

SỞ LAO ĐỘNG - THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI HÀ NỘI
TRƯỜNG TRUNG CẤP CÔNG NGHỆ VÀ DU LỊCH HÀ NỘI



GIÁO TRÌNH
MÔN ĐƠN: ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG 2 (Corel Draw)
NGHỀ: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: 78/QĐ-CNDL ngày 03 tháng 06 năm 2019
của Hiệu trưởng Trường Trung cấp Công nghệ và Du lịch Hà Nội)*

Hà Nội, năm 2019

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

LỜI GIỚI THIỆU

Ngày nay khi công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ kéo theo sự phát triển của các ngành nghề khác. Các công ty, doanh nghiệp trong lĩnh vực kinh doanh ngày càng nhiều, càng có sự cạnh tranh gay gắt. Mỗi công ty cần xây dựng một hướng đi và hình ảnh riêng cho mình nhằm không bị trùng lặp với các đối thủ cạnh tranh. Xây dựng logo hay các biển quảng cáo cho mình cũng được chú trọng. Có nhiều phần mềm thực hiện công việc thiết kế logo, biển hiệu nhưng phổ biến nhất trên thế giới hiện nay vẫn là bộ công cụ Corel Graphic Suite với các công cụ Corel Draw, Corel Photo-Paint, Corel Capture... trong đó Corel Draw là được sử dụng thông dụng nhất.

Tập giáo trình này hướng dẫn chúng ta những kiến thức về **ảnh Vectơ**, ảnh đồ họa, các thao tác cơ bản trên Corel, Các nội dung được trình bày trong giáo trình nhằm mục đích trang bị cho người học có kỹ năng về thiết kế các yêu cầu mà lĩnh vực ngành mình đang theo học.

Trong quá trình biên soạn không thể tránh khỏi những sai sót, rất mong các bạn thông cảm cũng như mong nhận được ý kiến đóng góp từ các bạn để có thể hoàn thiện hơn giáo trình về sau này!

Hà Nội, ngày tháng năm 2019

Biên soạn

Khoa Công Nghệ Thông Tin

MỤC LỤC

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN	1
LỜI GIỚI THIỆU	2
CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ COREL DRAW	7
I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN	7
II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN	7
III. NỘI DUNG MÔ ĐUN.....	8
1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian.....	8
BÀI MỞ ĐẦU	9
Mã bài MĐ18-00	9
1. Ảnh vector và ảnh đồ hoạ.....	9
1.1. Ảnh Vector	9
1.2. Ảnh đồ hoạ.....	9
2. Phần mềm đồ hoạ cho ảnh vector.....	9
3. Trình tự cài đặt Corel Draw	9
Bài 1 : GIỚI THIỆU PHẦN MỀM COREL VÀ THIẾT KẾ VẼ CƠ BẢN.....	11
1. Giới thiệu Corel Draw.....	11
1.1 Các thành phần cơ bản của màn hình.....	11
1.2 Các chế độ quan sát.....	12
2. Hộp công cụ của Draw	14
2.1 Công cụ chọn.....	14
2.2 Công cụ định dạng.....	15
2.3 Công cụ bút chì.....	17
2.4 Công cụ hình chữ nhật	18
2.5 Công cụ văn bản	19
3. Công cụ đường viền và tô màu.....	20
3.1 Công cụ đường viền.....	20
3.2 Công cụ tô màu nền	21
4. Quản lý tập tin	25
4.1 Mở và lưu tập tin	25
4.2 Nhập và xuất tập tin.....	25
4.3 In ảnh	26
5. Công cụ Hỗ trợ thiết kế.....	27
5.1 Thiết lập chế độ quan sát.....	27

5.2 Hỗ trợ thiết kế.....	29
6. Thực hành.....	33
6.1 Thao tác các công cụ vẽ.....	33
6.2 Đồ đường viền và màu nền cho hình vẽ	33
6.3 Vẽ biểu tượng Window XP.....	33
6.4 Vẽ logo.....	35
7. Kiểm tra.....	37
BÀI 2 : THIẾT KẾ NÂNG CAO	40
Mã bài MĐ18-02	40
Mục tiêu	40
1. Hiệu ứng cơ bản 1.....	40
1.1 Cửa sổ cuộn Transfrom Roll-up	40
1.2 Các hình bao.....	43
1.3 Chuyển tiếp giữa các đối tượng trung gian	45
1.4 Tạo bóng đổ trên đối tượng.....	46
2. Hiệu ứng cắt Power line - PowerClip – Lens.....	52
2.1 Trang cửa sổ Preset.....	52
2.2 Lens Roll-up.....	53
2.3 PowerClip	58
3. Hiệu chỉnh nhóm đối tượng vẽ.....	61
3.1 Sắp xếp các đối tượng vẽ	61
3.2 Căn chỉnh các đối tượng vẽ.....	61
3.3 Nhân bản đối tượng	64
3.4 Các phép tính trên đối tượng vẽ	65
4. Hiệu ứng 2.....	67
4.1 Hiệu ứng Blen	67
4.2 Hiệu ứng Contour	68
4.3 Hiệu ứng Transparency	72
4.4 Hiệu ứng Distortion	75
5. Thực hành.....	79
5.1 Thực hiện các thao tác tạo hiệu ứng	79
5.2 Thiết kế hiệu ứng NEON.....	79
5.3 Thiết kế vòng tròn thể thao.	82
5.4 Thiết kế Logo	83

6. Kiểm tra.....	85
BÀI 3: VĂN BẢN VÀ CÁC HIỆU ỨNG	88
Mã bài: MĐ18-03	88
Mục tiêu	88
1. Tạo văn bản.....	88
1.1 Các dạng văn bản.....	88
1.2 Tạo và hiệu chỉnh văn bản nghệ thuật	88
1.3 Tạo và hiệu chỉnh văn bản đoạn	91
2. Hiệu ứng trên văn bản.....	92
2.1 Tạo văn bản theo đường dẫn	92
2.2 Tạo văn bản theo khung	92
3. Áp dụng các hiệu ứng lên văn bản.....	93
4. Thực hành.....	96
4.1 Tạo văn bản dạng đoạn và văn bản nghệ thuật.....	96
4.2 Thiết kế một biển hiệu quảng cáo cho cửa hàng	97
4.3 Tạo chữ 3 chiều và bóng đổ	102
5. Kiểm tra.....	109
BÀI 4: XỬ LÝ CÁC ĐỐI TƯỢNG NHÚNG.....	112
Mã bài: MĐ18-04	112
Mục tiêu	112
1. Xử lý ảnh trong Corel draw.....	112
1.1 Chèn tranh	112
1.2 Hiệu chỉnh đối tượng tranh	113
2. Các hiệu ứng trên ảnh	114
2.1 Biên tập ảnh.....	114
2.2 Quốn góc ảnh.....	115
2.3 Co giãn ảnh.....	117
3. Hiệu ứng trong suốt trên ảnh	118
4. Thực hành.....	119
4.1 Chèn ảnh vào trang vẽ.....	119
4.2 Hiệu chỉnh chất lượng ảnh	121
4.3 Tạo khung ảnh.	123
5. Kiểm tra.....	125
BÀI 5: GIỚI THIỆU MỘT SỐ BỘ ỨNG DỤNG CỦA COREL	126

Mã bài: MĐ18-05	126
Mục tiêu	126
1. Corel PhotoPaint.....	126
1.1 Các tính năng của Corel PhotoPaint	126
1.2 Giao diện làm và nhập ảnh xử lý.....	126
1.3 Các thao tác hiệu chỉnh ảnh.....	128
2. Corel Capture	129
2.1 Các tính năng của Corel Capture.....	129
2.2 Các thao tác trên Corel Capture	130
3. Thực hành.....	136
3.1 Thực hiện các thao tác trên Corel PhotoPaint	136
3.2 Thực hiện các thao tác trên Corel Capture.....	136
4. Kiểm tra.....	136
TÀI LIỆU THAM KHẢO.....	137

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ COREL DRAW

Tên mô đun: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ COREL DRAW

Mã mô đun: MĐ 18

Thời gian thực hiện mô đun: 90 giờ; (Lý thuyết: 30 giờ; Thực hành: 56 giờ;
Kiểm tra: 4 giờ)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN

Vị trí:

Là mô đun chuyên ngành của nghề Ứng dụng phần mềm, được thực hiện vào kỳ thứ 2. Mô đun được thực hiện sau khi học xong các mô đun kỹ thuật cơ sở.

Tính chất:

Mô đun Corel Darw giới thiệu các công cụ vẽ đồ họa vector. Sử dụng và biên tập các mẫu màu trên đối tượng vector. Ngoài ra Corel Draw hỗ trợ xử lý các ảnh Bitmap và trao đổi dữ liệu với các ứng dụng khác.

II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN

- Kiến thức:

- + Trình bày được chức năng của từng công cụ vẽ;
- + Trình bày được các cách sử dụng công cụ vẽ để tạo ảnh Vector và ảnh Bitmap. Phân tích sự khác nhau và phạm vi ứng dụng của ảnh Vector và ảnh Bitmap;
- + Thực hiện được các bước tạo và hiệu chỉnh hiệu ứng;

- Kỹ năng:

- + Vận dụng thành thạo các công cụ vẽ để tạo ảnh vector và áp dụng thành thực các hiệu ứng lên đối tượng;
- + Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Có phẩm chất đạo đức, kỷ luật tốt, tích cực nghiên cứu học hỏi nâng cao trình độ.

III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian

STT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài mở đầu	2	2	0	0
2	Bài 1: Giới thiệu phần mềm Corel và thiết kế vẽ con bản	18	6	12	0
3	Bài 2: Thiết kế nâng cao	30	5	24	1
4	Bài 3: Văn Bản và các hiệu ứng	10	3	6	1
5	Bài 4: Xử lý các đối tượng nhúng	20	5	14	1
6	Bài 5: Bộ công cụ hỗ trợ Corel Draw	10	5	4	1
	Cộng	90	30	56	4

BÀI MỞ ĐẦU

Mã bài MD18-00

1. Ảnh vector và ảnh đồ họa

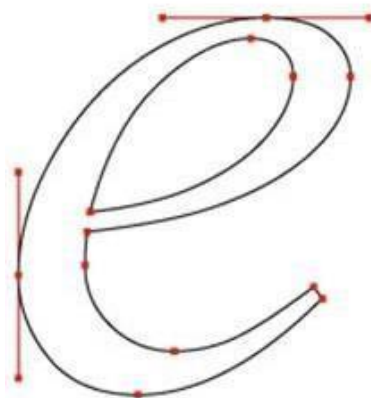
1.1. Ảnh Vector

Ảnh vector được tạo thành từ các đối tượng hình học, chúng thường được biểu diễn dưới dạng các hàm toán học. Như vậy ta có thể thực hiện các thao tác di chuyển, định kích thước, thay đổi màu sắc, thu phóng ảnh mà không làm suy giảm chất lượng của ảnh. Khác với ảnh đồ họa, ảnh vector không phụ thuộc vào độ phân giải.

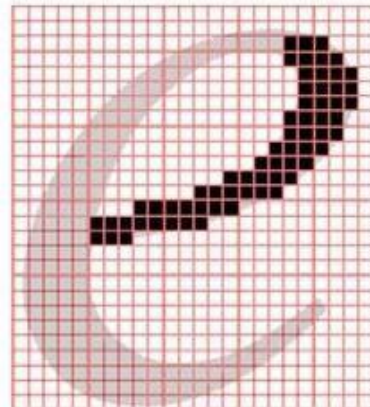
1.2. Ảnh đồ họa

Ảnh được tạo từ các phần tử là các điểm ảnh (pixel – picture element) riêng biệt. Ảnh đồ họa còn được gọi là ảnh màn hình (raster) vì các điểm ảnh được xếp theo các hàng, cột; mỗi điểm ảnh có một giá trị màu để biểu diễn màu tương ứng của nó.

Ảnh đồ họa phụ thuộc nhiều vào độ phân giải, đó là vì nó chứa một số lượng cố định các pixel để trình bày dữ liệu ảnh. Và cũng vì vậy, ảnh đồ họa có thể mất các chi tiết và xuất hiện sự gò gề khi phóng lớn hoặc được in ở độ phân giải thấp.



VECTOR GRAPHICS



BITMAPPED (RASTER) GRAPHICS

Sự khác nhau giữa ảnh Vector và ảnh Raster

2. Phần mềm đồ họa cho ảnh vector

Phần mềm đồ họa cho ảnh vector thường được sử dụng nhất là Corel Draw.

3. Trình tự cài đặt Corel Draw

Để cài đặt CorelDraw 12 vào máy tính bạn cần có máy tính có cấu hình phù hợp, tối thiểu là Pentium III 500, Ram 128 trở lên để có thể chạy được phần mềm. Cần có đĩa CD cài đặt CorelDraw 12.

- Tra đĩa CD vào ổ CD của máy tính
- Thông thường đĩa sẽ chạy tự động với tùy chọn Autoplay và bạn sẽ thấy màn hình chào của CorelDraw 12 xuất hiện.
- Nếu CD không chạy tự động, (có nhiều cách để bạn có thể cài) bạn có thể vào Menu Start, chọn Control Panel -> chọn Add or Remove programs -> nhấp tùy chọn Add New program - > chọn nút CD or Floppy -> sau đó chọn đường dẫn là ổ đĩa CD ở mục Browse.
- Bạn nhấn mục Install CorelDraw Suite 12 sẽ thấy xuất hiện mục Welcome to Corel Draw Suite 12
- Trong mục Lisence Agreement bạn nhấp vào tùy chọn I Accept the term.. sau đó nhấn next
- Trong mục Customer Information bạn gõ tên người sử dụng cũng như tên bộ phận vào các ô để trống, trong mục serial number bạn nhập các dãy chữ và số mà CorelDraw 12 cung cấp (bằng cách kích phải chuột vào đĩa CD chọn mục Serial để lấy mật mã) -> next
- Trong mục Language bạn chọn ngôn ngữ mình muốn hiển thị, thông thường ta chọn English
- Bạn chọn ổ đĩa để cài phần mềm CORELDRAW 12 vào máy tính, thông thường ta cài vào ổ C.
- Chờ máy tính Install phần mềm, cuối cùng nhấn Finish để hoàn tất cài đặt

Bài 1 : GIỚI THIỆU PHẦN MỀM COREL VÀ THIẾT KẾ VẼ CƠ BẢN

Mã bài MD18-01

Mục tiêu :

- Trình bày được các công cụ vẽ và pha màu của Corel Draw;
- Nêu được các cách đổ màu cho đối tượng vẽ;
- Vận dụng thành thạo vào thiết kế các ảnh vector và các bài tập thực tiễn;
- Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

1. Giới thiệu Corel Draw

Sau khi khởi động phần mềm đồ họa CorelDRAW 12 ta sẽ thấy xuất hiện bảng sau:

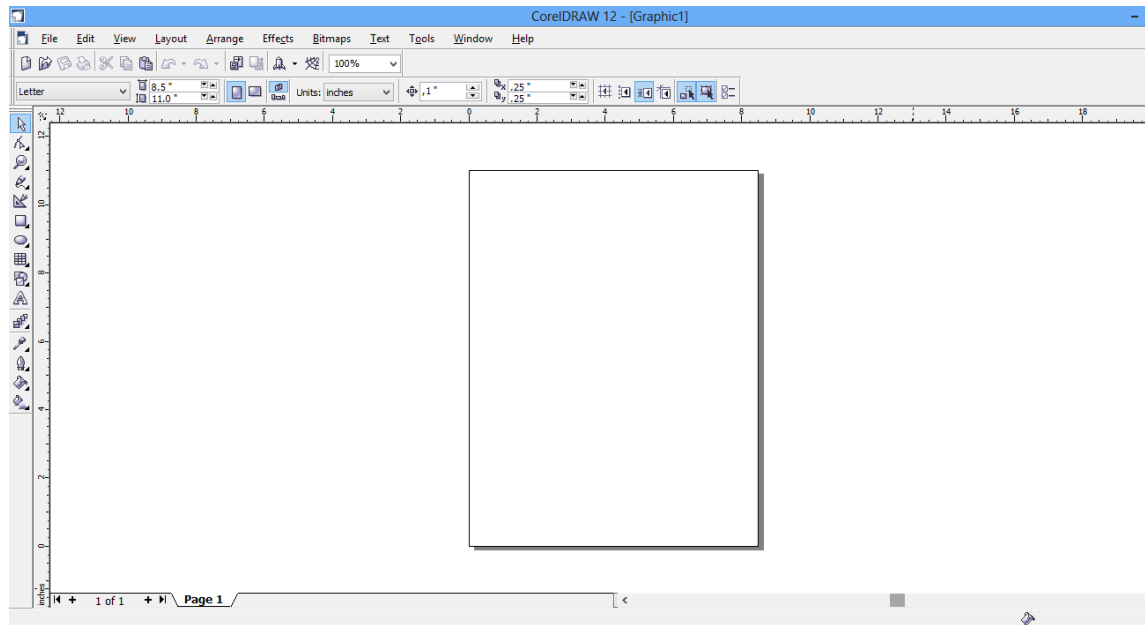


Truy cập vào một trong sáu tùy chọn trong bảng để bắt đầu làm việc với CorelDRAW 12

1.1 Các thành phần cơ bản của màn hình

Để bắt đầu làm việc trong CorelDRAW 12 ở một trang thiết kế mới ta có thể nhấp vào tùy chọn New, bạn sẽ thấy xuất hiện màn hình làm việc của một trang thiết kế hoàn toàn mới.

Giới thiệu màn hình làm việc của CorelDRAW 12:

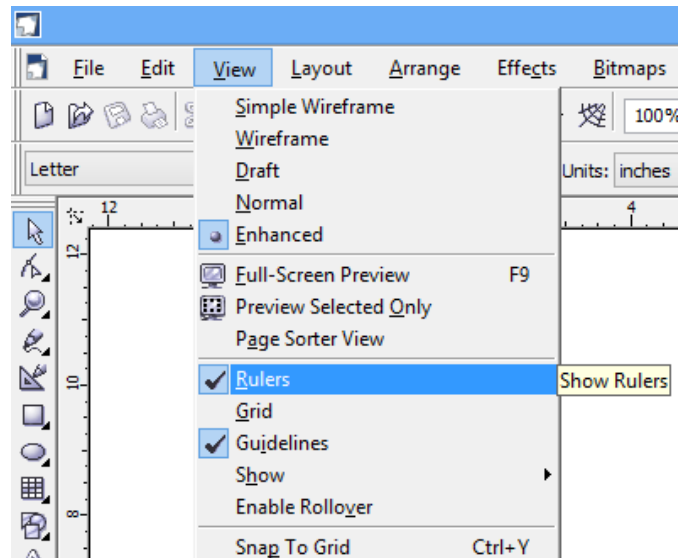


- Thanh tiêu đề: hiển thị tiêu đề hay tên của tệp tin
- Thanh trình đơn: thanh chứa các “thực đơn” hay các tùy chọn
- Thanh công cụ: thanh hiển thị công cụ chuẩn của CorelDRAW 12
- Thanh đặc tính: thanh hiển thị các thuộc tính tương ứng hỗ trợ cho từng công cụ
- Thước: hiển thị đơn vị đo của đối tượng trên màn hình làm việc
- Hộp công cụ: Chứa các công cụ ứng dụng trong thiết kế của CorelDRAW 12
- Thanh cuộn: hỗ trợ trong việc di chuyển tới vùng làm việc bạn mong muốn
- Dòng tình trạng: hiển thị các chỉ dẫn sử dụng công cụ, tình trạng của đối tượng được lựa chọn hoặc đang sử dụng.
- Bảng màu: chứa các tùy chọn về màu tô nền và đường viền cho đối tượng.

1.2 Các chế độ quan sát

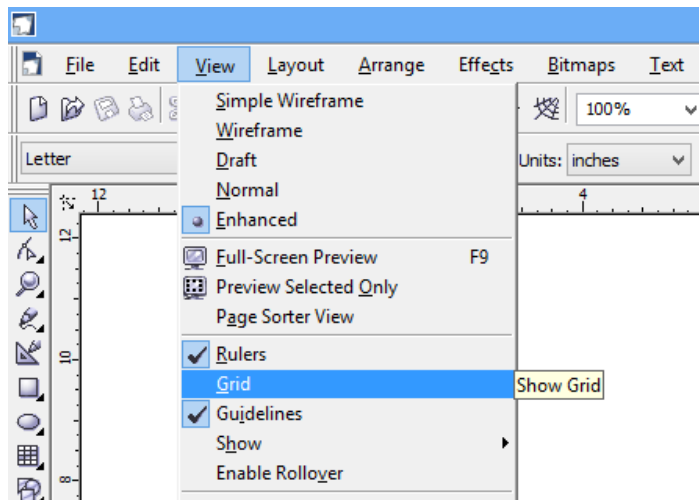
1.2.1 Thước –Ruler

Thước là một thành phần mà bạn có thể tùy chọn hiển thị hay không hiển thị trên màn hình làm việc của CorelDRAW: trên thanh menu bạn nhấp vào tùy chọn View, sau khi 1 flyout xuất hiện bạn nhấp vào tùy chọn Ruler (show ruler) để làm xuất hiện thước xung quanh màn hình làm việc của CorelDRAW. Để làm ẩn thước ta cũng thực hiện các bước tương tự. Thước có tác dụng trong việc giúp bạn xác định kích thước cũng như đơn vị đo của đối tượng trong bản thiết kế



1.2.2 Lưới – Grid

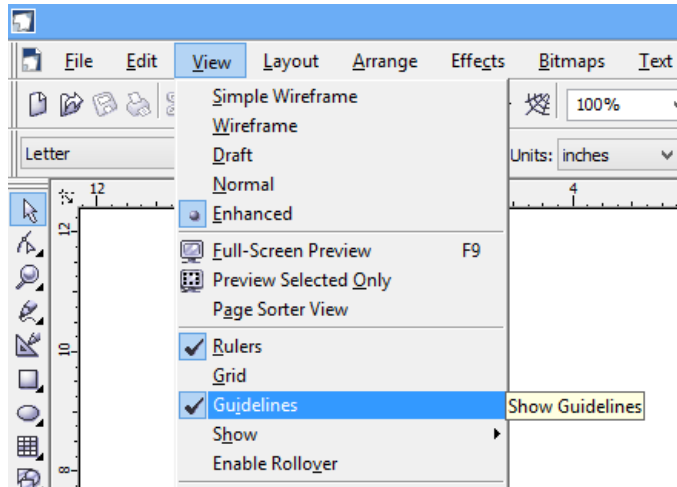
Lưới có tác dụng trong việc bạn thiết kế hay muốn sắp xếp các đối tượng theo một đơn vị tỷ lệ nhất định, ở đây lưới được hiển thị như một bảng kẻ ô vuông với các đường dọc và ngang đan nhau. Bạn có thể tùy chọn hiển thị hay che khuất lưới bằng cách nhấp vào tùy chọn View trên thanh thực đơn (menu), sau khi flyout hiện ra bạn nhấp tiếp vào tùy chọn Grid, ngay lập tức lưới sẽ xuất hiện trên màn hình làm việc của phần mềm. để che khuất lưới ta cũng có các bước làm tương tự.



1.2.3 Đường giống kích thước

Đường giống kích thước là một công cụ hỗ trợ cho bạn trong việc căn chỉnh một cách chi tiết vị trí của các đối tượng theo chiều thẳng đứng và nằm ngang, nó cũng hỗ trợ bạn trong việc “nấn” thẳng các đường mà bạn tạo ra một cách tự do. Để làm xuất hiện các đường giống kích thước, bạn cần chọn menu View trên thanh thực đơn, sau đó nhấp vào tùy chọn Guidelines trong flyout xuất hiện sau đó. Đường giống kích thước hiển thị trên màn hình làm việc dưới dạng các đường nét đứt, đường mà bạn tạo ra sau cùng và đang sử dụng sẽ có màu đỏ. Để tạo ra các đường giống bạn cần làm hiển thị thước, sau đó nhấn giữ và kéo con chuột chọn từ thước ra vị trí bạn muốn giống. Muốn tạo ra các đường giống theo chiều thẳng đứng bạn kéo từ trái qua, muốn

tạo ra các đường giong theo chiều nằm ngang bạn kéo từ trên xuống. Nếu bạn muốn bỏ bớt đường giong nào thì nhấp chuột vào đường giong đó sau đó nhấn phím Xóa – delete trên bàn phím. Nếu không muốn hiển thị đường giong bạn làm quy trình tương tự như khi muốn làm hiển thị nó.



2. Hộp công cụ của Draw

2.1 Công cụ chọn

Công cụ chọn đối tượng (Pick Tool) không trực tiếp tạo ra các hình dạng cho đối tượng nhưng nó rất cần thiết và sử dụng rất nhiều trong quá trình vẽ.

- Chọn đối tượng:

Muốn chọn một đối tượng, chọn Pick Tool click chuột lên đối tượng hay đường viền của nó. Đối tượng được chọn sẽ xuất hiện 8 ô vuông màu đen xung quanh gọi là các điểm điều khiển, dấu gạch chéo ở giữa là tâm đối tượng

Khi đối tượng được chọn, các thông tin sẽ được thể hiện trên thanh trạng thái hay còn gọi là thanh thuộc tính

- Chọn nhiều đối tượng:

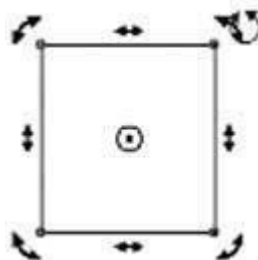
Cách 1: Để chọn nhiều đối tượng, ta nhấn giữ phím Shift và click chọn từng đối tượng và ngược lại giữ phím Shift chọn lại đối tượng đã được chọn là ta bỏ đối tượng đó.

Cách 2: Click giữ và kéo chuột tạo vùng chọn bao quanh các đối tượng muốn chọn.

- Di chuyển đối tượng:

Muốn di chuyển đối tượng, nhấn giữ chuột kéo và di chuyển đến vị trí muốn đặt đối tượng rồi thả.

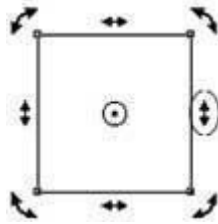
- Quay đối tượng: Click chuột hai lần lên đối tượng, click chuột vào một trong bốn điểm xoay của đối tượng và kéo theo hướng muốn quay rồi thả chuột .



- Kéo xiên đối tượng:

Click chuột hai lần lên đối tượng, click chuột vào một trong bốn điểm xoay của đối tượng và kéo theo hướng muốn quay rồi thả chuột.

Giống như quay đối tượng nhưng click chuột vào một trong bốn vị trí kéo xiên (hình hai đầu mũi tên). Muốn đối tượng xiên về hướng nào thì kéo về hướng đó



- Thay đổi kích thước của đối tượng:

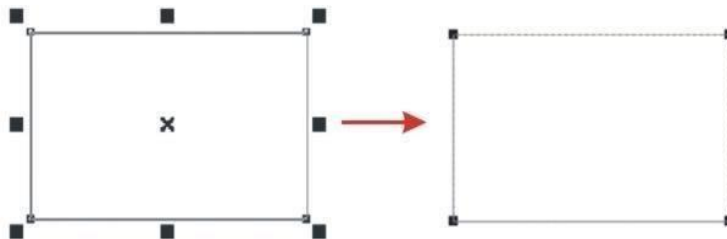
Chọn đối tượng, click vào một trong 8 handle màu đen xung quanh đối tượng, kéo chuột về gần tâm hay xa tâm rồi thả để thu nhỏ hay phóng to đối tượng.

- Xóa đối tượng:

Để xóa một hay nhiều đối tượng, chọn một hay nhiều đối tượng và nhấn phím Delete để xóa.

2.2 Công cụ định dạng

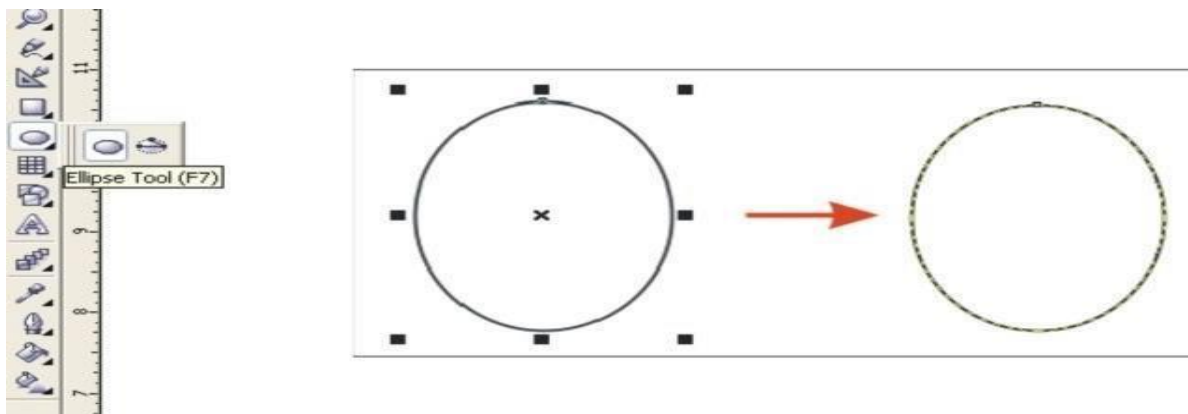
Shape tool: Ví dụ bạn vẽ một hình chữ nhật trên trang giấy bằng công cụ Rectangle (lúc này xung quanh hình chữ nhật xuất hiện 8 tay nắm và một tâm quay ở giữa, bạn click chọn công cụ Shape, khi chọn xong hình chữ nhật mà bạn đã tạo ra có hình dạng như sau:



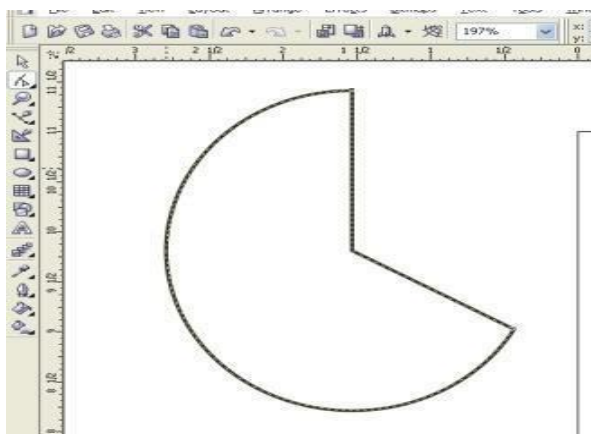
- Di chuyển con trỏ chuột đến 1 đỉnh của hình chữ nhật, nhấn giữ chuột trái và kéo để bo tròn các đỉnh, khi đã vừa ý bạn thả nút chuột:



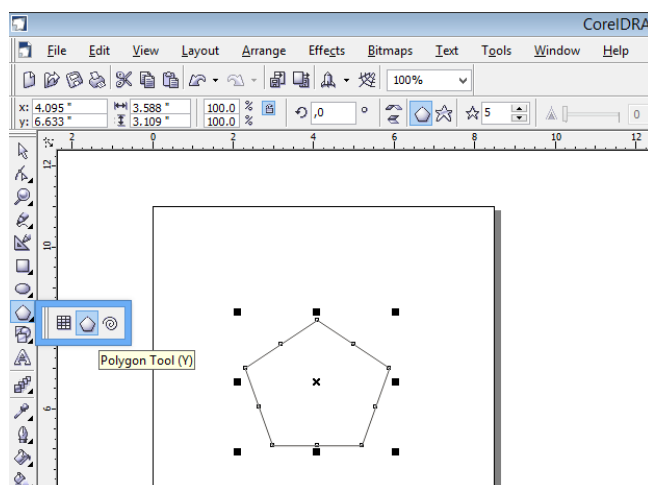
Trong trường hợp bạn muốn biến đổi một hình elip, bạn có thể tạo ra 1 hình elip bằng công cụ Ellipse. Sau khi bạn nhấp vào công cụ Shape bạn sẽ thấy xung quanh hình elip có đường bao nét đứt và có 1 nút nhỏ



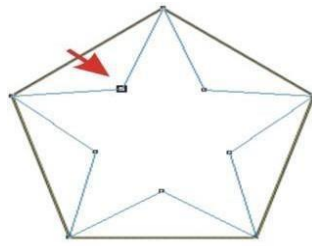
- Di chuyển con trỏ chuột tới nút nhỏ này và kéo rê con chuột vào bên trong hình elip, bạn sẽ thấy hình hình của bạn biến thành hình quạt:



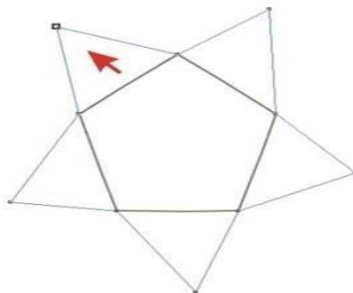
Trong trường hợp bạn muốn biến đổi một hình đa giác, bạn có thể tạo ra hình đa giác có 5 cạnh bằng cách sử dụng công cụ Polygon. Bạn nhấp chọn công cụ Shape:



- Di chuyển con trỏ chuột tới 1 tay nắm và kéo vào trong, ta sẽ thấy hình đa giác biến đổi như sau:



- Di chuyển con trỏ chuột tới 1 tay nắm và kéo ra ngoài, ta sẽ thấy hình đa giác biến đổi như sau:



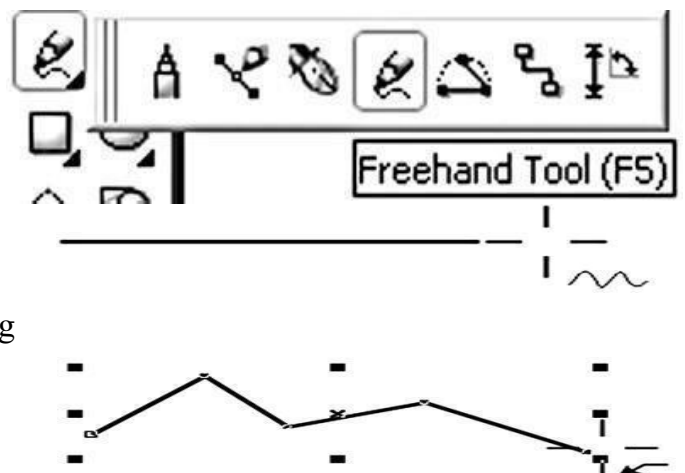
Bằng cách thay đổi hướng di chuyển của con trỏ chuột theo các hướng khác nhau bạn sẽ tạo ra các hình đa giác tùy thích.

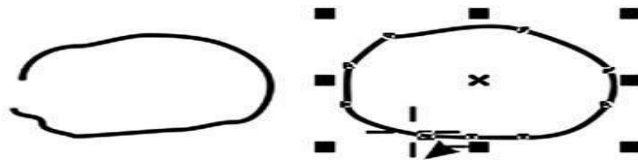
2.3 Công cụ bút chì

Công cụ Freehand thực hiện vẽ tương tự như vẽ bằng một cây bút thật. Công cụ này có thể tạo ra các đường cong đóng, mở hay các đường thẳng.

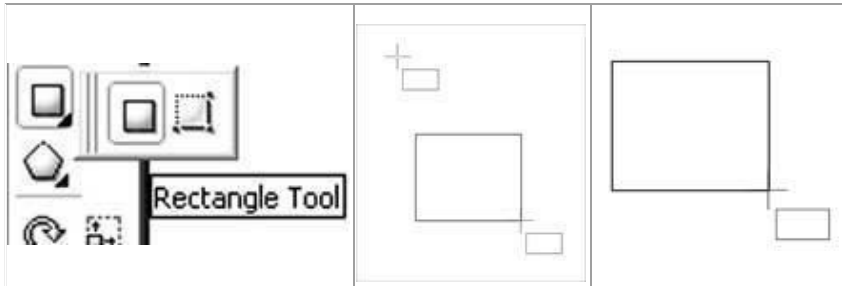
- Vẽ đường thẳng: nhấp chuột tại một điểm, di chuyển chuột (không giữ chuột) đến điểm kết thúc nhấp chuột tạo một đường thẳng. Để vẽ những đường thẳng liền nhau, nhấp đúp chuột tại điểm kết thúc của đường thẳng rồi tiếp tục nhấp chuột tạo đường thẳng nối tiếp.

- Vẽ đường cong: nhấp giữ chuột kéo theo đường cong bạn muốn tạo rồi thả chuột để hoàn tất đường vẽ. Để tạo những vùng khép kín trong khi vẽ chỉ cần cho điểm đầu trùng với điểm cuối.



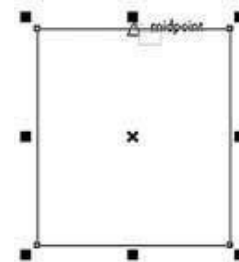


2.4 Công cụ hình chữ nhật



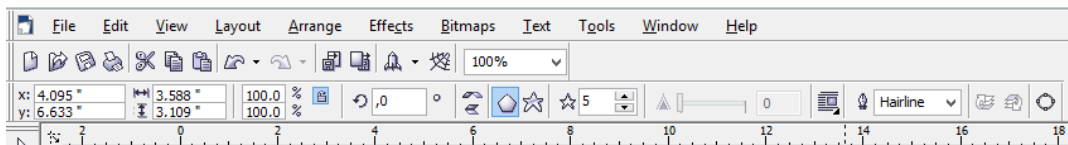
Khi rê chuột lên đối tượng, con trỏ chuột của công cụ sẽ cho biết thông tin của đối tượng như node, tâm (center) điểm giữa (midpoint), cạnh (edge).

Khi vẽ hình chữ nhật xong, thanh thuộc tính sẽ cho biết thông tin của hình chữ nhật (kích thước: chiều rộng và chiều cao; đường viền).



Để vẽ hình chữ nhật từ tâm ra, nhấn Shift và kéo chuột ra.

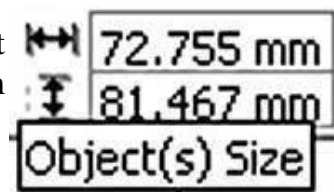
Để vẽ hình vuông nhấn Ctrl và kéo chuột ra. Để vẽ hình vuông hướng từ tâm ra nhấn tổ hợp phím Ctrl + Shift và kéo chuột.



Để thay kích thước cho hình chữ nhật, trên thanh thuộc tính ở ô Object(s) Size nhập kích thước ta có được một hình chữ nhật mới.

Trong ô Left Rectangle Corner Roundness hay ô Right Rectangle Corner Roundness để làm bo tròn 4 góc của hình chữ nhật.

Biểu tượng Round Corners Together nổi lên với hình ổ khóa cho phép thực hiện bo tròn từng góc và ngược lại thực hiện bo tròn bốn góc cùng một lúc nhưng giá trị chỉ cần nhập vào một ô.

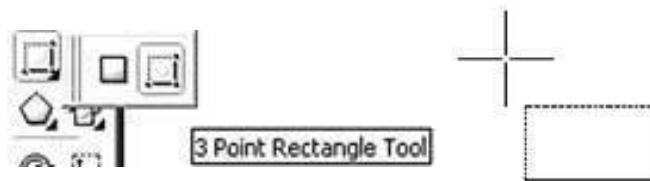


Click chuột vào mũi tên chỉ ngược của ô Outline Width để chọn độ dày đường viền.



Công cụ 3 Poin Rectangle Tool

Để chọn công cụ 3 Poin Rectangle Tool, ta click vào tam giác màu đen góc phải bên dưới công cụ Rectangle Tool và chọn công cụ 3 Poin Rectangle Tool. Lúc này con trỏ chuột có hình dấu cộng giống như công cụ Rectangle Tool nhưng hình chữ nhật bên dưới khác một chút (hai cạnh trên là nét đứt khúc, còn hai cạnh dưới là nét liền).



Để vẽ hình chữ nhật bằng công cụ 3 Point Rectangle Tool ta thực hiện các bước sau:

Nhấp giữ chuột kéo theo hướng muốn vẽ, thả chuột, rê chuột sang hướng khác sao cho tạo được hình chữ nhật và nhấp chuột kết thúc.



Để vẽ hình vuông, nhấn phím Ctrl và kéo chuột. Để thay đổi những thuộc tính cho hình chữ nhật vẽ bằng công cụ này cũng giống như vẽ bằng công cụ Rectangle Tool.

2.5 Công cụ văn bản

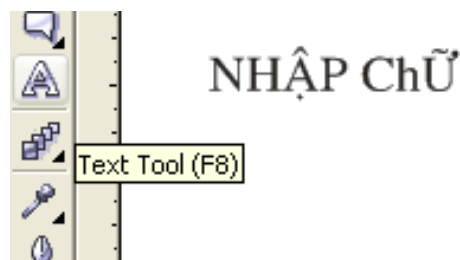
Giúp trình bày văn bản có thể một đoạn văn bản hoặc một trang văn bản, phủ văn bản xung quanh đối tượng đồ họa, đưa chữ lên trên một đường path. Cách thực hiện như sau:

1. Nhập Đoạn Văn Bản

(công cụ tạo văn bản). cho phép nhập theo chiều ngang hay chiều dọc tùy theo ý muốn mục đích của bạn.

1 - Cách nhập 1 dòng văn bản, chọn công cụ (text tool)

click trái lên màn hình/ nhả chuột / nhập văn bản lên màn hình



2 - Nhập trang văn bản / chọn công cụ(A) / click trái kéo để để tạo khung trang

3 - Thay đổi font chữ - chọn Font chữ. mục: Font click -trên thanh Property

- Mục Size- Kích thước chữ, Mục **B**. Chữ nét đậm, Mục *I*- chữ nét xiên, Mục U.- Kiểu chữ gạch chân.

- Đối với văn bản mục :Align canh lề văn bản. Left : Canh lề trái; Right: Canh lề phải; Center : Canh giữa; Force Full: Canh đều 2 đầu.

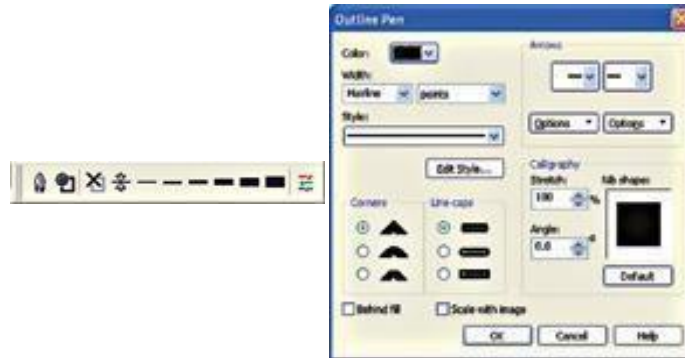
3. Công cụ đường viền và tô màu

3.1 Công cụ đường viền

Công cụ này xác định các thuộc tính cho đường biên về màu sắc, độ dày, kiểu đường biên cho đối tượng.

Chọn Outline Tool, những tùy chọn trải ra.

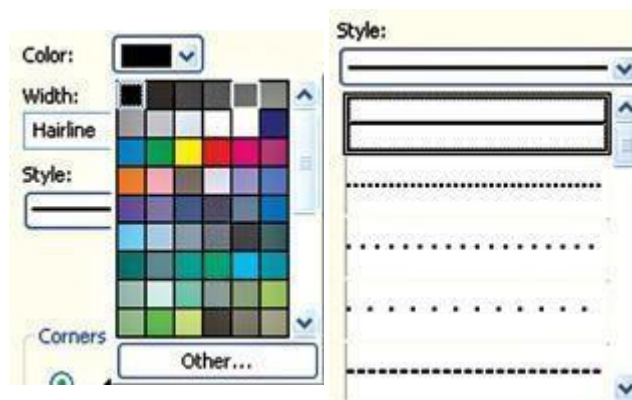
Chọn Outline Pen Dialog hộp thoại Outline Pen được mở ra, trong này chứa những thuộc tính đầy đủ nhất về đường biên như màu sắc, kiểu đường biên.



Color: chọn màu cho đường biên.

Width: độ dày của đường biên.

Style: kiểu thể hiện đường biên (đứt nét, đường liền, v.v...).

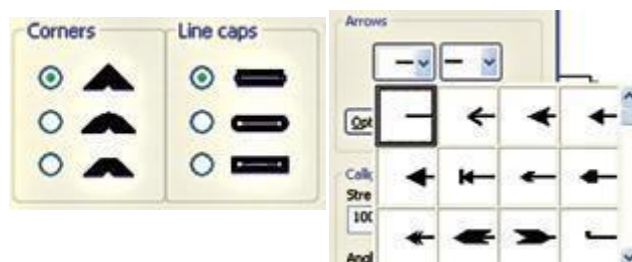


Edit Style mở hộp thoại Edit Line Style: tạo những kiểu đường viền mới.

Corners: các kiểu thể hiện góc của đường path.

Line caps: thể hiện đầu của đường mở.

Arrows: thực hiện những lựa chọn tạo mũi tên cho điểm đầu hoặc cuối của đối tượng.

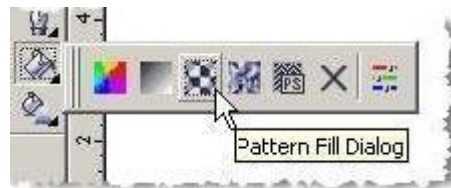


Calligraphy: với những chọn lựa như Nib Shape (kiểu đầu bút), Stretch (thay đổi chiều dài nét bút), Angle (quay đầu bút) thực hiện hiệu ứng thay đổi chiều dày nét tùy theo hướng của đường làm cho những nét vẽ như vẽ bằng bút sắt có đầu bị vát.

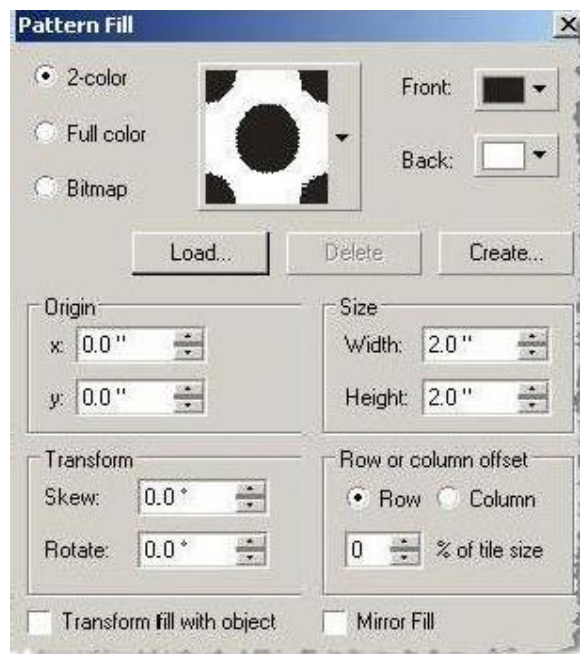
3.2 Công cụ tô màu nền

Hộp thoại **Pattern Fill Dialog** thực hiện tô màu đối tượng theo mẫu tô có sẵn tạo nên một nền.

- Chọn đối tượng tô bằng công cụ **Pick Tool**.
- Chọn công cụ  **Pattern Fill Dialog** trong thanh **ToolBox**.





- Hộp thoại **Pattern Fill** hiển thị, trong hộp thoại bạn có tùy chọn 3 kiểu tô.



- **2-color:** tô theo mẫu được tạo bằng những hình hoa văn với hai màu, một cho màu nền và một cho những hoa văn trên bề mặt.

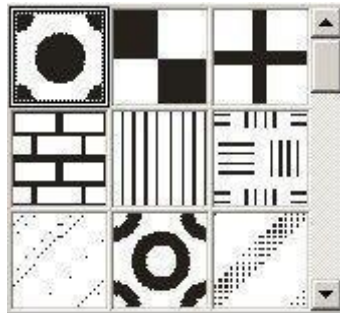
Khi bạn chọn mục 2-color:



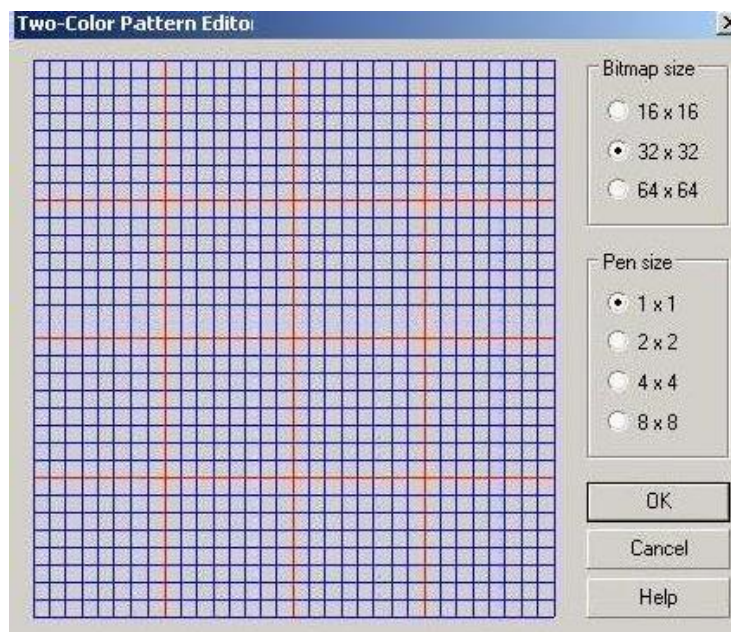
- **Front** : chọn màu cho bề mặt.
- **Back** : chọn màu tô cho nền.
- Click chọn vào ô:



để mở danh sách và chọn kiểu vân nền.

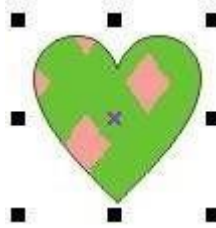


- Nhấn vào nút **Load** để mở hộp thoại **Import** và chọn một tập tin hình ảnh cần để tạo nền. Mẫu mới sẽ được hiển thị đưa vào danh sách.
- Nhấn **Delete** để xoá mẫu vân nền bạn đang chọn. Hộp thoại **Delete Two-Color Pattern** hiển thị, bạn click chọn **OK** để chấp nhận xoá .
- **Create**: giúp bạn tạo ra một mẫu riêng. Khi nhấn chọn **Create**, bảng **Two-Color Pattern Editor** hiển thị với những tùy chọn:



- **Bitmap size**: chọn kích thước hiển thị để bạn vẽ tạo hình vân nền (có 3 kích thước thiết lập sẵn).
- **Pen size**: độ dày của bút vẽ (có 4 độ dày được thiết lập)
- Bạn click chuột vào ô lưới để vẽ tương tự như trên bản vẽ.

- Vẽ xong, nếu vừa ý bạn click chọn nút **OK** để chấp nhận.



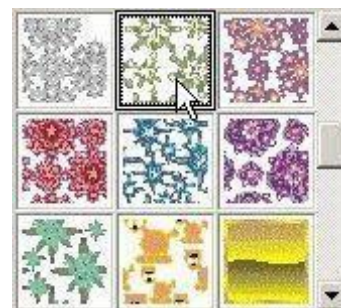
- **Full color:** tô màu đối tượng bằng những mẫu đầy hoa văn và hình dạng với nhiều màu sắc khác nhau.



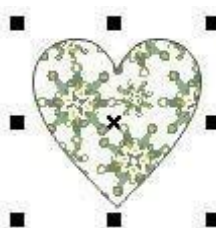
- Click chọn vào ô:



một danh sách mẫu hiện ra, bạn click chọn một mẫu thích hợp.



- Để đưa hình vào tạo vân mẫu, bạn click chọn **Load** (thực hiện tương tự như **Two-color**).
- Xoá một mẫu bạn tạo, click chọn mẫu và nhấn nút **Delete**.



- **Bitmap:** tô đối tượng theo mẫu là những hình ảnh.
- Click chọn mẫu hình ảnh vào ô:



một danh sách ảnh hiện ra, bạn click chọn một ảnh cần thiết để làm nền tô.



- Nếu muốn đưa ảnh từ ngoài vào, bạn click chọn nút **Load**.
- Muốn xóa ảnh bạn load từ ngoài vào, bạn chọn ảnh trong danh sách và click nút **Delete**.



- **Origin:** xác định vị trí bắt đầu của mẫu tô với hai ô **x**, **y**.

Origin
x: 0.0 "
y: 0.0 "

- **Size:** xác định khoảng cách các vân của mẫu tô với hai ô **Width** (chiều rộng), **Height** (chiều cao).

Size
Width: 2.0 "
Height: 2.0 "

- **Transform:** nhập giá trị góc kéo xiên và góc quay cho các đối tượng trong ảnh với hai ô **Skew** và **Rotate**.

Transform
Skew: 40.0 °
Rotate: 45.0 °

- **Row or column offset:** chỉ định hoa văn ảnh lệt theo cột (**column**) hay theo dòng (**Row**). Nhập độ phần trăm lệch trong ô .
- Khi chọn mục **Transform fill with object** khi thực hiện biến dạng các đối tượng thì nền tô thay đổi theo.

Transform fill with object

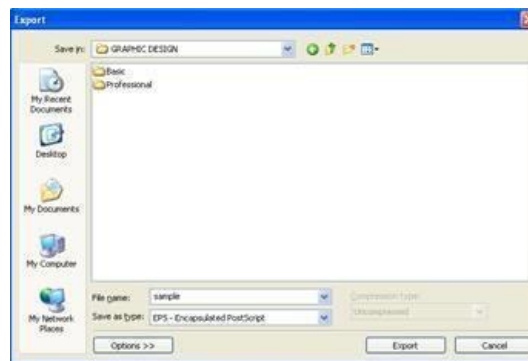
- Khi chọn mục **Mirror Fill** làm những mẫu tô sẽ xếp lớp đối xứng trong nền tô.

Mirror Fill

4. Quản lý tập tin

4.1 Mở và lưu tệp tin

- File > Open > Chọn File cần mở.
- File > Export > thiết lập các định dạng cho file xuất.



- **Save in:** Xác định đường dẫn chứa file xuất.
- **File name:** Nhập tên file.
- **File of type:** Chọn định dạng cho file cần xuất (*.Jpg, *. TIFF, *. Gif,...).
- **Selected only:** Chỉ xuất các đối tượng được chọn.

4.2 Nhập và xuất tệp tin

File > Import (Ctrl+I)

Nhập các file dữ liệu vào tài liệu hiện hành. (Đối với các file hình ảnh phải sử dụng lệnh Import, Corel không cho phép Open các file ảnh bitmap).

- Look in: xác định đường dẫn chứa file đã lưu.
- Double click vào file cần nhập.

File > Export (Ctrl+E)

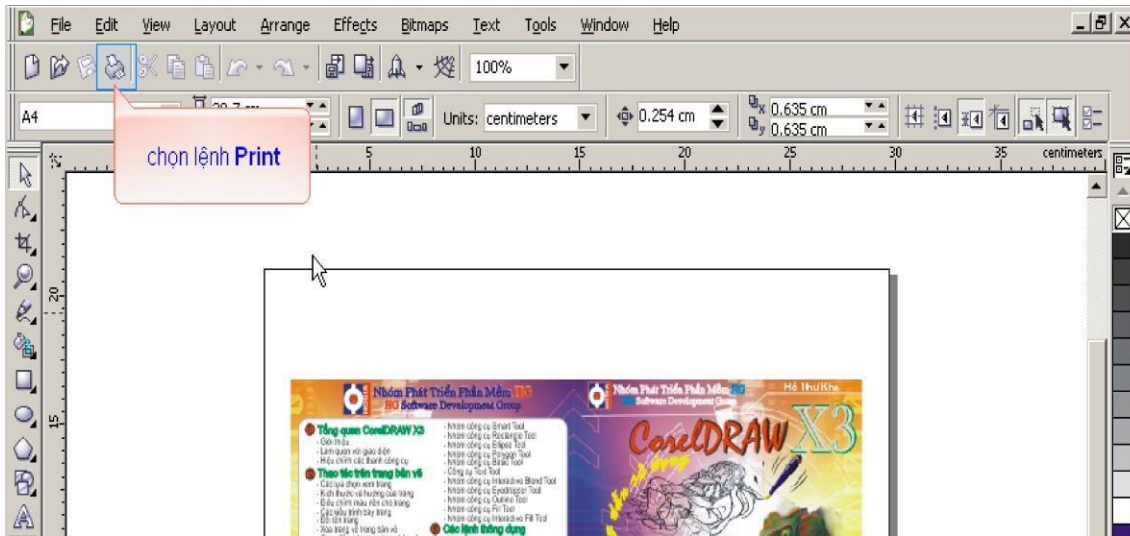
Xuất file sang các định dạng khác. Corel có thể xuất sang nhiều định dạng chuẩn khác nhau (*.TIFF, *.JPG, *.Gif,...).

Ví dụ:

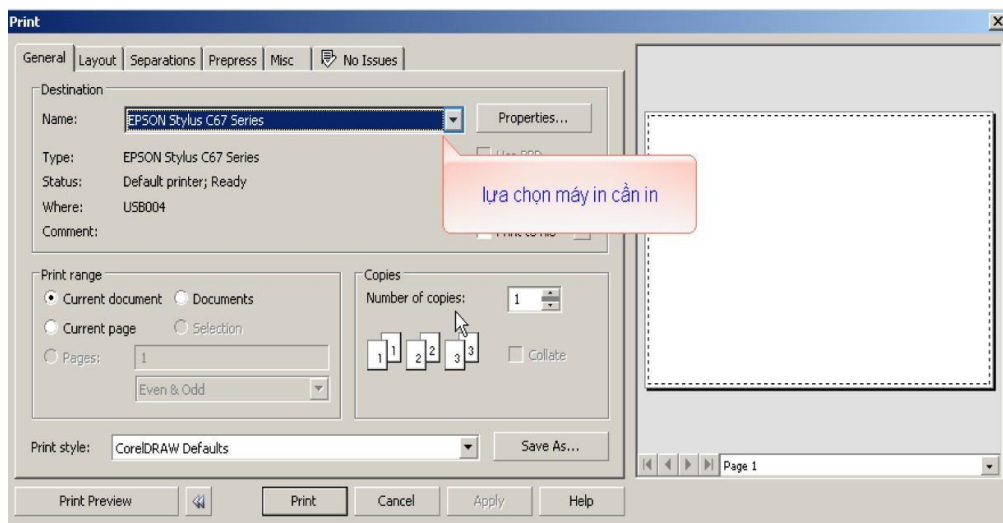
Xuất file Corel (*.Cdr) sang định dạng Bitmap để có thể chỉnh sửa trong phần mềm Photoshop.

4.3 In ảnh

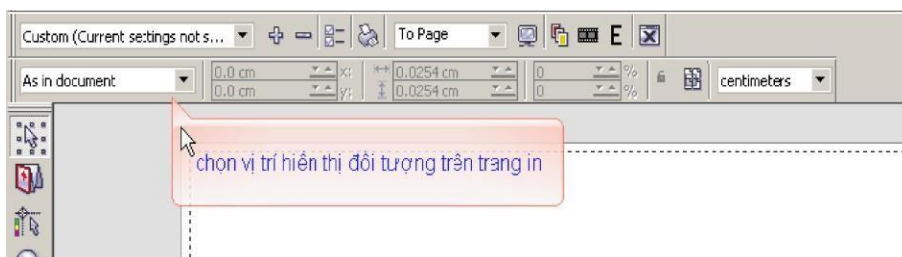
Tại cửa sổ đang thực hiện chọn Print



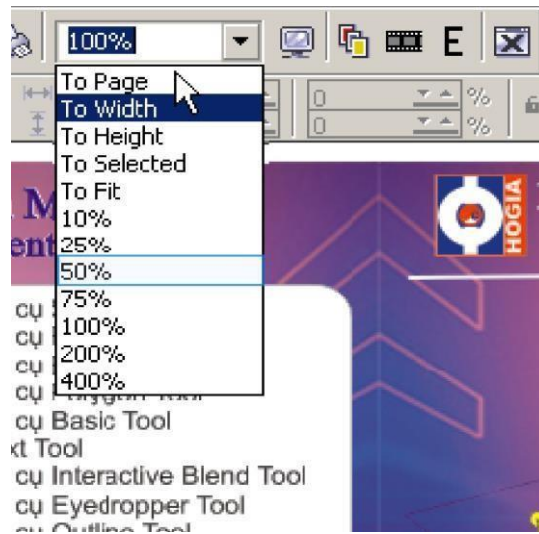
Hộp thoại Print xuất hiện. Tùy chỉnh các thông số phù hợp.



Chọn vị trí ảnh hiện trên trang in.



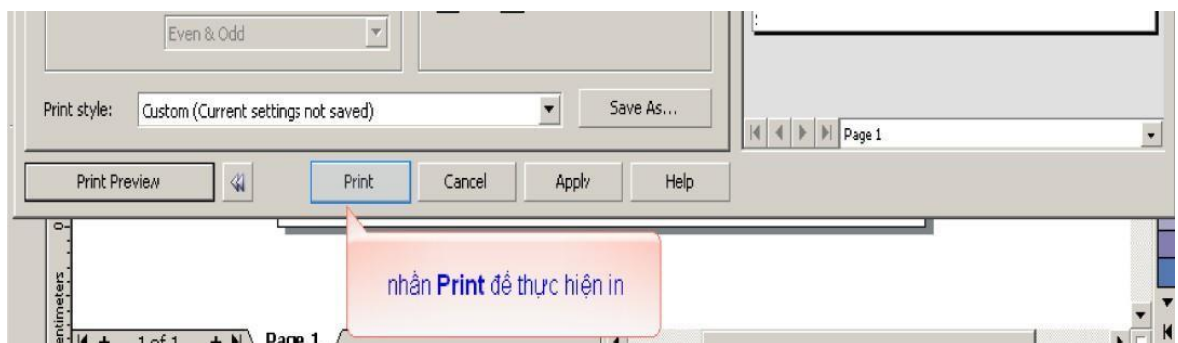
Chọn size hình ảnh trên trang in



Chọn số lượng trang cần in.



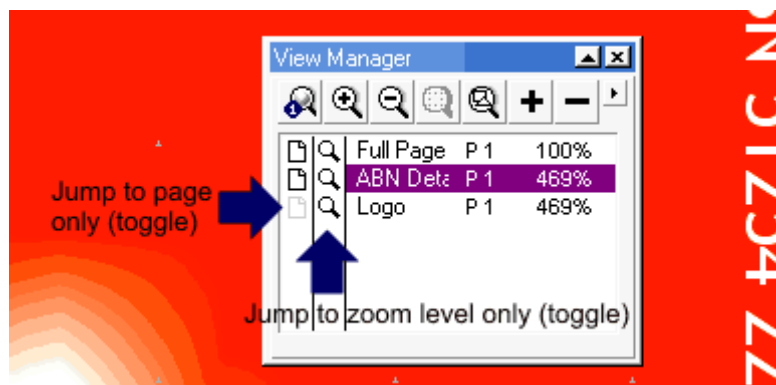
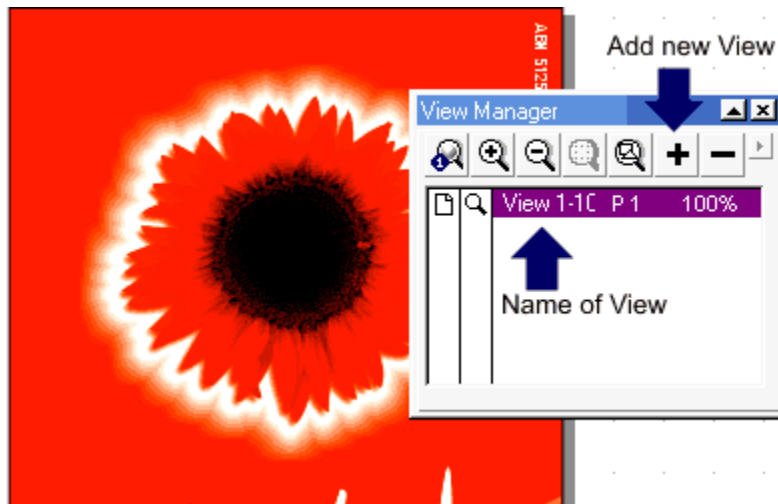
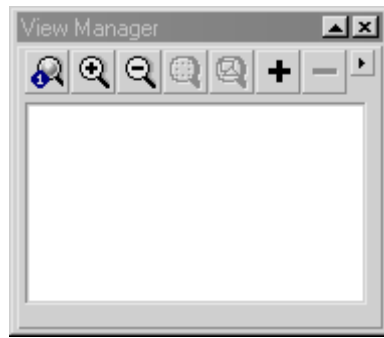
Hoàn tất các tùy chỉnh và chọn in bằng nút Print.



5. Công cụ Hỗ trợ thiết kế

5.1 Thiết lập chế độ quan sát

Có nhiều tính năng trong CorelDRAW12, một số cũ, một số mới mà nhiều người dùng không sử dụng. Một số trong số đó là rất hữu ích và quan điểm Docker là một trong những ví dụ đá quý hiếm khi được sử dụng. Với nó, bạn có thể đánh dấu vị trí của bạn bao gồm các trang và mức độ phóng. Bắt đầu bằng cách nhấn Ctrl + F2 để mở Xem đốc Docker (Window | Dockers | Xem Manager ...)

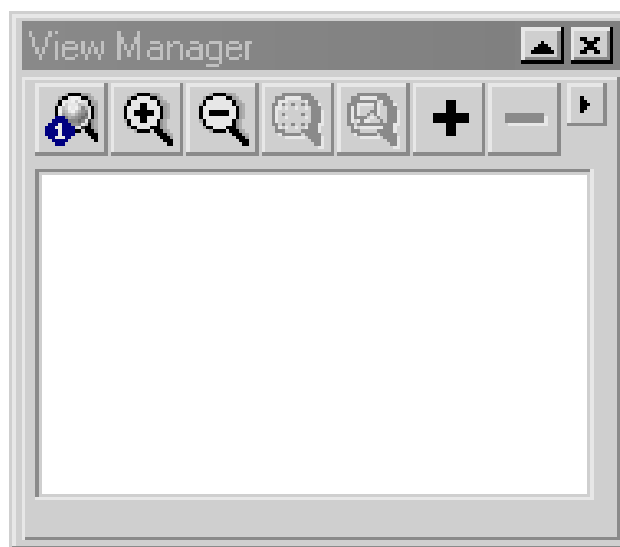


Các CorelDRAW Xem Manager cho phép bạn "đánh dấu" xem không gian làm việc hiện tại của bạn

Một "điểm" theo người quản lý xem là vị trí hiện tại bạn đang ở trong một tài liệu, và mức độ zoom. Với một tập tin mở, bạn có thể lưu quan điểm và dễ dàng chuyển giữa chúng bằng cách sử dụng quản lý xem. Nhấp vào nút "+" để đánh dấu vị trí và mức độ phóng hiện hành. Bạn có thể cho nó một cái tên bằng cách kích chuột vào xem trong bộ quản lý xem và chọn "đổi tên" từ menu hiện ra.

Ví dụ này thêm một số quan điểm, đảm bảo bạn phóng to hoặc thay đổi trang đầu để mỗi lần xem là khác nhau. Ở đây tôi đang làm việc trên một tấm áp phích với một số doanh nghiệp nhỏ A3. Tôi đã được lưu trữ một cái nhìn đầy đủ trang tại 100% zoom, và cũng là một cận trên diện tích-chỉ tiết cao. Tôi có thể chuyển giữa các điểm chi tiết để chỉnh sửa, và xem trang đầy đủ để xem như thế nào chỉnh sửa tôi đã làm ảnh

hướng đến hình ảnh hấp dẫn của người gửi tổng thể. Bạn cũng có thể đánh dấu quan điểm về các trang khác nhau. Để trở về một điểm đánh dấu, chỉ cần nhấp một lần vào nó.



Bạn có thể kích hoạt hoặc vô hiệu hóa trang của xem và / hoặc mức độ phóng.

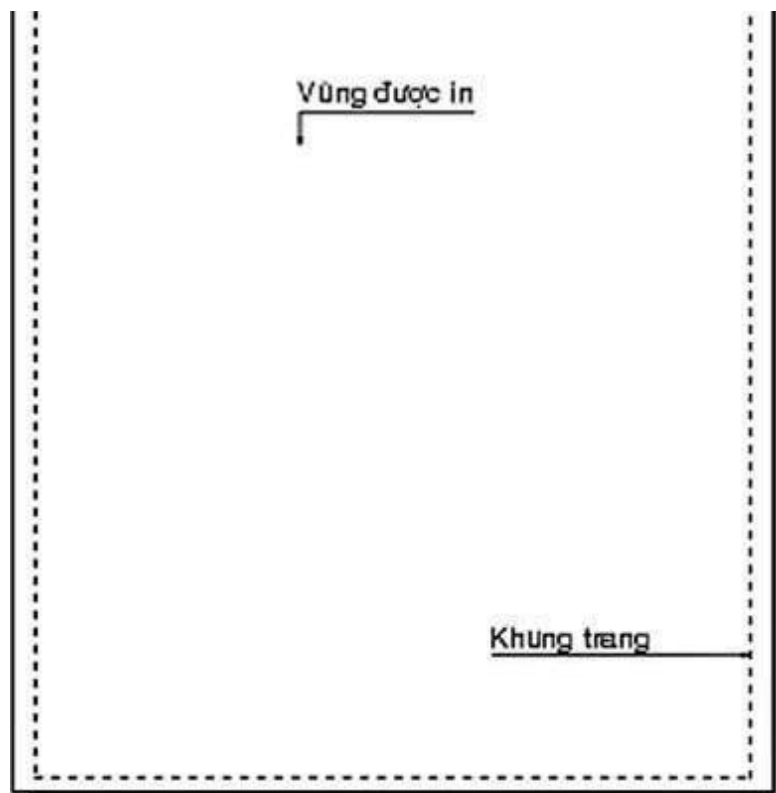
Các biểu tượng trang và kính lúp bên cạnh tên của mỗi thiết bị chuyển mạch chuyển đổi xem có thể được kích hoạt hoặc vô hiệu hóa bằng cách nhấp vào chúng. Với biểu tượng kính lúp bị vô hiệu hóa, chỉ có trang sẽ thay đổi, không phải là mức độ phóng. Với các biểu tượng trang bị vô hiệu hóa, chỉ có mức độ phóng sẽ thay đổi. Nếu bạn có cả người khuyết tật, xem đó là vô hiệu hóa một cách hiệu quả.

Đây là một tính năng hữu ích, bởi vì bạn có thể có nhiều thiết kế cho một dự án trên các trang cá nhân trong một tài liệu. Bạn có thể gọi là một quan điểm "khái niệm 1, chi tiết logo" và một "khái niệm 2, cơ thể văn bản". Đôi khi bạn có thể muốn chuyển sang mức độ phóng của "khái niệm 2, cơ thể văn bản" trong khi ở trên trang hiện tại.

Mặc dù phải mất một chút cường bức nhận được sử dụng trước khi bạn tự nhiên sử dụng các Xem quản lý trong các thiết kế hàng ngày của bạn, nó chắc chắn sẽ trả hết. Một chuẩn bị ít cho mỗi tài liệu bạn đang làm việc trên sẽ làm cho điều hướng một chút hiệu quả hơn.

5.2 Hỗ trợ thiết kế

Khi mở một file mới, màn hình làm việc của CorelDRAW 12 xuất hiện một hình chữ nhật nằm trên màn hình đó chính là trang vẽ của Corel. Để xem thuộc tính và thiết lập thể hiện của trang vẽ, chọn File - Document Setup - Page Setup, hộp thoại Options mở ra.



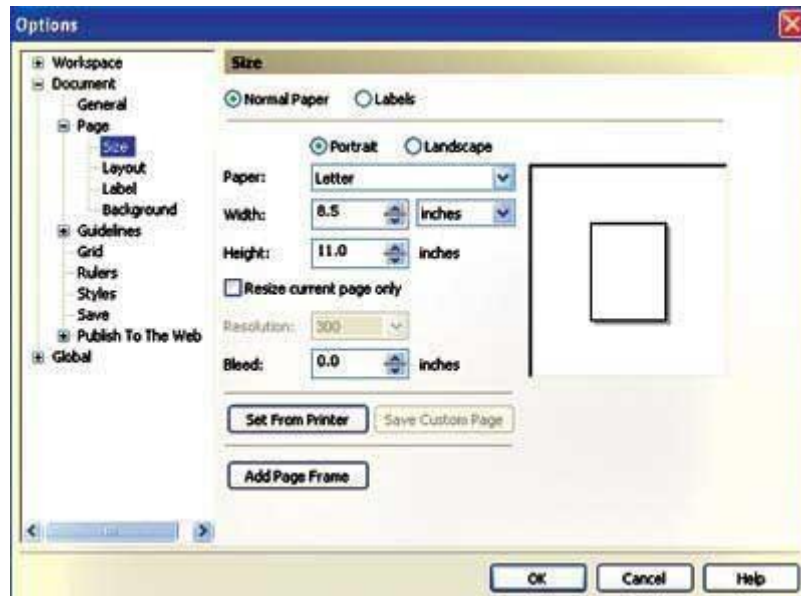
- **Show page border:** đánh dấu tùy chọn này để thể hiện khung trang



- **Show printable area:** đánh dấu tùy chọn này để vùng thông báo phạm vi máy in in được và kích thước trang giấy in

- **Show bleed area:** vùng giúp tránh lỗi do có những chi tiết tràn ra ngoài biên của thành phẩm

Mục Size:



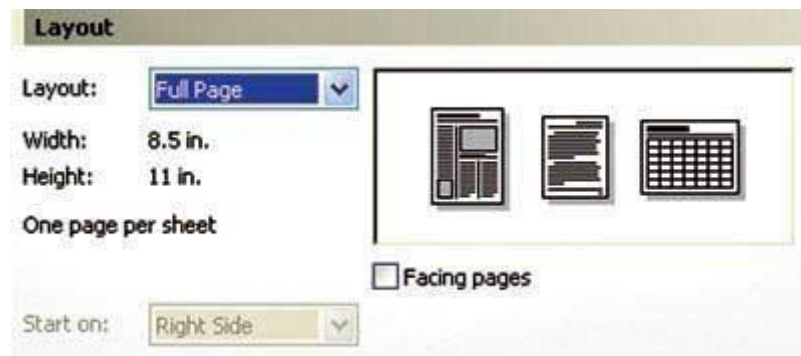
- **Biểu tượng Portrait và Landscape** cho phép chọn hướng của trang đứng hay ngang

- **Paper:** khổ của trang vẽ

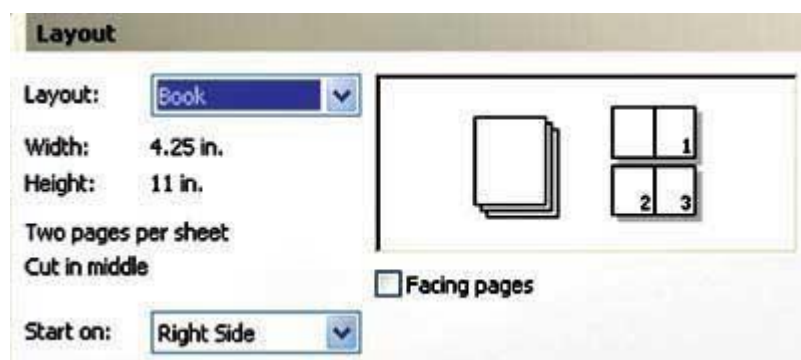
- **Width và Height:** cho biết chiều dài và rộng của trang vẽ, ứng với kiểu chọn khổ giấy của trang vẽ

Mục Layout: có 6 kiểu trình bày trang vẽ, tùy vào mục đích sử dụng mà ta chọn kiểu trình bày tương ứng.

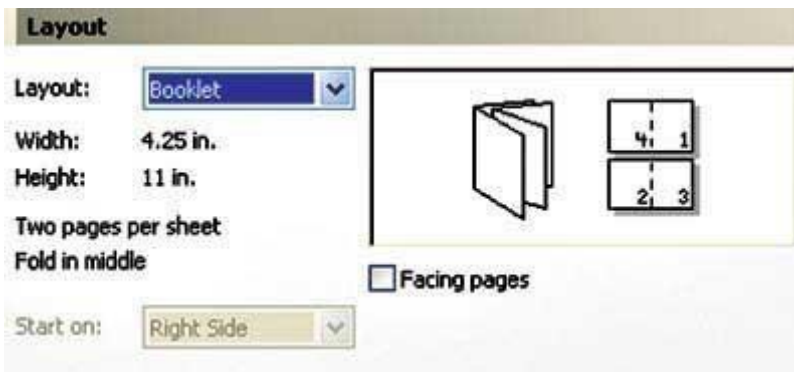
- **Full Page:** kiểu bố trí trang mặc định (hình 4)



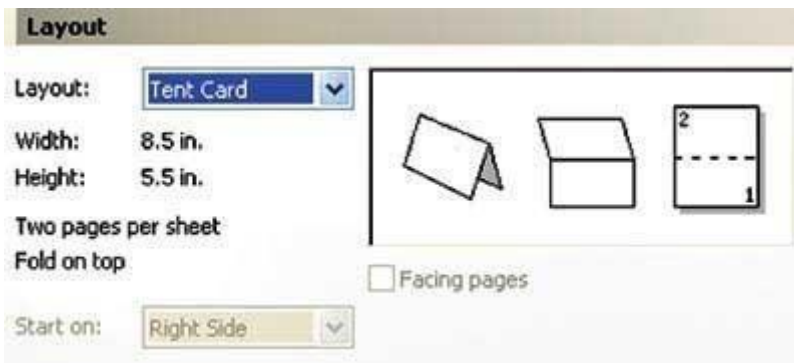
- **Book:** chia trang thành hai phần bằng nhau theo chiều dọc. Mỗi phần là một trang riêng biệt được in thành hai trang



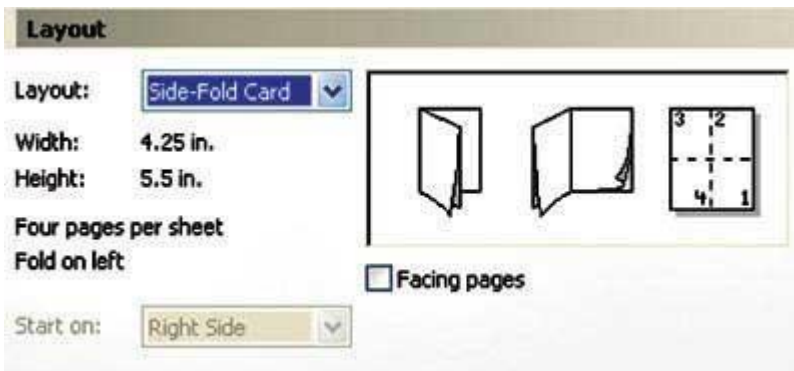
- **Booklet:** tương tự như kiểu Book nhưng khi in các trang được ghép gáy lại với nhau để có thể đóng thành cuốn sách



- **Tent Card:** chia thành hai phần bằng nhau theo chiều ngang



- **Side Fold Card:** chia trang thành bốn phần theo chiều ngang lần chiều dọc. Sau khi in sẽ được gấp theo chiều ngang trước rồi đến chiều dọc



- **Top Fold Card:** giống như kiểu Side Fold Card nhưng gấp theo chiều dọc trước rồi đến chiều ngang

Mục Background: có 3 tùy chọn

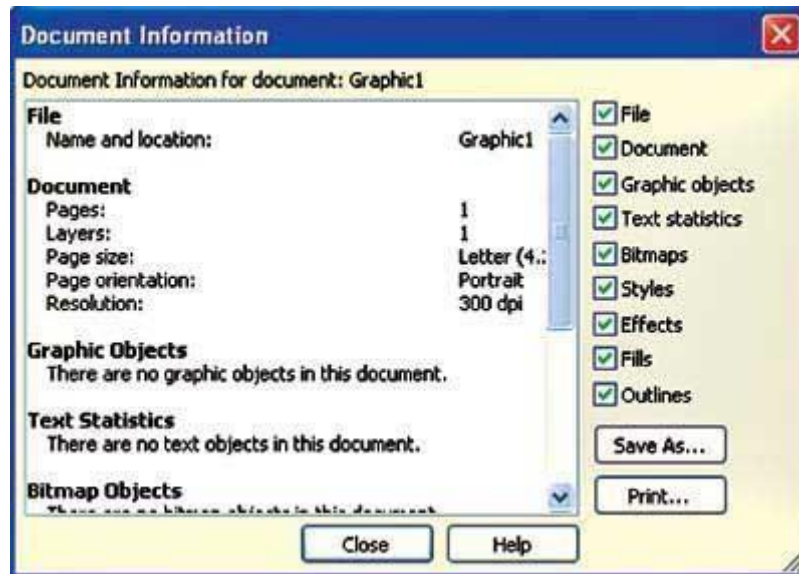
- **No Background:** không hiển thị màu nền

- **Solid Background:** Hiển thị màu nền là màu đồng nhất cho trang vẽ

- **Bitmap:** sử dụng ảnh Bitmap làm nền cho trang vẽ

Xem thông tin trang vẽ: Chọn File - Documents Info...

Các thông tin về hiệu ứng, màu tô, kiểu chữ... được áp dụng trong bản vẽ đều thể hiện trong hộp thoại này. Bạn có thể xem một hay nhiều thông tin về File, Documents, graphics Objects... bằng cách chọn nó. Chọn Save As để lưu thông tin này dưới dạng văn bản.



6. Thực hành

6.1 Thao tác các công cụ vẽ.

Mở Coreldraw và thực hiện thao tác các công cụ vẽ như các hướng dẫn phía trên.


6.2 Đồ đường viền và màu nền cho hình vẽ



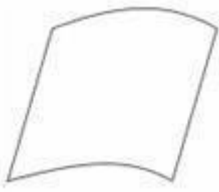
- Sử dụng công cụ Rectangle Tool (F6) vẽ hình vuông và tô màu xanh tím
- Vẽ hình chữ nhật và nhập thông số góc bo 100 với góc trên bên trái và dưới bên trái
- Sao chép đối tượng và xoay đối tượng với góc 90 độ
- Sao chép đối tượng và xoay đối tượng với góc 45 độ
- Xoay đối tượng 90 độ hoặc lật đối xứng đối tượng (theo chiều dọc và chiều ngang)
- Vẽ hình tròn từ tâm với công cụ Ellipse Tool


6.3 Vẽ biểu tượng Window XP

Bước 1: Vẽ phần bên trái của biểu tượng cửa sổ

- Chọn công cụ vẽ hình chữ nhật (*Rectangle Tool* – F6 ) vẽ 1 hình chữ nhật đứng có kích thước chiều rộng bằng 2/3 chiều dài
- Click chuột 2 lần vào hình chữ nhật, xung quanh hình chữ nhật xuất hiện các mũi tên, click chuột vào mũi tên trên cạnh chiều rộng rồi kéo sang phải 1 khoảng vừa phải
- Chọn hình chữ nhật -> click chuột phải rồi chọn *Convert to Curves*

- Chọn công cụ chỉnh node (*Shape Tool – F10* )



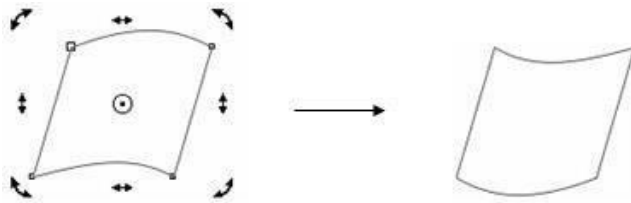
- Click chọn cạnh chiều rộng, trên thanh thuộc tính của công cụ *Shape Tool* chọn ô *Convert Line to Curve*  rồi tạo hình vòng cung cho các cạnh

- Copy hình vừa tạo và nhân lên làm 4 bản

- Tô màu hai hình bằng màu xám, 1 hình màu đỏ, 1 hình màu xanh da trời, hình còn lại sử dụng ở bước 2

Bước 2: Vẽ phần bên phải của biểu tượng cửa sổ


- Click chuột 2 lần vào 1 hình chưa được tô màu ở bước 1, ở bốn góc của hình xuất hiện hình mũi tên xoay vòng, click chuột và xoay hình 180 độ ta được 1 hình mới ngược với các hình ở trên



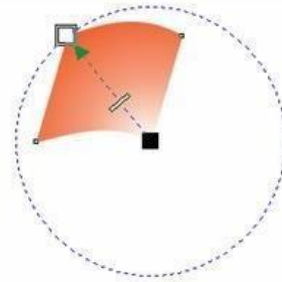
- Copy hình vừa tạo và nhân lên làm 3 bản

- Tô màu 2 hình bằng màu xám, 1 hình màu xanh lá cây, 1 hình màu vàng

Bước 3: Tạo bóng sáng cho cách hình

- Chọn hình hình được tô màu đỏ rồi chọn công cụ *Interactive Transparency Tool* 

- Click chuột và kéo 1 đường lên trên hình, 1 biểu tượng mới xuất hiện với 1 đầu có hình vuông màu đen (gọi là góc), 1 đầu mũi tên có hình vuông màu trắng (gọi là ngọn), ở giữa có 1 thanh ngang để chỉnh mức độ sáng



- Trên thanh thuộc tính trong ô *Transparency Type* chọn *Radial*

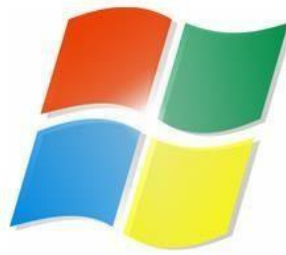
- Click chuột và kéo phần góc màu đen xuống góc phải bên dưới của hình, phần ngọn màu trắng lên góc trái phía trên của hình, kéo thanh ngang để có độ sáng phù hợp

- Làm tương tự cho 3 hình màu xanh lá cây (góc ở góc trái bên dưới, ngọn ở góc phải phía trên), xanh da trời (góc ở góc phải phía trên, ngọn ở góc trái phía dưới), và màu vàng (góc ở góc trái phía trên, ngọn ở góc phải phía dưới)


Bước 4: Ghép hình

- Di chuyển các hình đến vị trí phù hợp để tạo 1 hình giống như hình cửa sổ

- Trong quá trình sắp xếp các hình có thể chồng lên nhau không theo ý muốn, bạn có thể chọn các hình màu xám, click phải chuột, chọn *Order* rồi chọn *To Back* để hiển thị hình xuống phía dưới các hình được tô màu khác
- Chọn tất cả các hình, click phải chuột rồi chọn *Group* để nhóm thành 1 hình



Bước 5: Viết chữ

- Chọn công cụ Text Tool F8  rồi viết lần lượt các chữ **Windows, Microsoft, Xp, TM, R**
- Điều chỉnh kích cỡ chữ **R** thật nhỏ rồi vẽ 1 vòng tròn bao quanh, sau đó copy và nhân lên thêm 1 bản
- Tô chữ **XP** bằng màu đỏ, các chữ còn lại tô màu đen
- Chọn *Font* chữ và kích thước phù hợp cho các chữ.

Bước 6: Hoàn thiện

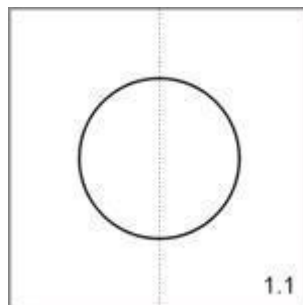
- Di chuyển các biểu tượng, các chữ đến các vị trí thích hợp
- Chọn tất cả các hình, các chữ, click phải chuột rồi chọn *Group* để nhóm lại thành 1 hình duy nhất



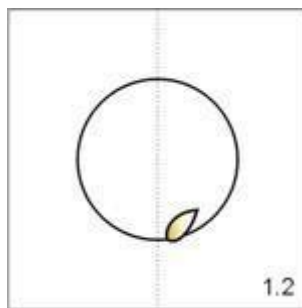
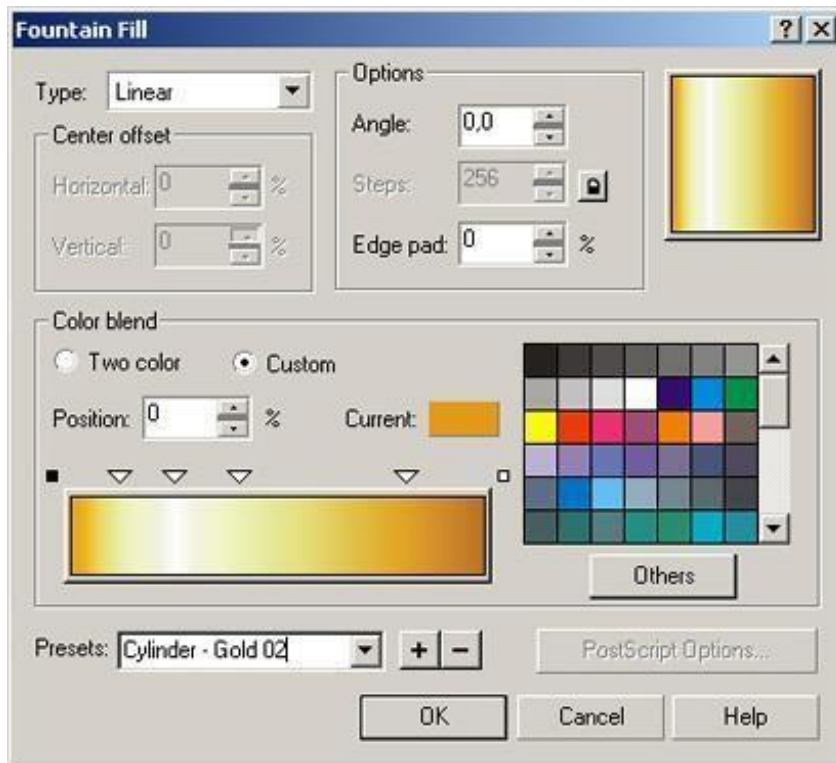
6.4 Vẽ logo

Mở 1 file mới

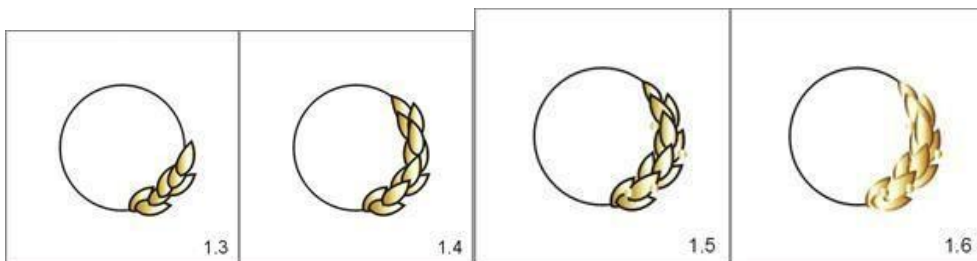
Dùng công cụ Ellipse Tool vẽ 1 đường tròn



Vẽ hạt lúa rồi vào Fill Tool > Fountain Fill để tô màu cho hạt lúa



Coppy ra nhiều hạt lúa rồi sắp xếp chúng như hình dưới và bỏ viền hạt lúa



Nhóm bông lúa lại rồi coppy lật đối xứng, xóa hình tròn đi, thêm text vẽ hình tròn to rồi tô màu

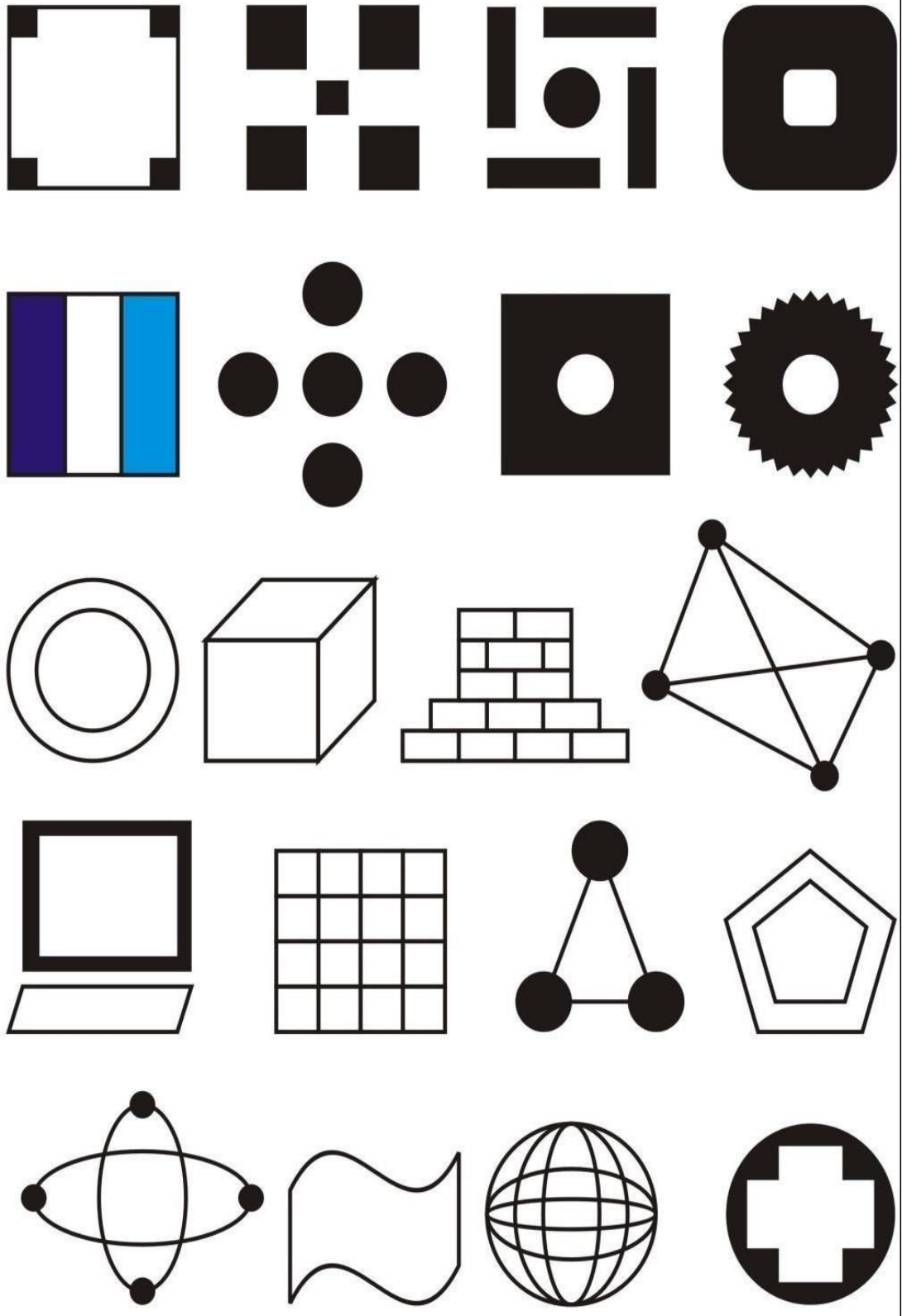


7.

Kiểm tra

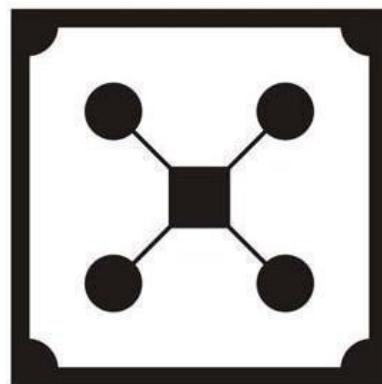
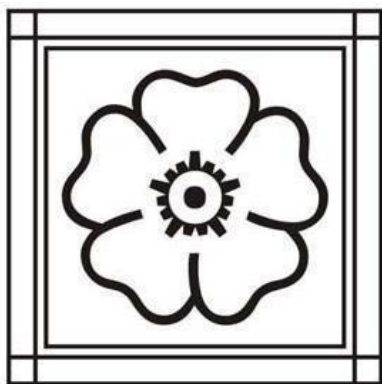
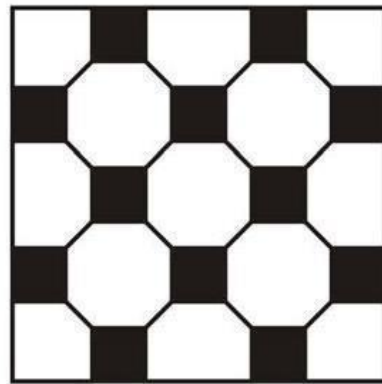
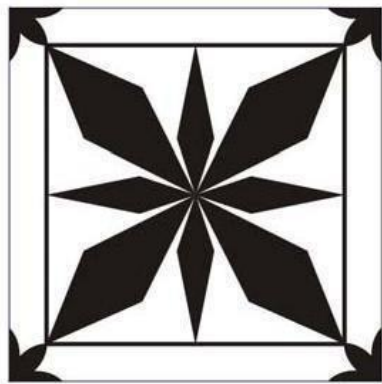
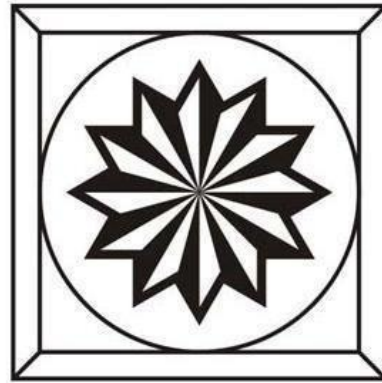
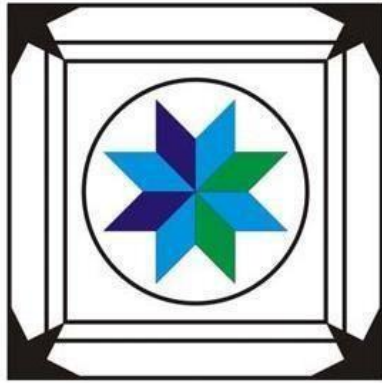
7.1 Bài 1

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



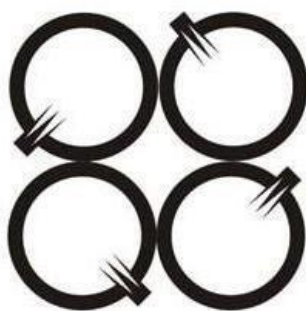
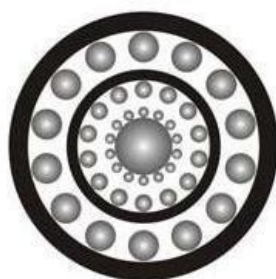
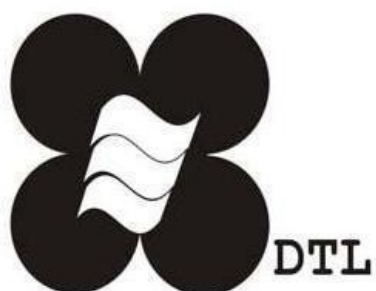
7.2 Bài 2

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:



7.3 Bài 3

Thực hiện các logo



BÀI 2 : THIẾT KẾ NÂNG CAO

Mã bài MD18-02

Mục tiêu :

Trình bày được trình tự áp dụng các hiệu ứng;

Vận dụng thành thạo vào thiết kế các ảnh vector;

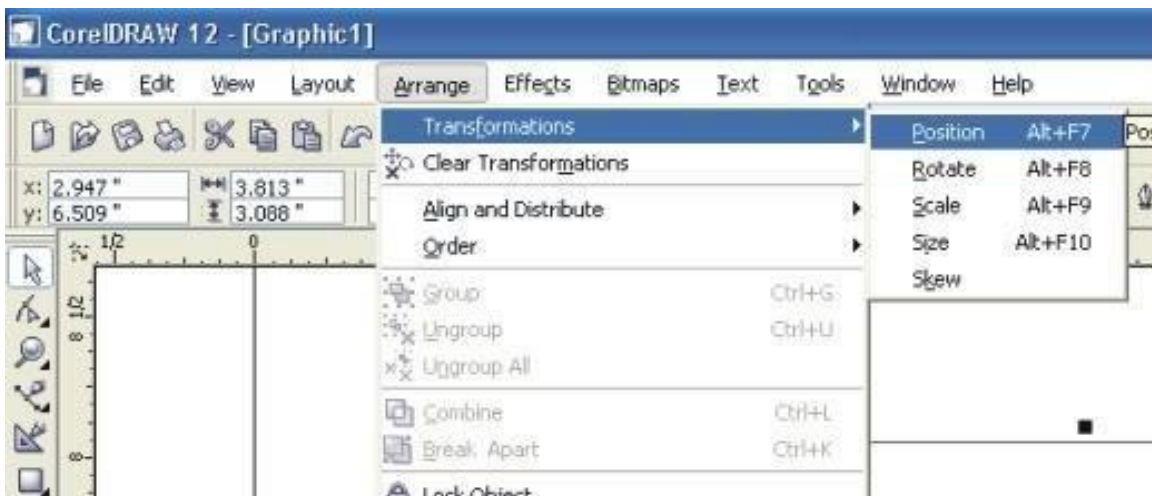
Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

1. Hiệu ứng cơ bản 1

1.1 Cửa sổ cuộn Transform Roll-up

Lệnh hiệu chỉnh dùng để dịch chuyển, xoay, lật, co giãn, thay đổi kích thước và kéo nghiêng đối tượng một cách chính xác bằng cách nhập số.

- a. Dịch chuyển – Position:- Vẽ một đối tượng tự do- Chọn đối tượng bằng công cụ chọn –pick tool- Chọn thực đơn Arrange -> Transformation -> Position



Lúc này bạn sẽ thấy bên phải màn hình làm việc của bạn xuất hiện một hộp thoại.

- Nhập kích thước muốn thay đổi vào hộp thoại H hoặc V

- Click Apply hoặc Apply to Duplicate để thực hiện lệnh dịch chuyển cho đối tượng:

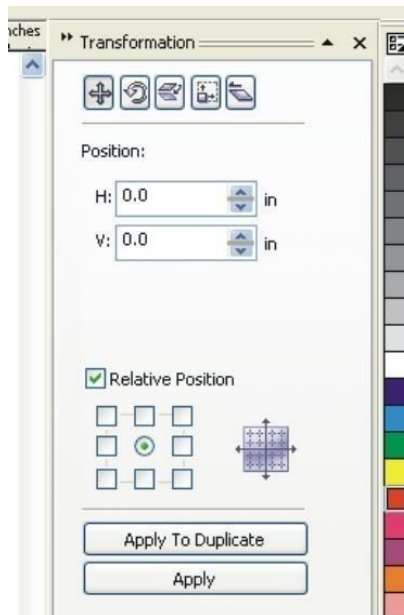
o H = Horizontal: di chuyển chiều dọc

o V = Vertical: di chuyển chiều ngang

o Apply: thực hiện lệnh di chuyển không sao chép

o Apply to Duplicate: thực hiện lệnh dịch chuyển nhưng sao chép đối tượng, đối tượng gốc vẫn giữ nguyên

o Relative Position: xác định hướng dịch chuyển cho đối tượng



b. Xoay đối tượng – Rotation: xoay đối tượng quanh tâm xoay

- Vẽ một đối tượng quanh tâm xoay

- Chọn đối tượng với Pick tool

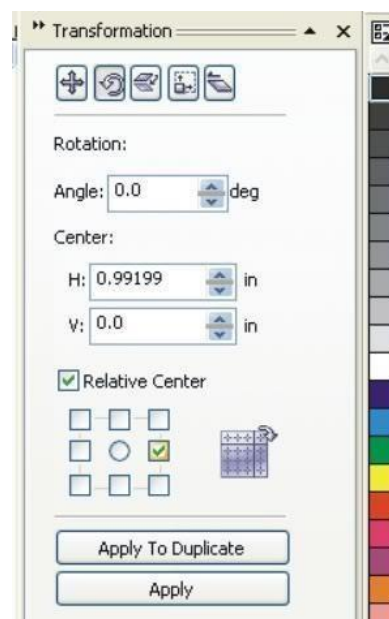
- Chọn thực đơn Arrange -> Transformation -> Rotation

- Nhập thông số vào hộp thoại Angle

- Click Apply hoặc Apply to Duplicate để thực hiện lệnh xoay đối tượng

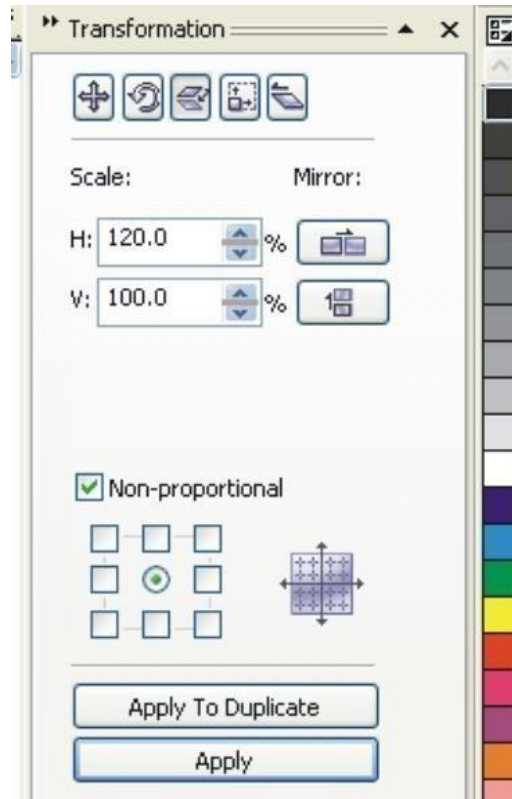
o Angle: góc xoay

o Center: tâm xoay



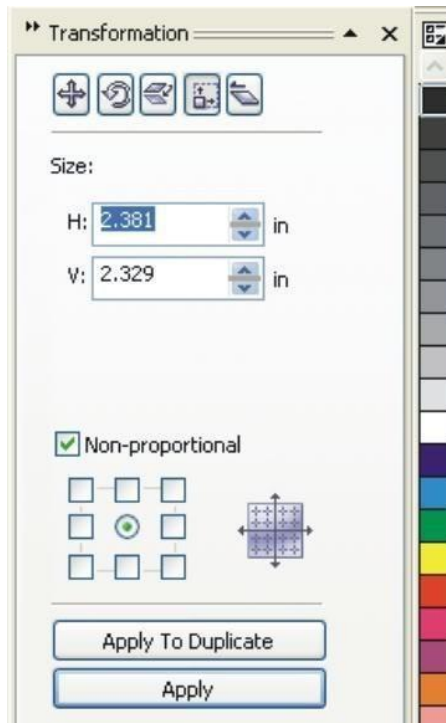
c. Co giãn và lật – Scale and Mirror: co giãn đối tượng theo tỷ lệ %

- Vẽ một đối tượng tự do
 - Chọn đối tượng với Pick tool
 - Chọn thực đơn Arrange -> Transformation -> Scale
 - Nhập kích thước muốn thay đổi vào hộp thoại Scale với H và V
 - Click Apply hoặc Apply to Duplicate để thực hiện lệnh
- o H – Horizontal: chiều ngang
- o V – Vertical: chiều dọc



d. Thay đổi kích thước – Size: theo chiều ngang hoặc chiều dọc

- Vẽ một đối tượng tự do
 - Chọn đối tượng với Pick tool
 - Chọn thực đơn Arrange -> Transformation -> Size
 - Nhập kích thước muốn thay đổi vào hộp H hoặc V
 - Click Apply hoặc Apply to Duplicate để thực hiện lệnh
- o H – Horizontal: chiều ngang
- o V – Vertical: chiều dọc



e. Kéo xiên – Skew: định góc xiên cho đối tượng tính theo độ (00)

- Vẽ một đối tượng tự do
- Chọn đối tượng với Pick tool
- Chọn thực đơn Arrange -> Transformation -> Skew
- Nhập kích thước muốn thay đổi vào hộp H hoặc V
- Click Apply hoặc Apply to Duplicate để thực hiện lệnh

1.2 Các hình bao

Thực hiện như sau:

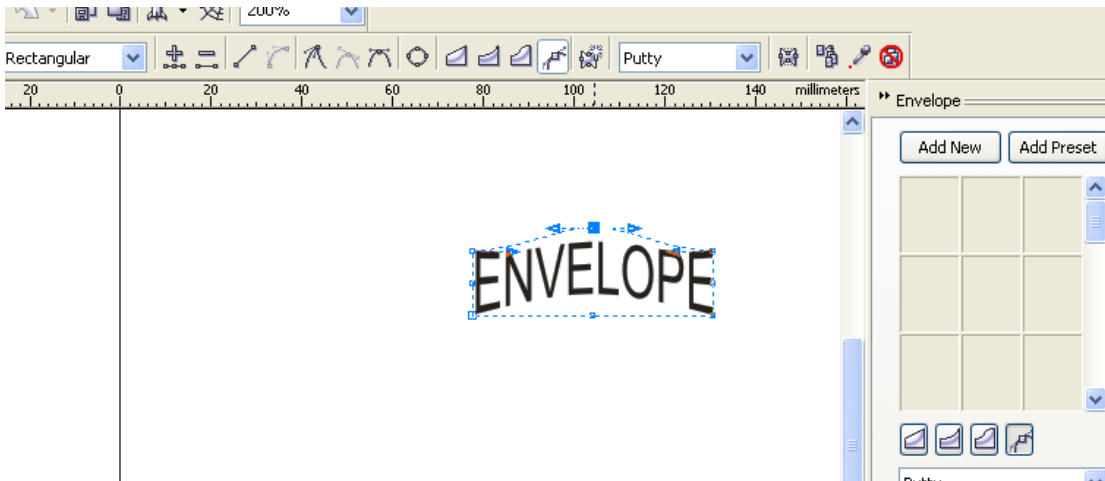


Công cụ biến dạng theo khung

KHAI GIẢNG



Chức năng tạo đối tượng theo đường bao



Cách sử dụng

- Tạo 1 đoạn văn bản / vào menu / effect / Envelope –xuất hiện hộp thoại
- Mục : Addnew : tạo 1 mẫu đường bao mới
- Mục kiểu khung bao tạo sẵn
- Mục kiểu khung bao kết hợp vẽ tự do
- Mục Addpreset; Thư viện mẫu đường bao
- Mục keep line ;





Interactive Transparency Tool

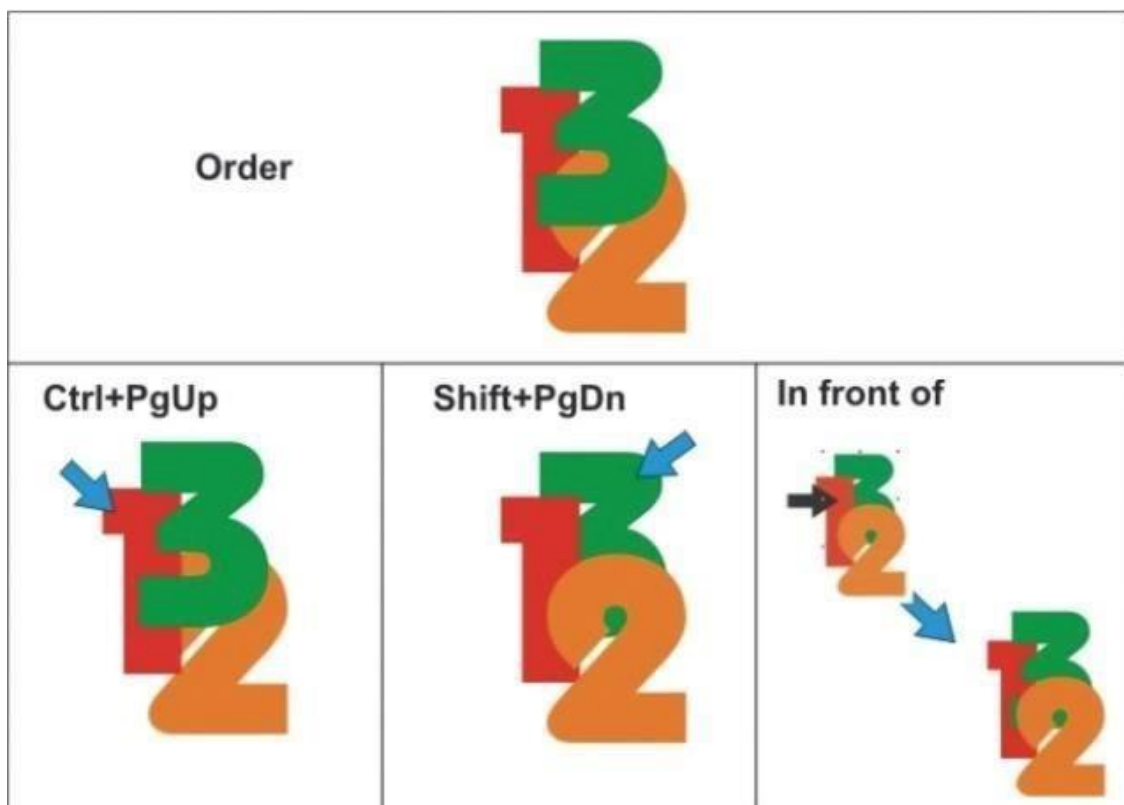
1.3 Chuyển tiếp giữa các đối tượng trung gian

Bạn có thể thay đổi thứ tự xếp chồng của các đối tượng trong cùng một lớp. Trước khi sử dụng bất cứ lệnh nào bạn cần phải chọn đối tượng mà bạn muốn thay đổi thứ tự bằng công cụ chọn – pick tool.

- Chọn đối tượng cần thay đổi thứ tự


- Chọn Menu Arrange -> Order

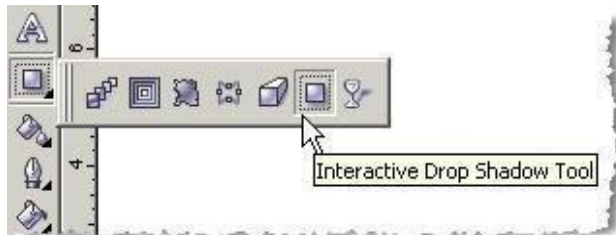
- to Front (Shift + page up): đưa đối tượng lên lớp trên cùng
- to back (Shift + page down): đưa đối tượng xuống lớp dưới cùng
- Forward one (ctrl+PgUp): đưa đối tượng được chọn lên một lớp
- Back one (ctrl+PgDn): đưa đối tượng được chọn xuống một lớp
- In front of: đưa đối tượng được chọn lên trước một đối tượng cụ thể, bạn click mũi tên màu đen xuất hiện sau đó vào đối tượng muốn nằm đè lên
- Behind: đưa đối tượng được chọn xuống dưới một đối tượng cụ thể bất kỳ bằng cách click mũi tên màu đen vào đối tượng bạn muốn nằm bên dưới nó.
- Reverser order: đảo thứ tự trên, dưới của các đối tượng trên cùng một lớp, muốn thực hiện lệnh này bạn cần phải chọn tất cả các đối tượng muốn thay đổi bằng công cụ chọn.




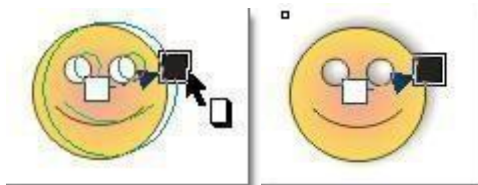
1.4 Tạo bóng đổ trên đối tượng




Công cụ Interactive DropShadow Tool

- Tạo một đối tượng và chọn đối tượng bằng công cụ **Pick Tool**.
- Chọn công cụ  **Interactive Drop Shadow Tool** trên thanh **ToolBox**.




- Lúc này con trỏ chuột trên trang vẽ sẽ có hình dạng .
- Bạn click giữ chuột lên đối tượng và kéo, sau đó thả chuột để tạo bóng.



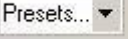
- Hình vuông màu trắng  trên đối tượng là tâm điều khiển gốc.
- Hình vuông màu đen  trên đối tượng là tâm điều khiển ngoài.
- Thanh trượt  sẽ thay đổi độ tăng mờ của bóng khi bạn kéo di chuyển.

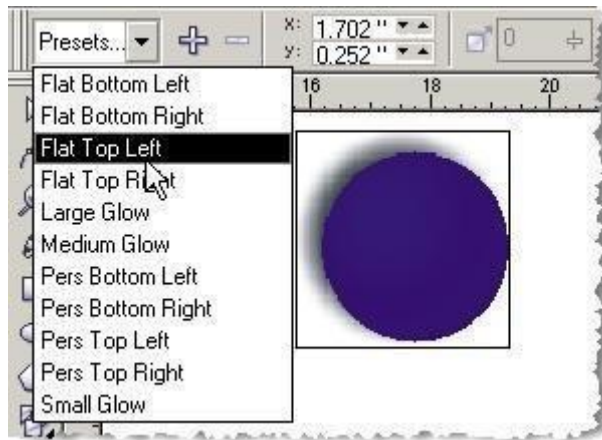
Bạn di chuyển các nút biểu tượng trên đối tượng để thay đổi kiểu hiển thị bóng.

Chú ý: bạn không thể đổ bóng cho những đối tượng đã thực hiện những hiệu ứng như **Blend**, **Contour**, **Extrude** hoặc những đối tượng tạo bằng công cụ **Artistic Media** hoặc những đối tượng đổ bóng khác.

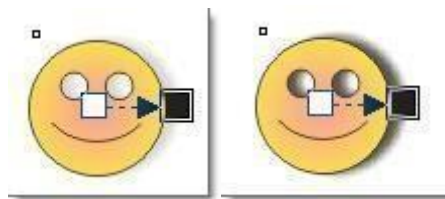
- Thanh thuộc tính của  **Interactive Drop Shadow Tool** hiển thị với các tùy chọn.



-  **Presets List:** chứa các kiểu bóng đổ do CorelDRAW thiết kế sẵn. Khi click chọn sẽ có một danh sách các kiểu hiển thị ra cho bạn chọn.

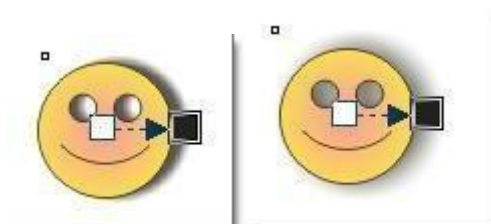


- **+** **Add Preset:** thêm vào trong danh sách **Presets List** một kiểu hiệu ứng do bạn tạo.
- **-** **Delete Preset:** xoá khỏi danh sách **Presets List** một kiểu hiệu ứng do bạn tạo.
- **Drop Shadow Offset:** điều chỉnh vị trí của bóng so với đối tượng ban đầu (áp dụng cho việc đổ bóng từ tâm ra). Khi bạn thay đổi giá trị trong hai ô **x** và **y** thì vị trí của bóng sẽ thay đổi.
- **Drop Shadow Opacity:** thay đổi độ mờ của bóng. Giá trị trong ô thay đổi từ **0** đến **100**.



độ mờ với giá trị 16 độ mờ với giá trị 76

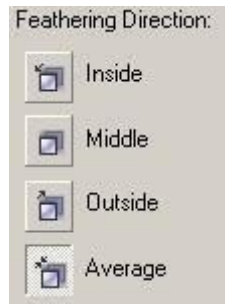
- **Drop Shadow Feathering:** thay đổi độ mờ dần của bóng.



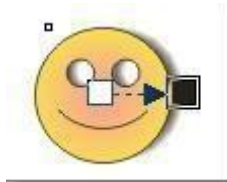
giá trị là 8

giá trị là 27

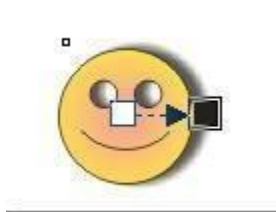
- **Drop Shadow Feathering Direction:** lựa chọn các kiểu hướng nhòe của biên bóng đổ. Khi click chọn, một danh sách hiển thị với các tùy chọn:



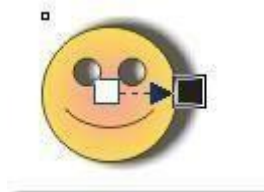
- **Inside:** hướng làm nhòe từ ngoài vào trong.



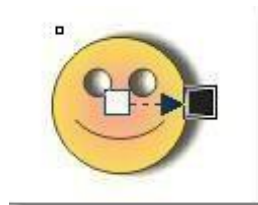
- **Middle:** làm nhòe trung bình theo mỗi hướng.





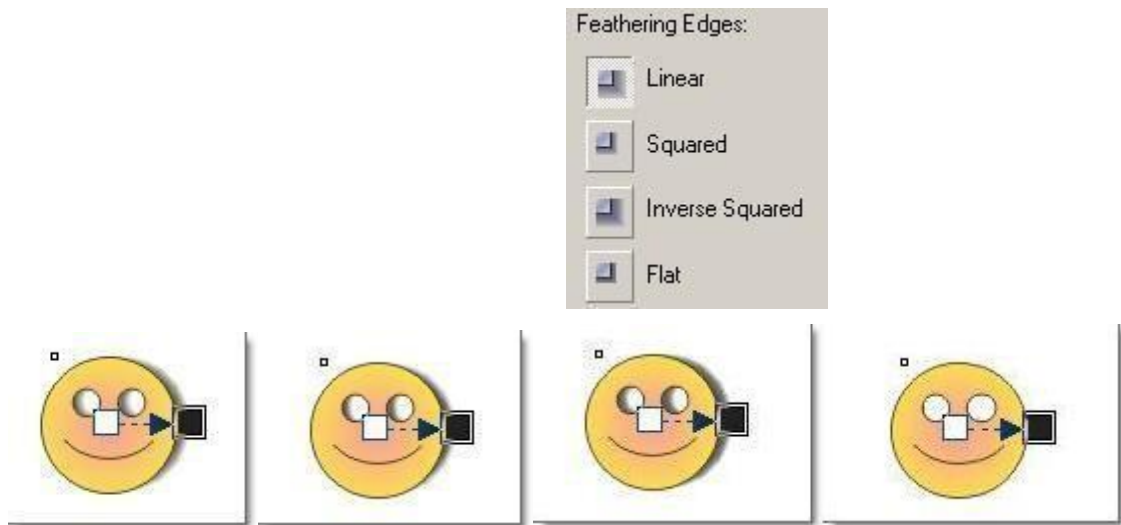
- **Outside:** hướng làm nhòe từ trong ra ngoài.




- **Average:** chọn nhòe trung bình từ tâm ra.

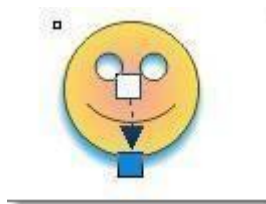



-  **Drop Shadow Feathering Edges:** cho phép bạn chọn các hình thức thể hiện phân nhòe ở biên bóng đổ (biểu tượng này không được kích hoạt khi bạn chọn kiểu nhòe **Average** của  **Drop Shadow Feathering Direction**). Khi click chuột sẽ có 4 tùy chọn hiển thị.

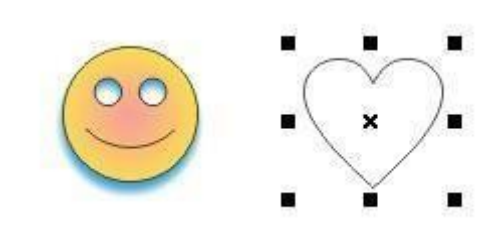





minh họa tuần tự cho 4 lựa chọn trên

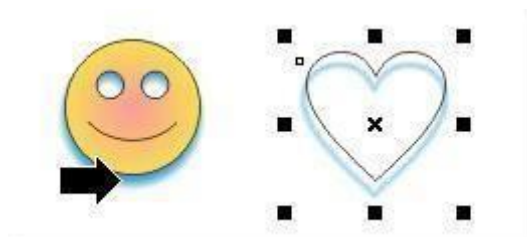
-  **Drop Shadow Color:** thực hiện thay đổi màu cho bóng.




-  **Copy Drop Shadow Properties:** thực hiện sao chép thuộc tính đổ bóng của một đối tượng này sang một đối tượng khác.
- Tạo một đối tượng, chọn đối tượng bằng công cụ **Pick Tool**.



- Chọn công cụ  **Interactive Drop Shadow Tool**, chọn tiếp biểu tượng  **Copy Drop Shadow Properties** trên thanh thuộc tính. Lúc này con trỏ chuột sẽ hiển thị hình dạng , bạn click chuột vào phần bóng của đối tượng đã tạo bóng để thực hiện sao chép.



Nếu bạn click chuột vào đối tượng thì không sao chép được.

-  **Clear Drop Shadow:** xoá hiệu ứng đổ bóng của một đối tượng, đưa đối tượng về trạng thái ban đầu.


Tạo hiệu ứng bóng đổ dạng phối cảnh:

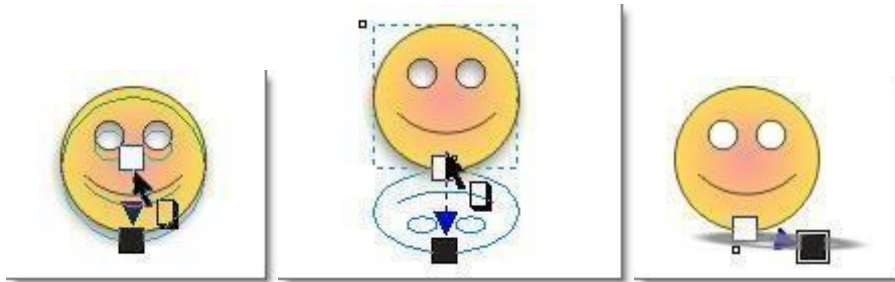
Hiệu ứng bóng đổ dạng phối cảnh thực hiện đổ bóng từ trên xuống dưới, từ dưới lên trên, từ trái qua phải và ngược lại.







Để thực hiện, bạn làm các thao tác như sau:

- Nhấp chọn vào đối tượng.





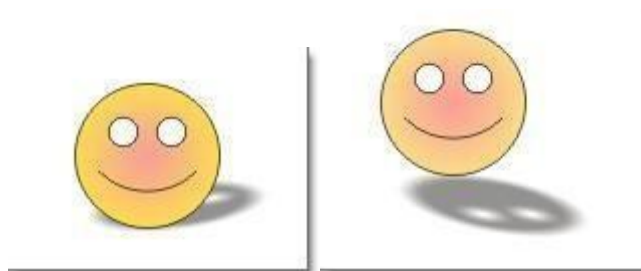
- Nhấp giữ chuột lên tâm điều khiển góc  (hình vuông màu trắng), kéo và di chuyển tâm điều khiển góc bắt dính vào tâm điều khiển ngoài và thả chuột ra.





- Khi bạn thực hiện đổ bóng phối cảnh thì những tùy chọn như  -14  **Drop Shadow Angle**,  50  **Drop Shadow Stretch**,  0  **Drop Shadow Fade** trên thanh thuộc tính sẽ được kích hoạt.

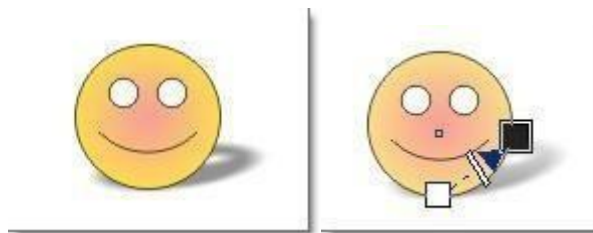


-  -14  **Drop Shadow Angle:** thay đổi giá trị góc nghiêng của bóng đổ dạng phối cảnh. Giá trị thay đổi từ - 360⁰ đến 360⁰



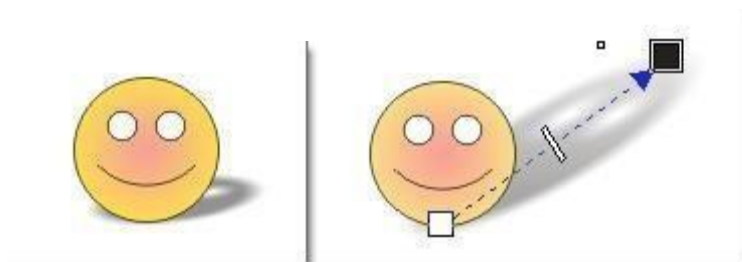
giá trị 36 giá trị - 34

-  0  **Drop Shadow Fade:** thay đổi độ mờ của bóng, phần bóng ở xa đối tượng sẽ mờ hơn phần bóng ở gần đối tượng. Giá trị thay đổi từ 0 đến 100



giá trị là 0 giá trị là 84

- **Drop Shadow Stretch:** thay đổi độ trải dài của bóng. Giá trị thay đổi từ **0** đến **100**



giá trị là 50 giá trị là 89

1.5 Tạo hình khối 3 chiều

Mở file mới

Dùng công cụ Text Tool để viết chữ

PHOTO

Chọn công cụ Interactive Extrude Tool, click vào chữ rồi kéo ra, kết quả



Vào Effects>Extrude chọn hiệu ứng Extrude light để tạo ánh sáng, kết quả



Vào Fill Tool chọn công cụ Texture Fill Dialog để tô màu, kết quả:

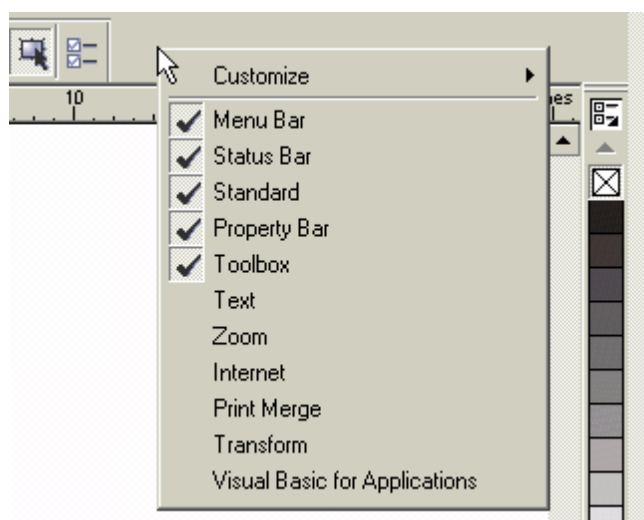


2. Hiệu ứng cắt Power line - PowerClip – Lens

2.1 Trang cửa sổ Preset

Có một cách nhanh chóng để làm thanh công cụ bất kỳ biến mất hoặc hiện ra: bạn bấm-phải vào thanh công cụ nào đó và tùy ý bật/tắt các thanh công cụ được liệt kê trên trình đơn vừa hiện ra (hình 1). Bạn chú ý, phải "nhắm" vào bản thân thanh công cụ, đừng đụng nhầm vào các nút trên thanh công cụ.

Hình 1



Trình đơn xuất hiện do thao tác bấm-phải được gọi chung là trình đơn cảnh ứng (context-sensitive menu). Nghĩa là trình đơn "tương ứng với hoàn cảnh" í mà! Gọi như vậy là vì tùy theo bạn bấm-phải vào chi tiết nào trên màn hình, trình đơn hiện ra có các mục chọn liên quan đến chi tiết ấy. Trình đơn cảnh ứng liên kết với thao tác bấm-phải là phương tiện giao tiếp phổ biến trong Corel DRAW và trong môi trường Windows nói chung.

Bạn thử ngay xem...

Bấm-phải vào thanh công cụ Property Bar	Trình đơn cảnh ứng hiện ra (hình 1) trình bày danh sách mọi thanh công cụ	
--	---	--

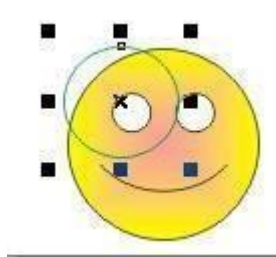
Nhìn vào trình đơn cảnh ứng vừa hiện ra, bạn để ý, trước mỗi tên gọi thanh công cụ có thể có dấu duyệt (check mark) hoặc không. Dấu duyệt ngụ ý nói rằng thanh công cụ tương ứng đang hiển thị trên màn hình. Muốn bật/tắt thanh công cụ nào, bạn bấm vào tên gọi của nó trên trình đơn cảnh ứng.

Bấm vào Toolbox trên trình đơn cảnh ứng	Thanh công cụ Toolbox biến mất	
Bấm-phải vào thanh công cụ Property	Trình đơn cảnh ứng hiện ra. Lúc này	

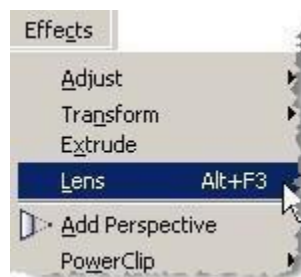
Bar	trước tên Toolbox đã mất dấu duyệt vì thanh công cụ Toolbox ở trạng thái "tắt"
Bấm vào Toolbox trên trình đơn cảnh ứng	Thanh công cụ Toolbox hiện ra

2.2 Lens Roll-up

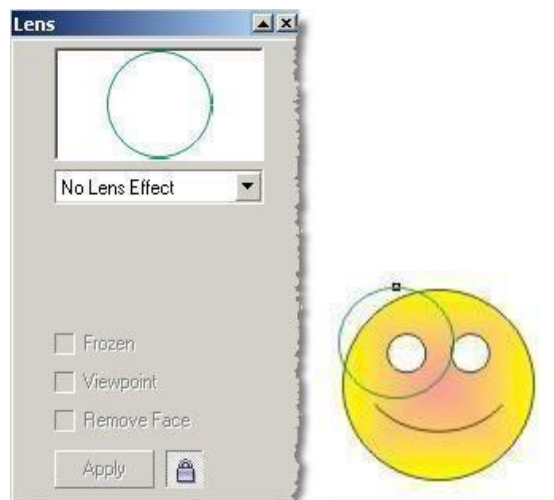
- Tạo hai đối tượng nằm lồng lên nhau, đối tượng nằm trên sẽ đóng vai trò là kính lọc.
- Click chọn đối tượng nằm trên bằng công cụ chọn **Pick Tool**.



- Click chọn menu lệnh **Effects / Lens**



- Hộp thoại Lens hiển thị:

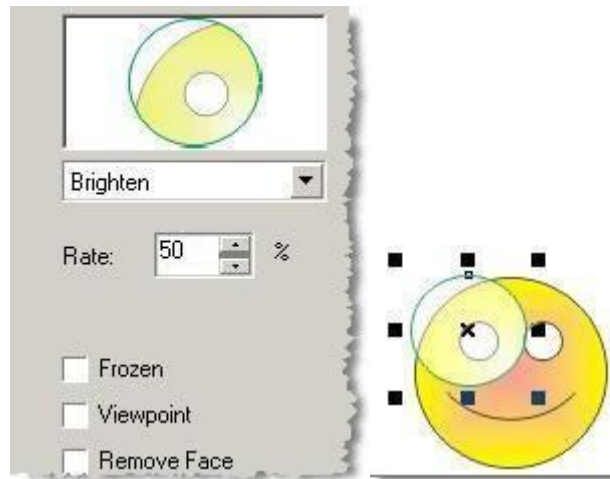


- Click chọn vào ô **No Lens Effect** sẽ có một danh sách hiệu ứng hiện ra.

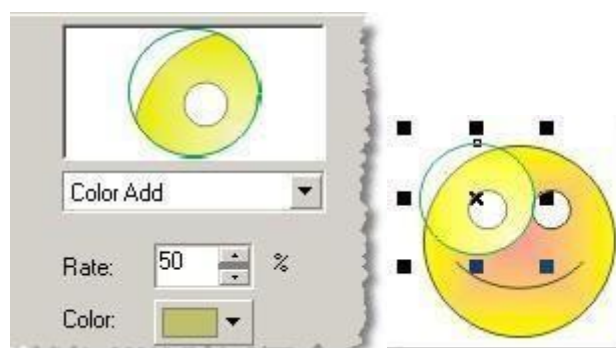


Bạn lựa chọn hiệu ứng thích hợp.

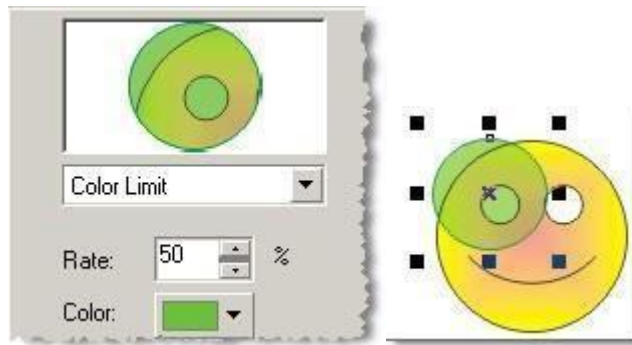
- **Brighten:** màu sắc nhìn qua đối tượng kính lọc sẽ sáng hơn hoặc tối hơn tùy theo giá trị nhập vào trong ô Rate: 50 % (giá trị cho phép trong khoảng -100 đến 100)




- **Color Add:** kiểu kính lọc cho phép giả lập màu của ánh sáng. Màu sắc nhìn qua đối tượng kính lọc **Color Add** sẽ được cộng thêm với màu được chọn trong ô **Color**

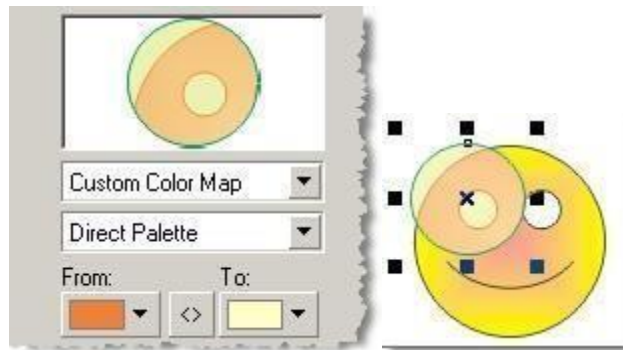



- **Color Limit:** kính lọc cho kết quả ngược lại với **Color Add**.

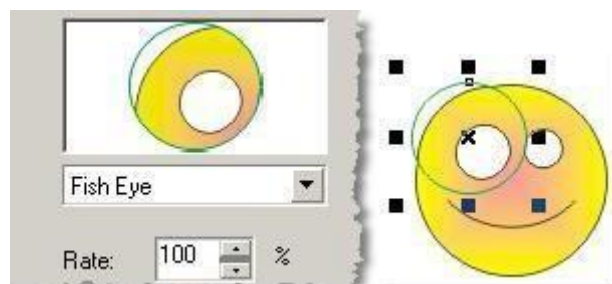



- **Custom Color Map:** kính lọc này chuyển màu sắc cho đối tượng nằm dưới đối tượng kính lọc thành các màu trong dãy màu giữa hai màu được

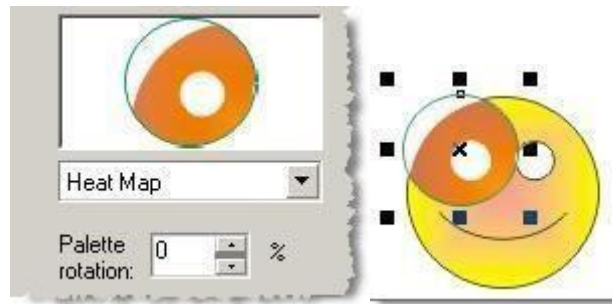
chọn trong hai ô  và . Nút  khi click sẽ hoán chuyển qua lại giữa hai màu đang chọn trong ô **From** và **To**.



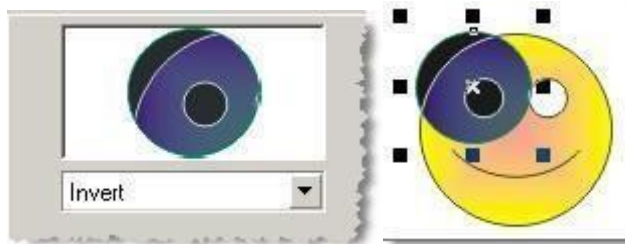
- **Fish Eye:** kính lọc thực hiện biến dạng đối tượng nằm dưới phóng to thu nhỏ đồng thời uốn cong. Bạn có thể thay đổi độ phóng to, làm đối tượng cong lên bằng cách thay đổi giá trị trong ô  (giá trị từ -1000 đến 1000)



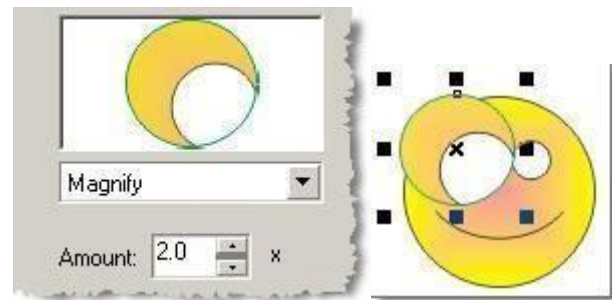
- **Heat Map:** làm cho màu sắc của đối tượng nằm dưới lạnh hơn hay nóng hơn khi nhìn qua kính lọc. Bạn có thể thay đổi giá trị trong ô  (giá trị thay đổi từ 0 đến 100).



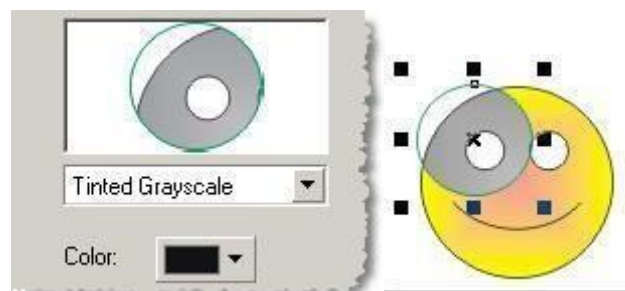
- **Invert:** đảo màu của những đối tượng nằm dưới.



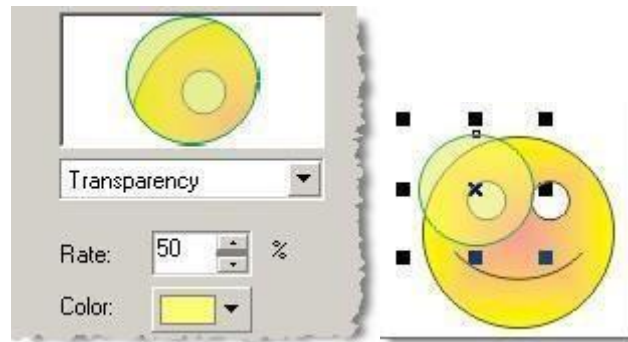
- **Magnify:** kính lọc làm cho đối tượng nằm dưới bị phóng to hay thu nhỏ đều. Giá trị phóng to hay thu nhỏ nhập trong ô Amount: 2.0 x (giá trị trong khoảng từ 0.1 đến 100).



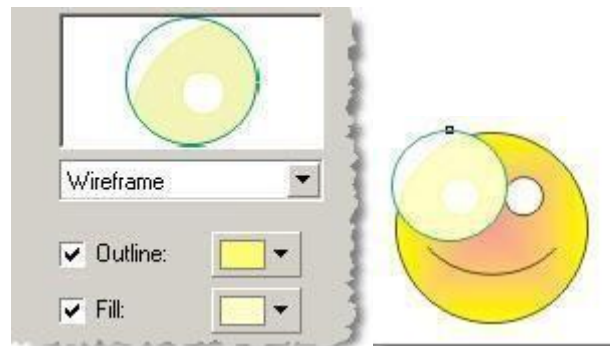
- **Tinted Grayscale:** chuyển màu của đối tượng nằm dưới sang màu đơn sắc. Bạn có thể thay đổi hiệu ứng màu trong ô Color: [black].



- **Transparency:** tạo hiệu ứng trong suốt giống công cụ Interactive Transparency nhưng đơn giản hơn. Độ trong suốt được hiệu chỉnh trong ô Rate: 50 và hiệu ứng phối màu trong ô Color: [yellow].

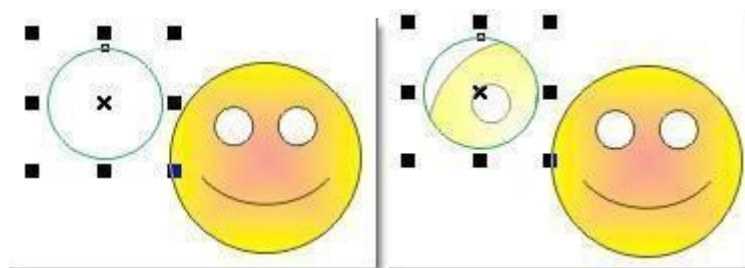


- **Wireframe:** kính lọc có tác dụng chuyển màu tô và đường biên của đối tượng phía sau thành một màu định sẵn. **Outline** và **Fill** chọn màu cho màu đường biên và màu đối tượng nằm dưới.



Khi đối tượng nằm dưới không có đường biên thì các đường biên sẽ không thể hiện qua kính lọc.

- **Frozen** Frozen: tùy chọn này khi được chọn sẽ giữ lại kết quả hiệu ứng không phụ thuộc vào đối tượng nằm dưới, nghĩa là khi hiệu chỉnh hay xóa đối tượng nằm dưới hoặc di chuyển đối tượng kính lọc sang vị trí khác, kết quả thể hiện trên kính lọc sẽ không thay đổi.

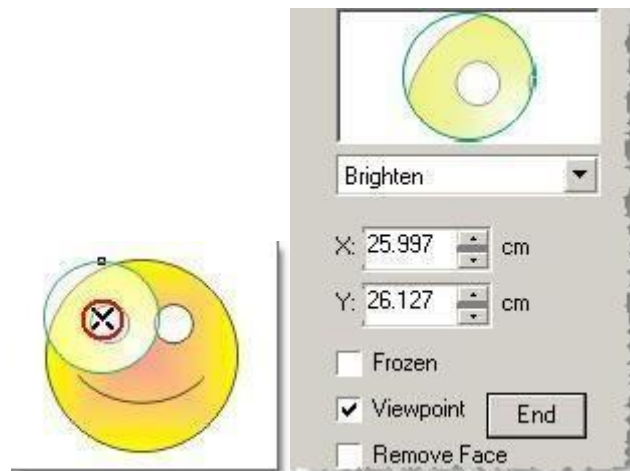


không chọn Frozen có chọn Frozen

• **View Point:** mặc định khi áp dụng hiệu ứng **Lens** tâm của đối tượng kính lọc chính là điểm nhìn (**View Point**). Tùy chọn **View Point** được chọn sẽ cho bạn thay đổi vị trí điểm nhìn và vị trí của đối tượng kính lọc độc lập nhau. Khi bạn nhấp chọn tùy chọn **View Point**, di chuyển vị trí kính lọc thì kính lọc vẫn giữ nguyên phần những thể hiện khi nhìn qua đối tượng tại vị trí ban đầu.

Để thay đổi vị trí điểm nhìn. Chọn **View Point**, lúc này nút **Edit** hiển thị và trên kính lọc xuất hiện một nút gạch chéo. Bạn click chọn vào nút **Edit** và nhập giá trị vào

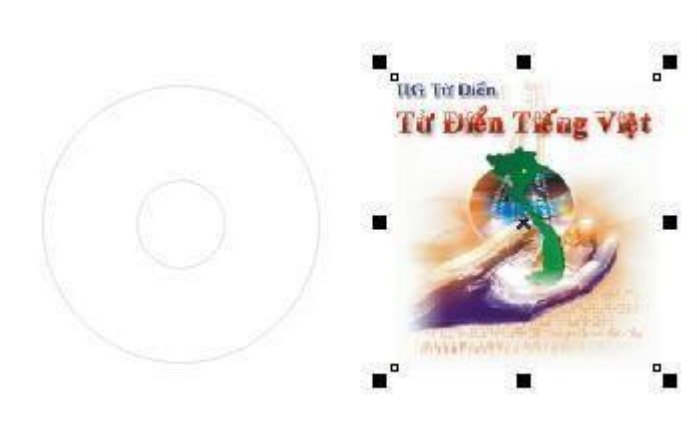
các ô X: 25.997 cm, Y: 26.127 cm để định vị trí mới cho điểm nhìn hoặc bạn có thể kéo biểu tượng gạch chéo trên kính lọc để định vị trí mới cho điểm nhìn.



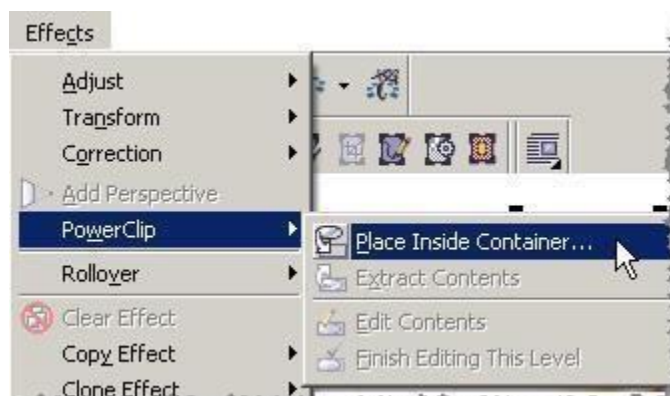
- **Remove Face:** tùy chọn này được kích hoạt ở một vài kiểu hiệu ứng **Lens** (không áp dụng cho **Fish Eye**, **Magnify**) có tác dụng kiểm soát tác động của hiệu ứng **Lens** trên các vùng nền trang. Tùy chọn này được chọn hiệu ứng sẽ không tác động lên vùng nền trang.


2.3 PowerClip

- Tạo một vòng tròn, **Import** một hình ảnh vào trang vẽ.

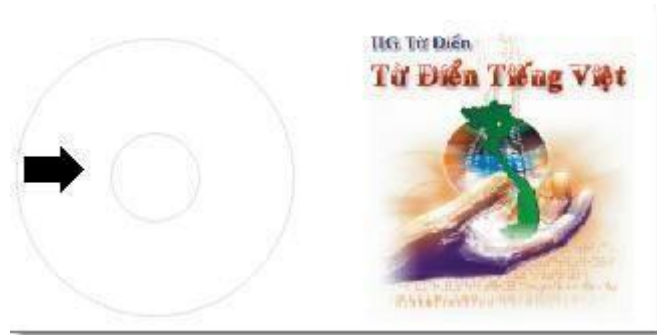


- Click chọn hình ảnh, chọn menu lệnh **Effects / PowerClip / Place Inside Container**



- Lúc này trên trang vẽ con trỏ chuột sẽ có hình dạng 

- Click chuột vào vòng tròn



- Bạn sẽ được kết quả



Bạn có thể tạo hiệu ứng **PowerClip** nhiều cấp, trong đó có nhiều đối tượng chứa lồng nhau. Mỗi đối tượng chứa của hiệu ứng **PowerClip** có thể có đối tượng nội dung riêng của nó. Các bước thực hiện hiệu ứng **PowerClip** nhiều cấp tương tự như một cấp.

2. Hiệu chỉnh PowerClip:

Khi thực hiện hiệu ứng **PowerClip**, đối tượng nội dung mặc định được đặt đồng tâm với đối tượng chứa. Tuy nhiên, bạn có thể hiệu chỉnh hoặc hủy tách rời hai hoặc nhiều đối tượng ra.

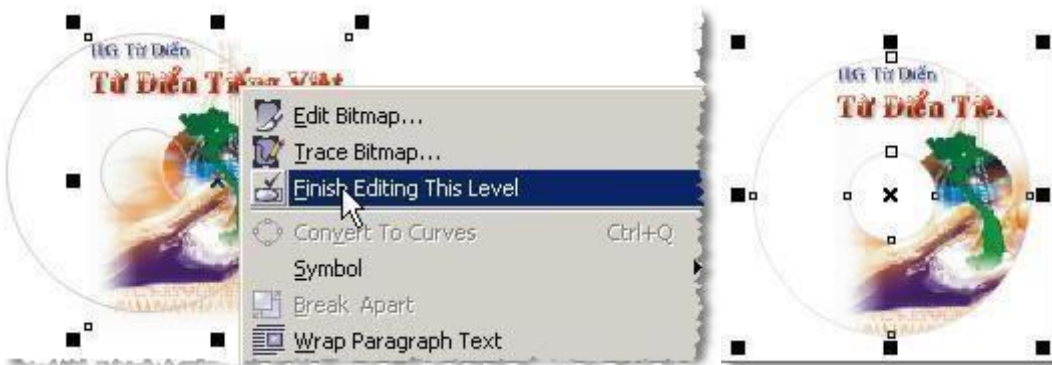
- **Dịch chuyển đối tượng PowerClip:**
- Bạn click chuột phải lên đối tượng **PowerClip**, chọn **Edit Contents**.



- Đối tượng sẽ được tách ra, bạn click chuột lên đối tượng và dịch chuyển, sửa chữa theo ý muốn.



- Sau khi hiệu chỉnh xong, bạn click chuột phải lên đối tượng và chọn **Finish Editing This Level**.

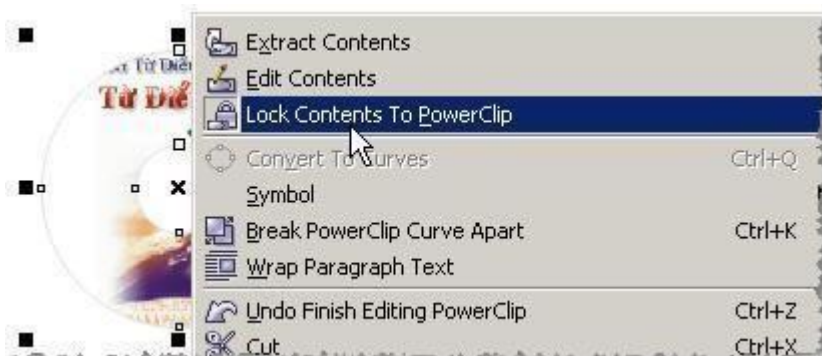


- **Mở hoặc khóa nội dung vào đối tượng chứa:**

Thông thường theo mặc định thì đối tượng nội dung sẽ bị khóa vào đối tượng chứa. Khi bạn thay đổi kích thước đối tượng chứa thì đối tượng nội dung sẽ thay đổi theo.

Nếu bạn không muốn nội dung đối tượng thay đổi theo thì có thể bỏ chọn khóa bằng cách:

- Click chuột phải lên đối tượng **PowerClip**, chọn **Lock Contents To PowerClip** (biểu tượng ổ khóa sẽ nổi lên - tức bạn đã bỏ chọn khóa)



Khi bỏ chọn, nếu bạn thay đổi kích thước đối tượng chứa thì đối tượng nội dung sẽ giữ nguyên.

- Xóa bỏ hiệu ứng **PowerClip**, tách nội dung đối tượng ra.

Để xóa bỏ hiệu ứng **PowerClip**, bạn click chuột phải lên đối tượng và chọn **Extract Contents**.



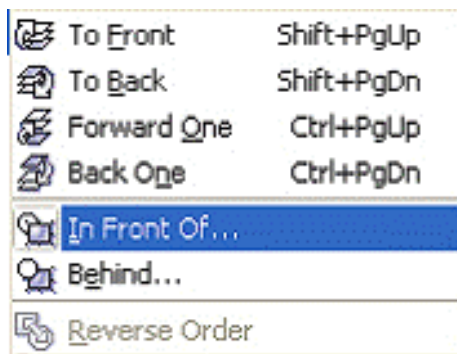
3. Hiệu chỉnh nhóm đối tượng vẽ

3.1 Sắp xếp các đối tượng vẽ


Trong Corel, các đối tượng được tạo trước sẽ nằm bên dưới và bị che khuất bởi các đối tượng nằm phía trên nó. Các bạn có thể thay đổi thứ tự sắp xếp của các đối tượng bất cứ lúc nào bạn muốn.

Thao tác thực hiện:

1. Chọn các đối tượng cần thay đổi vị trí.
2. Chọn menu **Arrange > Order >** chọn các lệnh phù hợp

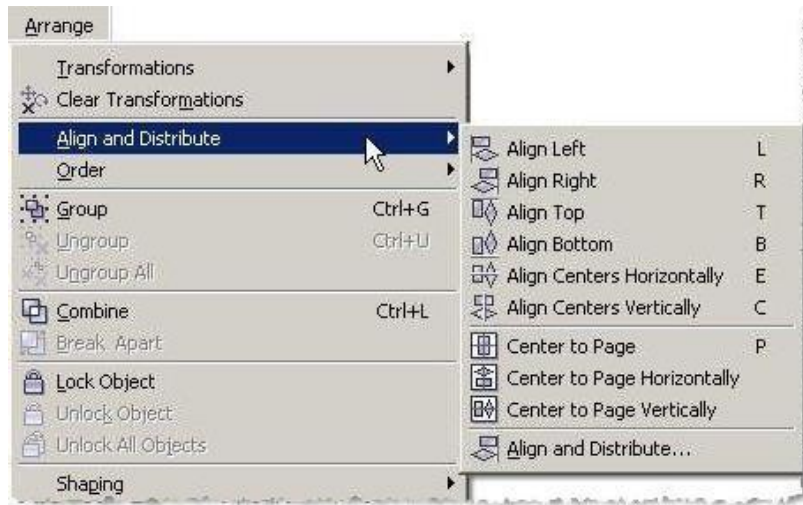


- **To Front:** Chuyển đối tượng lên trên cùng.
- **To Back:** Chuyển đối tượng xuống dưới cùng.
- **Forward One:** Chuyển đối tượng lên trên một lớp.
- **Back One:** Chuyển các đối tượng xuống dưới 1 lớp.
- **In Front Of...:** Chuyển các đối tượng lên trên đối tượng chỉ định.
- **Behind...:** Chuyển các đối tượng xuống dưới đối tượng chỉ định.
- **Reverse Order:** Thay đổi thứ tự của các đối tượng được chọn trên cùng 1 Layer.

 **Chú ý:** Các lệnh sắp xếp vị trí chỉ có tác dụng đối với các đối tượng trên cùng 1 layer.

3.2 Căn chỉnh các đối tượng vẽ.

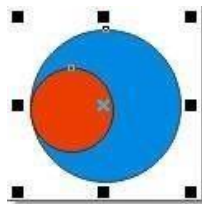
Để thực hiện việc canh giữa các đối tượng với nhau và giữa các đối tượng với trang vẽ, bạn sử dụng menu lệnh **Arrange / Align and Distribute**.



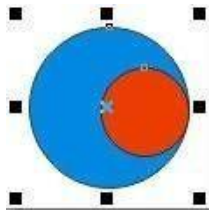
Để thực hiện các lệnh canh này, bạn cần phải chọn các đối tượng cần canh bằng công cụ chọn **Pick Tool**.

Trong menu lệnh **Align and Distribute** chứa các lệnh thực hiện sau:

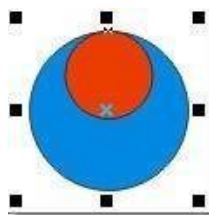
- **Align Left:** canh đối tượng về phía trái đối tượng chuẩn. Bạn có thể sử dụng phím tắt là **L**



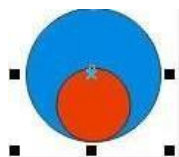
- **Align Right:** canh đối tượng về phía phải đối tượng chuẩn. Phím tắt sử dụng là **R**



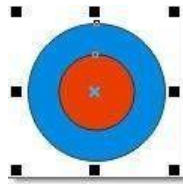
- **Align Top:** canh đối tượng lên phía trên đỉnh của đối tượng chuẩn. Phím tắt sử dụng là **T**



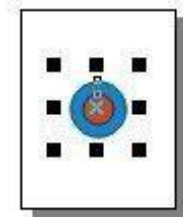
- **Align Bottom:** canh đối tượng xuống cạnh đáy của đối tượng chuẩn. Phím tắt sử dụng là **B**



- **Align Centers Horizontally:** canh đối tượng theo tâm của chiều ngang đối tượng chuẩn. Phím tắt sử dụng là **E**

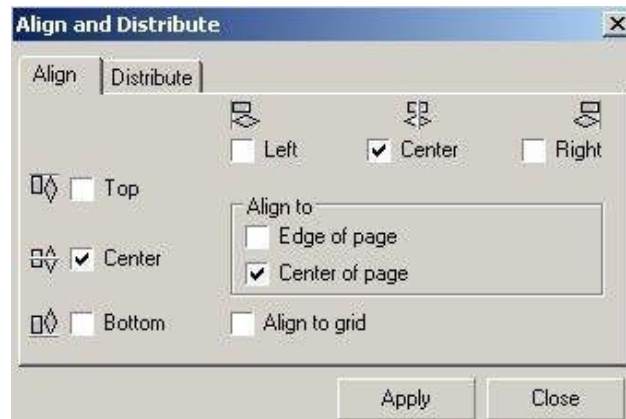


- **Align Centers Vertically:** canh đối tượng theo tâm của chiều đứng đối tượng chuẩn. Phím tắt sử dụng là **C**
- **Center To Page:** canh tất cả các đối tượng được chọn vào giữa trang giấy vẽ. Phím tắt sử dụng là **P**

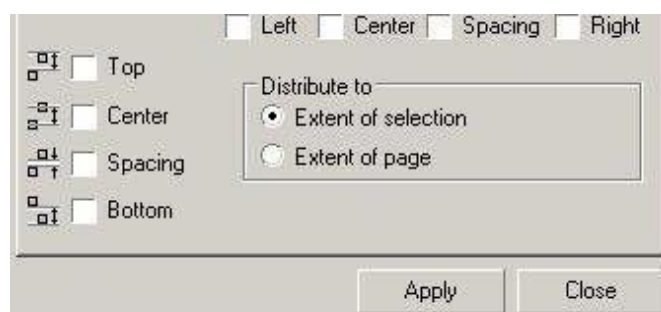


- **Center To Page Horizontally:** canh các đối tượng theo tâm chiều ngang của trang giấy vẽ.
- **Center To Page Vertically:** canh các đối tượng theo tâm chiều đứng của trang giấy vẽ.
- Khi bạn click chọn vào mục **Align and Distribute**, hộp thoại **Align and Distribute** hiển thị gồm hai lớp **Align** và **Distribute** với các chức năng như đã được giới thiệu ở trên.

- **Lớp Align:**



- **Lớp Distribute:**

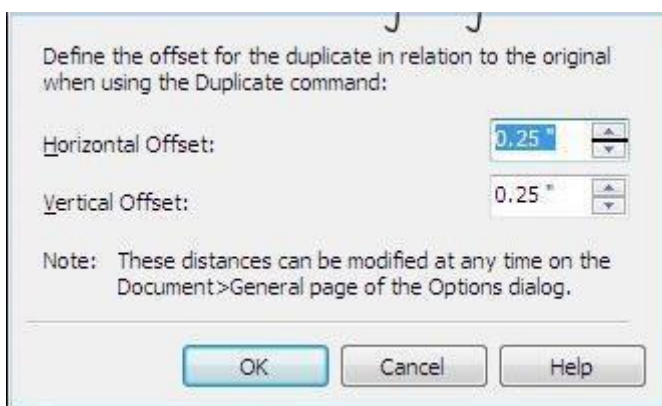


Khi bạn thực hiện chọn các giá trị trong hai lớp này xong, bạn click nút **Apply** để xem kết quả lựa chọn. Muốn thoát bạn nhấn vào nút **Close** để thoát khỏi hộp thoại.

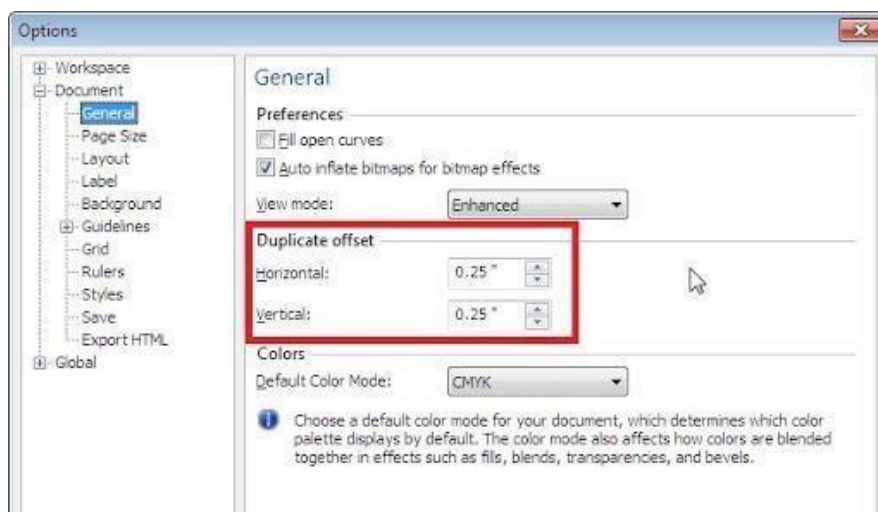
3.3 Nhân bản đối tượng

Lệnh này tạo ra bản sao theo khoảng cách Offset mà bạn đã thiết lập. Khác với copy – paste, lệnh này không đặt bản sao đối tượng vào Clipboard Để sử dụng, bạn thao tác như sau:

- Chọn đối tượng hoặc nhóm đối tượng.
- Vào menu *Edit* > chọn *Duplicate (Ctrl+D)*. Nếu đây là lần đầu tiên bạn sử dụng lệnh này thì hộp thoại *Duplicate Offset* xuất hiện, bạn hãy nhập giá trị khoảng cách mặc định vào đây hoặc nhấn OK để bỏ qua.

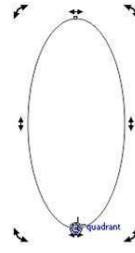


Về sau, khi cần thay đổi giá trị mặc định này, bạn có thể vào menu *Tools* > *Options* > Chọn mục *General* trong danh sách xổ xuống của *Document* > thay đổi giá trị trong *Duplicate Offset*.

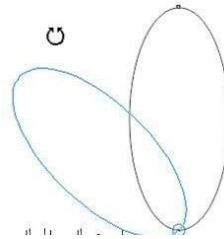


Minh họa sử dụng lệnh Duplicate vẽ một cánh hoa:

- Dùng công cụ *Ellipse Tool* vẽ một hình ellip
- Nhấn chuột thêm một lần nữa lên hình này để hiện tâm và các điều khiển
- Kéo tâm hình ellip xuống phía dưới

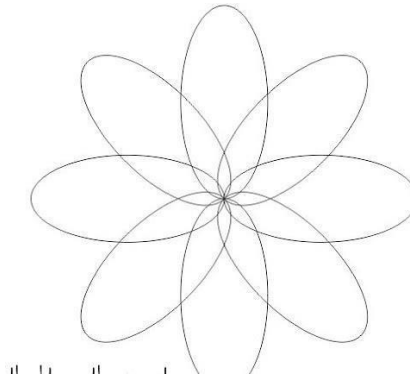


- Nhấn phím Ctrl và xoay hình



- Giữ chuột trái, đồng thời nhấn chuột phải một lần để sao chép thêm một hình.

- Nhấn tổ hợp phím Ctrl+D vài lần, ta sẽ có kết quả như sau:



3.4 Các phép tính trên đối tượng vẽ.

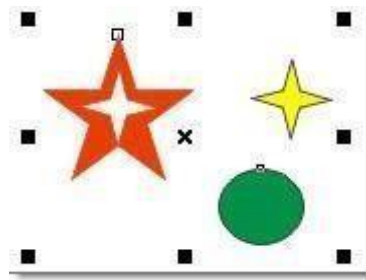
1. Lệnh Group:

Lệnh **Group** dùng kết nhóm các đối tượng lại với nhau thành một khối chung.

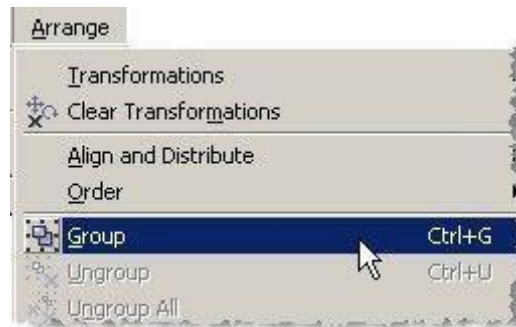
Ví dụ: bạn có các đối tượng rời rạc như minh học dưới đây:



nếu muốn nhóm các đối tượng này lại, bạn chọn tất cả các đối tượng này bằng công cụ chọn **Pick Tool**.



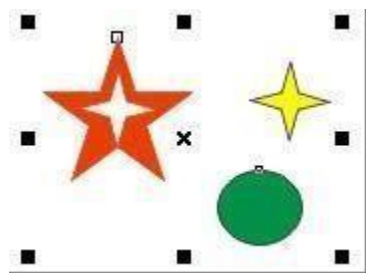
tiếp theo click chọn vào menu lệnh **Arrange / Group**, các đối tượng sẽ nhóm lại thành một khối chung.



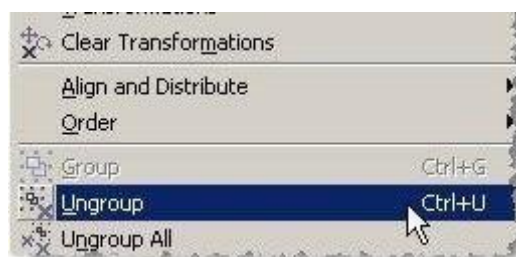
2. Lệnh Ungroup:

Lệnh **Ungroup** thực hiện tách riêng từng đối tượng trong nhóm.

Ví dụ: bạn có các đối tượng đã được nhóm lại như sau:



và bây giờ bạn cần tách chúng ra, bạn click chọn vào nhóm đối tượng cần tách. Chọn menu lệnh **Arrange / Ungroup**



3. Lệnh Ungroup All:

Tương tự như lệnh **Ungroup** nhưng thay vì tách riêng từng nhóm thì lệnh này có chức năng tách tất cả các nhóm trong bản vẽ thành những đối tượng riêng biệt nhau.

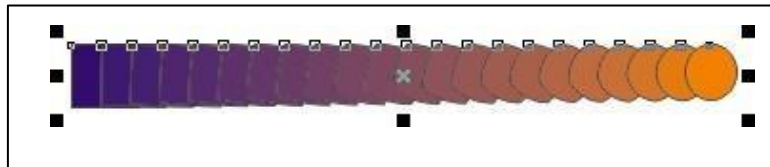
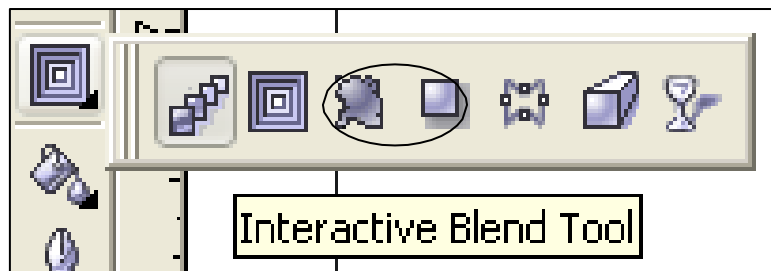
Cách thực hiện tương tự như lệnh **Ungroup**.



4. Hiệu ứng 2

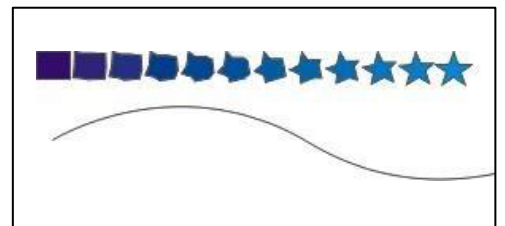
4.1 Hiệu ứng Blen

Sử dụng hiệu ứng Blens trên đối tượng như sau:



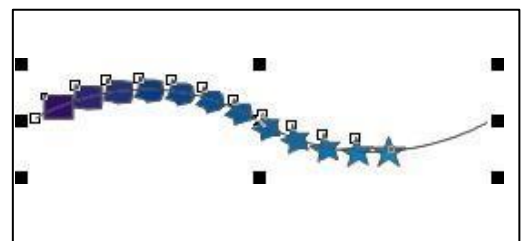
1. Hòa trộn đối tượng .

- Cách sử dụng : tạo và chọn 2 đối tượng / chọn công cụ : thanh Property :
- Mục :Number of Step – định số bước chuyển
- Mục: Blend Direction : xoay đoạn Blend ,
- Loop Blend : xoay theo dạng cong
- Chuyển hai màu trực tiếp
- Chuyển theo chiều kim đồng hồ



2. Đưa đoạn blend lên trên đường path

- 1) Chọn đoạn blend



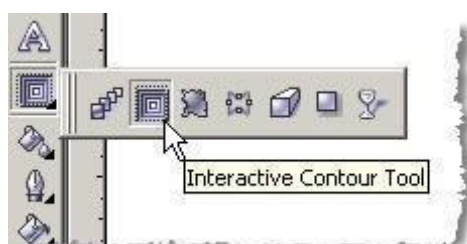
- 2) Chọn mục: New Path
- 3) Mục Blend Along Fulpath : dải đều lên đường path
- 4) Mục Rotate All Object : xoay đoạn blend hướng vào đường path
 - giã đoạn Blend ra khỏi đường path :
 - Chọn đoạn Blend cần giã / vào menu / Arrange / Break Blend


Apath

- Ungroup All
- Chuyển theo chiều ngược kim đồng hồ
- Mục Object Color : tạo khoảng cách màu tô không đều nhau trong Blend
- Mục Map Nodes : biến dạng đoạn Blend
- Mục Plit : tạo 1 đối tượng di chuyển trong Blend.

4.2 Hiệu ứng Contour

- Chọn đối tượng bằng công cụ **Pick Tool**.
- Chọn công cụ  **Interactive Contour Tool** trên thanh Toolbox.




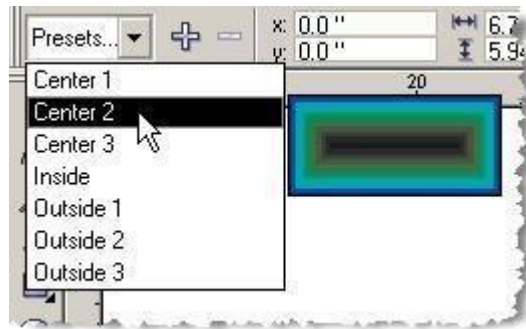
- Lúc này trên trang vẽ, con trỏ chuột sẽ có hình dạng 
- Click chọn đường biên của đối tượng, nhấn giữ chuột và kéo chuột ra ngoài đối tượng để tạo bản sao và thả chuột ra.






- Thanh thuộc tính của công cụ  **Interactive Contour** hiển thị như sau:





-  **Presets List**: chứa danh sách kiểu **Contour** mặc định do CorelDRAW tạo sẵn.






-  **Add Preset:** thêm một kiểu **Contour** do bạn tạo vào trong ô **Presets List**
-  **Delete Preset:** xoá một kiểu **Contour** do bạn tạo trong ô **Presets List**.
-  **To Center:** chỉ những đối tượng **Contour** xuất hiện hướng vào trong về tâm của đối tượng gốc.




-  **Inside:** những đối tượng **Contour** xuất hiện trong đối tượng gốc.
-  **Outside:** những đối tượng **Contour** xuất hiện ngoài đối tượng gốc.




-  **Contour Steps:** xác định số đối tượng **Countour**. Bạn nhập giá trị vào ô để tăng hay giảm số đường **Contour**.
-  **Contour Offset:** xác định khoảng cách giữa các đối tượng **Contour**. Nhập giá trị vào trong ô để thay đổi khoảng cách.
-  **Linear Contour Colors:** những màu của đối tượng **Contour** chuyển tiếp màu theo đường thẳng.





-  **Clickwise Contour Colors:** những màu của đối tượng **Contour** chuyển tiếp màu theo chiều kim đồng hồ dựa trên bánh xe màu chuẩn.




-  **Counterclockwise Contour Colors:** những màu của đối tượng **Contour** chuyển tiếp ngược chiều kim đồng hồ dựa trên bánh xe màu chuẩn.

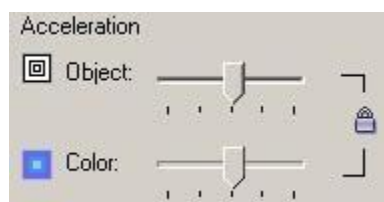



-  **Outline Color:** xác định màu đường biên của đối tượng **Contour** cuối cùng. Màu đường biên của đối tượng **Contour** khác mang màu do sự chuyển tiếp màu đường biên giữa đối tượng **Contour** cuối cùng và đối tượng gốc. Đối tượng gốc không tô màu đường biên thì đối tượng **Contour** không thể hiện đường biên.


-  **Fill Color:** Xác định màu tô cho **Contour** cuối cùng. Màu của đối tượng **Contour** khác chuyển tiếp giữa màu tô của đối tượng **Contour** cuối cùng và đối tượng gốc.


-  **End Fountain Fill Color:** được kích hoạt khi đối tượng gốc được tô màu bằng công cụ **Fountain Fill Dialog (F11)**.


-  **Object and Color Acceleration:** gia tăng hay giảm tốc độ biến màu và đối tượng giữa các đối tượng trong hiệu ứng **Contour**.







- Bạn dịch chuyển thanh trượt  **Object:** để tăng hay giảm các đối tượng trong hiệu ứng **Contour**.

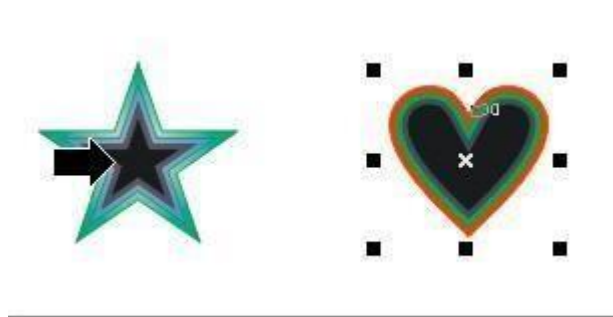
- Bạn dịch chuyển thanh trượt  **Color:** để tăng hay giảm hiệu ứng chuyển màu giữa các đối tượng trong **Contour**.


- Nếu bạn nhấp chọn vào biểu tượng  (biểu tượng được chìm xuống) thì khi bạn kéo một thanh trượt, thanh kia sẽ dịch chuyển tương xứng theo.

-  **Copy Contour Properties:** sao chép thuộc tính của một đối tượng **Contour** này sang đối tượng khác.
- Tạo một đối tượng, và chọn đối tượng bằng công cụ chọn **Pick Tool**.



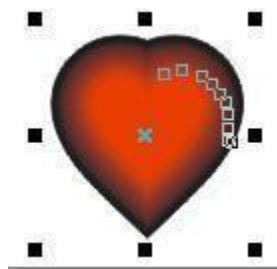
- Click chọn công cụ  **Interactive Contour Tool**, con trỏ chuột sẽ hiển thị thành hình dạng .
- Click chọn vào biểu tượng  **Copy Contour Properties** trên thanh thuộc tính, con trỏ chuột sẽ hiển thị thành hình dạng .
- Bạn click chọn vào đối tượng **Contour** để thực hiện sao chép.



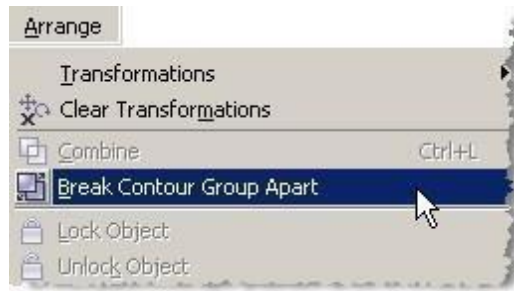
-  **Clear Contour:** xoá bỏ hiệu ứng **Contour** cho một đối tượng, đưa đối tượng trở về trạng thái ban đầu.

Tách Contour khỏi đối tượng ban đầu:

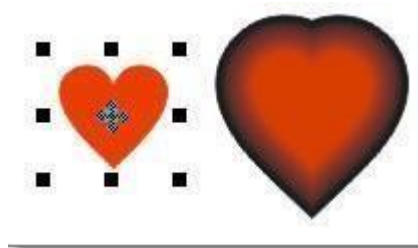
- Chọn đối tượng **Contour** bằng công cụ **Pick Tool**.



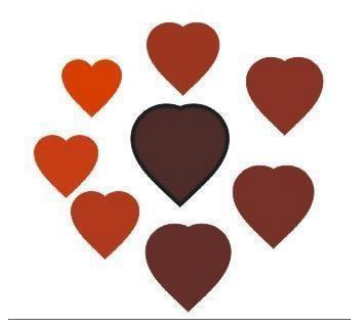
- Click chọn menu lệnh **Arrange / Break Contour Group Apart**.




- Click chuột ra ngoài trang vẽ, chọn vào đối tượng lần nữa và kéo đối tượng ra ngoài.

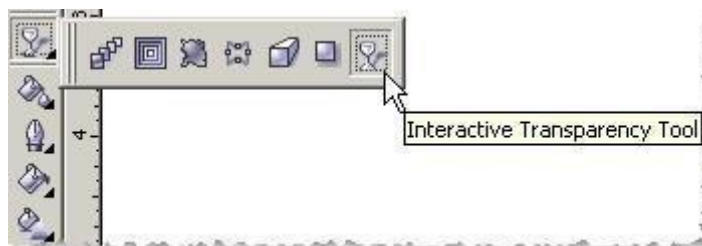



- Click chọn vào đối tượng, chọn **Arrange / Ungroup**. Kéo tách rời từng đối tượng.








4.3 Hiệu ứng Transparency

- Tạo và chọn đối tượng cần thực hiện bằng công cụ **Pick Tool**.
- Chọn công cụ  **Interactive Transparency Tool** trên **ToolBox**




- Lúc này trên trang vẽ, con trỏ chuột sẽ hiển thị thành hình dạng 
- Bạn click giữ chuột lên đối tượng và kéo theo các hướng bạn cần, thả chuột ra để thực hiện tạo hiệu ứng.




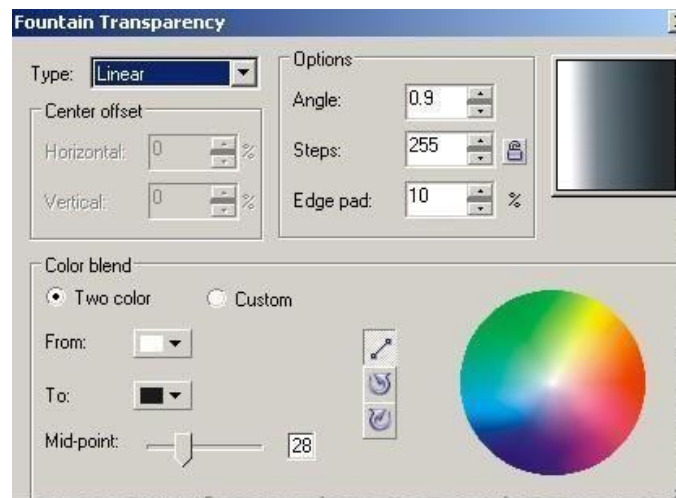
- Biểu tượng : điểm điều khiển xác định vị trí trong suốt.
- Biểu tượng : điểm điều khiển xác định vị trí không trong suốt.
- Biểu tượng : điểm điều khiển vị trí mức độ trong suốt.
- Đường thẳng đứt khúc nối giữa hai điểm  và  là đường định hướng.

Bạn có thể nhấp chọn vào các biểu tượng trên đối tượng đã thực hiện **Transparency** để hiệu chỉnh kiểu hiệu ứng.



- Thanh thuộc tính chuẩn của công cụ  **Interactive Transparency Tool** hiển thị với các tùy chọn sau:

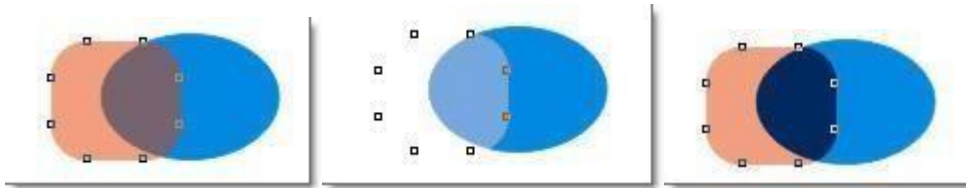


-  **Edit Transparency**: khi bạn nhấp chọn, hộp thoại **Fountain Transparency** hiển thị tương ứng với kiểu hiệu ứng trong suốt đang áp dụng cho đối tượng






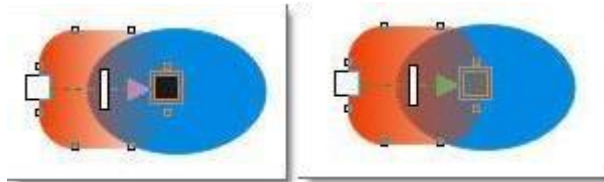
Bạn lựa chọn, thay đổi kiểu màu hiệu ứng thích hợp trong hộp thoại **Fountain Transparency** (hộp thoại này bạn đã học trong bài công cụ **Fountain Fill Dialog** - bạn nên xem lại).

-  **Transparency Type**: lựa chọn các kiểu thực hiện trong suốt cho đối tượng. Mỗi một kiểu lựa chọn thanh thuộc tính sẽ hiển thị khác nhau. (các kiểu **Transparency Type** bạn tham khảo thêm cuối bài)
-  **Transparency Operation**: chọn kiểu trộn màu giữa đối tượng áp dụng hiệu ứng trong suốt với đối tượng nằm bên dưới nó. **Ví dụ** các kiểu trộn như:

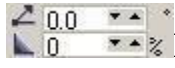




Normal Subtrac Difference

-  **Transparency Midpoint:** điều chỉnh độ trong suốt giữa hai điểm điều khiển. Bạn có thể kéo thanh trượt  để thay đổi hoặc nhập lại giá trị trong ô  100




giá trị là 100 giá trị 56

-  thay đổi giá trị góc của đường định hướng (kiểu **Radial** không có lựa chọn này). Ở  thay đổi khoảng cách giữa hai điểm điều khiển, giá trị thay đổi trong khoảng 0 đến 49 (kiểu **Conical** không có lựa chọn này).


-  **Apply Transparency to the Fill, Outline or Both:** những lựa chọn áp dụng hiệu ứng trong suốt



- **All:** áp dụng hiệu ứng trong suốt cho toàn bộ đường biên và màu tô.
- **Fill:** áp dụng hiệu ứng trong suốt cho phần màu tô bên trong.
- **Outline:** áp dụng hiệu ứng trong suốt cho đường biên.

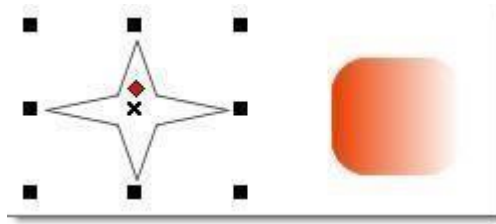
-  **Freezer:** được chọn (chìm xuống) sau khi thực hiện hiệu ứng **Transparency** sẽ giữ nguyên kết quả hiệu ứng trên đối tượng khi di chuyển đối tượng áp dụng hiệu ứng sang vị trí khác.




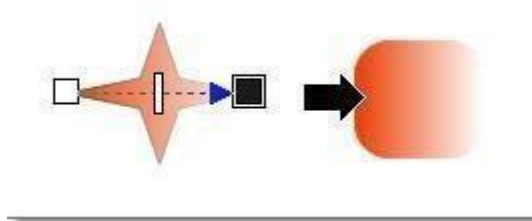
di chuyển đối tượng khi không chọn Freezer di chuyển đối tượng khi chọn Freezer


-  **Copy Transparency Properties:** sao chép hiệu ứng từ một đối tượng đã xác lập hiệu ứng sang đối tượng chưa xác lập hiệu ứng.

- Chọn đối tượng cần sao, click chọn công cụ  **Interactive Transparency Tool**, click chọn biểu tượng  **Copy Transparency Properties** trên thanh thuộc tính.




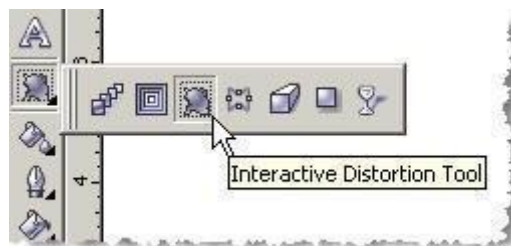
- Con trỏ chuột sẽ hiển thị thành biểu tượng , bạn click vào đối tượng cần chép.




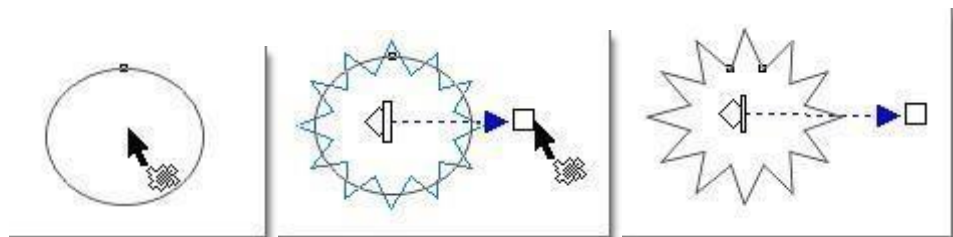
-  **Clear Transparency**: xoá bỏ hiệu ứng Transparency và đưa đối tượng về trạng thái ban đầu.





4.4 Hiệu ứng Distortion

- Tạo một đối tượng cần thực hiện và chọn bằng công cụ **Pick Tool**.
- Chọn công cụ  **Interactive Distortion Tool** trên thanh **ToolBox**.

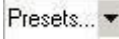




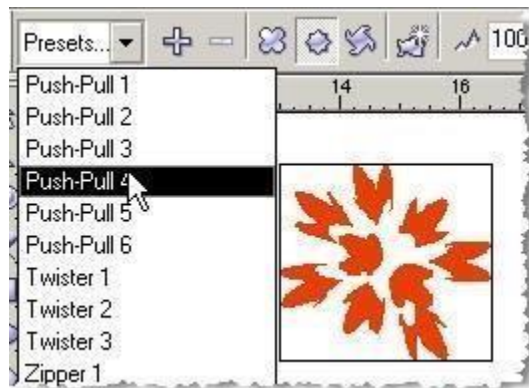
- Lúc này trên trang vẽ, con trỏ chuột sẽ có hình dạng .
- Nhấp chuột lên đối tượng và kéo để tạo hiệu ứng.



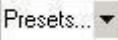





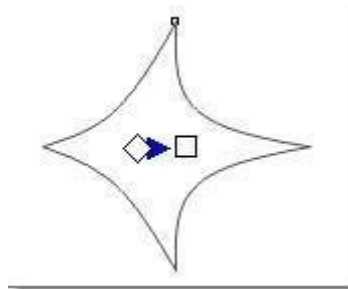
- Bạn có thể nhấp chuột vào các biểu tượng , ,  và kéo để thực hiện thay đổi kiểu biến bạn cho đối tượng.
- Thanh thuộc tính của công cụ  **Interactive Distortion Tool** hiển thị như sau:




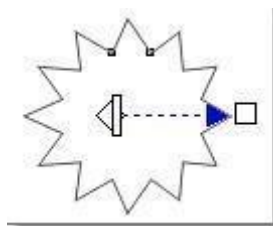
-    **Presets List:** chứa các kiểu biến dạng được tạo sẵn. Click vào để có danh sách lựa chọn các kiểu.



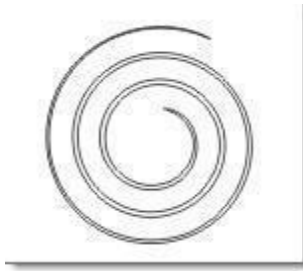
-  **Add Preset:** Khi bạn tạo được một kiểu hiệu ứng, muốn lưu lại kiểu này bạn nhấn chọn vào nút  **Add Preset**. Hộp thoại **Save As** hiển thị, bạn đặt tên cho kiểu hiệu ứng và nhấn nút **Save** để lưu vào ô   **Presets List**. Khi được lưu vào, tên kiểu hiệu ứng này sẽ nằm cuối trong danh sách **Presets List**.
-  **Delete Preset:** xóa một kiểu hiệu ứng trong ô **Presets List**. Bạn chỉ xóa được kiểu hiệu ứng do bạn tạo ra, không xóa được kiểu hiệu ứng do CorelDRAW tạo.
-  **Push and Pull Distortion:** thực hiện biến dạng đối tượng bằng cách đẩy các mép hay kéo các mép của đối tượng ra.



-  **Zipper:** thực hiện biến dạng đối tượng bằng cách tạo hiệu ứng răng cưa cho những mép của đối tượng.




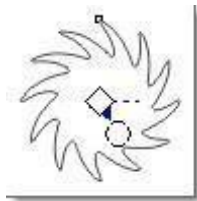
-  **Twister Distortion:** thực hiện biến dạng xoáy cho đối tượng.



Khi bạn chọn kiểu biến dạng này thì trên thanh thuộc tính sẽ hiển thị thêm các tính năng hỗ trợ cho kiểu biến dạng này:



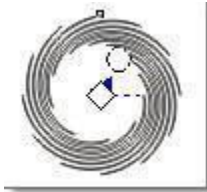
-  **Clockwise Rotation:** thực hiện biến dạng đối tượng theo chiều kim đồng hồ.




-  **Counterclockwise Rotation:** thực hiện biến dạng đối tượng ngược chiều kim đồng hồ.

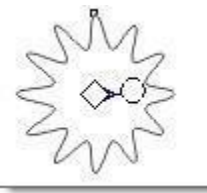


-  **Complete Rotations:** nhập số vòng xoáy





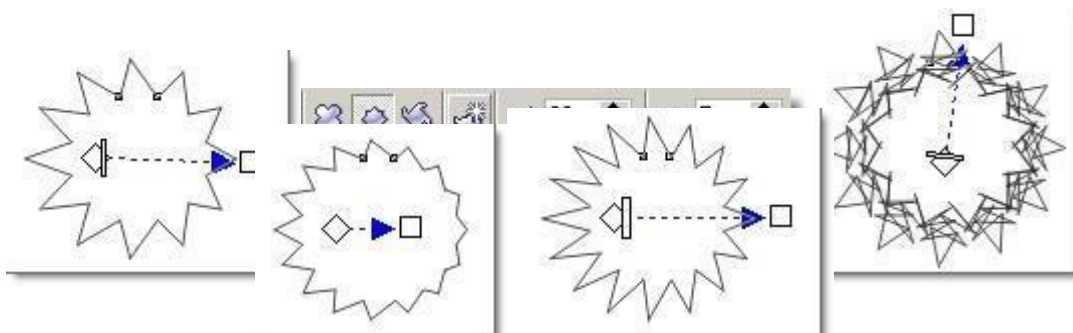
số vòng xoáy được tăng lên 1


-  **Additional Degrees:** thay đổi góc xoáy của biến dạng xoáy.



góc xoáy được giảm xuống còn 1°

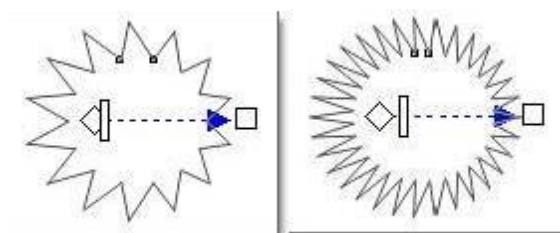
-  **Add New Distortion:** thực hiện thêm một hiệu ứng biến dạng cho một đối tượng đã áp dụng hiệu ứng biến dạng. Bạn tạo một hiệu ứng biến dạng xong, tiếp theo click chọn vào biểu tượng  **Add New Distortion** và thực hiện tiếp lại biến dạng cho đối tượng đó.








-  71 **Zipper Distortion Amplitude:** xác định biên độ biến dạng. Giá trị nhập trong khoảng từ 0 đến 100.

Biên độ 40 Biên độ 84

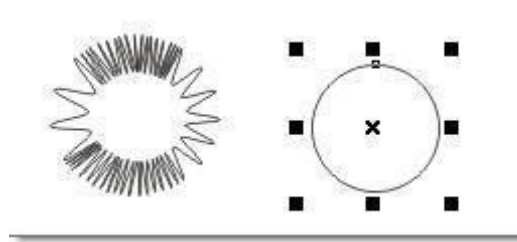
-  5 **Zipper Distortion Frequency:** xác định tần số biến dạng






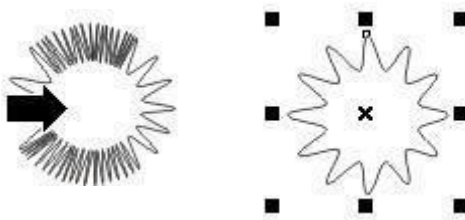
tần số 6 tần số 16



-  **Random Distortion:** tạo biến dạng răng cưa với những đường gấp khúc ngẫu nhiên.
-  **Smooth Distortion:** tạo biến dạng răng cưa là đầu cong thay vì đầu nhọn.
-  **Local Distortion:** tạo biến dạng với giá trị biên độ tại tâm hiệu ứng đạt tối đa và giảm về 0 ở hai đầu hiệu ứng.
-  **Center Distortion:** tùy chọn thực hiện đưa tâm biến dạng về vị trí ban đầu. Sau khi đưa tâm biến dạng đến những vị trí khác nhau, nhấp chọn tùy chọn này tâm biến dạng sẽ trở về vị trí mặc định ban đầu.
-  **Copy Distortion Properties:** sao chép thuộc tính biến dạng của một đối tượng biến dạng này sang một đối tượng khác.

- Tạo một đối tượng mới, chọn đối tượng này bằng công cụ chọn **Pick Tool**.



- Chọn công cụ  **Interactive Distortion Tool**, chọn tiếp biểu tượng  **Copy Distortion Properties** trên thanh thuộc tính, con trỏ chuột sẽ hiển thị thành hình dạng . Click chuột vào đối tượng đã tạo hiệu ứng **Distortion** để sao chép.



-  **Clear Distortion**: xoá bỏ hiệu ứng biến dạng cho một đối tượng đã tạo hiệu ứng **Distortion**. Chọn vào đối tượng kiểu hiệu ứng **Distortion** cần bỏ và click chọn vào biểu tượng  **Clear Distortion**, đối tượng sẽ trở về trạng thái ban đầu lúc chưa tạo hiệu ứng.

5. Thực hành

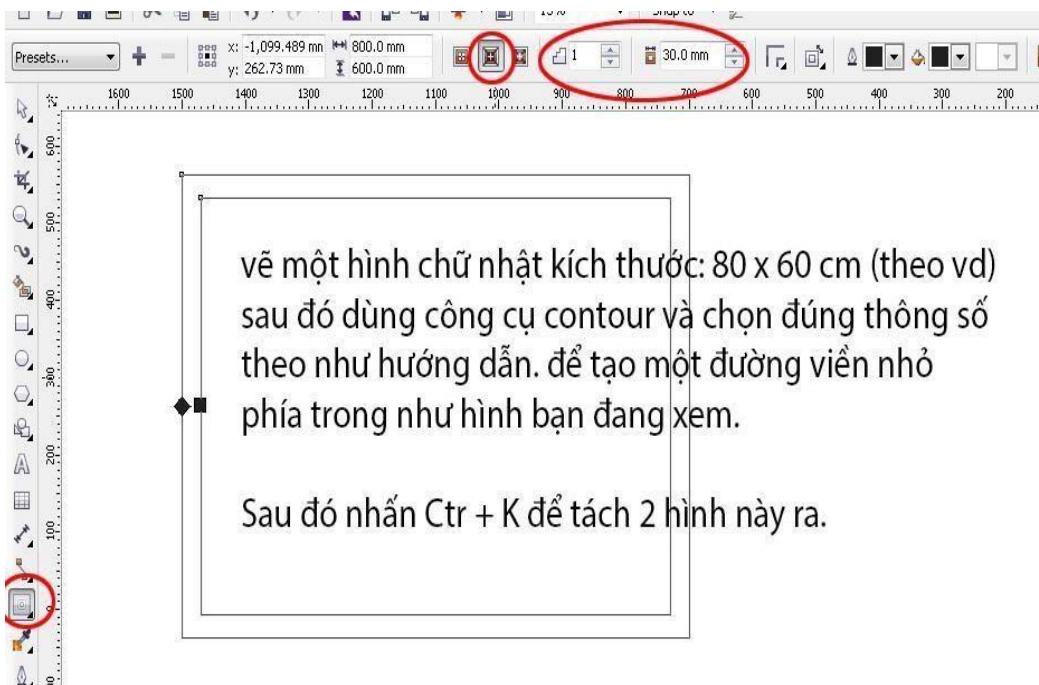
5.1 Thực hiện các thao tác tạo hiệu ứng.

Mở Coreldraw và thực hiện thao tác các hiệu ứng như các hướng dẫn phía trên.

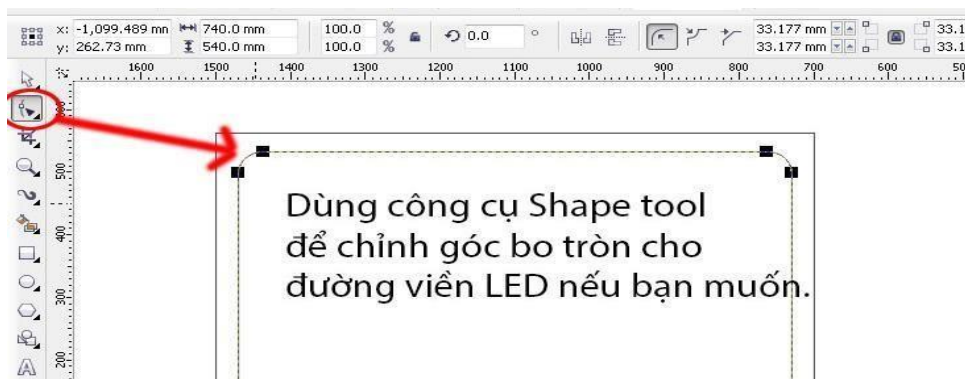
5.2 Thiết kế hiệu ứng NEON.

Chúng ta chuẩn bị bước tiếp theo là thiết kế bảng hiệu LED, (Nhập nội dung, bố cục lại toàn bộ bảng hiệu cho hợp lý)

- 1- Vẽ khung tổng kích thước của bảng hiệu (theo ví dụ này là 80 x 60 cm).
- 2- Tạo ra khung viền của bảng hiệu dùng để chạy hiệu ứng led đuổi
- 3- Nhập nội dung và bỏ màu sắc hết chỉ lấy khung outline của từng đối tượng
- 4- Sắp xếp bố cục cho bảng hiệu xong (nên copy ra một bảng để đề phòng chuyện thay đổi nội dung của khách hàng).
- 5- Convert hết tất cả những đối tượng nào là text.
- 6- Dùng công cụ Artistic Media để chạy LED vào các đối tượng.



Vẽ khung bao và đường viền chạy LED của bảng hiệu. Sau đó bấm tổ hợp phím Ctrl + K để tách 2 đối tượng này ra.



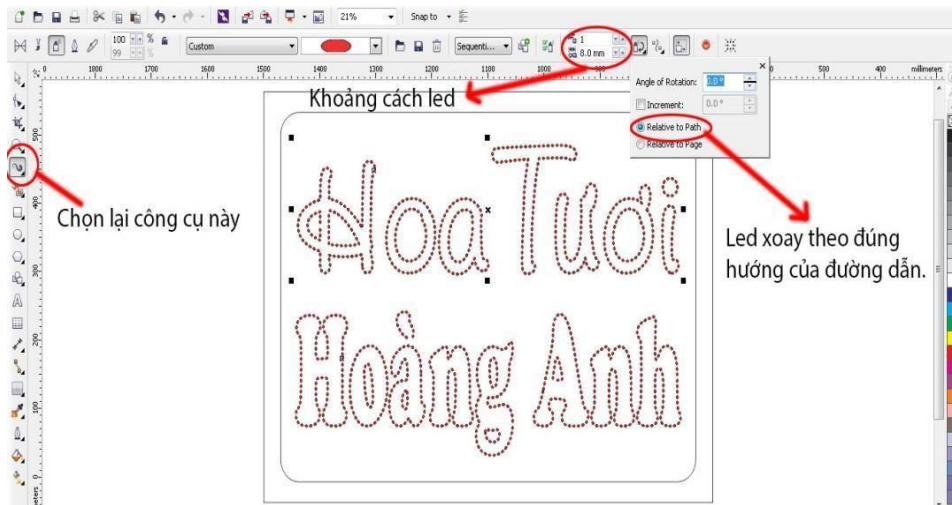
Dùng công cụ Shape tool để bo tròn các góc cho đường viền LED của bảng hiệu. (tùy chỉnh theo ý của bạn)



Sau khi Nhập nội dung ta được kết quả như hình trên (lưu ý: nên copy ra một bảng để có trường hợp thay đổi nội dung chúng ta không mất thời gian để làm lại)

Tiếp theo là convert hết tất cả các đối tượng là Text (Chọn những đối tượng Text nhấn tổ hợp phím Ctrl + Q).

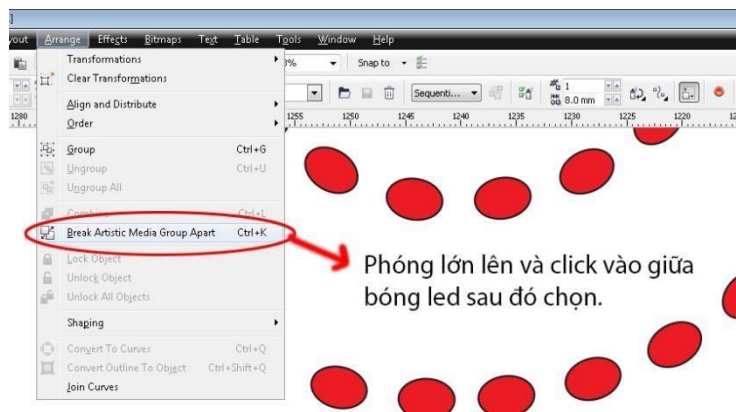
Sau đó sử dụng công cụ Artistic Media tool để sắp LED vào bảng hiệu. làm theo từng bước như hình dưới đây.



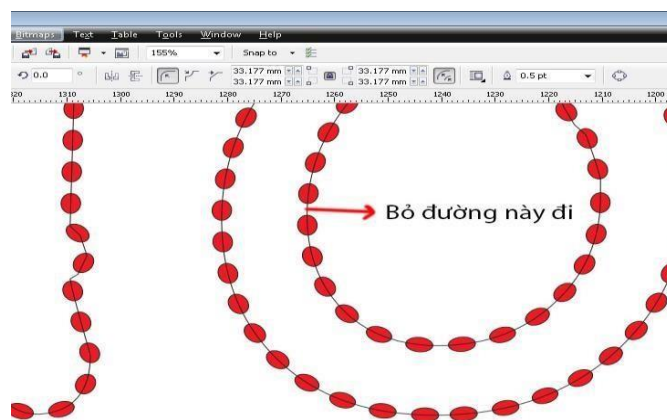
Như vậy là bạn đã phần nào thấy được kết quả.

Những bước tiếp theo là tách đường dẫn của chuỗi Led ra

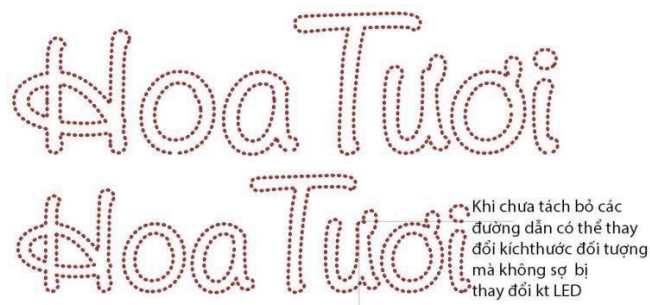
Đổi màu theo thực tế.



Tách đường dẫn của chuỗi LED ra.



Một lưu ý tôi giải thích cho các bạn (theo hình minh họa bên dưới).



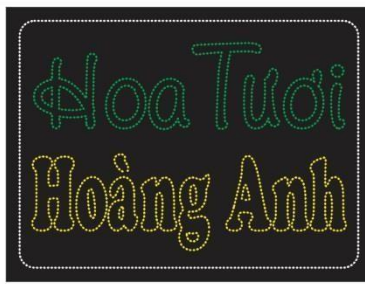
Một ưu điểm của phương pháp này là khi chưa tách chuỗi đèn ra khỏi đường dẫn chúng ta có thể thay đổi kích thước đối tượng một cách dễ dàng mà không sợ kích thước của lỗ cắm LED bị thay đổi kích thước.

Làm tiếp tục cho đến khi bỏ hết đường dẫn



Lần Lượt bỏ các đường dẫn khác ta được kết quả.

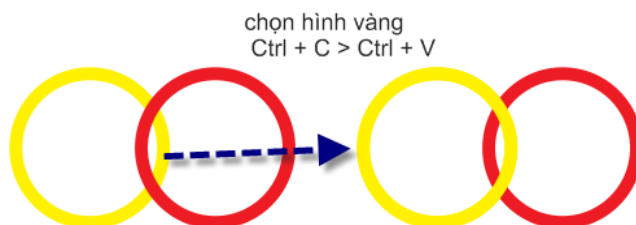
và đây là kết quả sau khi tách hết các đường dẫn. Đổi màu theo ý khách hàng ta



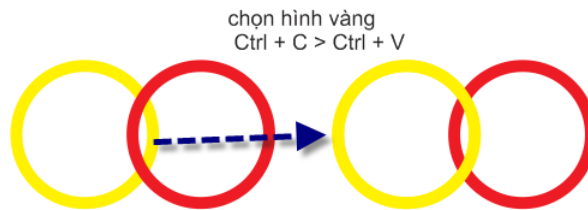
được kết quả như sau:

5.3 Thiết kế vòng tròn thể thao.

Bước 1: Trước tiên vẽ ra 2 hình như mẫu

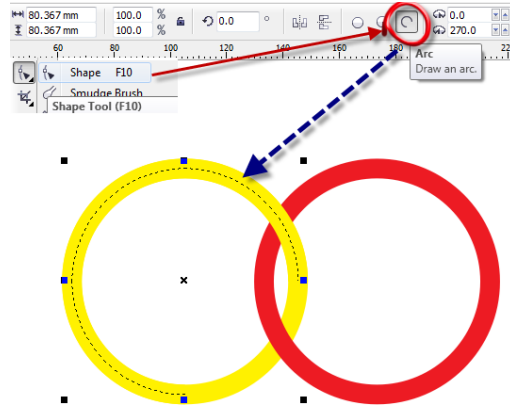


Chọn hình vàng >nhấn Ctrl + C > Ctrl + V

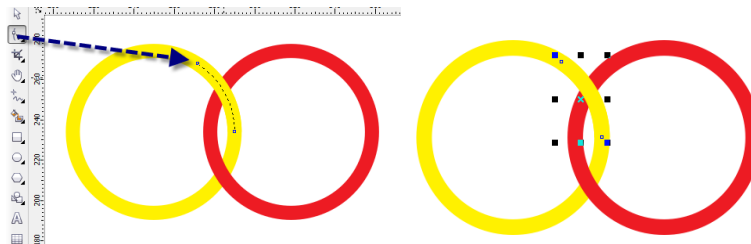


Bước 2:

Dùng Shape (F10) > chọn như hình



Kết quả:

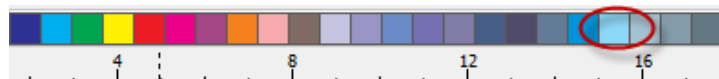


5.4 Thiết kế Logo

Vẽ logo BTV

B1. Vẽ nền HCN

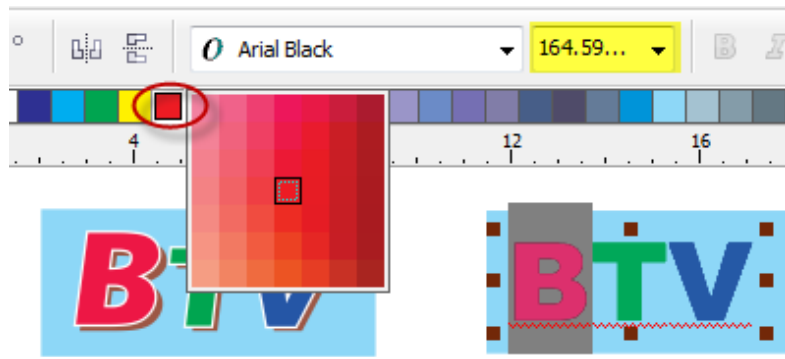
Nhấn F6 > vẽ HCN > click chọn ô màu xanh trên thanh màu.



Chọn Text tool > Click vào màn hình > nhập text BTV.

Chọn từng ký tự tô màu (Click giữ chuột để chọn màu chi tiết).

Tăng size chữ B lên 180



B2. Tạo bóng cho text

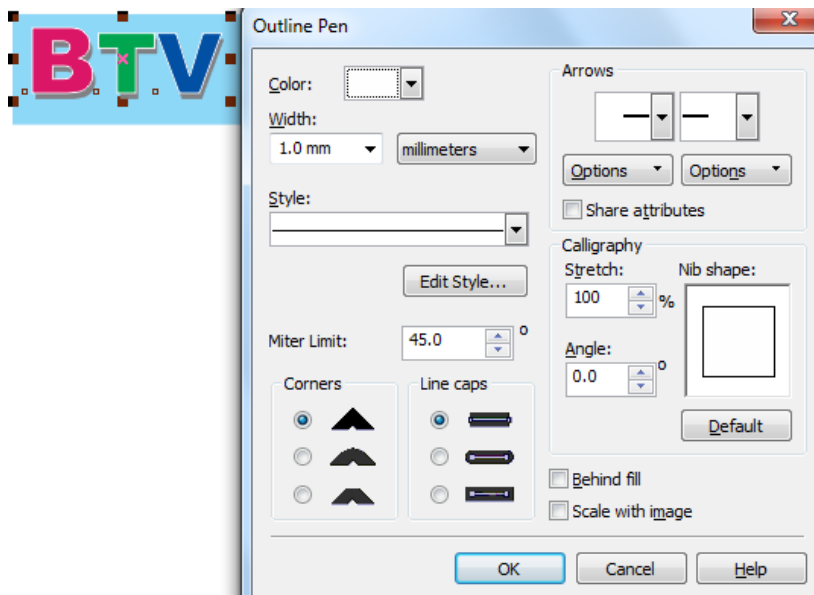
Chọn Pick tool > di chuyển text lệch lên trên > Click phải

Chọn text bên dưới > tô màu xám



B3. Tô viền

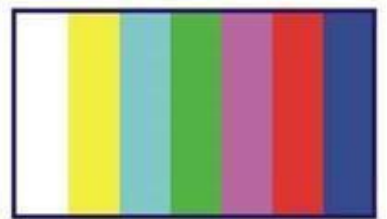
Chọn Pick tool > chọn text > nhấn F12 > chọn tham số như hình > OK



6. Kiểm tra

6.1 Bài 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.



6.2 Bài 2:

Thiết kế Logo



6.3 Bài 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 Drop Shadow cho đối tượng vừa tạo.



BÀI 3: VĂN BẢN VÀ CÁC HIỆU ỨNG

Mã bài: MĐ18-03

Mục tiêu :

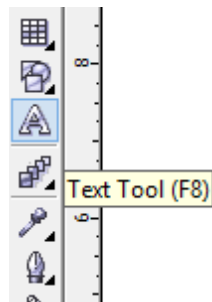
- Phân tích được hai loại văn bản và phạm vi áp dụng của văn bản nghệ thuật.
- Nêu được các bước tạo văn bản dạng đoạn và văn bản nghệ thuật. Thực hiện chuyển đổi và hiệu chỉnh 2 loại văn bản;
- Vận dụng thành thạo các hiệu ứng trên văn bản và áp dụng vào các bài tập thực tiễn;
- Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

1. Tạo văn bản

1.1 Các dạng văn bản



Công cụ **Text Tool** giúp bạn thực hiện việc nhập chữ vào trang vẽ nhanh và dễ dàng. Trên thanh **ToolBox**, công cụ **Text Tool** đứng độc lập và không cùng nhóm với công cụ nào. Công cụ **Text Tool** có hai kiểu đối tượng hiển thị **Text** là **Artistic Text** và **Paragraph Text**.

- Để chọn công cụ **Text Tool**, bạn click chuột vào biểu tượng **Text Tool** trên thanh công cụ (ToolBox). Hoặc bạn nhấn phím **F8**



1.2 Tạo và hiệu chỉnh văn bản nghệ thuật

Artistic Text là một đối tượng sử dụng chữ nghệ thuật trong công cụ **Text Tool**. Để tạo văn bản chữ nghệ thuật **Artistic Text** bạn thực hiện như sau:



- Chọn công cụ  **Text Tool** trên thanh ToolBox, hoặc nhấn phím **F8**
- Lúc này trên trang vẽ con trỏ chuột sẽ có dạng  **A**
- Bạn click chuột vào tại một vị trí nào đó trên trang vẽ (nếu bạn click nhấn và kéo chuột thì bạn tạo ra một **Paragraph Text**).
- Ngay vị trí bạn click chuột sẽ có một con trỏ nhấp nháy **|**, dấu hiệu để bạn nhập văn bản vào.





- Thanh thuộc tính của **Text Tool** hiển thị với các chức năng sau:





Nếu bạn đã từng sử dụng bộ soạn thảo văn phòng **Microsoft Word**, bạn sẽ thấy các biểu tượng trên thanh thuộc tính này hoàn toàn tương tự như trong Word.


  **Font List:** ô danh sách để bạn lựa chọn các kiểu chữ.

  **Font Size List:** ô danh sách để bạn lựa chọn kích thước chữ.





 **Bold:** lựa chọn để chữ được thể hiện in đậm.

 **Italic:** lựa chọn để chữ được thể hiện in nghiêng.

 **Underline:** lựa chọn để chữ thể hiện nét gạch dưới.

 **Horizontal Alignment:** thực hiện canh hàng cho văn bản. Khi click chọn sẽ có một danh sách hiển thị với các biểu tượng tính năng sau:



- None: canh hàng mặc định tự do.
- Left: văn bản nhập vào, các hàng sẽ được canh đều bên trái.
 - Center: văn bản nhập vào sẽ được canh đều vào giữa.
 - Right: văn bản nhập vào sẽ được canh đều bên phải.
 - Full: văn bản được canh đều từ lề trái sang lề phải. Các dòng có thêm các khoảng trống để dàn đều văn bản trên các dòng giữa lề trái và lề phải. Dòng cuối cùng canh theo kiểu **None**.
 - Force Full: tương tự như kiểu **Full** nhưng dòng cuối cùng được dàn đều cho đầy một dòng.
- Các biểu tượng     (**Decrease Indent**, **Increase Indent**, **Show/Hide Bullet**, **Show/Hide Drop**), chỉ thực hiện được trên kiểu **Paragraph Text**.
 - **Non-printing Characters:** thể hiện những ký tự điều khiển không in ra.
 - **Format Text:** khi bạn click chọn, hộp thoại **Format Text** hiển thị giúp bạn thực hiện những định dạng văn bản (bạn có thể xem thêm hộp thoại này trong phần **Format Text**).

- **Edit Text:** khi click chọn, hộp thoại **Edit Text** hiển thị giúp bạn nhập văn bản và chỉnh sửa.

Thêm hoặc xóa, chỉnh sửa văn bản:

- Click chọn đoạn văn bản cần chỉnh sửa bằng công cụ chọn **Pick Tool**



- Click chọn vào công cụ  **Text Tool** trên thanh **ToolBox**, hoặc nhấn phím **F8**




- Dùng các phím **mũi tên** trên bàn phím để di chuyển đến một vị trí trong đoạn văn bản, nhấn phím **Delete** để xóa ký tự phía sau con trỏ chuột và phím **Backspace** để xóa ký tự phía trước con trỏ chuột.
- Thực hiện chỉnh sửa xong, để thoát khỏi công cụ **Text Tool** bạn nhấn vào công cụ chọn **Pick Tool**.



Hiệu chỉnh các ký tự trong Artistic Text:

- Chọn đoạn **Artistic Text** cần hiệu chỉnh.



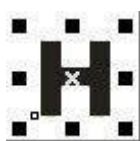
- Click chọn vào công cụ  **Shape Tool**. Con trỏ chuột trên trang vẽ sẽ có dạng và đồng thời đoạn **Artistic Text** bạn chọn sẽ được hiển thị như sau:



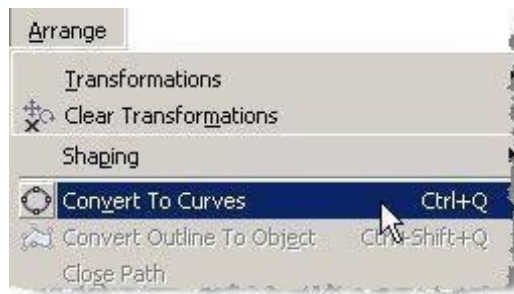
- Biểu tượng  khi bạn kéo sẽ tăng chiều dài đoạn **Artistic Text**.
- Biểu tượng  khi kéo sẽ tăng chiều cao đoạn **Artistic Text**.
 - Các nút ô vuông màu trắng khi bạn click chuột kéo thì ký tự sẽ thay đổi vị trí.




- Khi tách rời một ký tự, bạn có thể thay đổi lại kiểu dáng, nét của ký tự này.
 - Chọn ký tự bằng công cụ chọn **Pick Tool**.



- Click chọn vào menu lệnh **Arrange Convert To Curvers** để thực hiện tách nét đối tượng.



- Tiếp theo chọn công cụ  **Shape Tool**, ký tự sẽ được hiển thị các điểm nút, bạn click chuột vào các điểm nút này để tạo kiểu dáng mới cho ký tự.





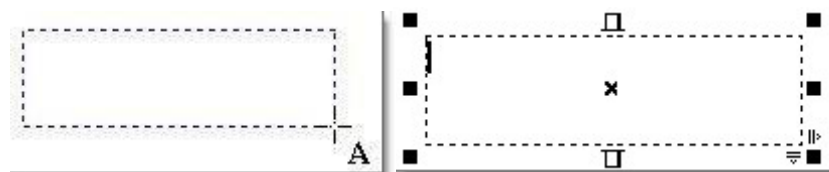
- Khi đó thanh thuộc tính của **Shape Tool** hiển thị đầy đủ các chức năng để bạn thực hiện hiệu chỉnh (Thanh thuộc tính này bạn đã học trong bài công cụ **Shape Tool** - bạn nên xem lại).



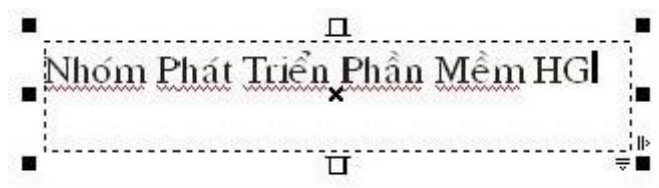
1.3 Tạo và hiệu chỉnh văn bản đoạn

Paragraph Text là một đối tượng sử dụng chữ nghệ thuật trong công cụ **Text Tool**. Để tạo văn bản kiểu **Paragraph Text** bạn thực hiện như sau:

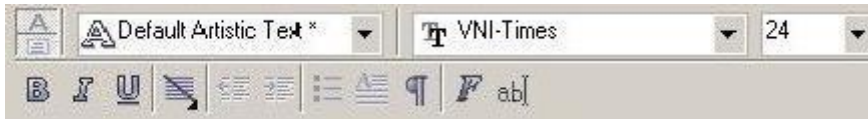
- Chọn công cụ  **Text Tool** trên thanh Toolbox, hoặc nhấn phím **F8**
- Lúc này trên trang vẽ con trỏ chuột sẽ có dạng  **A**
- Click nhấn và kéo chuột để tạo một vùng soạn thảo **Paragraph Text**



- Trong khung nhập liệu sẽ có con trỏ chuột đang nhấp nháy, dấu hiệu để bạn nhập văn bản vào. Để kết thúc một đoạn, bạn nhấn phím **Enter** để xuống dòng.



- Thanh thuộc tính của **Text Tool** hiển thị với các chức năng sau:



Các chỉnh sửa tương tự như văn bản nghệ thuật.

2. Hiệu ứng trên văn bản

2.1 Tạo văn bản theo đường dẫn

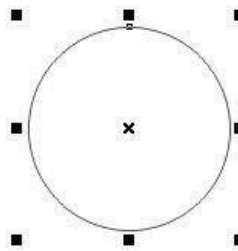
Fit Text To Path uốn văn bản chạy theo một đường dẫn bất kỳ, thực hiện cho cả **Artistic Text** và **Paragraph Text**.

1. Thực hiện:

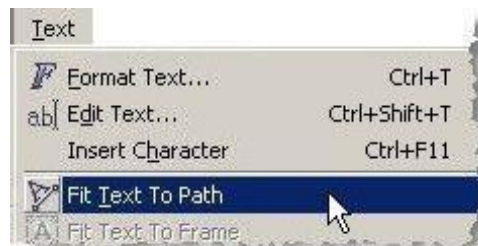
- Tạo một đoạn văn bản.



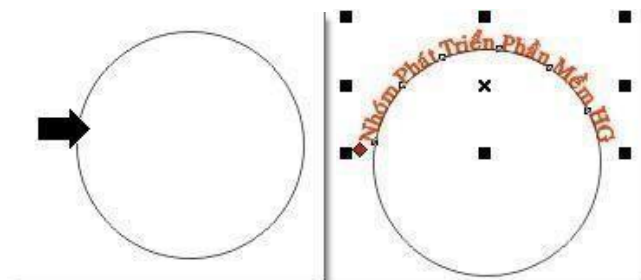
- Tạo một đối tượng có đường dẫn (ví dụ: đường tròn, một đường cong, . . .)



- Click chọn lại đoạn văn bản, chọn tiếp menu lệnh **Text / Fit Text To Path**.




- Lúc này trên trang vẽ, con trỏ chuột sẽ hiển thị hình dạng
- Click con trỏ chuột vào đường dẫn (ví dụ là hình tròn), đoạn văn bản sẽ được uốn cong theo đường dẫn.



2.2 Tạo văn bản theo khung

- Tạo khung cho văn bản. Khung phải kín.

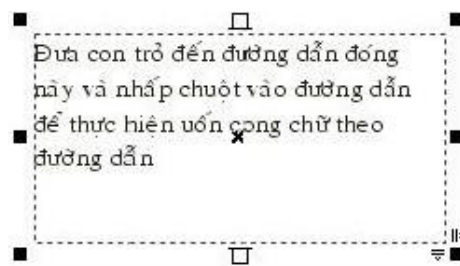
- Nhấp chuột chọn công cụ Text. Đưa con trỏ lại gần khung, đến khi con trỏ xuất hiện biểu tượng 
- Nhấp chuột trái
- Xác lập lại các thuộc tính Font, Font Size, Font Style trên thanh đặc tính.
- Nhập văn bản. Nhập xong chọn lại công cụ Pick, đổ văn bản vào hình bao.



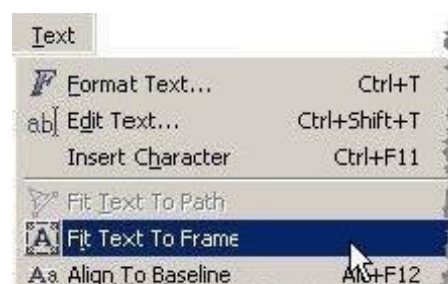
3. Áp dụng các hiệu ứng lên văn bản.

Thực hiện kéo giãn hoặc thu hẹp các chuỗi ký tự cho vừa khớp với khung soạn thảo mà vẫn giữ nguyên kích thước khung soạn thảo. Lệnh này chỉ thực hiện được với kiểu văn bản **Paragraph Text**.

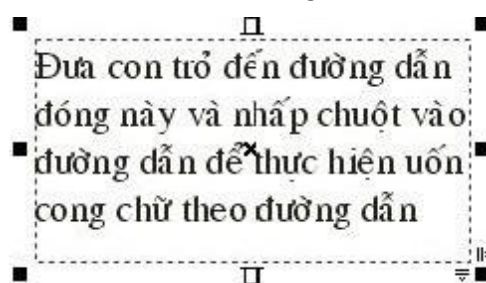
- Chọn khung soạn thảo



- Chọn menu lệnh **Text / Fit Text To Frame**.



- Văn bản sẽ được hiệu chỉnh so với khung soạn thảo như sau:



2. Align To Baseline:

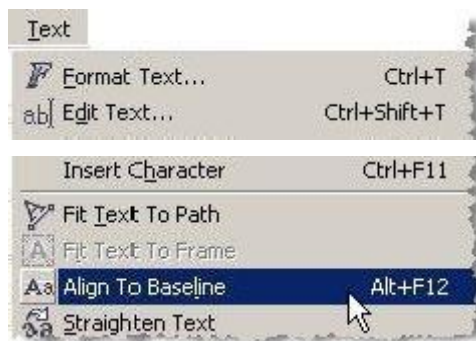
Thực hiện đưa ký tự đã ra khỏi đường chuẩn trở về như cũ. Chỉ thực hiện được với **Artistic Text**.

Sau khi đã di chuyển các ký tự ra khỏi đường chuẩn của **Artistic Text**, muốn đưa trở về như cũ bạn thực hiện:

- Chọn đối tượng **Artistic Text**.



- Click chọn vào menu lệnh **Text / Align To Baseline**



- Đoạn văn bản **Artistic Text** sẽ được đưa trở về với trạng thái ban đầu.



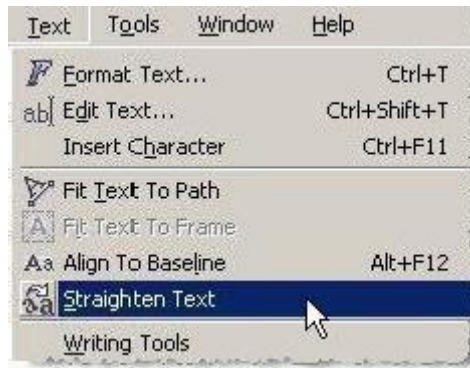
3. Straighten Text:

Thực hiện đưa chuỗi ký tự trong đoạn văn bản đã thực hiện di chuyển, chỉnh góc, hoặc đã tạo hiệu ứng với **Fit To Text Path** trở về trạng thái ban đầu.

- Chọn chuỗi ký tự cần thực hiện.



- Chọn menu lệnh **Text / Straighten Text**



- Văn bản sẽ được trả về trạng thái ban đầu.



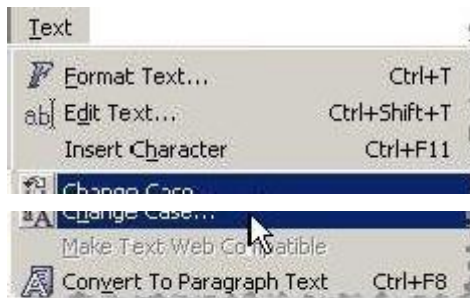
4. Change Case:

Thực hiện chuyển ký tự từ hoa sang thường và ngược lại.

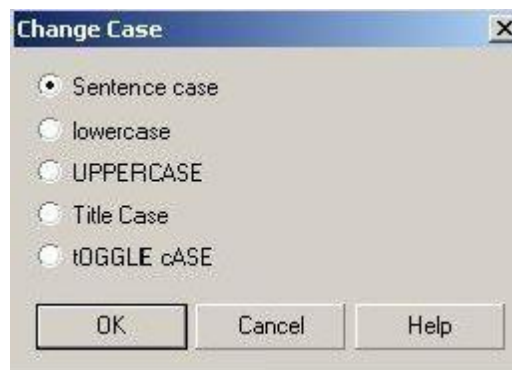
- Chọn chuỗi ký tự cần chuyển đổi.



- Chọn menu lệnh **Text / Change Case ...**



- Hộp thoại **Change Case** hiển thị với các lựa chọn sau:



- **Sentence case:** chỉ có ký tự đầu dòng là viết hoa, các ký tự còn lại là thường.



- **lowercase:** tất cả các ký tự sẽ trở thành ký tự thường.



- **UPPERCASE:** tất cả các ký tự sẽ trở thành ký tự hoa.



- **Title Case:** chỉ có ký tự đầu của chữ là hoa.



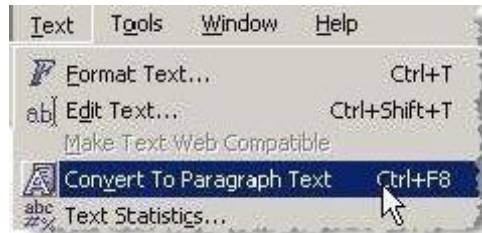
- **tOGGLE cASE:** ký tự đầu của chữ sẽ trở thành thường, các ký tự sau thành ký tự hoa



5. Convert:

Thực hiện chuyển đổi qua lại giữa **Artistic Text** và **Paragraph Text**.

- Nếu bạn chọn đối tượng là **Artistic Text** thì trên menu lệnh sẽ hiển thị lệnh sau:



- Ngược lại nếu bạn chọn đối tượng là **Paragraph Text** thì trên menu lệnh sẽ hiển thị lệnh sau:



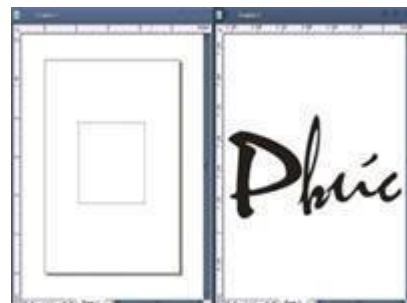
4. Thực hành

4.1 Tạo văn bản dạng đoạn và văn bản nghệ thuật

Bộ gõ tiếng Việt và quan trọng nhất là phải có font VNI-Thuphap .

Đầu tiên mở (Open) một trang giấy trắng - chọn công cụ Text Tool (hay nhấn F8) - chọn font VNI-Thuphap. Gõ một chữ vào trang giấy, ví dụ chữ “Phúc”.

Nhấn phím Space Bar (hay Pick Tool) để chọn toàn bộ chữ “Phúc” - Nhấn Shift + F2 để phóng to chữ “Phúc”. Bây giờ thì tùy ý thích mỗi người mà “bo” chữ này theo dạng tròn hay hình vuông! Ở công cụ Pick Tool,



nhấn tổ hợp Ctrl + Q để biến chữ thành hình. Vào menu Arrange/ Break Curve Apart (hay nhấn Ctrl + K) để “rã” hình chữ “Phúc” ra thành các chữ cái riêng biệt.

Mở trang giấy mới, vào menu Windows/ Tile Vertically để chia đôi màn hình, một bên là trang giấy chữ “Phúc”, một bên là trang giấy trắng.

Dùng công cụ Rectangle Tool (hay F6) để vẽ một hình vuông (giữ phím Ctrl khi kéo chuột) kích thước tùy ý (nhưng phải bằng nhau cho tất cả các chữ khác) bên trang giấy trắng. Nhấn Shift + F2 phóng to hết hình vuông - dùng công cụ Pick Tool kéo từng chữ cái ở trang giấy đầu tiên vào ô vuông này, sau đó xóa trang giấy đó đi rồi phóng to trang còn lại (có hình vuông và chữ). Các bạn cứ kéo và chỉnh sao cho các chữ cái nằm gọn trong hình vuông đó và thấy vừa mắt là được. Đánh dấu chọn hình vuông - nhấn Delete xóa hình vuông - nhấn Ctrl + A để chọn hết các chữ - nhấn trái chuột vào ô màu vàng trên thanh màu để tô màu chữ - nhấn phải chuột vào ô màu đỏ trên thanh màu để tô viền. Nhấn Ctrl + A - nhấn Ctrl + G (hay menu Arrange/ Group) để nhóm toàn bộ chữ “Phúc” này lại - chọn File/ Save As để lưu với tên file tùy chọn.



Tuy nhiên, các bạn cũng thấy “bo” chữ theo hình vuông không đẹp lắm. Muốn đẹp mắt hơn, chúng ta có thể “bo” theo hình tròn. Chọn công cụ Ellipse Tool (hay F7) để vẽ hình tròn bên trang giấy trắng (giữ phím Ctrl khi kéo chuột).



Sau khi kéo hết các chữ vào hình tròn, dùng công cụ Shape Tool (hay F10) để “nắn” cong chữ. Nhấp phải chuột lên chữ rồi chọn To Curve để biến nét thẳng thành nét cong - cẩn thận kéo cạnh chữ “bo” theo hình tròn. Nếu thấy có nhiều nút trên cạnh chữ, khó nắn quá các bạn cứ bỏ bớt các nút này đi (nhấp phải chuột - Delete). Tô màu và viền chữ giống như trên. Làm xong nhớ Group và lưu lại.

Sau khi làm xong tất cả các chữ, các bạn có thể in ra giấy (nếu có máy in màu và giấy màu thì... tuyệt vời). Cắt rời từng chữ và dán lên băng giấy hay băng vải đỏ (có thể để ngang cho câu chúc hay dọc cho hai câu đối). Ngoài ra cũng có thể tạo dáng chữ theo hình vuông xéo cũng được. Cách làm cũng tương tự như làm với hình vuông ngang ở trên.

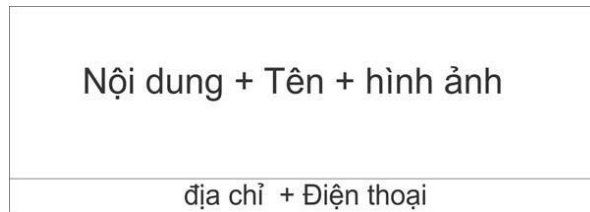


4.2 Thiết kế một biển hiệu quảng cáo cho cửa hàng

Gồm có thành phần chính cơ bản (không nhất thiết phải đúng theo như vậy):

1. Tên cửa hàng, công ty, shop...
2. Giới thiệu ngành nghề chính
3. Địa chỉ & số điện thoại
4. Hình ảnh trang trí.

Vậy tùy theo yêu cầu của khách hàng mà bạn chuẩn bị những thứ này để chúng ta bắt tay vào thiết kế nhé.

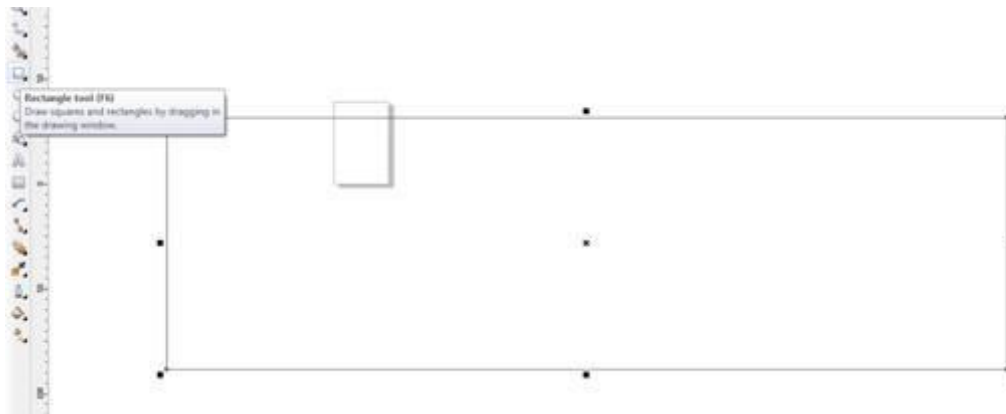


Sau đây là một ví dụ cụ thể:



Bước 1 xác định kích thước và phân chia các thành phần của bảng hiệu:

Vẽ một khung hình chữ nhật trong corel theo đúng kích thước thực tế của bảng hiệu.
vd 400 x 120 (cm)



Phân chia phần chân của bảng hiệu.



Tô màu

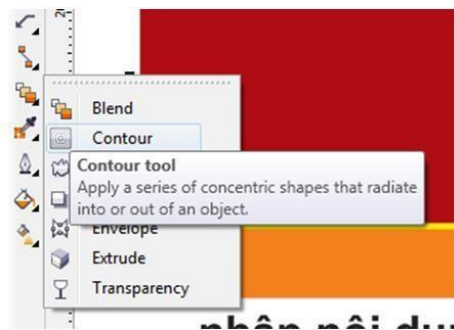


Đưa nội dung vào:

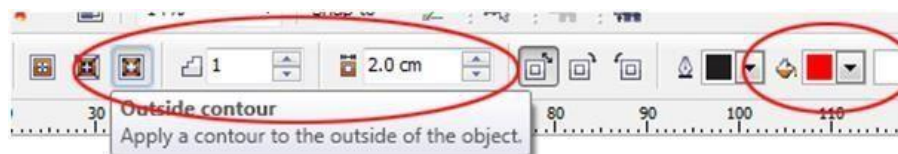


Tạo hiệu ứng cho Chữ DUY:

Lệnh contour



Chỉnh thông số theo hình hoặc theo ý của bạn (lệnh này nhằm tạo ra một đối tượng đồng dạng có kích thước lớn hoặc nhỏ hơn đối tượng gốc ban đầu)

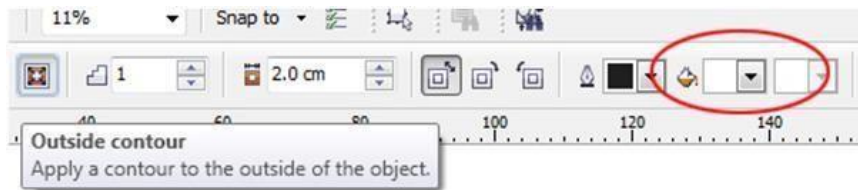


Kết quả đạt được



Chọn viền đỏ mới được tạo của chữ DUY (nếu chưa chọn) tiếp tục dùng lệnh Arrange => Break Contour group apart

Chọn lại viền đỏ dùng tiếp lệnh contour thêm một lần nữa



Kết quả như sau:



Tạo viền cho các dòng chữ khác.

Chọn dòng chữ “SỬA CHỮA – MUA BÁN – TRAO ĐỔI” màu vàng sau đó click chuột phải vào ô màu cam -> tạo đường viền màu cam cho dòng chữ màu vàng.



Định lại độ dày cho đường viền:

Nhấn F12 hoặc làm theo hướng dẫn như hình bên



Hãy tự kiểm tra kết quả và làm tương tự với dòng chữ màu xanh nhưng hãy chọn màu đường viền là màu trắng cho nổi bật.

Kết quả:



Hãy chuẩn bị một số hình ảnh cho phù hợp với nội dung bảng hiệu.



hình này đã được cắt bỏ background bằng photoshop

Chọn cả hai tấm hình bằng công cụ pick tool sau đó dùng lệnh Effect -> PowerClip -> Place inside Container...



sắp những tấm hình vừa tạo hiệu ứng trong suốt theo đúng vị trí như vậy

Con trỏ chuột sẽ biến thành một hình mũi tên lớn và bạn hãy click vào cái nền bảng hiệu (nhớ click chính xác vào nền bảng hiệu đừng click vào đối tượng khác nhé. Và chúng ta được kết quả.



Kết quả :

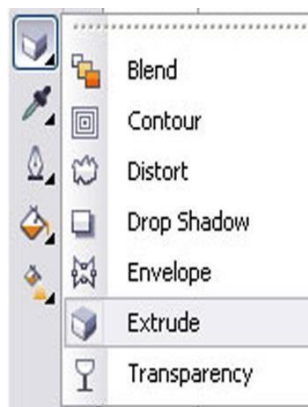


4.3 Tạo chữ 3 chiều và bóng đổ.

Gõ dòng text lên trang trắng và convert nó thành dạng đường cong, nhấn Ctrl+Q:



Bước 2: Chọn Extrude trong hộp công cụ:



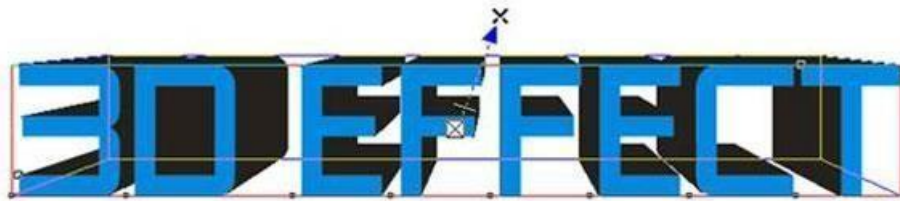
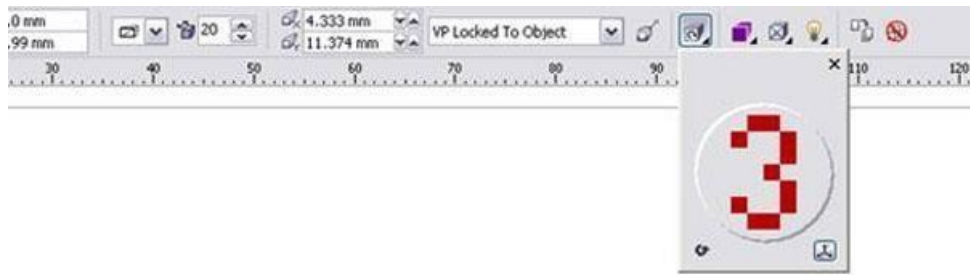
Bước 3

Tạo hiệu ứng 3D với công cụ Extrude bằng cách kéo chuột.



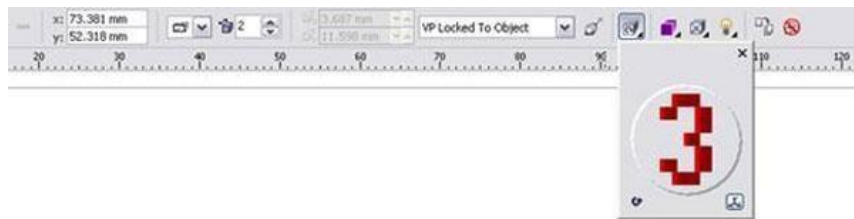
Bước 4

Trên thanh thuộc tính lựa chọn quay của công cụ.



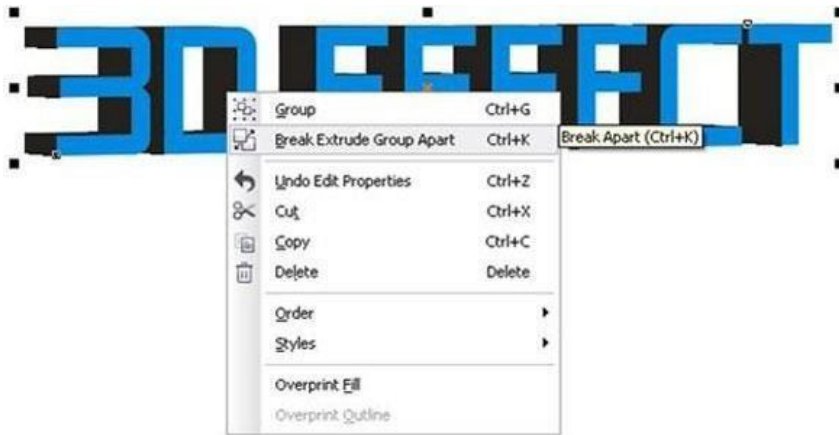
Bước 5

Trên thanh thuộc tính chọn Extrude rotation.

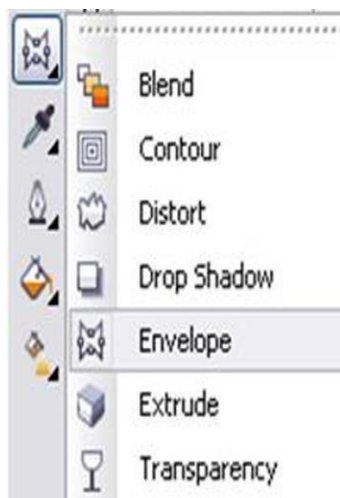


Bước 6

Lấy công cụ vừa chọn, đặt chuột lên khoảng trống của dòng chữ nhấp chuột phải chọn Break Extrude Group Apart. Sau đó chọn tất cả các đối tượng và nhấn Ctrl+G để nhóm chúng lại với nhau.



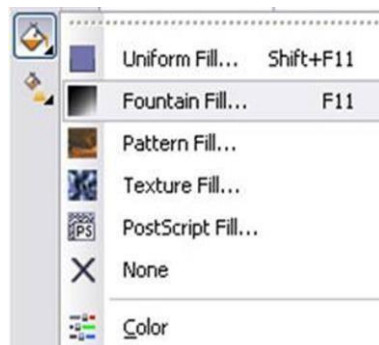
Bước 7: Quay trở lại hộp công cụ và lựa chọn Interactive Envelope.



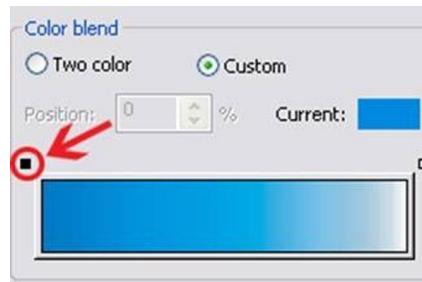
Bước 8: Chọn chữ, đặt chuột lên dòng text và kéo, trong khi kéo ta giữ phím Shift và di chuyển nó lên hoặc xuống.



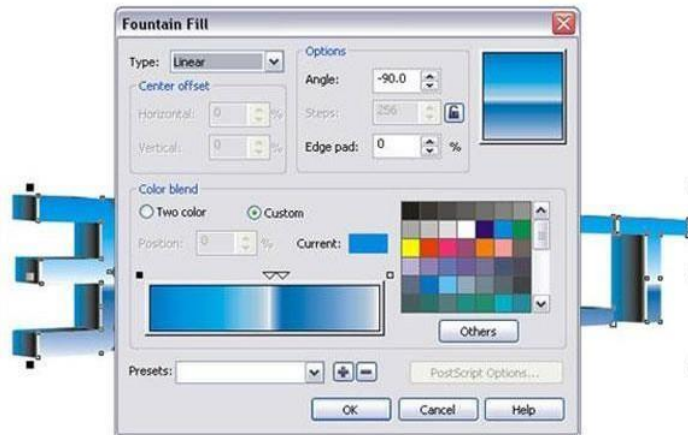
Bước 9: Quay trở lại hộp công cụ. Với công cụ Fill ta chọn Fountain Fill hay nhấn F11.



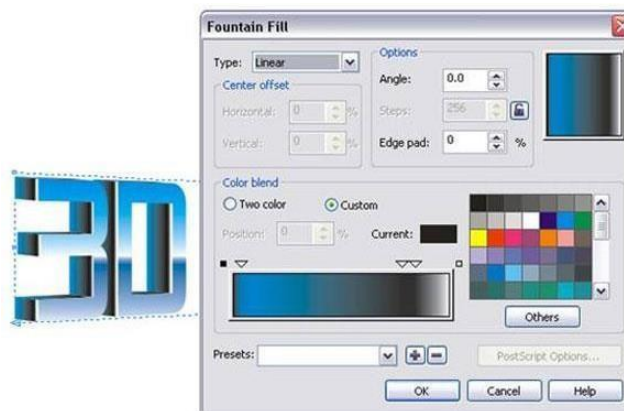
Bước 10: Hộp thoại Color belend hiện ra ta chọn Custom. Make color by clicking on the point in beginning of the color window. More clickin more color you get.



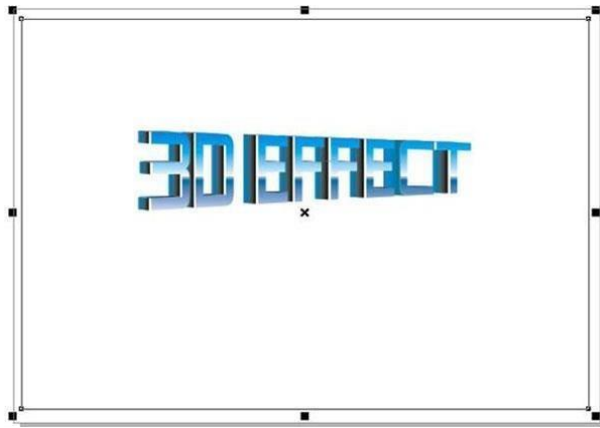
Bước 11: Có 3 màu để lựa chọn, màu đầu tiên là Cian hay R 0, G 147, B 221, thứ hai là màu trắng, thứ ba là màu xanh da trời hay R 0, G 124, B 195 và kết thúc là màu trắng. Tạo các kiểu màu giống nhau.



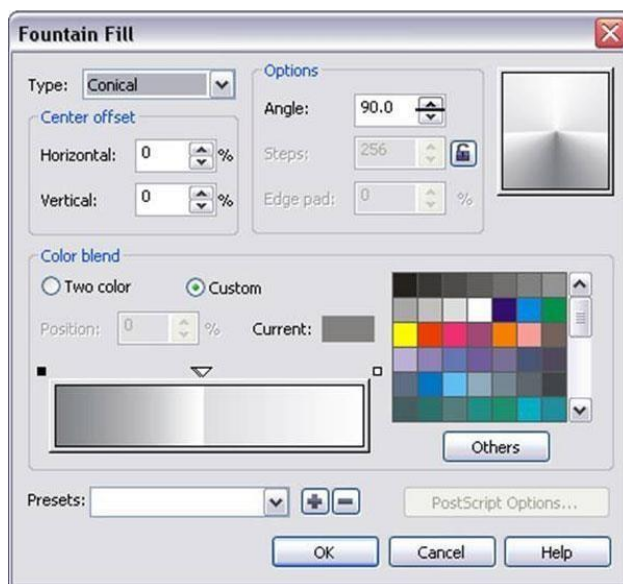
Bước 12: Lặp lại với những màu giống nhau ở trên. Với màu đen, Cian, đen, đen, trắng. Từ phải sang trái.



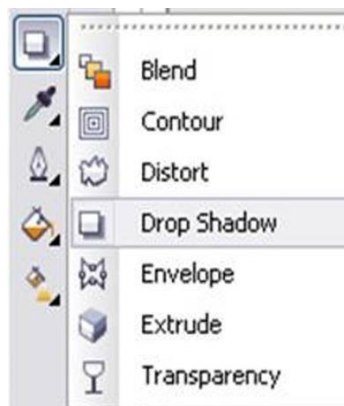
Bước 13: Tạo nền với Rectangle tool. Đặt nền phía sau hiệu ứng 3D, (hay nhấn Ctrl + Page Down)



Bước 14: Mở Fountain fill. Chọn Custom. Chọn góc quay hình nón là 90 độ. Ta đổ màu lần lượt là 50% đen - trắng - 10% đen - trắng.



Bước 15: Chọn chữ 3D và mở hộp công cụ. Chọn Drop shadow.



Bước 16: Tạo kiểu bóng với con trỏ.



Bước 17: Đặt chuột lên bóng và kích chuột phải lên đó. Chọn break drop shadow group apart.



Bước 18: Kích đúp chuột lên bóng để tạo độ quay. Sau đó quay bóng và đặt phía dưới dòng text.



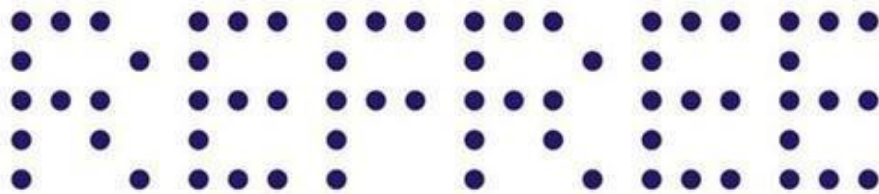
Bước 19: Hoàn thành



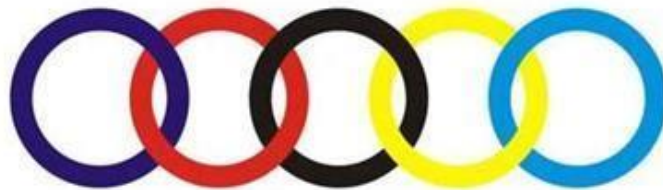
5. Kiểm tra

5.1 Bài 1

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

5.2 Bài 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 Extrude cho đối tượng vừa tạo.



5.3 Bài 3

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



BÀI 4: XỬ LÝ CÁC ĐỐI TƯỢNG NHÚNG

Mã bài: MĐ18-04

Mục tiêu :

Trình bày các thao tác chèn và xử lý ảnh Bitmap trên môi trường Corel Draw;

Vận dụng thành thạo vào thiết kế các ảnh vector;

Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

1. Xử lý ảnh trong Corel draw

1.1 Chèn tranh

Bạn đã biết cách khởi động Corel DRAW, khá quen mắt với cửa sổ Corel DRAW, khá quen tay với chuột (chuột máy tính í!), xem như "đã tỏ đường đi lối về". Giờ là lúc bạn có thể bắt đầu tập tành các thao tác thông thường trên đối tượng của bản vẽ, các thao tác sẽ lặp đi lặp lại trong suốt thời gian bạn làm việc với Corel DRAW sau này.

Đối tượng! Bạn đã nghe nhắc đến đối tượng vài lần nhưng chưa một lần gặp mặt. Đối tượng là bất cứ thứ gì được đưa vào bản vẽ, được tạo bởi chính Corel DRAW hoặc bởi các phương tiện khác. Dù các đối tượng có thể có nguồn gốc khác nhau, có bản chất khác nhau nhưng một khi đã nằm trên bản vẽ của Corel DRAW, bạn thao tác với chúng theo cùng cách thức. Để thuận tiện trong bước đầu, ta hãy lấy một đối tượng có sẵn ở đâu đó, từ trên mạng chẳng hạn.

Lấy đối tượng từ mạng


Chọn Tools > Scrapbook > Contents on the Web	Cửa sổ neo đậu Scrapbook hiện ra, đồng thời Windows yêu cầu bạn nối kết với Internet (nếu bạn chưa "ở trên mạng")
Bấm-kép vào thư mục Clipart rồi bấm kép vào thư mục Fun_people trong cửa sổ Scrapbook	Bạn thấy một số hình vẽ vui vui (hình 1)



Scrapbook là nơi cất trữ những hình vẽ linh tinh để "làm vốn". Với thao tác vừa thực hiện, bạn đã truy xuất bộ sưu ảnh (clip-art) do hãng Corel cung cấp. Đó là những hình vẽ xinh xinh được tạo bởi Corel DRAW và được sắp xếp theo chủ đề.

Trở vào hình vẽ nào đó mà bạn thích trong cửa sổ Scrapbook , kéo nó vào miền vẽ	Hình đã chọn xuất hiện trên miền vẽ. Bạn đã có được đối tượng đầu tiên
<i>Xin nhắc bạn, khi nghe nói "kéo", bạn phải ấn giữ phím trái của chuột. Bạn chỉ thả phím ấy lúc hoàn thành thao tác.</i>	
Thu gọn cửa sổ neo đầu Scrapbook	

1.2 Hiệu chỉnh đối tượng tranh

Một cách tự nhiên, mỗi khi muốn làm chi đó với một đối tượng, ta phải chọn đối tượng ấy. Nhờ vậy, Corel DRAW mới biết rằng bạn muốn tác động vào đối tượng nào. Để chọn đối tượng, bạn dùng công cụ chọn (pick tool) . Đó là công cụ đầu tiên của hộp công cụ (ở cạnh trái miền vẽ).

Bấm vào công cụ chọn	Lấy công cụ chọn (hình 3)
Bấm vào hình vẽ	Tám dấu chọn (ô vuông nhỏ, màu đen) xuất hiện quanh hình vẽ
Bấm vào đâu đó trên miền vẽ	Các dấu chọn biến mất. Hình vẽ được "thôi chọn"
Bấm vào hình vẽ	Tám dấu chọn lại xuất hiện quanh hình vẽ



Sau khi bấm vào giữa hình vẽ để chọn, bạn thấy xuất hiện các dấu chọn (selection handle), tức là các ô vuông nhỏ, màu đen bao quanh hình, biểu thị tình trạng "được chọn". Về sau, bạn sẽ thấy rõ rằng đối tượng vừa tạo ra đương nhiên ở trong tình trạng "được chọn". Tám dấu chọn giúp bạn hình dung về một khung chữ nhật bao quanh đối tượng. Người ta gọi đây là khung bao (bounding box) của đối tượng. Khi nào bạn nghe nói về kích thước của đối tượng, thực chất đó là kích thước của khung bao đối tượng.


Bạn để ý, giữa hình vẽ có một dấu X. Đó là "tay nắm" để bạn di chuyển (move) đối tượng. Cụ thể, muốn di chuyển đối tượng, bạn trở vào dấu X ở giữa đối tượng được chọn (sao cho dấu trở của chuột biến thành "mũi tên bốn đầu") rồi kéo đối tượng đến vị trí mới.

Trở vào dấu X ở giữa hình vẽ	Dấu trở chuột biến thành "mũi tên bốn đầu"
Kéo hình vẽ sang trái hoặc sang phải	

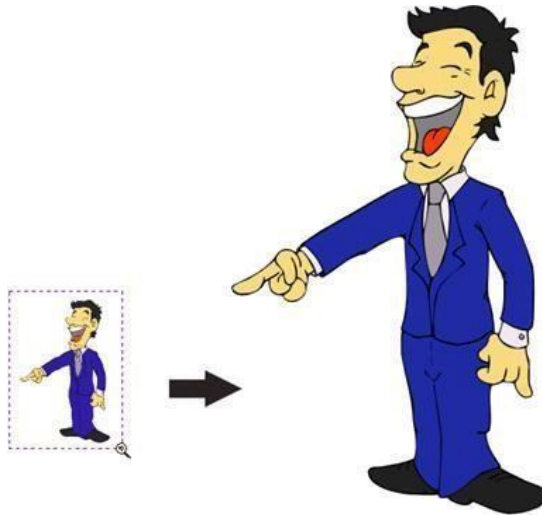
Như bạn thấy, thao tác di chuyển đối tượng rất tự nhiên, tựa như ta di chuyển một vật trên bàn: chạm tay vào vật, giữ chặt và đưa vật đến vị trí mới. Các thao tác co giãn (stretch), quay tròn (rotate) và kéo xiên (skew) đối tượng cũng được thực hiện một cách tự nhiên giống như vậy.

2. Các hiệu ứng trên ảnh

2.1 Biên tập ảnh




Trên "hộp công cụ" Toolbox ở cạnh trái miền vẽ có một cái "kính lúp"  giúp bạn "nhìn gần lại" (zoom in) hoặc "nhìn lui xa" (zoom out) các đối tượng trong miền vẽ. Nói một cách... trịnh trọng, đó là công cụ nhìn (zoom tool). Cách dùng rất đơn giản. Bạn chỉ việc nắm lấy "kính lúp" rồi bấm vào chỗ mà bạn muốn "nhìn gần lại" hoặc "căng" một khung xác định phạm vi cần quan sát.



Bấm vào "kính lúp" trên hộp công cụ	
Trở vào phía trên, bên trái hình vẽ và kéo "kính lúp" xuống dưới, qua phải	Bạn thấy hình vẽ lớn lên (hình 2)



Xin nhấn mạnh rằng thao tác vừa thực hiện chỉ điều chỉnh tầm nhìn chứ không ảnh hưởng đến đối tượng. So với kích thước trang in, kích thước hình vẽ của bạn vẫn thế, không thay đổi.. Ngay khi cầm lấy "kính lúp", bạn để ý thanh công cụ **Property Bar** lập tức thay đổi, bày ra các khả năng lựa chọn như hình 3, giúp bạn điều chỉnh tầm nhìn theo những cách khác nhau (để biết tên gọi của từng khả năng lựa chọn, bạn biết đó, ta chỉ cần trở vào biểu tượng tương ứng và chờ chừng một giây).



Nếu bấm vào **Zoom In** , bạn sẽ "nhìn gần lại" trang in với độ phóng đại là 2 (tức là thấy hình ảnh lớn lên gấp đôi). Ngược lại, khi bấm vào **Zoom Out** , bạn có thể "lui ra xa", thấy hình ảnh nhỏ đi phân nửa. **Zoom to Selected**  giúp bạn chỉnh tầm nhìn vừa đủ bao quát mọi đối tượng đã chọn (ta sẽ xem xét cách chọn đối tượng trong phần tiếp theo).

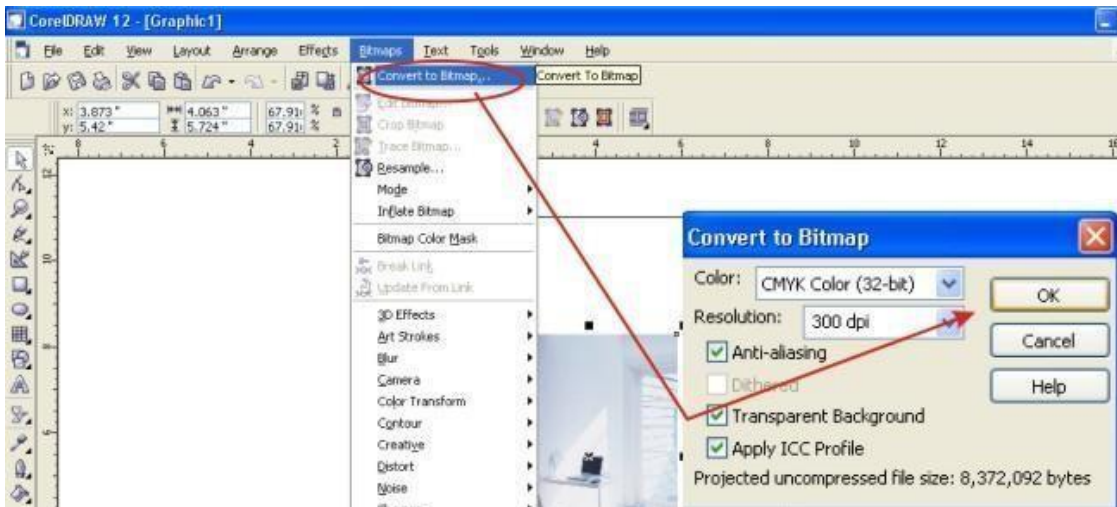
Nếu chọn **Zoom to Page** , tầm nhìn sẽ được chỉnh sao cho vừa đủ bao quát toàn trang in. Tương tự, **Zoom to Page Width**  và **Zoom to Page Height** giúp bạn lấy tầm nhìn vừa đủ bao quát chiều rộng hoặc chiều cao của trang.

Lần lượt chọn từng khả năng vừa nêu trên thanh công cụ Property Bar và quan sát kết quả	
--	--

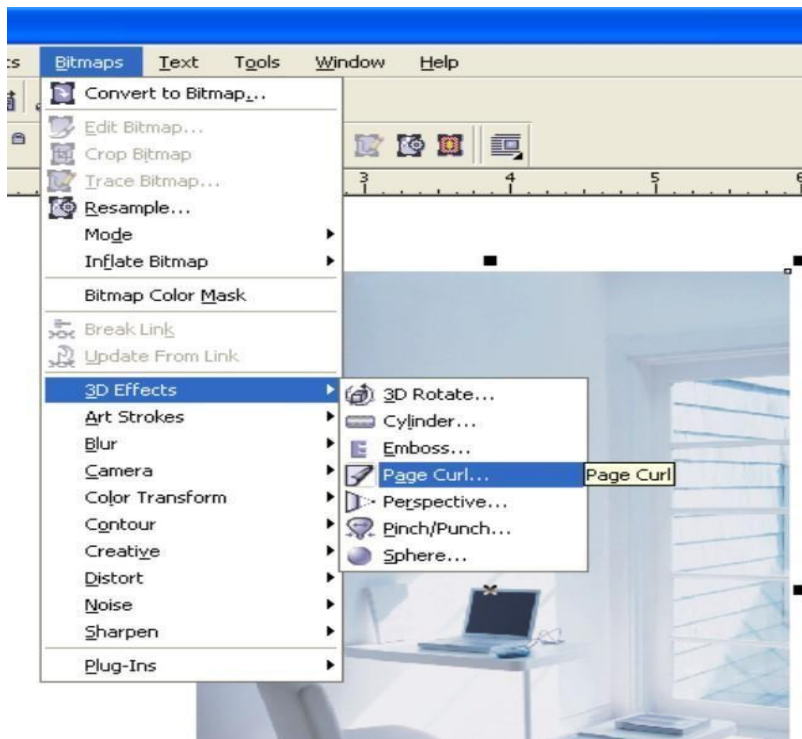
Các thao tác điều chỉnh tầm nhìn được thực hiện rất thường xuyên khi làm việc với Corel DRAW. Do vậy bạn nên lặp lại nhiều lần thao tác như vậy cho đến khi cảm thấy hoàn toàn thoải mái khi cầm "kính lúp". Trong những công việc mà ta sẽ làm từ đây về sau, bạn cứ tự nhiên dùng "kính lúp" để "nhìn gần lại" hoặc "lui ra xa" bất cứ lúc nào có nhu cầu.

2.2 Quốn góc ảnh

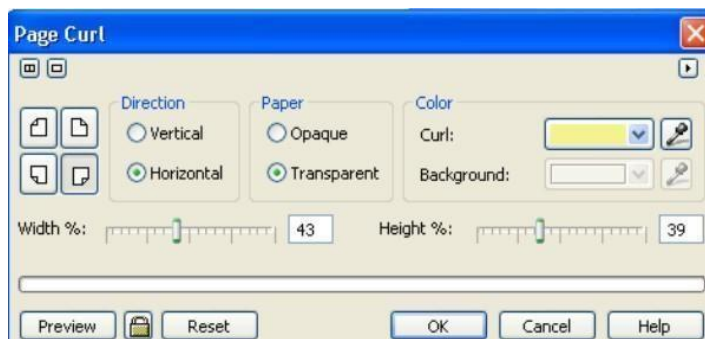
Đầu tiên bạn chọn đối tượng convertbimap - Để chuyển thành ảnh bitmap chế độ transparent Background...



Thực hiện theo các bước sau:



Lúc này bạn chọn nhiều cách, thử chọn một cách xem.....



Kết quả thu được như sau:



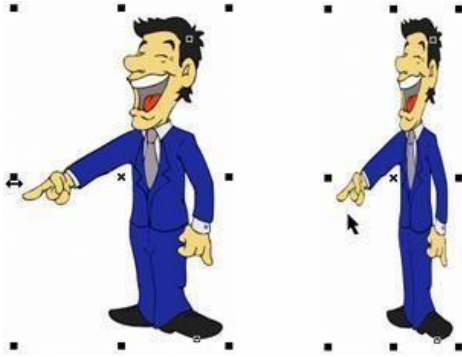
2.3 Co giãn ảnh

Bạn có thể làm cho đối tượng mập ra hay ốm đi, cao lên hay lùn xuống tùy thích bằng cách trở vào một trong các dấu chọn (sao cho dấu trỏ chuột biến thành mũi tên hai đầu) và kéo chuột tới lui cho đến khi đối tượng đạt được dáng điệu như ý.

Trở vào dấu chọn bên dưới, ở giữa	Dấu trỏ chuột biến thành mũi tên hai đầu, thẳng đứng
Kéo chuột lên trên	Nhân vật của ta bị "bẹp gí" (hình 1)
Thả phím chuột	Các dấu chọn tái hiện
Chọn Edit > Undo Stretch hoặc ấn Ctrl+Z	Nhân vật "đẹp giai" trở lại



Hình 1



Hình 2

Phóng to, thu nhỏ đối tượng

Trong thao tác vừa thực hiện, ta đều làm biến dạng nhân vật do chỉ thay đổi chiều cao hoặc chiều rộng của hình. Nếu muốn hình được phóng to hoặc thu nhỏ trên trang in nhưng không bị mất cân đối, bạn kéo dấu chọn ở một trong bốn góc. Khi ấy, chiều rộng và chiều cao thay đổi cùng lúc, tỉ lệ giữa chúng được giữ nguyên.

Trỏ vào dấu chọn ở góc dưới, bên phải	Dấu trỏ biến thành mũi tên hai đầu nằm nghiêng
Kéo chuột qua phải, xuống dưới	Nhân vật lớn dần theo sự điều khiển của bạn
Kéo chuột qua trái, lên trên	Nhân vật nhỏ dần đi
Thả phím chuột	Nhân vật có kích thước mới
Ấn Ctrl+Z	Nhân vật trở lại kích thước cũ

Để nhấn mạnh sự khác biệt với thao tác co giãn, gây biến dạng đối tượng, người ta gọi chung thao tác phóng to, thu nhỏ không làm đối tượng biến dạng như bạn vừa thực hiện là *định cỡ (scale)* đối tượng.

Bạn nên lặp lại nhiều lần thao tác nêu trên cho quen tay, lần lượt nắm lấy các dấu chọn ở các góc khác nhau, tùy thích phóng to hình nhân vật để quan sát thật rõ các đường nét.

3. Hiệu ứng trong suốt trên ảnh

Chúng ta sẽ sử dụng hình ảnh bảng hiệu đã làm ở bài tập trước để làm hiệu ứng trong suốt trên ảnh

Tạo hiệu ứng trong suốt cho hình ảnh



Sử dụng lệnh Powerclip để cắt xén hình vào trong nền bảng hiệu



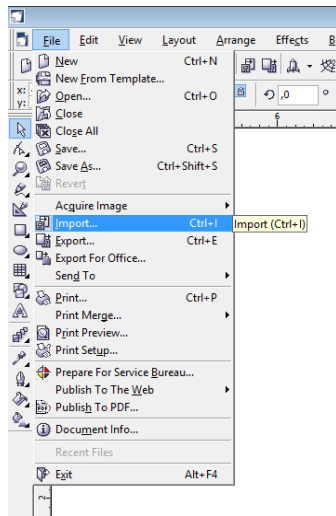
sắp những tấm hình vừa tạo hiệu ứng trong suốt theo đúng vị trí như vậy



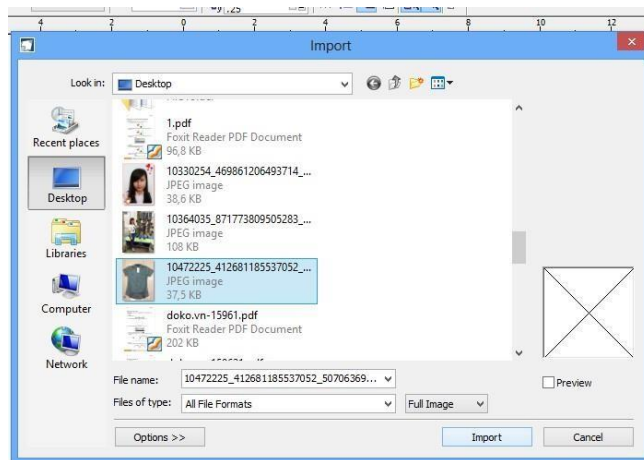
4. Thực hành

4.1 Chèn ảnh vào trang vẽ

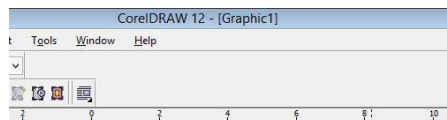
Vào File/Import



Hộp thoại Import hiện ra, chọn đường dẫn đến file ảnh cần chèn vào trang vẽ, sau đó click vào nút Import



Hình ảnh đã được chèn vào trang vẽ.

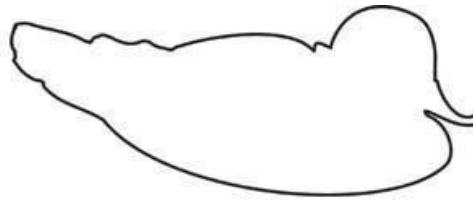


Bitmap on Layer 1 72 x 72 dpi
no tool selects all objects; Shift+click multi-selects; Alt+click deselects

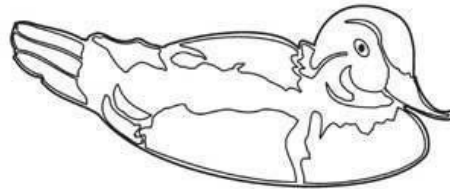
4.2 Hiệu chỉnh chất lượng ảnh

Bước 1: Vẽ dáng vịt đang bơi

- Chọn công cụ *Bezier* vẽ dáng con vịt đang bơi (hình 1).
- Vẽ tiếp các phần đuôi, cánh, mắt và mỏ của con vịt. Riêng phần mắt thì sử dụng công cụ vẽ hình *Ellipse* (hình 2).



Hình 1



Hình 2

Bước 2: Tô màu

- Tô màu tùy thích, riêng phần mỏ nên tô màu kem và vẽ thêm đốm màu trên mỏ. Sau khi tô màu xong bỏ hết các đường line đen (hình 3, 4).



Hình 3

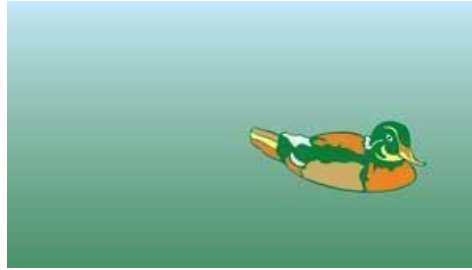


Hình 4

Bước 3: Vẽ hồ nước

- Chọn công cụ vẽ hình chữ nhật (*Rectangle Tool*) vẽ một hình chữ nhật.
- Chọn công cụ *Fill Tool - Fountain Fill*, tô chuyển sắc từ xanh nhạt sang xanh đậm.

- Gắn con vịt vào hồ nước (hình 5).



Hình 5

Bước 4: Tạo chuyển động của vịt dưới mặt nước

- Vẽ các vệt sóng xung quanh vịt (hình 6).



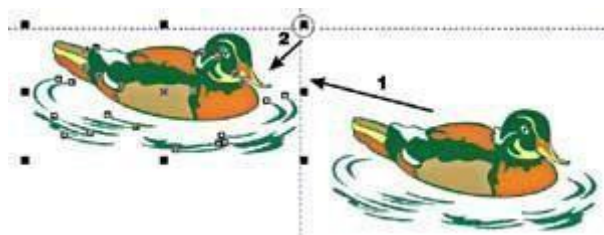
Hình 6

Bước 5: Tạo thêm đàn vịt con

- Chọn con vịt và vệt sóng mới tạo Group lại (chọn *Object - Group*).

- Click chuột trái kéo ra ngoài và click chuột phải ta tạo được con thứ hai.

- Chọn con vịt mới tạo, kéo một trong 4 node ở 4 góc để được con vịt nhỏ hơn (hình 7).



Hình 7

- Tương tự hai bước trên, ta sẽ tạo được một đàn vịt.

- Ta được kết quả như hình 8.



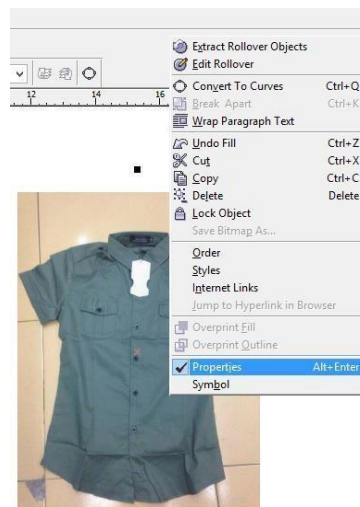
Hình 8

4.3 Tạo khung ảnh.

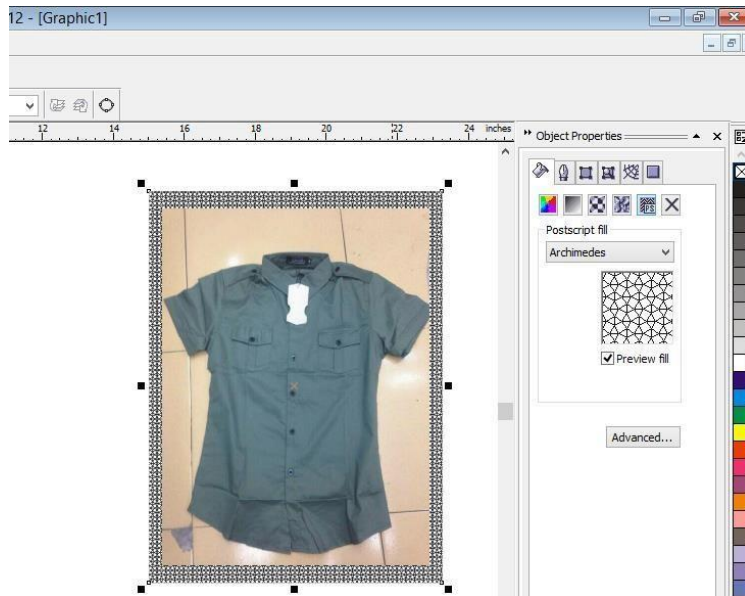
Chọn vào ảnh cần tạo khung



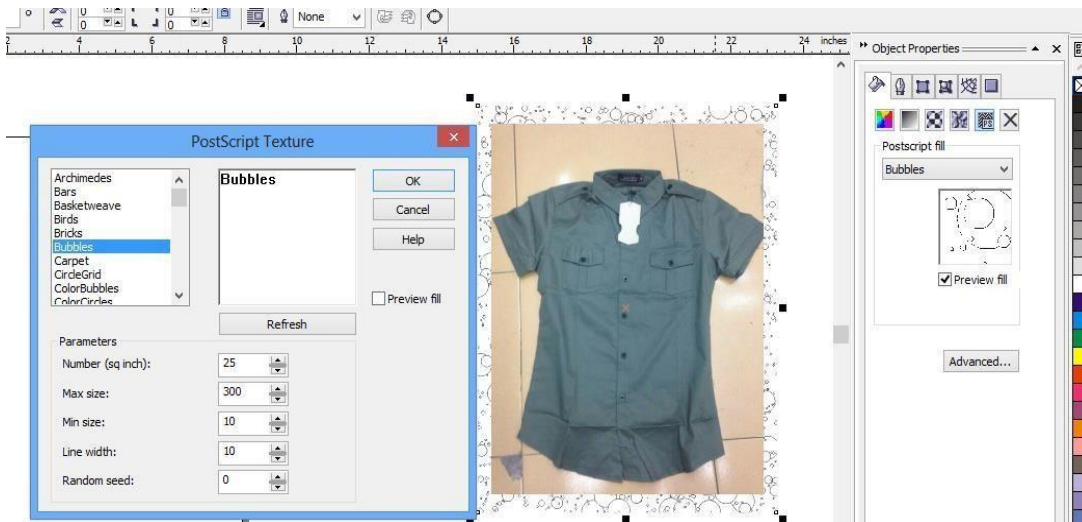
Click chuột phải vào đối tượng chọn Properties



Hộp tùy chỉnh Object Properties xuất hiện, chọn các khung cần tạo.



Có thể vào Advanced để chọn thêm các khung viền khác.



5. Kiểm tra

Sử dụng các công cụ vẽ đôi giày và làm hiệu ứng cuộn góc ảnh.



BÀI 5: GIỚI THIỆU MỘT SỐ BỘ ỨNG DỤNG CỦA COREL

Mã bài: MĐ18-05

Mục tiêu :

Trình bày được các ứng dụng của bộ Corel;

Vận dụng hỗ trợ trong quá trình thiết kế trên Corel Draw;

Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

1. Corel PhotoPaint

1.1 Các tính năng của Corel PhotoPaint

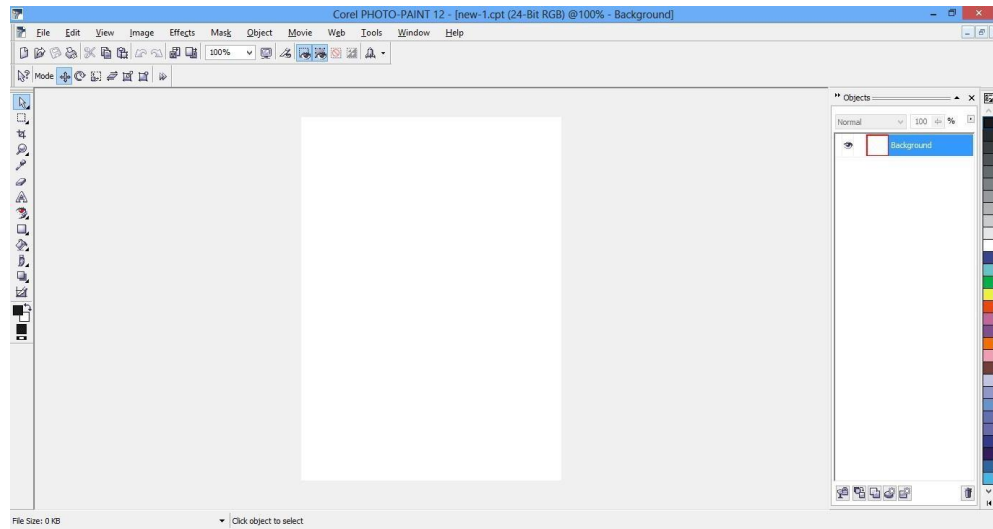
Corel® PHOTO-PAINT® là một phần mềm chỉnh sửa ảnh chuyên nghiệp cho phép bạn nhanh chóng và dễ dàng tùy chỉnh và cải thiện ảnh. Được tích hợp với CorelDRAW, nó đặc biệt hữu dụng trong sản xuất đa tác vụ bao gồm chỉnh sửa hình ảnh.



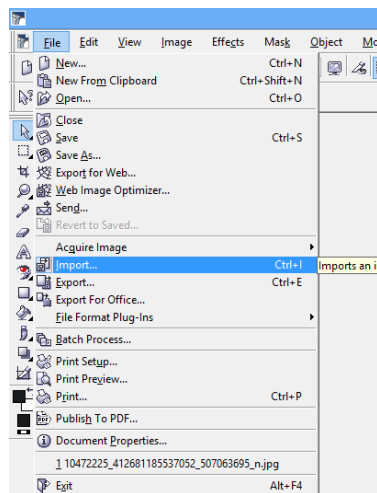
Hoàn toàn hỗ trợ 24 bit màu. Tương thích với các định dạng RAW cho hàng trăm loại máy ảnh. Tính năng duỗi ảnh giúp bạn nhanh chóng và dễ dàng tinh chỉnh các bức ảnh được quét hoặc chụp ở góc. Thêm nhiều tính năng và hiệu ứng giờ cung cấp phản hồi hoành đồ theo thời gian thực, vì vậy bạn có thể xem trước sự thay đổi và so sánh kết quả khi bạn tinh chỉnh tông ảnh, áp dụng hiệu ứng hay xử lý file RAW. Tính năng Cut out lab mạnh mẽ, dễ dùng có thể tìm thấy trong CorelDRAW và Corel PHOTO-PAINT, là một sự bổ sung lí tưởng cho công việc của bạn.

1.2 Giao diện làm và nhập ảnh xử lý

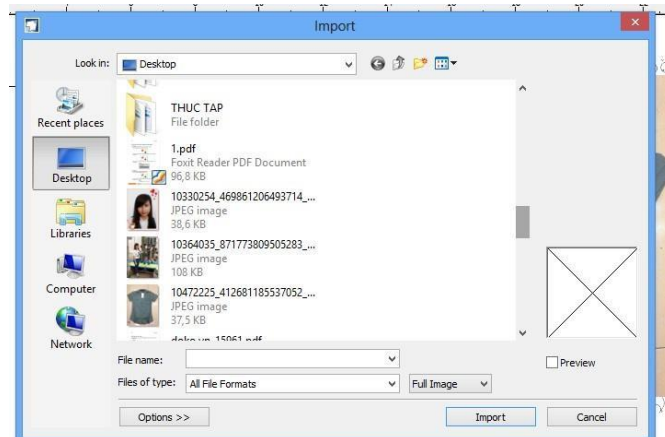
Giao diện chương trình Corel Photo-Paint



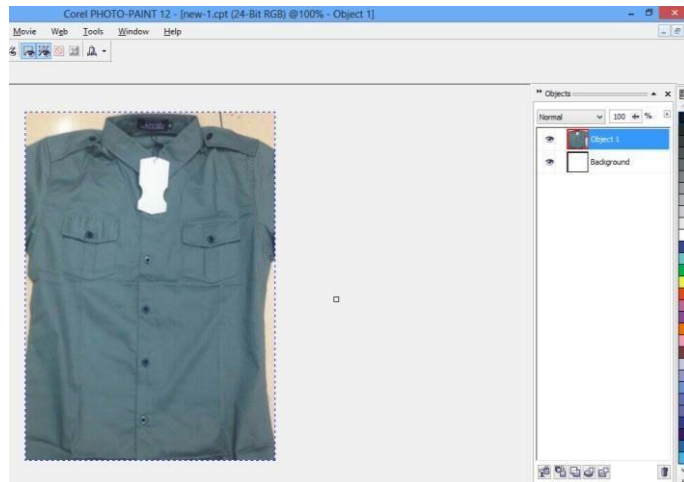
Để thêm một hình ảnh vào xử lý ta thực hiện các thao tác sau:



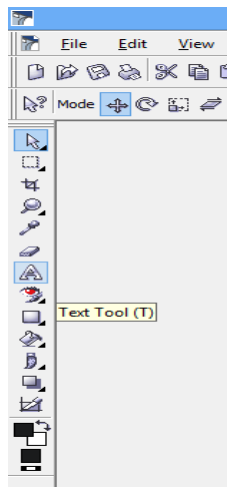
Hộp thoại xuất hiện, chọn đường dẫn đến file ảnh muốn chỉnh sửa.



Ảnh đã xuất hiện, giờ bắt đầu thực hiện các thao tác hiệu chỉnh.



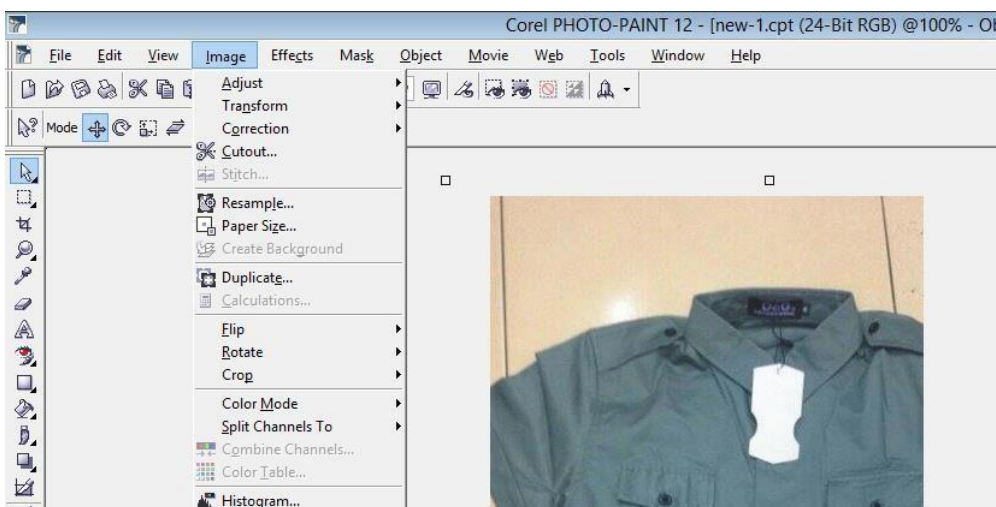
Thanh công cụ của Corel Photo-Paint



Các công cụ trong Corel Photo-Paint cũng tương tự như CorelDraw.

1.3 Các thao tác hiệu chỉnh ảnh

Trên thanh Menu ngang của Corel Photo-Paint ngoài các công cụ đã xuất hiện trong Corel Draw còn có thêm nhóm công cụ Image



2. Corel Capture

2.1 Các tính năng của Corel Capture

Khi nói đến **chụp màn hình** chẳng ai nghĩ đến COREL mà chỉ lên www.google.com hay www.yahoo.com search từ khóa **chụp màn hình** và cho kết quả là rất nhiều phần mềm như **SNAPIT, EASY CAPTURE, FastStone Capture...** Những phần mềm này cũng rất hay trong việc chụp màn hình và dùng cho in ấn.

Nhân dịp, COREL công bố phiên bản **CorelDRAW® Graphics Suite X5** (gọi tắt là **COREL X5**) đã được rất nhiều dân thiết kế đồ họa cài đặt và mang vào sử dụng cho mục đích thiết kế, chế bản và in ấn. Tôi cũng xài Corel X5 và cảm nhận COREL X5 rất mạnh trong thiết kế đồ họa và đã sửa chữa rất nhiều những khuyết điểm liên quan đến in ấn còn tồn đọng trong COREL X4.

Khi nghiên cứu về **CorelDRAW® Graphics Suite X5**, tôi thấy có một tính năng rất hay của COREL X5 trong phiên bản này là **chức năng chụp màn hình với COREL CAPTURE X5 ®**. **COREL X5 với chức năng chụp màn hình** được dùng với nhiều mục đích:

+ Làm bài giảng, bạn cần chụp lại các thao tác khi xử lý để show cho học viên xem từng thao tác xử lý file. Tôi đã từng đi dạy đồ họa ngày xưa chưa có phần mềm chụp màn hình thì tôi hay dùng chức năng PRINT SCREEN của windows (Bạn có thể nhìn thấy trên bàn phím máy tính nút này) để copy vào CLIPBOARD và sau đó vào PHOTOSHOP hay PHOTOPAINT paste vào. Rất mất thời gian và bạn phải cắt vùng hình ảnh dư thừa

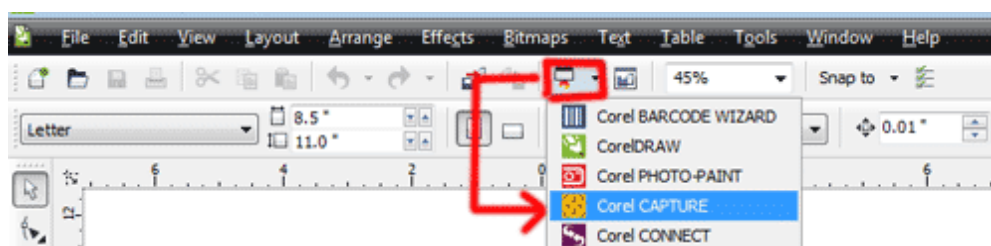
+ Dùng để in ấn: KHi thấy trên mạng có một hình một cô gái rất xinh nhưng tìm source download rất khó khăn dẫn đến bạn không thể download về, còn nếu bạn SAVE AS IMAGE từ INTERNET EXPLORER thì hình ảnh chất lượng trên website rất kém chỉ để view chứ không để in được.

Với COREL X5 và phần mềm con của nó là **Corel CAPTURE X5 ®** thì mọi chuyện trên sẽ được giải quyết trong tầm tay.

Bước 1: Khởi động Corel Capture X5 từ corel

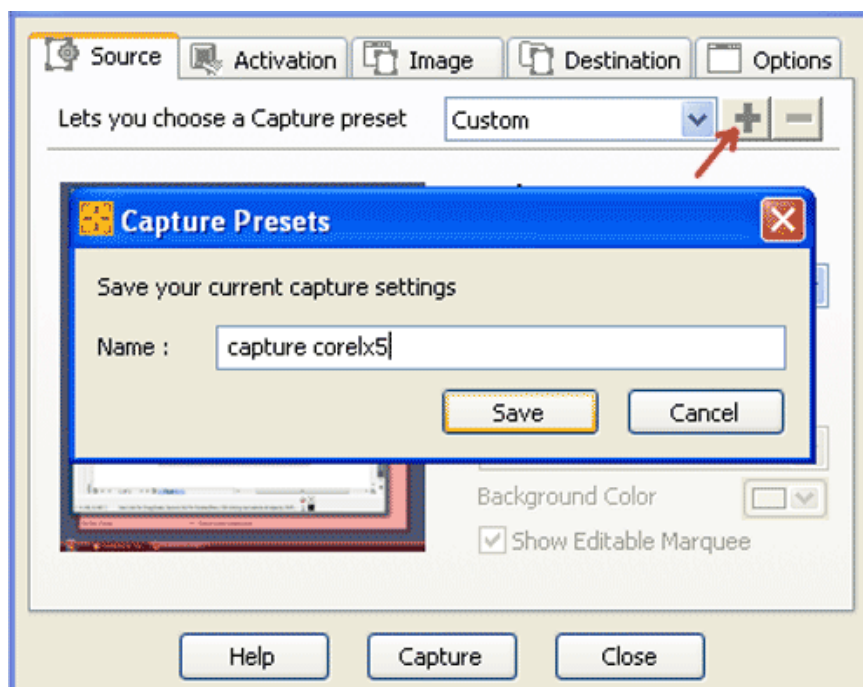
KHởi động Corel X5

Bạn chọn vào công cụ trên thanh công cụ phía trên (hàng ngang phía trên, biểu tượng đứng thứ 12 từ trái sang phải bắt đầu từ biểu tượng NEW, có cái màn hình và dấu X màu đỏ. Bạn thử tìm xem nhé). Chọn chức năng **COREL CAPTURE**.



Bước 2: Phải tạo một **Capture PRESENTS** (hồ sơ tiến trình công việc cho riêng bạn) trong Corel X5 bằng cách bấm vào nút + . Bạn có thể đặt tên là **Capture Corel**

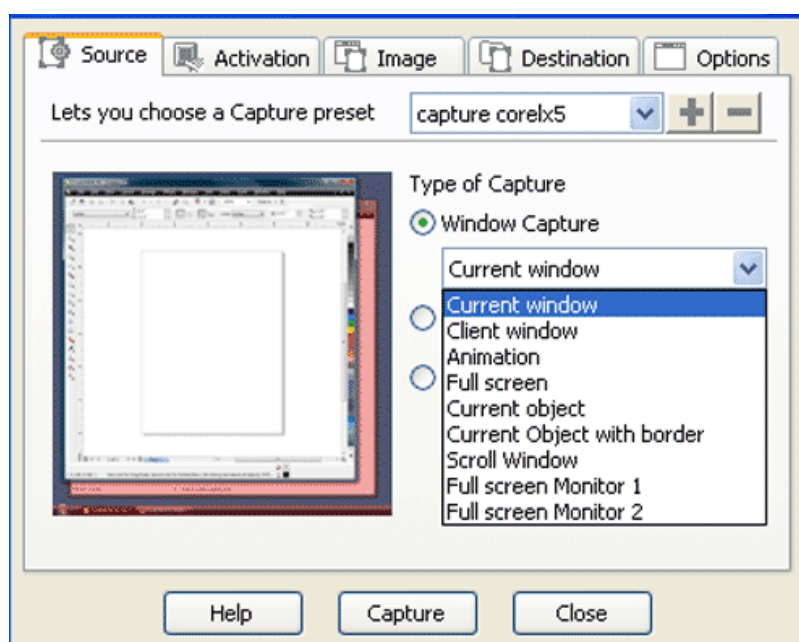
X5 hay chụp màn hình với **COREL ...** cho riêng bạn. Bấm **SAVE** sau khi đặt tên xong.



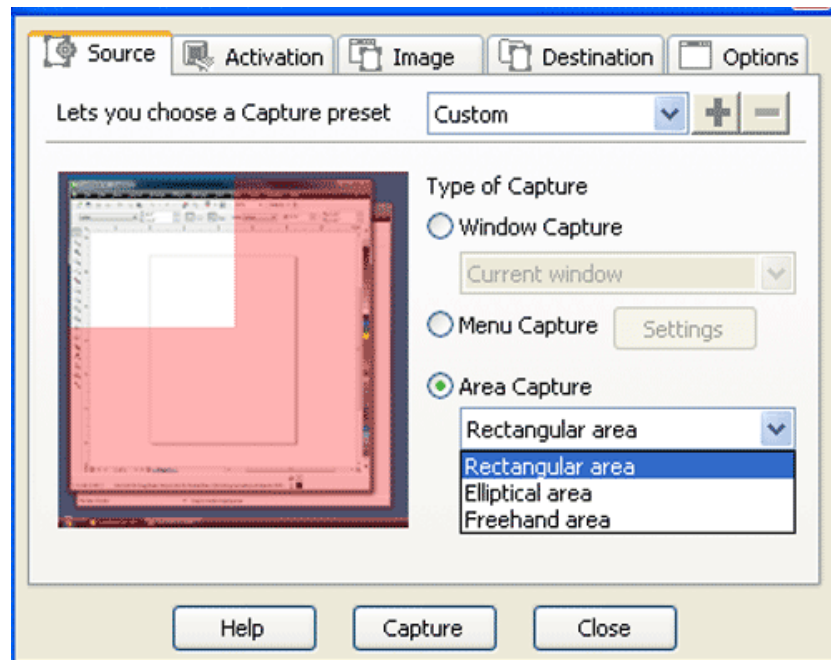
2.2 Các thao tác trên Corel Capture

Thông số SOURCE:

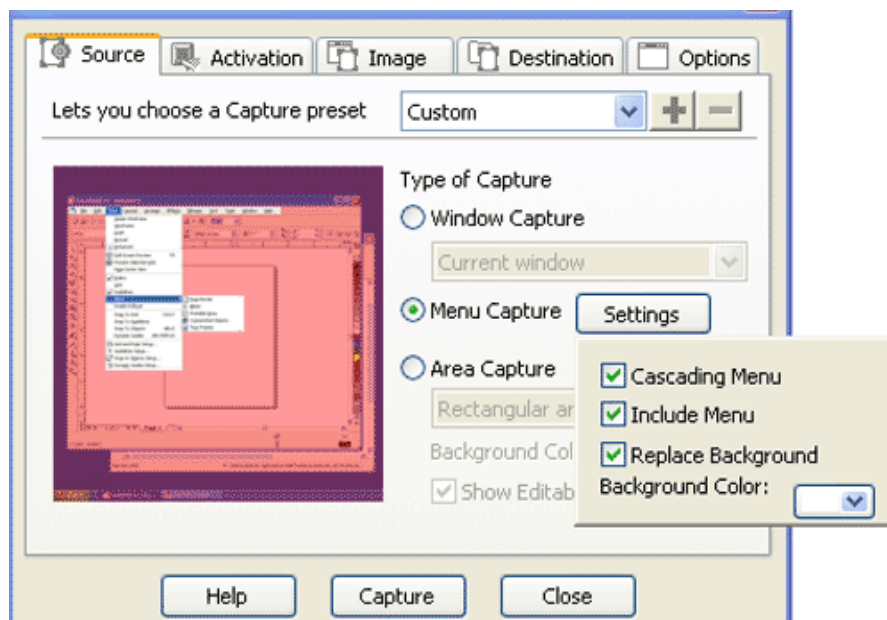
+ Windows Capture: Cho phép thiết lập màn hình chụp



+ Area Capture: Chọn kiểu vùng chụp màn hình. Bạn có thể chọn RECTANGULAR AREA: hình chữ nhật, ELLIPTICAL AREA: hình elip và FREEHAND AREA LÀ BẠN có thể vẽ tay vùng hình ảnh cần chụp trên màn hình.



- Menu Capture: Cho phép chụp có menu đi kèm và cho phép thay màu màn hình Background (màu nền) khi chụp.



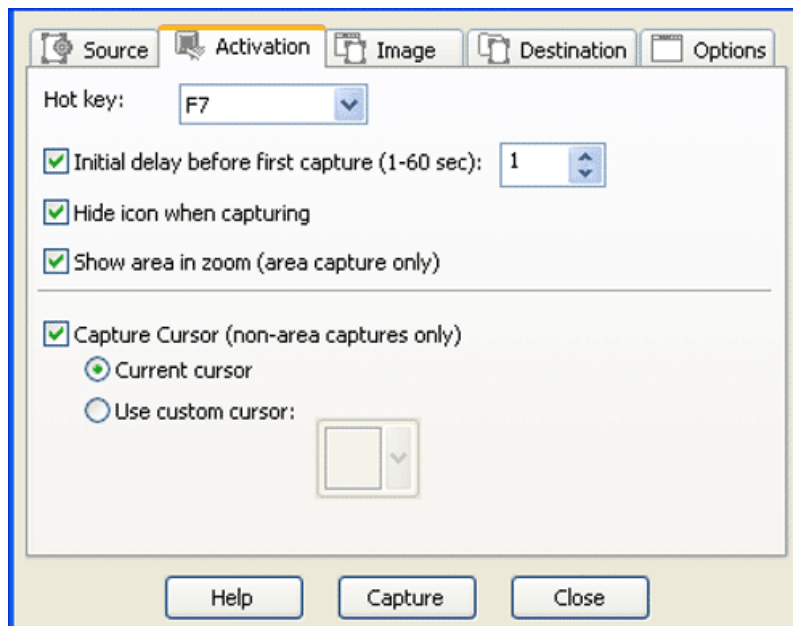
THÔNG SỐ ACTIVATION:

Cho phép thiết lập phím nóng (hotkey) ở đây tôi chọn F7 và mỗi khi tôi bấm F7 thì phần mềm sẽ tiến hành kích hoạt chụp hình ảnh

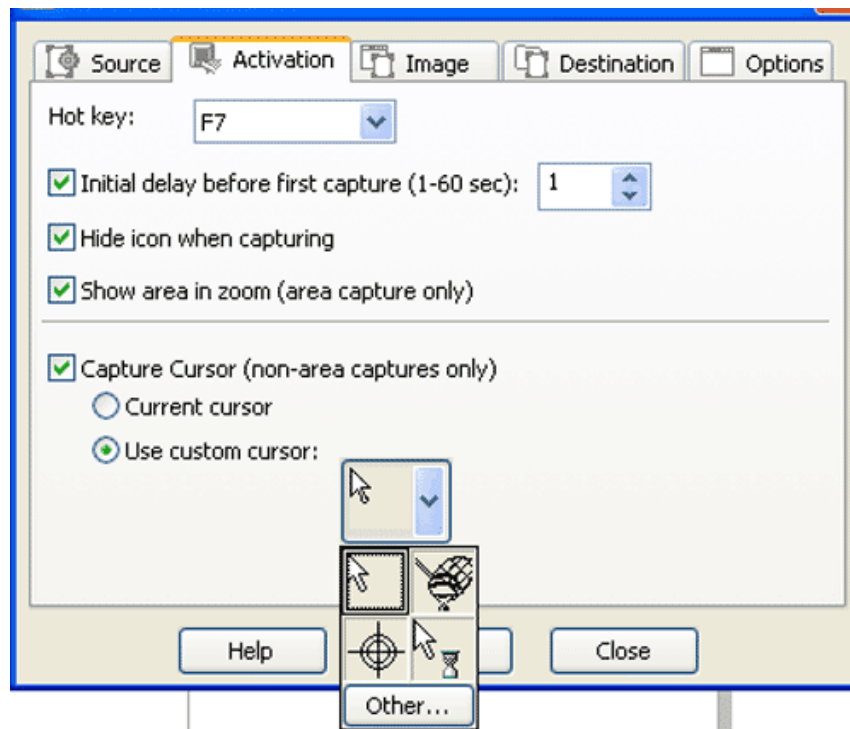
+ Initial delay before first capture (1-60 sec) cho phép bạn thiết lập thời gian trì hoãn việc chụp. Cái này giống như bạn chụp máy chụp kỹ thuật số bằng chân máy. Bạn canh hết hình người nhà xong thì thấy mình còn đứng nhe răng ngay máy chụp mà chưa đứng vào hàng, bạn cho máy trì hoãn việc chụp sau 10 giây để bạn chạy và hàng. Cười thật to và bạn sẽ có mặt trong tấm hình cùng gia đình.

+ Hide icon when capturing: Cho phép ẩn ICON chụp của COREL Capture đi trong quá trình chụp

+ Show area in zoom (area capture only): chỉ zoom khi sử dụng chức năng chụp theo vùng

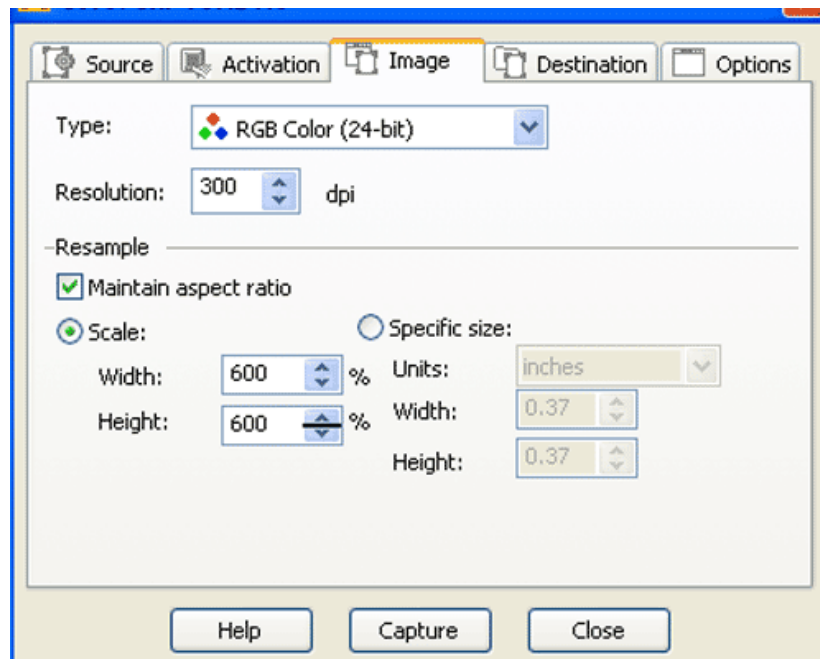


+ Capture Cursor (cái này cho phép thiết lập biểu tượng khi chụp) giống như biểu tượng lúc một phần mềm nào đó khi chạy (loading) là đồng hồ cát.



THÔNG SỐ IMAGE:

Cực kỳ quan trọng trong in ấn:



+ Nếu chỉ xem trên màn hình hoặc web bạn chọn **RESOLUTION 72 dpi** và **SCALE: 100%** để chụp theo tỷ lệ 1:1

+ Nếu in ấn **OFFSET** : do độ phân giải màn hình thường là 600x800 px hay 1024x768 px dẫn đến kích thước file rất nhỏ. Do đó bạn phải dùng thủ thuật sau:

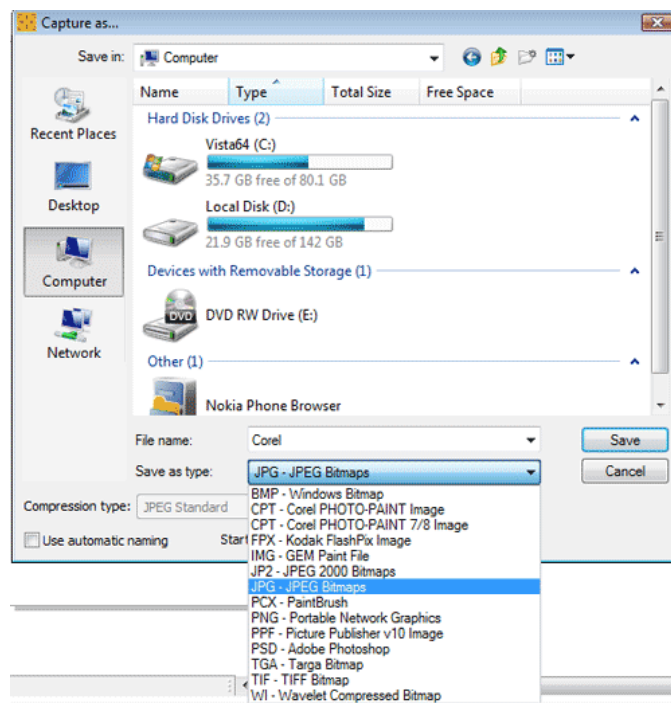
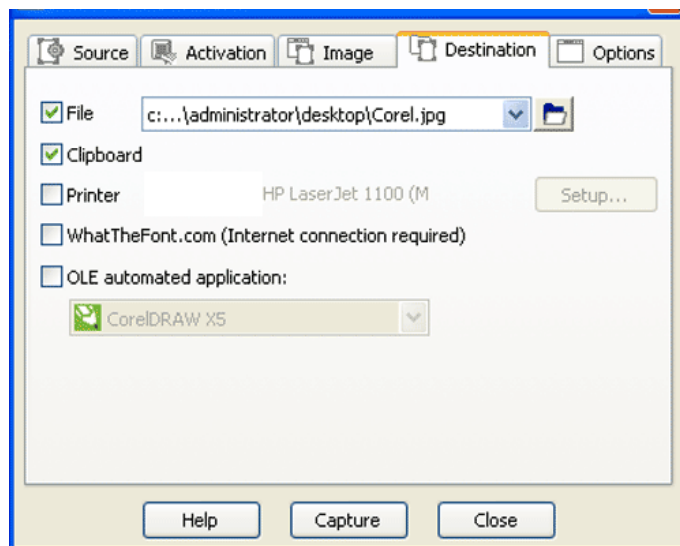
Resolution: Bạn có thể chọn là 300 đến 350 DPI

Scale (cực kỳ quan trọng): bạn chọn từ 600 % đến 1000 % cho COREL CAPTURE phóng hình và vào PHOTOSHOP kiểm tra lại kích thước hình (photoshop : Image --> Image size). Khi bạn dùng thủ thuật này Corel X5 sẽ tính toán với thuật toán cực kỳ hay làm sao cho ảnh đẹp nhất khi chụp dù có phóng lớn đến 1000 %. Tôi đã thử phóng 600% và với resolution là 300 dp. Vào photoshop tôi được tấm hình kích thước rất lớn và cực kỳ đẹp.

Bạn thử xem sao nhé với từng độ SCALE khác nhau và chọn cho mình một thông số thích hợp nhất để cho ra kích thước ảnh phù hợp với mục đích sử dụng: In a4, in A3 hay in quảng cáo khổ lớn bằng máy kỹ thuật số.

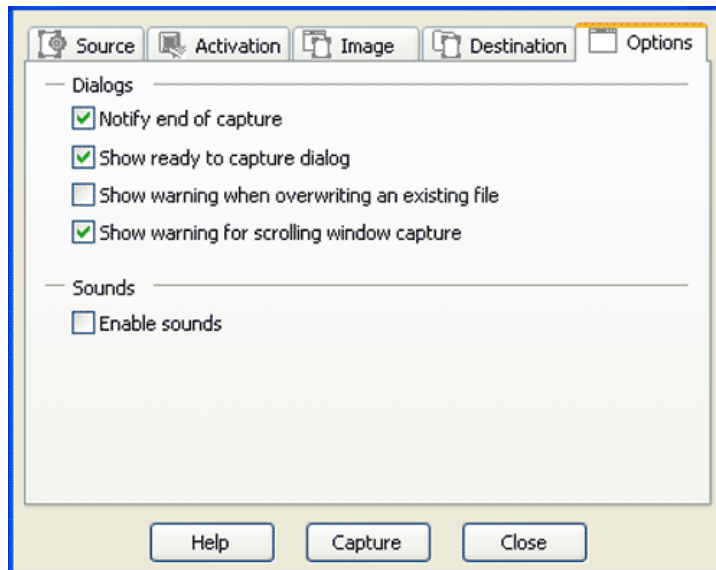
THÔNG SỐ DESTINATION:

Thiết lập nơi lưu file chụp. Bấm vào nút phía bên trái trên file. Tôi chọn nơi lưu file là DESTOP và tên hình ảnh là COREL và chọn định dạng là JPG



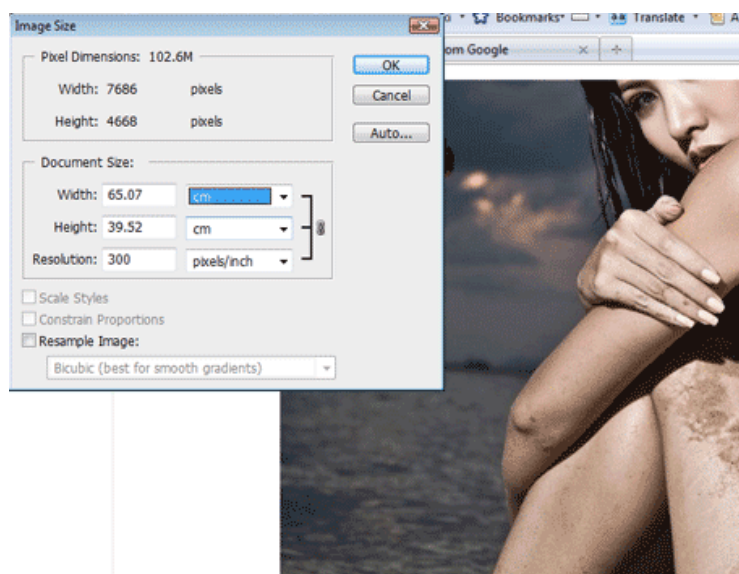
THÔNG SỐ OPTIONS:

- + Notify end of capture: Thông báo sau khi chụp xong màn hình
- + Enable sound: Cho phép có tiếng phát ra giống như chụp ảnh (lưu ý phải có loa mới nghe được)



Sau khi thiết lập xong Corel X5 sẽ cho phép bạn chụp màn hình với COREL CAPTURE. Bạn chỉ cần bấm phím F7 hoặc phím nóng do bạn thiết lập. Corel sẽ cho phép bạn chụp màn hình cực đẹp với chất lượng tối ưu cho in ấn. Tôi đã thử chụp màn hình từ COREL X5 và mang đi in ấn. Chất lượng khỏi chê.

Dưới đây là hình ảnh tôi chụp xong từ trang web trên internet và dùng corel capture X5 (độ phân giải : 300 dpi, độ thu phóng: 600 %) để chụp. Kết quả kiểm tra bằng PHOTOSHOP: Cho kích thước 65 cm x 39.5 cm và 300 dpi. Nếu bạn cần kích thước lớn hơn bạn chọn độ thu phóng cao hơn.



3. Thực hành

3.1 Thực hiện các thao tác trên Corel PhotoPaint

3.2 Thực hiện các thao tác trên Corel Capture

4. Kiểm tra

Thiết Kế Brochure



VINAFOR

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 TRƯỞNG

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:

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.

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



TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Ninh Đức Tùng, *Giáo trình Corel Draw*, NXB Văn hoá thông tin, 2002.
- Trí Việt, Hà Thành, *Tự học Corel Draw*, Nhà xuất bản văn hoá thông tin, 2003.
- Nguyễn Văn Lương, *Thiết kế mẫu với Corel Draw*, NXB Thống kê, 2004
- Nguyễn Minh Đức, *Tạo hiệu ứng đặc biệt cho các hình*, NXB Giao thông vận tải, 2004