

Chương 1: CÁC THAO TÁC CƠ BẢN TRONG CORELDRAW

Trong chương 1 nhằm mục đích minh họa, giới thiệu đến các bạn sinh viên về những khái niệm cũng như những thao tác cơ bản trong chương trình CorelDRAW. Cụ thể chúng ta sẽ tìm hiểu những vấn đề sau:

- Khái niệm và lĩnh vực ứng dụng của CorelDRAW
- Đặc điểm của chương trình CorelDRAW
- Giới thiệu ảnh Đồ họa Vector
- Cấu hình phần cứng cho chương trình CorelDRAW
- Phương pháp cài đặt chương trình CorelDRAW
- Cách khởi động chương trình CorelDRAW
- Giới thiệu màn hình thiết kế của chương trình CorelDRAW
- Các thao tác trên tập tin trong chương trình CorelDRAW
- Cách thoát khỏi chương trình CorelDRAW
- Giới thiệu các Công cụ vẽ cơ bản trong CorelDRAW
- Giới thiệu các Công cụ hỗ trợ vẽ chính xác

I. KHÁI NIỆM CORELDRAW

I.1. Khái Niệm

CorelDRAW là chương trình đồ họa ứng dụng trên Hệ điều hành Windows chuyên dùng để thiết kế ảnh Vector. khi sử dụng CorelDRAW, chúng ta có thể thực hiện được các công việc sau:

Thiết kế Logo – Logo là những hình ảnh hay biểu tượng đặc trưng cho một cơ quan, tổ chức, hay một đơn vị. Nó nói lên được vị trí địa lí, lĩnh vực hoạt động, quy mô hoạt động và tính chất hoạt động của đơn vị, cơ quan đó.

Thiết kế Poster – Poster là những trang quảng cáo dùng hình ảnh để biểu trưng còn văn bản thường để chú giải. Ngày nay với sự hỗ trợ của máy in kỹ thuật số khổ rộng, thì kích thước của Poster không còn bị giới hạn.

Thiết kế Brochure – Brochure là một tập các trang quảng cáo trong đó văn bản đóng vai trò chủ yếu còn hình ảnh chỉ mang tính chất minh họa. Thường Brochure được trình bày theo dạng gấp hoặc tập sách mỏng.

Thiết kế Catalogues – Catalogues là một bộ sưu tập về mẫu sản phẩm thuộc một lĩnh vực nào đó.

Thiết kế mẫu sản phẩm như: Các sản phẩm gia dụng, các sản phẩm điện tử, vật dụng thường dùng, văn hóa phẩm. Thiết kế nhãn hiệu, bao bì, vỏ hộp. Vẽ quảng cáo, bảng hiệu hộp đèn, cắt dán Decan. Trình bày trang sách, báo, tạp chí. Thiết kế bìa sách báo, bìa tạp chí, bìa tập. Thiết kế thời trang như: Quần áo, cặp da, túi xách...Thiết kế các danh thiếp, thiệp cưới, thực đơn. Thiết kế phối cảnh và trang trí nội thất. Thiết kế các bản đồ chỉ dẫn. Hay vẽ các bản vẽ phức tạp, mẫu nhân vật, con vật trong phim hoạt hình.

I.2. Đặc Điểm Của Chương Trình CorelDRAW

Điểm nổi bật của CorelDRAW là hầu hết các sản phẩm được dùng trong lĩnh vực mỹ thuật do đó sản phẩm được tạo ra phải có tính thẩm mỹ cao, đẹp mắt, thu hút người quan sát. CorelDRAW cho phép chúng ta vẽ nên các hình dạng nhằm minh họa các ý tưởng, dựa trên nền tảng đối tượng đồ họa hình ảnh và

đối tượng đồ họa chữ viết. CorelDRAW có một khả năng tuyệt vời mà giới hạn của nó chỉ phụ thuộc vào khả năng của người dùng.

- Ngoài chương trình vẽ Vector truyền thống, bộ sưu tập của CorelDRAW Graphics Suite còn có các công cụ khác như:
- Corel PHOTO_PAINT: Xử lý ảnh Bitmap.
- Corel R.A.V.E: Tạo ảnh động dùng trong thiết kế trang Web.
- Corel CAPTURE: Chương trình Chụp ảnh màn hình.
- Corel TRACE: Chuyển đổi ảnh Bitmap sang ảnh Vector.
- Microsoft Visual Basic for Application 6.2 (Công cụ lập trình mở rộng tính năng tự động trong CorelDRAW) nhằm cho phép đơn giản hoá công việc lặp đi lặp lại nhiều lần.

I.3. Giới Thiệu Ảnh Đồ Họa Vector

Trong lĩnh vực đồ họa có hai loại ảnh. Ảnh đồ họa Vector và ảnh đồ họa Bitmap.

Ảnh đồ họa Vector được tạo ra từ những chương trình như: CorelDRAW, Adobe Illustrator, Autodesk AutoCAD...

Ảnh đồ họa Bitmap được tạo ra từ những chương trình như: PaintBrush, Corel PhotoPaint, Adobe Photoshop... Loại ảnh này sẽ được bàn kỹ ở phần II Adobe Photoshop.

Đặc điểm nổi bật của ảnh Vector là:

Ảnh được cấu tạo từ những đối tượng hình học cơ bản như: Điểm, đoạn thẳng, đường tròn cung tròn. Bằng các phép biến đổi hình học thông dụng chúng ta có thể tạo nên những hình ảnh hay những bản vẽ phức tạp.

Các đối tượng hình học trong ảnh được quản lý theo phương trình toán học vì thế kích thước tập tin ảnh thường rất nhỏ.

Hình ảnh được tạo ra trong chương trình CorelDRAW không phụ thuộc vào độ phân giải tập tin và độ phân giải màn hình. Nghĩa là chúng ta có thể co giãn hình ảnh mà không làm bể ảnh.

I.4. Yêu Cầu Phần Cứng Cho Chương Trình

Với cấu hình hệ thống máy tính ngày nay, chúng ta hoàn toàn có thể cài đặt được chương trình CorelDRAW để sử dụng. Tuy nhiên để hệ thống máy tính chạy tốt được chương trình chúng ta cần phải chú ý một số vấn đề sau:

- CPU: Họ Pentium, hoặc AMD
- RAM: Từ 512 MB.
- CARD MÀN HÌNH: Rời và tối thiểu 64 MB.
- DUNG LƯỢNG ĐĨA CỨNG: Cần 300 MB cài đặt chương trình và đĩa cứng còn trống khoảng 500 MB.
- MÀN HÌNH: Hầu hết màn hình ngày nay đều sử dụng tốt.
- ĐĨA CD-ROM: Đĩa CD-ROM 52X để cài đặt chương trình.

I.5. Phương Pháp Cài Đặt

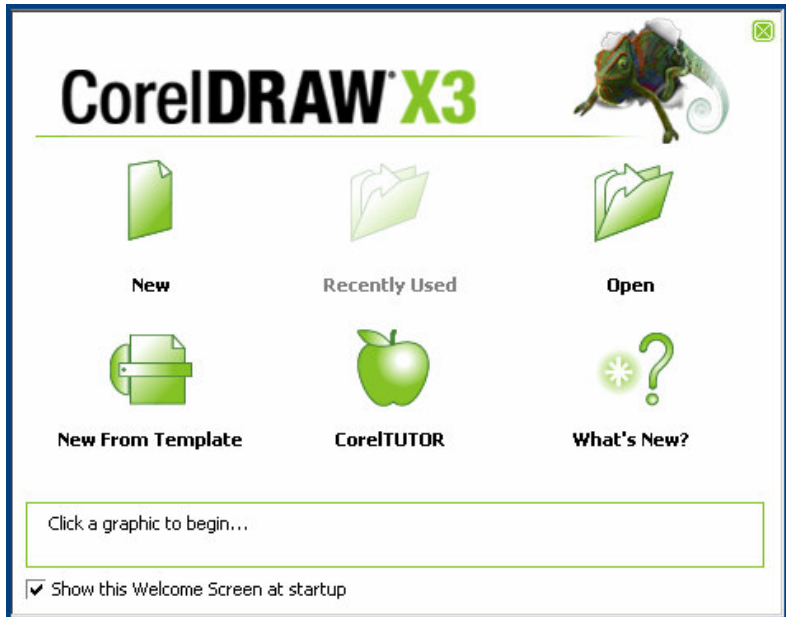
Để cài đặt được chương trình CorelDRAW lên một máy PC. Chúng ta thực hiện qua các bước sau:

- **Bước 1:** Đặt đĩa CD cài đặt chương trình (Đĩa 1) vào trong ổ đĩa CD – ROM. File Setup.exe tự động chạy. Hoặc mở tập tin Setup.exe từ Source chương trình.
- **Bước 2:** Màn hình Install xuất hiện, chọn Install to CorelDRAW Graphics Suite.
- **Bước 3:** Chọn Next. Chọn Accept.
- **Bước 4:** Nhập thông tin cá nhân, rồi chọn Next.
 - ✓ Name: Nhập tên tùy ý. Ví dụ : THANHTRON
 - ✓ Company: Nhập tên Cơ quan. Ví dụ: IT HUI
 - ✓ Serial Number: Đọc từ file Keygend trong đĩa CD (Tùy theo Version).
- **Bước 5:** Chọn kiểu Cài đặt chương trình, chọn Next.
- **Bước 6:** Chọn thư mục lưu trữ chương trình cài đặt.
- **Bước 7:** Chọn Next.
- **Bước 8:** Chọn Install, chờ chương trình tự cài đặt.
- **Bước 9:** Chọn Finish.
- **Bước 10:** Khởi động CorelDRAW, thực hiện Crack chương trình nếu có.

II. KHỞI ĐỘNG CORELDRAW

Để khởi động CorelDRAW, chúng ta thực hiện theo các bước sau:

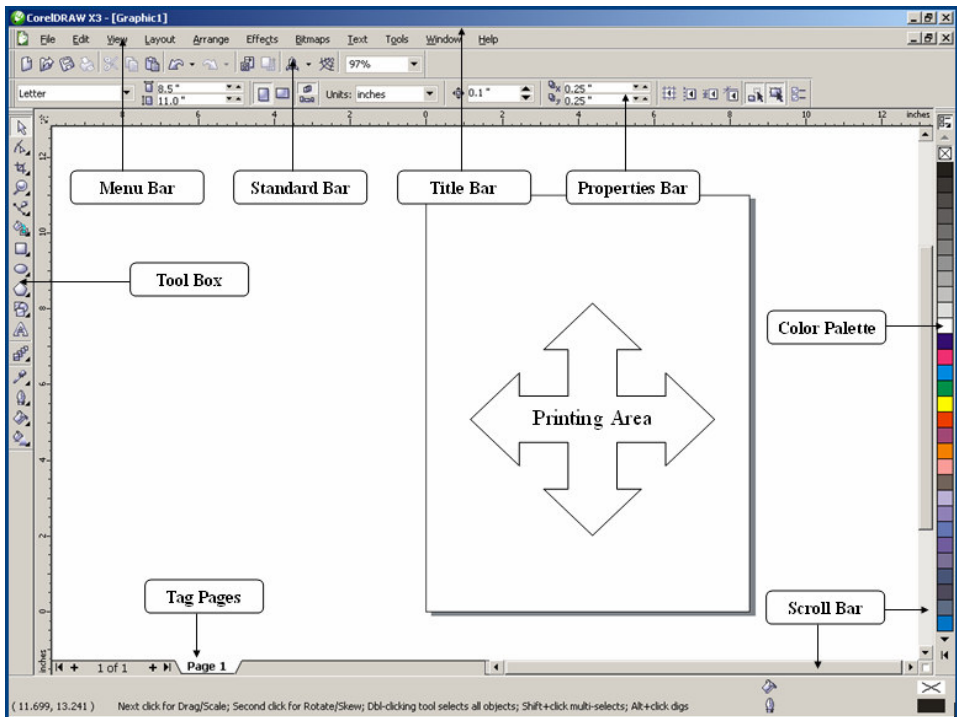
- **Bước 1:** Nhấp đúp chuột trái lên biểu tượng shortcut của chương trình CorelDRAW ngoài màn hình nền, hoặc nhấp chuột chọn lệnh đơn Start, tiếp tục chọn Program, tiếp tục chọn Corel Graphics Suite, và tiếp tục chọn CorelDRAW.



- **Bước 2:** Màn hình Welcom to CorelDRAW xuất hiện.
 - ✓ **Chọn New Graphics:** Mở mới file CorelDRAW.
 - ✓ **Chọn Open:** Mở file CorelDRAW có sẵn.
 - ✓ **Chọn Recently Used:** Mở file CorelDRAW đã tạo và đã lưu gần đây nhất.
 - ✓ **Chọn CorelTUTOR:** Mở tập tin CorelDRAW đồng thời mở trang Web dr_tut.htm. Cung cấp các tính năng mở rộng của CorelDRAW và của Corel R.A.V.E.
 - ✓ **Chọn What's New?:** Mở tập tin CorelDRAW và một số đặc điểm mới trong phiên bản của CorelDRAW.
 - ✓ **Chọn New FromTemplate:** Mở File mẫu có sẵn.

III. GIỚI THIỆU SƠ LƯỢC VỀ MÀN HÌNH THIẾT KẾ.

III.1. Giới Thiệu Màn Hình Giao Diện Của CorelDRAW X3



III.2. Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện

III.2.1 Thanh Tiêu Đề - Title Bar

Thanh tiêu đề cho biết:

- Tên của sổ chương trình ứng dụng CorelDRAW.
- Tên cửa sổ tài liệu tập tin đang mở.
- Ba Button chức năng: Xem hình tính từ phải sang ta có:



- ✓ Close Button: Cho phép đóng cửa sổ chương trình.
- ✓ Restored Button: Cho phép phóng to cực đại, hoặc thu nhỏ cực tiểu cửa sổ chương trình ứng dụng.
- ✓ Minimize Button: Ấn cửa sổ lên thanh tác vụ.

III.2.2 Thanh Menu – Menu Bar

Thanh Menu chứa đựng các Menu chức năng, các thao tác thường dùng liên quan đến các lệnh thực hiện tạo đối tượng và biến đổi đối tượng trong chương trình. Trên thanh Menu chứa đựng 11 Menu chức năng như sau:

Menu chức năng File:

Chứa đựng các chức năng liên quan đến thao tác tạo mới tập tin New, mở tập tin Open, lưu tập tin Save.

Menu chức năng Edit:

Chứa đựng các chức năng liên quan đến các thao tác chỉnh sửa Undo/ Redo, sao chép tập tin Copy/ Cut.

Menu chức năng Layout:

Chứa đựng các chức năng thao tác trên trang giấy vẽ như: Thêm trang Insert Page, xoá trang Delete Page, đổi tên trang Rename page, xác lập trang giấy vẽ...

Menu chức năng Arrange:

Chứa đựng các chức năng thực hiện hiệu chỉnh và biến đổi đối tượng như: Hàn đối tượng Weld, cắt đối tượng Trim, kết hợp đối tượng Combine..

Menu chức năng Effect:

Chứa đựng các chức năng đặc biệt thực hiện biến đổi đối tượng như quan sát qua thấu kính Lens, phối cảnh – Add perspective...

Menu chức năng Bitmap:

Chứa đựng các chức năng cho phép thực hiện chuyển đổi ảnh Vector sang ảnh Bitmap – Convert to Bitmap, các hiệu ứng biến đổi trên ảnh Bitmap.

Menu chức năng Text:

Chứa đựng các chức năng liên quan đến các thao tác tạo văn bản và hiệu chỉnh văn bản trong CorelDRAW.

Menu chức năng Tool:

Chứa đựng các chức năng liên quan đến việc chỉnh sửa các thông số hệ thống.

Menu chức năng Windows:

Chứa đựng các chức năng liên quan đến việc sắp xếp lại các cửa sổ làm việc, cho phép chuyển đổi qua lại giữa các cửa sổ tài liệu làm việc đang được mở.

Menu chức năng Help:

Chứa các chức năng trợ giúp.

III.2.3 Thanh Tiêu Chuẩn – Standard Bar

Thanh Standard: Chứa đựng các biểu tượng thao tác nhanh trên tập tin thay vì thực hiện trong Menu lệnh.

III.2.4 Thanh Thuộc Tính – Properties Bar

Thanh đặc tính đặc trưng cho đối tượng được vẽ hay đặc trưng cho công cụ được chọn, nghĩa là:

- Khi mở bản vẽ thanh đặc tính thể hiện thông tin trang giấy.
- Khi vẽ đối tượng thanh đặc tính chứa thuộc tính đối tượng.
- Khi chọn công cụ thanh đặc tính hiện đặc tính của công cụ.

III.2.5 Thanh Công Cụ - Tool Box

Thanh công cụ chứa đựng các chức năng tạo và hiệu chỉnh đối tượng. Thanh công cụ có 16 hộp công cụ. Những công cụ nào có tam giác màu đen ở góc dưới bên phải thì bản thân bên trong nó còn có những công cụ khác nữa, để mở những công cụ này chỉ việc kích chuột vào tam giác màu đen, chọn tên công cụ cần mở.

III.2.6 Thanh Cuộn – Scroll Bar

Gồm hai thanh cuộn đứng và cuộn ngang. Cho phép cuộn cửa sổ màn hình để quan sát tập tin.

III.2.7 Thanh Màu – Color Palettes

Chứa đựng các màu tô đã phối sẵn. Mỗi thanh có 256 màu. Đặc điểm nổi bật của thanh màu là dùng để tô màu nhanh cho đối tượng. Để mở một thanh màu ta thực hiện như sau: Chọn Menu Windows, chọn Color Palettes, chọn Default RGB Palette hoặc Default CMYK Palette.

III.2.8 Thẻ Giấy Vẽ - Tag Paper

Hiện thị các trang giấy vẽ trong tập tin được chèn, đồng thời cho biết trang hiện hành đang được chọn, ta có thể thêm, xóa, đổi tên một trang giấy vẽ bằng menu Layout hay nhấp chuột phải.

III.2.9 Vùng Vẽ - Drawing Area

Là khoảng trống trong cửa sổ màn hình, vùng vẽ rộng vô hạn, được dùng để vẽ tạm, không có tác dụng in ấn.

III.2.10 Trang Giấy In

Trang giấy in có hình dáng là một vùng hình chữ nhật nằm trong vùng vẽ, dùng để vẽ đối tượng đồng thời đến in đối tượng ra giấy in.

III.2.11 Chú Ý:

Để mở một thanh công cụ khi chưa được mở, ta nhấp phải chuột lên bất kỳ chức năng nào trên các thanh công cụ ngoại trừ thanh tiêu đề.

Khi các thanh công cụ bị tắt hết lúc này màn hình giao diện chỉ còn lại thanh tiêu đề, thước và thanh cuộn. Để mở lại các thanh công cụ, ta thực hiện như sau:

Chọn Menu Layout, chọn Page Setup. Hộp thoại xuất hiện, chọn Workspace, Chọn Customization, chọn Command Bar. Đánh dấu vào hộp Check box trước tên công cụ cần mở. Chọn OK.

Trường hợp đã chọn chức năng mở rồi một thanh công cụ nhưng nó vẫn bị che khuất ở một chỗ khác ta thực hiện như sau: Xem thật kỹ xem nó ẩn chỗ nào rồi kéo về vị trí cũ. Hoặc: Thôi mở thanh công cụ bị ẩn; Dời tất cả các thanh công cụ ra ngoài vùng vẽ; Nhấp phải chuột lên một thanh công cụ, chọn Customize, chọn tên thanh công cụ, chọn Reset to Default; Chọn Yes; Nhấp đúp chuột trái trả các thanh công cụ về vị trí cũ; Mở thanh công cụ.

IV. CÁC THAO TÁC THƯỜNG SỬ DỤNG TRÊN TẬP TIN

IV.1. Mở Mới Tập Tin

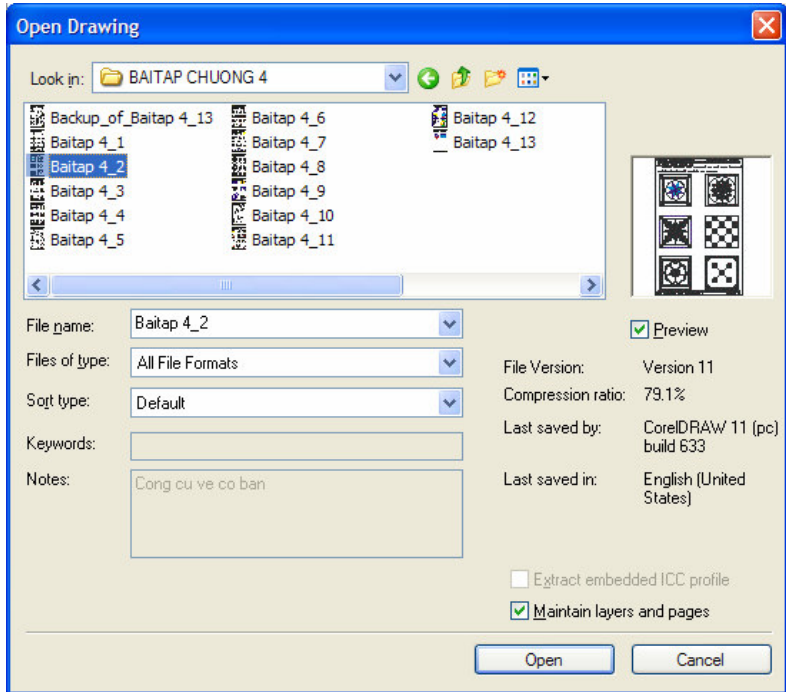
Để mở mới một tập tin CorelDRAW chúng ta có thể thực hiện theo các cách:

- Chọn Menu File, chọn New.
- Chọn chức năng New trên thanh Standard.
- Nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + N.

IV.2. Mở Tập Tin Có Sẵn

Để mở tập tin CorelDRAW có sẵn chúng ta thực hiện theo các bước như sau:

- **Bước 1:** Chọn Menu File, chọn Open hoặc chọn Open trên thanh Standard, hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + O.



- **Bước 2:** Hộp thoại Open Drawing xuất hiện. Xác lập các thuộc tính sau:
 - ✓ Hộp Look in: Chỉ ra đường dẫn chứa tập tin cần mở.
 - ✓ Mục Files of type: Chọn kiểu định dạng file là *.cdr
 - ✓ Nhấp chọn tên tập tin tại vùng nhìn thấy hoặc gõ tên tập tin tại mục Files name.
- **Bước 3:** Chọn Open.

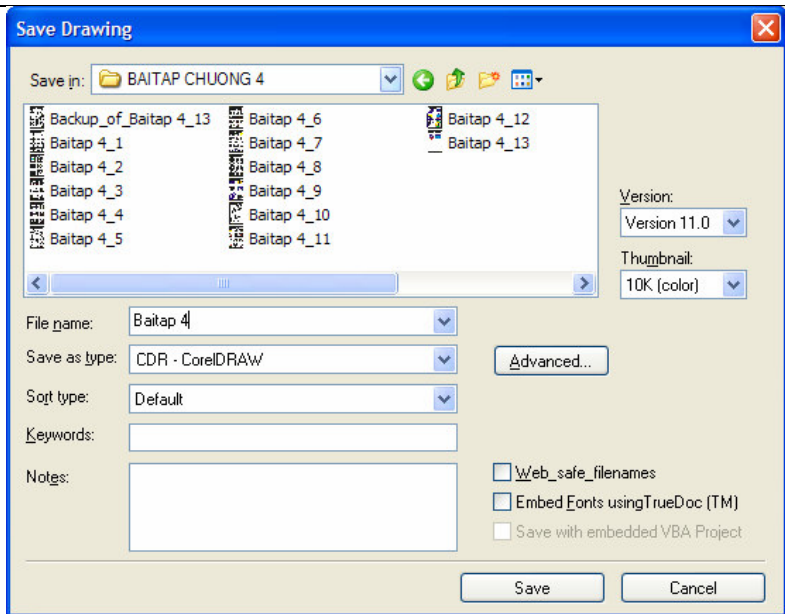
IV.3. Lưu Tập Tin

Lưu Tập Tin Lần Đầu

Để lưu tập tin CorelDRAW chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- **Bước 1:** Chọn Menu File, chọn Save hoặc chọn Save as, hoặc chọn Save trên thanh Standard, hoặc nhấn Ctrl + S.
- **Bước 2:** Hộp thoại Save Drawing xuất hiện, xác lập các chức năng sau:

Giáo Trình CorelDRAW



- ✓ Hộp Save in: Chọn thư mục chứa tập tin cần lưu.
- ✓ Hộp File name: Gõ tên tập tin.
- ✓ Mục Save as type: Chọn CDR – CorelDRAW.
- ✓ Mục Version: Chọn phiên bản chương trình lưu.

– **Bước 3:** Chọn Save

Lưu Tiếp Theo Nội Dung Cũ

Để lưu nội dung tiếp theo lên tập tin cũ ta thực hiện theo các cách:

- Chọn Menu File, chọn Save.
- Chọn Save trên thanh Standard.
- Nhấn tổ hợp phím Alt + F + S.

Lưu Dự Phòng Tập Tin

Để lưu dự phòng tập tin chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- **Bước 1:** Chọn File, chọn Save As
- **Bước 2:** Thực hiện tương tự như cách lưu tập tin lần đầu.

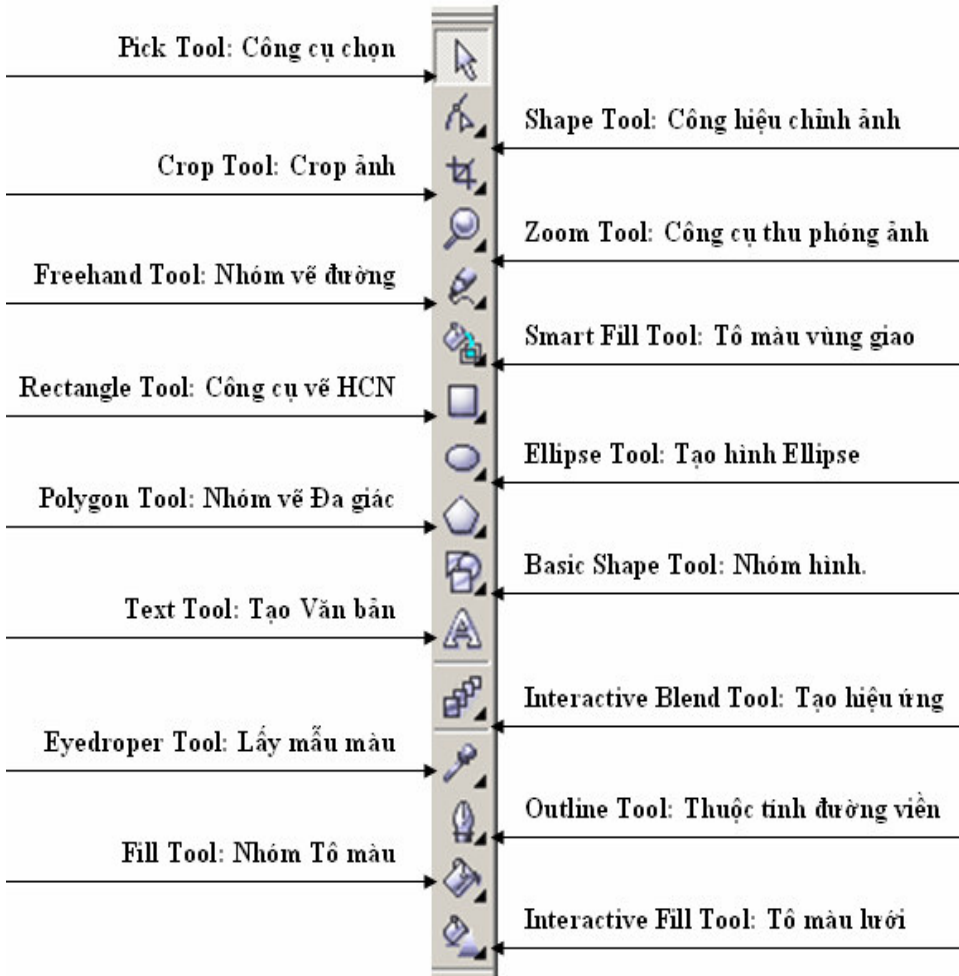
V. THOÁT KHỎI CHƯƠNG TRÌNH CORELDRAW

Để thoát khỏi chương trình CorelDRAW, chúng ta chọn một trong các cách sau:

- Nhấp chuột trái chọn nút Close trên thanh tiêu đề.
- Chọn Menu File, chọn Exit.
- Nhấn tổ hợp phím Alt + F4.

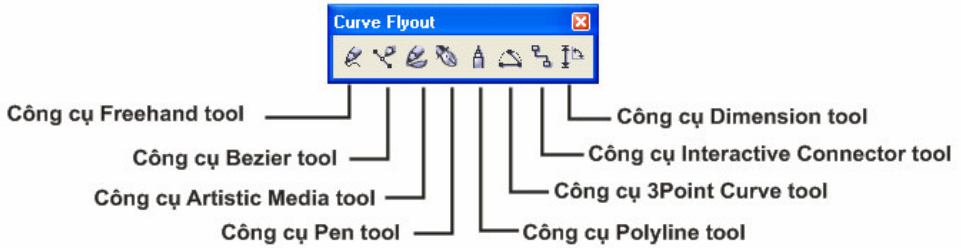
VI. NHÓM CÔNG CỤ TẠO HÌNH CƠ BẢN

VI.1. Giới Thiệu Thanh Công Cụ CorelDRAW X3



VI.2. Nhóm Công Cụ Vẽ Đường

VI.2.0 Giới thiệu nhóm công cụ vẽ đường



VI.2.1 Công Cụ Freehand Tool

Công cụ Freehand Tool cho phép chúng ta vẽ các đối tượng như: Vẽ đường cong tự do dạng bút chì; Hay vẽ các đoạn thẳng; Hay vẽ các đoạn gấp khúc. Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 5 trên thanh công cụ. Phím tắt F5.

Cách vẽ nét tự do

- Chọn công cụ FreeHand Tool trên hộp công cụ.
- Nhấp chuột lên vùng vẽ tại điểm bắt đầu đồng thời nhấn giữ chuột trái drag chuột qua các điểm mà đường cong đi qua.

Cách vẽ đoạn thẳng

- Chọn công cụ FreeHand Tool trên hộp công cụ.
- Nhấp chuột lên vùng vẽ tại điểm bắt đầu.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo.

Cách vẽ đoạn thẳng

- Thực hiện vẽ giống như vẽ đoạn thẳng, nhưng tại điểm tiếp theo nhấp đúp chuột trái hoặc nhấp chuột trái 2 lần.

Chú ý:

Để vẽ thẳng đứng hoặc thẳng ngang trong lúc vẽ nhấn giữ phím Ctrl.

VI.2.2 Công Cụ Bezier

Công cụ Bezier cho phép chúng ta vẽ các đối tượng như: Vẽ đường cong Bezier; Hay vẽ các đoạn thẳng; Hay vẽ các đoạn gấp khúc; Hay vẽ đa tuyến khép kín; Công cụ có vị trí số 2 trong hộp công cụ số 5.

Cách vẽ đường cong Bezier

- Chọn công cụ Bezier trên thanh công cụ.

- Nhấp chuột chọn điểm bắt đầu trên vùng vẽ.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo đồng thời nhấn giữ chuột trái trượt con chuột để điều khiển đường cong.

Cách vẽ đoạn thẳng

- Chọn công cụ Bezier trên thanh công cụ.
- Nhấp chuột chọn điểm bắt đầu.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo.
- Gõ Enter để kết thúc.

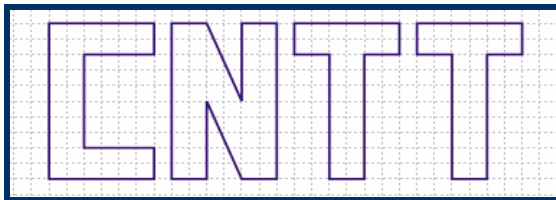
Cách vẽ đoạn gấp khúc

- Chọn công cụ Bezier trên thanh công cụ.
- Nhấp chuột chọn điểm bắt đầu.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo.
- Gõ Enter để kết thúc.

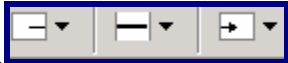
Cách vẽ đa tuyến

- Chọn công cụ Bezier trên thanh công cụ.
- Nhấp chuột chọn điểm bắt đầu.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo.
- Nhấp chuột chọn điểm tiếp theo.
- Nhấp chuột chọn đúng tọa độ điểm ban đầu (chấm vuông tại điểm ban đầu).

Ví dụ: Dùng công cụ Bezier kết hợp chức năng bắt điểm vẽ chữ.



Cách vẽ Mũi tên






- Vẽ đoạn thẳng bằng công cụ Freehand Tool hay Bezier Tool.
- Chọn lại kiểu trên thanh đặc tính. 

VI.2.3 Công Cụ Artistic Media

Cho phép chúng ta vẽ các mẫu hình đã tạo sẵn trong thư viện của Corel. Như các bút vẽ, cọ vẽ, các loại mẫu cỏ cây, hoa lá. Công cụ có vị trí số 3 trong hộp công cụ số 5 trên thanh công cụ.

Cách thực hiện vẽ đối tượng

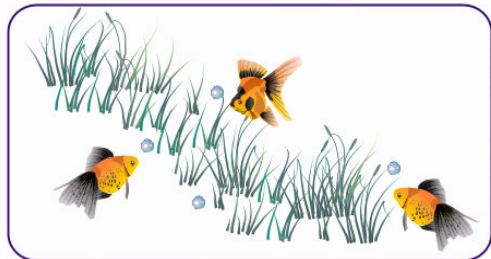
- Chọn công cụ Artistic Media trên hộp công cụ.
- Chọn lại một loại cọ vẽ trên thanh đặc tính.

Tên chức năng	Biểu tượng của chức năng
Preset:	
Brush:	
Pressure:	
Calligraphic:	
Spayer:	

- Chọn lại các đặc tính bên cạnh trên thanh đặc tính.
- Thực hiện drag chuột vẽ đối tượng.

Ví dụ:

Dùng công cụ Artistic Media với cọ Sprayer, chọn mẫu Grass và Goldfish.



VI.3. Tô Màu Nhanh Cho Đối Tượng Kín Bằng Thanh Màu

Thanh màu nằm ở bên phải màn hình thiết kế. Thanh màu chứa các màu đã phối sẵn dùng để tô màu nhanh cho đối tượng.

Giới thiệu thanh màu:

Mở tắt thanh màu:

Nhấp chuột chọn Menu Window, chọn Color Palettes, chọn Default RGB Palette hoặc Default CMYK



Tô màu nền – Fill và đường viền – Outline

- Chọn đối tượng bằng công cụ Pick – Công cụ số 1.
- Nhấp chuột trái chọn một ô màu trên thanh màu là tô màu nền cho đối tượng.
- Nhấp chuột phải lên một ô màu trên thanh màu là tô màu viền cho đối tượng.


Thôi tô màu nền và bỏ chế độ đường viền:

- Nhấp chuột chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Nhấp chuột trái lên ô No Fill trên thanh màu là thôi tô màu nền cho đối tượng.
- Nhấp chuột phải lên ô No Fill trên thanh màu là bỏ đường viền cho đối tượng.

VI.4. Công Cụ Rectangle Tool

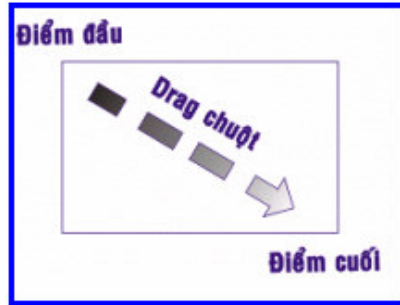
Công cụ Rectangle tool cho phép chúng ta Vẽ hình chữ nhật; hay vẽ hình vuông. Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 7 trên thanh công cụ. Phím tắt của công cụ là F6.

Cách thực hiện vẽ hình chữ nhật

- Chọn công cụ Rectangle trên thanh công cụ. 
- Nhấp chuột lên vùng vẽ chọn điểm đầu tiên đồng thời drag chuột sang góc đối diện.
- Nhấp lại kích thước đối tượng trên thanh đặc tính. Nếu như trong lúc vẽ chúng ta dùng chức năng truy bắt điểm đối tượng thì không cần nhập lại kích thước mà lúc vẽ ta đã xác định kích thước.

Cách thực hiện vẽ hình vuông:

- Để vẽ hình vuông ta thực hiện tương tự như vẽ hình chữ nhật, nhưng trong lúc vẽ nhấn giữ thêm phím Ctrl, vẽ xong thả chuột rồi thả phím Ctrl.



Cách thực hiện vẽ hình chữ nhật hay hình vuông từ tâm:

Thực hiện vẽ tương tự như vẽ hình chữ nhật hay vẽ hình vuông nhưng trong lúc vẽ nhấn giữ thêm phím Shift.

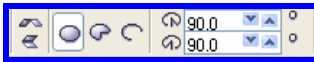
VI.5. Công Cụ Ellipse Tool

Công cụ Ellipse Tool cho phép chúng ta vẽ: Vẽ hình Ellipse; Hay vẽ hình tròn – Circle; Hay vẽ hình bánh – Pie; Hay vẽ cung tròn – Arc; Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ 8. Phím tắt F7.

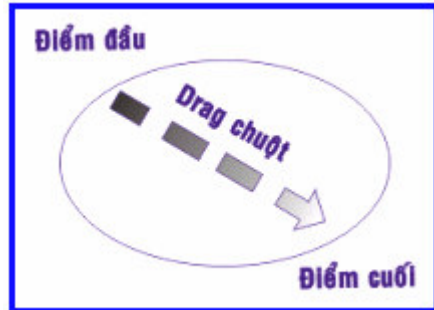
Cách thực hiện vẽ hình Ellipse:

- Chọn công cụ Ellipse Tool trên hộp công cụ. 

- Chọn chức năng Ellipse trên thanh đặc tính.



- Nhấp chuột lên vùng vẽ chọn điểm đầu tiên đồng thời drag chuột sang góc đối diện.



- Nhập lại kích thước đối tượng trên thanh đặc tính. Nếu như trong lúc vẽ chúng ta dùng chức năng truy bắt điểm đối tượng thì không cần nhập lại kích thước mà trong lúc vẽ ta đã xác định được kích thước.

Cách thực hiện vẽ hình Tròn:

Thực hiện tương tự như vẽ hình Ellipse nhưng trong lúc vẽ nhấn giữ thêm phím Ctrl.

Cách thực hiện vẽ hình Pie

- Chọn công cụ Ellipse Tool trên hộp công cụ.

- Chọn Pie trên thanh đặc tính.

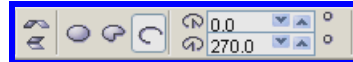


- Nhập lại số đo cung trên thanh đặc tính. Mặc định 270⁰.
- Thực hiện vẽ như hình Ellipse.

Cách thực hiện vẽ cung tròn:

- Chọn công cụ Ellipse Tool trên hộp công cụ.

- Chọn Arc trên thanh đặc tính.



- Nhập lại số đo cung trên thanh đặc tính. Mặc định 270⁰.
- Thực hiện vẽ như hình Ellipse.

Cách thực hiện vẽ hình xuất phát từ tâm:

Thực hiện vẽ tương tự như các hình nhưng trong lúc vẽ nhấn giữ thêm phím Shift.

VI.6. Công Cụ Polygon

Công cụ Polygon cho phép chúng ta vẽ đa giác; Vẽ đa giác dạng hình sao; Vẽ hình sao. Công cụ có vị trí số 1, 2, 3 trong hộp công cụ số 9. Phím tắt của công cụ là Y.

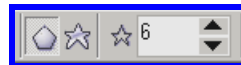
Cách thực hiện vẽ đa giác:

- Chọn công cụ Polygon Tool trên hộp công cụ.



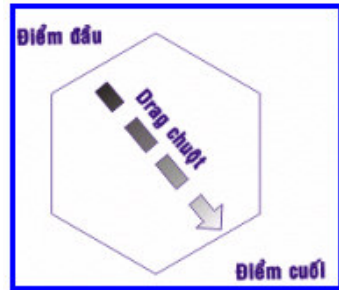
- ✓ Chọn công cụ số 1: Vẽ đa giác
- ✓ Chọn công cụ số 2: Vẽ hình sao
- ✓ Chọn công cụ số 3: Vẽ đa giác dạng sao

- Nhập lại số cạnh trên thanh đặc tính.



- Nhấp chuột lên vùng vẽ chọn điểm đầu đồng thời drag chuột sang góc đối diện.
- Nhập lại kích thước đối tượng trên thanh đặc tính. Nếu như trong lúc vẽ chúng ta dùng chức năng truy bắt điểm đối tượng thì không cần nhập lại kích thước mà trong lúc vẽ ta đã xác định được kích thước.

- Trong lúc vẽ nhấn giữ phím Ctrl để vẽ đa giác đều.
- Trong lúc vẽ có thể nhấn giữ phím Shift để vẽ đa giác xuất phát từ tâm.




VI.7. Công Cụ Basic Shapes

Công cụ Basic Shapes là một trong 5 công cụ thuộc nhóm công cụ Basic Shapes, cho phép chúng ta vẽ các mẫu hình cơ bản đã tạo sẵn trong thư viện của Corel. Trong phần này chúng ta sẽ khảo sát 1 công cụ, 4 công cụ còn lại như: Arrow shapes, Flowchart shapes, Banner shapes, Callout shape... có tính năng và cách vẽ tương tự. Công cụ Basic Shapes có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 10 trên thanh công cụ.



Cách thực hiện vẽ đối tượng:

- Chọn công cụ Basic Shapes trên hộp công cụ.
- Chọn lại mẫu hình trên thanh đặc tính. 
- Nhấp chuột lên vùng vẽ chọn điểm đầu, đồng thời drag chuột sang góc đối diện.
- Nhập lại kích thước trên thanh đặc tính.

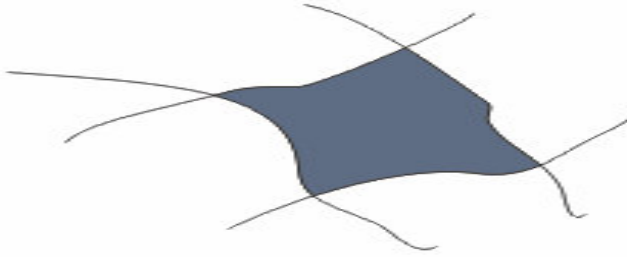
VI.8. Công Cụ Smart Fill Tool

Đây là một trong những công cụ mới được bổ sung của CorelDRAW trong phiên bản X3. Smart Fill Tool có chức năng tô màu nhanh các vùng ảnh được tạo bởi các đường rời rạc. Nếu ở các phiên bản thấp hơn thì chỉ có những vùng hình ảnh khép kín mới tô màu được. Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 6.

Cách thực hiện tô màu cho vùng:

- Chọn công cụ Smart Fill Tool
- Nhấp chuột vào vùng ảnh cần tô màu

Ví dụ:



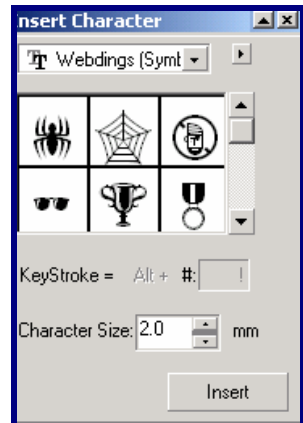
VI.9. Chèn Ký Tự Đặc Biệt

Ký tự đặc biệt là những ký tự hay hình ảnh ký tự mà bàn phím không thể cung cấp được, chúng ta có thể chèn vào trong văn bản hoặc sử dụng để làm hình ảnh. Để chèn ký tự đặc biệt chúng ta thực hiện như sau:

- Nhấp chuột chọn Menu Text. Chọn chức năng Insert Symbol Character. Phím tắt là F11.

- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính sau:

- ✓ Hộp Font: Chọn một Font chữ: Các Font thường chọn là: Symbol, Webding...
- ✓ Nhấp chuột chọn ký tự.
- ✓ Chọn lại kích thước cho ký tự tại hộp Character Size.
- ✓ Chèn ký tự chọn Insert.



- ✓ Ngược lại để chèn ký tự làm hình ảnh, drag ký tự nhìn thấy ra vùng vẽ. Thay đổi lại kích thước đối tượng.

VII. NHÓM CÔNG CỤ HỖ TRỢ VẼ CHÍNH XÁC

VII.1. Xác Lập Giấy Vẽ

Xác lập giấy vẽ là thao tác đầu tiên góp phần hoàn chỉnh bản vẽ. Xuất phát từ nhu cầu in ấn trên khổ giấy nào, tỉ lệ bản vẽ là bao nhiêu, sử dụng đơn vị nào để đo lường trong khi vẽ.

Để xác lập giấy vẽ chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Mở mới bản vẽ: File/ New. Hoặc nhấn Ctrl + N.

- Chọn lại khổ giấy vẽ trên thanh đặc tính thường chuyển từ Letter sang khổ giấy A4 để chọn đơn vị vẽ Milimet.
- Chọn lại hướng giấy vẽ trên thanh đặc tính, nếu là hướng giấy đứng chọn Portrait ngược lại chọn Landscape.
- Chọn lại đơn vị vẽ trên thanh đặc tính thường là Milimet.
- Sử dụng công cụ Zoom để phóng to bản vẽ nếu cần.



- Mở tắt các chức năng bắt điểm khi cần thiết.

VII.2. Lưới Điểm - Grid

Lưới là một công cụ hỗ trợ cho chúng ta thiết kế các bản vẽ có độ chính xác cao như các lưu đồ, các mẫu thiết kế nhanh các đường chỉ dẫn, các bản vẽ thiết kế xây dựng, các hình dạng đồng nhất hay vẽ các đối tượng có tính chất giống hàng.

Đặc biệt các chấm điểm chỉ có tác dụng hỗ trợ vẽ mà thôi. Khi in ấn chúng sẽ không xuất hiện trên giấy in. Lưới điểm thì rất dễ sử dụng cũng như dễ thiết lập.

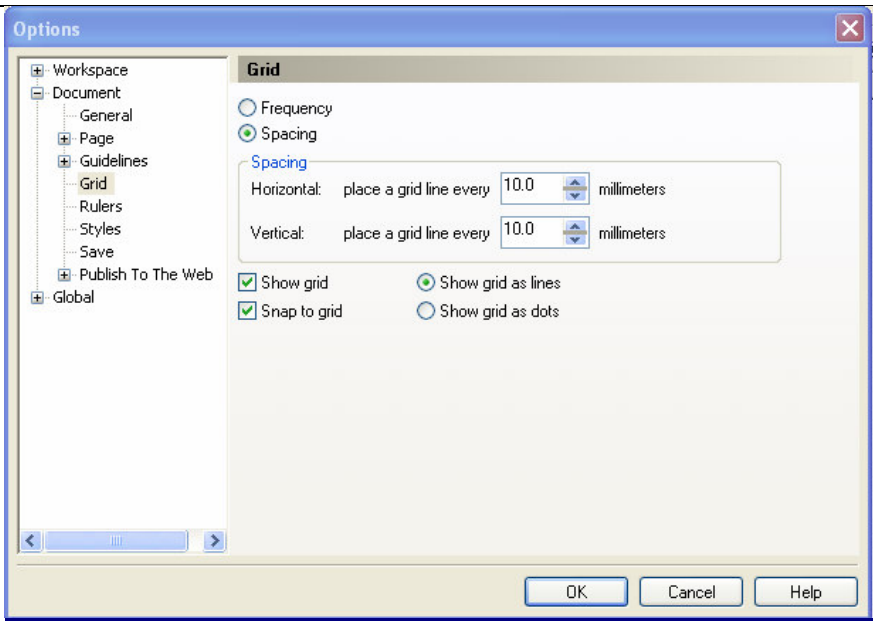
Mở tắt lưới điểm

Để mở tắt lưới điểm: Chọn Menu View, chọn Grid.

Xác lập lưới điểm

Để xác lập lưới điểm ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn Menu View, chọn Grid and Ruler Setup Hoặc nhấp chuột phải lên một thước, chọn Grid Setup.
- Hộp thoại xuất hiện, nếu chọn chức năng Frequency:
- Xác lập số chấm điểm xuất hiện trong một đơn vị.
 - ✓ Ô Horizontal: Nhập số chấm điểm trong một đơn vị đo theo phương ngang.
 - ✓ Ô Vertical: Nhập số chấm điểm trong một đơn vị đo theo phương đứng
- Hộp thoại xuất hiện, nếu chọn chức năng Spacing:

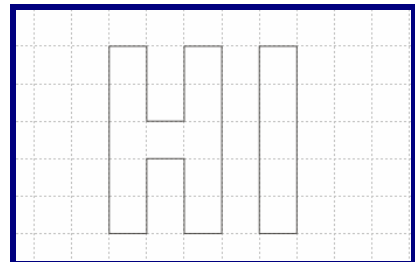


- Xác lập khoảng cách giữa hai chấm điểm theo phương đứng và phương ngang.
 - ✓ Ô Horizontal: Nhập khoảng cách giữa hai chấm điểm theo phương ngang.
 - ✓ Ô Vertical: Nhập khoảng cách giữa hai chấm điểm theo phương đứng.
- Nhấp chọn hộp kiểm tra Show grid để mở lưới.
- Nhấp chọn hộp Snap to Grid để mở chế độ bắt điểm lưới.
- Chọn OK.

Mở tắt truy bắt lưới điểm

Để mở hoặc tắt chức năng truy bắt lưới điểm, ta chọn Menu View, Chọn Snap to Grid. Hoặc nhấn phím tắt là Ctrl + Y.

Ví dụ: Sử dụng lưới để vẽ chính xác các chữ cái thông thường.



VII.3. Công Cụ Zoom Tool

Công cụ Zoom Tool cho phép phóng to, thu nhỏ một phần hoặc toàn bộ đối tượng. Công cụ Zoom tool có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 4 trên thanh công cụ.

Cách thực hiện phóng to thu nhỏ bản vẽ

- Chọn công cụ Zoom – Công cụ số 1 trong hộp số 4.
- Chọn một trong các chức năng trên thanh đặc tính:

Từ trái tính sang:

- Zoom Level:



- Zoom In: Phóng to bản vẽ.
- Zoom Out: Thu nhỏ bản vẽ.
- Zoom To Selected: Phóng to các đối tượng được chọn.
- Zoom Select All Objects: Phóng to tất cả các đối tượng có trên bản vẽ.
- Zoom To Page: Phóng to trang giấy.
- Zoom To Page Width: Phóng to theo chiều rộng khổ giấy.
- Zoom To Page Height: Phóng to theo chiều cao khổ giấy.
- Thường chọn chức năng Zoom To Selected khi không tìm được đối tượng trên bản vẽ. Còn những chức năng khác không dùng do phóng to một lúc chúng ta không quản lí được đối tượng.

Cách thực hiện phóng to bản vẽ chính xác

- Chọn công cụ Zoom Tool.
- Drag chuột tạo thành vùng chọn bao quanh một phần đối tượng hoặc toàn bộ đối tượng cần phóng to.

Cách thực hiện thu nhỏ bản vẽ chính xác

- Chọn công cụ Zoom Tool
- Nhấp chuột phải lên đối tượng cần thu nhỏ.

VII.4. Công Cụ Hand Tool

Công cụ Hand Tool cho phép chúng ta dời bản vẽ mà không làm thay đổi vị trí của đối tượng trên bản vẽ. Công cụ có vị trí số 2 trong hộp công cụ số 4 trên thanh công cụ.

Dời bản vẽ

- Để dời bản vẽ ta chọn công cụ Hand Tool.
- Nhấp chuột lên vùng vẽ đồng thời drag chuột dời bản vẽ.

VII.5. Đường Chỉ Dẫn - GuideLine

Đường chỉ dẫn cho phép chúng ta vẽ phác khung của các đối tượng hoặc dùng để kẻ các đường giống.

Mở tắt đường chỉ dẫn: Để mở tắt đường chỉ dẫn, ta chọn Menu View, chọn GuideLine.

Kẻ đường chỉ dẫn: Để kẻ các đường chỉ dẫn ta thực hiện như sau: Để kẻ đường chỉ dẫn đứng hoặc ngang chúng ta nhấp chuột trái lên thước đứng hoặc ngang đồng thời drag chuột ra vùng vẽ thả chuột tại vị trí cần đặt đường chỉ dẫn.

Mở tắt chức năng truy bắt đường chỉ dẫn: Để mở chức năng truy bắt đường chỉ dẫn ta thực hiện như sau: Chọn Menu View, chọn Snap to GuideLine.

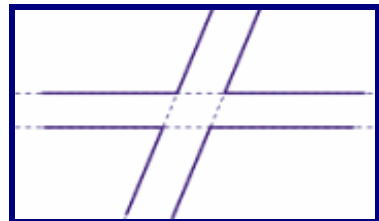
Quay đường chỉ dẫn: Để quay đường chỉ dẫn ta thực hiện:

- Chọn công cụ số 1. Kích chuột lên đường chỉ dẫn 2 lần.
- Đưa con trỏ chuột lại mẫu quay đồng thời drag chuột quay đối tượng theo hướng quay cần thiết.

Ví dụ: Sử dụng đường chỉ dẫn để vẽ các sơ đồ địa chỉ

Xóa đường chỉ dẫn: Để xóa các đường chỉ dẫn ta thực hiện:

- Chọn công cụ Pick. Kích chuột lên đường chỉ dẫn.
- Nhấn phím Delete.



VII.6. Thước - Ruler

Thước cho phép chúng ta sử dụng để đo kích thước của các đối tượng, tuy nhiên nó cũng không tạo nên sự chính xác tuyệt đối cho đối tượng, bởi thước thường có định bất tiện khi đo.

Mở tắt thước:

Để mở tắt thước ta thực hiện như sau: Chọn Menu View, chọn Ruler.

Di chuyển thước: Để di chuyển thước ta thực hiện:

- Chọn Công cụ Pick Tool - Công cụ số 1.
- Nhấn giữ phím Shift đồng thời kích chuột lên thước drag chuột dời thước.

Trả thước về vị trí mặc định: Ta thực hiện:

- Chọn công cụ số 1 – Công cụ Pick Tool.
- Nhấn giữ phím Shift đồng thời nhấp đúp chuột trái lên thước

Dời tọa độ (0,0) của thước:

Nhấp chuột vào vị trí giao của 2 thước đồng thời drag chuột ra vùng vẽ thả chuột tại vị trí nào thì tọa độ (0,0) của thước đặt ngay điểm đó.

VII.7. Chức Năng Snap to Object – Truy Bắt Đối Tượng

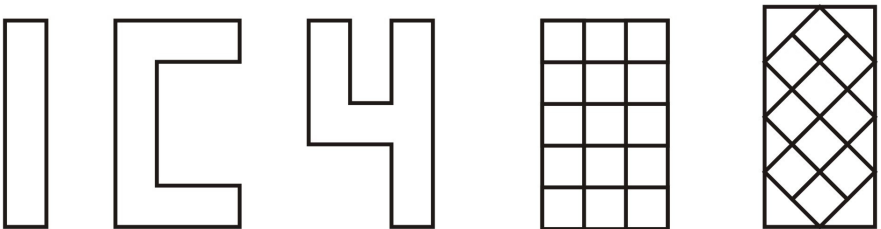
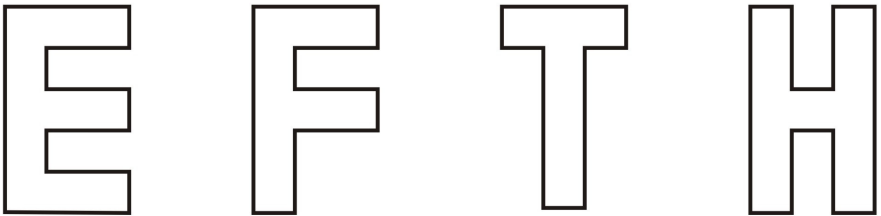
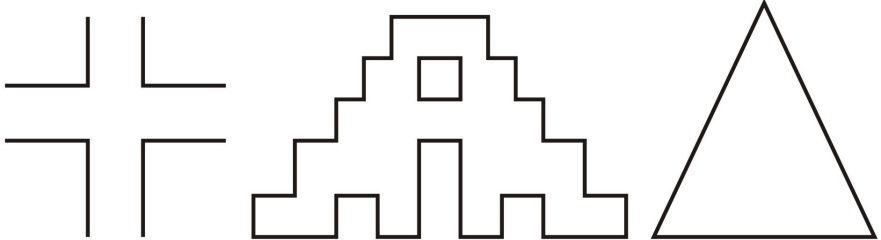
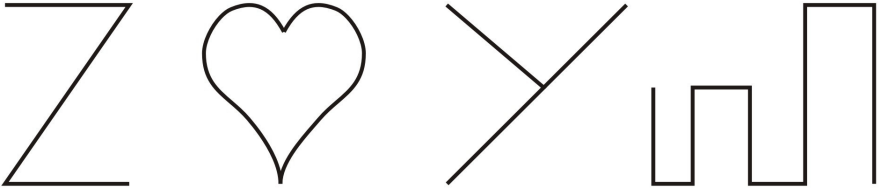
Cho phép chúng ta truy bắt một điểm bất kỳ trên đối tượng có sẵn làm cho đối tượng vẽ sau bắt dính và đối tượng vẽ trước.

Mở tắt chức năng Snap to Object: Để mở tắt chức năng Snap to Object ta chọn Menu View, chọn Snap to Object trước khi thực hiện vẽ đối tượng.

VIII. BÀI TẬP CHƯƠNG 1:

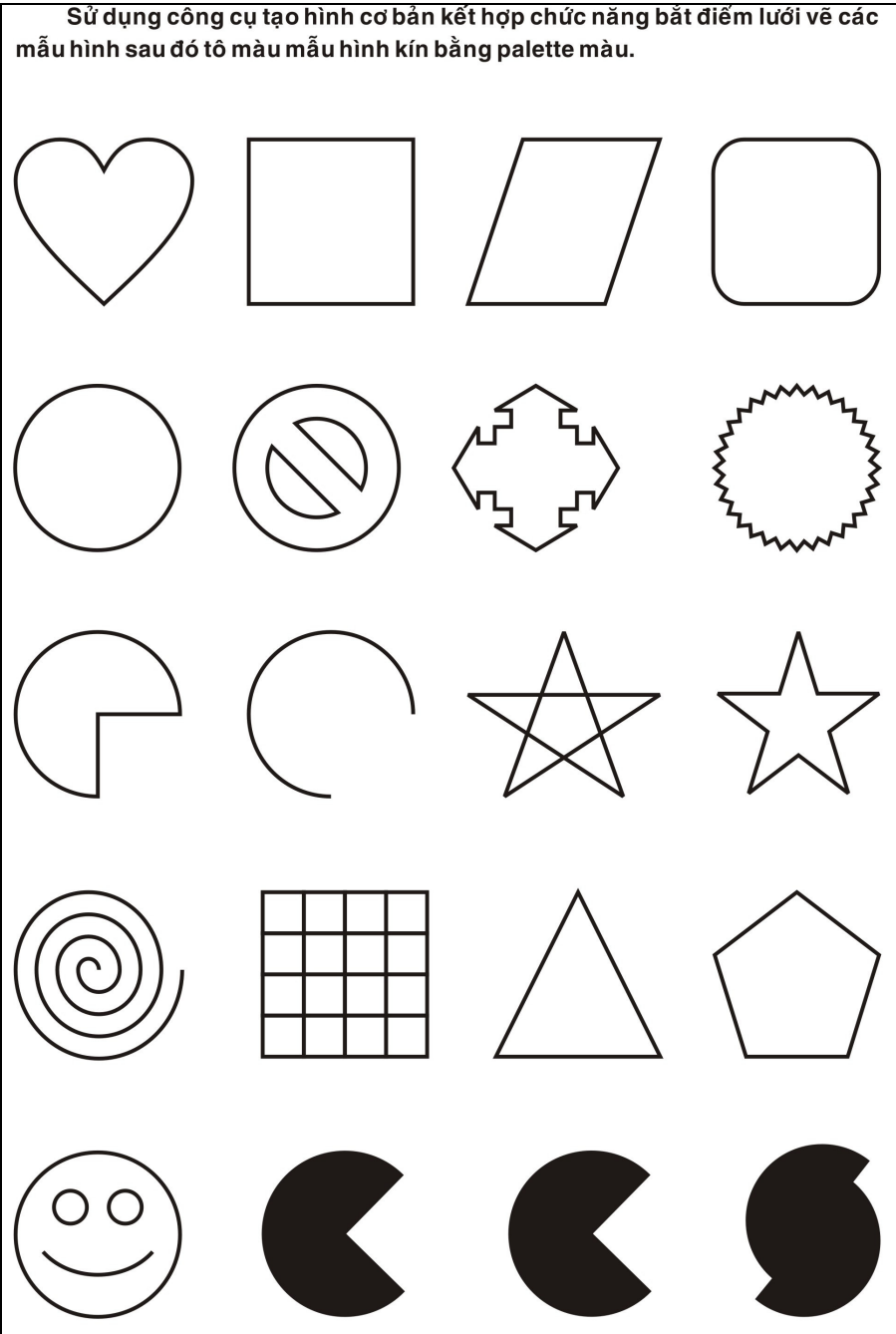
Bài tập 1.1:

Sử dụng công cụ Freehand Tool và Bezier Tool kết hợp chức năng bắt điểm lưới vẽ các mẫu hình sau:



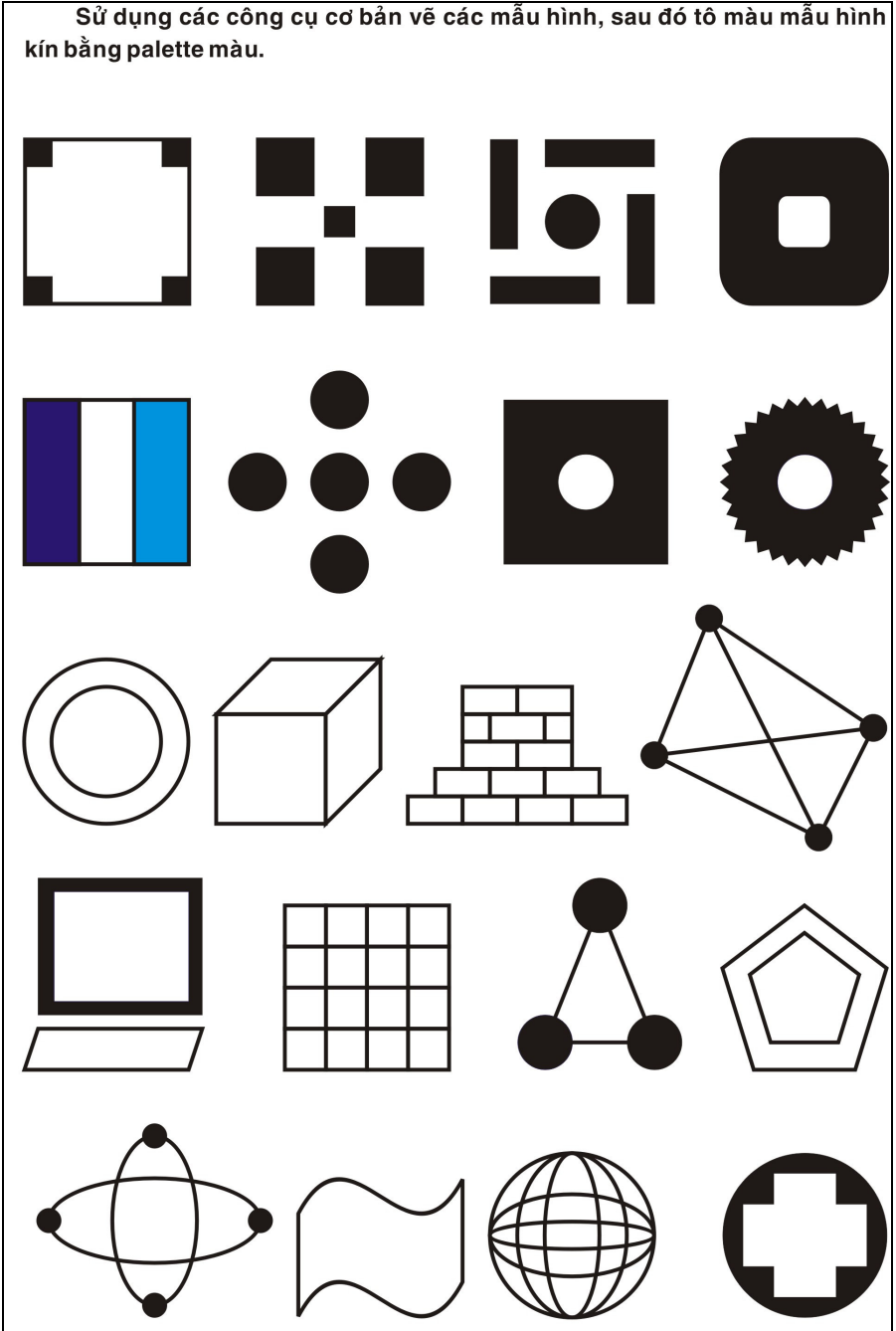
Bài Tập 1.2:

Sử dụng công cụ tạo hình cơ bản kết hợp chức năng bắt điểm lưới vẽ các mẫu hình sau đó tô màu mẫu hình kín bằng palette màu.



Bài Tập 1.3:

Sử dụng các công cụ cơ bản vẽ các mẫu hình, sau đó tô màu mẫu hình kín bằng palette màu.

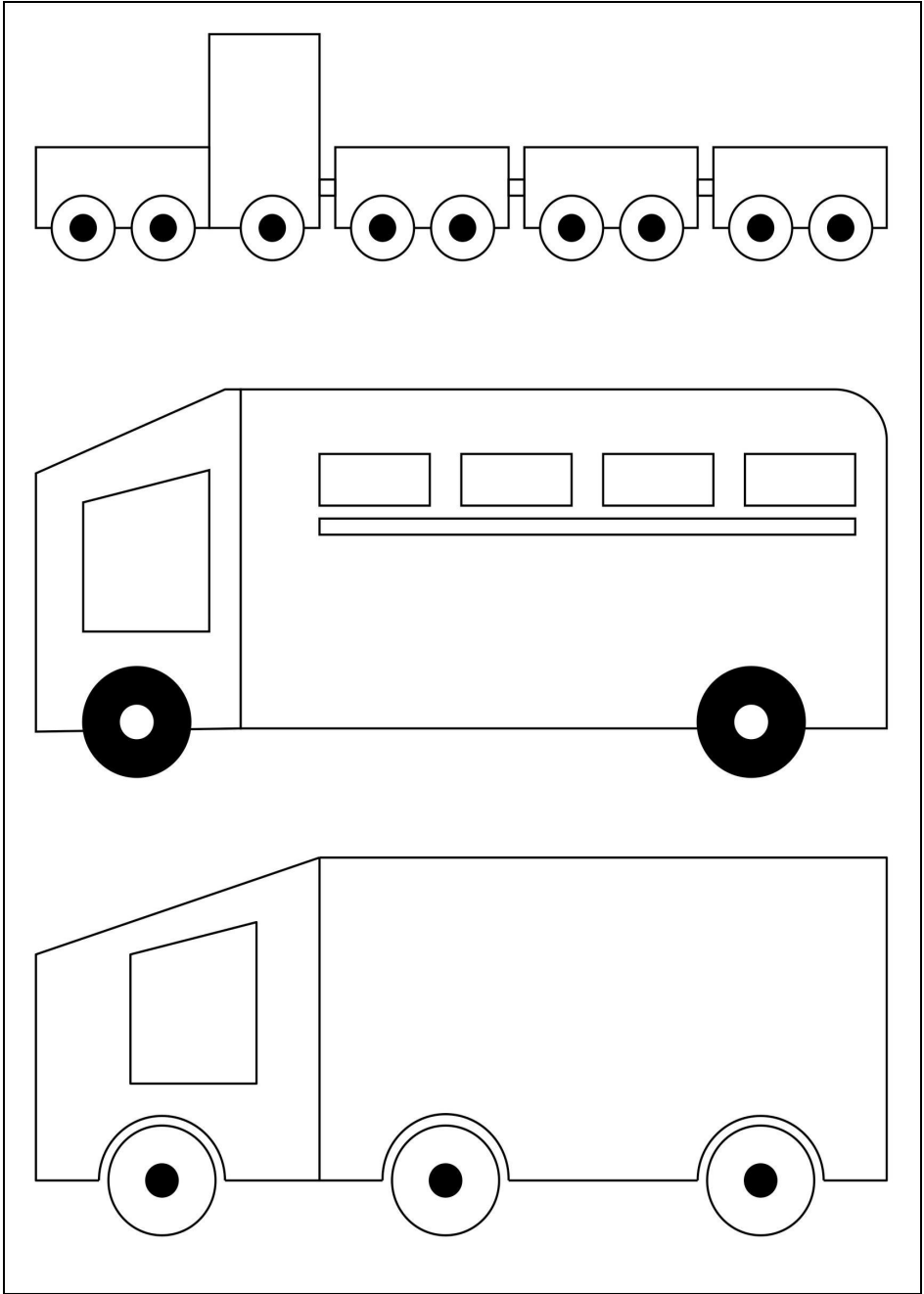


Bài Tập 1.4:

Sử dụng chức năng Insert Character chèn các mẫu hình, sau đó tô màu mẫu hình kín bằng palette màu.



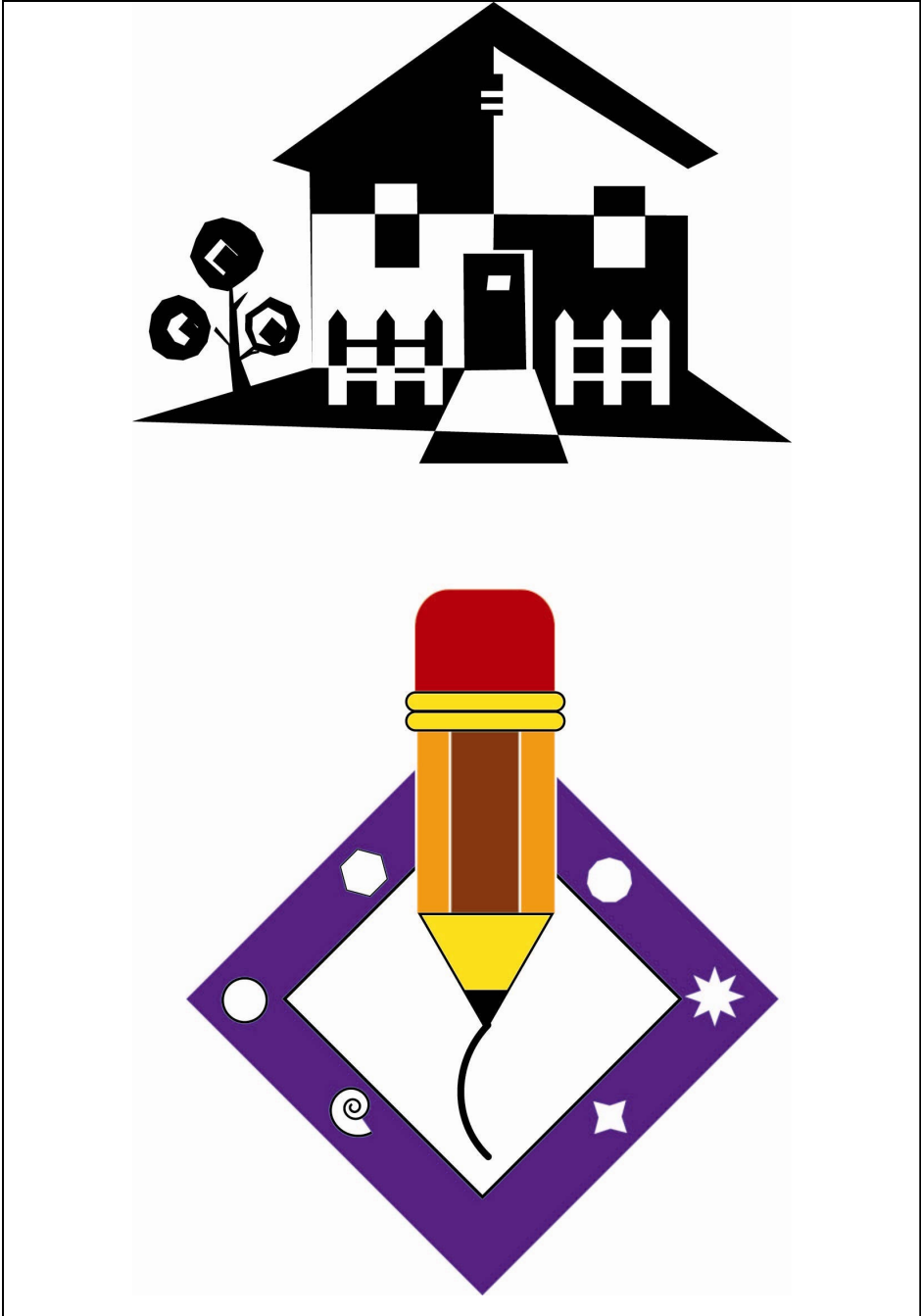
Bài Tập 1.5: Sử dụng công cụ cơ bản và tô màu để vẽ các mẫu sau:



Bài Tập 1.6: Sử dụng công cụ cơ bản và tô màu để vẽ tranh sau:



Bài Tập 1.7: Sử dụng công cụ cơ bản và tô màu để vẽ các mẫu sau:



Chương 2 : CÔNG CỤ HIỆU CHỈNH VÀ LỆNH BIẾN ĐỔI

Việc kết hợp giữa công cụ tạo đối tượng với công cụ biến đổi và lệnh hiệu chỉnh đối tượng là một trong những thao tác quan trọng để tạo nên những tác phẩm có giá trị. Trong chương này chúng ta sẽ tìm hiểu tính năng của những công cụ sau:

- Công cụ Pick Tool.
- Lệnh Group và Lệnh Ungroup và Lệnh Ungroup All.
- Lệnh Combine và Lệnh Break Apart.
- Lệnh Convert To Curve.
- Công cụ Outline.
- Lệnh Order.
- Lệnh Align And Distribute.
- Công cụ Shape.
- Nhóm Shapping: Lệnh Trim, Lệnh Weld, Lệnh Intersect.
- Nhóm lệnh Transformation: Lệnh Rotate, Lệnh Scale and Mirror, Lệnh Size, Lệnh Skew.

I. CÔNG CỤ PICK TOOL

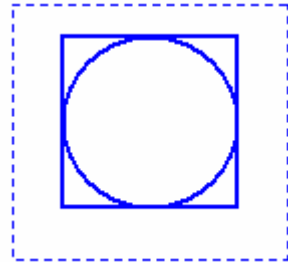
Công cụ Pick Tool cho phép chúng ta chọn nhanh đối tượng đồng thời thực hiện các thao tác biến đổi nhanh đối tượng. Công cụ có vị trí số 1 trong thanh công cụ.

Thao tác chọn đối tượng đơn:

- Chọn công cụ Pick.
- Kích chuột lên biên đối tượng.

Thao tác chọn nhiều đối tượng:

- Chọn công cụ Pick.
- Kích chuột lên biên đối tượng, đồng thời nhấn giữ phím Shift kích chuột lên đối tượng tiếp theo.
- Hoặc drag chuột tạo thành vùng chọn bao quanh các đối tượng.



Thao tác thôi chọn đối tượng:

- Chọn công cụ Pick.
- Nhấn giữ phím Shift kích chuột lên đối tượng đã chọn để bỏ đối tượng vừa chọn.
- Hoặc nhấp chuột lên vị trí bất kì trên vùng vẽ để thôi chọn toàn bộ các đối tượng.
- Hoặc nhấn phím Esc.

Thao tác xóa đối tượng:

- Chọn công cụ Pick.
- Chọn đối tượng.
- Nhấn phím Delete. Hoặc nhấp phải chuột, chọn delete

Thao tác di chuyển đối tượng:

- Chọn công cụ Pick.
- Kích chuột lên biên đối tượng hoặc tại tâm x của đối tượng, đồng thời drag chuột dời đối tượng.
- Thả chuột tại vị trí cần đặt đối tượng.

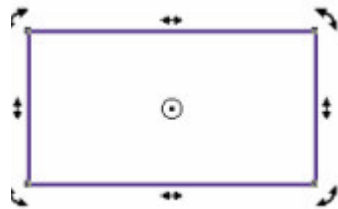
Thao tác sao chép đối tượng:

- **Cách 1:** Trong lúc di chuyển đối tượng nhấn chuột phải trước khi thả chuột trái.
- **Cách 2:** Chọn đối tượng bằng công cụ Pick, sau đó nhấn dấu cộng trên vùng phím số.
- **Cách 3:** Nhấp chuột chọn đối tượng, đưa con trỏ về một trong 4 handle ở góc, đồng thời nhấn giữ phím Shift drag chuột vào trong hay ra ngoài sau đó nhấn chuột phải để sao chép đối tượng đồng tâm. Xem hình:



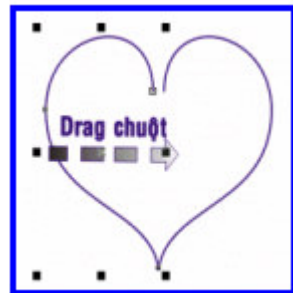
Thao tác quay và kéo xiêng đối tượng

- Chọn đối tượng 2 lần bằng công cụ Pick.
- Để quay đối tượng thao tác chuột trên 4mấu quay ở góc.
- Để kéo xiêng đối tượng thao tác chuột trên 4 mấu kéo xiên ở giữa.



Thao tác lấy đối xứng đối tượng:

- Vẽ trục đối xứng.
- Chọn trục đối xứng và đối tượng bằng công cụ Pick.
- Đưa con trỏ chuột về Handle ở giữa đối diện với phía lấy đối xứng đồng thời nhấn giữ phím Ctrl đến khi con trỏ xuất hiện mũi tên hai chiều drag chuột sang phía lấy đối xứng đến khi khung đối tượng xuất hiện, thả chuột rồi thả phím Ctrl.



Thao tác sao chép đối xứng đối tượng:

- Thực hiện tương tự như lấy đối xứng nhưng nhấp chuột phải trước khi thả chuột trái rồi thả phím Ctrl.

II. LỆNH GROUP

Lệnh Group cho phép chúng ta nhóm hai hay nhiều tượng lại thành một nhóm. Hoặc nhóm các nhóm lại với nhau đồng thời giữ nguyên thuộc tính của các đối tượng.

Thao tác thực hiện nhóm các đối tượng:

- Chọn các đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Group.
- Hoặc chọn chức năng Group trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + G.

III. LỆNH UNGROUP

Lệnh Ungroup cho phép chúng ta hủy bỏ nhóm đã được Group sau nhất.

Thao tác thực hiện phân rã nhóm đối tượng:

- Chọn nhóm đã Group bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Ungroup.
- Hoặc chọn chức năng Ungroup trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + U.

IV. LỆNH UNGROUP ALL

Lệnh Ungroup All cho phép chúng ta hủy bỏ tất cả các nhóm đã Group lại.

Thao tác thực hiện phân rã nhóm đối tượng:

- Chọn nhóm đã Group bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Ungroup All.
- Hoặc chọn chức năng Ungroup All trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + U.

V. LỆNH COMBINE

Cho phép chúng ta kết hợp hai hay nhiều đối tượng với nhau thành một đối tượng duy nhất có cùng một thuộc tính.

Màu sắc và thuộc tính của đối tượng kết quả là màu sắc và thuộc tính của đối tượng được chọn sau cùng.

Thao tác thực hiện kết hợp đối tượng:

- Chọn các đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Combine.
- Hoặc chọn chức năng Combine trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + L.

Ví dụ: Combine hai đường tròn chúng ta có một vòng tròn.



VI. LỆNH BREAK APART

Lệnh Break Apart cho phép chúng ta tách đối tượng đã được Combine ra thành các đối tượng rời rạc hay tách các phần trong đối tượng bị Trim.

Thao tác thực hiện tách rời đối tượng:

- Chọn các đối tượng đã Combine bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Break Apart.
- Hoặc chọn chức năng Break Apart trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + K.

VII. LỆNH CONVERT TO CURVE

Lệnh Convert to Curve cho phép chúng ta chuyển biên các đối tượng được vẽ bằng các công cụ như Rectangle, Ellipse Tool về dạng biên cong để biến đổi nhanh bằng công cụ Pick.

Thao tác thực hiện convert đối tượng:

- Chọn các đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Convert to Curve.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + Q.

VIII. CÔNG CỤ OUTLINE TOOL

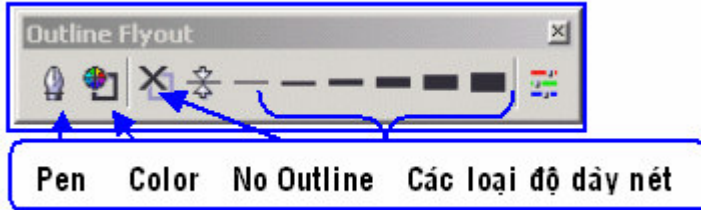
Công cụ OutLine cho phép chúng ta thực hiện các thao tác biến đổi thuộc tính đường viền của đối tượng.

Thao tác thực hiện thay đổi thuộc tính đường viền:

Chọn các đối tượng bằng công cụ Pick.

- Chọn công cụ Outline tool trên hộp công cụ.

- Chọn một trong các chức năng trên thanh Menu số ngang.
- Để chọn lại Style ta phải chọn hộp Pen trên Menu ngang, chọn lại Style trong hộp thoại.



IX. LỆNH ORDER

Lệnh Order cho phép chúng ta thay đổi vị trí xếp lớp giữa các đối tượng với nhau.

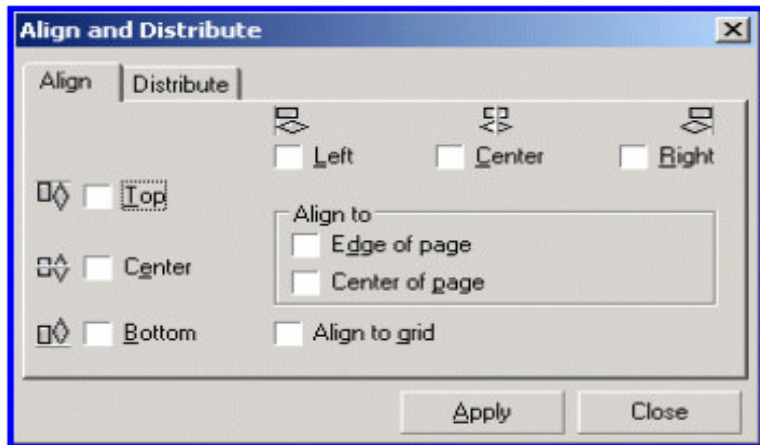
Thao tác thực hiện thay đổi vị trí xếp lớp giữa các đối tượng:

- Chọn đối tượng cần thay đổi vị trí.
- Chọn Menu Arrange, chọn Order, Chọn một trong các chức năng tại hộp thoại nhìn thấy.
- To Front: Trên cùng. Nhấn tổ hợp phím **Shift + PgUp**.
- To Back: Dưới cùng. Nhấn tổ hợp phím **Shift + PgDown**.

X. LỆNH ALIGN AND DISTRIBUTE

Lệnh Align and Distribute cho phép chúng ta giống hàng đối tượng A theo đối tượng B.

Thao tác thực hiện:

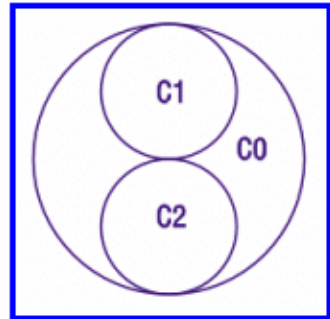


- Chọn đối tượng A bằng công cụ Pick, đồng thời nhấn giữ phím Shift chọn tiếp đối tượng B.
- Chọn Menu Arrange, chọn Align And Distribute.
- Hộp thoại xuất hiện: Xem hình:
- Chọn chức năng canh lề rồi chọn Ok.
- Theo phương ngang có:
 - ✓ Left: phím tắt là L.
 - ✓ Center: Phím tắt là C.
 - ✓ Right: Phím tắt là R.
- Theo phương đứng có:
 - ✓ Top: phím tắt là T.
 - ✓ Center: Phím tắt là E.
 - ✓ Bottom: Phím tắt là B.

Ví dụ:

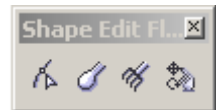
Align hai Circle C1, C2 theo C0.

- Vẽ C0
- Vẽ C1 và C2 nhỏ hơn C0 2 lần
- Với C1, C0: Top – Center.
- Với C2, C0: Bottom – Center.



XI. CÔNG CỤ SHAPE TOOL

Công cụ Shape - có thể được coi như là một trái tim của chương trình CorelDRAW. Shape tham gia vào hầu hết các thao tác từ việc biến đổi tạo hình ảnh đơn giản đến việc tạo các hiệu ứng biến đổi phức tạp chúng ta cũng thấy bóng dáng của Shape. Sau đây chúng ta sẽ cùng tìm hiểu chức năng và các thao tác biến đổi của công cụ Shape. Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ 2.



XI.1. Chức Năng Bo Tròn Góc

Thao tác thực hiện bo tròn góc tự do:

- Chọn công cụ Shape trên thanh công cụ.
- Nhấp chuột vào một trong 4 góc của đối tượng đồng thời drag chuột vào bên trong đến khi vừa ý thả chuột.

Thao tác thực hiện bo tròn góc với bán kính chính xác:

- Chọn công cụ Shape trên thanh công cụ.
- Nhấp chuột lên đối tượng.
- Quan sát thanh đặc tính:
- Nhấp chuột mở khoá trên thanh đặc tính để bo rời rạc.
- Nhập bán kính góc bo cho góc cần bo.
- Nếu muốn bo đều cho tất cả các góc không cần mở khoá và chỉ cần nhập bán kính cho bất kỳ một góc.

Ví dụ: Vẽ cái ca

- Khởi tạo bản vẽ: Khổ giấy A4, mở lưới, xác lập lưới 10x10. mở bắt điểm lưới Snap to grid.
- Vẽ tự do một Hình chữ nhật đứng.
- Chọn công cụ Shape bo tròn hai góc dưới: $R = 50$.
- Vẽ 2 Elipse tự do rồi Combine lại.
- Đặt vòng ellipse lên hình chữ nhật.
- Nhóm tất cả chúng lại.
- Tô màu cho nhóm đối tượng. Màu tô cùng màu đường viền.



XI.2. Chức Năng Biến Đổi Đường Biên


Khái niệm Node

Node là điểm điều khiển trên biên đối tượng. Node còn gọi là điểm neo. Node là điểm chuyển tiếp giữa hai đoạn biên hay là điểm cuối của một đoạn biên. Node có 2 loại

- Node gãy: Cusp Node.  , Node trơn: Smooth node . 

Thao tác thêm Node:

- Chọn công cụ Shape trên thanh công cụ.

- Nhấp đúp chuột trái lên biên đối tượng tại vị trí thêm node.
- Hoặc nhấp trái chuột lên biên đối tượng tại vị trí cần thêm
- Chọn chức năng Add Node trên thanh đặc tính hặc nhấn dấu “+” trên vùng phím số. 

Ví dụ: Tạo Logo Catex


- Khởi tạo bản vẽ: Khở giấy A4, mở lưới, xác lập lưới 10x10. mở bắt điểm lưới Snap to grid.
- Vẽ Hình tròn 80 mm.
- Chọn công cụ Shape tool vẽ hình sao 5 cánh kích thước 60x60 mm.
- Align and Distribute hình sao theo hình tròn. Center.
- Combine hai hình lại.
- Thêm node trên cạnh và dời Node. Xem hình:



Thao tác hủy Node:

- Chọn Công cụ Shape.
- Chọn Node cần hủy.
- Chọn chức năng Delete node trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn phím Delete. Hoặc nhấn dấu trừ “-”.

Thao tác biến đổi đoạn thẳng thành đoạn cong

- Chọn công cụ Shape.
- Nhấp chuột chọn đoạn thẳng cần uốn cong.
- Chọn Convert Line to Curve trên thanh đặc tính 
- Drag chuột uốn cong đoạn thẳng hoặc có thể kéo dời hai cần điều khiển ở hai đầu.


Ví dụ: Tạo Logo Âm dương

- Khởi tạo bản vẽ: Khở giấy A4, mở lưới, xác lập lưới 10x10. mở bắt điểm lưới Snap to grid.
- Vẽ Hình tròn 80 mm.


- Vẽ 2 đường tròn: 40 mm.
- Align hai đường tròn với đường tròn lớn.
- Vẽ các đa tuyến nối các điểm 1,2,3,4,5,6,7,1.
- Chọn công cụ Shape uốn cong các đoạn 12, 23, 34, 45, 56, 67 theo các biên đường tròn.
- Thu kích thước 2 circle nhỏ 10x10.
- Thay đổi vị trí hai đường tròn nhỏ lên.
- Tô màu cho các đối tượng. Xem hình:
- Nhóm tất cả chúng lại.



Thao tác biến đoạn cong thành đoạn thẳng:

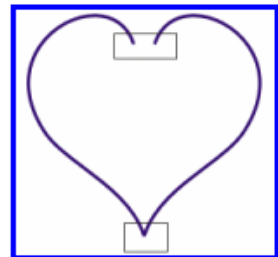
- Chọn Công cụ Shape.
- Nhấp chuột chọn đoạn cong cần biến đổi.
- Chọn Convert Curve to Line trên thanh đặc tính .

Thao tác nối hai Node thành một Node:


- Chọn công cụ Shape.
- Nhấp chuột chọn hai node cần nối. Nếu hai Node nằm trên hai đoạn biên rời nhau, phải Combine chúng lại trước.
- Chọn chức năng Join Two Node ở thanh đặc tính. .

Ví dụ: Vẽ trái tim

- Chọn công cụ Freehand Tool.
- Nhấp chuột vẽ ½ trái tim. Chỉnh sửa.
- Sao chép đối xứng ½ trái tim còn lại.
- Combine hai nửa trái tim.
- Chọn công cụ Shape lần lượt drag chuột chọn hai Node trên và hai Node dưới để nối chúng lại.



Thao tác bẻ gãy Node


- Chọn công cụ Shape.
- Nhấp chuột chọn node cần bẻ gãy.
- Chọn Make Node a Cusp trên thanh đặc tính. 

Ví dụ: Vẽ trái tim


- Khởi tạo bản vẽ: Khổ giấy A4, mở lưới, xác lập lưới 10x10. mở bắt điểm lưới Snap to grid.
- Vẽ hình tròn 80 mm.
- Chọn hình tròn, chọn chức năng Convert to Curve trên thanh đặc tính.
- Kéo hình tròn dài xuống một đoạn thành 80x100mm.
- Chọn công cụ Shape dời Node trên đỉnh.
- Chọn công cụ Shape bẻ gãy Node trên đỉnh, kéo hai cần điều khiển ngược lên.
- Tương tự chọn công cụ Shape bẻ gãy Node dưới đáy và kéo hai cần đầu khiển ngược lên trên. Xem hình:



Thao tác chuyển Node gãy thành Node trơn

- Chọn công cụ Shape.
- Chọn Node cần chuyển đổi.
- Chọn chức năng Smooth Node ở thanh đặc tính. 

Thao tác tách một Node thành hai Node:

- Chọn công cụ Shape.
- Chọn node cần tách.
- Chọn chức năng Break Node ở thanh đặc tính. 

Ví dụ:

Chỉ cần một đường tròn, bằng cách kết hợp các chức năng của công cụ Shape chúng ta có thể tạo nên Logo đầu nhốt Shell.

- Khởi tạo bản vẽ: Khổ giấy A4, mở lưới, xác lập lưới 10x10. mở bắt điểm lưới Snap to grid.
- Vẽ hình tròn 100x100 mm.
- Convert to Curve đường tròn.
- Bẻ gãy hai node giữa.
- Thêm ba Node ở đáy và kéo dời cho đúng vị trí.
- Vẽ một đường tròn nhỏ ở dưới rồi hàn với hình vừa biến đổi.
- Sao chép đồng tâm một hình có kích thước nhỏ hơn.
- Tiếp tục nhân dấu cộng để sao chép hình vừa copy.
- Vẽ một hình tam giác đứng trên đỉnh. Dời tâm phù hợp và sao chép thành dãy tròn.
- Thực hiện Trim nhóm tam giác vừa vẽ với chi tiết nhỏ
- Chọn hình nhỏ còn lại combine với hình lớn.
- Chọn Text viết chữ SHELL.
- Align chữ SHELL với hình: Center Horizontal.
- Nhóm tất cả chúng lại. Xem hình:



XII. NHÓM LỆNH SHAPING

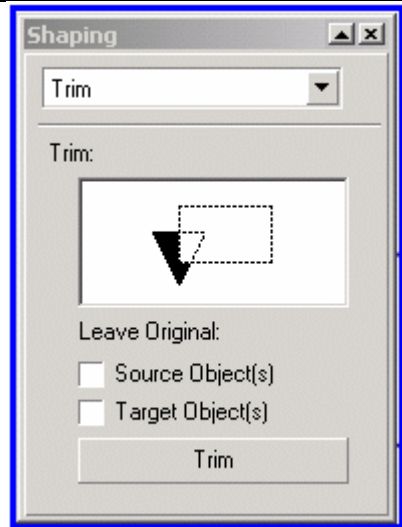
XII.1. Lệnh Trim

Lệnh Trim cho phép chúng ta cắt xén phần thừa của đối tượng hay cắt đối tượng ra thành nhiều phần.

Thao tác thực hiện Trim:

- Chọn đối tượng làm công cụ Trim. Đối tượng này gọi là Source objects. Nếu như có nhiều đối tượng cùng làm công cụ Trim chúng ta phải Combine lại.
- Chọn Menu Arrange, Shaping, Shaping. Hộp thoại xuất hiện:

- Hộp lựa chọn: Chọn Trim.
- Đánh dấu Source Objects nếu muốn giữ lại đối tượng làm công cụ Trim.
- Đánh dấu Target Objects nếu giữ đối tượng bị trim.
- Chọn Trim.
- Kích chuột vào đối tượng bị Trim – Còn gọi là Target Objects. Nếu có nhiều đối tượng bị trim ta phải Combine lại.



Chú ý:

- Nếu đối làm công cụ trim cắt đối tượng bị trim ra thành nhiều phần. Để tách các phần ra ta thực hiện như sau:
- Chọn đối tượng đã trim bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn Break curve Apart.
- Hoặc chọn chức năng Break apart trên thanh đặc tính.
- Hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + K.

Ví dụ: Vẽ chìa khoá.

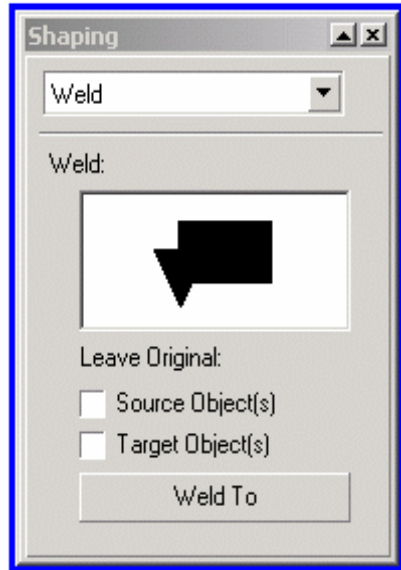


XII.2. Lệnh Weld

Lệnh Weld cho phép chúng ta hàn dính các đối tượng lại với nhau thành một đối tượng duy nhất. Hình dáng của đối tượng kết quả là hình bao của tất cả các đối tượng than gia hàn.

Thao tác thực hiện hàn dính các đối tượng

- Chọn tất cả các đối tượng tham gia hàn dính.
- Chọn Menu Arrange, Shapping, Shaping.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:
- Hộp lựa chọn: Chọn Weld.
- Đánh dấu Source Objects/ Target Objects nếu muốn giữ lại đối tượng làm công cụ hàn và bị hàn.
- Chọn Weld. Kích chuột vào bất kỳ đối tượng nào tham gia hàn.



Ví dụ: Hàn dính lại các thành phần của chìa khóa



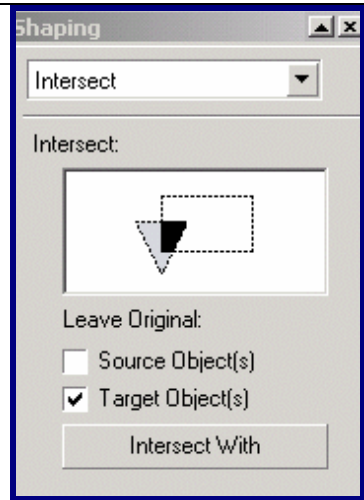
XII.3. Lệnh Intersect

Lệnh Intersect cho phép chúng ta lấy phần giao giữa các đối tượng với nhau.

Thao tác thực hiện:

- Chọn đối tượng làm công cụ giao. Đối tượng này gọi là Source objects. Nếu có nhiều đối tượng cùng làm công cụ giao chúng ta phải Group lại.
- Chọn Menu Arrange, Shapping, Chọn Shaping.

- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:
- Hộp chọn: Chọn Intersect.
- Đánh dấu Source Objects nếu giữ đối tượng giao.
- Đánh dấu Target Objects nếu giữ đối tượng bị giao.
- Chọn Intersect With.
- Kích chuột vào đối tượng bị.



Ví dụ:

- Vẽ một đường tròn. Vẽ một vòng tròn đặt tại vị trí thích hợp.
- Chọn vòng tròn lấy phần giao với đường tròn.
- Sao chép đối xứng phần giao vừa lấy.
- Tô đường tròn và phần giao cuối màu xanh Blue.
- Tô phần giao màu trắng. Group chúng lại. Xem hình:



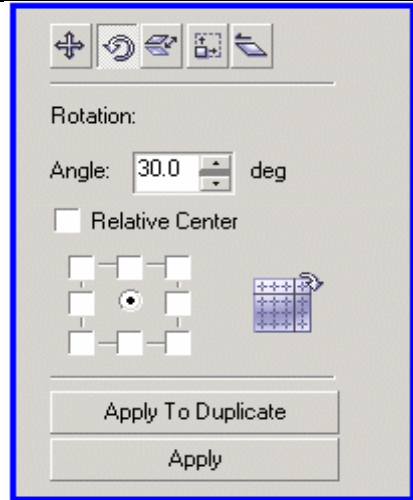
XIII. NHÓM LỆNH TRANSFORMATION

XIII.1. Lệnh Rotate

Lệnh Rotate cho phép chúng ta quay hoặc sao chép đối tượng thành một dãy tròn theo tâm và góc quay.

Thao tác thực hiện:

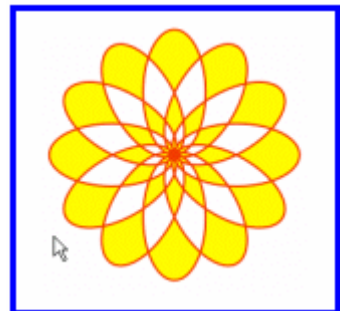
- Chọn công cụ Pick.
- Chọn đối tượng cần quay hay sao chép. Nếu muốn dời tâm tự do theo tâm của một đường tròn khác ta chọn đối tượng 2 lần rồi dời tâm trong trường hợp này thường dựa vào chức năng truy bắt điểm lưới để dời tâm chính xác.
- Chọn Menu Arrange, Transformation, Chọn Rotate.



- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:
- Hộp lựa chọn: Chọn Rotate.
- Hộp Angle: Nhập góc quay.
- Đánh dấu tâm quay nếu như không bước trên không dời tâm theo tâm đường tròn khác.
- Chọn Apply để quay.
- Chọn Apply to Duplicate để sao chép thành dãy tròn.

Ví dụ:

- Vẽ một Ellipse.
- Tô màu Ellipse:
 - ✓ Fill: Yellow.
 - ✓ Outline Color: Red.
- Tâm quay dời tại góc dưới ở giữa của đối tượng.
- Góc quay: 30⁰.
- Chọn lệnh Rotate để sao chép.

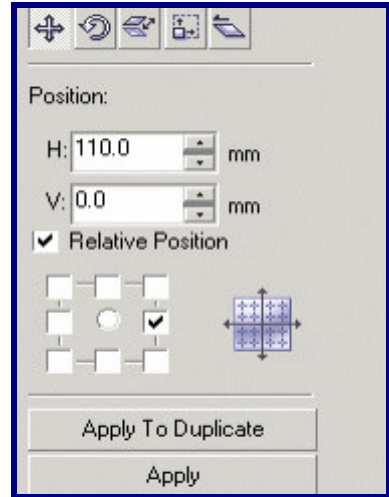


XIII.2. Lệnh Position

Lệnh Position cho phép di chuyển hoặc sao chép đối tượng theo phương đứng hoặc phương ngang hoặc đồng thời theo cả hai phương.

Thao tác thực hiện:

- Chọn công cụ pick.
- Chọn đối tượng cần di chuyển hay sao chép song song.
- Chọn Menu Arrange, Transformation, Chọn Position.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:
- Đánh dấu hướng di chuyển tại mục Relative Position.
- Hộp Position:
 - ✓ Hộp H: khoảng cách di chuyển theo phương ngang.
 - ✓ Hộp V: khoảng cách di chuyển theo phương đứng.
- Chọn Apply: Để di chuyển.
- Chọn Apply to Duplicate: Sao chép theo dãy song song.



Chú ý:

- Giá trị theo phương ngang là dương “+” theo chiều từ trái sang phải. Chiều âm “-” ngược lại.
- Giá trị theo phương đứng là dương “+” theo chiều từ dưới lên. Chiều âm “-” ngược lại.

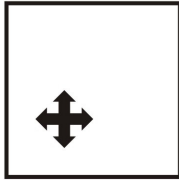
Ví dụ:

- Vẽ một hình chữ nhật đứng. Kích thước 5X30.
- Tô màu hình chữ nhật: Fill - Blue. Outline Color: Blue.
- Hướng di chuyển ở giữa bên phải.
- Khoảng cách di chuyển: +10.

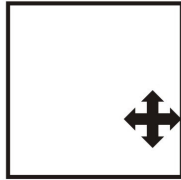
IX. BÀI TẬP CHƯƠNG 2:

Bài Tập 2.1:

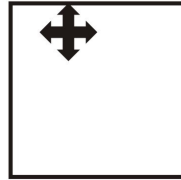
Sử dụng chức năng Insert Characer vẽ mẫu hình Normal, sau đó Copy các mẫu hình còn lại và Align and Distribute chúng theo hình vẽ.



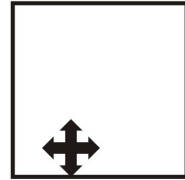
Normal



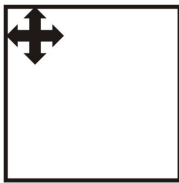
Right



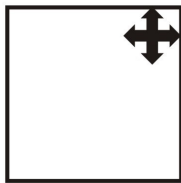
Top



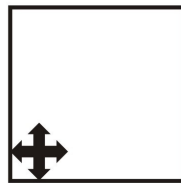
Bottom



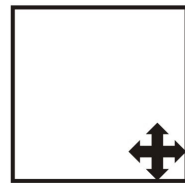
Top-left



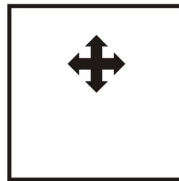
Top-right



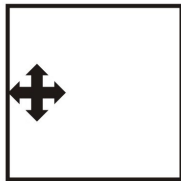
Bottom-left



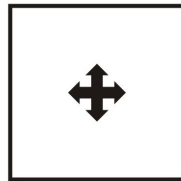
Bottom-right



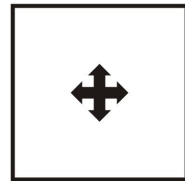
Center horizontal



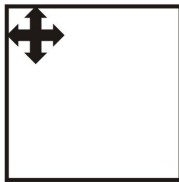
Center vertical



Center hor-ver



Center ver-Hor



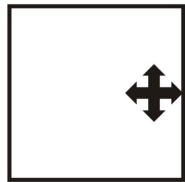
Top - Left



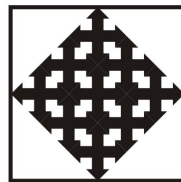
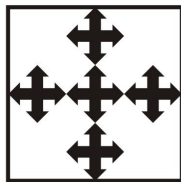
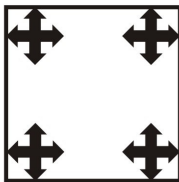
Bottom - left



Center ver-left hor

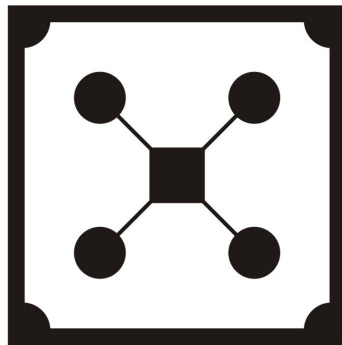
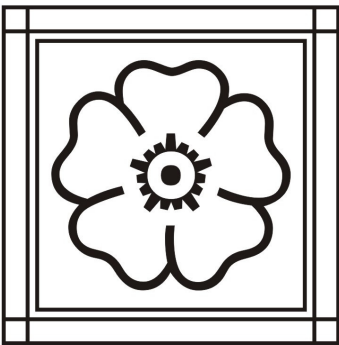
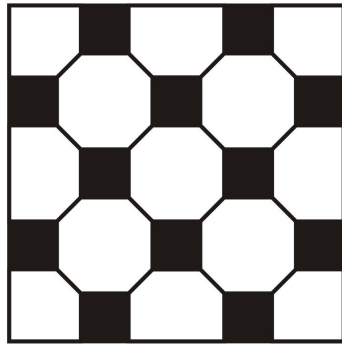
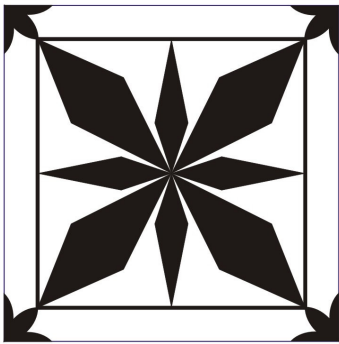
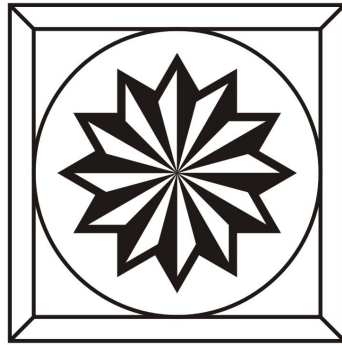


Right hor-center ver



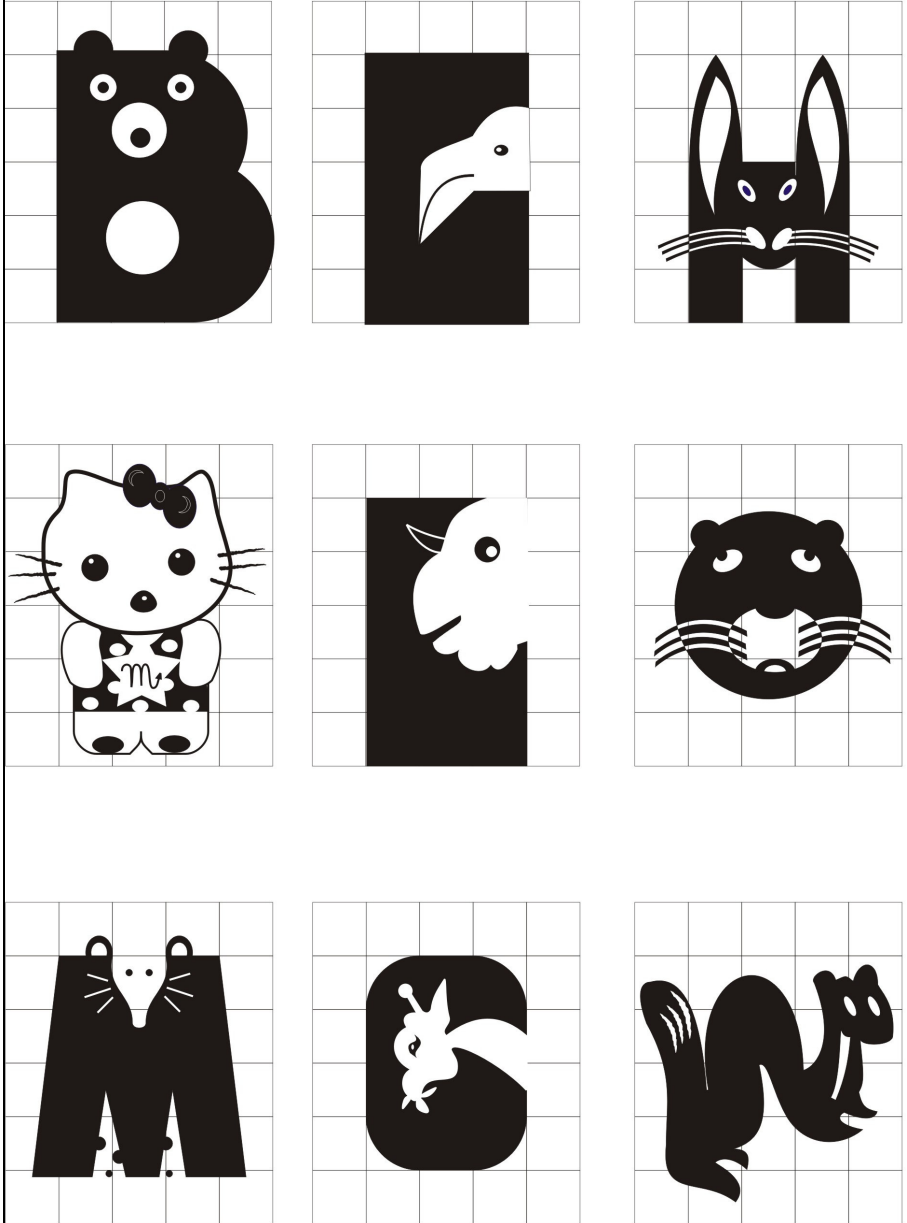
Bài tập 2.2:

Sử dụng chức năng Insert Character và công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới vẽ lại các mẫu gạch bông sau:



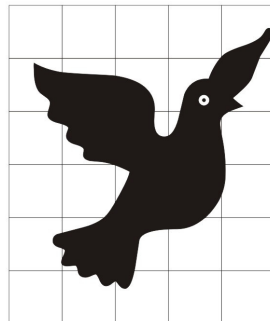
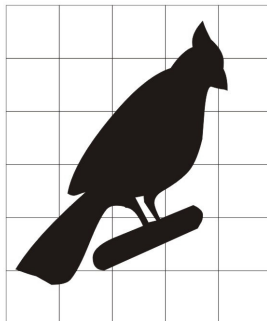
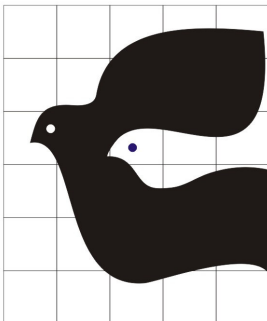
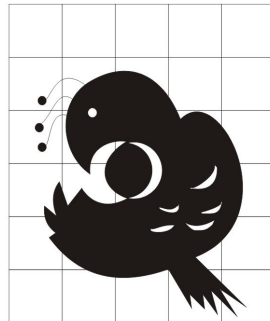
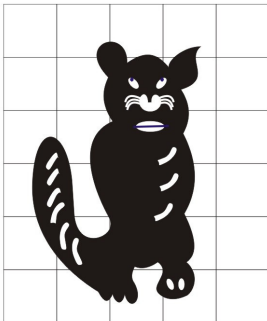
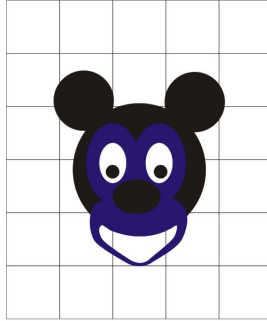
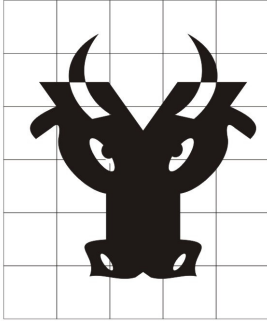
Bài tập 2.3:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ lại các mẫu hình sau:



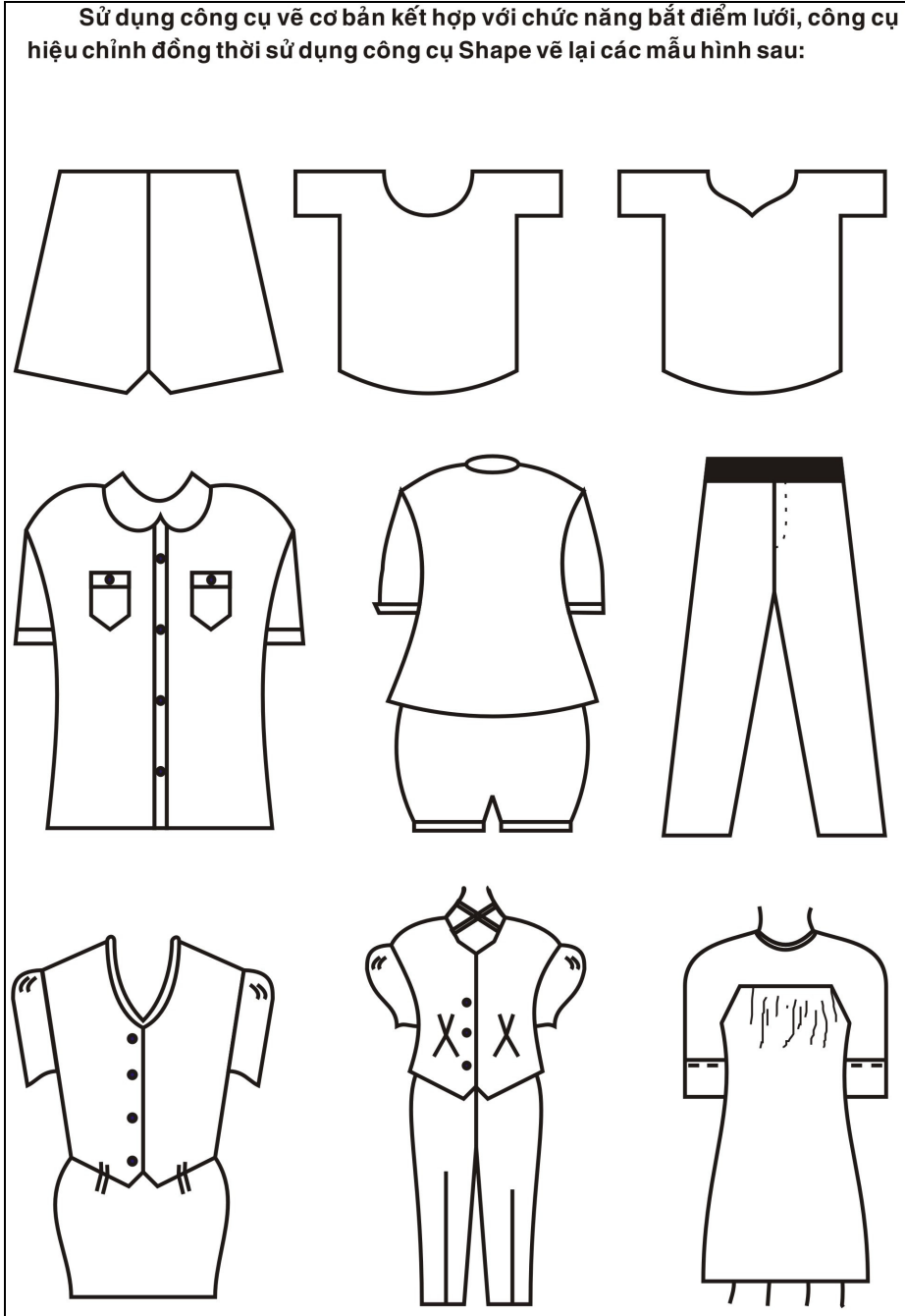
Bài tập 2.4:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ lại các mẫu hình sau:



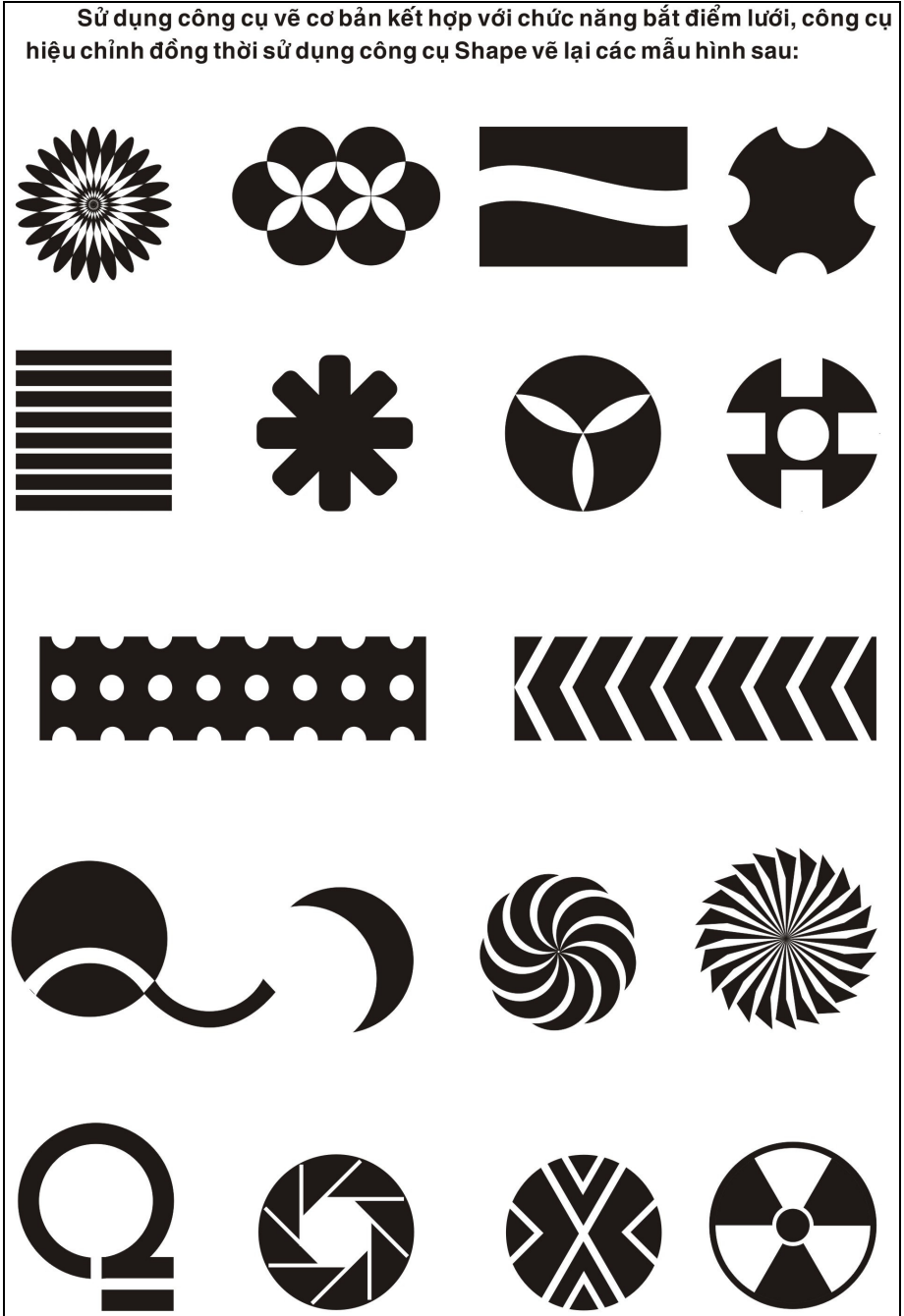
Bài Tập 2.5:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ lại các mẫu hình sau:



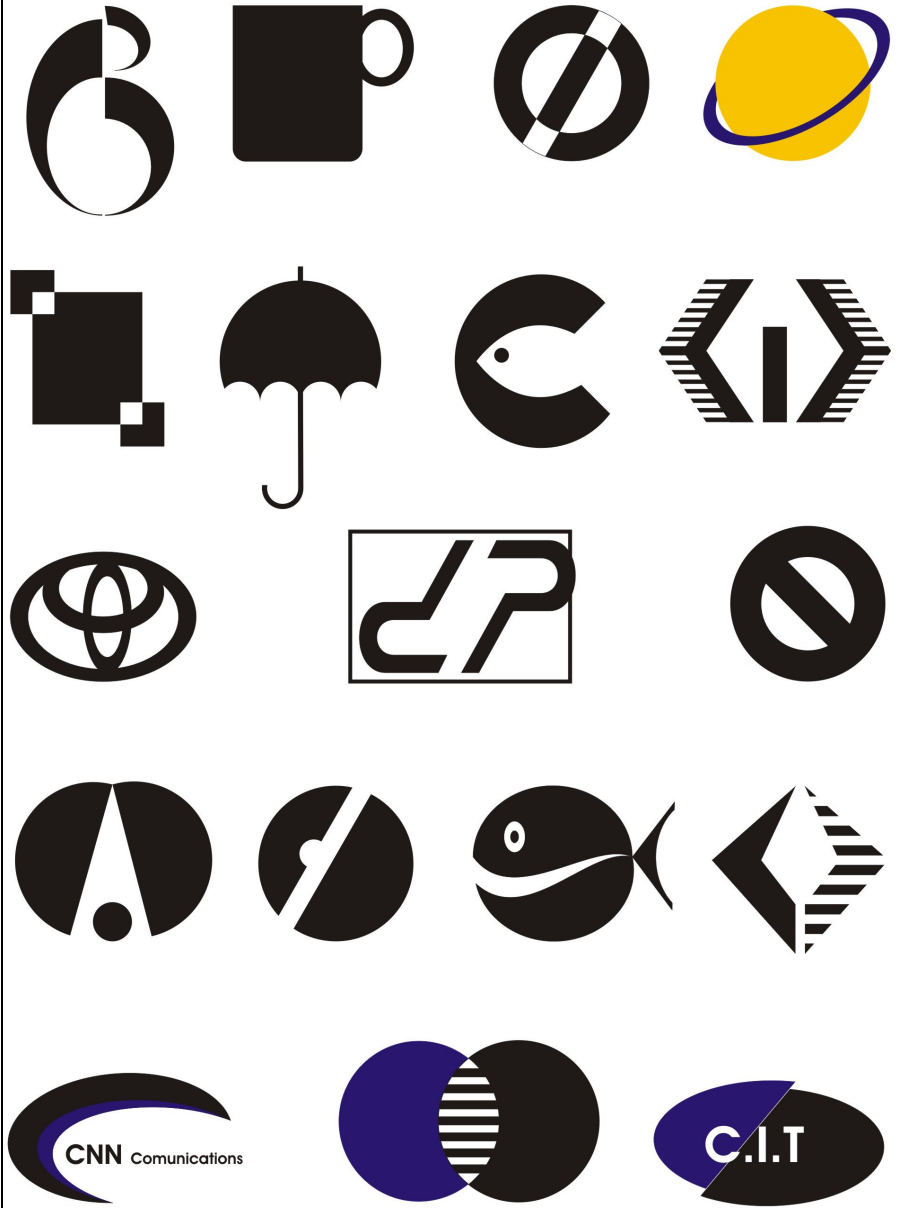
Bài Tập 2.6:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ lại các mẫu hình sau:



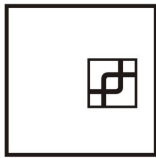
Bài Tập 2.7:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ lại các mẫu hình sau:

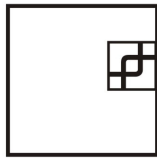


Bài Tập 2.8:

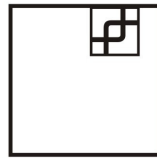
Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh và sử dụng công cụ Shape vẽ mẫu Normal Copy các mẫu còn lại:



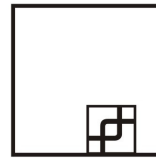
Normal



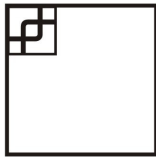
Right



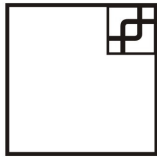
Top



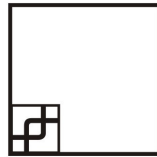
Bottom



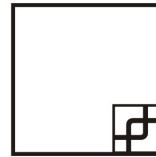
Top-left



Top-right



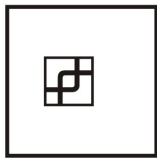
Bottom-left



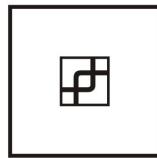
Bottom-right



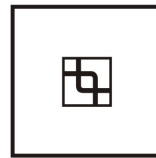
Center horizontal



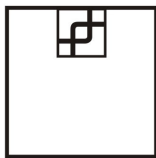
Center vertical



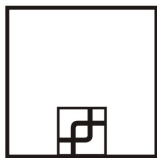
Center hor-ver



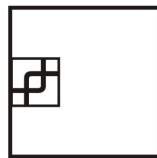
Center hor-ver



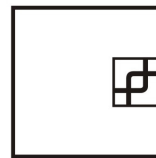
Center hor-left ver



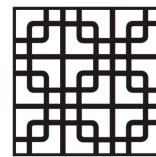
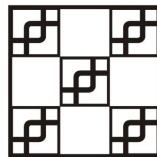
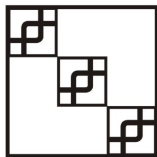
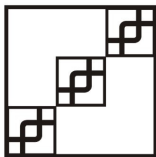
Center hor-bottom ver



Center ver-left hor

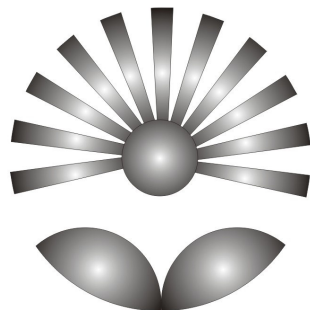
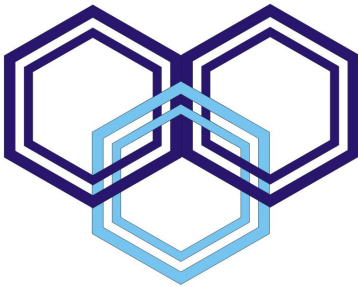
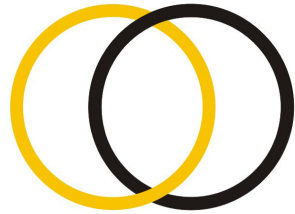
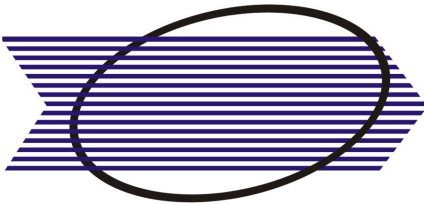


Center ver-right hor



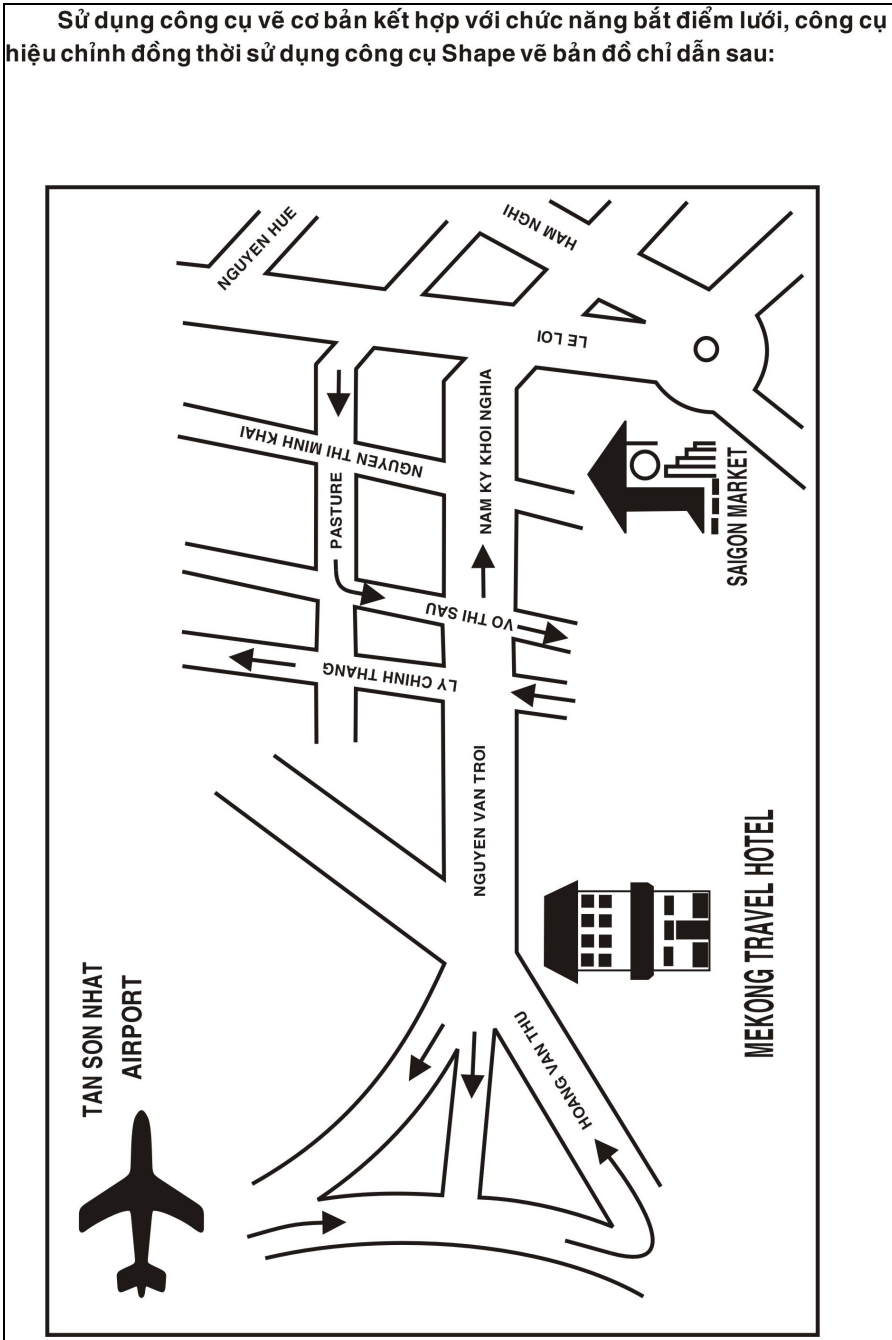
Bài Tập 2.9:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ mẫu hình còn sau:



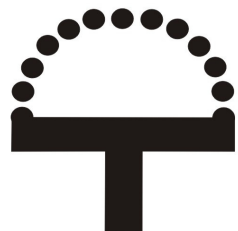
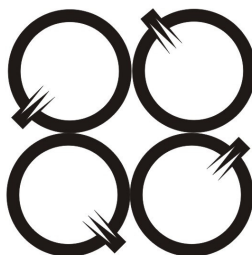
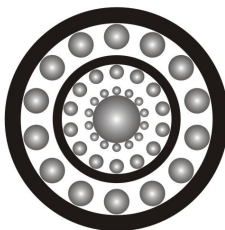
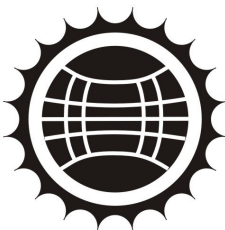
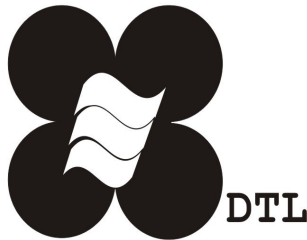
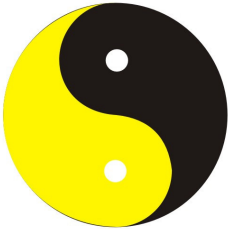
Bài Tập 2.10:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới, công cụ hiệu chỉnh đồng thời sử dụng công cụ Shape vẽ bản đồ chỉ dẫn sau:



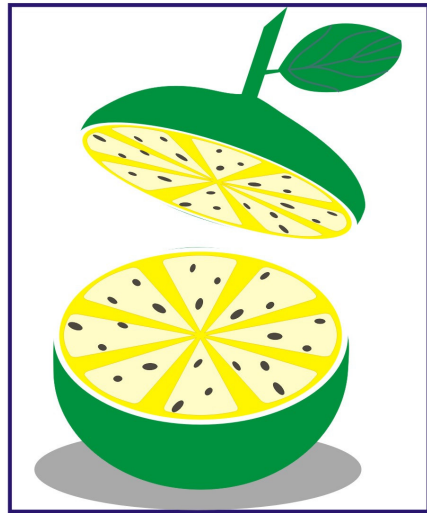
Bài Tập 2.11:

Sử dụng chức năng Insert Character và công cụ vẽ cơ bản kết hợp với chức năng bắt điểm lưới vẽ lại các mẫu gạch bông sau:

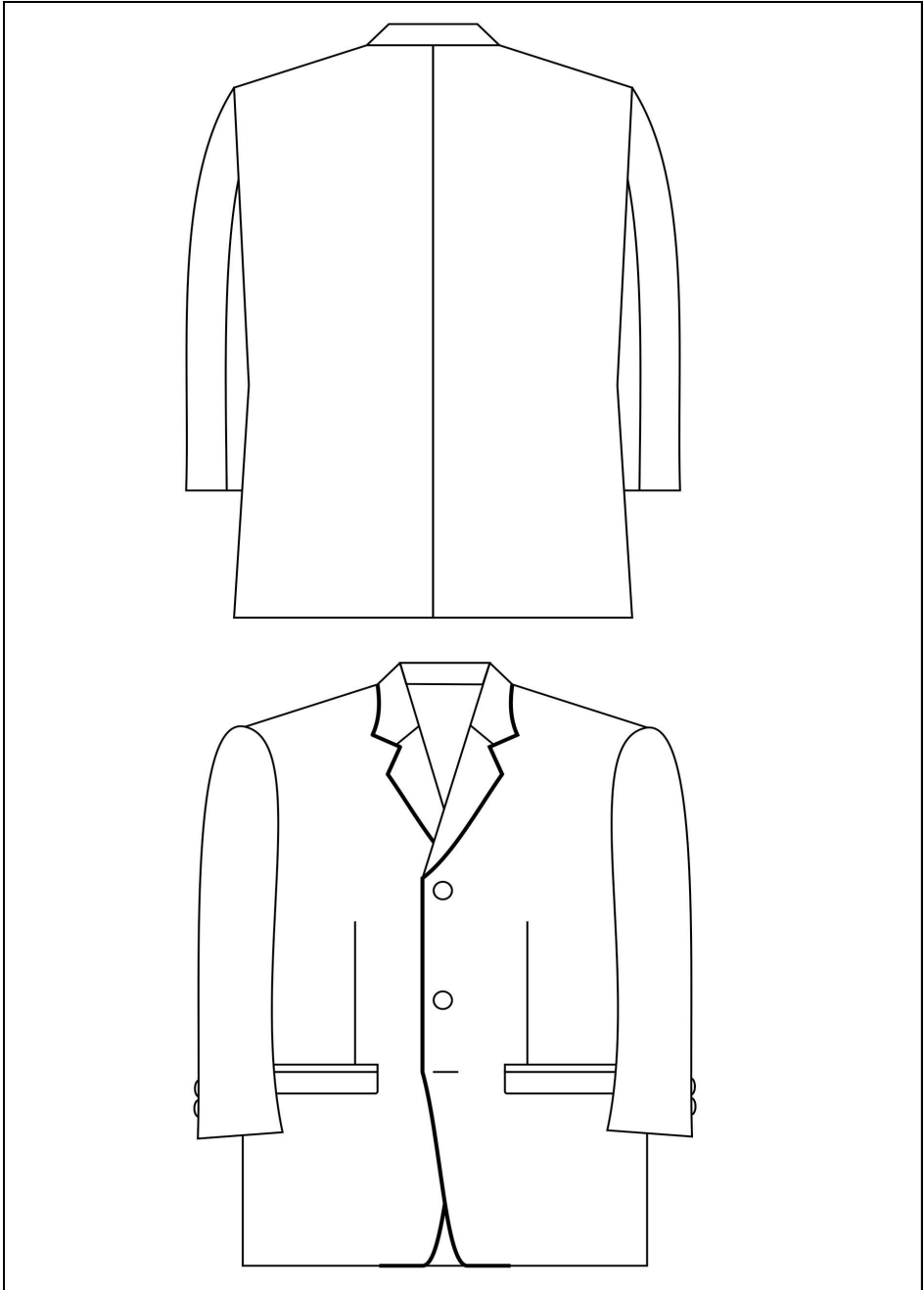


Bài Tập 2.12:

Sử dụng Công cụ vẽ cơ bản kết hợp các chức năng đã học đồng thời sử dụng công cụ Text tạo các mẫu sản phẩm sau:



Bài Tập 2.13:



Chương 3: CÔNG CỤ MÀU TÔ – TẠO VĂN BẢN

Màu sắc là một trong những yếu tố rất quan trọng góp phần tạo nên tính thẩm mỹ cao trong sản phẩm CorelDRAW. Biết cách phối màu hợp lý chúng ta sẽ tạo nên những tác phẩm có giá trị cao, thu hút được người quan sát.

Với CorelDRAW, văn bản là một phần tất yếu trong sự phong phú của CorelDRAW. Chúng ta có thể thấy trong hầu hết các sản phẩm được tạo ra từ chương trình CorelDRAW đều có văn bản. Văn bản không chỉ mang ý nghĩa chú thích mà còn thể hiện ý nghĩa chính trong tác phẩm.

Trong chương này chúng sẽ lần lượt tìm hiểu các vấn đề sau:

- Khái niệm mô hình màu.
- Các mô hình màu cơ bản trong CorelDRAW.
- Tô màu bằng thanh màu.
- Tô màu bằng công cụ tô màu Fill Color Dialog.
- Tô màu bằng công cụ tô màu Fountain Fill Dialog.
- Tô màu bằng công cụ tô màu Pattern Fill Dialog.
- Tô màu bằng công cụ tô màu Texttture Fill Dialog.
- Tô màu bằng công cụ tô màu Interactive Fill Tool.
- Tô màu bằng công cụ tô màu Interactive Mesh Tool.
- Sao chép thuộc tính màu từ một đối tượng khác.
- Tạo văn bản trong CorelDRAW
- Các đặc điểm nổi bật của văn bản
- Các thao tác biến đổi và hiệu chỉnh văn bản

I. SƠ LƯỢC VỀ MÔ HÌNH MÀU

Một mô hình màu là hệ thống hay cấu trúc dùng để tổ chức và xác định các màu phù hợp với một tổ hợp các tính chất cơ bản. Các tính chất đó có thể là cộng, trừ.

Có nhiều mô hình màu khác nhau, nhằm xác định màu, chẳng hạn: Mô hình màu HSB, mô hình màu RGB, mô hình màu CMYK, các mô hình này thực chất chỉ xuất phát từ hai mô hình chuẩn, được phát triển để phù hợp với các thiết kế đa dạng và chương trình ứng dụng.

I.1. Mô Hình Màu RGB

- R: Thể hiện màu Red.
- G: Thể hiện màu Green.
- B: Thể hiện màu Blue.

I.2. Mô Hình Màu CMYK

- C: Thể hiện màu Cyan.
- M: Thể hiện màu Magenta.
- Y: Thể hiện màu Yellow.
- K: Thể hiện màu Black. (do tính trùng lặp với màu Blue)

Chú ý:

- Để tô màu thành công: Đối tượng được tô màu phải kín.
- Khi tô màu phải để ý tính tương phản màu sắc, nhất là khi in sản phẩm trên máy in trắng đen.
- Tính so khớp màu giữa thiết bị nhập màn hình và thiết bị xuất máy in.

II. CÁC PHƯƠNG PHÁP TÔ MÀU

II.1. Giới Thiệu Hộp Công Cụ Fill Tool

Từ trên xuống ta có:

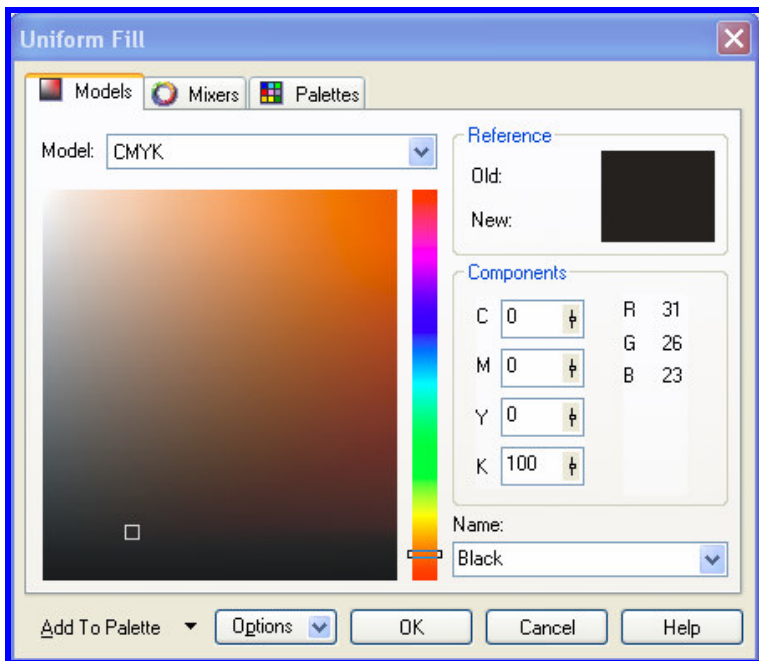


II.2. Tô Màu Bằng Công Cụ Fill Color Dialog

Đây là công cụ cho phép chúng ta thực hiện tô màu đồng nhất cho đối tượng. Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 15.

Cách thực hiện tô màu:

- Nhấp chuột chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn công cụ Fill Tool, chọn chức năng Fill Color Dialog.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:



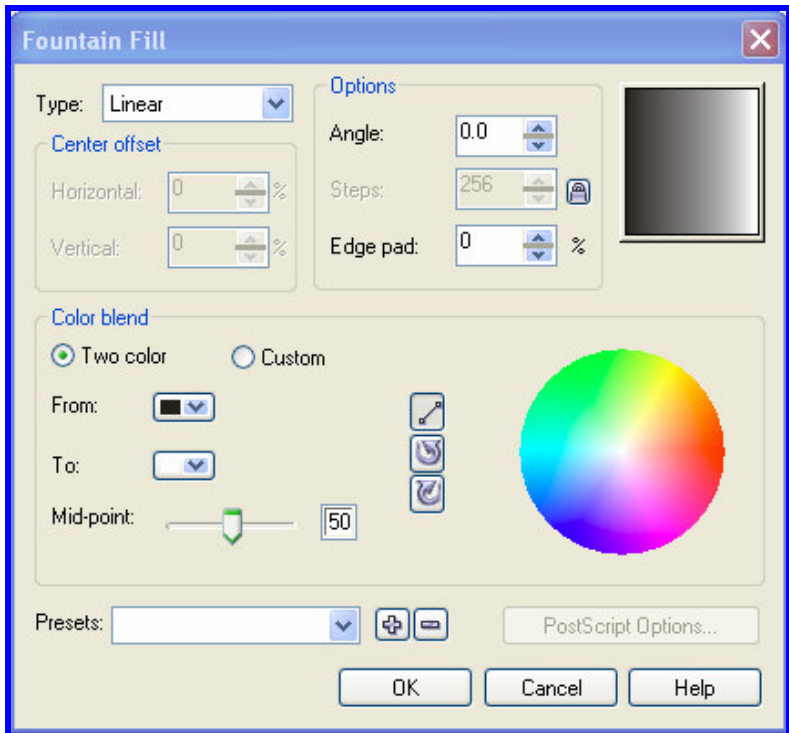
- Hộp Model: Chọn một mô hình màu.
- Nhập giá trị cho các màu cơ bản.
- Chọn Ok.

II.3. Tô Màu Bằng Công Cụ Fountain Fill Dialog

Công cụ Fountain Fill Dialog cho phép ta tô màu chuyển sắc đối tượng. Công cụ có vị trí số 2 trong hộp công cụ số 15.

Cách thực hiện tô màu:

- Nhấp chuột chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn công cụ Fill Tool, chọn Fountain Fill Color Dialog.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:



- Chọn kiểu tô tại ô Type:
 - ✓ Linear: Chuyển theo phương thẳng.
 - ✓ Radial: Chuyển theo hình tròn.
 - ✓ Conical: Chuyển theo hình chóp nón.
 - ✓ Square: Chuyển theo hình vuông.
- Chọn số màu chuyển sắc:
Two Color: Chuyển sắc theo hai màu

✓ Ô From: Chọn màu đầu.

✓ To: Chọn màu cuối.

Custom: Chuyển sắc với số màu tự thiết lập.

✓ Mặc định ta có hai điểm chuyển màu trắng đen tại hai vị trí biên 0 và 100. ta có thể thêm mới các điểm chuyển trong đoạn từ 1 đến 99, giá trị là một số nguyên.

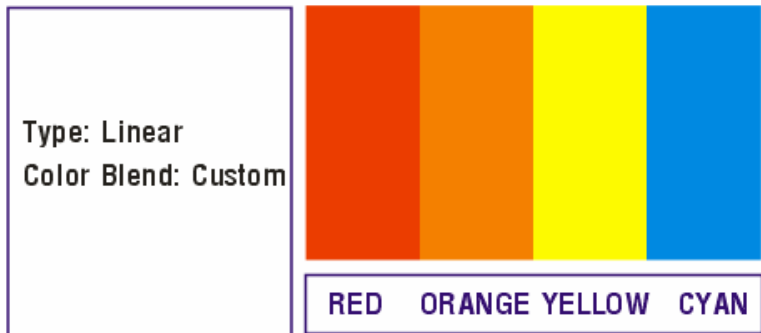
✓ Thêm mới điểm chuyển màu bằng cách nhấp đúp chuột trái lên vùng custom, rồi kéo dờn điểm về đúng vị trí.

✓ Thêm mới màu chuyển tại vị trí điểm chuyển: Nhấp chuột chọn điểm chuyển, rồi chọn một màu tại vùng màu nhìn thấy.

– Hộp Angle: Nhập góc quay.

– Chọn Ok.

Ví dụ: Tô màu cho hình chữ nhật có 4 thanh màu.

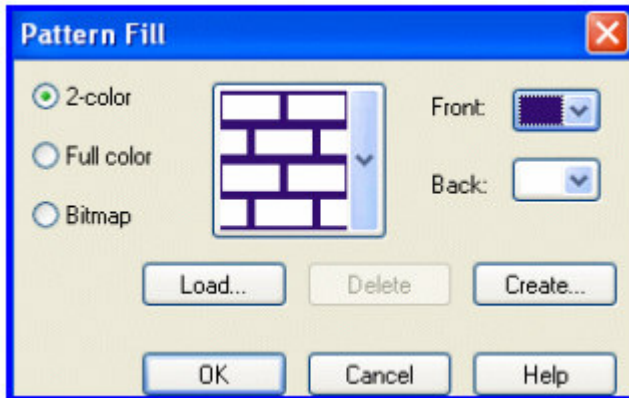


II.4. Tô Màu Bằng Công Cụ Pattern Fill Dialog

Công cụ Pattern Fill Dialog cho phép chúng ta thực hiện tô màu theo mẫu tô có sẵn cho đối tượng. Công cụ có vị trí số 3 trong hộp công cụ số 15.

Cách Thực hiện tô màu cho đối tượng:

- Nhấp chuột chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn công cụ Fill Tool, chọn Pattern Fill Color Dialog.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính: Xem hình:



- Chọn Mẫu tô:
- Two color: Chọn màu tiền cảnh và hậu cảnh tại ô Front và Back. Full Color. Bitmap: Load về một ảnh Bitmap.
- Chọn Ok.

Chú Ý:

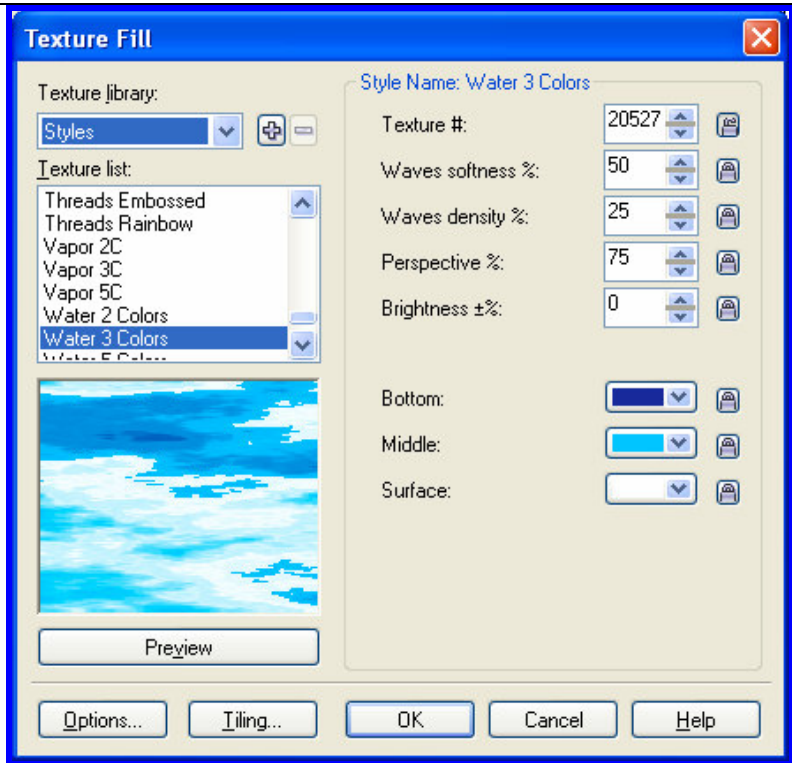
- Kích thước File ảnh tăng lên đáng kể do mẫu tô là một File ảnh Bitmap.

II.5. Tô Màu Bằng Công Cụ Texture Fill Dialog

Công Cụ Texture Fill Dialog cho phép chúng ta tô màu cho đối tượng theo chất liệu. Công cụ có vị trí số 4 trong hộp công cụ số 15.

Cách thực hiện tô màu cho đối tượng:

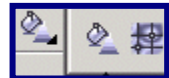
- Nhấp chuột chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn công cụ Fill Tool, chọn Texture Color Dialog.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập thuộc tính: Xem hình:



- Hộp Texture Library: Chọn một mẫu trong thư viện.
- Hộp Texture List: Chọn một kiểu áp dụng.
- Chọn Ok.

II.6. Tô Màu Bằng Công Cụ Interactive Fill Tool

Công cụ Interactive Fill Tool cho phép chúng ta tô nhanh màu chuyển sắc hai màu cho đối tượng. Công cụ có vị trí số 1 trong hộp công cụ số 16.



Thao tác thực hiện tô màu đối tượng:

- Có thể tô màu nhanh cho đối tượng bằng một màu nào đó.
- Chọn công cụ Interactive Fill Tool.
- Nhấp chuột lên đối tượng tại vị trí bắt đầu đồng thời drag chuột sang vị trí cuối.

- Có thể chỉnh sửa lại màu đầu và màu cuối bằng cách click chuột vào đúng ô màu trên thanh trượt kéo màu. Rồi chọn một màu trên thanh Properties bar.

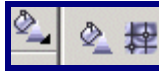
Ví dụ: Tô màu cho hình chữ nhật. Xem hình:



II.7. Tô Màu Bằng Công Cụ Interactive Mesh Tool

Công cụ Interactive Mesh Tool cho phép chúng ta tô màu cho đối tượng theo lưới màu. Công cụ có vị trí số 2 trong hộp công

cụ số 16. Xem hình:



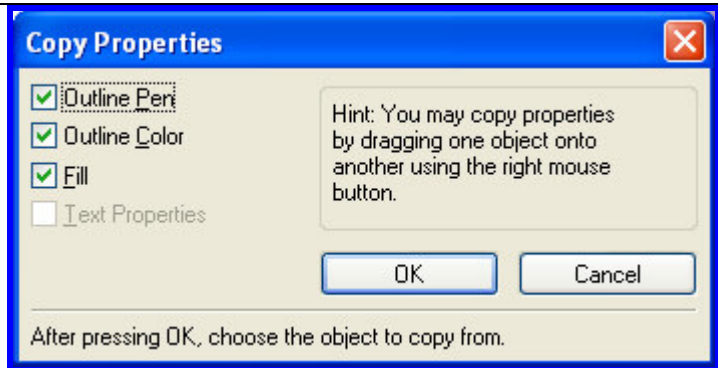
Thao tác thực hiện tô màu cho đối tượng:

- Có thể tô màu nhanh cho đối tượng bằng một màu nào đó.
- Chọn công cụ Interactive Mesh Tool.
- Lưới màu sẽ xuất hiện đè trên đối tượng.
- Nhấp chuột chọn một ô trên lưới màu sau đó nhấp chuột chọn màu tô.
- Để thêm một mắt lưới màu ta nhấp đúp chuột trái lên lưới tại điểm cần thêm.
- Xoá bỏ tô màu theo mắt lưới: Chọn lại công cụ Shape Tool nhấp chọn chức năng Clear Mesh Tool trên thanh đặc tính.

II.8. Sao Chép Thuộc Tính Màu Cho Đối Tượng

Để sao chép thuộc tính màu của một đối tượng cho một đối tượng ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn đối tượng cần được sao chép thuộc tính bằng công cụ Pick tool – Công cụ số 1.
- Chọn Menu Edit, chọn chức năng Copy Properties From
- Hộp thoại xuất hiện, đánh dấu thuộc tính: Xem hình:



- ✓ Outline Pen: Độ dày và kiểu đường viền.
- ✓ Outline Color: Màu sắc đường viền.
- ✓ Fill: Màu tô.
- ✓ Text Properties: Áp dụng cho văn bản.
- Chọn OK.
- Kích chuột và đối tượng chứa thuộc tính sao chép.

III. TẠO VĂN BẢN TRONG CORELDRAW

III.1. Giới Thiệu Văn Bản Trong CorelDRAW

Khi nói đến soạn thảo văn bản người ta thường nghĩ ngay tới Microsoft Word. Thật vậy với Microsoft Word đó là một chương trình soạn thảo văn bản tuyệt vời mà hiện tại chưa có chương trình nào có thể thay thế. Tuy nhiên với CorelDRAW văn bản là một đối tượng không thể thiếu và có tầm quan trọng rất lớn trong việc hoàn thiện một sản phẩm.

Trong CorelDRAW, văn bản gồm có hai loại. Đó là dòng văn bản - Artistic Text, loại văn bản này thường dùng cho các dòng văn bản đơn như các tiêu đề hay hay các kí tự rời rạc, hay cần đưa một dòng văn bản lên đường dẫn. Còn loại thứ hai là đoạn văn bản - Paragraph Text được dùng cho các đề tài có nhiều dòng văn bản như các tập sách nhỏ, các tờ bướm quảng cáo hay các bản tin, các mẫu danh thiếp... Tuy vậy cho dù là dòng văn bản hay đoạn văn bản chúng đều cấu thành nên một đối tượng văn bản và được xem là một đối tượng hình học.

III.2. Đối Tượng Dòng Văn Bản – Artistic Text

Cách tạo dòng văn bản:

Để tạo dòng văn bản chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn công cụ Text trên thanh công cụ hay nhấn phím tắt F8.
- Nhấp trái chuột vào vị trí tạo dòng văn bản trên vùng vẽ.
- Xác lập Font chữ, Font style và Font size trên thanh đặc tính.
- Nhập văn bản. Nhập xong chọn lại công cụ Pick.
- Chúng ta cũng có thể gõ phím Enter để viết trên nhiều dòng.

Hiệu chỉnh dòng văn bản

Để tạo hiệu chỉnh dòng văn bản nghệ thuật chúng ta thực hiện một trong hai cách sau:

Cách 1:

- Nhấp chuột chọn công cụ Text.
- Nhấp chuột chen con trỏ vào dòng văn bản.
- Thực hiện hiệu chỉnh dòng văn bản: Thêm, xoá, sửa.

Cách 2:

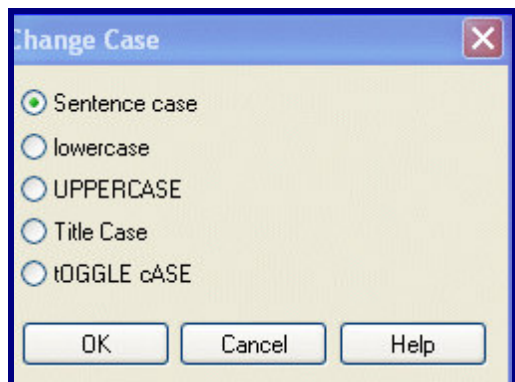
- Nhấp chuột chọn dòng văn bản bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu text, chọn Edit text.
- Hộp thoại Edit text xuất hiện, chỉnh văn bản. Chọn Ok.

Thay đổi ký tự hoa thường

Để thay đổi ký tự hoa thường trong dòng văn bản chúng ta thực hiện một trong hai cách sau:

Cách 1:

- Chọn dòng văn bản bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Text, chọn Change case.
- Hộp thoại xuất hiện, Chọn 1 kiểu.
- Chọn OK.



Cách 2:

- Chọn công cụ Text.

- Kích chuột chen con trỏ vào dòng văn bản.
- Nhấn tổ hợp phím tắt Shift + F3.
- Chọn chức năng trong hộp thoại Change case, chọn OK.

Tách rời ký tự trong dòng văn bản:

Để tạo tách rời các ký tự trong dòng văn bản nghệ thuật chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn dòng văn bản bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Arrange, chọn chức năng Break Artistic “Font/ style/ size” Group Apart.

Chú ý:

- Nếu đối tượng dòng văn bản có nhiều dòng văn bản thì lần tách đầu tiên sẽ tách rời các dòng.
- Nếu đối tượng dòng văn bản gồm một dòng nhiều từ thì lần tách đầu tiên sẽ tách rời các từ.

Ví dụ: Tạo bảng hiệu

- Mở bản vẽ, chọn khổ giấy A4, đơn vị Milimet. mở lưới, xác lập lưới 5x5.
- Mở Snap to Grid.
- Bước 1: vẽ 1 hình chữ nhật: 45x100 mm. Tô màu xanh Blue, chuyển sắc hướng lên.
- Tạo chữ Đặc Sản: Font: VNI – Brush, Size: 24, Style: Underline. Đặt tại góc trên bên trái hình chữ nhật.
- Tạo chữ: 1 BÀN CỜ – QUẬN 3: Font: VNI – Aptima, Size:24, Style: Bold. Đặt tại góc dưới bên khung.
- Sao chép thêm một dòng chữ từ chữ 1 BÀN CỜ – QUẬN 3 và đổi thành DT: 08. 246357.
- Tạo chữ: SAO BIỂN Font: VNI – Revue, Size: 24, Style: none. Đặt canh giữa với hình chữ nhật.
- Tách rời hình dòng chữ SAO BIỂN. Tách rời từ SAO.
- Chọn công cụ Polygon vẽ một hình Polygon 5 cánh kích thước khoảng 15x15. Canh giữa với chữ A.

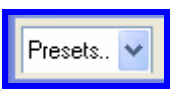



- Chọn công cụ Shape tool đưa con trỏ về trung điểm một cạnh đồng thời nhấn phím Ctrl drag chuột dời điểm vào trong ta được hình sao. Xoá chữ A.
- Combine tất cả các đối tượng trong nhóm lại cả ngôi sao vừa vẽ. Tô các dòng chữ màu trắng.
- Nhóm tất cả chúng lại ta được sản phẩm hoàn chỉnh.





Đưa dòng văn bản lên đường dẫn

Để đưa dòng văn bản lên đường dẫn chúng ta thực hiện như sau:

- Tạo đường dẫn. Đường dẫn có thể kín hoặc hở.
- Chọn đường dẫn bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu Text, chọn Fit Text To Path.
- Xác lập lại Font, Font Size, Font Style trên thanh đặc tính.
- Nhập văn bản. Nhập xong chọn lại công cụ Pick.
- Chọn chấm vuông màu đỏ để mở thanh đặc tính:
- Xác lập các chức năng sau (**Version 11**):

Mục preset.		Chức năng định sẵn.
Mục Text Orientation.		Hướng văn bản.
Mục Text Vertical		Vị trí của text Theo phương đứng.
Mục Text Placement.		Vị trí dòng văn bản so với đường dẫn.

Mục Distance From Path.		Khoảng cách từ văn bản tới đường dẫn.
Mục Place On Other Side.		Lật ngược văn bản sang phía đối diện.

- Với **Version 13**: Mọi thao tác, Drag chuột trực tiếp lên dòng văn bản. Chọn Mirror Horizontal để lật theo phương ngang. Chọn Mirror Vertical để lật theo phương đứng.
- Chỉnh sửa xong chọn công cụ Pick

Chú Ý:

- Đối với đường dẫn không được xoá mà chỉ đặt chế độ không đường viền.
- Đối tượng đoạn văn bản không đưa lên đường dẫn được. Để thực hiện được ta phải chuyển đổi chúng sang dòng văn bản.

III.3. Đối Tượng Đoạn Văn Bản

Cách tạo đối tượng dòng văn bản:

Để tạo đoạn văn bản chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn công cụ Text trên thanh công cụ hay nhấn phím tắt F8.
- Nhấp trái chuột vào vị trí đầu đoạn văn bản đồng thời drag chuột sang góc đối diện tạo thành khung hình chữ nhật. Khung này chính là giới hạn đoạn văn bản.
- Xác lập Font chữ Font style và Font size trên thanh đặc tính.
- Nhập văn bản. Nhập xong chọn lại công cụ Pick.

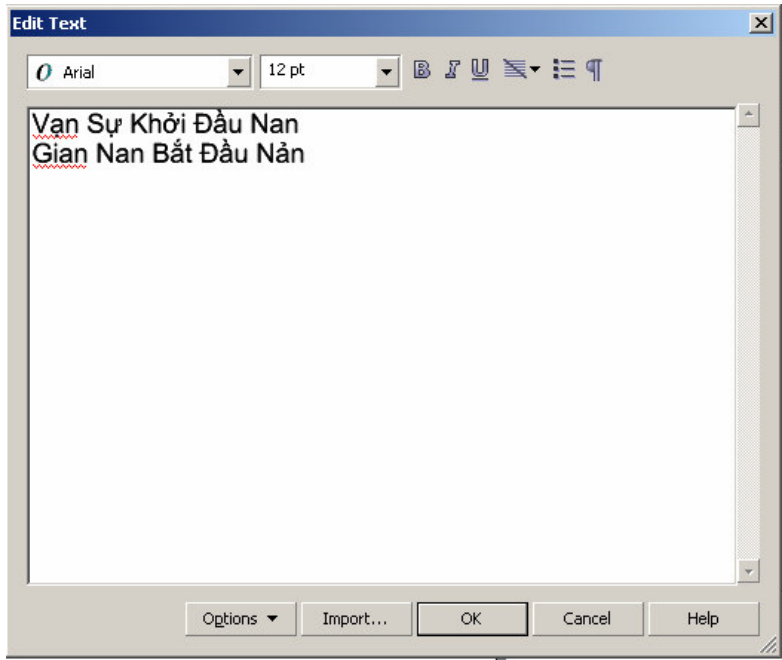
Thao tác soạn thảo lại đoạn văn bản:

Để soạn thảo lại đoạn văn bản chúng ta thực hiện một trong hai cách sau:

Cách 1:

- Nhấp chuột chọn công cụ Text.
- Nhấp chuột vào dòng văn bản trong đoạn văn bản.
- Thực hiện hiệu chỉnh đoạn văn bản: Thêm, xoá, sửa.
- Chọn lại công cụ pick.

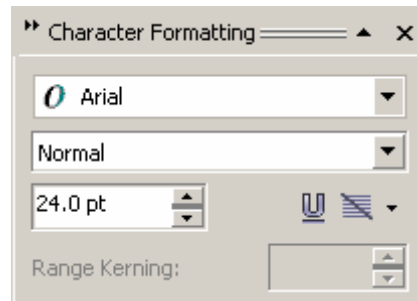
Cách 2:



- Nhấp chuột chọn đoạn văn bản bằng công cụ Pick.
- Chọn Menu text, chọn chức năng Edit text
- Hộp thoại Edit text xuất hiện, chọn lại thuộc tính.
- Chọn Ok.

Xác lập lại các kiểu của Font chữ:

- Chọn công cụ Text.
- Chọn văn bản.
- Chọn Menu Text, chọn Character Formatting.
- Hộp thoại xuất hiện:
 - ✓ Ô Font Style: Chọn kiểu chữ
 - ✓ Ô Size: Chọn kích cỡ chữ.
- Chọn thêm vùng Kerning



Canh lề đoạn văn bản

Để canh lề đoạn văn bản chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Nhấp chuột chọn công cụ Text.
- Nhấp chuột vào dòng văn bản trong đoạn văn bản. Quét khối chọn đoạn văn bản.

- Chọn chức năng canh lề trên thanh đặc tính.

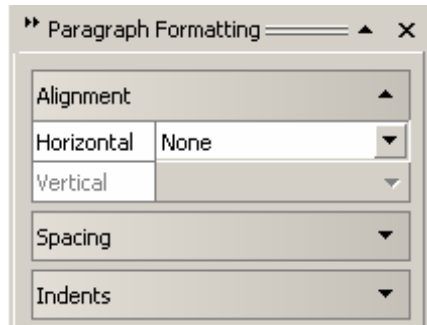


Định dạng đoạn văn bản bằng Menu:

Để định dạng đoạn văn bản chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn công cụ Text. Nhấp chuột chen con trỏ vào đoạn văn bản. Quét khối chọn đoạn văn bản.

- Chọn Menu text, chọn Paragraph Formatting. Hộp thoại:



- Alignment: Canh lề đoạn văn bản.

- Spacing: Khoảng cách giữa các đoạn văn bản trên và dưới.

- Indents: Vị trí của các thành phần trong đoạn văn bản.

Đổ đoạn văn bản vào hình bao

Để đổ đoạn văn bản vào hình bao ta thực hiện theo các cách:

Cách 1: khi đã có đoạn văn bản

- Chọn đoạn văn bản bằng công cụ Pick. Lúc này xung quanh đoạn văn bản xuất hiện 6 nút điều khiển và 2 nút điều khiển văn bản.
- Nhấp chuột chọn Nút điều khiển Text ở giữa phía dưới.
- Con trỏ màu đen to xuất hiện, kích chuột vào biên.
- Nhấp chuột vào đoạn Text ban đầu, nhấn phím.

Cách 2: Tạo mới đoạn văn bản

- Tạo hình bao. Hình bao phải kín.

- Nhấp chuột chọn công cụ Text. Đưa con trỏ lại gần hình bao, đến khi con trỏ xuất hiện biểu tượng:



- Nhấp chuột trái.
- Xác lập lại các thuộc tính: Font, Font Size, Font Style trên thanh đặc tính.
- Nhập văn bản. Nhập xong chọn lại công cụ Pick.

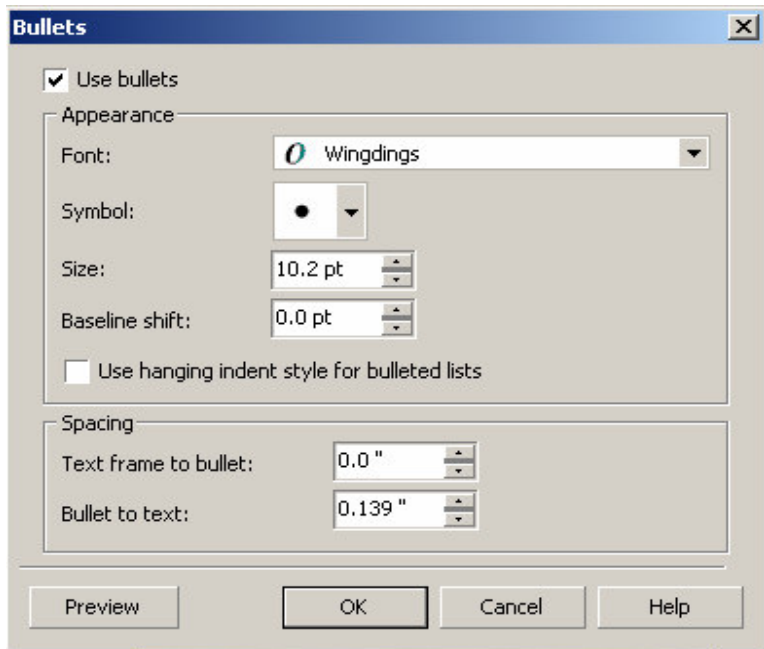


Ví dụ: Đổ văn bản vào hình bao

Thiết lập Bulettes

Để thiết lập Bulettes cho đoạn văn bản ta thực hiện theo các bước:

- Chọn đoạn văn bản bằng công cụ Text.
- Đưa con trỏ về đầu dòng.
- Chọn Menu Text, chọn Bullets.
- Hộp thoại xuất hiện. Xem hình:



- Đánh dấu vào mục Use Bullets
- Xác lập các thuộc tính sau:
- Mục Font: Chọn 1 Font chữ. Font thường chọn Symbol; Wingding; Webding.
- Mục Symbol: Chọn một ký tự.
- Mục Size: Chọn kích thước kí tự.
- Mục Baseline shift: Vị trí của kí tự so với đường chuẩn.
- Text frame tobullet: Vị trí từ khung văn bản tới Bullets.
- Bullets to text: khoảng cách từ Bullets tới văn bản.

Ví dụ: Xem hình:



Thôi thiết lập Bulettes

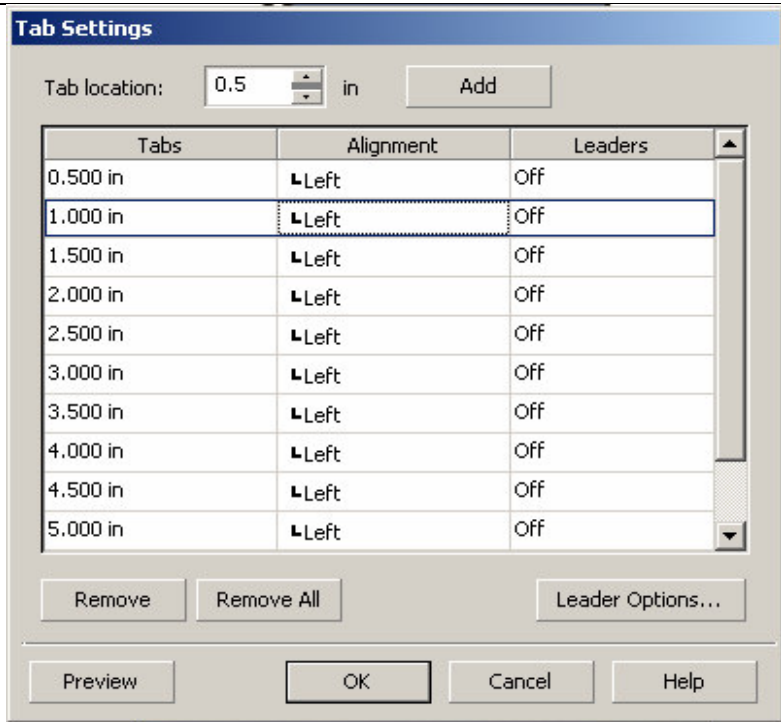
Thôi thiết lập Bulettes cho đoạn văn bản ta thực hiện theo các bước:

- Chọn đoạn văn bản bằng công cụ Text.
- Nhấp chuột chọn biểu tượng Bullet Style trên thanh đặc tính.

Thiết lập Tab

Để thiết lập Tab cho đoạn văn bản ta thực hiện theo các bước sau:

- Chọn đoạn văn bản bằng công cụ Text. Đưa con trỏ về đầu dòng văn bản.
- Chọn Menu Text, chọn Tab. Xem hình:
- Xác lập các thuộc tính sau:
 - ✓ Nhấn Nút Remove All để xoá toàn bộ Tab.
 - ✓ Chọn Nút Add để thêm 1 Tab.
 - ✓ Nhập lại giá trị tại cột Tabs



- Chọn loại tab tại cột Alignment.
- Đánh dấu kí tự gạch nối 2 Tab tại cột Leadered.
- Chọn kí tự gạch nối giữa hai tab tại hộp Leader Options.
- Định lại khoảng cách giữa hai kí tự tại hộp Spacing.
- Chọn OK.

Ví dụ: TẠO MENU ĐƠN GIẢN SAU.



Thôi thiết lập Tab

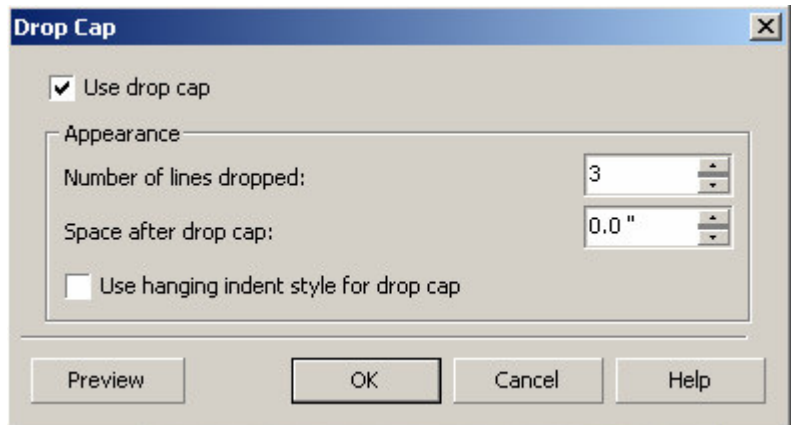
Thôi thiết lập Tab cho đoạn văn bản chúng ta thực hiện như sau:

- Chọn đoạn văn bản bằng công cụ Text. Drag Tab ra vùng vẽ.
- Hoặc chọn Menu Text, chọn Format Text, chọn lại thẻ Tab, nhấn mở khoá và chọn chức năng “-“ Delete tab để xoá tab.

Thiết lập Drop Cap

Để thiết lập Drop Cap cho đoạn văn bản thực hiện như sau:

- Chọn đoạn văn bản bằng công cụ Text. Chọn kí tự cần tạo.
- Chọn Menu Text, Drop cap.
- Space after Drop cap: Khoảng cách từ văn bản tới Dropcap
- Number of Lines to Dropped: Số dòng chữ mà kí tự rơi.

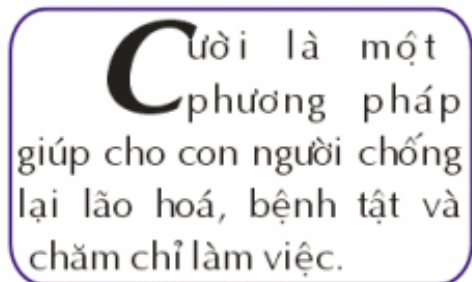


Ví dụ: Thiết lập Dropcap.

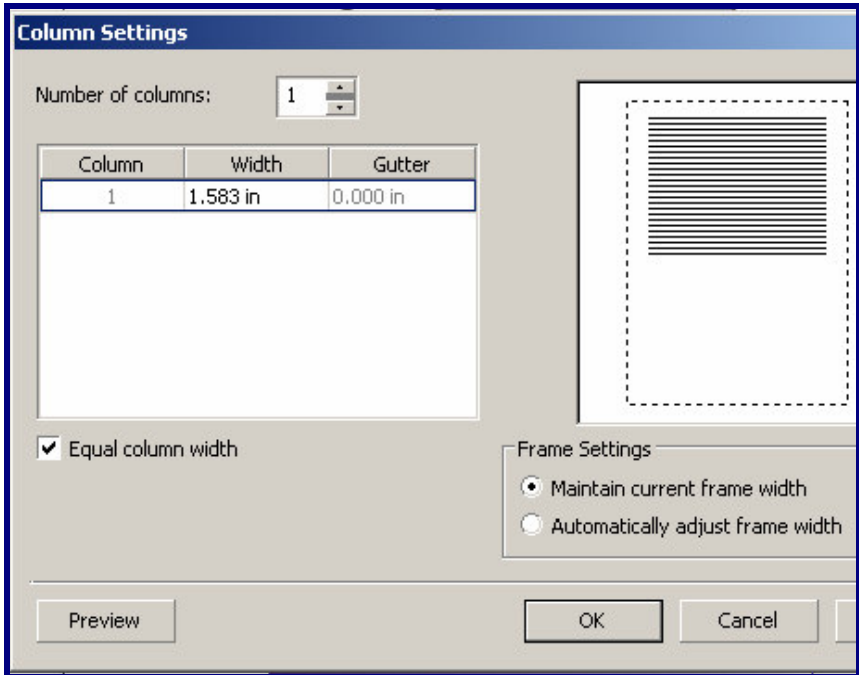
Chia cột báo

Để thực hiện chia cột báo ta thực hiện:

- Chọn công cụ Text. Nhấp chuột quét khối tất cả văn bản trong đoạn văn bản.
- Chọn Menu Text, chọn Column.
- Hộp thoại xuất hiện. Xem hình:



- Xác lập các chức năng sau:
- Number of Column: Nhập số cột cần chia.
- Width: Độ rộng cột đang chọn.
- Gutter: Khoảng cách so với cột bên phải của cột được chọn.
- Hộp Equal column Width: Đánh dấu độ rộng của các cột bằng nhau.



Ví dụ:

Chiều thu mưa bay bay đường
khuya vắng không người. Chờ em trong
cơn mê dài tâm tối, làm sao cho anh đi
vào nắng ấm ban mai, để gác mở đẹp
mãi trong tương lai, bàn tay anh xanh
sao vì cơn lốc bao ngày, bờ môi yêu như
không còn hơi ấm, làm sao cho anh đi
vào thơ ấu xa xưa, chỉ có em lòng vui sao
cơn mưa.

Ngày anh gặp đôi mắt long
lanh, lần đầu anh là sóng vỗ mê say,
đường như ta quen nhau từ muôn kiếp,
giờ gặp lại ta đã chợt tỉnh cao bay. Từ khi
anh yêu em là anh biết đợi chờ, chờ cho
màu qua đêm dài tâm tối. Mình yêu
nhau đi thôi đừng lo phút chia tay, chỉ có
em đẹp mãi trong đêm nay.

Các thao tác khác

Bổ chức năng kiểm tra lỗi chính tả:

- Chọn Menu Tool, chọn Option, chọn Text, chọn Spelling.
- Bỏ đánh dấu mục Perform automatic spell checking

Chuyển văn bản dòng sang văn bản đoạn:

- Chọn dòng văn bản bằng công cụ Text.
- Chọn chức năng Convert To Paragraph Text trên Menu Text.
- Nhấn phím tắt: Ctrl + F8.

Chuyển văn bản đoạn sang văn bản dòng:

- Chọn dòng văn bản bằng công cụ Text.
- Chọn chức năng Convert To Artistic Text trên Menu Text.
- Nhấn phím tắt: Ctrl + F8.

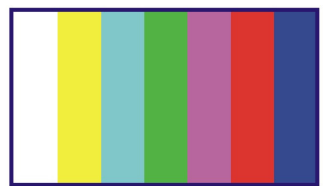
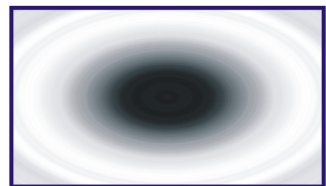
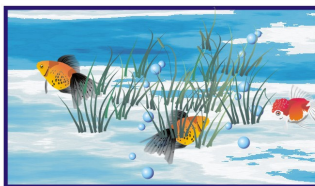
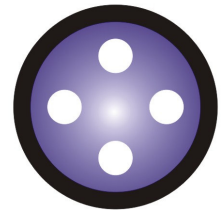
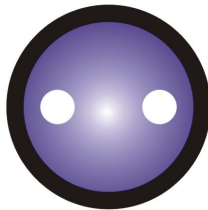
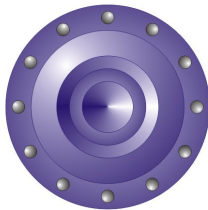
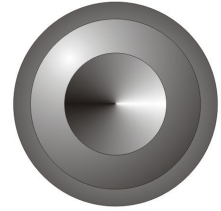
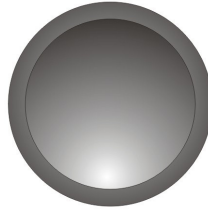
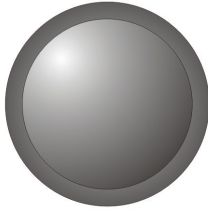
Bổ khung text cho đoạn văn bản:

- Chọn Menu tool, chọn Option, chọn Text, chọn Paragraph.
- Bỏ đánh dấu mục Show Text Frame.

IV. BÀI TẬP CHƯƠNG 3:

Bài tập 3.1:

Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp các chức năng cơ bản tạo các hình. Sau đó sử dụng chức năng cơ bản tô màu cho các mẫu vừa tạo.



Bài Tập 3.2:

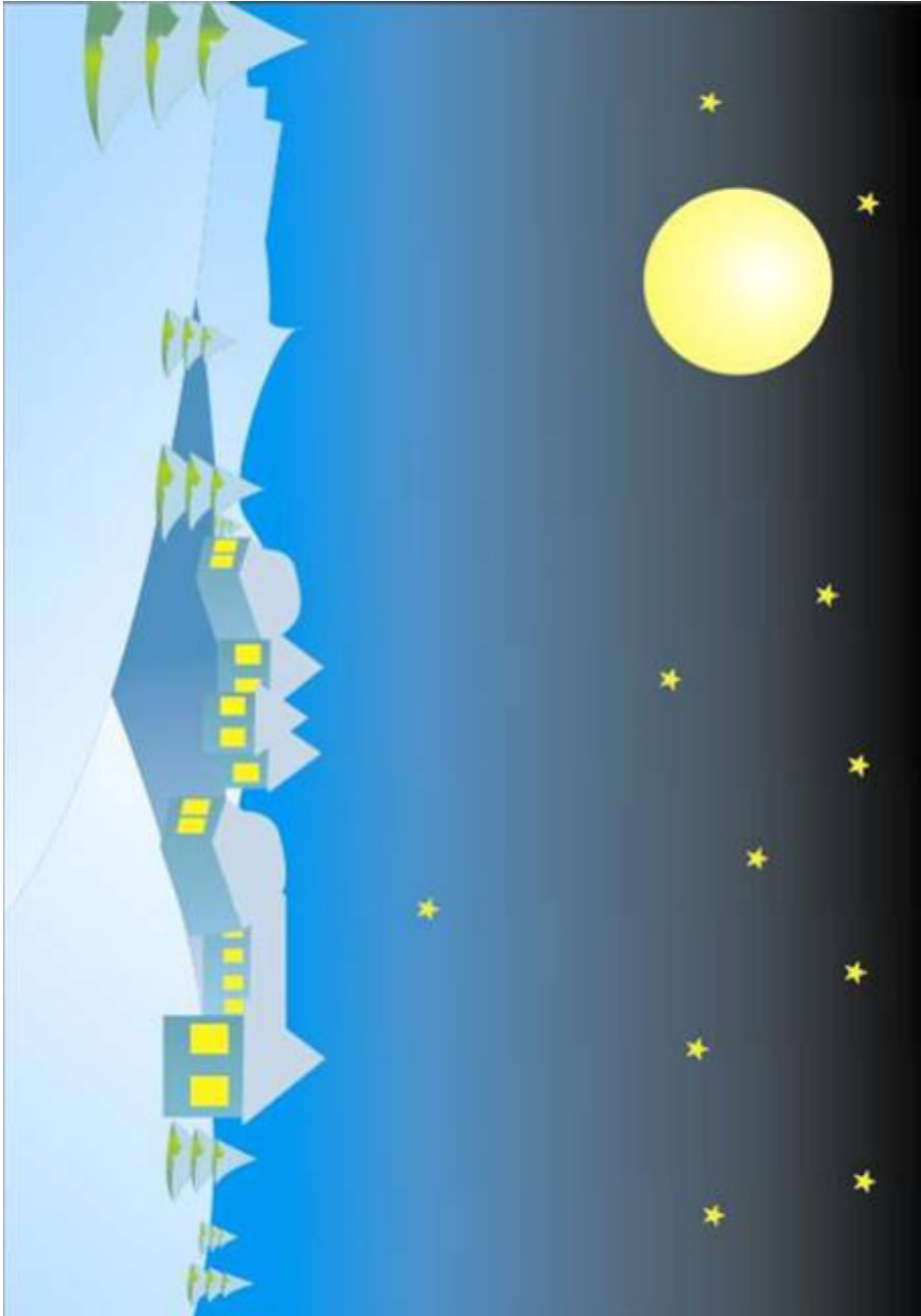
Sử dụng công cụ vẽ cơ bản kết hợp các chức năng cơ bản tạo mẫu hình. Sau đó sử dụng chức năng tô màu, tô màu cho mẫu vừa tạo.



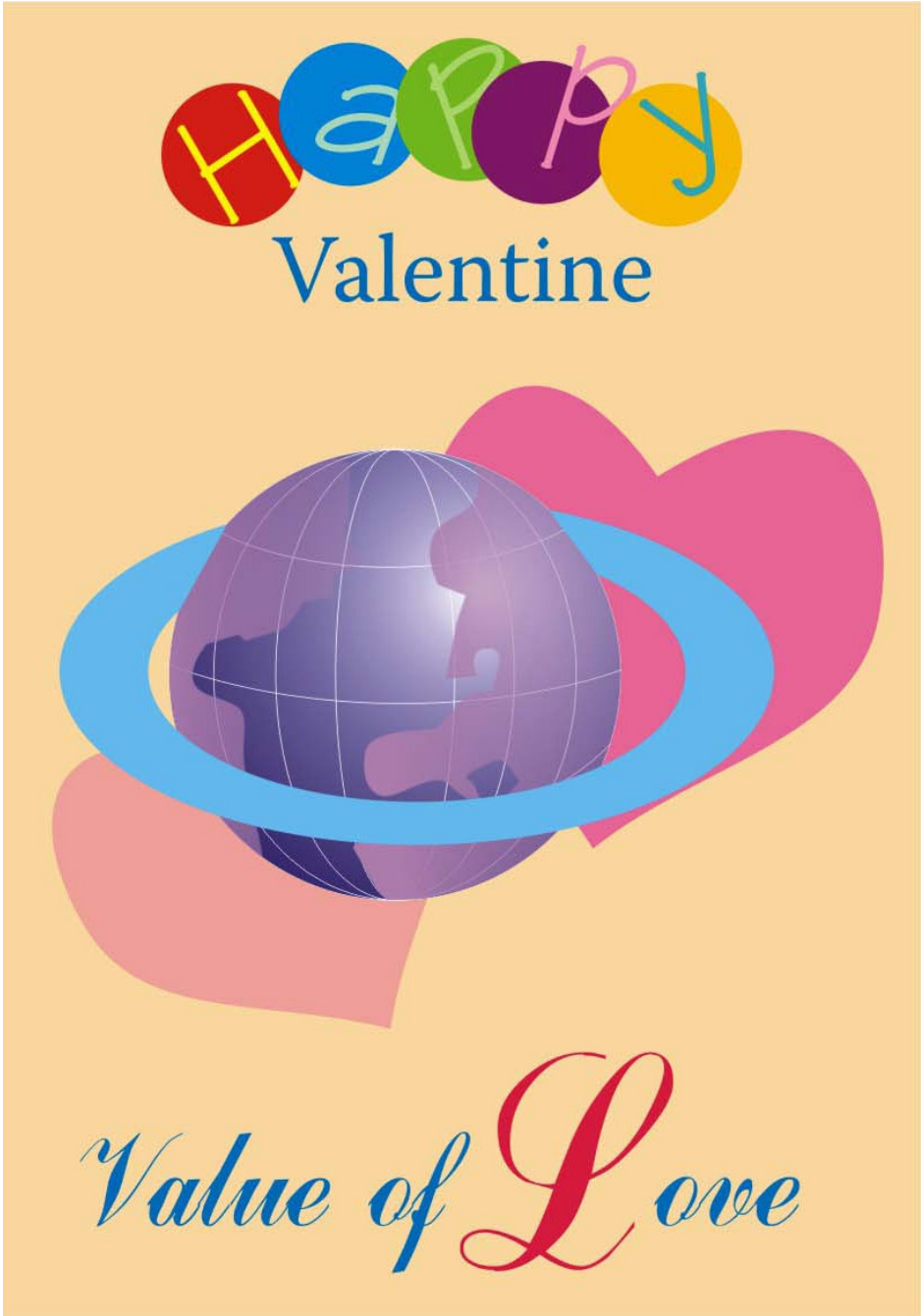
Bài Tập 3.3:



Bài Tập 3.4:



Bài Tập 3.5:



Bài Tập 3.6:



Bài Tập 3.7:

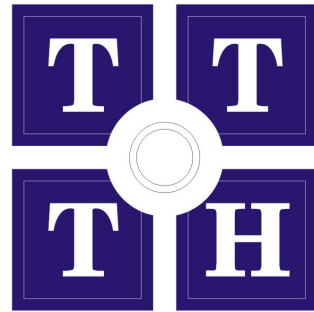


Bài Tập 3.8:

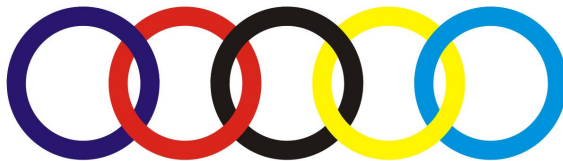


Bài Tập 3.9:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



OLYMPIC
ATHENS 2004



EUROP CONTINTENTS
Bureau de representation au VIETNAM

Bài Tập 3.10:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



Bài Tập 3.11:

Sử dụng công cụ tạo hình cơ bản kết hợp với công cụ hiệu chỉnh đối tượng và công cụ tạo văn bản vẽ các mẫu hình sau:

Chào mừng bạn đến với trung tâm tin học CCS

Bạn đã chọn lựa đúng môi trường học tập, chúc bạn thành công.

Bạn đã chọn lựa đúng môi trường học tập, chúc bạn thành công.

Bạn đã chọn lựa đúng môi trường học tập, chúc bạn thành công.

Bạn đã chọn lựa đúng môi trường học tập, chúc bạn thành công.



Bài Tập 3.12:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



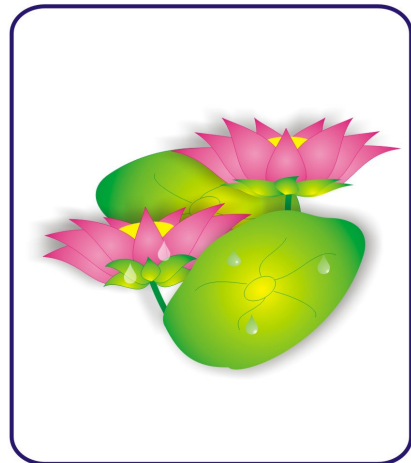
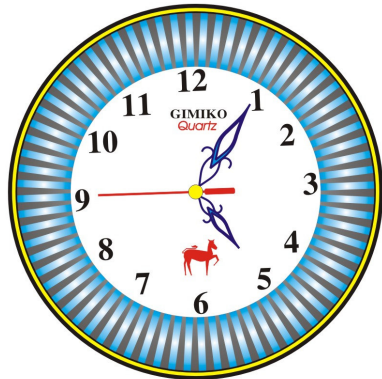
Bài Tập 3.13:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



Bài Tập 3.14:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



Bài Tập 3.15:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



Bài Tập 3.16:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:



Bài Tập 3.17:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:

CÀNG

Đặc Sản

★ O BIỂN

1 BÀN CỜ - QUẬN 3
ĐT: 08.246357

MENU

- ☞ Đá Chanh.....3.000 đ/ Ly
- ☞ Nước suối.....3500 đ/ Chai
- ☞ Coca2500 đ/ Chai
- ☞ Nước trái cây3000đ/ Ly
- ☞ Bia SaiGon.....6000đ/ Chai
- ☞ Bia Heiniken7000đ/ Chai
- ☞ Bia Tiger6000đ/ Chai
- ☞ Bia Foster4000đ/ Chai

HOC

CÀNG

- ✂ Thiết kế Bảng hiệu hộp đèn
- ✂ Cắt dán Decan
- ✂ Thiết kế Logo
- ✂ Thiết kế Mẫu

tv

HIỆU MAY THẾ VŨ

Địa Chỉ: 112 Đường Số 1 - Gò Vấp - Tp. HCM
Điện Thoại: 08.876543 - Di Động: 09085151253

CHUYÊN:

- ✂ Đồng Phục Các Loại.
- ✂ Nón Mũ Túi Sách - Túi Da Đủ Kiểu

Rất Hân Hạnh Được Phục Vụ Quý Khách

HHH

Bài Tập 3.18:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo các mẫu sản phẩm sau:

Làng nướng MIỀN QUÊ
378 HÀM TỬ - QUẬN 5 - ☎ 8303047

CÁC MÓN ĂN

- ▶ Gà quay 30.000đ/con
- ▶ Vịt quay 25.000đ/con
- ▶ Éch chiên bơ 50.000đ/đĩa
- ▶ Heo quay 30.000đ/đĩa
- ▶ Bê thui 30.000đ/đĩa
- ▶ Cá lóc nướng trui . 30.000đ/đĩa
- ▶ Cút chiên bơ 30.000đ/đĩa
- ▶ Thỏ xào lăn. 40.000đ/đĩa

*Rất hân hạnh phục vụ Quý khách
Thân trọng kính mời*

Làng nướng MIỀN QUÊ
378 HÀM TỬ - QUẬN 5 - ☎ 8303047


GIẢI KHÁT

- ▶ Nước ngọt. 3.000đ
- ▶ Nước suối 4.000đ
- ▶ Bia 333 6.500đ
- ▶ Bia Sài Gòn xanh 6.500đ
- ▶ Bia Sài Gòn đỏ 5.000đ
- ▶ Tiger (lon). 9.000đ
- ▶ Tiger (chai). 7.500đ
- ▶ Bia BGI 4000đ

*Rất hân hạnh phục vụ Quý khách
Thân trọng kính mời*

Bài Tập 3.19:

Sử dụng Công cụ Text kết hợp các chức năng đã học tạo trang lịch sau:



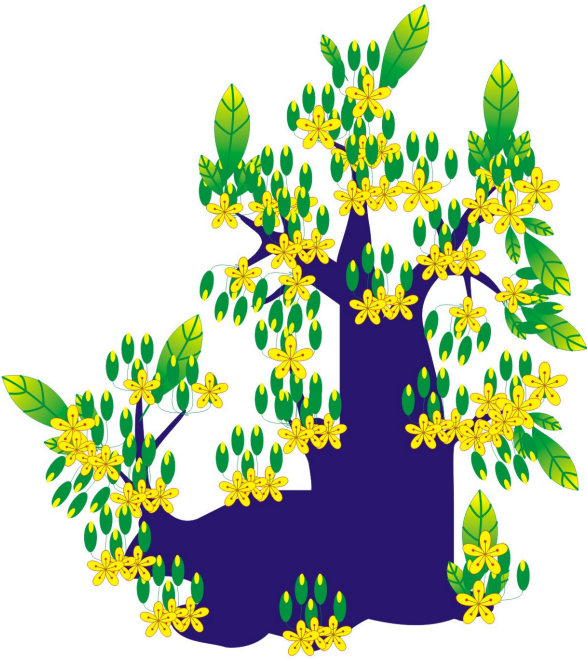
CAO ĐẲNG CÔNG NGHIỆP IV

TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHIỆP IV

ADDRESS: 12 NGUYỄN VĂN BẢO

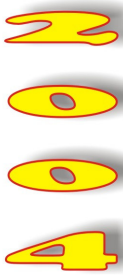
TELEPHONE: 08 - 8940390

WEB SITE: WWW.INCOLL4.EDU.VN



11

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30					



12

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
		1	2	3	4	5
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

Bài Tập 3.20: Thiết Kế Brochure



CÔNG TY SẢN XUẤT VÀ XNK LÂM SẢN SÀI GÒN
SAIGON FOREST PRODUCTS EXPORT IMPORT AND PRODUCTION Co.

VINAFOR SAIGON

64 Trương Định, 3rd District, Hochiminh City
Tel : 8292244 - 8223375
Fax : (84.8) 8293982
Giám đốc : Ô. NGUYỄN XUÂN TRƯỜNG

Công ty Vinafor Saigon là một doanh nghiệp nhà nước trực thuộc Tổng Công Ty Lâm Nghiệp Việt Nam (Vinafor Vietnam), thuộc Bộ Nông Nghiệp và Phát Triển Nông Thôn. Công ty Vinafor Saigon thực hiện những nhiệm vụ chính sau:



- 1 Nuôi trồng, khai thác, chế biến, sản xuất và xuất nhập khẩu gỗ, đồ mộc gia dụng và bàn ghế ngoài trời, đặc sản rừng, động vật rừng, hạt điều, tinh dầu, nông thủy sản và các sản phẩm khác.
- 2 Thực hiện việc liên doanh, liên kết, đầu tư nuôi trồng, khai thác, chế biến lâm sản, đặc sản rừng... với các đơn vị trong và ngoài nước.
Nhập khẩu các loại máy móc, thiết bị, vật tư kỹ thuật và hoá chất (phục vụ Lâm-Nông-Công nghiệp và giao thông vận

tải...), vật liệu xây dựng và hàng tiêu dùng.

Vinafor Saigon is a state enterprise under the direct control of Vietnam Forestry Corporation (Vinafor Vietnam), and belonging to Ministry of Agriculture and Rural Development. Vinafor Saigon is assigned to perform such main duties as follows:

1. Culture, exploitation, processing, production, export, and import of timber, indoor and outdoor wooden furniture, forest specialities, wild animals, cashew nut, essential oil, agricultural and aquatic products, and other products.
2. Joint-venture and investment in planting, breeding, exploiting, processing wooden products and forest specialities... of which the partners are from both Vietnam and foreign countries.
3. Importation of machinery, equipments, technical materials, and chemicals (servicing forestry, agriculture, industry, and transportation...), construction materials, and consumer goods.



Chương 4: TẠO HIỆU ỨNG TRONG CORELDRAW

Với khả năng rất tuyệt vời, CorelDRAW cung cấp cho chúng ta nhiều hiệu ứng rất đặc sắc và độc đáo, chúng có thể làm biến dạng đối tượng theo nhiều hình thức khác nhau rất phong phú và hấp dẫn. Trong chương này chúng ta sẽ lần lượt áp dụng các hiệu ứng sau:

- Hiệu ứng Envelope: Biến dạng đối tượng theo hình bao ngoài.
- Hiệu ứng Distortion: Biến dạng các đường Path dựa vào công thức toán học.
- Hiệu ứng Blend: Nhân bản các đối tượng trung gian.
- Hiệu ứng Contour: Tạo ra các bản sao đồng tâm.
- Hiệu ứng Lens: Quan sát đối tượng qua thấu kính.
- Hiệu ứng Transparency: Tạo sự trong suốt cho đối tượng.
- Hiệu ứng Drop Shadow: Tạo bóng đổ cho đối tượng.
- Hiệu ứng Power Clip: Cắt xén đối tượng và ảnh Bitmap.
- Hiệu ứng Perspective: Tạo phối cảnh cho đối tượng.
- Hiệu ứng Extrude: Tạo khối cho đối tượng trong không gian.

I. CÁC PHƯƠNG PHÁP TẠO HIỆU ỨNG

Có hai cách để tạo hiệu ứng đó là:

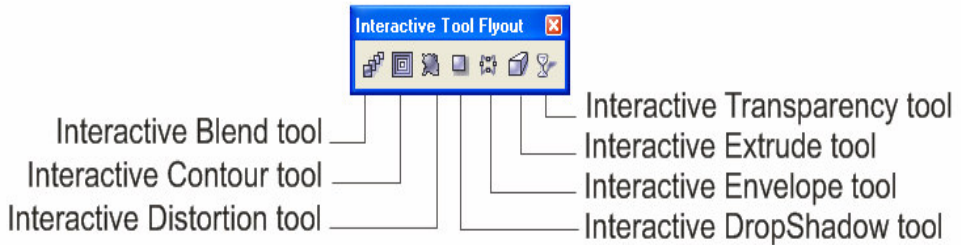
- Sử dụng chức năng trong hộp công cụ Interactive.
- Sử dụng chức năng trong Menu Effect.

Chú ý:

- Khi chúng ta sử dụng các công cụ Interactive trong hộp công cụ để áp dụng hiệu ứng cho các đối tượng. Hãy nhớ quan tâm đến các tùy chọn trên thanh đặc tính để làm thay đổi hiệu ứng.
- Mỗi công cụ tạo hiệu ứng sẽ có một thanh đặc tính tương ứng cho công cụ đó.

Giới thiệu hộp công cụ Interactive

Từ trên xuống ta có các công cụ sau:



II. HIỆU ỨNG DROP SHADOW



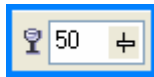
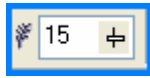


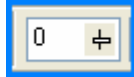
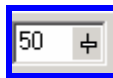

Hiệu ứng Drop Shadow cho phép chúng ta áp dụng cùng lúc cho một hoặc nhiều đối tượng. Khi áp dụng hiệu ứng Drop Shadow cho một hoặc một nhóm đối tượng chúng ta có thể tạo ra được các biến đổi như:

- Tạo bóng đổ cho một hoặc một nhóm đối tượng.
- Tạo hiệu ứng tỏa sáng.

Cách tạo hiệu ứng Drop Shadow

- Nhấp chuột chọn đối tượng cần áp dụng hiệu ứng bằng công cụ Pick tool.
- Chọn công cụ Interactive Drop Shadow Tool.

- Nhấp chuột lên tâm đối tượng đồng thời drag chuột ra biên.
- Xác lập lại các thuộc tính trên thanh đặc tính:

Tên chức năng	Biểu tượng	Chức năng
Preset.		Chức năng tạo hiệu ứng có sẵn.
Drop Shadow Angle.		Xác lập góc nghiêng của bóng đổ.
Drop shadow Opacity.		Độ mờ đục bóng đổ.
Feathering Drop Shadow.		Độ rộng bóng đổ.
Drop Shadow Feathering Direction.		Hướng bóng đổ.
Drop Shadow Feathering Edges.		Kiểu toả màu của bóng đổ.
Drop Shadow Fade.		Khả năng chuyển màu của bóng đổ.
Drop Shadow Stretch.		Khả năng kéo giãn của bóng đổ.
Color.		Màu bóng đổ.

Xóa hiệu ứng Drop Shadow:

Để xoá bóng đổ ta thực hiện như sau:

- Chọn lại công cụ Interactive Drop Shadow Tool.
- Kích chuột vào đối tượng đã áp dụng hiệu ứng.
- Chọn chức năng Clear Drop Shadow trên thanh đặc tính.

Xem hình: 

Chú ý:

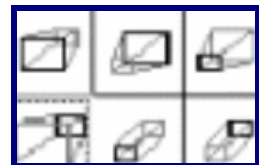
- Khi tạo hiệu ứng bóng đổ, CorelDRAW lấy hình thể của đối tượng ban đầu tạo ra một ảnh Bitmap có độ trong suốt đặt bên dưới đối tượng ban đầu để làm cái bóng của nó. Do đó khi thực hiện tạo bóng đổ cho nhiều đối tượng ta phải nhóm chúng lại để kết quả chỉ có một bóng đổ.
- Đặc tính của đối tượng ban đầu vẫn giữ nguyên.
- Đối tượng bóng đổ sẽ bị phụ thuộc vào đối tượng ban đầu.





III. HIỆU ỨNG EXTRUDE

Hiệu ứng Extrude dùng để tạo ấn tượng về chiều sâu và bề rộng của vật thể. Với Extrude chúng ta có thể dễ dàng chọn bất kỳ đối tượng nào để biến nó thành đối tượng ba chiều. Chúng ta cũng có thể áp dụng độ lệch cho một đối tượng và nhân bản các thuộc tính Extrude của một đối tượng sang đối tượng khác

Cách tạo hiệu ứng Extrude:

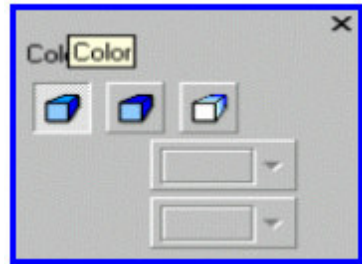
- Chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn công cụ Interactive Extrude Tool.
- Click chuột lên đối tượng đồng thời drag chuột ra biên đối tượng về phía cần tạo khối nổi.
- Xác lập lại các chức năng Extrude trên thanh đặc tính.
- Chọn kiểu tạo khối nổi.
 - ✓ Small back: Tạo hình khối nhỏ dần về phía sau.
 - ✓ Small Front: Tạo hình khối nhỏ dần về phía trước.
 - ✓ Big Back: Tạo hình khối lớn dần về phía sau.
 - ✓ Big Front: Tạo hình khối lớn dần về phía trước.
 - ✓ Back Parallel: Cạnh bên hình khối song song đổ về phía sau của vật.
 - ✓ Front Parallel: Cạnh bên hình khối song song đổ phía trước của vật.
- Depth: Giá trị xác định độ sâu của hình khối.
- Chọn điểm quan sát: Xem hình:



- ✓ VP Locked to Object: Điểm vô cực sẽ được khoá chặt vào đối tượng. Khi dời đối tượng, điểm vô cực di chuyển theo. 
- ✓ VP Locked to Page: Điểm vô cực bị khoá chặt vào trang giấy. Khi di chuyển đối tượng điểm vô cực sẽ đứng yên.
- ✓ Copy VP From: Sao chép một điểm vô cực khác của hình khối cho một đối tượng được chọn.
- ✓ Shared Vanishing Point: Shared nhiều hình khối có chung phối cảnh trong bản vẽ.
- Phép quay hình khối cho một đối tượng:
 - ✓ Muốn quay hình khối cho một đối tượng, trước hết chúng ta phải chọn kiểu VP locked to Object.
 - ✓ Chọn đối tượng.
 - ✓ Chọn biểu tượng và chọn ba tùy chọn x, y, z trong hộp thoại trên thanh đặc tính. Xem hình: 
- Thực hiện chiếu sáng cho đối tượng.
 - ✓ Ta có thể sử dụng tính năng chiếu sáng Lighting cho đối tượng được áp dụng hiệu ứng Extrude để tăng tính hiện thực.
 - ✓ Sử dụng biểu tượng có hình bóng đèn trên thanh đặc tính. Click vào đó sẽ có 3 tùy chọn tương ứng. Xem hình: 
 - ✓ Di chuyển vị trí đèn sẽ thể hiện hiệu ứng sáng tối trên đối tượng.
 - ✓ Intensity: là một thanh trượt dùng để thay đổi cường độ chiếu sáng của đèn.
- Thay đổi màu sắc của hình khối bằng Color :
 - ✓ Use Object Fill: Cho phép tô bề mặt hình khối cùng màu với đối tượng gốc.

✓ Solid Fill: Chọn màu bề mặt hình khối khác với màu đối tượng.

✓ Shade: Tô chuyển sắc cho bề mặt hình khối. Xem hình:



- Tạo hiệu ứng vát xiên:
- Đây là đặc tính mới cho phép chúng ta vát xiên cạnh đối tượng. Tạo hiệu ứng về chiều



✓ Chọn chức năng Bevel. Xem hình:

✓ Đánh dấu ô kiểm Use Bevel.

✓ Dùng con trượt kéo đường di chuyển.

✓ Có thể nhập lại góc vát. Xem hình:

Xóa bỏ hiệu ứng Extrude

Để xóa bỏ hiệu ứng Extrude ta thực hiện các bước sau:

- Chọn đối tượng được tạo hiệu ứng Extrude.
- Chọn chức năng Clear Extrude trong Menu Effect.
- Hoặc chọn nút Clear Extrude trên thanh thuộc tính.



Ví dụ: Tạo chữ nổi Extrude. Xem hình:



IV. HIỆU ỨNG ADD PERSPECTIVE

Hiệu ứng Add Perspective là một hiệu ứng quang học nó làm cho hình ảnh của đối tượng nhỏ dần khi khoảng cách từ điểm quan sát đến vị trí mắt nhìn tăng dần. Vật thể nào càng gần mắt thì trông càng lớn. Vật ở xa trông nhỏ dần. Hiệu ứng Add Perspective tạo ra

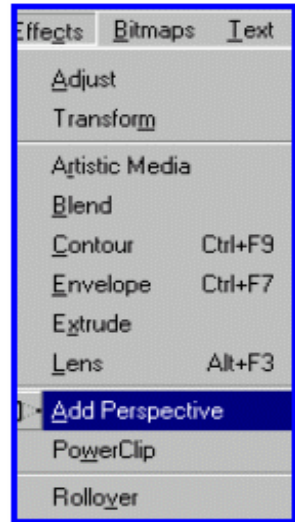
cảm giác về chiều sâu và hình khối. Giúp chúng ta giả lập tính không gian ba chiều, nhưng thực tế chỉ có hai chiều.

Hiệu ứng Add Perspective còn gọi là hiệu ứng phối cảnh.

Cách tạo hiệu ứng Add Perspective

Để tạo hiệu ứng Add Perspective, chúng ta thực hiện các bước sau:

- Tạo các bề mặt giả lập không gian ba chiều.
- Tạo ra đối tượng mà bạn muốn áp dụng hiệu ứng Add Perspective.
- Chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
- Chọn chức năng Add Perspective trong Menu Effect.
- Khung bao đối tượng sẽ chia thành lưới 8 hàng 8 cột, và con trỏ biến thành con trỏ của công cụ Shape.
- Dùng con trỏ của công cụ Shape rê 4 Node trên 4 đỉnh của lưới để chỉnh sửa hình dáng cho đối tượng. Chú ý 4 điểm điều khiển này sẽ quy tụ về điểm tụ (có thể ở xa bạn sẽ không thấy hãy dùng phím tắt F3 để quan sát).
- Để điều chỉnh điểm tụ, chọn nó và rê đến vị trí thích hợp (điểm tụ có hình chữ x).
- Sau khi kết thúc công việc tạo hiệu ứng hãy chọn công cụ Pick tool.



Hiệu chỉnh màu sắc cho hiệu ứng Add Perspective

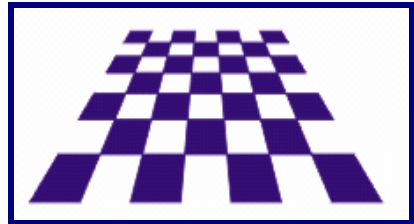
- Sau khi áp dụng hiệu ứng Perspective cho đối tượng chúng ta có thể tô màu cho chúng bằng các phương pháp tô:
- Sử dụng Palette màu bên phải màn hình.
- Công cụ tô màu Fill Tool.
- Công cụ Interactive Fill Tool.

Di chuyển các điểm điều khiển

- Chọn các điểm điều khiển trên lưới bằng công cụ Shape.
- Trong quá trình di chuyển nếu giữ phím Ctrl sẽ là cho hai điểm điều khiển di chuyển theo phương ngang.
- Trong quá trình di chuyển nếu giữ phím Ctrl + Shift sẽ là cho hai điểm điều khiển di chuyển cùng phương nhưng ngược hướng.

Xóa hiệu ứng Add Perspective

- Để xóa bỏ hẳn hiệu ứng Add Perspective ta chọn chức năng Clear Perspective trong Menu Effect.
- Để xóa bỏ hiệu ứng Perspective nhưng vẫn giữ nguyên hình dáng của đối tượng. Ta thực hiện như sau:
 - ✓ Chọn đối tượng bằng công cụ Pick.
 - ✓ Sử dụng lệnh Convert to curve trong Menu Arrange.



Ví dụ: Tạo phối cảnh.

V. HIỆU ỨNG BLEND


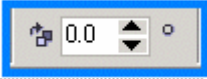
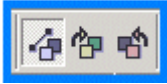
Khi thực hiện hiệu ứng Blend chúng ta có thể tạo một số biến đổi trên đối tượng như sau:

- Nhân bản các đối tượng trung gian giữa hai đối tượng.
- Chúng ta có thể sử dụng hiệu ứng Blend để hòa trộn nhanh chóng nhiều bản sao của cùng một đối tượng.
- Tạo hiệu ứng tỏa sáng.

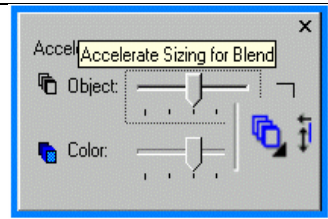
Cách tạo hiệu ứng Blend:

Để tạo hiệu ứng Blend ta sử dụng công cụ Interactive Blend Tool kết hợp với các tùy chọn trên thanh đặc tính của nó. Hay tạo hiệu ứng Blend sử dụng chức năng Blend trong Menu Effect.

- Tạo hai đối tượng đầu và cuối để tạo hiệu ứng Blend và đặt tại hai vị trí cần thiết.
- Chọn công cụ Interactive Blend Tool trên hộp công cụ.
- Đặt con trỏ chuột lên đối tượng thứ nhất. Nhấn và rê chuột đến đối tượng thứ hai.

- Xác lập các thuộc tính trên thanh đặc tính.
 - ✓ Hộp Number Of Blend Steps: Nhập số bước chuyển tiếp: Phạm vi số bước có thể chuyển đổi từ 1-999.
 - ✓ Hộp Offset Between Blend shape: Khoảng cách giữa hai đối tượng, chỉ thay đổi được khi hiệu ứng Blend đã đưa lên đường dẫn.
- **Đưa hiệu ứng Blend theo đường dẫn:** Sau khi thực hiện tạo hiệu ứng Blend cho đối tượng, ta làm như sau:
 - ✓ Chọn nhóm đối tượng Blend bằng công cụ Blend.
 - ✓ Chọn chức năng Path Properties , chọn New Path.
 - ✓ Kích chuột vào đường dẫn.
- **Quay Đối tượng trong hiệu ứng Blend:** Chúng ta có thể quay các đối tượng trung gian trong hiệu ứng Blend bằng cách nhập giá trị vào hộp nhập Blend Direction trên thanh thuộc tính. Xem hình: 
- **Thay đổi màu sắc:** Mặc định màu sắc trong hiệu ứng Blend chuyển từ màu này sang màu kế cận, ta có thể thay đổi dựa vào tùy chọn.

- Xem hình. Từ trái sang:
 - ✓ Direct Blend: Chuyển thẳng
 - ✓ Clockwise Blend: Chuyển cùng chiều kim đồng hồ hay
 - ✓ Counter ClockWise Blend: Ngược chiều kim đồng hồ.
- Thay đổi mức độ biến đổi của các đối tượng trung gian. Bằng cách sử dụng tùy chọn Acceleration chúng ta có thể làm gia tăng hoặc giảm mức độ biến đổi của các đối tượng trung gian trong nhóm Blend. Chúng ta có thể điều chỉnh mức độ biến đổi cho đối tượng trung gian (Object) hay màu sắc của đối tượng (Color).

- Cách thực hiện: Sử dụng Object And Color Acceleration trên thanh thuộc tính để mở hộp thoại Acceleration.
- Kéo các thanh cuộn để thực hiện tăng hay giảm.



Xóa bỏ hiệu ứng Blend:

Để xóa bỏ hiệu ứng Blend ta thực hiện các bước sau:

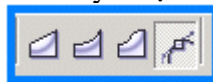
- Chọn đối tượng tạo hiệu ứng bằng công cụ Blend Tool.
- Chọn chức năng Clear Blend trong Menu Effect.
- Hoặc chọn nút Clear Blend trên thanh thuộc tính.

VI. HIỆU ỨNG ENVELOPE

Hiệu ứng Envelope có tác dụng làm biến dạng đối tượng theo hình bao ngoài. Khi chúng ta làm thay đổi hình bao của hiệu ứng Envelope áp dụng cho đối tượng, thì hình dáng của đối tượng cũng bị thay đổi theo. Hiệu ứng Envelope chỉ có tác dụng thay đổi hình dáng của đối tượng nhưng không làm thay đổi các thuộc tính ban đầu của đối tượng.

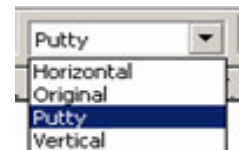
Cách tạo hiệu ứng Envelope

- Chọn đối tượng áp dụng Envelope bằng công cụ Pick Tool.
- Chọn công cụ Interactive Envelope.
- Trên thanh đặc tính hãy chọn một trong bốn Mode: Xem



hình từ trái sang:

- ✓ Envelope Straight Line Mode.
- ✓ Envelope Single Arc Mode.
- ✓ Envelope Double Arc Mode.
- ✓ Envelope unconstrained Mode.
- Chọn một trong bốn kiểu Mapping: Xem hình từ trái sang:
 - ✓ Horizontal.
 - ✓ Vertical.
 - ✓ Putty.
 - ✓ Origion.



- Một hình bao hình chữ nhật xuất hiện hãy Click chuột vào các Node kéo dài biên hình bao chữ nhật sẽ làm thay đổi hình dáng của đối tượng.

Hiệu chỉnh lại hiệu ứng Envelope:

Để hiệu chỉnh lại hiệu ứng Envelope ta làm như sau:

- Chọn công cụ Shape.
- Nhấp chuột lên đối tượng đã áp dụng hiệu ứng.
- Thực hiện hiệu chỉnh.



Xóa bỏ hiệu ứng Envelope

- Chọn chức năng Clear Envelope trên thanh đặc tính.

Ví dụ: Xem hình:

VII. HIỆU ỨNG DISTORTION

Trương tự hiệu ứng Envelope. Hiệu ứng Distortion cũng cho phép chúng ta thay đổi hình dáng của đối tượng. Với các phương pháp và các tùy chọn của hiệu ứng này sẽ cho ta các kiểu biến dạng phong phú. Hiệu ứng này cũng chỉ có tác dụng làm biến đổi hình dáng của đối tượng tính chất của đối tượng không bị thay đổi.

Cách tạo hiệu ứng Distortion

Để áp dụng hiệu ứng Distortion ta thực hiện như sau:

- Chọn đối tượng bằng công cụ Pick Tool.
- Chọn công cụ Distortion trong hộp công cụ. Xem hình:
- Nhấp chọn một trong ba kiểu hiệu ứng Distortion đặc trưng trên thanh thuộc tính.



- Xem hình từ trái sang:
 - ✓ Kiểu Push and Pull Distortion: Tạo hiệu ứng lồi hay lõm.
 - ✓ Kiểu Zipper Distortion: Kiểu hiệu ứng răng cưa.
 - ✓ Kiểu Tswiter Distortion: Kiểu hiệu ứng xoắn.

- Nhấp chuột lên tâm đối tượng đồng thời rê chuột để tạo hiệu ứng. Hay thay đổi các thông số dựa vào thanh đặc tính.

Hiệu chỉnh hiệu ứng Distortion

Để hiệu chỉnh lại hiệu ứng Distortion ta làm như sau:

- Chọn công cụ Shape.
- Nhấp chuột lên đối tượng đã áp dụng hiệu ứng.
- Thực hiện hiệu chỉnh.

Xóa bỏ Hiệu chỉnh hiệu ứng Distortion

Để xóa hiệu ứng Distortion ta làm như sau:

- Chọn chức năng Clear Distortion trên thanh đặc tính.

VIII. HIỆU ỨNG CONTOUR

Hiệu ứng Contour có tác dụng tạo ra các đối tượng chuyển tiếp đồng tâm. Với các tùy chọn trên thanh đặc tính cho phép chúng ta thay đổi các kiểu tương ứng.

Cách tạo hiệu ứng Contour

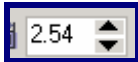
- Chọn đối tượng bằng công cụ Pick Tool.
- Chọn công cụ Interactive Contour trong hộp công cụ.
- Nhấp chuột trái lên đối tượng, kéo rê chuột ra ngoài hay vào trong đối tượng để thay đổi hiệu ứng. Hay chọn các tùy chọn trên thanh đặc tính, để chỉnh sửa hiệu ứng.
- Chỉnh sửa hiệu ứng Contour
- Thay đổi hướng viền của Contour: Xem hình từ trái sang



- ✓ To center: Tạo các đường viền về phía tâm.
- ✓ Inside: Tạo các đường viền về phía trong đối tượng.
- ✓ Outside: tạo các đường viền ra bên ngoài đối tượng.
- Contour Steps: Số đối tượng trung gian. Xem hình:



- Contour Offset: Khoảng cách giữa hai đối tượng. Xem hình:



- Chọn hướng chuyển đổi màu, xem hình:



- Chọn màu đường viền, xem hình:



- Chọn màu nền, xem hình:



Chú ý:

- Nên nhớ đối tượng cần áp dụng hiệu ứng phải tô màu mới thấy được rõ hiệu ứng.
- Ta nên tô màu lại cho đối tượng và đường biên của đối tượng Contour ở bước sau cùng để nó kết hợp với màu của đối tượng ban đầu tạo nên dãy màu.

Xóa bỏ hiệu ứng Contour

- Để xóa bỏ hiệu ứng Contour ta thực hiện các bước sau:
- Chọn đối tượng được tạo hiệu ứng Contour.
- Chọn chức năng Clear Contour trong Menu Effect.
- Hoặc chọn nút Clear Contour trên thanh đặc tính.

IX. HIỆU ỨNG LENS

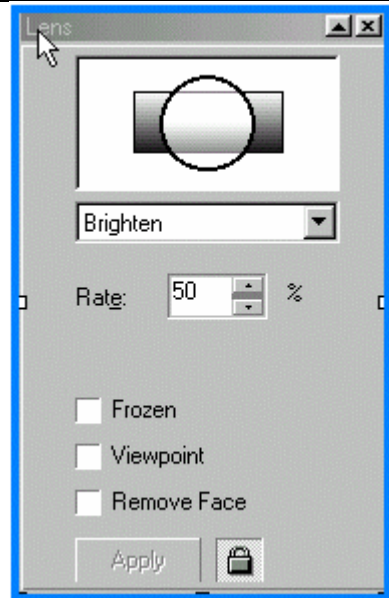
Hiệu ứng Lens cho phép chúng ta tạo nhiều hình thể hấp dẫn, kỳ lạ và giàu tính trừu tượng. Hiệu ứng Lens được hiểu như là áp dụng các kính lọc cho đối tượng. Qua từng loại kính lọc đó đối tượng sẽ bị thay đổi màu sắc của hình dáng đối tượng tương ứng.

Thao tác thực hiện tạo hiệu ứng Lens:

Để áp dụng hiệu ứng Lens ta thực hiện như sau:

- Tạo hai đối tượng và xếp chồng lên nhau, nhằm tạo một đối tượng phía dưới làm đối tượng bị hiệu ứng, còn đối tượng nằm trên tạo thấu kính.
- Chọn đối tượng phía trên bằng công cụ Pick.
- Chọn chức năng Lend trong Menu Effect.

- Chọn loại thấu kính tương ứng trong hộp thoại và chỉnh sửa các thông số tương ứng.
- Các kiểu thấu kính:
 - ✓ No Lens Effect
 - ✓ Brighten
 - ✓ Color Add
 - ✓ Color Limit
 - ✓ Custom Color Map
 - ✓ Fish Eye
 - ✓ Heat Map
 - ✓ Invert
 - ✓ Magnify



- Kiểu Brighten
 - ✓ Tạo cho màu sắc nhìn qua đối tượng sáng hơn/ tối hơn.
 - ✓ Nếu giá trị Rate dương thì làm cho màu đối tượng phía sau sáng hơn. ngược lại nếu giá trị Rate là âm thì tối hơn.
 - ✓ Giá trị Rate thay đổi từ 100 đến -100.
- Kiểu Color Add
 - ✓ Giả lập màu sắc của ánh sáng.
 - ✓ Bằng cách thay đổi một trong hai mô hình màu RGB và CMYK cho hộp Color trong hộp thoại. Chúng ta sẽ có thêm màu cộng thêm với kính lọc và mức độ ảnh hưởng sẽ tùy thuộc vào giá trị Rate.
 - ✓ Giá trị Rate trong khoảng từ 1% đến 100%.
- Kiểu Color Limit
 - ✓ Kính lọc này cũng dựa theo mô hình màu RGB và có tác dụng ngược lại với kính lọc Color Add.
 - ✓ Làm giới hạn sự thể hiện của các màu cộng hưởng chỉ thể hiện màu được chọn trong hộp thoại.

- Kiểu Custom Color Map
 - ✓ Kính lọc này sẽ chuyển tất cả các màu nằm bên dưới đối tượng kính lọc thành các màu trong chuỗi màu nằm giữa hai màu xác định bằng tùy chọn màu From và màu To.
 - ✓ Chúng ta có thể chuyển đổi hướng chuyển màu: trực tiếp, cùng và ngược chiều kim đồng hồ.
- Kiểu Fish Eyes
 - ✓ Làm biến dạng hình ảnh của đối tượng tượng phía sau kính lõm vào hay lồi ra.
 - ✓ Mức độ biến dạng được xác định bởi độ Rate trong hộp thoại
 - ✓ Giá trị Rate thay đổi từ -1000% đến 1000%.
 - ✓ Khi giá trị Rate = 0 hiệu ứng sẽ không xảy ra.
- Kiểu Heat map
 - ✓ Làm cho màu sắc của đối tượng phía sau kính lọc chuyển thành màu nóng hơn hay lạnh hơn.
 - ✓ Giá trị Pallette Rotation cho phép thay đổi từ 0-100%.
 - ✓ Nếu từ 0% đến 49% làm cho màu nóng hơn.
 - ✓ Nếu từ 50% đến 100% màu sẽ trở nên lạnh hơn.
- Kiểu Invert
 - ✓ Chuyển đổi màu ngược lại nhau. ví dụ màu đen chuyển thành màu trắng.
- Kiểu Magnify
 - ✓ Tạo sự phóng to hay thu nhỏ đối tượng phía sau kính.
 - ✓ Sự thay đổi này phụ thuộc vào tùy chọn Amount lớn hơn hoặc nhỏ hơn 1.
 - ✓ Kính lọc này có tác dụng thu phóng đối.
 - ✓ Giá trị thu phóng nằm trong phạm vi từ 0.1x đến 100x, trong đó nhỏ hơn 1x để thu nhỏ.
- Kiểu Tinted Grayscale

- ✓ Chuyển màu của đối tượng phía sau kính thanh màu đơn sắc, màu đơn sắc này phụ thuộc vào tùy chọn màu trong hộp Color.
- Kiểu Transparency
 - ✓ Tương tự như hiệu ứng Transparency.
 - ✓ Độ trong suốt được thay đổi bởi tùy chọn Rate, nằm trong phạm vi từ 0% đến 100%
 - ✓ Nếu 100% trong suốt hoàn toàn. Nếu 0% mờ đục.
- Kiểu Wireframe
 - ✓ Chuyển màu tô của đối tượng và màu đường biên trở về một màu định sẵn.
 - ✓ khi tùy chọn Outline được chọn thì đường biên của đối tượng phía dưới sẽ chuyển thành dạng đường cơ bản không có bề dày.

Các tùy chọn khác

- Tùy chọn Frozen
 - ✓ Cho phép kết quả của hiệu ứng được tách ra khỏi đối tượng bên dưới và nhóm với đối tượng làm kính lọc.
 - ✓ Chúng ta có thể Ungroup nhóm Lens.
- Tùy chọn View Point
 - ✓ Cho phép thay đổi vị trí kính lọc, điểm nhìn độc lập.
- Tùy chọn Remove Face
 - ✓ Kiểm soát không cho hiệu ứng tác dụng lên vùng nền.
 - ✓ Hãy nhấp nút Apply để thực hiện thao tác cuối cùng nếu như nút này được Active.

Xóa hiệu ứng Lens

- Chọn đối tượng được tạo kính lọc.
- Chọn chức năng No Lend effect trong hộp thoại.
- Thực hiện chức năng Apply.

X. HIỆU ỨNG TRANSPARANCY

Hiệu ứng Transparency dùng để tạo sự trong suốt cho đối tượng được quan sát.

Thao tác thực hiện tạo hiệu ứng Transparency:

- Tạo hai đối tượng và đặt chúng xếp chồng lên nhau.
- Nhớ tô màu đối tượng.
- Chọn công cụ Interactive Transparency Tool.
- Nhấp chọn đối tượng phía trước.
- Chọn lại kiểu hiệu ứng trên thanh đặc tính.
- Kiểu Uniform:
 - ✓ Áp dụng độ trong suốt đều trên toàn đối tượng.
 - ✓ Mức độ trong suốt sẽ được xác định bởi con trượt và hộp nhập Starting Transparency.
 - ✓ Giá trị độ trong suốt sẽ thay đổi từ 0% đến 100%.
- Kiểu Linear, Radial, Conical và Square
 - ✓ Tương tự kiểu tô màu Fountain Fill Dialog
- Kiểu Two Color Pattern, Full Color Pattern và Bitmap Pattern và Texture.
 - ✓ Tương tự kiểu tô màu Contain Fill dialog.
- Các chế độ phối trộn màu: Hãy chọn chúng ở thanh đặc tính.
 - ✓ Normal: Chế độ thông thường
 - ✓ Add: kết hợp cả hai màu đối tượng và công cụ trong hiệu ứng. thường sẽ tạo nên màu sáng hơn.
 - ✓ Subtract: Là sự kết hợp của các màu xám đem trừ cho 255 là giá trị Grayscale là giá trị màu trắng.
 - ✓ Difference: tạo hiệu ứng bằng cách lấy giá trị màu xám của công cụ trừ cho giá trị màu xám của đối tượng phía sau nhân cho 255.
 - ✓ Multiply: Lấy giá trị màu xám của đối tượng được áp dụng hiệu ứng nhân với giá trị màu xám của chế độ Normal chia cho 255. Chế độ này sẽ cho màu tối hơn
 - ✓ Dvide: Chia giá trị màu xám của đối tượng được áp dụng hiệu ứng cho giá trị màu xám của chế độ Normal và chia cho 255. Nếu đối tượng có màu sáng hơn màu sáng của chế độ Normal thì phép chia sẽ đảo ngược lại.

- ✓ If Lighter: Tạo hiệu ứng tại vị trí của đối tượng phía sau có màu sáng hơn và tạo ra độ đặc tại nơi tối hơn.
- ✓ If Dacker: Ngược với chế độ If Lighter.
- ✓ Texturize: Nhân giá trị màu xám tương đương của hai đối tượng áp dụng hiệu ứng và đối tượng công cụ
- ✓ Hue: So sánh màu xám tương ứng với giá trị Hue của đối tượng được áp dụng hiệu ứng. nếu đối tượng phía sau có màu xám thì hiệu ứng không thay đổi.
- ✓ Saturation: Dựa và giá trị Lightness và Hue của màu đối tượng áp dụng hiệu ứng còn giá trị Hue của màu trong suốt sẽ dựa theo Normal.
- ✓ Lightness: So sánh giá trị Hue và Saturation của các giá trị xám tương đương trong đối tượng ban đầu với giá trị Lightness.
- ✓ Invert Lấy giá trị màu xám ở vị trí đối xứng tên bánh xe màu. Giá trị mặc định là 127 là tâm của bánh xe màu, là trạng thái đặc.
- ✓ And, Or, Xor: Tương tự các phép toán Logic. Chuyển giá trị màu xám sang giá trị nhị phân rồi áp dụng các phép toán tương ứng.
- ✓ Red, Green và Blue: Chọn lọc các kênh màu của RGB để tạo ra màu xám trong suốt.
- Chọn Apply để thực hiện.
- **Lưu ý:** Để lưu lại kết quả của hiệu ứng, chọn tùy chọn Freeze.
 - ✓ Chọn kiểu trong suốt ở hộp Transparency Type.
 - ✓ Thay đổi giá trị Starting Transparency.

Xóa hiệu ứng Transparency:

- Để xoá hiệu ứng Trasparency ta chọn chức năng Clear Trasparency trên thanh đặc tính.

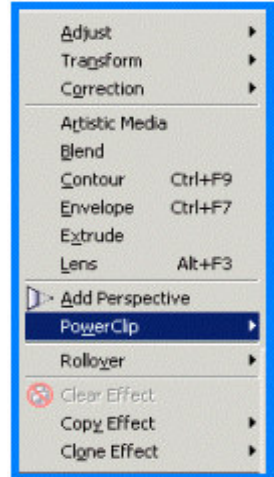
XI. HIỆU ỨNG POWER CLIP

Cho phép giới hạn sự thể hiện của các đối tượng trong phạm vi đường biên của vật chứa, gọi là đối tượng Contain. Các

đối tượng được giới hạn bởi các đối tượng chứa này gọi là Đối tượng Container. Hay cắt xén các ảnh thay thế lệnh Trim.

Thao tác tạo hiệu ứng Power Clip

- Tạo đối tượng tham gia tạo hiệu ứng hay Import ảnh Bitmap - Container. Nếu có nhiều đối tượng, phải Group chúng lại.
- Tạo ra đối tượng làm vật chứa - Contain và đặt nó lên đối tượng Container.
- Chọn đối tượng Container bằng công cụ Pick.
- Nhấp chọn chức năng Power Clip trong Menu Effect chọn chức năng Place Inside Container (con trỏ chuyển dạng to hơn).
- Kích chuột chọn đối tượng Container. Xem hình:



Một số hạn chế của hiệu ứng Power Clip

Trong các trường hợp sau, hiệu ứng Power Clip không thực hiện:

- Đối tượng Bitmap không làm đối tượng Contain. Các đuôi mở rộng như: PNG, JPEG, GIF, BMP, TIF, TGA, BMP.
- Đối tượng đã khoá bằng lệnh Lock Object trong Menu Arrange không thực hiện được.
- Đối tượng văn bản dạng Paragraph text. Đối tượng Internet. Đối tượng hoạt hình Rollovers không tạo được hiệu ứng.

Chú Ý:

- Để tạo hiệu ứng Power Clip thành công ta phải vào Menu Tool, chọn Option, chọn Edit.
- Thôi đánh dấu chức năng Auto Center New Power Clip Contents: Chức năng tự tạo vật chứa tại tâm của hình ảnh.

XII. BÀI TẬP CHƯƠNG IV:

Bài Tập 4.1:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Drop Shadow cho đối tượng vừa tạo.



Bài Tập 4.2:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Add Perspective cho đối tượng vừa tạo.



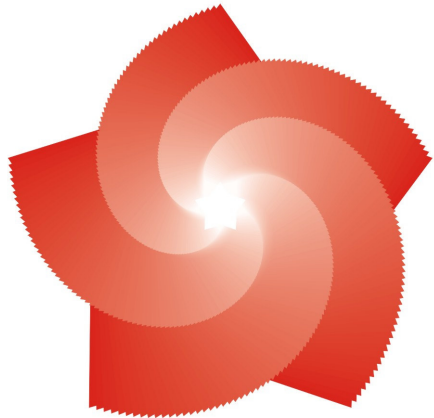
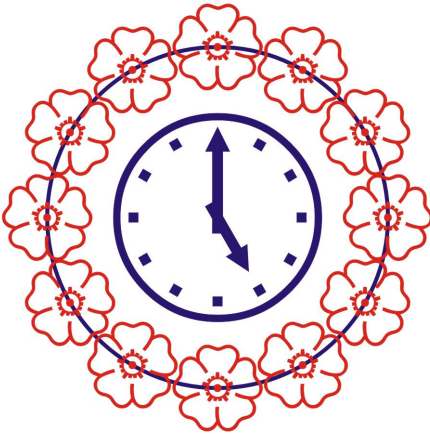
Bài Tập 4.3:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Add Perspective cho đối tượng vừa tạo.



Bài Tập 4.4:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Blend cho đối tượng vừa tạo.



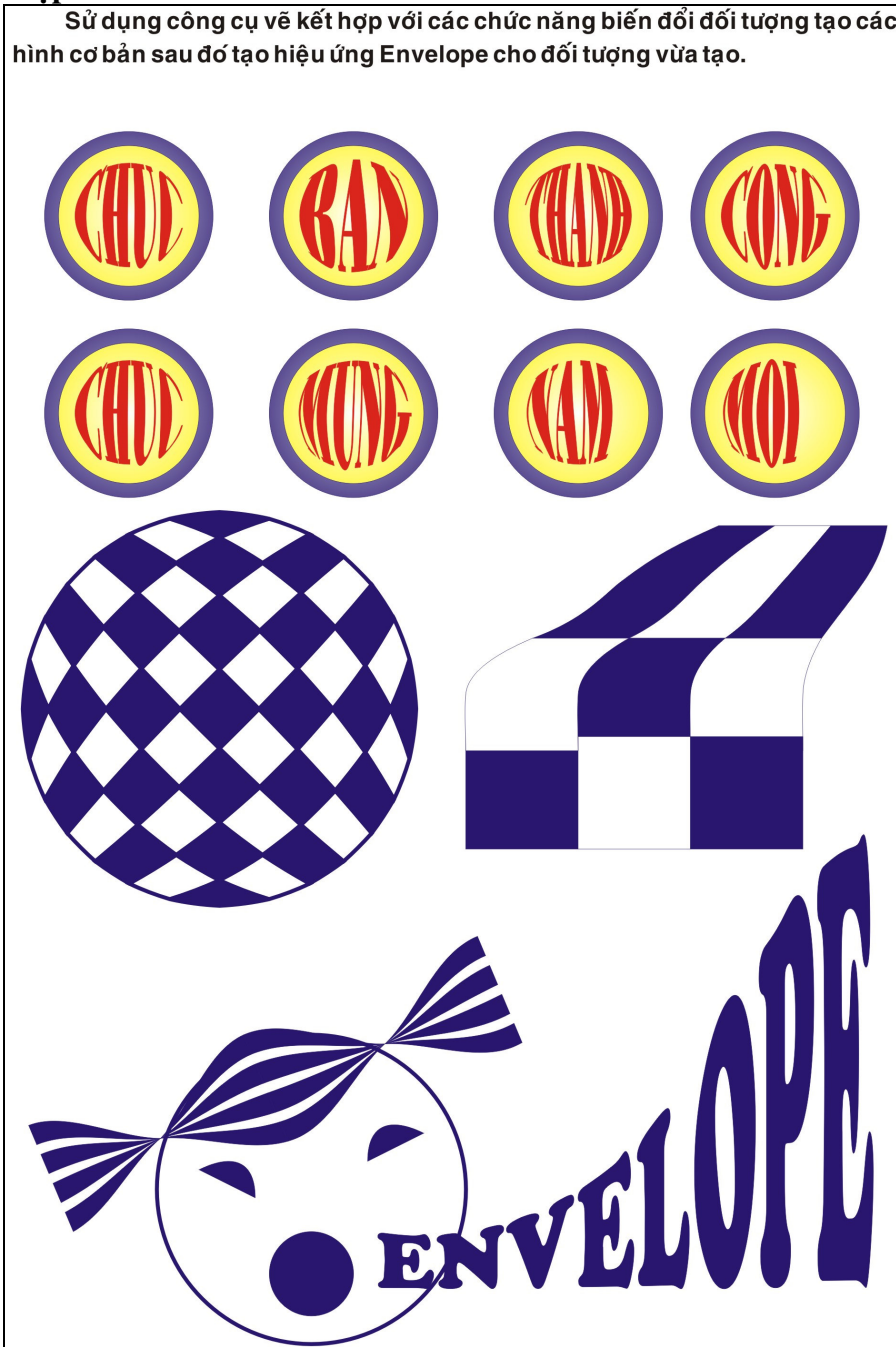
Bài Tập 4.5:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Blend cho đối tượng vừa tạo.



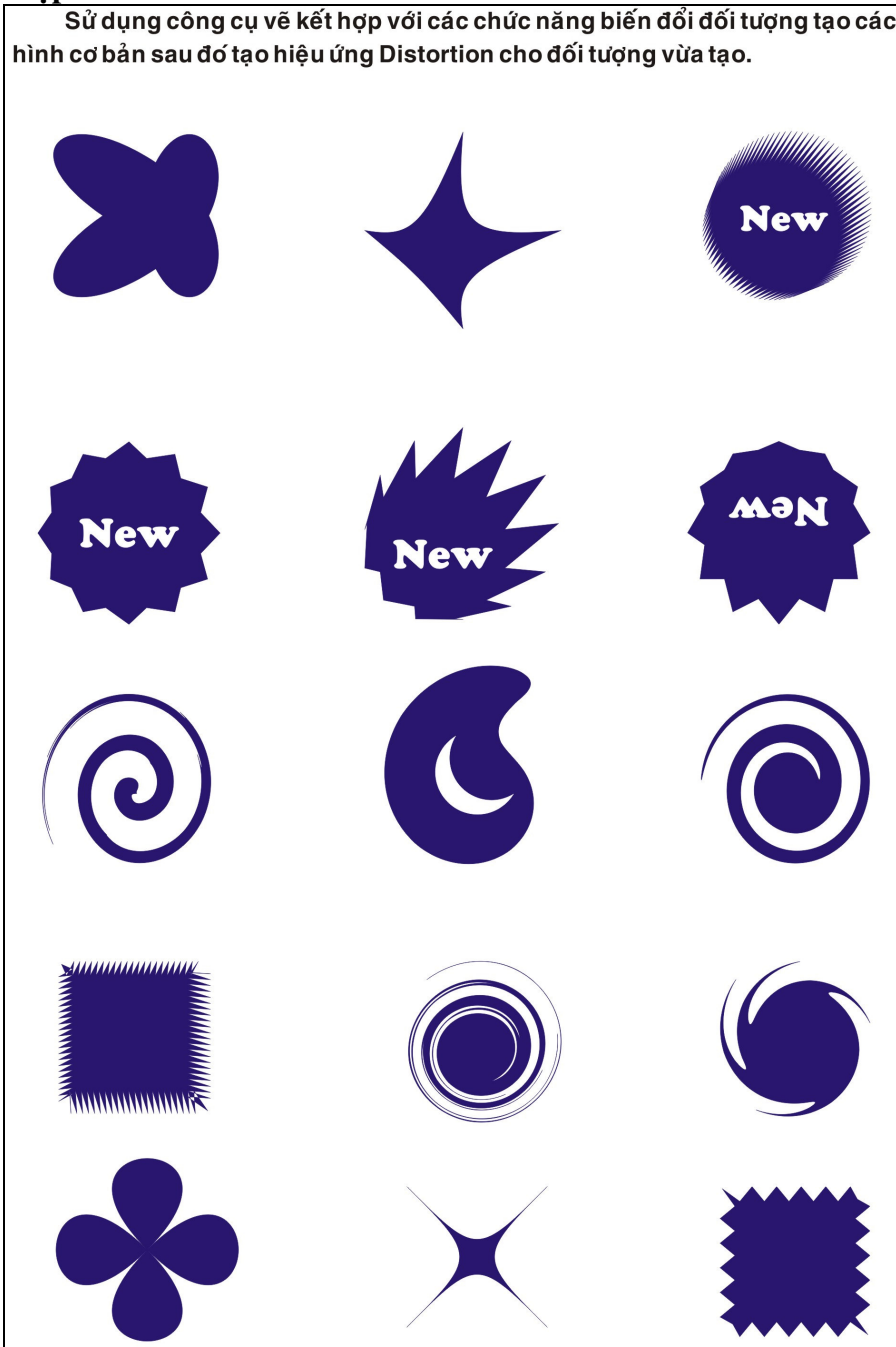
Bài Tập 4.6:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Envelope cho đối tượng vừa tạo.



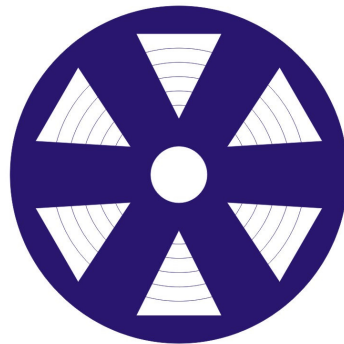
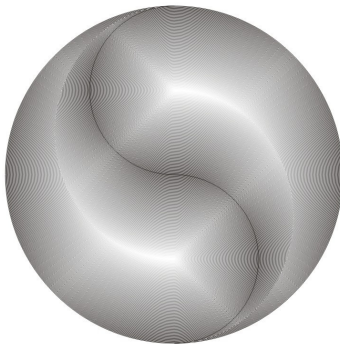
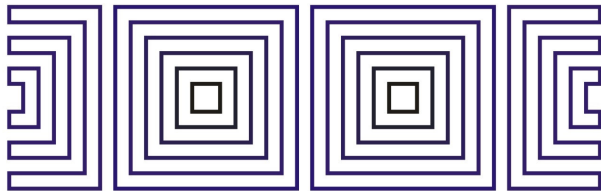
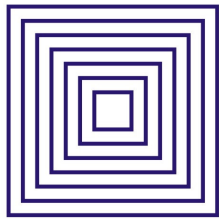
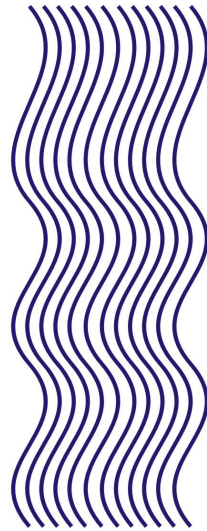
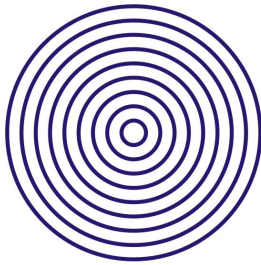
Bài Tập 4.7:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Distortion cho đối tượng vừa tạo.



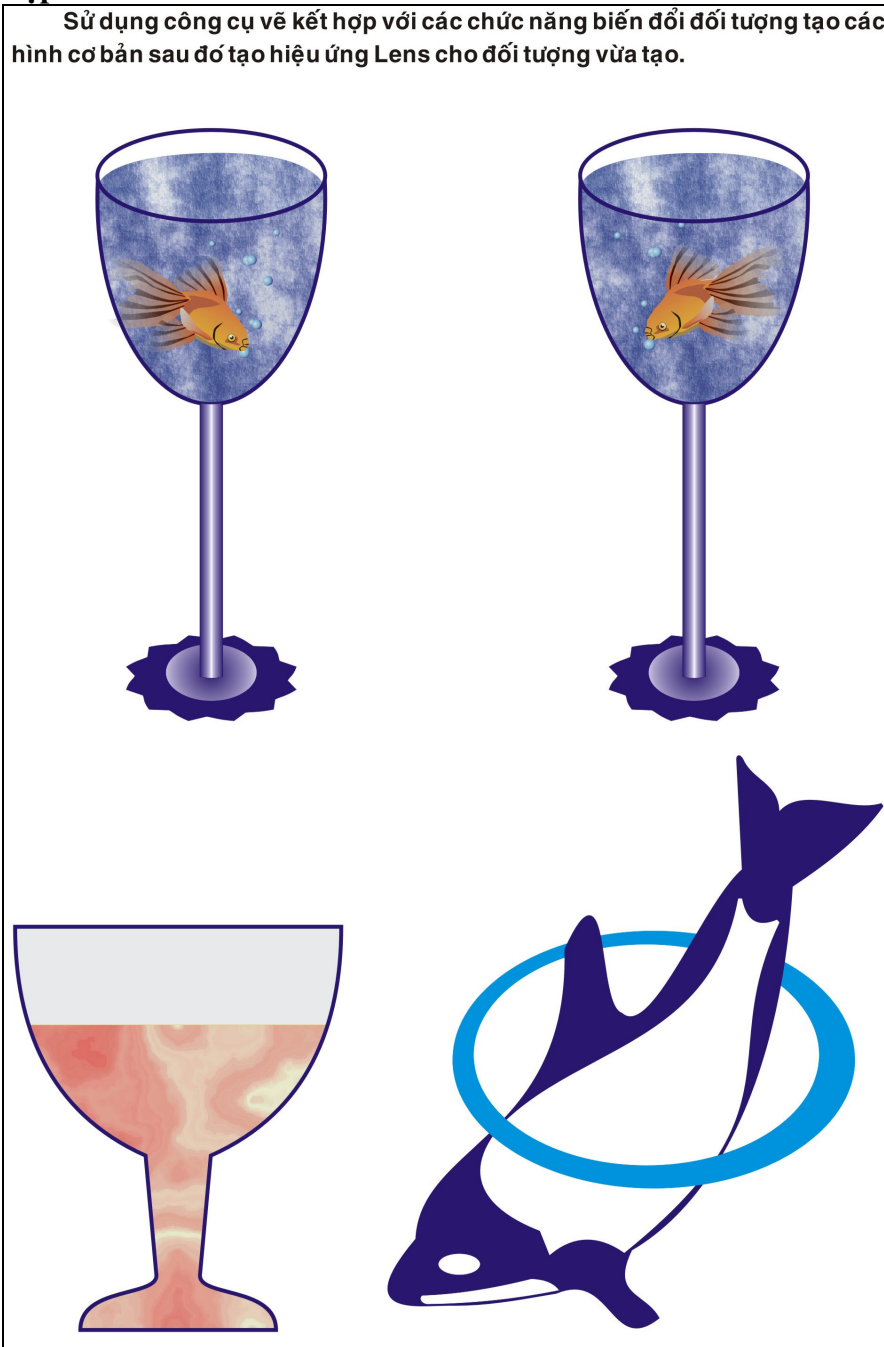
Bài Tập 4.8:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Contour cho đối tượng vừa tạo.



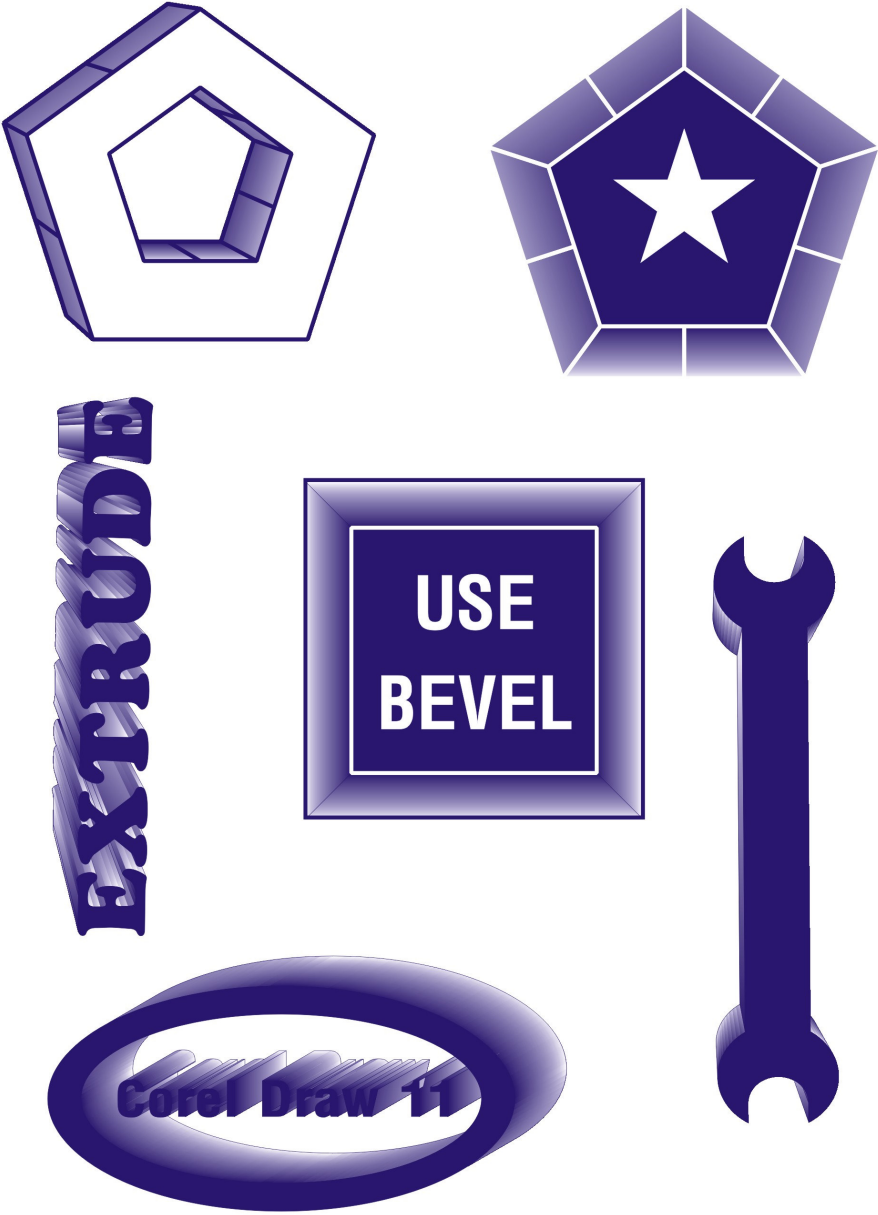
Bài Tập 4.9:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Lens cho đối tượng vừa tạo.



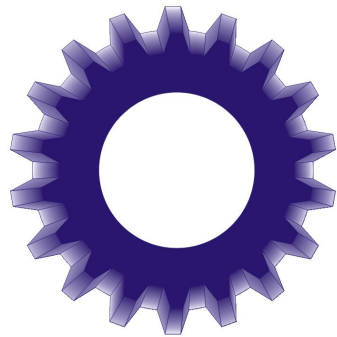
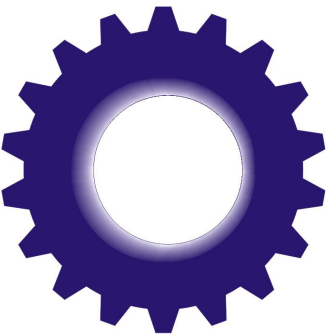
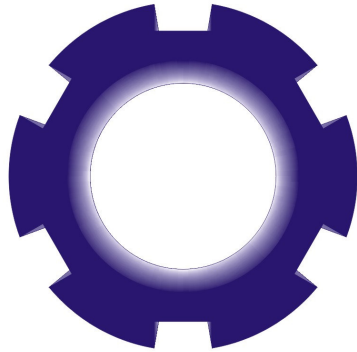
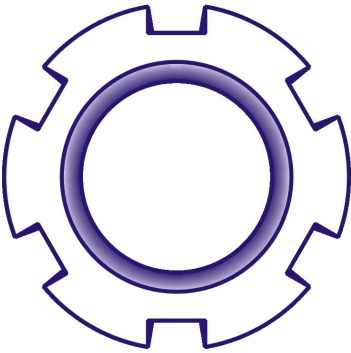
Bài Tập 4.10:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Extrude cho đối tượng vừa tạo.



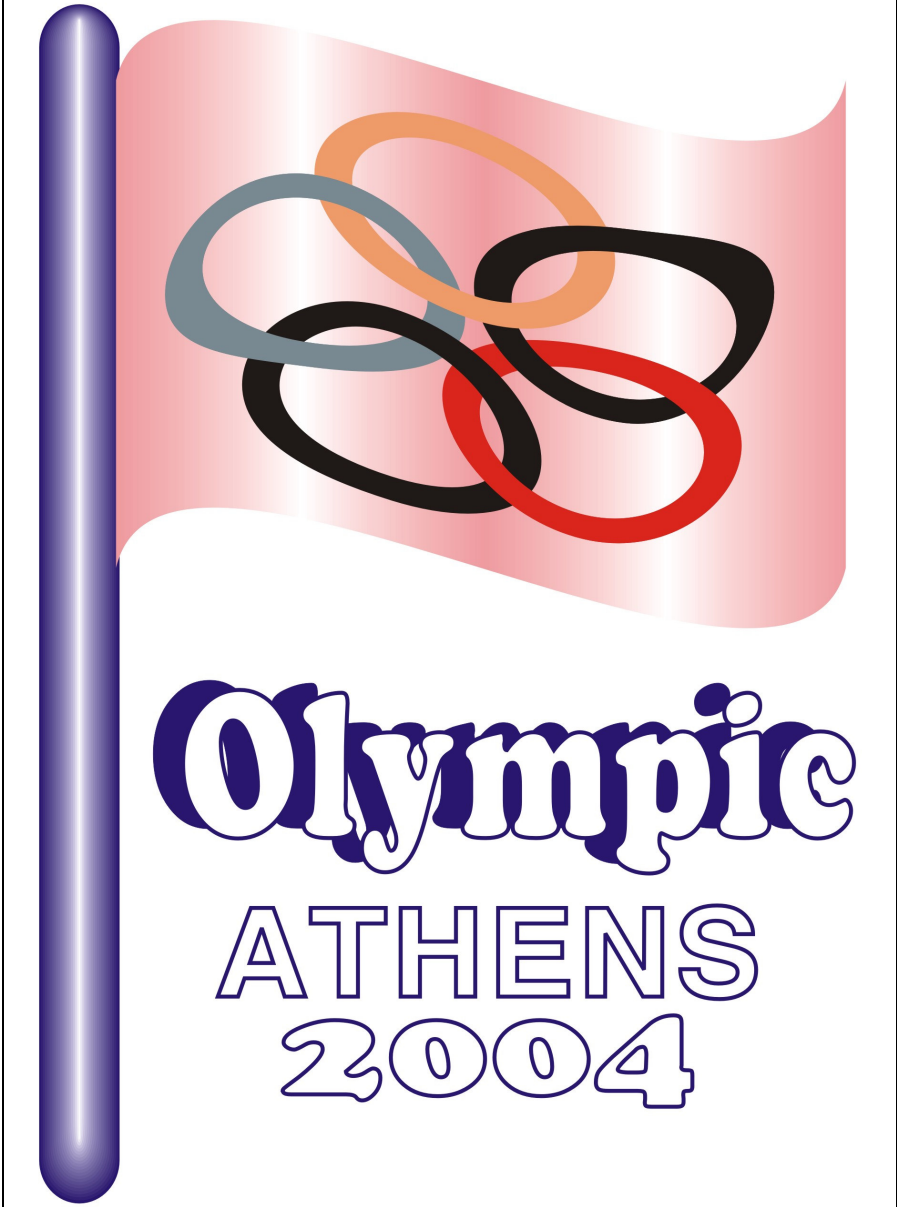
Bài Tập 4.11:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Extrude cho đối tượng vừa tạo.



Bài Tập 4.12:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Power Clip cho đối tượng vừa tạo.



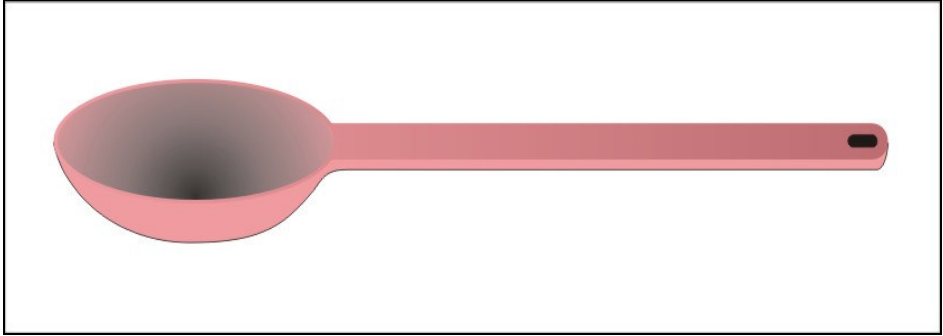
Bài Tập 4.13:

Sử dụng công cụ vẽ kết hợp với các chức năng biến đổi đối tượng tạo các hình cơ bản sau đó tạo hiệu ứng Power Clip cho đối tượng vừa tạo.



Bài Tập 4.14:

Thiết kế cái muỗng bằng hiệu ứng Blend kết hợp tô màu:



Thiết kế Poster Nomilk bằng hiệu ứng Lens kết hợp tô màu



Bài Tập 4.15: Sử dụng hiệu ứng Extrude kết hợp với tô màu thiết kế bìa tập Mickey:



Trưởng:
Lớp
Họ tên:
Năm học:



Bài Tập 4.16: Sử dụng hiệu ứng Blend kết hợp với tô màu, thiết kế đôi giày:



Chương 5: KẾT XUẤT HÌNH ẢNH TRONG CORELDRAW

Việc nhập xuất tập tin cũng như việc chuyển đổi từ ảnh đồ họa Vector sang ảnh đồ họa Bitmap để sử dụng các hiệu ứng biến đổi trên ảnh Bitmap mà chương trình CorelDRAW hỗ trợ là những công việc rất cần thiết và góp phần làm phong phú hình ảnh, sản phẩm được tạo ra.

Đồng thời quá trình in ấn cũng là một thao tác không thể thiếu cho việc kết xuất sản phẩm ra máy in hay kết xuất hình ảnh sang tập tin dạng in tách màu là một công việc cần thiết cho quy trình in tách màu. Trong chương này chúng ta sẽ tìm hiểu:

- Nhập một tập tin từ chương trình khác – Chức năng Import.
- Xuất một tập tin sang sang định dạng nhập xuất chuẩn – Chức năng Export.
- In ấn – Xuất tập tin lên giấy in.
- Xuất File ở dạng tách màu.
- Chuyển đổi ảnh Vector sang ảnh Bitmap.

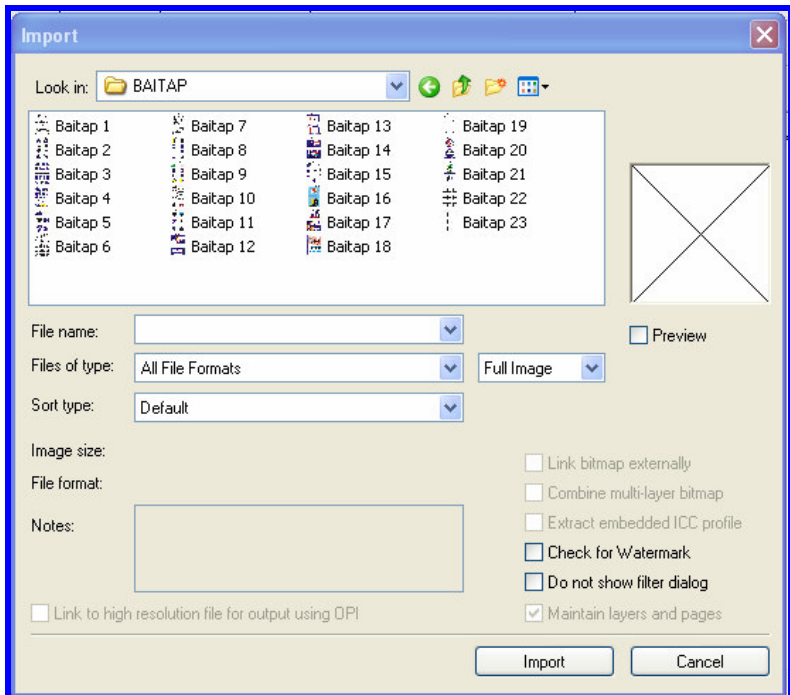
I. THAO TÁC IMPORT

Thao tác Import cho phép chúng ta nhập một tập tin khác của chương trình CorelDRAW hay một tập tin từ chương trình đồ họa khác sang chương trình CorelDRAW.

Thao tác thực hiện lệnh Import:

Để nhập một tập tin ta thực hiện theo các bước sau:

- Tại cửa sổ tập tin CorelDRAW hiện hành đang mở. Chọn Menu File, chọn Import. Hay nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + I.
- Hộp thoại Import xuất hiện, xác lập thuộc tính: Xem hình:



- Hộp Look in: Chỉ ra đường dẫn chứa tập tin.
- Hộp Files of type: Chỉ ra kiểu định dạng tập tin.
- Hộp File name: Gõ vào tên tập tin hoặc kích chuột chọn tập tin tại vùng nhìn thấy.
- Mục Sort type: Chọn Default.
- Có thể chọn chức năng Preview để quan sát tập tin.

- Chọn Import.
- Kích chuột vào vị trí đặt đối tượng trên bản vẽ.
- Thay đổi lại kích thước nếu cần.

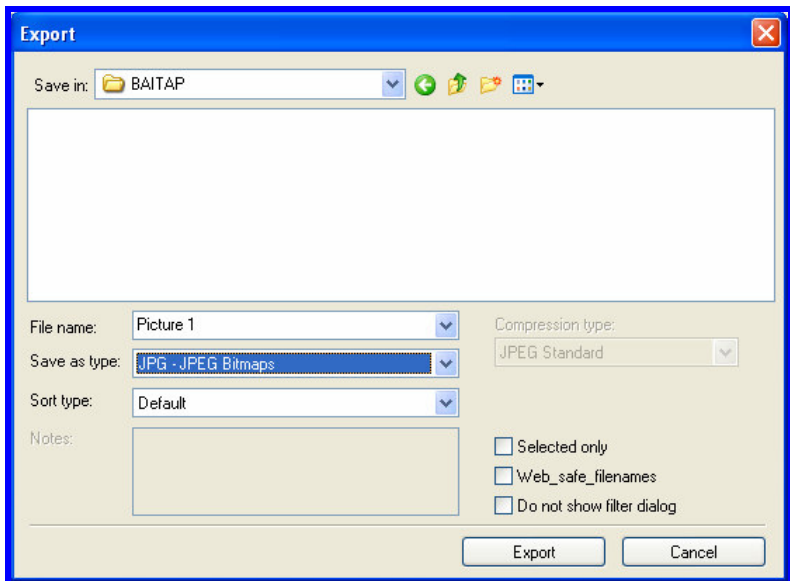
II. THAO TÁC EXPORT

Thao tác Export cho phép chúng ta xuất một tập tin từ chương trình CorelDRAW sang tập tin chương trình đồ họa khác hay xuất sang dạng File ảnh Bitmap, dạng trang Web mà CorelDRAW hỗ trợ.

Thao tác thực hiện lệnh Export:

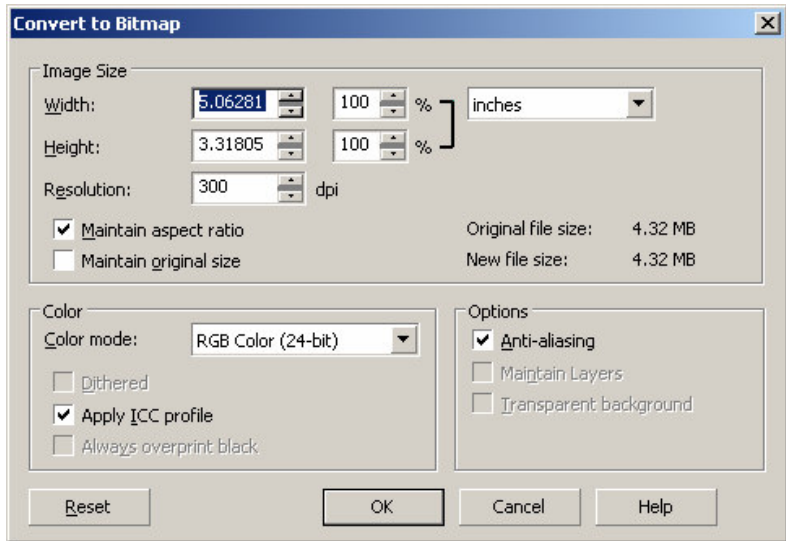
Để xuất một tập tin ta thực hiện theo các bước sau:

- Tại cửa sổ tập tin CorelDRAW hiện hành đang mở. Chọn Menu File, chọn Export. Hay nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + E.
- Hộp thoại Export xuất hiện, xác lập thuộc tính: Xem hình:

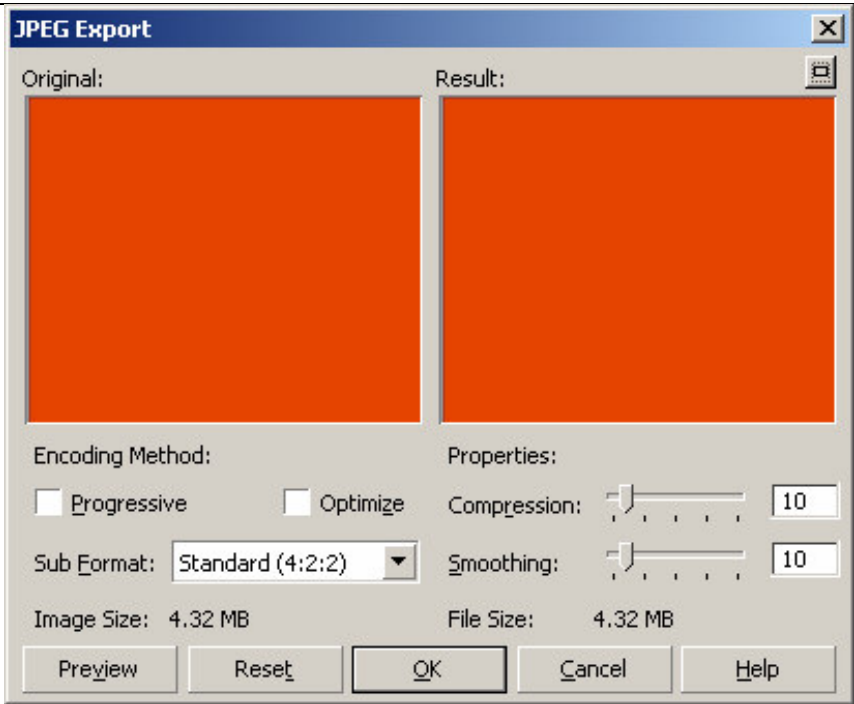


- Hộp Save in: Chỉ ra đường dẫn lưu tập tin.
- Hộp Save as type: Chỉ ra kiểu định dạng cần chuyển.
- Hộp File name: Gõ vào tên tập tin cần lưu.
- Mục Sort type: Chọn Default.
- Chọn Export.

- Màn hình chuyển đổi xuất hiện:
- Tùy vào kiểu tập tin xuất mà có tên màn hình chuyển đổi khác nhau:
- Giả xử Export ra File ảnh *. Jpg
- Màn hình Convert to Bitmap xuất hiện: Xem hình:



- Mục Image Size:
- Width: Chiều rộng hình ảnh.
- Height: Chiều cao hình ảnh
- Units: Đơn vị tính.
- Mục Resolution: Độ phân giải tập tin.
- Mục Color Mode: Chế độ màu.
- Mục File Size:
- Tùy chọn Anti – Aliasing: Khử răng cưa đường viền
- Apply ICC Profile: Bảo toàn thuộc tính màu.
- Chọn OK.
- Hộp thoại xuất hiện



- Chọn OK.

III. CHUYỂN ĐỔI ẢNH VECTOR SANG BITMAP

Chức năng Convert to BitMap cho phép chúng ta chuyển đổi hình ảnh Vector trong chương trình CorelDRAW sang hình ảnh Bitmap:

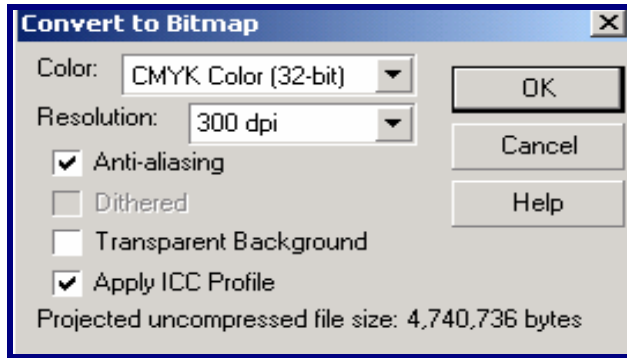
- Nhằm mục đích áp dụng được các hiệu ứng Bitmap.
- Có tác dụng in nhanh in nhanh.
- Kết xuất văn bản bảo toàn Font.

Thao tác thực hiện lệnh Convert to Bitmap:

Để chuyển đổi ảnh Vector sang ảnh Bitmap ta thực hiện như sau:

- Bước 1: Nhóm tất cả các đối tượng và chọn.
- Bước 2: Chọn Menu Bitmap, Convert to Bitmap: Xem hình:
- Bước 3: Hộp thoại xuất hiện, xác lập các chức năng sau:
 - ✓ Mục Color: Chọn chế độ màu.
 - ✓ Mục Resolution: Chọn độ phân giải.

- ✓ Hộp Anti – aliasing: Khử răng cưa đường viền.
- ✓ Hộp Transparent background: Chế độ trong suốt nền.
- ✓ Hộp Apply ICC Profile: Bảo toàn thuộc tính màu.



- Chọn OK.

Các hiệu ứng Bitmap thường dùng

Sau khi chuyển đổi ảnh từ Vector sang Bitmap chúng ta hoàn toàn có thể sử dụng các chức năng hiệu chỉnh trên ảnh Bitmap:

- 3D Effect: Page curl: Lật góc.; Blur: Làm mờ.
- Creative: Frame/ Vignatte: Kẻ khung tạo vùng chọn.
- Noise: Làm rồ rề, nổi hạt.; Sharpen: Biến đổi độ sắc nét.
- Distort: Biến cong, kéo giãn.

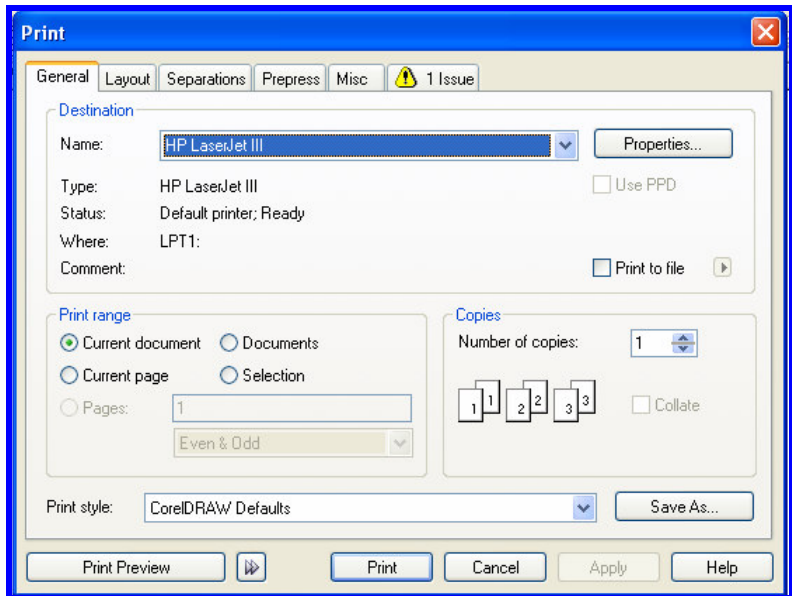
Ví dụ: Hiệu ứng lật góc ảnh:



IV. IN ÁN

Để in một sản phẩm trong chương trình CorelDRAW chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- Bước 1: Di chuyển các đối tượng cần in lên trang giấy in.
- Bước 2: Sắp xếp các đối tượng lại theo trang giấy.
- Bước 3: Nhóm tất cả các đối tượng lại để in nhanh.
- Bước 4: Chọn Menu File, chọn Print, hoặc nhấn Ctrl + P.
- Bước 5: Hộp thoại xuất hiện, xác lập các chức năng:



- ✓ Hộp Name: Chọn tên máy in.
- ✓ Vùng Print Range: Current Document: In trang tài liệu hiện hành; Current page: In trang hiện.
- ✓ Page: Chọn trang in: 1, 2, 3: In trang 1, trang 2, trang 3; 1 – 10: In từ trang 1 tới trang 10.
- ✓ Hộp Number of Copies: Số bản cần in.
- ✓ Print style: Chọn Mặc định.
- ✓ Chọn Properties: Layout: Chọn lại hướng giấy; Resolution: Chọn độ phân giải; Graphic: Chọn chế độ màu: Fine.

- ✓ Chọn Print Preview: Nếu chưa được có thể chỉnh đời trực tiếp hình ảnh trên trang in.

– Chọn Apply. Chọn Print để in.

V. XUẤT FILE SANG DẠNG TÁCH MÀU

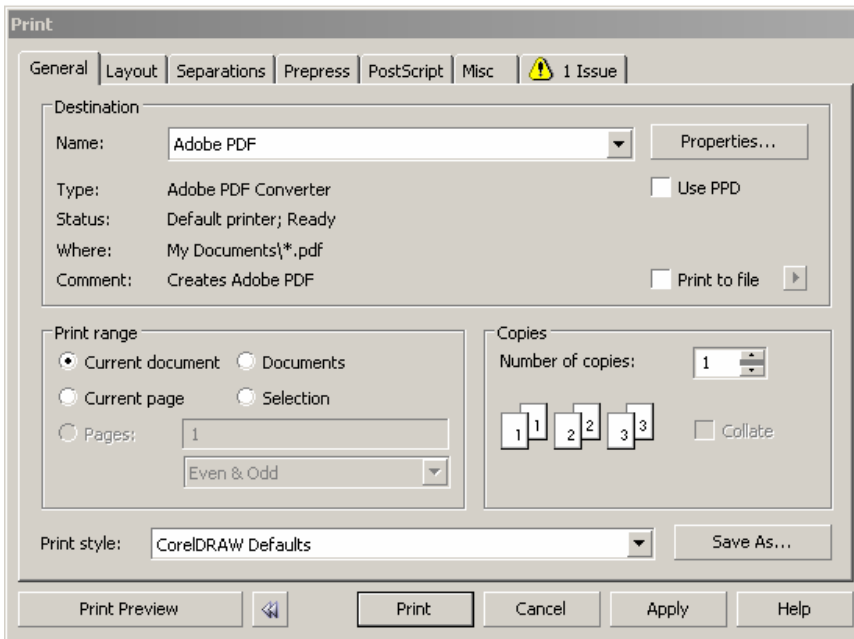
Sau khi chế bản xong, công đoạn tiếp của người chế bản là phải xuất file ảnh sang dạng file tách màu, file này thể hiện 4 màu riêng biệt của hình ảnh, bao gồm: Cyan, Magenta, Yellow, Black. Đây là công việc đầu tiên và cũng không kém phần quan trọng của quá trình in tách màu. Để thực hiện xuất file sang dạng tách màu chúng ta làm như sau:

Yêu Cầu:

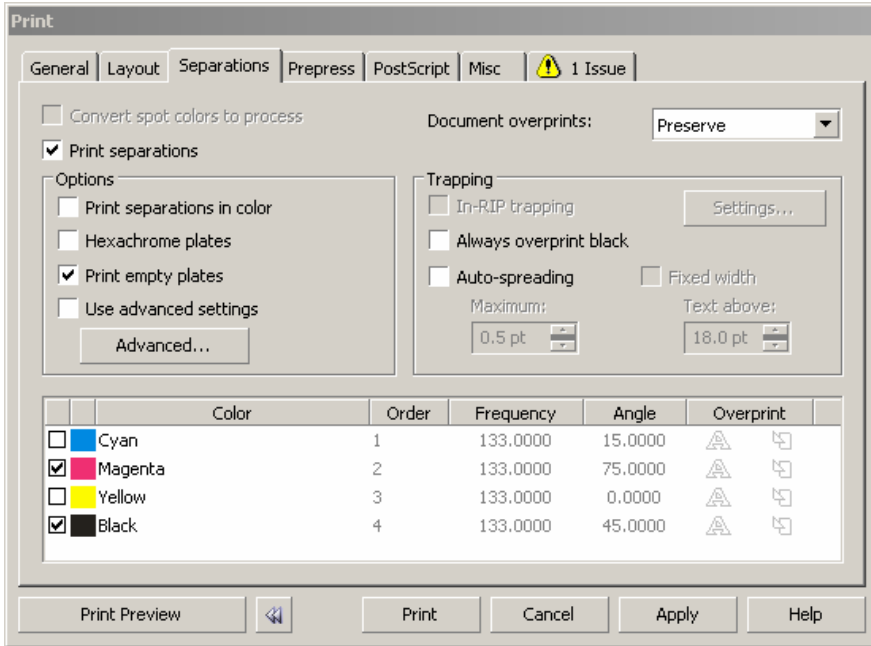
Trên máy tính của bạn phải có cài máy in dùng để xuất file tách màu, cụ thể là máy in xuất được file PDF. Các chương trình này có thể là Adobe Acrobat 6.0 Professional

Thao tác thực hiện kết xuất file PDF:

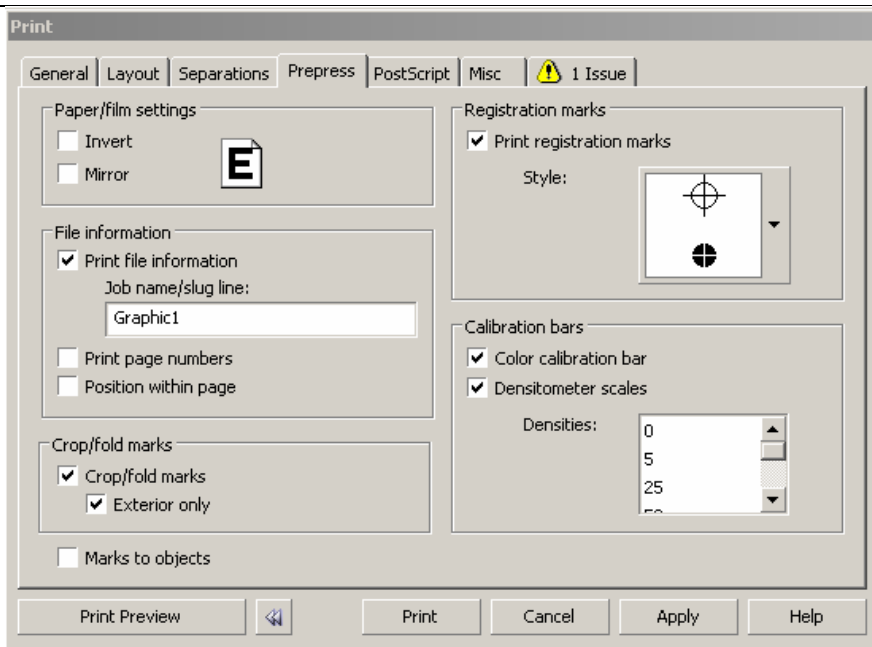
- **Bước 1:** Chọn Menu File, chọn Print
- **Bước 2:** Hộp thoại xuất hiện, quan sát hình:
 - ✓ Hộp Name: Chọn máy in xuất file PDF



– **Bước 3: Thẻ Layout:**



- ✓ Thiết Lập Image Position and size
- ✓ Thiết lập Bleed
- **Bước 4: Thẻ Separations: Thiết lập các thông số:**
 - ✓ Print Separations
 - ✓ Check vào các màu hiển thị
 - ✓ Thiết lập tùy chọn mở rộng trong chức năng Advanced.
- **Bước 5: Thẻ Prepress:**
 - ✓ Thiết lập các tùy chọn về đường TrimLines
 - ✓ Thiết lập các tùy chọn về Registration marks.
 - ✓ Thiết lập thông tin cá nhân liên quan đến ấn in.
 - ✓ Thiết lập thông tin liên quan Calibration bars



- **Bước 6:** Thiết lập xong chọn Print
 - ✓ Chỉ ra nơi lưu tập tin.
 - ✓ Chọn Ok.

VI. BÀI TẬP CHƯƠNG V:

Bài Tập 1:

Tạo đối tượng hoặc Import File ảnh Bitmap. Sau đó Convert to Bitmap áp dụng các hiệu ứng Bitmap cho đối tượng vừa Convert.



Bài Tập 5.2:

Tạo đối tượng hoặc Import File ảnh Bitmap. Sau đó Convert to Bitmap áp dụng các hiệu ứng Bitmap cho đối tượng vừa Convert.



MỤC LỤC:

Chương 1: CÁC THAO TÁC CƠ BẢN TRONG CORELDRAW	1
I. KHÁI NIỆM CORELDRAW.....	2
I.1. Khái Niệm.....	2
I.2. Đặc Điểm Của Chương Trình CorelDRAW	2
I.3. Giới Thiệu Ảnh Đồ Họa Vector	3
I.4. Yêu Cầu Phần Cứng Cho Chương Trình.....	3
I.5. Phương Pháp Cài Đặt	4
II. KHỞI ĐỘNG CORELDRAW	4
III. GIỚI THIỆU SƠ LƯỢC VỀ MÀN HÌNH THIẾT KẾ.	6
III.1. Giới Thiệu Màn Hình Giao Diện Của CorelDRAW X3.....	6
III.2. Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện	6
IV. CÁC THAO TÁC THƯỜNG SỬ DỤNG TRÊN TẬP TIN	9
IV.1. Mở Mới Tập Tin	9
IV.2. Mở Tập Tin Có Sẵn	9
IV.3. Lưu Tập Tin.....	10
V. THOÁT KHỎI CHƯƠNG TRÌNH CORELDRAW	11
VI. NHÓM CÔNG CỤ TẠO HÌNH CƠ BẢN	12
VI.1. Giới Thiệu Thanh Công Cụ CorelDRAW X3	12
VI.2. Nhóm Công Cụ Vẽ Đường	12
VI.3. Tô Màu Nhanh Cho Đối Tượng Kín Bằng Thanh Màu	15
VI.4. Công Cụ Rectangle Tool	16
VI.5. Công Cụ Ellipse Tool	17
VI.6. Công Cụ Polygon.....	18
VI.7. Công Cụ Basic Shapes.....	19
VI.8. Công Cụ Smart Fill Tool	19
VI.9. Chèn Ký Tự Đặc Biệt	20
VII. NHÓM CÔNG CỤ HỖ TRỢ VẼ CHÍNH XÁC.....	20
VII.1. Xác Lập Giấy Vẽ.....	20
VII.2. Lưới Điểm - Grid.....	21
VII.3. Công Cụ Zoom Tool.....	23
VII.4. Công Cụ Hand Tool	24
VII.5. Đường Chỉ Dẫn - GuideLine.....	24
VII.6. Thước - Ruler	24
VII.7. Chức Năng Snap to Object – Truy Bắt Đối Tượng.....	25

VIII. BÀI TẬP CHƯƠNG 1:.....	25
Chương 2: CÔNG CỤ HIỆU CHỈNH VÀ LỆNH BIẾN ĐỔI.....	33
I. CÔNG CỤ PICK TOOL.....	34
II. LỆNH GROUP.....	36
III. LỆNH UNGROUP.....	36
IV. LỆNH UNGROUP ALL.....	36
V. LỆNH COMBINE.....	36
VI. LỆNH BREAK APART.....	37
VII. LỆNH CONVERT TO CURVE.....	37
VIII. CÔNG CỤ OUTLINE TOOL.....	37
IX. LỆNH ORDER.....	38
X. LỆNH ALIGN AND DISTRIBUTE.....	38
XI. CÔNG CỤ SHAPE TOOL.....	39
XI.1. Chức Năng Bo Tròn Góc.....	39
XI.2. Chức Năng Biến Đổi Đường Biên.....	40
XII. NHÓM LỆNH SHAPING.....	44
XII.1. Lệnh Trim.....	44
XII.2. Lệnh Weld.....	45
XII.3. Lệnh Intersect.....	46
XIII. NHÓM LỆNH TRANSFORMATION.....	47
XIII.1. Lệnh Rotate.....	47
XIII.2. Lệnh Position.....	49
IX. BÀI TẬP CHƯƠNG 2:.....	49
Chương 3: CÔNG CỤ MÀU TÔ – TẠO VĂN BẢN.....	63
I. SƠ LƯỢC VỀ MÔ HÌNH MÀU.....	64
I.1. Mô Hình Màu RGB.....	64
I.2. Mô Hình Màu CMYK.....	64
II. CÁC PHƯƠNG PHÁP TÔ MÀU.....	64
II.1. Giới Thiệu Hộp Công Cụ Fill Tool.....	64
II.2. Tô Màu Bằng Công Cụ Fill Color Dialog.....	65
II.3. Tô Màu Bằng Công Cụ Fountain Fill Dialog.....	66
II.4. Tô Màu Bằng Công Cụ Pattern Fill Dialog.....	67
II.5. Tô Màu Bằng Công Cụ Texture Fill Dialog.....	68
II.6. Tô Màu Bằng Công Cụ Interactive Fill Tool.....	69
II.7. Tô Màu Bằng Công Cụ Interactive Mesh Tool.....	70
II.8. Sao Chép Thuộc Tính Màu Cho Đối Tượng.....	70
III. TẠO VĂN BẢN TRONG CORELDRAW.....	71
III.1. Giới Thiệu Văn Bản Trong CorelDRAW.....	71

III.2. Đối Tượng Dòng Văn Bản – Artistic Text	71
III.3. Đối Tượng Đoạn Văn Bản	75
IV. BÀI TẬP CHƯƠNG 3:	83
Chương 4: TẠO HIỆU ỨNG TRONG CORELDRAW	104
I. CÁC PHƯƠNG PHÁP TẠO HIỆU ỨNG	105
II. HIỆU ỨNG DROP SHADOW	105
III. HIỆU ỨNG EXTRUDE	107
IV. HIỆU ỨNG ADD PERSPECTIVE	109
V. HIỆU ỨNG BLEND	111
VI. HIỆU ỨNG ENVELOPE	113
VII. HIỆU ỨNG DISTORTION	114
VIII. HIỆU ỨNG CONTOUR	115
IX. HIỆU ỨNG LENS	116
X. HIỆU ỨNG TRANSPARANCY	119
XI. HIỆU ỨNG POWER CLIP	121
XII. BÀI TẬP CHƯƠNG IV:	122
Chương 5: KẾT XUẤT HÌNH ẢNH TRONG CORELDRAW	139
I. THAO TÁC IMPORT	140
II. THAO TÁC EXPORT	141
III. CHUYỂN ĐỔI ẢNH VECTOR SANG BITMAP	143
IV. IN ẤN	145
V. XUẤT FILE SANG DẠNG TÁCH MÀU	146
VI. BÀI TẬP CHƯƠNG V:	148