
GIÁO TRÌNH CorelDRAW

PHẦN I: PHẦN CƠ SỞ

BÀI 1: GIỚI THIỆU, KHỞI ĐỘNG, THOÁT

I. GIỚI THIỆU

CorelDRAW X6 là một chương trình đồ họa cao cấp dễ sử dụng nhất. Các tính năng cũ được hoàn thiện và rất nhiều tính năng mới được thêm vào. CorelDRAW X6 đó là nơi các hình vector ảnh bitmap và văn bản được hoà quyện với nhau trong một trang trình bày.

- Kết hợp nhiều trang vẽ với các kích cỡ khác nhau trong một file bản vẽ.
- Cửa sổ Docker Object Manager quản lý đối tượng linh động và hoàn hảo.
- Các tính năng chỉnh sửa văn bản mạnh mẽ như một chương trình xử lý văn bản cao cấp.

- Công thức vẽ tương tác trực quan Interactive Tools giúp bạn nhanh chóng thể hiện được ý tưởng của mình.

- Bạn có thể vẽ thêm những dải tha thướt với công cụ tô màu Mesh Fill.

- Công cụ Artistic Media mô phỏng các nét bút của họa sĩ và còn hơn cả thế nữa.

- Ảnh bitmap có thể chỉnh sửa ngay trong CorelDRAW X6 với nhiều Filter và Plug-Ins hỗ trợ.

- Các bảng màu thật đa dạng và bạn có thể nhanh chóng tạo ra các bảng màu cho riêng mình.

- Hỗ trợ mạnh mẽ tách màu điện tử và in ấn.

- Hỗ trợ xuất bản điện tử và thiết kế các trang Web với định dạng File PDF và ngôn ngữ HTML.

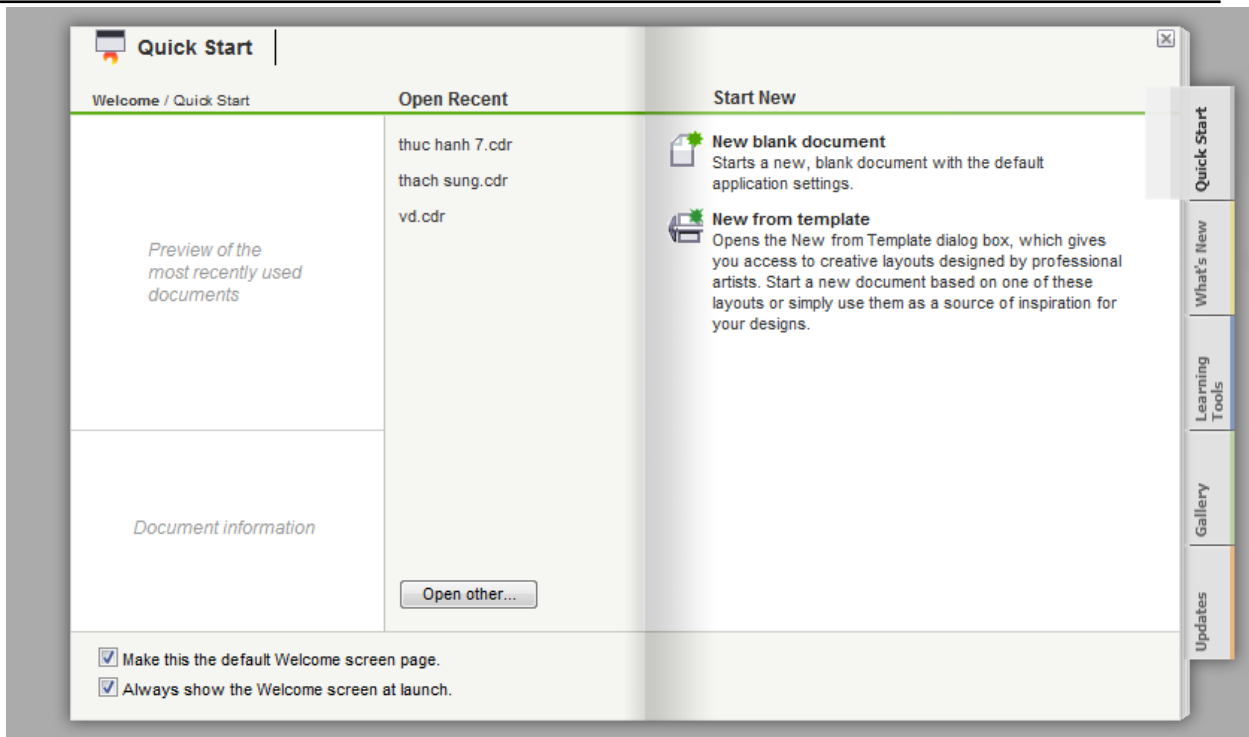
- Tăng cường tự động hoá bằng cách ghi lại hoặc viết các Script... và nếu cần thì bạn có thể lập trình bằng Visual Basic cho CorelDRAW X6.

II. KHỞI ĐỘNG CORELDRAW .

Cách 1: Vào Start/ Program/ CorelDRAW X6/ CorelDRAW X6.

Cách 2: Kích vào biểu tượng CorelDRAW X6 trên nền màn hình.

Sau khi khởi động màn hình đầu tiên của Corel xuất hiện khung màn hình Quick Start này gồm 4 thành phần để khởi hoạt CorelDRAW X6. (Welcome to Corel DRAW)



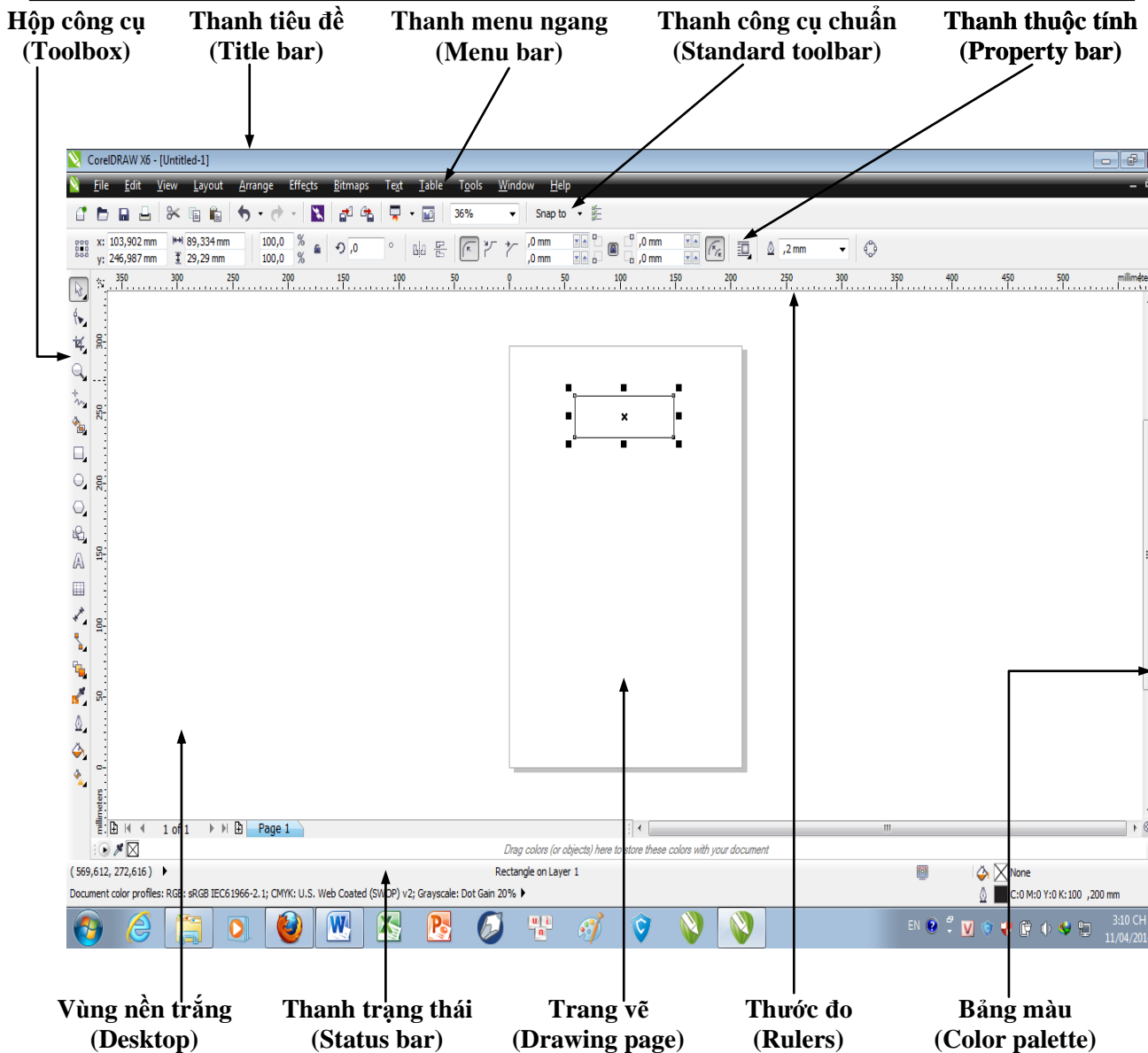
Hình 1-1: Màn hình đầu tiên của CorelDRAW X6

- a. New blank document:** Tạo khung cửa sổ mới để vẽ ảnh.
- b. Open Recent** : Mở những tệp tin hình ảnh đã xử lý.
- c. Open other...** : Gọi khung thoại Open Drawing để chọn tệp tin hình ảnh đã lưu (mở cũ).
- d. New from template** : Cho phép chọn những trang màn ảnh mẫu đã thiết lập sẵn mà sử dụng như trang gốc để bắt đầu thiết kế.
- e. Learning Tools** : Chọn nội dung của các đề mục cần hướng dẫn và giải thích (Phần tự học trực tuyến).
- f. What's New** : Liệt kê và giải thích những đặc điểm mới trong CorelDRAW X6.

Để tạo một trang mới kích đúp chuột vào biểu tượng New Graphic trên màn hình để xuất hiện 1 khung cửa sổ CorelDRAW X6 trắng với một số thành phần mặc định (Hình 1-2).

Vùng Drawing chiếm trọn cả vùng giữa của khung cửa sổ công cụ (nằm bên trái) và thanh trạng thái. Khung cửa sổ Drawing này là nơi bạn tạo ảnh. Một vùng của khung cửa sổ Drawing được đóng khung được gọi là trang vẽ. Đây chính là nơi những gì sẽ được in khi bạn ra lệnh in.

Bạn có thể chứa hình ảnh không muốn in trong vùng Drawing bên ngoài trang vẽ).



Hình 1-2: Màn hình chính của CoreDRAW X6

1. Menu

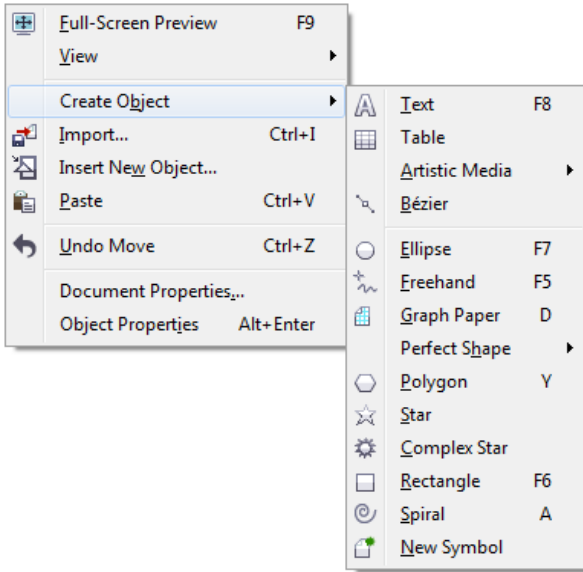
a. Menu bar (menu ngang)

Menu bar ở trên đỉnh của màn hình, ngay dưới thanh tiêu đề (tile bar) của màn hình mặc định (Hình 1-2). Bạn không thể thay đổi vị trí mặc định của nó trên màn hình. Trên menu bar có 11 mặc định, bạn có thể thêm menu theo ý bạn ở menu bar, khi click vào menu sẽ xuất hiện một menu thả xuống chứa các lệnh.

b. Menu điều khiển cửa sổ:

Nó nằm ở tận cùng bên trái của Menu bar (Kế bên nó là Menu File) và được ký hiệu bằng biểu tượng hình kính khí cầu của CoreDRAW. Menu điều khiển cửa sổ chính các lệnh cơ bản để điều khiển cửa sổ như Restore, Move, Size, Minimize, Close và Next. Bạn cũng có thể truy xuất các lệnh này bằng cách kích vào biểu tượng kính khí cầu ở kế từ "Corel DRAW" trên thanh tiêu đề (Title bar) hay nhấn tổ hợp phím Alt + Space bar

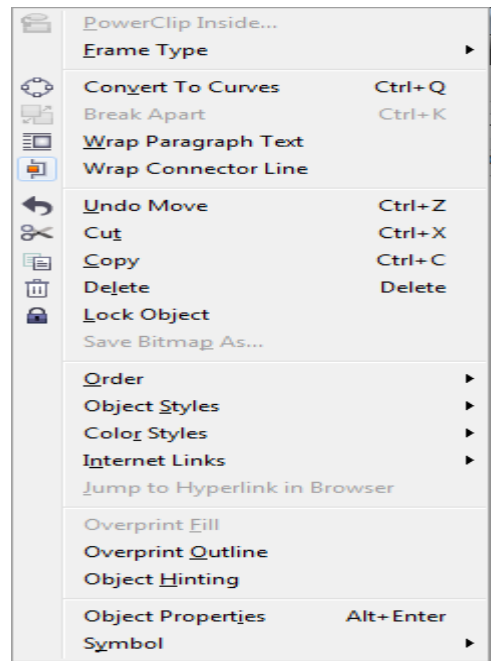
c. Truy xuất Menu bằng cách click phải chuột



Trong CorelDRAW X6 bạn có thể click chuột phải để mở menu. Nếu không có đối tượng nào đang được chọn, bạn click phải chuột vào trang vẽ hoặc vùng xung quanh trang vẽ (desktop) Menu Document sẽ xuất hiện như hình dưới. Click vào lệnh Create Object trong menu này chọn các công cụ từ hộp công cụ. Nếu bạn chọn Spiral thì con trỏ sẽ chuyển đổi thành con trỏ của công cụ Spiral.

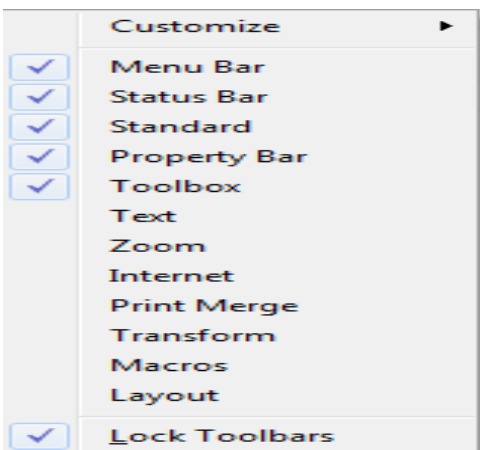
Hình 1-3

Nếu bạn chọn một nhóm các đối tượng và click chuột phải với chúng thì menu Object sẽ xuất hiện như Hình 1-4, menu này là menu cảm ngữ cảnh, vì thế những mục trong menu này sẽ tùy thuộc vào đối tượng được chọn. Menu Object xuất hiện khi có ít nhất 2 đối tượng được lựa chọn.



Hình 1-4

Menu Toolbar



Một trong những menu hữu dụng nhất như Hình 1-5. Bạn có thể mở nó bằng cách click phải chuột vào thanh công cụ chuẩn (Standard Toolbar) hoặc vào thanh thuộc tính (Property bar) hoặc hộp công cụ Tool box. Menu này cho phép bạn hiển thị những thanh công cụ (Toolbar) trên màn hình.

Hình 1-5

2. Thanh công cụ chuẩn (Standard Toolbar):

Nằm ngay dưới Menu bar (xem hình 1-2). Thanh công cụ này chứa các nút tắt (Shortcut bottoms) để thực hiện nhiều chức năng trong CorelDRAW cùng với các nút tắt và hộp danh sách các cấp độ phóng to, nhỏ trang vẽ khác nhau (Zoom).



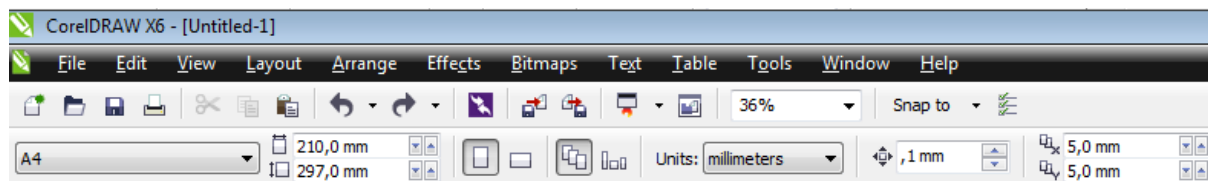
Hình 1-6

Biểu tượng	Chức năng
New	Mở một bản vẽ mới
Open	Mở một bản vẽ đã có
Save	Lưu tệp tin hiện hành. Nếu tệp tin chưa được lưu trước đó thì hộp thoại Save As sẽ xuất hiện
Print	Hiển thị hộp thoại Print
Cut	Xoá đối tượng được chọn và đưa chúng vào Clipboard
Copy	Đưa các đối tượng được chọn vào Clipboard nhưng không xoá chúng
Paste	Dán đối tượng chứa trong Clipboard vào trang vẽ
Undo	Hủy bỏ thao tác trước đó
Undo Multiple actions	Hiển thị hộp danh sách cho phép hủy bỏ nhiều thao tác trước đó
Redo	Thực hiện lại các thao tác được hủy bỏ trước đó
Redo Multiple actions	Hiển thị hộp danh sách cho phép thực hiện nhiều thao tác hủy bỏ trước đó
Import	Mở hộp thoại Import
Export	Mở hộp thoại Export
Zoom level list box	Xem giải thích trước đây trong trang này.
Application Lauuncher	Mở một danh sách cho phép mở các ứng dụng hoặc tiện ích khác của CorelDRAW
Search content	Mở cửa sổ tìm kiếm hình ảnh và Font chữ

3. Thanh thuộc tính (Property)

Hiện thông tin của đối tượng bất kỳ đã chọn trong vùng Drawing, do vừa khởi động chương trình CorelDRAW và vùng Drawing chưa có một đối tượng hình ảnh nào, nên thanh Property hiện "No Selection" Thanh Property cũng hiện thông tin về trang in hiện hành.

Là một thanh cảm ngữ cảnh chứa các lệnh, những xác lập và tùy chọn trên thanh này, số thay đổi phụ thuộc vào công cụ thay đến đối tượng đang được chọn. Thanh thuộc tính nằm ngay dưới thanh công cụ chuẩn Standard (Hình 1-7)

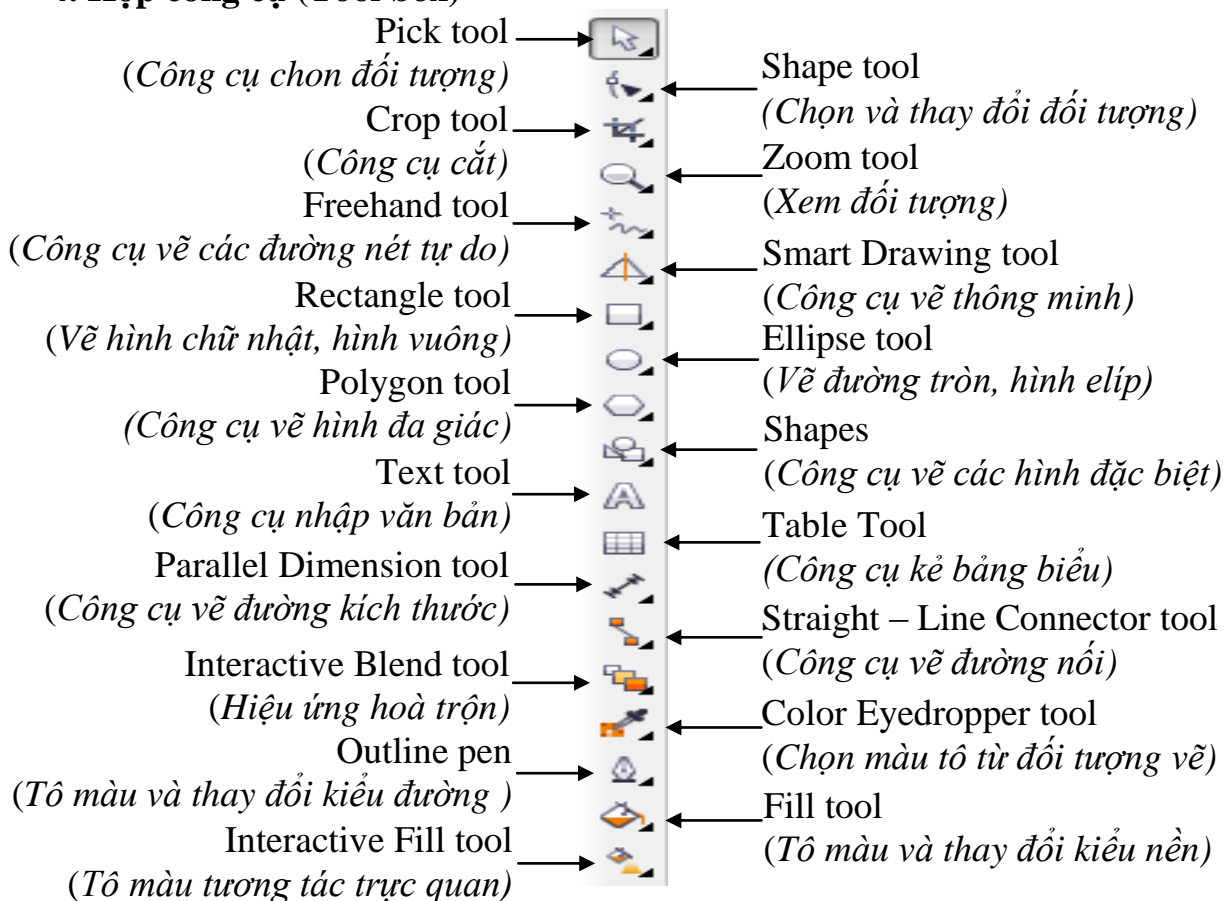


Hình 1-7

Lợi ích của thanh thuộc tính là làm giảm việc phải dùng nhiều lệnh Menu hay truy xuất tới nhiều hộp thoại. Khi làm việc với CorelDRAW bạn sẽ khám phá ra nhiều giá trị hữu ích thật sự của thanh này.

Bởi vì thanh thuộc tính sẽ thay đổi khi bạn thay đổi công cụ, do vậy bài này không đề cập sâu về nó. Tính linh hoạt của thanh thuộc tính sẽ thấy rõ khi bạn học về các lệnh và các hiện tượng trong các bài sau.

4. Hộp công cụ (Tool box)



Hình 1-8

Hộp công cụ (Hình 1-8) chức năng công cụ cần thiết để tạo ra những hình thể cho việc minh họa. Có những công cụ giúp cho việc sửa đổi hình dáng và thay đổi màu tô (*Fill color*), màu đường biên (*outline color*) của các hình minh họa. Một vài biểu tượng (*Icon*) trong hộp công cụ có hình tam giác nhỏ màu đen ở góc bên phải bên dưới. Nếu bạn click và giữ nút trái chuột trên tam giác này sẽ xuất hiện menu xổ ngang (*flayout menu*) chứa những công cụ tạo hình, hoặc những biểu tượng cho phép truy xuất tới các hộp thoại (*dialog box*). Bạn có thể tạo thanh công cụ nổi (*floating toolbar*) bằng cách kích chuột trái vào drag menu xổ ngang ra khỏi hộp công cụ và thả vào cửa sổ vẽ kỹ thuật này còn được gọi là *tearing off*. Bạn sẽ biết sử dụng công cụ đó sau. Việc tạo ra các *floating toolbar* nhằm mục đích truy xuất nhanh công cụ.

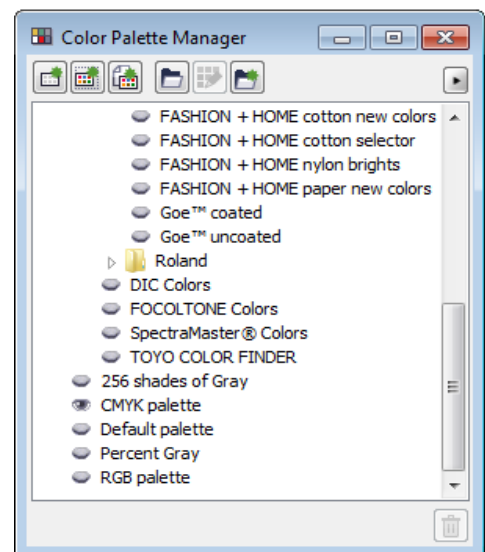
5. Hộp thoại (dialog box)

Hộp thoại là một cửa sổ xuất hiện khi CoreDRAW cần thêm thông tin trước khi thực hiện một thao tác hay một lệnh nào đó. Bạn có thể thao tác trên hộp thoại này bằng cách dùng chuột hoặc bàn phím.

Cách thứ hai để chuyển qua lại giữa các nút, hộp chọn.... bằng cách dùng phím TAB. Khi một nút hoặc một hộp thông số được chọn bạn có thể dùng các phím khác nhau để bật tắt hoặc nhập dữ liệu vào.

6. Cửa sổ Docker

Cửa sổ Docker thay thế cho nhiều hộp thoại và các hộp thoại cuộn (*Rool up*) dùng trong các phiên bản trước của CoreDRAW Hình 1-9 cửa sổ Color Palet Browser.



Hình 1-9

Mặc định cửa sổ Docker được đặt bên cạnh phải của màn hình kế bên bảng màu. Bạn có thể đặt lại vị trí cửa sổ Docker bất kỳ nơi nào trên màn hình.

Để kéo cửa sổ Docker, bạn click vào thanh có 2 đường song song trên cùng cửa sổ và drag nó. Bạn cũng có thể đặt nó trở lại bằng cách như trên và drag nó về phía cạnh của màn hình. Bạn cũng có thể mở cửa sổ Docker bằng cách kích chuột chọn Window/Docker/Color Palette Browser.

7. Bảng màu (color palette)

+ Có thể bị neo hoặc ở trạng thái tự do (nt)

+ Thể hiện bộ màu CMYK
 Mặc định trong Corel

Cyan
 Magenta
 Yellow
 Black

} Phương pháp tách màu khi in

Nút nút cuộn lên, cuộn xuống -> click chuột một lần = chọn 1 ô màu. Click chuột phải = cuộn toàn bộ màu lên hoặc xuống.

- Ta có thể thay đổi thứ tự màu bằng cách click drag để chuyển vị trí.

- Mở toàn bộ bảng màu bằng cách click phía dưới chọn xong bảng màu sẽ tự động thu lại trạng thái ban đầu.

- Drag thanh tiêu đề để di chuyển bảng màu quanh màn hình.

- Đóng bảng màu click vào nút close.

Mở bảng màu bằng cách click trong cửa sổ file hình vẽ.

+ Mở menu Popup.

+ Chọn View/ Color palettes.

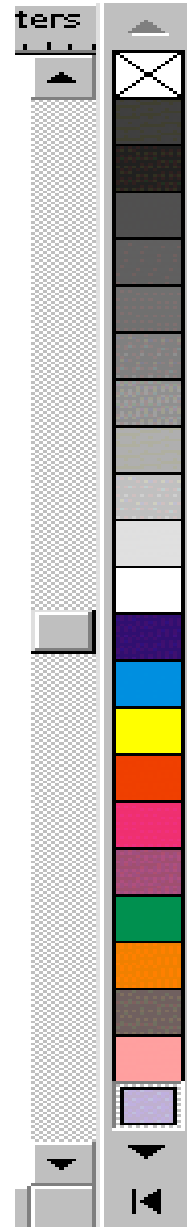
+ Chọn một số bảng màu muốn sử dụng.

- Nếu bảng màu ở trạng thái tự do, click vào thanh tiêu đề để neo nó lại.

- Thay đổi tùy chọn của bảng màu.

+ Nút Flyout giúp ta truy cập một số lệnh của bảng màu từ menu này ta có thể chọn màu tô hoặc màu đường biên bằng cách click chuột trái - phải để gán màu cho đối tượng.

+ Chọn lệnh Edit để chỉnh sửa một bảng màu, mở hộp thoại Palette Editor hoặc chọn một màu xác định. Có thể cho các màu thể hiện theo tên bằng cách dùng tùy chọn Show color Names.



III. THOÁT KHỎI CorelDRAW:

- Vào **File** chọn **Exit**.

- Hoặc nhấn biểu tượng **Close** góc trên cùng bên phải màn hình.

- Hoặc nhấn tổ hợp phím **Alt +F4**.

BÀI 2 : NHẬP - MỞ - LƯU VÀ XUẤT CÁC FILE

Màn hình **Welcome** của **CoreDRAW** giúp ta chọn thao tác đầu tiên để vào chương trình.

Màn hình này có thể tắt đi ở những lần khởi động sau bằng cách tắt tùy chọn ở góc trái dưới màn hình.

I. MỞ FILE TƯ LIỆU MỚI:

+ Nếu ở góc màn hình **Welcome**: click nút trái **New Graphic** để tự động mở 1 **File** hình vẽ mới, màn hình xuất hiện một trang trống đã được định dạng với những thông số mặc định. Hoặc menu **File/New** (*Ctrl + N*) hoặc **New** trên thanh công cụ.

+ Mở **File** tư liệu mới đầu tiên sẽ được gán tên mặc định tự động là **Graphic1, Graphic 2...** những tên **File** mặc định sẽ được gán tên mặc định sẽ được giữ nguyên cho đến khi **File** được lưu.

+ Khi chọn menu **WINDOW** ta thấy **File** được mở sẽ được liệt kê dưới menu. Cửa sổ **File** mở cuối cùng sẽ phủ kín cửa sổ chương trình.

+ Để tìm thấy tất cả các cửa sổ **File** đang mở và sắp xếp chúng một cách tự động trong cửa sổ chương trình ta chọn **WINDOW/Cascade** (*Xếp lớp*). Hoặc **Title Hzitontally** (*dàn theo chiều ngang*), **Title Vertically** (*dàn theo chiều dọc*).

II. MỞ FILE HÌNH VẼ ĐÃ CÓ TRÊN ĐĨA (MỞ CŨ):

Theo cách click **Open Graphic** từ màn hình **Webcome** hoặc **Open** trên thanh công cụ, hoặc **File Open** (*Ctrl + O*) trên thanh công cụ.

+ Khi hộp thoại **Open Drawing** xuất hiện ta có thể chọn **Preview** (*Tùy chọn xem trước*). Hộp thoại cho biết các thông tin về **File** như chế độ nén, kiểu ngôn ngữ.

+ Có thể mở nhiều **File** cùng một lúc bằng cách nhấn giữ **Shift**, để mở file không liên tục **Ctrl** trong khi chọn.

III. NHẬP VÀ XUẤT CÁC FILE TẠO BỞI CHƯƠNG TRÌNH ỨNG DỤNG KHÁC:

1. Import và Export

a) Import (nhập) tập tin:

CoreDRAW cho phép bạn nhập và làm việc với các tập tin ở nhiều dạng thức khác nhau. Bạn có thể nhập các mẫu hình ảnh vào bản vẽ bằng lệnh **Import**:

Thực hiện lệnh **File/Import**, hộp thoại **Import** xuất hiện.

- Chọn kiểu tệp tin muốn nhập trong hộp danh sách **Files of Type**.

- Nếu bạn muốn xem trước tệp tin, đánh dấu hộp kiểm **Preview**.

- Chọn tên tệp tin.

- Click nút **Import**.

- Click nút chuột trên trang vẽ nơi bạn muốn đặt tập tin và drag chuột xác định kích thước tập tin trên trang vẽ.

b) Export (xuất) tệp tin:

CorelDRAW cung cấp khả năng xuất các tệp tin đồ họa của bạn theo nhiều dạng thức khác nhau. Để xuất hiện hộp tin, bạn click trọn trình đơn **File**, chọn **Export**. Xuất hiện hộp thoại **Export**.

- Thực hiện các lựa chọn trong hộp thoại.

- Click nút **Export** để xuất tệp tin theo những tham số đã định trên hộp thoại; hoặc bỏ qua việc này bằng cách click chọn nút **Cancel**.

IV. ĐÓNG VÀ LƯU FILE HÌNH VẼ:**1. Đóng các File đang mở:**

- Click: **Close** hoặc menu **File/Close** đóng **File** đang mở.

Window/Close all đóng tất cả.

2. Lưu (ghi) File vào đĩa:

- Click biểu tượng **Save** trên thanh công cụ chuẩn hoặc **Ctrl + S** hoặc menu **File/Save**.

Sau đó xác định vị trí muốn lưu và nhập tên **File** vào, nếu muốn lưu với một định dạng khác với **CorelDRAW9** mỗi **File of type**.

Sau đó click **Save**.

3. Sử dụng các tùy chọn trong hộp Save

a) Vession: Lưu File tương thích với những phiên bản trước nhưng sẽ làm mất một số Hiệu ứng mà phiên bản có được.

b) Thumb nail: Sử dụng để thể hiện hình ảnh thu nhỏ của nội dung mà tùy chọn **Priview** mở được.

- Có thể chọn lưu **File <Thumbnail)** với bộ màu **1K** (đơn sắc)

Độ màu **5K** (Màu hạn chế) hoặc **10K** (Nhiều màu sắc).

- Có thể chọn giá trị **None** để không tạo **Thumbnail**.

- **Thumbnail** chỉ thể hiện nội dung của trang đầu tiên, ngoài ra còn có những tư liệu xung quanh.

c) Selected Only

Lưu một số đối tượng xác định trung bình vẽ vào 1 **File** mới. Tùy chọn này có hiệu lực khi đang có đối tượng được chọn trong trang dữ liệu trước khi dùng lệnh **Save**.

d) Embed fonts Using TrueDoc

- Tùy chọn này được dùng nếu **File** cần ghi được chuyển đến một hệ thống không có **Font** chữ đã dùng để tạo **File**.

- Chọn tùy chọn này để nhúng **Font** kèm theo **File** hình vẽ sao cho chúng thể hiện đúng mà không cần cài đặt **Font** vào hệ thống mới.

- Khi chọn sẽ xuất hiện hộp thoại cho biết những giới hạn khi sử dụng công nghệ **TrueDoc** → Click nút **Decline** Bỏ tùy chọn.

→ Click **Accept** Thực hiện tùy chọn.

4. Lệnh Save - As (*Lưu file đã sửa thành file mới hoặc bản sao*)

- Có thể sử dụng lệnh **Save as** kết hợp với tùy chọn **Selected Only** tùy chọn này chỉ có hiệu lực khi các đối tượng được chọn trước lệnh **Save as**

- Thao tác:

Chọn đối tượng **File Save as/ Selected Only** nhập tên **File** chọn 1 kiểu **File** và những tùy chọn khác nếu muốn click nút **Save**

V. CÁC LỆNH LIÊN QUAN ĐẾN CLIPBOARD (BỘ ĐỀM)**1. Lệnh Copy; Cut** (*Ctrl - C, Ctrl - X*) hoặc dấu +**2. Lệnh Paste và Paste Special**

- **Paste** (*dán*) Ctrl + V

- **Paste Special** : Khi muốn đặt bản sao của đối tượng từ những ứng dụng khác vào trang vẽ **Corel** mà vẫn duy trì sự liên kết đến ứng dụng ban đầu.

Mở: **Edit/ Paste Special** xuất hiện hộp thoại **Paste Special** chọn một cách thức dán từ hộp thoại.

(*Dán hình ảnh Bitmap hoặc hình vẽ*)

3. Lệnh Undo - Redo

Có thể tăng, giảm số mức **Undo** mà **CorelDRAW** ghi nhớ mặc định. **CorelDRAW** cho phép quay lại 99 thao tác gần nhất.

4. Tools/ docker Scrapbook (*Lưu và lấy ra một cách nhanh chóng*).**VI. TẠO TẬP TIN DỰ PHÒNG VÀ TẬP TIN LƯU ĐỘNG:****1. Tạo tập tin dự phòng:**

Bạn có thể chỉ thị cho **CorelDRAW** tạo một tập tin sao lưu dự phòng mỗi lần bạn lưu bản vẽ. Tập tin dự phòng này sẽ giúp bạn khôi phục bản vẽ của mình khi tập tin gốc bị hỏng. Mặc định thì tên của tập tin sao lưu này là **Backup of Filename** là tên tập tin của bạn đang lưu.

Để thực hiện việc này, thực hiện lệnh **Tools\Options**, hộp thoại **Options** xuất hiện:

- Trong danh sách các hạng mục, click chọn **Save Workspace**.

- Click chọn hộp kiểm **Make Backup on save**.

- Click nút **OK**.

2. Thiết lập chế độ lưu tự động:

Để đề phòng sự cố xảy ra khi đang làm việc (chẳng hạn như việc mất điện) sẽ làm mất các tập tin đang làm việc mà chưa lưu, bạn cần thiết lập chế độ lưu tự động. Chế độ này được thiết lập qua các mục trong khung **Auto-Backup** trên hộp thoại **Option**.

Bao gồm:

- Tùy chọn **Auto-Backup every** với khoảng thời gian giữa 2 lần lưu.

- Lưu tập tin **Backup** ở cùng thư mục với tập tin chính, hoặc do bạn chỉ định trong mục **Always back-up to**.

PHẦN II: THIẾT KẾ VẼ MINH HOẠ

BÀI 1: ĐIỀU CHỈNH FILE VÀ TRANG

I. ĐÁNH GIÁ NHU CẦU CHO HÌNH VẼ

Trước khi thiết kế đồ họa cần chú ý:

- Kích thước và số trang của **File** dữ liệu.
- Kiểu bố trí.
- Dùng để làm gì (*mục đích và môi trường ứng dụng*).
- Làm mới hay theo thiết kế đã có sẵn.

1. Xác lập cho File

- Tuỳ chọn xem trang: **Layout/Page Setup** để mở hộp **Options** click **Page**.
- Thể hiện khung trang: Muốn thể hiện khung trang hoặc không muốn thể hiện khung trang tuỳ chọn **Show page Border**.
- Thể hiện vùng in được: Tuỳ chọn: **Show printable area** dùng bật hoặc tắt sự thể hiện của khung hình chữ nhật mà máy in in ra được.
- Tuỳ chọn **Show bleed Area**: Cần dùng khi **offset** vùng **bleet**: Tránh được lỗi do vùng xén không trùng khớp, mở bằng hộp thoại **Options/ Size**.
- Hộp thoại **File/Print Setup** (*Tuỳ chọn máy in, kích thước giấy*).

2. Điều khiển cỡ và lượng trang

Sử dụng thanh thuộc tính **Property bar**.

II. ĐỊNH DẠNG TRANG: MÀU NỀN, NHÃN, KIỂU BỐ TRÍ, CỠ GIẤY VÀ HƯỚNG IN:

1. Điều khiển màu nền:

Vào **Layout/Page Setup** chọn **Background** hoặc **Tool / Options/ Document /Page/** chọn **Background**, chọn **Solid/OK**

- **Bitmap** có thể lót ảnh **Bitmap** làm nền cho trang.
- Chọn **Bitmap/Browse** chọn ảnh trong hộp **Import/OK**
- * **Tuỳ chọn Source**: Có hiệu lực khi xác định một ảnh **Bitmap** làm nền trang.
 Chọn **Linked** để liên kết với **File** bên ngoài
Embedded để nhúng ảnh **Bitmap** vào **Filecorel**.
- * **Tuỳ chọn Bitmap size**: Xác định kích thước của ảnh
 - Chọn **Default size** để sử dụng kích thước gốc của ảnh.
Custom size để nhập kích thước mới.
- * **Tuỳ chọn Print and Export Background**
 Cho phép xuất (*Export*) hoặc in trang kèm theo nền vừa xác lập.

2. Sử dụng kiểu bố trí (*layout*) và nhãn (*label*)

a) Chọn một kiểu bố trí:

Vào **Layout/Page Setup/Layout** hoặc **Tools/Option/Document/Page** chọn trang **Layout**

Chọn 5 kiểu bố trí: **Book, Booklet, Ten Card, Sid-Fold card, Top-Fold card**

b) Sử dụng nhãn (Label) định dạng trước.

Vào **Layout/Page Setup/ Label** hoặc **Tool/Options/ Document/Page/ Label**

- Tại **Label Style** chọn các nhãn có sẵn
- Tại **Customize Label** thiết lập nhãn mới, thiết lập song: muốn ghi ấn +
muốn xoá ấn -, **OK**

3. Cỡ giấy và hướng in:

Vào **Layout/Page Setup** chọn **Size**

- **Portrait** : Hướng in dọc.
- **Landscape**: Hướng in ngang.
- **Paper** : Cỡ giấy.

III. ĐẶT TÊN-CHÈN-XOÁ-SAO CHÉP-DI CHUYỂN TRANG**1. Đặt tên trang**

a) Chọn lệnh **Layout/Rename page** hoặc click chuột phải vào **Page(n)** chọn **Rename page** sau đó nhập tên trang/ **OK**

b) Sử dụng Docker Object Properties

- Click chuột phải vào vùng trống của trang
- Chọn **Properties** hoặc mở cửa sổ **Docker**
- Nhập tên ở hộp **Page title**

c) Hộp thoại **Goto page** cho phép chuyển nhanh đến một trang cụ thể.

d) Cửa sổ Docker Object Manager

- **Tool/ Object Manager** nhập tên trang mới vào.

2. Chèn trang mới

Layout/Insert Page hoặc nhấn phải chọn **Insert Page**

Nhập số lượng trang muốn chèn vào hộp **Insert** chọn **Before** (trước) hoặc **After** (sau) trang hiện thời, chọn cỡ giấy và hướng in... ở hộp thoại **Insert Page**

3. Xóa trang

- **Layout/Delete Page** hoặc nhấn phải chọn **Delete Page** (*Xóa trang*)
- **Thought to Page** : Xoá nhiều trang liên tục

4. Sử dụng Page Sorter (Xem nhiều trang cùng một lúc) - ở CorelDRAW 10

- **View/ Page Sorter**

Cửa sổ này cho phép xuất (*Export*) toàn bộ tư liệu hoặc một vài trang đã chọn - click **Export** (*Chọn các trang muốn xuất*)

hoặc **Export Plus page only** (*Xuất những trang đã chọn*)

5. Di chuyển trang, copy trang:

a) Di chuyển: Click trang và drag đến vị trí mới.

b) Sao chép trang:

Giữ **Ctrl** và click vào trang đã chọn và drag đến vị trí mới.

6. Kiểm tra bản vẽ:

(*Cần thiết khi chuẩn bị file để mang đi xuất film, tách màu*)

- **File/ Document Info**

BÀI 2: CÔNG CỤ HỖ TRỢ ĐO ĐẠC VÀ VẼ

I. THƯỚC.

- Dùng để kiểm soát vị trí của đối tượng trên trang vẽ.
- Nếu thước chưa xuất hiện - click chuột phải chọn **View/ Rulers**

Hoặc **View/ Ruler**

- Xác định gốc thước nháy chuột vào góc trái trên của thước click và drag xuống dưới hoặc sang phải để lấy tọa độ O; O => di chuyển thước.

Nhấn giữ **Shift** click vào nơi giao nhau và drag chuột.

II. XÁC LẬP ĐƠN VỊ ĐO

Dùng danh sách **Drawing Units** trên thanh thuộc tính.

- Các tùy chọn cho thước.

Mở hộp thoại **Option** (*Ctrl + J*) hoặc **Tool/Options/Rulers** cùng đơn vị chiều ngang và dọc thì chỉ được chọn đơn vị đo ở hộp **Horizontal**.

Nếu muốn chọn đơn vị đo cho hai thước khác nhau thì phải bỏ tùy chọn này và chọn **Horizontal Includes**

Vertical Minimeters

- **Origin** (*Gốc tọa độ*): Tùy chọn ở phần này xác định gốc tọa độ
- **Tick division** (*Các vạch chia*)

Tick là các nhãn số biểu thị những khoảng chia đều nhau mặc định **Tick division** có giá trị tương ứng với đơn vị đo đang lựa chọn.

III. THAY ĐỔI TỶ LỆ VẼ.

Phương pháp này được dùng khi các khoảng cách trong hình vẽ là kích thước thực và kích thước này quá lớn hoặc quá bé khi cần xem trên màn hình hoặc in ấn.

* Mở hộp thoại **Tool/Options/Document/Rulers** - trong hộp thoại **Drawing Scale** menu thả xuống **Typical scales** có tỷ lệ thông dụng từ 100: -> 1: 100 trong đó có nhiều tỷ lệ chuẩn.

- Con số **Page distance** (*Tương trưng khoảng cách trên trang vẽ*)

World Distance (*Khoảng cách trang thực tế*)

IV. CÂN CHỈNH SỰ THỂ HIỆN CỦA THƯỚC.

- **Tool/Option/Workspace/Toolbox/Zoom, Pan Tool**

Chọn **Zoom Relative to 1:1./ Calibrate Ruler**

Dùng thước thật đo cả hai thước trên màn hình tăng giảm giá trị ở hộp

+ **Horizontal**

+ **Vertical**

V. SỬ DỤNG LƯỚI (GRID)

- Lưới là hệ thống đường kẻ ngang dọc không in ra được. Lưới kết hợp với tùy chọn **Snap to grid** được dùng trong phương pháp dóng hàng nhanh.

- Để kiểm soát sự xuất hiện của lưới

Chọn **View/ Grid** hoặc click chuột phải tại vùng trống của trang vẽ và chọn **View/ Grid**.

1. Điều khiển thuộc tính của lưới (*Grid*)

Sử dụng trang **Grid** của hộp thoại Option hoặc chọn **View/ Grid and Ruler Setup** hoặc kích chuột phải trên thanh thước và chọn **Grid Setup**.

- Có thể sử dụng cửa sổ **Object Manager** để kiểm soát sự thể hiện của **Grid**.

- Các tùy chọn:

Frequency (*Tần số lưới*) số lượng đường xuất hiện.

Spacing (*Khoảng cách*) khoảng cách vật lý giữa các đường lưới.

(*Tắt, bật*): **Show Grid** (*Như đường kẻ*) **Snap Grid as lines**

(*Hút*) **Snap to Grid** (*Đường chấm*) **Snap Grid as dots**

- Các lệnh **Snap to**: trên thanh thuộc tính.

Snap to Grid: Hút vào lưới

Snap Grid as lines: Hút vào đường chỉ dẫn

Snap to Objects: Hút vào đối tượng

VI. SỬ DỤNG ĐƯỜNG CHỈ DẪN (*GUIDELINES*)

1. Tạo Guideline

- Chọn xuất hiện thước **View/Ruler**

- Drag chuột từ thước ngang hoặc dọc thả vào trang vẽ

- Xoá đường chỉ dẫn đánh dấu - **Delete**

- Di chuyển Drag chuột

- Quay nghiêng click vào đường chỉ dẫn 2 lần làm xuất hiện các mũi tên, đưa chuột lên trên mũi tên drag chuột.

2. Thay đổi thuộc tính đường chỉ dẫn (*Guid line*)

Để quản lý hoặc đặt luồng chỉ dẫn vào vị trí chính xác chọn **View/ Guid line Setup**.

Hoặc kích chuột phải vào thước và chọn **Guid line Setup**.

Hoặc khi có một đường chỉ dẫn trên trang vẽ click vào biểu tượng nút **Guid line Options** để khởi động hộp thoại trên.

Chọn dạng đường chỉ dẫn ở cây thư mục.

Nhập vị trí ở hộp **Vertical / Add**

- Tạo đường chỉ dẫn mới:

Nhập vào hộp nhập vị trí đường chỉ dẫn **Add**

- Di chuyển một đường chỉ dẫn đã có:

Chọn nó trong danh sách đã có, nhập vị trí ở hộp nhập **Move**.

- Xoá một đường chỉ dẫn đã có:

Chọn nó trong danh sách **Delete**

- Xoá toàn bộ đường chỉ dẫn có trong danh sách **Clear**

3. Chọn màu cho đường chỉ dẫn

Chọn **View/ Guide line Setup/ Guide line**

4. Khoá mở đường chỉ dẫn

Chọn **Guide line** nhấp chuột vào biểu tượng trên thanh thuộc tính

- Mở khoá: Click chuột phải vào đường chỉ dẫn chọn **Unlock Object**

5. Kiểm soát Layer guides (*Lớp của đường chỉ dẫn*)

Chọn **Tool/ Object Manager**

6. Biến một đối tượng thành đường chỉ dẫn

Mở **Object Manager** tạo đối tượng, drag đối tượng trong cửa sổ docker hoặc trong trang vẽ hiện hành thả vào phạm vi của **Layer Guides** trong **Master page**.

7. Sử dụng đường chỉ dẫn định sẵn.

Mở hộp thoại **Option (Ctrl + J)/ Document/Guideline/Presets**

- **One Inch Margins** tự động tạo các đường chỉ dẫn dọc và ngang lùi vào cách khung trong 1 inch

- **Bleed Area** giới hạn vùng **Bleed**

- **Page Bordes**: Ngay khung trang vẽ.

- **Printable Area**: Vùng in ra được (*Tùy từng máy in*)

- **Three column Newsletter** (*Thành 3 cột dùng để soạn thảo văn bản*)

- **Basic Grid**: Các đường cách nhau 1cm hoặc 1 inch

- **Upper Left grid**: 6 đường dọc và ngang cách đều 1cm từ góc bên trái

8. Lưu các đường chỉ dẫn

Mở hộp **Option/ Document/Guideline/Presets** có các tùy chọn:

Margin: Canh lề

Columns: Tạo cột/ **OK**

Grid: Lưới

VII. PHÓNG TO - THU NHỎ - XEM TRÊN MÀN HÌNH

1. Chọn chế độ xem - View

View:

- **Wireframe/Simple Wireframe**
- **Draft:** Thể hiện màu đơn sắc
- **Normal:** Chế độ xem thường dùng nhất gồm thuộc tính đường biên, chất lượng hình ảnh bình
- **Enhanced:** Thể hiện đối tượng và văn bản rất mềm mại, hiệu ứng này là (*Anti - Aliasing*) hưởng ứng chống biến thái, nơi hai màu giao nhau có sự chuyển màu.

2. Thu phóng và chuyển vị trí cần xem

+ Sử dụng công cụ **Zoom** - Trên thanh thuộc tính

- **Zoom level** : Cấp độ thu phóng
- **Zoom in** : Phóng lớn: **F₂**
- **Zoom out** : Thu nhỏ: **F₃**
- **Zoom to Selected** : Xem các đối tượng đang chọn (**Shift + F₂**)
- **Zoom to All Object** : Xem tất cả các đối tượng (**F₄**)
- **Zoom to Page** : Xem toàn bộ trang (**F₄**)
- **Zoom to Width/Height** : Xem theo chiều rộng hoặc cao click vào **Zoom to Width/Height** trên thanh thuộc tính.

3. Tạo phím tắt cho việc xem:

Mở hộp thoại **Option: Tools/Option/Workspace/Customize/Commands** chọn **View** từ menu thả xuống click chọn công cụ hoặc lệnh trong danh sách.

- Chọn **Shortcut keys** (thể hiện tùy chọn phím tắt):

Click vào hộp nhập **New Shortcut keys** nhấn một phím trên bàn phím (hoặc tổ hợp phím) / **Assign** \ **OK**

- Để xoá bỏ một phím tắt:

Chọn **Shortcut** đó trong danh sách **Current Shortcut Keys/Delete**

4. Sử dụng công cụ **Pand** (H)

- Nếu chọn công cụ **Pand** - click sẽ thực hiện lệnh **Zoom out** (*Thu nhỏ*), kích đúng (**Zoom in**), phóng to
- Cuộn sang trái : **All + Mũi tên** sang trái
- Cuộn sang phải : **All + Mũi tên** sang phải
- Cuộn trên : **All + Mũi tên** hướng trên
- Cuộn xuống : **All + Mũi tên** hướng xuống.

5. Sử dụng cửa sổ **View Manager** (**Ctrl + F₂**)

VIII. STYLE VĂN BẢN VÀ ĐỒ HOẠ

1. Tạo một Style

a) Tạo Style bằng cửa sổ *Graphic and Text Style*

Thực hiện lệnh **Tools\Graphic and Text Style**:

- Click nút **Options**, chọn **New** trên trình đơn xuất hiện

- Mở một trong các lựa chọn sau:

+ **Graphic Style**: Tạo một kiểu đồ họa mới trên cơ sở **Style Default Graphic**.

+ **Artistic Text Style**: tạo một kiểu chữ mỹ thuật trên cơ sở **Style Default Artistic Text**.

+ **Paragraph Text Style**: tạo một kiểu đoạn văn bản trên cơ sở **Style Default Paragraph Text**.

- Chọn **Style** mới từ danh sách trong **Graphic and Text Style Docker**.

- Click nút **Option** và chọn mục **Properties** trên trình đơn thả xuống. Hộp thoại **Options** xuất hiện:

- Click nút **Edit** bên cạnh các thuộc tính **Text**, **Fill**, **Outline** để thay đổi thuộc tính của nó.

- Chỉnh sửa các thuộc tính **Text**, **Fill**, hoặc **Outline** cần thiết.

- Click **OK**.

b) Tạo một Style từ một đối tượng *Graphic hoặc Text*.

- Click nút phải chuột trên đối tượng bằng công cụ **Pick**.

- Click **Style**, chọn **Save Style Properties**. Hộp thoại **Save Style as** xuất hiện.

- Gõ một tên cho **Style** trong hộp **Name**.

- Mở bất kỳ các lựa chọn sau:

+ **Text**: Dùng thuộc tính văn bản của đối tượng cho **Style** mới.

+ **Fill**: Dùng các thiết lập màu nền của đối tượng cho **Style** mới.

+ **Outline**: Dùng các thiết lập màu nền của đối tượng cho **Style** mới.

- Click **OK**.

2. Áp dụng một style

Khi bạn áp dụng một **Style** cho một đối tượng, **CorelDRAW** sẽ tạo nên thuộc tính mới cho đối tượng bằng những thuộc tính của **Style** được chọn.

a) Dùng nút phải chuột

Click nút phải chuột trên đối tượng bằng công cụ **Pick**, một menu xổ dọc xuất hiện.

- Chọn **Style**, chọn **Apply** sẽ hiển thị danh sách trong **Docker Graphic And Text Styles**.

- Click nút **Option**, chọn **Apply Style** để áp dụng **Style** cho đối tượng được chọn.

3. Sửa, đổi tên và xoá một style

a) Sửa đổi Style:

Thực hiện lệnh **Tools\Options**, chọn **Properties**.

- Chọn **Style** cần thay đổi từ danh sách chứa trong **Graphic And Text Styles Docker**.

- Click nút **Option**, chọn **Properties**.

- Click nút **Edit** bên cạnh thuộc tính bạn muốn thay đổi.

- Chỉnh sửa các thuộc tính **Text**, **Fill**, hoặc **Outline**

- Click **OK**.

b) Đổi tên một style

Thực hiện lệnh **Tool\ Graphic And Text Styles**.

- Click nút phải chuột lên **Style**, chọn **Rename**.

- Nhập tên mới và ấn **Enter**

c) Xoá một Style

Thực hiện lệnh **Tool\ Graphic And Text Styles**.

- Click chọn **Style** bạn muốn xoá

- Click nút **Option**, chọn **Delete**.

IX. STYLE MÀU

1. Chọn một Style màu

a) Chọn một Style màu

- Mở cửa sổ docker **Color** qua mục **Color Style...** trên trình đơn **Tool**

- Thực hiện một trong các thao tác sau:

+ Click nút **New color Style** rồi chọn màu trên hộp thoại

+ Chọn và kéo màu từ bảng màu hiện thành thả vào **Docker Colors**.

+ Kéo một đối tượng có màu nền và màu đường viền bạn muốn dùng làm **Style** thả vào **Docker Colors**.

b) Tạo một Style màu con

- Mở **Docker Colors** qua mục **Color Styles** trên trình đơn **Tools**.

- Chọn một **Style** màu bạn muốn kiên kết đến một màu con.

- Click vào nút **New Child Color**.

- Trên hộp thoại **Create A New Child Color** xuất hiện, chọn một màu bằng cách click vào bảng màu hình vuông.

- Gõ tên vào hộp thoại **Color Name**.

c) Tạo các màu nguồn và màu từ hình ảnh

- Chọn một hình ảnh hoặc một nhóm các đối tượng bằng công cụ **Pick**.

- Click vào nút **Auto Create Color Style** trên docker **Colors**.

- Mở một trong các lựa chọn sau:

+ **Use Fill Color:** Để tạo **Style** màu cơ sở trên các màu nền trong hình ảnh được chọn.

+ **Use Outline Color:** Để tạo **Style** màu cơ sở trên các màu đường viền trong hình ảnh được chọn.

- Mở hộp kiểm tra **Automatically Link Similar Color Together** để liên kết các màu cùng loại với nhau dưới các màu nguồn của chúng. Nếu bạn đóng hộp kiểm tra này **CorelDRAW** không nhóm các màu cùng loại lại dưới một màu nguồn.

- Nếu bạn mở hộp kiểm tra **Automatically Link Similar Color Together**, di chuyển con trỏ **Parent Creation Index** để xác định số các màu nguồn. Di chuyển con trỏ về bên phải để tạo vài màu nguồn. Di chuyển con trỏ về bên trái để tạo nhiều màu nguồn. Click nút **Preview** để xem.

- Mở hộp kiểm tra **Convert Child Palette To CMYK** để chuyển đổi các màu hiện hành sang màu **CMYK**, vì vậy chúng được nhóm dưới một màu gốc thích hợp.

2. Áp dụng các style màu

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

- Mở docker **Colors**.

- Click đúp vào tên **Style** màu bạn muốn áp dụng từ danh sách chứa trong docker. Hoặc kéo **Style** màu bạn muốn và thả lên đối tượng.

3. Sửa, đổi tên và xoá style màu.

a) Sửa một style màu

*) Màu nguồn:

- Thực hiện lệnh **Tools\Color Style**.

- Chọn màu nguồn muốn sửa đổi trên docker xuất hiện.

- Click vào nút **Edit Color**.

- Chọn một màu tự hộp thoại **Edit Color Style**.

*) Màu con:

- Thực hiện lệnh **Tools\Color Style**.

- Chọn màu con muốn sửa đổi.

- Click vào nút **Edit Child Color**.

- Chọn một màu tự hộp thoại **Edit Child Color**.

b) Đổi tên một style màu

- Thực hiện lệnh **Tools\Color Style**.

- Click chuột phải vào **Style** màu bạn muốn đổi tên và click chọn **Rename**.

c) Xoá một style màu

- Thực hiện lệnh **Tools\Color Style**.

- Click chuột phải vào **Style** màu bạn muốn xoá và click chọn **Delete**.

X. TEMPLATE

1. Tạo một Template:

Template là một tập tin bao gồm các **Style đồ họa và văn bản**. Bạn có thể dùng các **Style** bạn tạo hoặc các **Style** từ mẫu (*Template*) khác để tạo một tập tin **CorelDRAW Template** có dạng ***.CDT**.

- Mở docker **Graphic And Text** bằng lệnh **Tools\ Graphic And Text Style...**
- Thực hiện một trong các thao tác sau:
 - + Tạo các văn bản và đồ họa, dùng chúng để tạo các file bạn muốn.
 - + Dùng vùng tạm (Clipboard) để nạp các đối tượng với các **Style** bạn muốn lưu vào **Template** mới.
 - + Nạp một **Template** với các **Style** bạn muốn, và áp dụng chúng cho các đối tượng trên trang.
- Click nút **Option**, chọn **Template**, chọn **Save as**
- Nhập tên vào hộp **File Name** để lưu **Template** vào ổ đĩa và thư mục hiện hành.
- Thực hiện một trong những thao tác sau:
 - + Mở hộp kiểm tra **With Contents** để thiết lập bao gồm cả trang và các đối tượng trong trang.
 - + Đóng hộp kiểm tra để chỉ lưu các kiểu.
- Click nút **Save**.

2. Template Wizard

a) Dùng Template Wizard

- Nạp đĩa **CorelDRAW X6 Clipart** (Disk 2) vào ổ đĩa CD-ROM trên máy tính của bạn.

- Click chọn trình đơn **File**.
- Chọn **New From Template**.

Xuất hiện hộp thoại **Template Wizard**:

- Mở một trong các nút:
 - + **CorelDRAW Template**.
 - + **PaperDirect Template text and paper samples**
 - + **PaperDirect Template text only**.
- Click nút **Next** để chuyển qua bước tiếp theo.
- Chọn kiểu **Template**.
- Click nút **Next**, chọn **Template** bạn muốn.
- Click nút **Finish**.

b) Dùng hộp thoại Open Drawing

- Thực hiện lệnh **File\Open** hộp thoại **Open Drawing** xuất hiện.
- Chọn **CorelDRAW Template (.CDT)** từ hộp danh sách **File of Type** và xác định tự mục chứa **Template** ở hộp **Look in**.
- Click chọn **Template** muốn mở rồi click vào nút **Open**.
- Chọn các tùy chọn trên hộp thoại **Open Template** xuất hiện. Rồi kích chọn **OK**.

PHẦN III. CÔNG CỤ TẠO HÌNH

BÀI 1: TẠO HÌNH CƠ BẢN

I. CÔNG CỤ RECTANG (F6)

Vẽ các hình chữ nhật, vuông (ấn *Ctrl*)

+ Bo tròn các góc: Click  (Round corner)

→ Nếu bo tròn đồng thời các góc - chọn tùy chọn **Edit corner together**

→ Nếu điều chỉnh từng góc bỏ tùy chọn **Edit corner together**

+ Góc cong vỏ sò: Click  (Scalloped corner)

+ Góc vát: Click  (Chamfered corner)

1. Vẽ hình chữ nhật.

+ Chọn công cụ **Rectangle**, drag con trỏ.

+ Khi hình chữ nhật mới được tạo, **CorelDRAW** sẽ tự động gán thuộc tính đường biên và màu tô (*Fill*) cho nó.

→ Muốn định lại chiều dày đường biên chọn **Hairline** trên thanh thuộc tính. Nếu trên thanh thuộc tính không hiển thị, chọn **F12** / Hộp thoại **Outline pen**

Hoặc cửa sổ docker **Object Properties**

Window/ Docker/Object Properties

2. Xác lập độ bo tròn các góc, góc cong vỏ sò, góc vát

+ Chọn 4 tùy chọn trên thanh thuộc tính, bật tắt các ổ khóa (*cạnh*)

+ Dùng công cụ **Shape (F10)** drag 1 điểm điều khiển của hình chữ nhật.

Nếu muốn điều khiển từng góc: **Shift + Click chuột** để bỏ các điều khiển góc

+ Cửa sổ **Docker Object Properties**

Mở cửa sổ này bằng cách click chuột phải và hình chữ nhật chọn **Properties** từ menu vừa thả xuống.

→ Hình vuông:

- Nhấn giữ **Ctrl** khi vẽ hình.

- Nhấn giữ **Shift** (*Hình thể thay đổi thì tâm ra*)

- Nhấn giữ **Ctrl + Shift** (*Hình thay đổi từ tâm có chiều cao, chiều rộng bằng nhau*).

II. VẼ HÌNH ELIP (F7)

+ Khi drag vẽ hình **Ellipse** các tùy chọn thể hiện trên thanh thuộc tính.

Dạng **Ellipse**: Vẽ hình **Ellipse** thông thường

Dạng **Pie** (*nền tròn*)

Dạng **Are** (*cung*)

+ Ngoài cách chọn công cụ **Ellipse** từ hộp công cụ ta có thể click chuột phải vào vùng trống của trang vẽ chọn **Create Object/ Ellipse** từ menu vừa xuất hiện.

III. CÔNG CỤ VẼ ĐƯỜNG KẼ LƯỚI (GRAPHIC PAPER (D)), CÁC HÌNH ĐA GIÁC (POLYGON (Y)), VẼ HÌNH XOẮN ỐC - (SPIRAL) (A)

1. Công cụ vẽ đường kẻ lưới (Graphic Paper (D))

Khi công cụ này được chọn, các tùy chọn xuất hiện trên thanh thuộc tính chung với các tùy chọn của **Spiral**

→ **Column**: Số cột

→ **Rows**: Số hàng

+) Để tạo nhanh một kẻ ô vuông:

- Ta nhập số hàng và số cột bằng nhau giữ **Ctrl** khi drag.

- Nhấn giữ phím **Shift** để vẽ từ tâm ra.

2. Các hình đa giác (POLYGON (Y))

+) Lấy công cụ **Polygon** từ hộp công cụ hoặc dùng phím tắt **Y**

+) khi chọn công cụ này thanh thuộc tính thể hiện các tùy chọn khác nhau như

→ **Polygon Mode** (*Dạng đa giác*)

→ **Star Mode** (*Dạng hình sao*)

→ Tùy chọn **Sharpness of polygon** (*Độ nhọn của đỉnh*)

a. Vẽ hình đa giác:

- Drag chuột để vẽ, thay đổi giá trị số đỉnh trên thanh thuộc tính.

- Click nút **Polygon mode** hoặc **Star mode** trên thanh thuộc tính để định dạng hình vẽ.

b. Tạo hình dạng Polygon star có dạng ngôi sao.

- Chọn **Tools/ Option (Ctrl + J)**

- Chọn **Work Space/ Tool box/Polygon Tool**

- Trong trang **Polygon Tool** click chọn **Polygon as Star**

- Nhập số đỉnh ở hộp: **Number of points on Polygon**

- Nhập giá trị độ nhọn ở: **Sharpness**

3. Vẽ hình xoắn ốc- (SPIRAL) (A)

Bao gồm mở uốn cong cùng chiều hoặc ngược chiều kim đồng hồ (*tùy vào hướng drag chuột*)

+) Khi **Spiral** được chọn. Xuất hiện các tùy chọn trên thanh thuộc tính như:

Số vòng xoắn

Kiểu xoắn đối xứng.

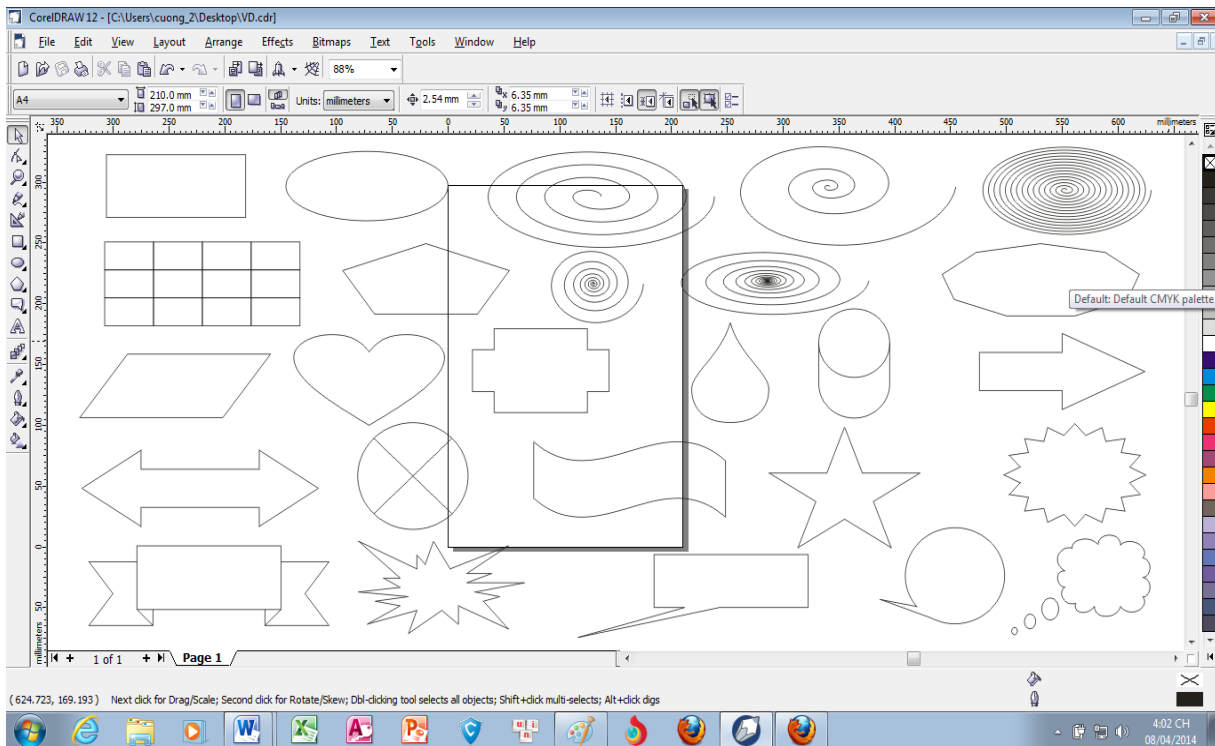
Kiểu xoắn mở rộng dần, bước xoắn

- **Spiral Revolutions** (*Số vòng xoắn*)
- **Symmetrical Spiral** (*Kiểu xoắn đối xứng*)
- **Logarithmic Spiral** (*Kiểu xoắn có bước xoắn tăng dần*)
- **Spical Expansion Factor** (*Hệ số mở rộng bước xoắn*)

Note: Hình xoắn ốc có tối thiểu là một vòng, tối đa làm 100 vòng.

IV. CÔNG CỤ VẼ CÁC HÌNH ĐẶC BIỆT

- + **Basic Shapes** : Các hình dạng đặc biệt.
- + **Arrow Shapes** : Các hình dạng mũi tên.
- + **Flowchar Shapes** : Các hình dạng sơ đồ.
- + **Star Shapes** : Các hình dạng ngôi sao.
- + **Callout Shapes** : Các hình dạng lời thoại.



V. CÔNG CỤ VẼ CÁC ĐƯỜNG:

- **Freehand**
- **Bezier**
- **Artistic Media**
- **Demension** : Đường đo kích thước
- **Straight - Line Connector** : Đường nối thẳng
- **Right – Angle Connector** : Đường nối góc
- **Right – Angle Round Connector** : Đường nối góc tròn

1. Công cụ Freehand Tool (*Bút vẽ tự do*)

Công cụ vẽ đường dẫn. Công cụ này sẽ quá tốt nếu dùng thêm 1 bảng và một bút vẽ điện tử (*Digital table và styluspen*)

- Vẽ các hình dạng tự nhiên: Bạn Click chuột với công cụ **Freehand** và drag chuột vẽ như dùng bút chì bình thường trên giấy. Trong khi vẽ, bạn có thể xoá đoạn vừa vẽ bằng cách nhấn phím **Shift** và drag chuột ngược lại, thả phím **Shift** và tiếp tục vẽ.

- Vẽ đoạn thẳng: Bạn click chọn điểm đầu với công cụ **Freehand**, sau đó click chọn điểm cuối thì bạn sẽ được đoạn thẳng nối hai điểm. Trong khi drag chuột có thể nhấn giữ **Ctrl** để ép buộc con chuột di chuyển theo phương có góc là bội số của 15^0 so với điểm thứ nhất. Góc ép buộc này được xác nhận với tùy chọn **Constrain angle** trong trang **Edit** → Mở hộp thoại **Option (Ctrl + J)/Workspace/ Edit**.

- Chọn công cụ **Freehand** drag tạo thành đường vẽ (*path*)

- Drag chuột để vẽ các đường - Khi đó các **Node** được tự động tạo ra trên đường vẽ.

- Ấn **Ctrl** khi vẽ sẽ tạo các đường cao, ngang, chéo 15^0

- Vẽ đường gấp khúc phải click đúp chuột ở điểm tiếp theo: thứ **2, 3, 4, ...**

2. Công cụ vẽ đường Bezier

Công cụ vẽ các đoạn cong liền nhau. Công cụ **Bezier** cho phép điều chỉnh đường con trong khi vẽ.

Bạn click chuột với công cụ **Bezier** chọn điểm đầu, click chọn các điểm kế tiếp để được hình dạng như ý, kết thúc đường vẽ bằng phím **Space** hoặc click đúp chuột.

* Lưu ý:

Đường dẫn vẽ bởi công cụ **Bezier** là đường cong, nên tại mỗi nút đều có cần điều khiển cho phép bạn điều khiển đường cong. Cần điều khiển sẽ xuất hiện khi bạn chọn điểm bằng cách nhấp và giữ chuột.

3. Phần màu tô Fill cho đường mở

Mở **Tool/Option (Ctrl + J)/ Document/General**

- Chọn **Fill Open curves/OK**

Sau khi chọn bất kỳ đường mở nào cũng có thể được tô màu.

4. Sử dụng công cụ Artistic Media (*thư họa*)

Đây là công cụ vừa vẽ các đường, đồng thời áp dụng hiệu ứng nằm trong hộp công cụ. Khi chọn trên thanh thuộc tính xuất hiện 5 kiểu lựa chọn

- Kiểu **Preset**
- Kiểu **Brush**
- Kiểu **Sprayer**
- Kiểu **Callgraphic**
- Kiểu **Pressure**

a) Kiểu *Preset*

Là công cụ tạo ra đường vẽ theo nét bút định sẵn, nét bút này được liên kết động với đường dẫn tạo sẵn.

- Độ mềm mại có thể chọn từ 0% đến 100% bằng tùy chọn **Freenhand Smoothing**

- Chiều rộng từ 0,7 → 250mm tùy theo đơn vị đo

- Các nét bút định sẵn được chọn từ danh sách **Preset Stroke list** trên thanh thuộc tính.

- Các kiểu nét vẽ này thực chất là những đường dẫn đóng liên kết động với đường dẫn mà nó áp dụng nên chúng có đầy đủ thuộc tính tô màu (*Fill*) và đường biên (*out line*).

+) Thao tác vẽ:

- Chọn công cụ **Artistic media** từ hộp công cụ.
- Xác định các giá trị cho nét bút trên thanh thuộc tính
- Click vào **Preset stroke list** để chọn kiểu nét bút.
- Drag chuột để vẽ đường bất kỳ và thả nút chuột
- Hoặc áp dụng cho một đối tượng có sẵn

b) Kiểu *Brush*

Tạo các đối tượng **Artistic media group** với một hình được làm biến dạng dọc theo đường dẫn.

- Đây là kiểu dùng làm đối tượng phức tạp có nhiều màu.

- Kiểu **Brush** có thêm các tùy chọn mới là:

→ **Save Artistic media** (*Lưu các đối tượng làm nét bút*)

→ **Delete** (*Xoá nét bút hiện hành trong danh sách Brush*)

→ **Browse** chọn một thư mục có chứa các file dùng làm nét bút.

+) Thao tác vẽ: (*Giống Preset*)

+) Để mở một danh sách với nét bút đã lưu:

- Click vào nút **Browse** chọn một thư mục có chứa các **File cmx** dùng làm nét bút trong hộp thoại **Browse for folder** và click **OK**

Danh sách nét bút mới này sẽ thay thế cho các danh sách đã có trong **Brush stroke List**

+) Muốn lưu các đối tượng trên trang vẽ hiện hành thành nét bút:

Click vào nút **Save Artistic media stroke** (*Thanh thuộc tính*)

→ Trong hộp thoại **Save as** nếu muốn lưu file (*file được lưu theo định dạng nếu chuẩn là cmx*) vào thư mục Custom media stroke của thư mục cài đặt Corel. Nét bút được lưu sẽ xuất hiện trên danh sách **Brush stroke list** mặc định.

Để xoá nét bút hiện hành trong danh sách này kích Delete.

c) Kiểu Sprayer (vẽ bằng cách phun các đối tượng)

Kiểu **Sprayer** sẽ phun các đối tượng trong **File** có sẵn (*các file Sprayer đọc theo đường dẫn khi đối tượng đã có trên trang vẽ*).

+ Click chọn **Spayer** - Các tùy chọn xuất hiện trên thanh thuộc tính:

1 → **Freehand Smoothing** (*độ mềm mại*)

2 → **Size of Object(s) to be Sprayed** kích thước của đối tượng phun

3 → **Scale of Object(s) to be Sprayed** Tỷ lệ giữa các đối tượng phun

4 → **Spraylist File list** Danh sách các file chứa đối tượng được phun

5 → **Choice of spray order** Thứ tự sắp xếp đối tượng phun

6 → **Dabs of Object(s) to be sprayed** Số đối tượng tại một điểm

7 → **Spacing of Object(s) to be sprayed** Khoảng cách giữa các điểm đặt đối tượng

8 → **Rotation** Quay đối tượng

9 → **Offset** Độ dịch chuyển đối tượng phun so với đường dẫn

*** Tính năng của các tùy chọn SPRAYER**

(1) **Size và Scale**

- **Size:** Tỷ lệ % kích thước của đối tượng phun so với kích thước nguyên bản trong file

- **Scale:** Làm thay đổi tỷ lệ của đối tượng phun phía sau đối tượng so với đối tượng phun phía trước.

(2) **Choice of spray Order**

Xác định trật tự các đối tượng phun dọc theo đường dẫn

- **Randomly;** (*ngẫu nhiên*)

- **Sequentially** (*Theo trật tự trong file*)

- **By Direction:** (*Thay đổi đối tượng phun khi đường dẫn đổi hướng*)

(3) **Dabs và Spacing:**

Dabs = Xác định số đối tượng đặt tại 1 điểm/ đường dẫn

Spacing: Xác định khoảng cách các đối tượng phun

(4) **Rotation**

- Click vào nút này trên thanh thuộc tính làm xuất hiện hộp thoại Rotation Values.

- Ở tùy chọn **Angle** - xác lập góc quay

- **Page Based-** Dùng trang vẽ làm chuẩn để quay

- **Path Based**- Dùng đường vẽ làm chuẩn

(5) **Offset** - Xuất hiện hộp thoại offset

Hộp thoại này cho phép làm dịch chuyển các đối tượng phun trên đường dẫn. Để tạo sự dịch chuyển.

Chọn **Use offset**/ nhập giá trị chuyển

Để tạm bỏ hiệu lực của các tùy chọn dịch chuyển bỏ **use**.

+ Thao tác vẽ:

- Chọn công cụ **Artistic Media**/ chọn kiểu **Spaper**/ chọn một nét bút trong danh sách **Spray list**/ chọn giá trị độ lớn cho các đối tượng phun ở hộp **Size**/ xác lập tùy chọn khác Drag vẽ trên trang/ click đối tượng/ chọn công cụ **Artistic Media**/ chọn một kiểu **Spray list file**.

(6) Kiểu **Calligraphic** và **pressure**

Kiểu bút sắt có độ nghiêng của đầu bút

Lưu các nét bút cho kiểu Brutsh and Sprayer

a) Tạo một nét bút cho kiểu Brush

-Mở **File** mới/ tạo và sắp đặt các đối tượng muốn dùng làm bút, xoá hết các đối tượng thừa.

- Chọn một công cụ **Artistic Media**/ chọn kiểu bút trên thanh tùy chọn/ dùng con trỏ của công cụ **Artistic Media** chọn một đối tượng click vào nút **Save Artistic Media stroke** trên thanh tùy chọn để mở hộp thoại save as

- Chọn một thư mục trong hộp thoại để lưu nét bút mới

-> Chọn một thư mục: **Corel/Graphic X6/Draw/custommedia stroke** thì nét bút này sẽ được đưa vào danh sách các nét bút mặc định của kiểu **Brush**.

- Đặt tên cho **File** nét bút ở hộp nhập **Filename save**.

b) Tạo đối tượng phun cho một nét bút kiểu sprayer

- Mở file hình vẽ mới tạo và sắp đặt các đối tượng muốn dùng làm đối tượng phun (*nếu có nhiều đối tượng thì phải chọn Group chúng lại*)

- Chọn công cụ **Artistic Media**/ Chọn kiểu **Sprayer**/ chọn **New spray list** ở trên cùng danh sách **Spraylist File list**.

- Dùng con trỏ **Artistic Media** click một đối tượng (*Nhóm đối tượng*)

- Click và nút **Add to sprayer** trên thanh tùy chọn để lưu đối tượng phun.

- Khi ta đã lưu xong click vào nút spraylist Dialog để mở hộp thoại Create play líh/ click một đối tượng phu, click vào nút để sắp xếp lại đối tượng phun theo thứ tự.

- Muốn xoá đối tượng phun. Click vào nút **Remove** hoặc **Clear**

- Muốn đưa đối tượng hoặc đưa tất cả đối tượng vào danh sách **Playlist** click và nút **Add** hoặc nút **Add All/ OK**

+> Click vào nút **Save Artistic Media stroke** trên thanh thuộc tính để lưu lại các nét bút với các đối tượng phun vừa tạo.

5. Điều chỉnh hình dáng (Node), đường nối các Node (Path)
(Sử dụng với công cụ Bezier hoặc Shape)

Để vẽ các đường cong hoặc đường thẳng đây chính là các đối tượng vector hay các đường hoặc đối tượng **Curver** thông thường.

Tại các điểm định vị (Node) sẽ quyết định hình dáng của đường, đường nối các node (Path).

* Các thuộc tính của **Path** như:

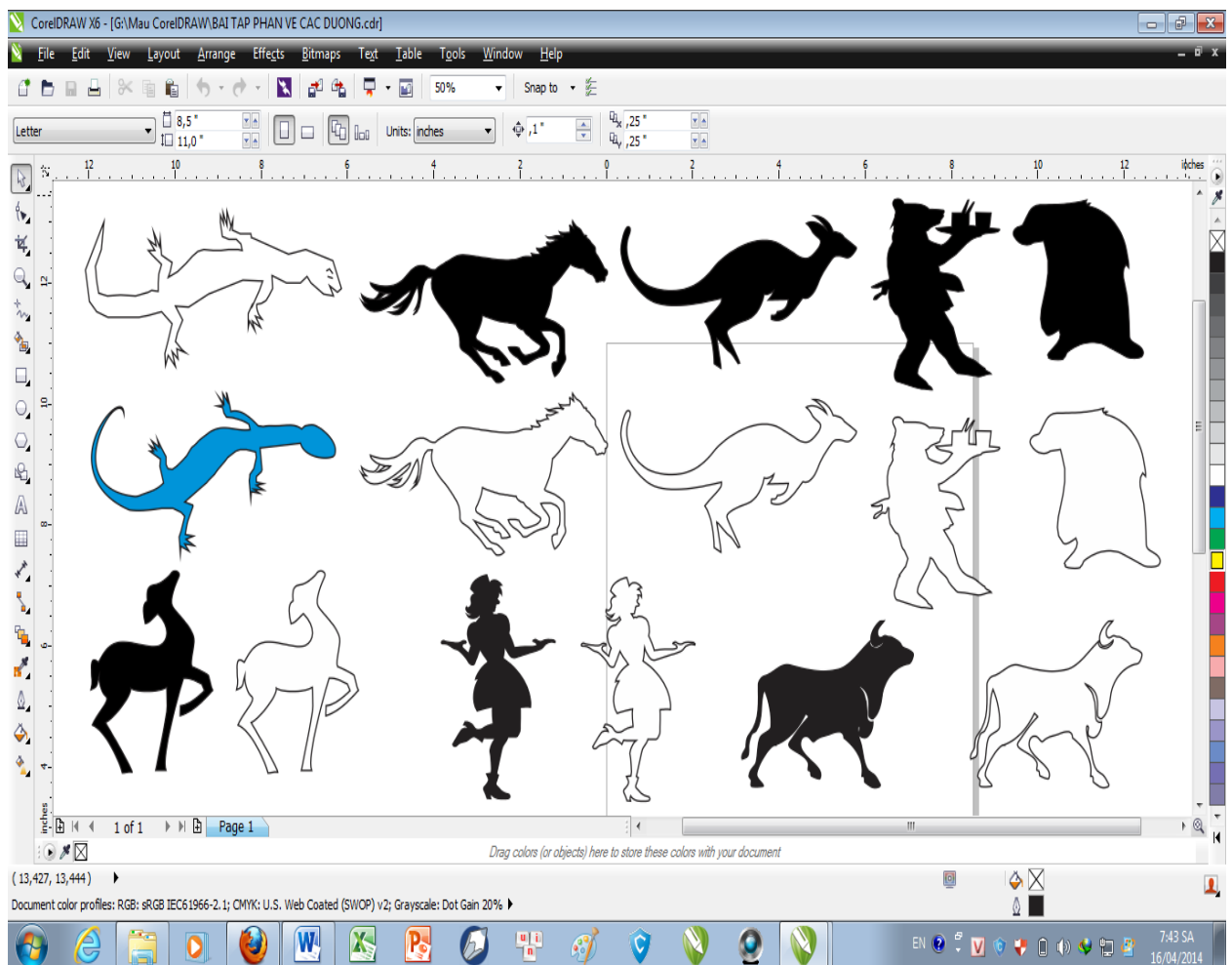
- Đường đứt đoạn, chiều dày nét, màu nét, dạng mũi tên, chiều dày nét biến đổi theo phương của **Path**, cách thể hiện tại các góc.

* Các thuộc tính của node

- **Node** gãy góc (*Cusp*)
- **Node** trơn (*Smooth*)
- **Node** đối xứng (*Symmetrical*)


Có thể điều chỉnh các thuộc tính này bằng hộp thoại

Out line pen (F12)



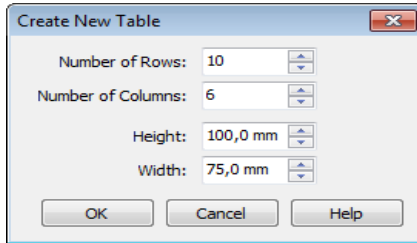
VI. VẼ VÀ XỬ LÝ BẢNG BIỂU TRONG CorelDRAW

1. Chèn bảng biểu:

+)Cách 1: Click vào biểu tượng  (Table tool), chọn số cột và số hàng tại Rows and columns trên thanh thuộc tính. Sau đó vẽ bảng biểu với kích thước tùy ý.

+)Cách 2:

→ Vào menu Table -> chọn Create New Table... xuất hiện hộp thoại:



- Tại Number of Rows: Nhập số cột
- Tại Number of Columns: Nhập số hàng
- Tại Height: Chọn độ cao của hàng
- Tại Width: Chọn độ rộng của cột

→ Chọn OK

→ Vẽ bảng biểu với kích thước tùy ý.

2. Đánh dấu cột, hàng, ô trong bảng:

→ Click vào biểu tượng Shape Tool (hoặc ấn F10)

→ Cách đánh dấu các cột, hàng, ô trong bảng tương tự như trong Word.

3. Thay đổi kích thước của cột, hàng trong bảng:

→ Click vào biểu tượng Shape Tool (hoặc ấn F10)

→ Đưa con trỏ chuột tới các đường, khi con trỏ chuột chuyển thành mũi tên 2 chiều thì giữ và kéo chuột để thay đổi độ rộng của cột và độ cao của hàng với kích thước tùy ý.

3. Chèn thêm cột, hàng trong bảng:

→ Cần chèn thêm bao nhiêu cột, hàng thì chọn bấy nhiêu

→ Vào Table -> Chọn Insert

- Row Above : Chèn thêm hàng lên phía trên vùng đánh dấu.
- Row Below : Chèn thêm hàng xuống phía dưới vùng đánh dấu.
- Column Left : Chèn thêm cột vào bên trái vùng đánh dấu.
- Column Right : Chèn thêm cột vào bên phải vùng đánh dấu.

4. Xóa cột, hàng trong bảng:

→ Cần xóa bao nhiêu cột, hàng thì chọn bấy nhiêu


→ Vào Table -> Chọn Delete - Row : Xóa hàng

- Column : Xóa cột

5. Trộn ô (gộp ô):



→ Đánh dấu nhóm ô cần trộn

→ Vào Table chọn Merge cells hoặc click vào biểu tượng  trên thanh thuộc tính.

Bỏ trộn: Vào Table chọn Unmerge cells hoặc click vào biểu tượng .

6. Tách ô:

→ Đánh dấu nhóm ô cần tách

→ Vào Table chọn Split into Rows: Số hàng cần tách hoặc click vào 
Split into Columns: Số cột cần tách hoặc click vào .

7. Nhập văn bản trong bảng:

→ Click vào biểu tượng A (Text tool) hoặc ấn F8

→ Click chuột vào ô cần nhập dữ liệu

→ Nhập dữ liệu và định dạng dữ liệu Paragraph Text.

BÀI 2: THAO TÁC TRÊN ĐỐI TƯỢNG**I. CHỌN VÀ BIẾN ĐỔI ĐỐI TƯỢNG****1) Chọn đối tượng bằng công cụ Pick:**

- Click chuột với công cụ **Pick** và chọn đối tượng, kết hợp phím **Alt** trong khi chọn sẽ chọn được đối tượng ẩn, kết hợp với phím **Shift** trong khi chọn sẽ chọn nhiều đối tượng cùng lúc, nhấn giữ **Tab** để chọn đối tượng kế.

- Drag chuột với công cụ **Pick** và vẽ hình chữ nhật bao quanh các đối tượng cần chọn, kết hợp phím **Alt** trong khi drag chuột sẽ chọn được các đối tượng giao nhau với hình chữ nhật.

- Chọn tất cả các đối tượng bằng cách: click đúp và biểu tượng công cụ **Pick** hoặc bằng lệnh **Select All** trong trình đơn **Edit**.

Text : Chọn tất cả đối tượng văn bản

Guideliner : Chọn tất cả đường chỉ dẫn

Node : Tùy chọn các **Node** đối tượng dạng đường dẫn.

2) Biến đổi đối tượng bằng công cụ Pick:

- Click chuột với công cụ **Pick** rồi kéo đối tượng đến vị trí mới và thả chuột. Trước khi thả chuột nếu click chuột phải sẽ tạo đối tượng sao chép.

- Chinh kích thước và kéo dẫn đối tượng bằng cách dịch chuyển 8 nút **Handles** xuất hiện trên hình chữ nhật bao đối tượng được chọn.

- Lật đối tượng bằng cách đưa trỏ chuột tới 1 nút **Handles** giữ và kéo chuột để lật ngửa đối tượng đã đánh dấu.

- Thay đổi tỷ lệ của đối tượng bằng cách đưa trỏ chuột tới 1 nút **Handles** giữ và kéo chuột để thay đổi tỷ lệ của đối tượng.

- Quay và làm xiên đối tượng bằng cách dịch chuyển 8 mũi tên được thay bởi 8 nút **Handles** khi click chuột một lần nữa trên đối tượng đối tượng được chọn.

- Công cụ **Pick** có một trạng thái giống công cụ **Shape** dùng để làm biến dạng một hoặc nhiều đối tượng.

- Khoá đối tượng: **Arrange/ Lock Object** hoặc click chuột vào đối tượng và chọn **Lock Object**.

- Mở khoá đối tượng : **Arrang/ UnLock Object** hoặc click chuột phải chọn **UnLock Object**.

3) Di chuyển đối tượng:

- Sử dụng công cụ **Pick**: Đánh dấu đối tượng bằng công cụ **Pick**, đưa trỏ chuột lên trên đối tượng giữ và kéo chuột (*drag chuột*), di chuyển đối tượng tới vị trí khác tùy ý, và thả chuột.

- Sử dụng 1 trong 4 phím mũi tên để nhích đối tượng.


II. LÀM BIẾN DẠNG ĐỐI TƯỢNG


- Biến dạng kiểu tương tác trực quan (*Dùng kéo các handl*)
- Lật đối tượng ẩn trên thanh thuộc tính
- Công cụ **Free Transform** (*Biến dạng tự do*) nằm trong hộp công cụ cùng nhóm với **Pick, Shape**.

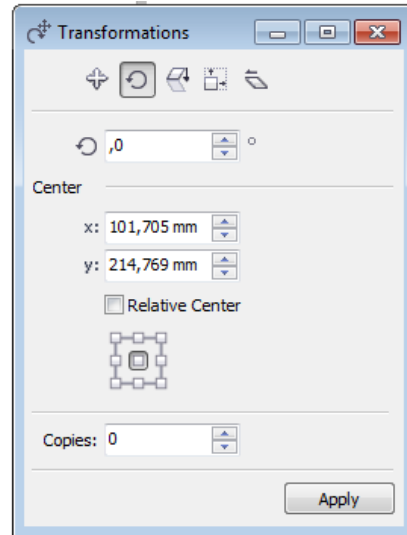
Biến dạng chính xác- Sử dụng cửa sổ Docker Transformation

Alt + F7; Alt + F8; Alt+ F9; Alt+ F10;

* Di chuyển- quay - copy đối tượng bằng sử dụng hộp thoại Transformation

→ Muốn di chuyển đối tượng, click vào đối tượng, chọn biểu tượng  hoặc ấn **Alt+F7**, tại **x, y** nhập vị trí cần di chuyển, tại **Relative position** chọn vị trí (hướng) cần di chuyển → click vào nút **Apply**.

→ Muốn xoay đối tượng, click vào đối tượng, click vào biểu tượng  hoặc ấn tổ hợp phím **Alt+F8**, tại **Angle** nhập độ góc xoay.... → click vào nút **Apply**.



* Thay đổi tỷ lệ và lật đối tượng bằng sử dụng cửa sổ Transformation

+ Chọn đối tượng

+ Click vào biểu tượng  hoặc ấn **Alt+F9**


+ Nhập giá trị tăng giảm kích thước tại **x, y**

+ Nếu chọn tùy chọn **Proportional**. Các giá trị chiều rộng và chiều cao biến đổi độc lập nhau, nếu bỏ tùy chọn này thì các giá trị luôn giữ đúng tỷ lệ tương ứng.

+ Click **Apply**.

*Định kích thước đối tượng (*size*)

+ Chọn đối tượng

+ Click vào biểu tượng  hoặc ấn **Alt+F10**, nhập kích thước tại **x,y**.

+ Click **Apply**

*Xô nghiêng đối tượng (*Skew*)

+ Chọn đối tượng

+ Click vào biểu tượng 

+ Nhập độ xô nghiêng tại **x, y**.

+ Click **Apply** .

III. SẮP XẾP THỨ TỰ CÁC ĐỐI TƯỢNG

Đây là nguyên tắc chủ yếu khi nhiều đối tượng nằm chồng lên nhau. Mặc định những đối tượng mới đứng trước, đối tượng cũ đứng sau.

+) **To Front** (*Phím tắt Shift + Page Up*): Mang đối tượng đang chọn lên trước tất cả các đối tượng khác bên trong hoặc ngoài trang vẽ.

Hoặc chọn: **Arrange/ Order/To Front**, lệnh này đôi khi xuất hiện trên thanh thuộc tính.

+) **To Back** (*Shift + Page Down*): Mang đối tượng đang chọn ra sau tất cả các đối tượng khác.

Hoặc chọn: **Arrange/ Order/ To Back**, lệnh này đôi khi xuất hiện trên thanh thuộc tính.

+) **Forward One** (*Phím tắt Ctrl + Page Up*): Mang đối tượng đang chọn lên trước một bước.

Hoặc chọn: **Arrange/Order/Forward One**

+) **Back One** (*Phím tắt Ctrl + Page Down*): Mang đối tượng ra phía sau một bước.

Hoặc chọn: **Arrange/Order/Back One**

+) **In Front Of: Arrange/Order/ In Font Of**

Khi dùng lệnh này một con trỏ hình mũi tên màu đen xuất hiện cho phép chỉ định đối tượng, và đối tượng đang chọn sẽ được đặt ngay trên đối tượng vừa chỉ định

+) **Behind - Arrange/Order/Behind**: Khi dùng lệnh này một con trỏ hình mũi tên màu đen xuất hiện cho phép chỉ định đối tượng, và đối tượng đang chọn sẽ được đặt ngay sau đối tượng vừa chỉ định.

+) **Reverse Order**: Lệnh này đảo ngược vị trí trước sau của các đối tượng đang chọn.

Chú ý: Ta có thể nhấn phải chuột lên trên đối tượng chọn cách thay đổi trên.

BÀI 3: VẼ ĐƯỜNG KÍCH THƯỚC, ĐƯỜNG NỐI VÀ CHỈNH SỬA HÌNH DẠNG ĐỐI TƯỢNG

1. CÔNG CỤ ĐO KÍCH THƯỚC (DIMENSION):

- **Parallel Dimension** : Đường kích thước song song.
- **Horizontal or Vertical Dimension** : Đường kích thước ngang hoặc dọc.
- **Angular Dimension** : Đường kích thước góc.
- **Segment Dimension** : Đường kích thước phân khúc.
- **3 – Point Callout** : Vẽ lời dẫn thoại.

Click chuột vào công cụ **Dimension** chọn một cực khoảng cách cần đo, click chọn chuột còn lại, sau đó click lần thứ 3 để chọn chiều sâu của vạch cần đo đồng thời cho biết vị trí đặt số đo.

* **Lưu ý:** Riêng với cách đo góc (*Angular*) bạn phải click chuột 4 lần: click lần đầu tiên chọn tâm của góc, click lần thứ 2 chọn điểm cho đường thẳng tạo góc bắt đầu, lần thứ 3 chọn điểm cho đường thẳng tạo góc kết thúc, cuối cùng là nơi hiển thị chỉ số đo.

2. CÔNG CỤ VẼ ĐƯỜNG NỐI (CONNECTOR LINE):

- **Straight - Line Connector** : Đường nối thẳng.
- **Right – Angle Connector** : Đường nối góc.
- **Right – Angle Round Connector** : Đường nối góc tròn.
- **Edit Anchor tool** : Chỉnh sửa đường nối.

Cách vẽ nối 2 hay nhiều đối tượng:

- Click chuột với công cụ **Connector** vào điểm bất kỳ của một đối tượng, sau đó click vào đối tượng thứ hai cần nối kết. Khi click chọn đối tượng thì đầu đường nối sẽ dịch chuyển về nút gần nhất so với điểm click.

- Kết quả nhận được là mỗi lần dịch chuyển một trong hai đối tượng thì đường nối sẽ tự động thay đổi và kích thước và hướng để giữ cho hai đối tượng tiếp tục được nối kết.

3. CHỈNH SỬA ĐỐI TƯỢNG

Công cụ dùng để:

- + Chỉnh sửa đường dẫn.
- + Hiệu chỉnh văn bản.
- + Chỉnh sửa hình chữ nhật.
- + Chỉnh sửa Elíp.
- + Chỉnh sửa đa giác.

Click chuột với công cụ **Shape** chọn đối tượng để chỉnh sửa, đối tượng được chọn sẽ xuất hiện các nút trên đường dẫn. Có thể đổi hướng, trau chuốt đường cong tại các nút này nhờ cần điều khiển hoặc sửa trực tiếp trên đường cong (*Xem mục 5 - bài 1*).

* Lưu ý:

Nếu bạn cố uốn mà đường vẫn không cong, hãy chuyển đường dẫn thành đường cong bằng lệnh **To curve**.

4. CÔNG CỤ KNIFE (CẮT XÉN)

Công cụ này dùng để cắt đối tượng vẽ trong CorelDRAW.

Click chuột với công cụ **Knife** và chọn đối tượng cắt như sử dụng dao bình thường. Có hai loại dao cắt:

+ **Auto-Close On Cut**: Dùng cắt các đối tượng khép kín và chia đối tượng thành hai đối tượng khép kín rời nhau. Nếu đối tượng cắt là không khép kín thì sẽ thay đoạn cắt bởi đường giao.

+ **Leave As One Object**: Dùng cắt các đối tượng không khép kín. Nếu cắt đối tượng khép kín thì sẽ làm cho đối tượng này nở ra, do đó sẽ làm mất màu tô của đối tượng bị cắt.

5. CÔNG CỤ ERASER(TÂY XOÁ)

Công cụ này dùng để tẩy đối tượng vẽ trong CorelDRAW.

Click chuột với công cụ **Eraser** và chọn đối tượng để tẩy. Nếu tẩy bằng cách Drag chuột sẽ sử dụng như loại tẩy bình thường ngoài giấy. Ngoài ra còn có thể tẩy bằng cách click chuột chọn 2 điểm tùy ý trên cửa sổ vẽ, đường tẩy sẽ được cắt thẳng theo đường thẳng nối giữa hai điểm chọn. Có thể dùng cách tẩy này để cắt đối tượng.

6. SAO CHÉP ĐỐI TƯỢNG.

Sao chép đối tượng bằng công cụ **Pick** rồi sao chép đối tượng vào vùng nhớ tạm (**Clipboard**) bằng lệnh **Edit\COPY** (hoặc *click biểu tượng Copy trên thanh công cụ chuẩn, hoặc bấm tổ hợp phím Ctrl + C*) sau đó dán đối tượng lên trang vẽ bằng lệnh **Edit\Paste** (hoặc *click biểu tượng Copy trên thanh công cụ chuẩn, hoặc bấm tổ hợp phím Ctrl + V*) đối tượng sẽ được dán lên ngay trên vị trí đối tượng gốc. Có thể sao chép trực tiếp bằng công cụ **Pick** :

Chọn công cụ **Pick** → sau đó đánh dấu đối tượng đưa trở chuột lên trên đối tượng giữ trái và kéo chuột → Nhấn phải chuột đến vị trí cần sao chép.

Hoặc ấn phím dấu cộng (+) trong nhóm phím bên phải bàn phím...

Sao chép thông minh:

Cho phép lặp lại việc sao chép trước đó một cách thông minh, nghĩa là nó nhớ toàn bộ các thay đổi và thuộc tính để áp dụng cho bản sao. Bạn có thể thực hiện việc sao chép lặp này bằng lệnh **Edit\Duplicate** hoặc bấm tổ hợp phím **Ctrl + D**.

7. PHÂN BỐ CÁC ĐỐI TƯỢNG:

- Giống hàng các đối tượng: Cho phép sắp xếp các đối tượng một cách trật tự.

- Dàn đều các đối tượng: Cho phép căn đều các đối tượng theo trật tự đã sắp xếp.

Thực hiện bằng cách chọn lệnh **Align and Distribute** trong trình đơn **Arrange** hoặc chọn biểu tượng trên thanh thuộc tính. Lệnh **Align and Distribute** khi được kích hoạt sẽ xuất hiện hộp thoại cho phép chọn cách sắp xếp và cách dàn đều.

Di chuyển qua lại giữa hai nhãn **Align** và **Distribute** bằng phím **Ctrl + Table** hoặc Click chọn nhãn tương ứng.

8. NHÓM VÀ RÃ NHÓM

Nhóm các đối tượng

Bạn có thể gộp nhiều đối tượng lại thành một nhóm các đối tượng, các đối tượng trong nhóm vẫn mang các thuộc tính riêng của nó. Trong quá trình thiết

kế bản vẽ, bạn cần nhóm một số đối tượng lại với nhau để dễ quản lý vì đối tượng nhóm được coi như một đơn vị.

Chọn các đối tượng cần nhóm và thực hiện lệnh **Arrange\Group** hoặc click group trên thanh thuộc tính hoặc bấm tổ hợp phím **Ctrl + G**.

Tách nhóm: bằng lệnh **Ungroup** hoặc **Ungroup All**, thao tác chọn lệnh tương tự như lệnh **Group**

9. KẾT HỢP VÀ TÁCH RỜI

a) *Kết hợp các đối tượng*

Bạn có thể sát nhập hai hoặc nhiều đối tượng thành một đối tượng. Chọn các đối tượng cần sát nhập và thực hiện lệnh **Arrange\Combine**, hoặc click chuột phải trên các đối tượng chọn và click **Combine** hoặc nhấp biểu tượng trên thanh thuộc tính, hoặc bấm tổ hợp phím **Ctrl + L**.

b) *Tách đối tượng thành phần ra từng phần*

Một trong những công dụng của lệnh này là huỷ lệnh **Combine**.

Tách đối tượng thành nhiều thành phần bằng lệnh **Arrange\Break Apart**.

10. HÀN - CẮT XÉN - LẤY PHẦN GIAO

a) *Hàn đối tượng*:

Bạn có thể tạo dạng tùy ý của một đối tượng bằng cách sát nhập hai hoặc nhiều đối tượng.

Chọn các đối tượng cần hàn và chọn lệnh **Arrange\Shaping\Weld** hoặc chọn biểu tượng trên thanh thuộc tính. Lệnh **Weld** khi được kích hoạt sẽ xuất hiện hộp thoại cho phép chọn cách hàn.

Các đối tượng hàn phải được phủ lấp lên nhau, sau khi hàn thì đường biên ngoài sẽ được hàn lại để hình thành một đối tượng đơn. Trường hợp hàn các đối tượng không được phủ lấp lên nhau thì cũng được sát nhập lại thành một.

b) *Xén đối tượng*:

Bạn có thể xén bỏ các phần của một đối tượng dựa trên hình dạng của đối tượng để xén.

Chọn các đối tượng cần xén và chọn lệnh **Arrange\Shaping\Trim** hoặc chọn biểu tượng trên thanh thuộc tính. Lệnh **Trim** khi được kích hoạt sẽ xuất hiện hộp thoại cho phép chọn cách xén.

Chọn các đối tượng cần xén phải được phủ lấp lên nhau. Trường hợp xén các đối tượng không được phủ lấp lên nhau thì kết quả nhận được là đường dẫn của đối tượng sẽ chuyển thành đường cong (*Curves*).

c) *Lấy phần giao các đối tượng*:

Bạn có thể tạo một đối tượng mới từ phần giao nhau của hai đối tượng.

Chọn các đối tượng giao nhau và thực hiện lệnh **Arrange\Shaping\Intersect** hoặc click biểu tượng trên thanh thuộc tính. Lệnh **Intersect** khi được kích hoạt sẽ được kích hoạt sẽ xuất hiện hộp thoại cho phép chọn lấy phần giao nhau.

PHẦN IV. MÀU SẮC - TÔ MÀU VÀ ĐƯỜNG VIỀN

I. CÁC KHÁI NIỆM VỀ MÀU

1. *Khái niệm màu:*

Có thể chia khái niệm màu thành hai phạm trù riêng:

- Các màu hình thành theo khái niệm màu tạo nên nhờ sự phối hợp của các màu mực gọi là mô hình **Subtractive**. Khái niệm này cho rằng sắc tố trong màu nhiều thì màu càng đậm và màu mực đậm thì ít phản chiếu trên giấy. Các mô hình **CMYK** và **CMY** được định nghĩa theo mô hình này thường được sử dụng cho máy in.

Các màu hình thành theo khái niệm màu tạo nên nhờ ánh sáng gọi là mô hình **Additive**.

Khái niệm này cho rằng mức độ ánh sáng tăng cường độ màu tăng. Các mô hình còn lại trong hệ thống màu gồm **RGB, HSB, HLS, Lab, YIQ** và **Grayscale** được định nghĩa theo khái niệm này. Các mô hình này tuy cùng khái niệm nhưng khác nhau rất nhiều vì nó được tạo bởi nhiều công ty khác nhau với thành phần công thức khác nhau.

2. *Bảng màu*

Bảng màu là nơi chứa các màu đã pha trộn sẵn giống như bảng màu của họa sĩ nhưng khác là số lượng màu pha sẵn khá lớn.

Các bảng màu trong hệ thống được các nhà sản xuất cung cấp hoặc các công ty ngoài tạo sẵn để sử dụng. Các màu trong bảng màu được tạo theo một trong các mô hình trên hệ thống.

Bảng màu mặc định trên màn hình Corel là **CorelDRAW Palette** có 89 màu **CMYK**, 10 thang màu xám và 1 màu trắng.

3. *Mở nhiều bảng màu cùng một lúc.*

Mở docker **Color Palette Brower** bằng lệnh **Window\ Color Palette\ Color Palette Brower** hoặc **Window\ Dockers\ Color Palette Brower**. Từ docker này chọn bảng màu muốn mở.

Hoặc chọn tên bảng màu muốn mở ra từ danh sách trên trình đơn **Window\Color Palette**.

Theo mặc định các bảng màu mở ra sẽ được đặt ở lề phải của màn hình.

4. *Tạo một bảng màu mới*

Mở hộp thoại **Palette Editor** bằng lệnh **Window\ Color Palette\ Palette Editor**, hoặc kích chuột phải trên bảng màu và chọn **Palette Editor**.

Sau đó kích chọn nút lệnh đầu tiên trên dãy nút 4 nút nằm ngang ở góc phải màn hình.

5. Thêm mới và sửa đổi trên bảng màu:

Trên hộp thoại **Palette Editor** bạn có thể chọn bảng màu muốn thao tác rồi click chọn nút lệnh **Add Color** nếu muốn thêm màu mới và nhấp lệnh **Edit Color** nếu muốn thay đổi màu đang được chọn. Cả hai thao tác này đều mở hộp thoại **Select Color** để chọn màu để thêm hoặc thay thế.

Lưu ý: Các phương pháp chọn màu sẽ được đề cập chi tiết trong bài "*Tô màu đồng nhất*"

II. TÔ MÀU ĐỒNG NHẤT (UNNIFORM FILL)

Tô màu đồng nhất là kiểu tô đặc cho một đối tượng, nó cho phép sử dụng các màu trong hệ thống và những thao tác cơ bản để pha màu thích hợp dựa trên các màu chuẩn. Để tô màu bạn có thể dùng:

1. Bảng màu:

- Duyệt trên bảng màu: Các mũi tên cuộn lên xuống, hoặc chọn cho bảng màu mở rộng xuất hiện khi click vào nút cuộn dưới cùng của bảng màu, hay mở một bảng màu bằng click và giữ chuột trên màu đó.

- Tô trực tiếp: Bằng cách chọn màu rồi kéo thả trên đối tượng muốn tô hoặc nhấp chọn màu sau khi chọn đối tượng muốn tô.

Có thể pha màu trực tiếp cho đối tượng bằng cách sử dụng bảng màu kết hợp với phím **Ctrl**. Mỗi lần kết hợp thì 10% màu được chọn sẽ được thêm vào màu hiện có của đối tượng. Khi đã hoàn thành việc kết hợp nhớ thả chuột trước khi nhả phím **Ctrl**.

2. Hộp thoại Unniform Fill

Hộp thoại này cho phép chọn màu trên các bảng màu đã tạo sẵn, các màu tự tạo... theo các chế độ màu đã đề cập đến trong bài "*Khái niệm về màu*". Để biết thêm bạn xem thêm trên hộp thoại.

3. Docker Fill

Được mở từ trình đơn **Window\Dockers\Color**, docker là một dạng khác của tab **Models** trên hộp thoại **Unniform Fill**. Bạn cũng có thể thay đổi cách hiển thị bỏ màu bằng trình đơn nhanh xuất hiện khi click chuột phải. Và tô màu cho đối tượng trực tiếp bằng cách chọn màu rồi kích chuột nút lệnh **Fill** để tô hoặc chọn nút **Outline** để định màu đường viền cho đối tượng.

4. Công cụ Eyedropper và Paintbucket

Hai công cụ này được đặt trong **Flyout Eyedropper** cho phép sao chép màu của đối tượng hay trên một vùng màu bất kỳ bằng công cụ **Eyedropper**. Và dùng màu này tô cho đối tượng khác bằng công cụ **Paintbucket**.

III. KIỂU TÔ PHUN (FOUNTAIN FILL)

Khái quát

Tô phun là tô theo phương pháp hoà trộn màu với các tính chất trong việc hoà trộn cũng như việc xác định màu sắc và hướng hoà trộn đều có thể thay đổi tùy ý mà bạn có thể thấy trên hộp thoại mở từ công cụ **Fountain Fill Dialog** đặt trong **Flyout Fill**.

Ngoài ra còn có hệ thống màu tạo sẵn hoặc cho phép tự tạo mẫu bằng cách phối hợp nhiều màu sắc trong một mẫu tô và cho lưu để sử dụng sau này.

Kiểu tô màu có loại cơ sở:

- **Linear**
- **Radial**
- **Conical**
- **Square**

Thao tác:

- Tô Fountain 2 màu:

Chọn tùy chọn **Two-color** trên hộp thoại và thay đổi các tham số khác.

Thao tác chọn cho đến khi thấy mẫu tô trên **Preview Ribbon** đúng như ý, click chọn **OK**.

- Kiểu tô tự tạo:

Chọn tùy chọn **Custom** trên hộp thoại và chọn màu muốn thêm và click đúp chuột tại đó.

Để đổi màu cho một vị trí nào trên mẫu thì click chọn vào dấu chọn của nó rồi chọn màu thay đổi.

- Sử dụng lưu và xoá một mẫu:

Để sử dụng một mẫu thường dùng trong công việc hay một mẫu bạn thích mà bạn vừa tạo được hoặc bạn thấy trên trang vẽ bằng cách:

- + Nếu hộp thoại không mở thì click chọn đối tượng và mở hộp thoại.
- + Trên hộp thoại gõ tên muốn đặt cho mẫu vào hộp **Preset**.
- + Click chọn nút lệnh có dấu cộng '+' bên cạnh.

Để xoá một mẫu trong danh sách các mẫu đang tồn tại: Chọn tên mẫu muốn xoá rồi click chọn nút lệnh có dấu trừ '-' bên cạnh hộp **Preset**.

IV. TÔ THEO MẪU (PATTERN FILL)

Khái quát

Kiểu tô này dùng mẫu đã có sẵn, các mẫu này được soạn thảo từ các ảnh trắng đen hoặc biến tấu từ các hình ảnh vector hay bitmap nhiều màu, sắp xếp lên đối tượng như lát gạch. Ví dụ:

Các mẫu này được đặt trên hộp thoại **Pattern Fill** mở từng công cụ **Pattern Fill Dialog** trong **Flyout Fill**. CorelDRAW cho phép chọn mẫu, định các tham số liên quan việc sắp xếp mẫu trên đối tượng. Riêng với các mẫu tô từ các ảnh trắng đen ta có thể thay thế đổi bởi hai màu tùy ý.

Ngoài ra bạn có thể tạo mới hoặc nạp mẫu tô từ bên ngoài vào danh sách các mẫu theo từng loại mẫu đã nói ở trên.

Thao tác

- Các loại mẫu tô:

- + Mẫu hai màu tạo từ các hình ảnh trắng đen
- + Mẫu nhiều màu biến tấu từ các hình ảnh vector.
- + Mẫu bitmap biến tấu từ các hình ảnh bitmap.

Bạn có thể chọn loại mẫu bằng cách chọn mộ trong 3 tùy chọn tương ứng đặt trên hộp thoại. Sau đó chọn mẫu từ danh sách thả xuống từ picker **Pattern**.

- Các tham số liên quan gồm:

+ Kích thước mẫu: tăng hoặc giảm giá trị này để chỉ có một mẫu hay nhiều mẫu được sắp xếp trên đối tượng được chọn.

+ Độ xiên và góc quay mẫu: 2 tham số này cho phép bạn định hình dạng mẫu sẽ sắp xếp trên đối tượng.

+ Tạo độ đặt mẫu đầu tiên: xác định nơi dùng làm tâm để sắp xếp các ô mẫu che kín đối tượng.

+ Giá trị lệch biên theo hàng hay theo cột giữa các mẫu khi sắp xếp. Giá trị này xác định theo phần trăm kích thước mẫu.

- Thêm và xoá mẫu:

Để thêm một mẫu bạn có thể:

+ Nạp mới từ ngay theo tùy chọn hiện hành.

+ Chọn vùng hình ảnh đang có trên trang vẽ bằng lệnh **Window\ Create\ Pattern** để tạo mẫu 2 hay nhiều màu.

+ Mở hộp thoại **Create Pattern 2-Colors** để tạo mẫu 2 màu.

Để xoá mẫu đang tồn tại, bạn chỉ cần chọn mẫu rồi click chọn nút lệnh **Delete** trên hộp thoại.

V. TÔ BẰNG KẾT CẤU (TEXTURE FILL)

Khái quát

Kiểu tô này được thực hiện qua các mẫu kết cấu của cấu trúc vật chất có trong thiên nhiên hoặc do con người tạo ra như mây, nước, khoáng sản, vật liệu nhân tạo hay có những mẫu do người dùng tự biến tấu, ... Các mẫu này có thể thay đổi về màu sắc hay góc độ hiển thị của kết cấu.

Cũng như kiểu tô màu nó cũng được sắp xếp thành các ô lên đối tượng khi kích thước kết cấu nhỏ hơn đối tượng.

Thao tác

- Áp dụng kết cấu cho đối tượng:

+ Click chọn đối tượng muốn tô.

+ Mở hộp thoại **Texture Fill** từ công cụ **Texture Fill Dialog** trên **Flyout Fil**.

+ Chọn thư viện chứa kết cấu và chọn tên kết cấu trên hộp liệt kê ở dưới.

+ Thay đổi các tham số và xem kết quả thay đổi đó bằng nút lệnh **Preview**.

+ Click chọn **OK** để áp dụng kết cấu.

- Các tham số:

+ Ứng với một kết cấu sẽ có các tham số đi kèm cho phép người sử dụng thay đổi như màu sắc, góc độ chiếu sáng, mật độ kết cấu....Bạn có thể thay đổi các tham số này và xem kết quả thay đổi bằng nút lệnh **Preview**. Nếu bạn không thay đổi mà click nút lệnh này thì các tham số không khoá sẽ tự động thay đổi để tạo kết cấu mới.

+ Các tham số liên quan đến việc sắp xếp kết cấu cũng giống như: "*Kiểu tô theo mẫu*". chúng được đặt trên hộp thoại **Tiling** mở từ nút **Tiling**.

- Thêm và xoá một kết cấu:

Không như ở các kiểu tô trên, kiểu tô này chỉ cho phép thêm mẫu bằng cách biến tấu các tham số của mẫu sẵn có. Sau đó click chọn nút có dấu cộng '+' thì hộp **Save Texture As** xuất hiện. Nhập tên cho mẫu và chọn thư viện đặt mẫu rồi chọn **OK** lúc này mẫu mới được thêm vào.

Để xoá một mẫu thì chọn mẫu và click chọn nút có dấu trừ '-'.

* Lưu ý:

- The viện Styles không cho phép mọi thao tác thêm hay xoá các kết cấu trong đó.

- Tên mẫu mới mà trùng tên mẫu có trong thư viện yêu cầu xác lập là kết cấu đó sẽ thay đổi bằng mẫu thêm vào hay không.

VI. TÔ KIỂU POSTSCRIPT

Khái quát

Kiểu tô dùng các cấu trúc tạo từ ngôn ngữ **PostScript** tô cho các đối tượng là vật liệu thiên nhiên hay nhân tạo. bạn có thể thay đổi kích thước các thành phần trong mẫu như với kiểu tô kết cấu nhưng nó không cho phép đổi màu sắc và tạo ngoài những mẫu có sẵn trên hệ thống. Có thể truy cập đến các mẫu này qua hộp thoại **PostScript Fill** mở từ công cụ **PostScript Fill Dialog** đặt trong **flyout Fill**.

Thao tác

- Click chọn đối tượng.
- Mở hộp thoại, chọn kiểu cấu trúc trên hộp liệt kê và xem mẫu ở khung bên cạnh ở khung bên cạnh. Điều chỉnh các tham số ở dưới để đạt được mẫu mong muốn, có thể xem lại các thay đổi bằng nút lệnh **Refresh**.
- Click chọn **OK**.

VII. CÔNG CỤ INTERACTIVE MESH FILL

Kiểu tô này thực hiện theo nguyên tắc chuyển động chọn thành một mạng lưới có dạng của đối tượng. Với các mắt lưới có thể di chuyển hoặc thêm các mối nối để thay đổi hình dạng đối tượng giống như công cụ **Shape**. Đồng thời cho phép mỗi ô chứa 1 màu, làm loang bằng cách hoà trộn với màu của các ô xung quanh.

Kiểu tô này khá phức tạp, tuy nhiên nếu bạn cần sử dụng để phối màu cho một phong nền để làm nổi bật các đối tượng bên trên (*Chẳng hạn khi muốn quảng cáo một đồ vật*) thì đây quả là công cụ khá thích hợp.

Để áp dụng kiểu tô này bạn chọn đối tượng rồi chọn công cụ Interactive mesh Fill trong flyout Interactive **Fill**.

* Lưu ý:

Công cụ này chỉ sử dụng cho các đối tượng đóng, không sử dụng được đối với các đối tượng phức hợp như các nhóm, các đối tượng đã sử dụng hiệu ứng **PowerClip**.

VII. ĐƯỜNG VIỀN

Khái quát

Đường viền là các đường bao quanh đối tượng giúp xác định hình dạng của đối tượng. Mặc định khi đối tượng được tạo là một đường liền nét màu đen mảnh. Bạn có thể xác định màu sắc, đặt độ dày cũng như kiểu nét vẽ của nó. Với các đối tượng đóng, bạn chỉ cần xác định thêm tính chất của góc đối tượng là tròn, vuông hay bị vạt góc. Còn với các đối tượng hở, bạn có thể thêm đặc tính định dạng hai đầu hở của đối tượng. Bên cạnh danh sách các dạng đã có sẵn, CorelDRAW còn cho phép tự tạo dạng mới.

Công cụ thực hiện:

- Định độ dày đường viền với giá trị cố định qua 6 công cụ đặt trên nút flyout Outline.

- Định màu sắc đường viền bằng cách chọn đối tượng và click phải chọn một màu trên bảng màu hoặc chọn màu trên docker Color.

- Hộp thoại **Outline Pen** mở từ nút **Outline Pen** trên nút flyout **Outline** cho phép định dạng các thuộc tính cùng với các định dạng đặc biệt khác (*bạn có thể thấy trực tiếp trên hộp thoại*).

Thao tác:

- Xác định lại thuộc tính mặc định cho đường viền các đối tượng khi được tạo bằng cách:

+ Click chọn lên cửa sổ vẽ để xác định không có đối tượng nào được chọn.

+ Thực hiện một trong những thao tác định dạng đường viền bằng các công cụ nói trên hộp thoại yêu cầu xác nhận việc thiết lập thuộc tính mặc định khi tạo đối tượng.

+ Click chọn **OK** nếu muốn xác lập thuộc tính vừa thực hiện cho mọi đối tượng. Hoặc click **Cancel** để hủy bỏ việc này.

- Tạo mới hai điểm đầu, cuối của đối tượng hở; thao tác này chỉ thực hiện được qua các hộp thoại bằng cách nhấp chọn mục **New** trên trình đơn thả xuống khi click vào nút lệnh **Option**.

Chuyển đường viền thành một đối tượng:

Dùng lệnh **Convert Outline To Object** trên trình đơn **Arrange**. Lúc này đường viền có các thuộc tính của một đối tượng nên có thể áp dụng mọi kiểu tô cũng như định dạng của đường viền.

PHẦN V. TẠO VÀ CHỈNH SỬA VĂN BẢN

I- VĂN BẢN

1. Tạo và soạn thảo văn bản:

Khái quát

Ít có một chương trình đồ họa nào cung cấp nhiều khả năng xử lý ký tự như CorelDRAW. Trong các phiên bản sau này (7,8,9) CorelDRAW gộp chung hai công cụ **Artistic Text** và **Paragraph Text** thành một công cụ duy nhất là **Text**, với đầy đủ các tính năng của 2 công cụ này.

Nó có thể tạo hai loại văn bản là: Văn bản nghệ thuật dùng để xử lý chuỗi ký tự trên một dòng và văn bản dạng đoạn dùng để cho những nội dung có số lượng từ lớn. Trong đó văn bản nghệ thuật được xem như một đối tượng đồ họa, còn đối với văn bản dạng đoạn bạn không thể áp dụng tất cả hiệu ứng cho nó. Trong quá trình soạn thảo được các trình tiện ích hỗ trợ như các trình đơn soạn thảo văn bản khác.

Thao tác

- + Chọn công cụ **Text**.
- + Click lên cửa sổ vẽ để tạo văn bản nghệ thuật.
- + Hoặc drag chuột xác định kích thước để tạo văn bản dạng đoạn.
- Chuyển đổi giữa hai loại:

Chọn văn bản rồi click chuột phải lên đối tượng văn bản, sẽ xuất hiện trình đơn và chọn mục **Convert To Paragraph** (Hoặc **Artistic Text**) tùy vào loại văn bản hiện thời. Lúc này đối tượng văn bản đang được chọn sẽ chuyển sang loại kia.

- Soạn thảo văn bản

Khi đối tượng văn bản vừa tạo con trỏ sẽ được định vị tại đối tượng sẵn sàng soạn thảo. Bạn có thể soạn thảo trực tiếp trên cửa sổ vẽ hoặc mở hộp thoại **Edit Text** để soạn thảo.

- Định các thuộc tính cho văn bản:

Chọn văn bản:

Tùy công cụ chọn văn bản mà thanh thuộc tính có những công cụ khác nhau:

- + Công cụ **Pick** cho phép chỉnh sửa và quay như các đối tượng khác. Đồng thời font, kích cỡ và kiểu chữ cho toàn bộ đối tượng. Các thao tác này được thực hiện qua thanh thuộc tính **Text**.

- + Công cụ **Shape** cho phép định dạng cho từng ký tự như tô màu, di chuyển khỏi vị trí... Các thao tác này có thể được thực hiện kết hợp với thanh thuộc tính **Kerning text**.

+ Công cụ **Text** cho phép chỉnh sửa nội dung văn bản. Khi công cụ này được chọn, thanh thuộc tính **Editing Text** xuất hiện.

2. Thêm các Symbol:

Khái quát

Symbol là những hình ảnh được lưu như một ký tự của font chữ, và những font symbol cũng được cài đặt như các font chữ bình thường.

Corel chứa các font này trong docker **Symbol and Special Characters**, mở bằng lệnh **Window\ docker\ Symbol and Special Characters**, cho phép xem và chọn các biểu tượng dùng cho bản vẽ.

Thao tác

Chèn **Symbol** vào văn bản:

+ Click chọn văn bản bằng công cụ **Text** và chọn vị trí muốn đặt biểu tượng hay ký tự đặc biệt.

+ Chọn font **Symbol** từ danh sách thả xuống trên docker. Duyệt trên vùng liệt kê để chọn **Symbol** cần chèn.

+ Click giữ chuột và kéo **Symbol** thả vào văn bản.

- Thêm symbol vào bản vẽ:

+ Mở docker **Symbol and Special Characters**, chọn **Symbol** cần.

+ Kéo thả **Symbol** lên trang vẽ bằng chuột. Lúc này **Symbol** sẽ trở thành một hình đồ họa với kích thước chỉ định trên docker.

* Lưu ý:

Bạn có thể thêm một hình đồ họa bất kỳ vào văn bản bằng cách:

- Click chuột phải và kéo hình đồ họa đến vị trí muốn đặt trong văn bản và thả.

- Hoặc copy hình đồ họa sau đó định vị con trỏ soạn thảo tại vị trí muốn dán, sau đó chọn lệnh **Paste**.

II- ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

1. Văn bản nghệ thuật

Khái quát

Corel cho phép chỉnh sửa và định dạng trực tiếp cho từng ký tự cũng như cho cả văn bản để việc trình bày trở nên hấp dẫn và rõ ràng hơn.

Bạn có thể thay đổi thuộc tính cho loại văn bản này tại thanh thuộc tính hoặc hộp thoại **Format Text**. Không phải mọi thuộc tính đều được hiện trên thanh thuộc tính nên ta chỉ quan tâm đến hộp thoại. Hộp thoại này được mở bằng lệnh **Text\ Format Text**.

Áp dụng

- Định các thuộc tính cho ký tự:
- + Chọn văn bản bằng công cụ **Pick** để áp dụng định dạng cho toàn bộ văn bản, hoặc chọn đoạn văn bản muốn định dạng bằng công cụ **Text**.
- + Mở hộp thoại **Format Text**.
- + Tùy chọn mục đích muốn định dạng mà ta thay đổi các giá trị cho các hộp thoại.
- + Click chọn **OK** để xác lập các định dạng.
- Thiết lập các tùy chọn mặc định cho văn bản:
- + Click vào cửa sổ vẽ để không có đối tượng nào được chọn.
- + Mở hộp thoại **Format Text** và định các thuộc tính muốn tạo mặc định.
- + Click chọn **OK** thì một hộp thoại xuất hiện.
- + Click vào các hộp kiểm để đặt các mặc định cho loại văn bản đó khi tạo mới.

2. Văn bản dạng đoạn:**Khái quát**

Các thuộc tính của văn bản dạng đoạn cũng được đặt trong hộp thoại **Format Text**. Nó có nhiều thuộc tính mới giúp việc định dạng cho các đoạn và tạo phong cách trình bày trang một cách rõ ràng, hấp dẫn hơn.

(Mở hộp thoại để xem nội dung các thuộc tính này) .

Thao tác

- Chọn đoạn văn bản cần định dạng.
- Chọn lệnh **Edit Text** để mở hộp thoại **Edit Text**, khi đó bạn có thể áp dụng các định dạng cho đoạn văn bản.

III. CÁC TIỆN ÍCH HỖ TRỢ SOẠN THẢO**Khái quát**

Cũng như các trình soạn thảo khác, CorelDRAW cũng cung cấp cho việc soạn thảo văn bản các tiện ích trợ giúp trong việc kiểm tra chính tả và ngữ pháp của văn bản.

Các chức năng kiểm tra được thiết lập mặc định trong hệ thống. Chúng chỉ phục vụ cho 51 ngôn ngữ, có thể thấy trong hộp thoại **Select Language**.

*** Lưu ý:**

Trong 51 ngôn ngữ này không có ngôn ngữ tiếng Việt, nên các chức năng này không hỗ trợ việc kiểm tra lỗi tiếng Việt.

Áp dụng:

- Định chế độ kiểm tra chính tả và ngữ pháp tự động:
- Mở hộp thoại **Option**, chọn mục **Text** và chọn **Spelling** trên hộp chứa cây thư mục rồi bật tắt hộp kiểm **Perform automatic spelling check** để định chế độ tự động kiểm tra chính tả.

Vào mục **Text**, chọn **Type Assist** trong hộp thoại **Option**, chọn các tùy chọn quy định cách kiểm tra khi có lỗi.

- Kiểm tra lỗi chính tả:

+ Chọn lệnh **Text\Writing Tool\Spell Check**, hộp thoại **Spell Check** xuất hiện.

+ Nếu bạn đang chọn văn bản thì đối tượng đó được kiểm tra còn không thì toàn bộ văn bản trong tập tin sẽ được kiểm tra.

+ Hộp thoại mô tả sự sai lỗi và gợi ý các từ thay thế trên hộp thoại **Replacements**.

+ Chọn từ thay thế rồi click chọn **Replace** để chấp nhận thay thế, hoặc click **Skip Once** chọn **Skip all** để bỏ qua một hay tất cả các lỗi hiện có.

Thực hiện thao tác này cho đến khi duyệt hết văn bản.

- Kiểm tra lỗi văn phạm:

+ Chọn mục **Grammatik** trên trình đơn **Text\ Writing Tool**, xuất hiện hộp thoại **Grammatik**.

+ Hộp thoại mô tả lỗi và gợi ý từ đúng nhất cho câu văn của bạn đặt trên hộp **Replacements**.

Click chọn **Replace** để chấp nhận thay thế hoặc **Skip Once** hay **Skip All** để bỏ qua một hay tất cả các lỗi hiện có.

Thực hiện các thao tác này cho đến khi duyệt hết văn bản.

IV. ĐẶT VĂN BẢN LÊN MỘT ĐƯỜNG DẪN

Khái quát

Đây là một hiệu ứng tạo một liên kết động giữa đường dẫn và văn bản. khi một trong hai thành phần này bị sửa đổi thì hiệu ứng tự động cập nhật theo. Trong đó đường dẫn là một đối tượng đồ họa bất kỳ được vẽ trong Corel.

Áp dụng:

Đặt văn bản lên đường dẫn:

- Tạo đường dẫn cần đặt đối tượng, chọn công cụ **Text** và di chuyển chuột đến đường dẫn. Khi con trỏ chuột biến thành chữ A kèm thì có thể click chọn đối tượng để văn bản đặt lên nó. Sau đó tiến hành gõ nội dung cho văn bản.

Hoặc :

- Chọn cả văn bản và đường dẫn đang tồn tại rồi chọn lệnh **Fit Text To Path** trên trình đơn **Text**.

- Lúc này thanh thuộc tính **Text on Curve\Object** xuất hiện, bạn có thể sử dụng để thay đổi các tham số liên quan của hiệu ứng để đạt kết quả như mong muốn.

Thao tác với văn bản trên đường dẫn.

- Dùng con trỏ chuột với công cụ **Text** click vào phần văn bản trong hiệu ứng. Lúc này bạn có thể tiến hành sửa nội dung cho văn bản.

- Dùng con trỏ chuột với công cụ **Shape** click vào văn bản, thanh thuộc tính **Kerning Text** xuất hiện cho phép điều chỉnh các thuộc tính cho từng ký tự như: Vị trí, góc quay, kích cỡ...

Chỉnh sửa đường dẫn trong hiệu ứng.

- Dùng công cụ **Pick** click vào đường dẫn. Sau đó tiến hành thay đổi và định các thuộc tính cho đường dẫn một cách bình thường như các đối tượng đồ họa khác.

- Dùng công cụ **Shape** click vào đường dẫn. Lúc này bạn có thể điều chỉnh hình dáng cho đường dẫn như đã đề cập đến trong bài "*Điều chỉnh đối tượng*".

Lưu ý:

Khi điều chỉnh văn bản trong hiệu ứng bằng công cụ **Shape** bạn có thể điều chỉnh khoảng cách cho toàn bộ ký tự trong văn bản bằng cách kéo mũi tên ngang xuất hiện dưới văn bản. Và kết hợp phím **Shift** thì chỉ thay đổi khoảng cách cho từ.

Sau khi tạo hiệu ứng bạn có thể tách đường dẫn ra khỏi hiệu ứng bằng lệnh **Arrange\Separate**.

Điền văn bản vào bên trong một đường dẫn đóng:

Một phương pháp tương tác trực quan là nhập văn bản trực tiếp bên trong một đường dẫn đóng. Phương pháp này khác với việc đặt văn bản bên trong một đường dẫn đóng. Nhập văn bản trực tiếp bên trong một đường dẫn đóng thực ra là ép đoạn văn bản theo hình dạng mà bạn chọn:

VD:

- Vẽ một đường **Ellipse** trên trang
- Chọn công cụ **Text** từ hộp công cụ
- Kích chuột vào bên trong hình **Ellipse** và nhập nội dung văn bản.

V. THAY ĐỔI CHỮ HOA, CHỮ THƯỜNG

Bạn có thể thay đổi chữ hoa hay chữ thường cho cả hai loại văn bản. Chọn **Text\Change Case** sẽ xuất hiện như hình

Có tất cả năm tùy chọn. **Sentence Case** sẽ chuyển đổi chữ hoa của ký tự đầu tiên của các câu. Tùy chọn **Lowercase** sẽ chuyển toàn bộ ký tự thành chữ thường.

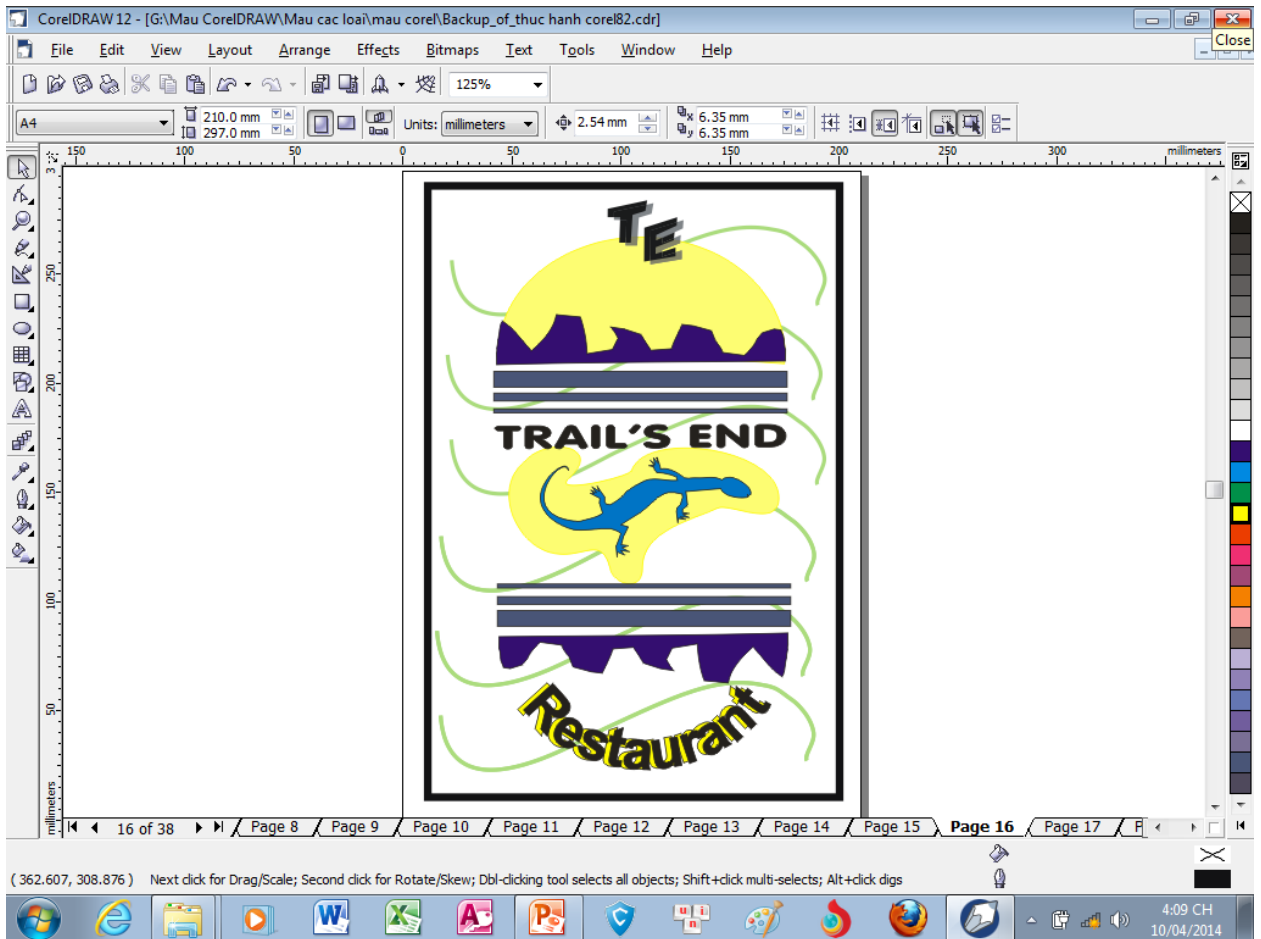
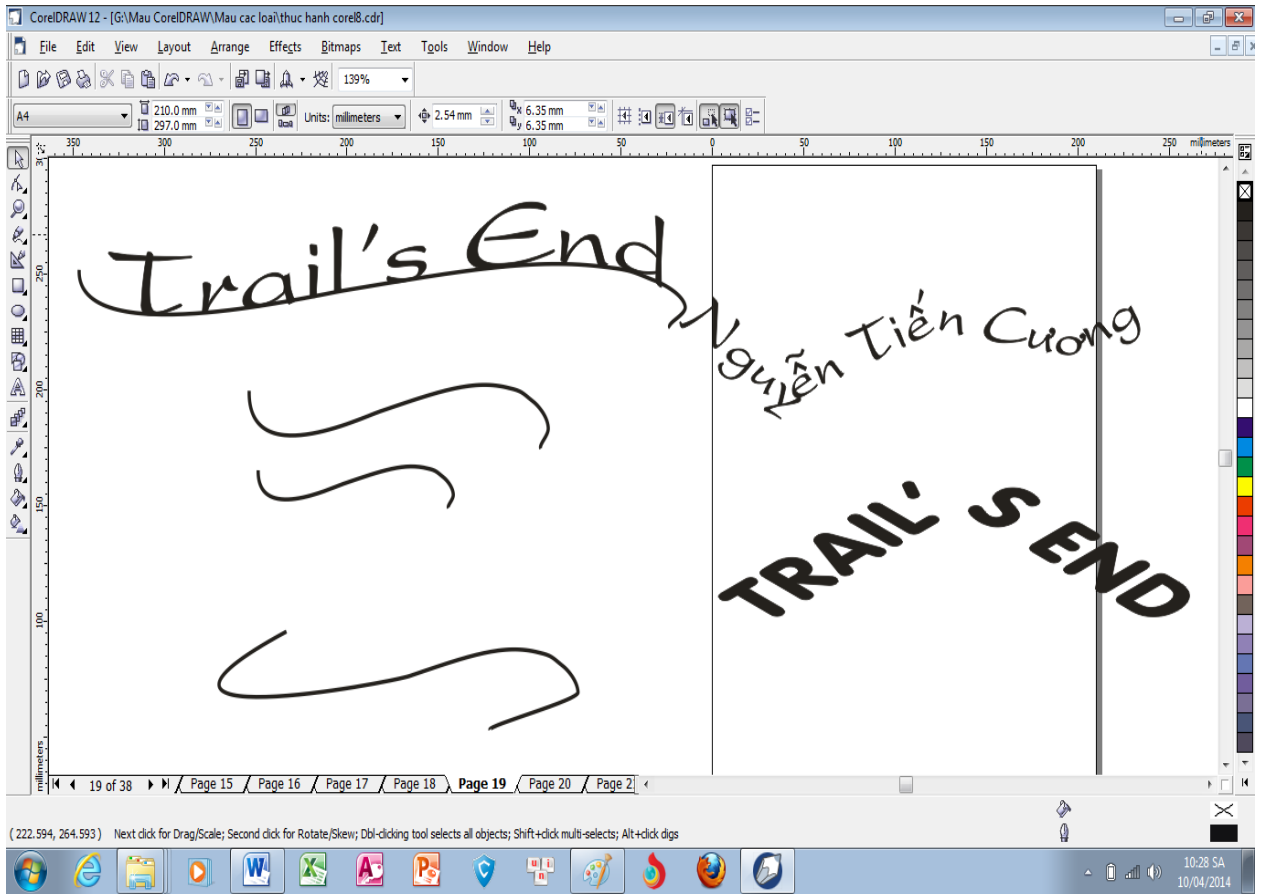
UPPERCASE chuyển toàn bộ ký tự thành chữ hoa. **Title Case** chuyển thành chữ hoa. Tùy chọn **TOGGLE** sẽ chuyển thành trạng thái ngược với trạng thái hiện tại của các ký tự.

VI. THAY ĐỔI HÌNH DẠNG KÝ TỰ

Dùng công cụ **Pick** đánh dấu ký tự dạng **Artistic Text** muốn thay đổi hình dạng, vào **Arrange** chọn **Convert To Curves** hoặc nhấn **Ctrl + Q**, sau đó dùng công cụ **Shape** để thay đổi hình dạng.

Muốn tách rời từng từ hoặc từng ký tự dùng công cụ **Pick** đánh dấu rồi nhấn tổ hợp phím **Ctrl + K**, dùng công cụ **Pick** tách rời.

Muốn tách rời một từ (*kể cả dấu*) dùng công cụ **Pick** đánh dấu từ đó, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Q**, sau đó nhấn **Ctrl + K** hoặc vào **Arrange/Break Apart**, dùng công cụ **Pick** tách rời.



PHẦN VI. CÁC HIỆU ỨNG TRONG CorelDRAW

I. HIỆU ỨNG BLEND (HOÀ TRỘN)

1. Hiệu ứng Blend:

Dùng để biến hình một đối tượng này sang một đối tượng khác bằng cách tạo một chuỗi các đối tượng trung gian.

Hiệu ứng này được áp dụng trên 2 đối tượng: Đối tượng đầu tiên và đối tượng cuối cùng gọi là các đối tượng điều khiển. Các đối tượng này có thể là các hình đơn giản, hoặc cũng có thể nhóm nhiều đối tượng.

Hiệu ứng **Blend** có thể sử dụng để tạo hình phối cảnh hoặc giả lập ánh sáng đèn neon, hiệu ứng này còn có thể được áp dụng để đặt các đối tượng xung quanh đối tượng khác hoặc trên trang vẽ.

Kết quả của hiệu ứng **Blend** gọi là nhóm **Blend**. Nhóm **Blend** gồm 3 thành phần: Hai đối tượng chuyển tiếp và một nhóm đối tượng chuyển tiếp (*Trung gian*) được tạo ra bởi hiệu ứng **Blend**.

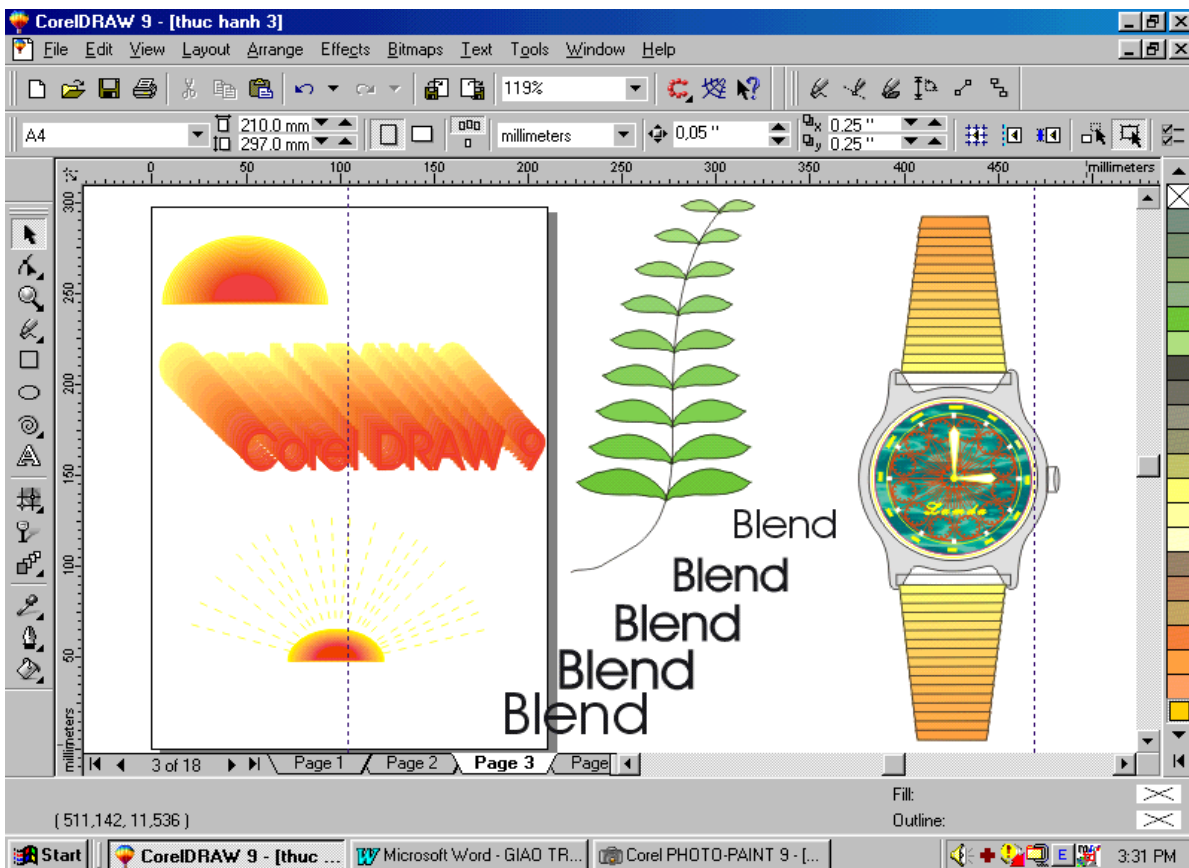
Toàn bộ các đối tượng trong nhóm **Blend** là một liên kết động, có nghĩa là nếu bạn thay đổi đối tượng điều khiển thì nhóm **Blend** cũng tự động thay đổi theo.

Áp dụng:

- Mở nút **Flayout Interactive** trên thanh công cụ chọn công cụ **Interactive Blend** và điều chỉnh các tham số liên quan trên thanh thuộc tính.

- Click chọn đối tượng đầu và kéo handle cho đến đối tượng sau mà bạn muốn tạo hiệu ứng **Blend** (*Điểm handle cuối sẽ xuất hiện ngay sau khi bạn bắt đầu drag chuột*).

- Thả nút chuột và bạn sẽ thấy được kết quả của hiệu ứng **Blend**.



*** Lưu ý:**

- Các đối tượng trung gian ở kết quả việc hoà trộn thường không như hình ảnh mà bạn mong đợi, nhất là khi bạn hoà trộn 2 đối tượng gốc rất khác biệt về hình dáng và kích thước. Do vậy, khi thiết kế bạn nên chọn một số bước nhiều hơn dự định, sau khi hoà trộn xong bạn có thể tách và rà nhóm chúng rồi chọn ra các đối tượng ưng ý nhất. Sau đó bạn có thể chỉnh sửa các đối tượng này cho đến khi có được hình ảnh mong đợi. Như vậy xét về mặt nào đó, việc thiết kế trên máy tính cũng không khác nhiều so với việc vận dụng các phương pháp truyền thống. Tức là giả cần phải phác hoạ, chỉnh sửa ảnh cho đến khi có được kết quả mình mong muốn.

Tách nhóm **Blend**: Đôi khi bạn muốn dùng một số các đối tượng trong nhóm Blend, khi đó bạn có thể thực hiện việc tách nhóm bằng cách:

- Chọn nhóm **Blend**

- Chọn lệnh **Arrange\Separate**.

- Sau đó bạn chọn lệnh **Ungroup** để rà nhóm các đối tượng chuyển tiếp. Xóa bớt các đối tượng trong nhóm này, chỉ giữ lại các đối tượng bạn cần.

2. Hiệu ứng Blend theo một đường dẫn:

Phương pháp này cho phép bạn đặt các đối tượng chuyển tiếp trong nhóm Blend lên một đường dẫn xác định do bạn đã tạo ra trước đó. Chú ý rằng việc đặt các đối tượng chuyển tiếp lên đường dẫn thật ra là đặt các tâm xoay của chúng lên đường dẫn đó, vì muốn được hình ảnh mong muốn thường trước tiên bạn nên đặt tâm xoay của các đối tượng điều khiển lên đúng đường dẫn.

Áp dụng

Thực hiện các bước tương tự như tạo hiệu ứng Blend trên một đường dẫn, đồng thời cần vẽ một đường bất kỳ để làm đường dẫn. Như vậy, Corel sẽ hoà trộn hai đối tượng của bạn theo đường dẫn bạn chọn.

- Nhấp phải chuột lên các đối tượng hoà trộn bằng công cụ Pick.

- Kéo chúng lên đường dẫn của bạn.

- Cuối cùng, chọn **Fit Blend to Path**.

*** Copy hiệu ứng Blend:**

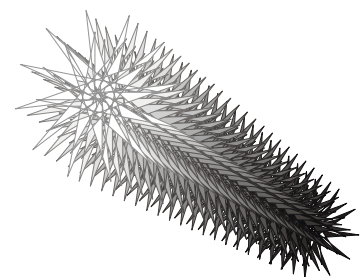
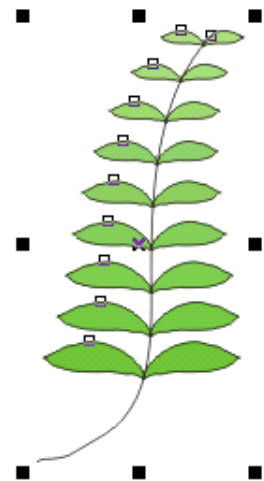
- Đã có hiệu ứng trong vùng Drawing

- Chọn hai đối tượng cần tạo hiệu ứng.

- Vào **Effects\ Copy Effects\ Blend From**

- Trỏ chuột chuyển thành ➔

- Kích đúp chuột vào hiệu ứng đã có (*Phần tâm*).



II. HIỆU ỨNG CONTOUR (TẠO ĐƯỜNG VIÊN ĐỒNG TÂM)

Khái quát

Hiệu ứng **Contour** hiện vẽ các đường đồng tâm nằm trong hoặc nằm ngoài đối tượng được chọn. Điều này tương tự như việc vẽ các đường đồng mức trong các bản đồ địa hình. Các đường này sẽ có thuộc tính về màu sắc và độ dày theo đối tượng gốc và khoảng cách giữa hai đường đồng tâm do bạn xác định.

Trong một số trường hợp, hiệu ứng này cũng gần giống như hiệu ứng **Blend**. Ví dụ bạn có thể sử dụng hiệu ứng này để tạo sự giả lập ánh sáng đèn Neon.

Áp dụng:

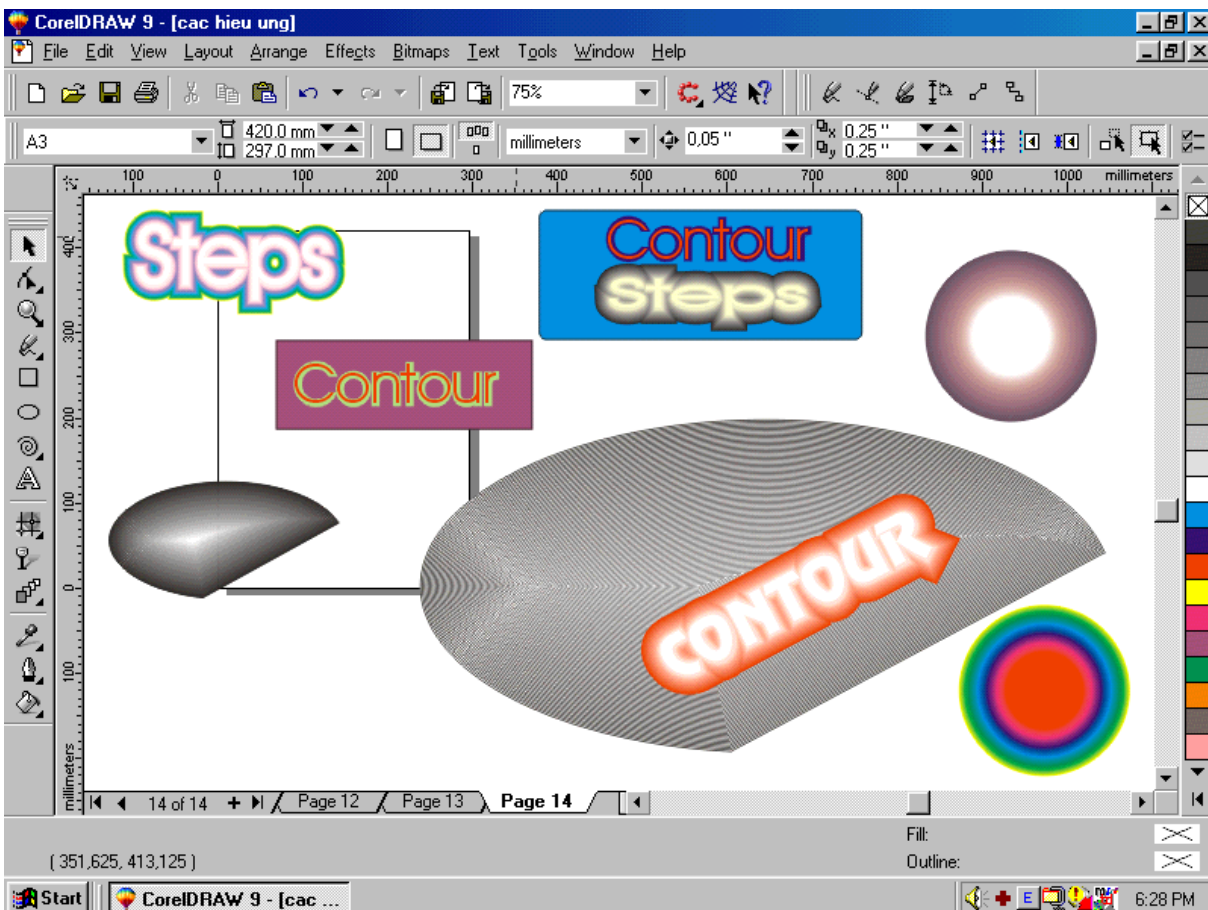
- Chọn đối tượng gốc cần áp dụng hiệu ứng.
- Chọn công cụ **Interactive Contour** trong nút **flyout Interactive Tools** trên thanh công cụ.

- Kéo handle ra khỏi đối tượng để tạo các đường đồng tâm bên ngoài.

- Bạn có thể xác lập số bước (*Số đường đồng tâm*) trên thanh thuộc tính **Interactive Contour Tools**. Bạn cũng có thể chỉ định thêm một số tùy chọn về khoảng cách giữa các đường và sự biến thiên màu sắc qua thanh thuộc tính này.

*** Copy hiệu ứng Contour**

- Đã có hiệu ứng Contour trong vùng Drawing
- Chọn đối tượng cần tạo hiệu ứng
- Vào **Effects\ Copy Effects\ Contour From**
- Con trỏ chuột chuyển thành →
- Kích chuột vào hiệu ứng đã có.



III. HIỆU ỨNG EXTRUDE (TẠO CHIỀU SÂU)

Khái quát

- Hiệu ứng này thêm các mặt cho đối tượng hai chiều để mô phỏng đối tượng này ở dạng 3 chiều. CorelDRAW sẽ tạo các mặt bên là các đối tượng bitmap theo chiều phối cảnh đến điểm tụ.

- CorelDRAW phân biệt hai loại đối tượng áp dụng hiệu ứng này:

+ Các đối tượng vẽ chỉ những mặt bên mới là các bitmap.

+ Các đối tượng bitmap thì hiệu ứng sẽ tạo ra một ảnh bitmap 3 chiều thực sự.

Áp dụng:

- Click chọn công cụ **Interactive Extrude**.

- Click đối tượng cần áp dụng hiệu ứng.

- Chọn nút **Vector Extrusion Mode** trên thanh thuộc tính nếu đối tượng là dạng vector, còn đối tượng Bitmap thì chọn **Bitmap Extrude Mode**.

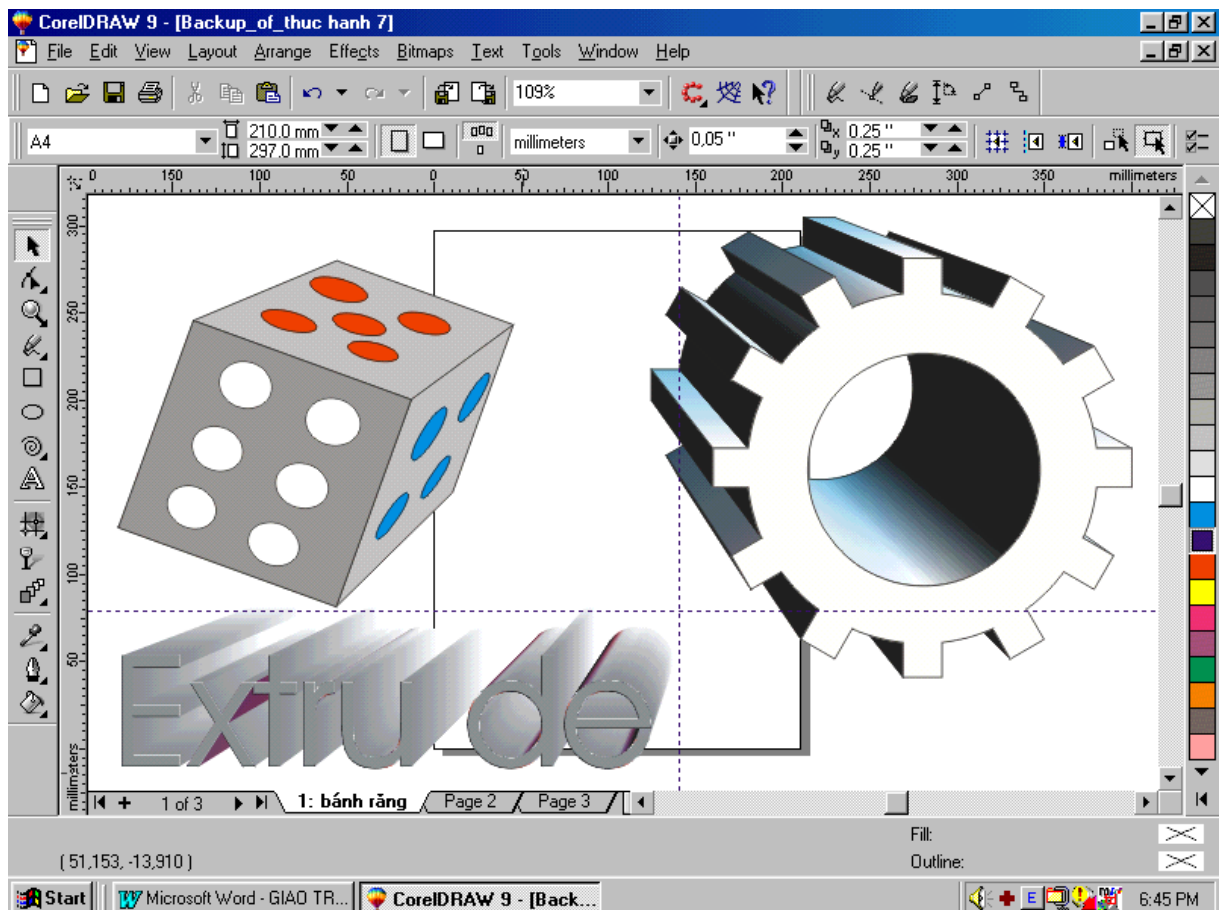
- Kéo điểm tụ phối cảnh theo chiều mà bạn muốn.

- Bạn có thể thay đổi chiều sâu bằng cách kéo thanh trượt **Depth** (thanh nhỏ màu trắng trên đường đứt đoạn).

Ngoài ra bạn có thể thay đổi, chỉnh sửa thêm về màu sắc các mặt bên, vát cạnh, ánh sáng... bằng cách thay đổi các tùy chọn trên thanh thuộc tính.

* Copy hiệu ứng Extrude

- Tương tự như Copy hiệu ứng Contour



IV. HIỆU ỨNG ENVELOPE (TẠO KHUNG)

Khái quát

- Hiệu ứng này là cách đơn giản nhưng mạnh mẽ giúp bạn uốn chỉnh hình dạng cho một đối tượng theo một khuôn xác định. Hiệu ứng **Envelope** thường được sử dụng khi mà bạn cần làm biến dạng hình ảnh, tạo khuôn hình cho đoạn văn bản.

- Hiệu ứng này có thể áp dụng cho đối tượng nhóm đối tượng bất kỳ (*trừ ảnh bitmap*) bằng việc kéo các nút chỉnh của khuôn tạo dạng này bạn có thể dễ dàng tạo hình cho đối tượng mà không phải mất nhiều công sức cho việc chỉnh sửa từng nút, đoạn cong của đối tượng đó để đưa nó thành hình dạng như bạn mong muốn.

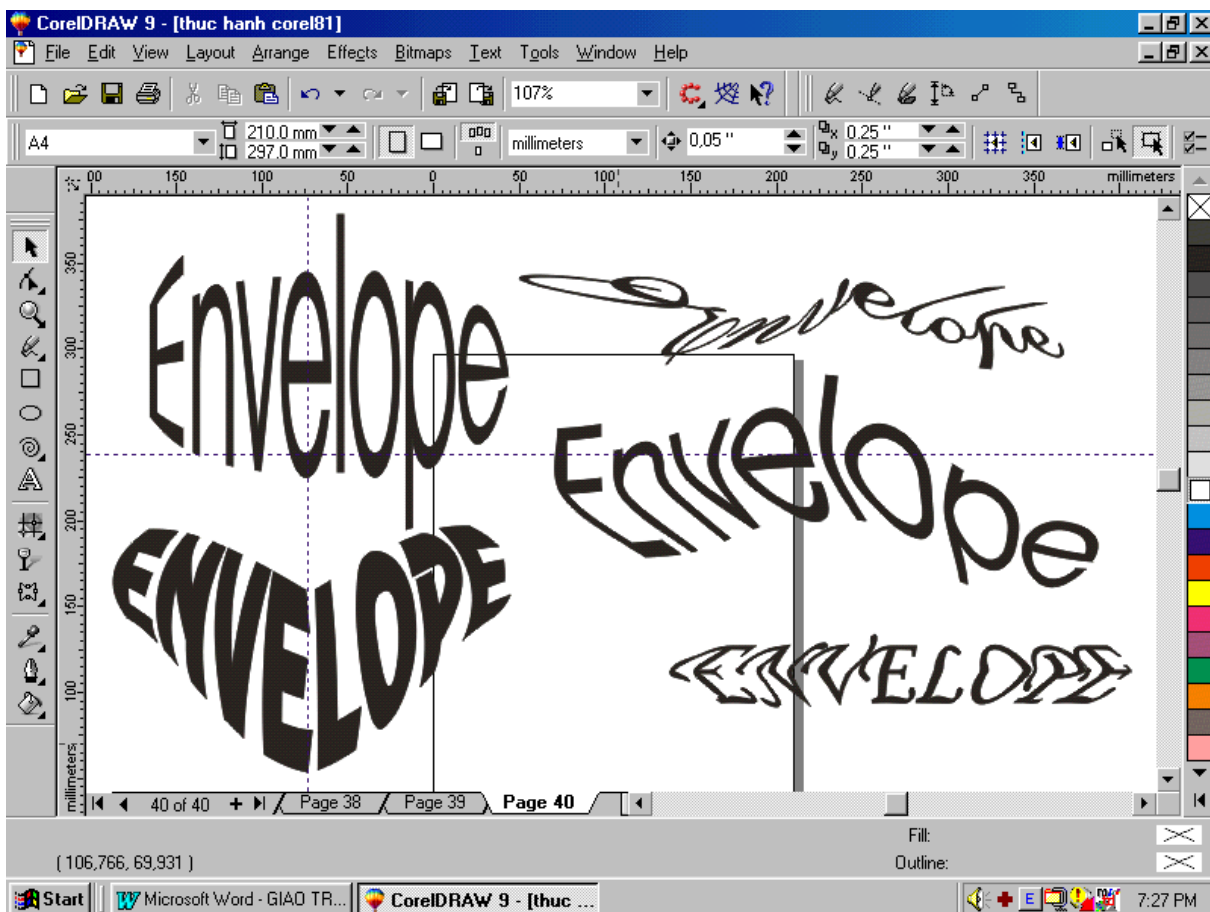
Áp dụng:

- Click chọn công cụ **Interactive Envelope**
- Chọn đối tượng bạn cần tạo đường bao cho nó.
- Chọn các kiểu khuôn dạng có sẵn trên thanh thuộc tính **Interactive Envelope Tool**.

- Kéo chỉnh các nút cho đến khi có được hình dạng của đối tượng như mong muốn.

*** Copy hiệu ứng Envelope**

- Tương tự như Copy hiệu ứng **Contour**



V. HIỆU ỨNG TRANSPARENT (LÀM TRONG SUỐT)

Khái quát

Hiệu ứng này tạo một ảnh **Bitmap Grayscale** làm mặt nạ trong suốt che trên đối tượng. Trong một **Bitmap Grayscale** bạn có thể có tới 256 cấp độ xám từ màu trắng đến màu đen kết hợp với màu đối tượng nhận hiệu ứng. Nơi ảnh Bitmap có màu đen thì đối tượng hoàn toàn trong suốt, vùng màu trắng thì không trong suốt ứng với cấp độ xám.

Trong các phiên bản trước chỉ có một cách tạo độ trong suốt cho đối tượng thông qua một docker. Còn ở nhiều phiên bản này công cụ **Interactive Transparent** sẽ cho nhiều tùy chọn thú vị với hiệu ứng này.

Áp dụng:

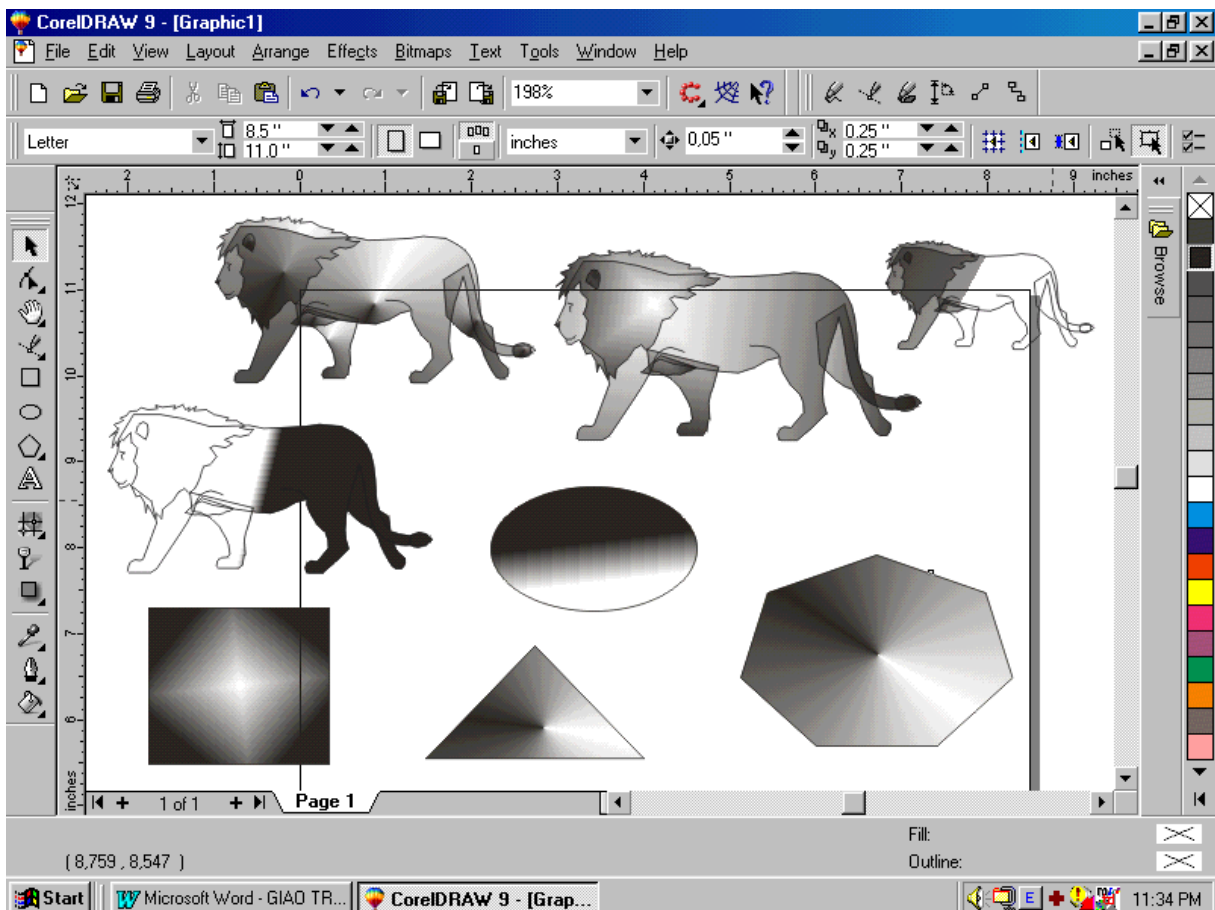
- Chọn công cụ **Interactive Transparent** từ hộp công cụ.
- Chọn đối tượng muốn áp dụng hiệu ứng.
- Chọn hiệu ứng là **Fountain Transparency** từ hộp **Transparency Type**.
- Tùy theo yêu cầu đặt ra mà ta thay đổi các tham số một cách thích hợp.

*** Lưu ý:**

Các tham số và thao tác điều chỉnh đối với công cụ này hoàn toàn giống công cụ **Interactive Fill** đã đề cập đến trong các kiểu tô, bạn có thể tham khảo lại bài đó để biết thêm chi tiết.

*** Copy hiệu ứng Transparent**

- Tương tự như Copy hiệu ứng **Contour**



VI. HIỆU ỨNG DROP SHADOW (TẠO BÓNG ĐỔ)

Khái quát

- Việc thêm bóng đổ cho đối tượng giúp mô phỏng chiều sâu giữa các đối tượng. Bóng đổ có thể áp dụng cho hầu hết các đối tượng trong CorelDRAW: văn bản, ảnh,... Tuy nhiên, không thể áp dụng hiệu ứng này cho các đối tượng được tạo từ hiệu ứng như nhóm hoà trộn (*Blend*), các đối tượng đồng mức (*Contour...*)

- Hiệu ứng này tạo ra một nhóm đối tượng liên kết bao gồm đối tượng gốc và một bitmap là bóng đổ của đối tượng. Khi bạn thay đổi đối tượng gốc thì bitmap này cũng thay đổi theo.

Áp dụng:

- Mở nút **flyout Interactive Tool** trên thanh công cụ và chọn hộp **Interactive Drop Shadow**.

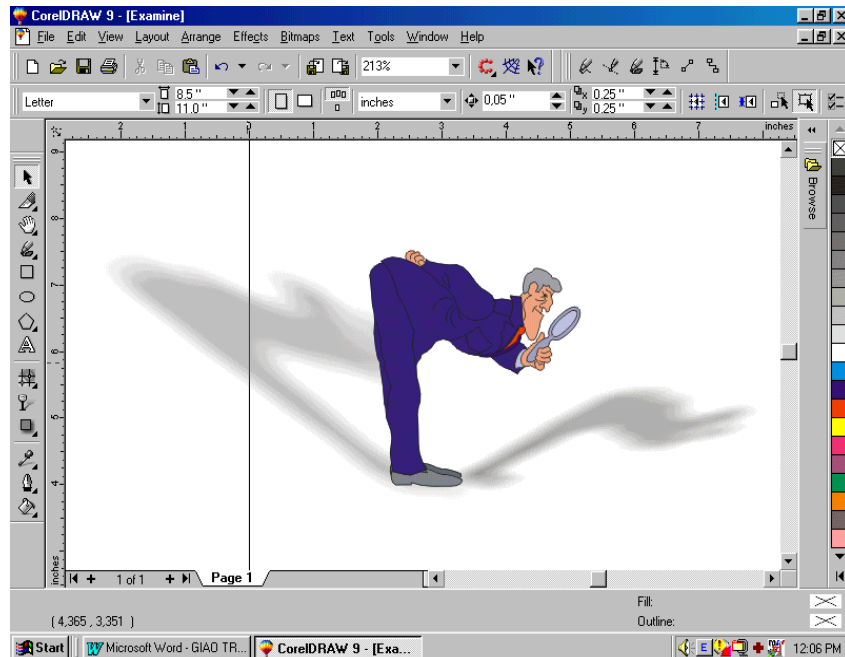
- Click chọn đối tượng mà bạn muốn tạo bóng, bạn có thể thực hiện theo các cách sau:

+ Đặt con trỏ chuột tại tâm đối tượng nếu muốn áp dụng hiệu ứng phối cảnh phẳng cho bóng đổ.

+ Đặt con trỏ tại bờ dưới của đối tượng nếu muốn có hiệu ứng phối cảnh đáy.

+ Đặt con trỏ tại bờ phía trái của đối tượng nếu muốn có hiệu ứng phối cảnh trái.

- Sau đó, kéo điểm handle cuối đến vị trí của bóng đổ (điểm handle cuối này sẽ xuất hiện khi bạn bắt đầu drag chuột).



*** Lưu ý:**

- Trong một trường hợp bạn có thể chỉ muốn giữ lại bóng đổ mà không cần đối tượng gốc. Khi đó bạn có thể tách nhóm bóng đổ, bằng cách vào **Arrange\Separate** sau đó xóa đối tượng gốc và chỉ giữ lại bóng của nó.

- Nếu không muốn áp dụng hiệu ứng bóng đổ nữa, bạn có thể thực hiện bằng cách sử dụng công cụ **Interactive Drop Shadow** click lên nhóm bóng đổ, kế tiếp chọn lệnh **Clear Drop Shadow** trên thanh thuộc tính của công cụ này.

*** Copy hiệu ứng Drop shadow**

- Tương tự như Copy hiệu ứng Contour

VII. HIỆU ỨNG LEN (THẤU KÍNH)

Khái quát

Hiệu ứng này tác động tương tự như việc bạn đặt một thấu kính lên trên đối tượng bạn cần xem. Khi áp dụng hiệu ứng này lên một đối tượng, đối tượng này sẽ đóng vai trò như một thấu kính, bạn sẽ làm thay đổi cách nhìn của các đối tượng lên dưới nó. Bạn có thể chọn lựa trong nhiều loại của hiệu ứng thấu kính này, mỗi loại đem lại kết quả khác biệt. Hiệu ứng này thường được sử dụng cho việc bạn đặt một kính phóng đại trên một bản đồ để xem các chi tiết của một vùng nào đó.

Chú ý rằng việc áp dụng hiệu ứng lên đối tượng thì bạn không thấy kết quả của hiệu ứng trên đối tượng này mà chỉ thấy được hiệu ứng khi có đối tượng bên dưới nó.

Áp dụng:

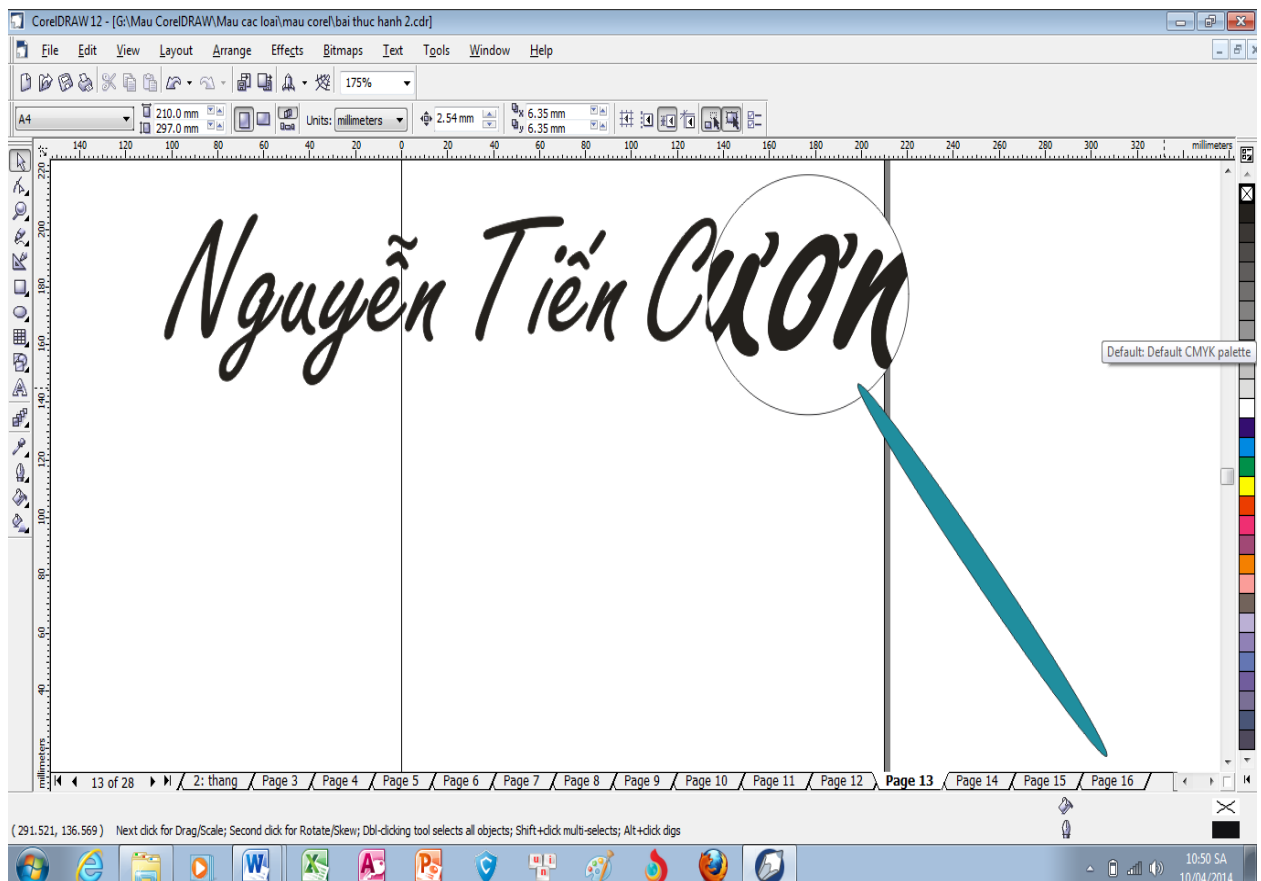
- Chọn đối tượng làm thấu kính (*thường là các đối tượng có hình dáng có hình dạng đơn giản*).

- Chọn lệnh **Effects Lens** trên thanh trình đơn. Khi đó xuất hiện của cửa sổ **Docker Lens**.

- Bạn chọn kiểu thấu kính từ cửa sổ này là: **Brighten, Color Add, Color Limit, Custom Color map, Fish Eye, Heat Map, Invert, hay Magnify**.

* Copy hiệu ứng Len

- Tương tự như Copy hiệu ứng **Contour**



VIII. HIỆU ỨNG POWERCLIP (CẮT HÌNH VÀO KHUNG)

Khái quát

Hiệu ứng **PowerClip** cho phép bạn cắt một đối tượng vào trong một đối tượng khác làm khung. Đối tượng đầu được gọi là **content** (*phần trong*) đối tượng khung gọi là **container** (*vật chứa*). CorelDRAW cho phép **content** là đối tượng bất kỳ (*vector và bitmap*). **Container** có thể là bất kỳ đối tượng nào mà bạn tạo ra từ CorelDRAW như các hình, các đường, văn bản, nhóm.

Áp dụng:

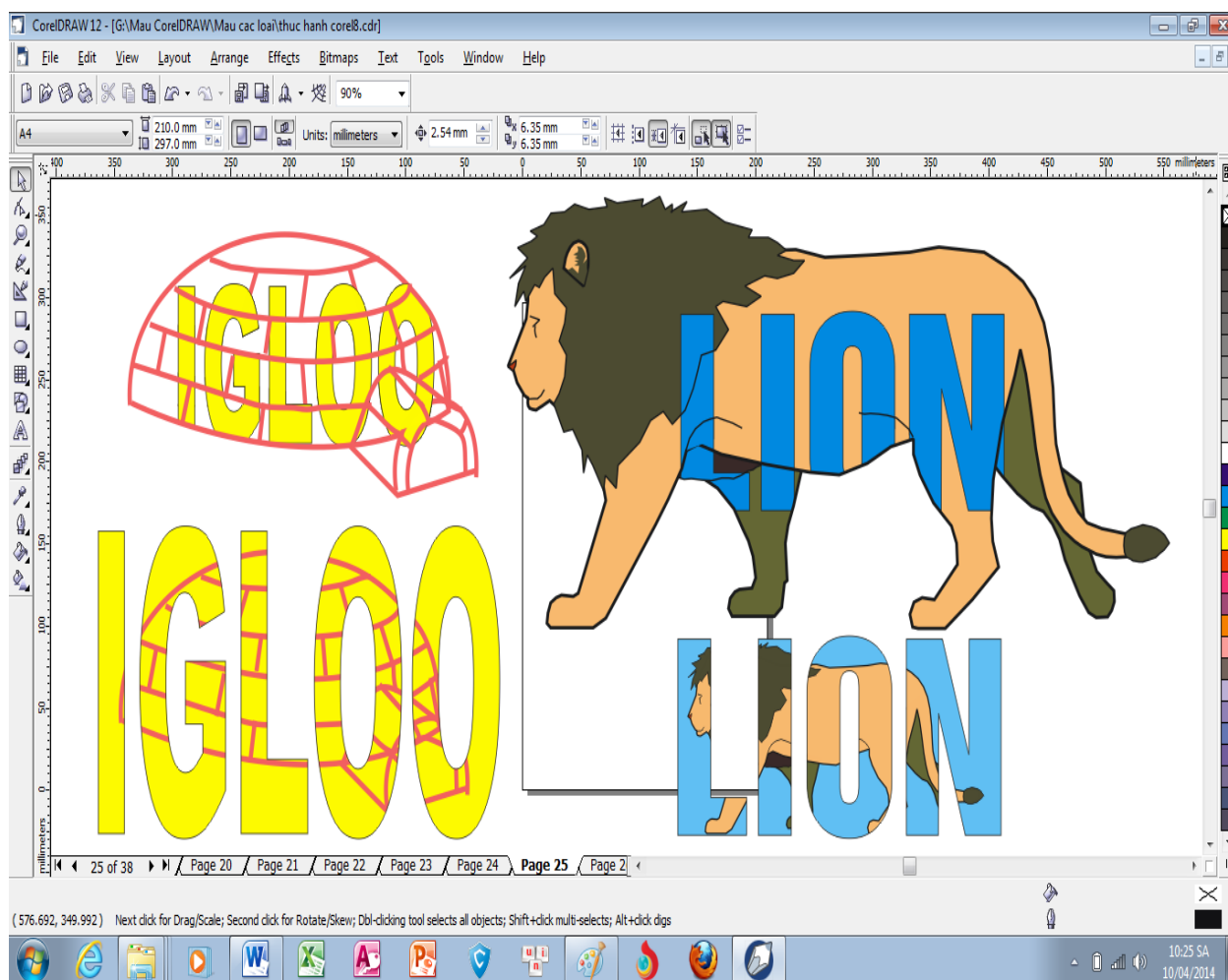
- Chọn đối tượng **content** (*đối tượng sẽ được đặt vào trong container*).
- Chọn lệnh **Effects\ PowerClip**, chọn **Place Inside container**.
- Lúc này, con trỏ chuột có dạng là một mũi tên lớn nằm ngang, bạn dùng mũi tên này click chọn nên đối tượng dùng làm khung (**container**).

* Lưu ý

Đối với một số đối tượng phức tạp mà bạn chọn làm khung chứa thường gây ra lỗi khi in ấn (*không in được*), bạn chỉ nên sử dụng các **container** là các hình đơn giản.

* Copy hiệu ứng Powerclip

- Tương tự như copy hiệu ứng Blend.



IX. HIỆU ỨNG DISTORTION (BÓP MÉO)

Giới thiệu

Đây là cách biến dạng một đối tượng bất kỳ trong CoreDRAW, tạo thành các đối tượng có hình dáng rất kỳ thú. Hiệu ứng bóp méo này có thể thực hiện theo 3 phương pháp: xô lệch (*Push and Pull*), tạo răng cưa (*Zipper*) và xoắn (*Twister*). Bạn có thể phối hợp cùng nhiều mức hiệu ứng này trên đối tượng được chọn. Chú ý rằng, hiệu ứng này thực hiện một khối lượng tính toán khá lớn, nếu bạn áp dụng hiệu ứng cho các đối tượng phức tạp hoặc phối hợp quá nhiều mức hiệu ứng thì bạn càng phải mất nhiều thời gian để đợi hoàn tất thao tác.

Nguyên tắc

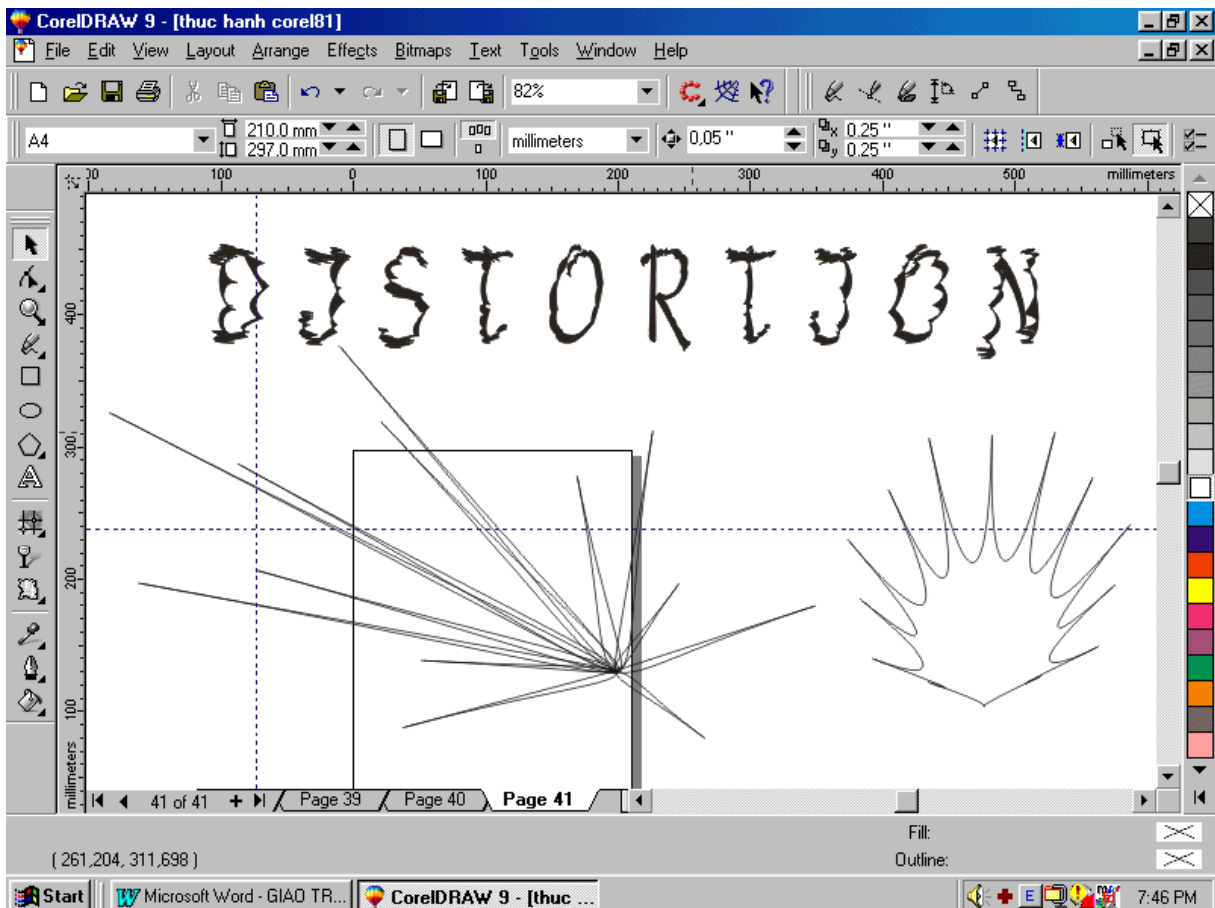
Về nguyên tắc hiệu ứng này cho phép bạn đẩy, kéo các nút chỉnh của đối tượng để làm đổi hình dạng của chúng. Nói chung hiệu ứng này làm biến đổi mạnh mẽ hình dáng của đối tượng, thường áp dụng để vẽ các hình có tính phức tạp (chẳng hạn như bạn muốn thiết kế một lô gô hồng giống ai, để chống sao chép).

Áp dụng

- Chọn đối tượng cần bóp méo.
- Chọn công cụ **Interactive Distorting**.
- Bạn có thể chọn một trong ba phương pháp bóp méo từ thanh thuộc tính

Properties Bar.

- Click và kéo chuột xung quanh đối tượng để chỉnh cường độ và khoảng cách bóp méo.



*** Lưu ý:**

- Bạn có thể xác định các thông số khi sử dụng hiệu ứng này bằng cách nhập các giá trị trên thanh thuộc tính thay vì kéo chuột.

- Vì hiệu ứng này làm biến dạng nên đôi khi tạo ra các hình ảnh không như mong muốn, bạn nên copy một đối tượng và chỉ thực hiện hiệu ứng này trên đối tượng bản sao cho đến khi có được một hình dạng như ý. Đến lúc đó, bạn có thể xóa đối tượng gốc đi. Bạn có thể hủy bỏ hiệu ứng này bằng cách click vào nút **Clear Distorting** trên thanh thuộc tính của công cụ **Interactive Distorting**.

*** Copy hiệu ứng Distortion**

- Tương tự như Copy hiệu ứng **Contour**

X. HIỆU ỨNG PERSPECTIVE (TẠO PHỐI CẢNH)

Tạo phối cảnh là chuyển cảnh đối tượng để chúng có dạng như ba chiều. Bạn có thể áp dụng phối cảnh với 3 hiệu ứng khác nhau: **Extrude**, **Envelope** và **Perspective**. Trong mục này bạn sẽ tìm hiểu cách làm việc của viển điểm để tạo đối tượng bất kỳ hiện ra theo dạng ba chiều.

Xử lý đối tượng với Perspective

Bạn xử lý đối tượng với **Perspective** bằng cách kéo một trong nhiều điểm chính nằm quanh đối tượng. Khi kéo điểm chính, một viển điểm sẽ hiện ra. Viển điểm này đặc trưng cho một điểm mà tại đó đối tượng của bạn sẽ biến mất vào một điểm nếu như nó được kéo đi quá xa. Viển điểm này hoàn toàn có khoảng cách từ đối tượng trong khung màn hình **Drawing**, nhưng nó sẽ biến mất nếu như bạn kéo vượt khỏi khung trang **Drawing**.

Bạn có thể di chuyển viển điểm của đối tượng để thay đổi góc độ phối cảnh. Việc kéo viển điểm gắn với đối tượng sẽ làm tăng cấp độ hiệu ứng. Sau khi áp dụng phối cảnh vào đối tượng, bạn có thể sửa đổi viển điểm bằng cách chọn đối tượng với công cụ **Pick**. Nếu bạn kéo đối tượng qua gân đối tượng, cấp độ phối cảnh sẽ bị hoàn toàn bị kéo ra xa.

Ngoài ra bạn có thể kéo viển điểm bằng cách chọn đối tượng đó và sau đó chọn **Effects \ Clear Perspective** từ thanh menu

Áp dụng Perspective vào đối tượng Artistic

1. Đánh vài ký tự với **ArtisticText**.
2. Kích chọn đối tượng ký tự và từ menu **Effects**, chọn **Apply Perspective**.
3. Ấn phím **Ctrl** và kéo điểm chính Perspective nằm dưới phải ra xa.
4. Thả nút Mouse và quan sát hiệu ứng **Perspective**.

Sửa chữa Perspective

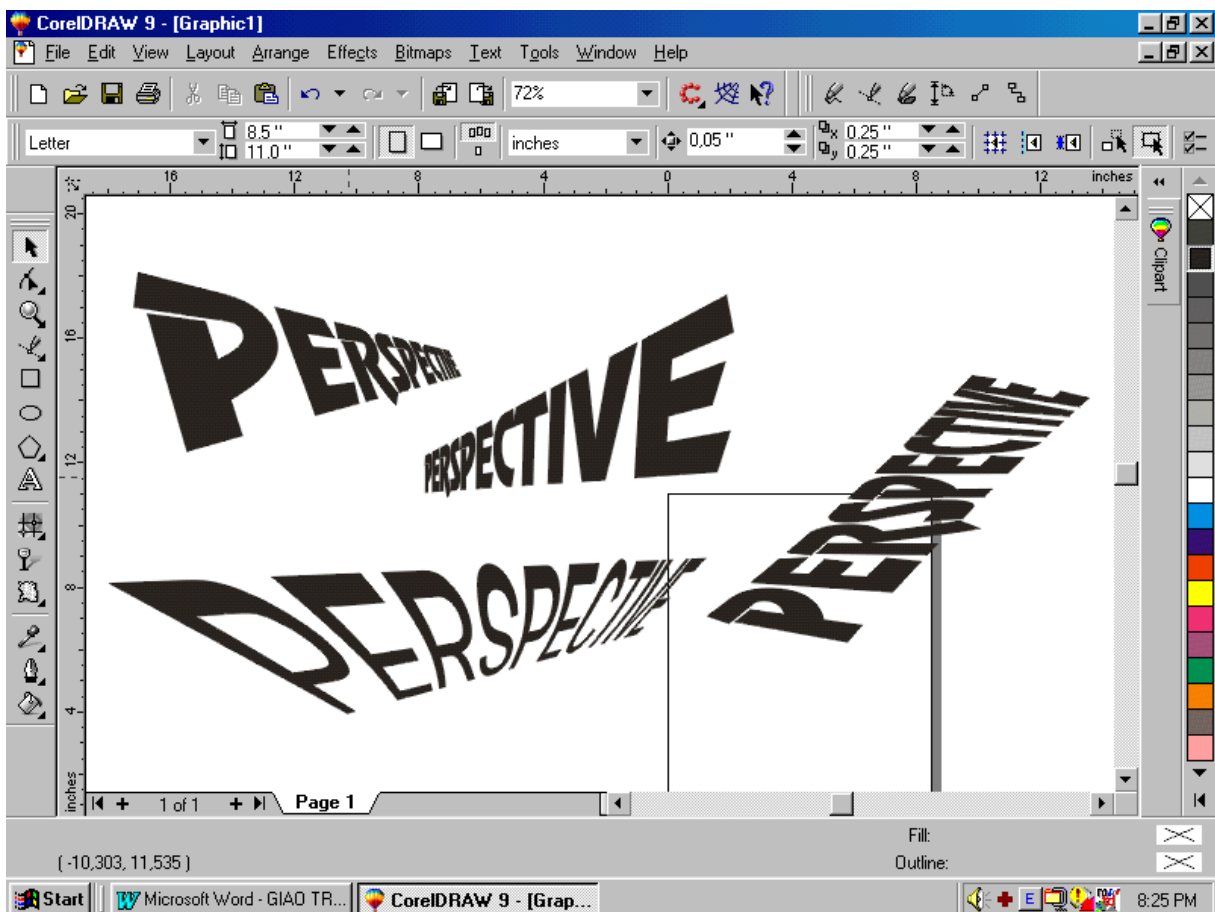
Sau khi tạo hiệu ứng **Perspective** vào đối tượng bạn có thể sửa chữa chúng bằng cách di chuyển viển điểm. Nếu đã bỏ chọn đối tượng, bạn có thể lựa chọn lại nó với công cụ **Shape** để viển điểm hiện ra.

Để thực hiện

1. Chọn công cụ **Shape** và kích vào đối tượng mà bạn vừa tạo hiệu ứng **Perspective**.
2. Kéo viển điểm ra ngoài hoặc vào trong để tăng hoặc giảm cấp độ Perspective
3. Kéo viển điểm theo hướng khác và quan sát hiệu ứng của nó.
4. Làm quen với việc kéo các điểm chính (*Khung vuông nhỏ*) khác nhau nằm quanh đối tượng để quan sát hiệu ứng của nó.

*** Copy hiệu ứng Perspective**

- Tương tự như Copy hiệu ứng **Contour**



PHẦN VII. THAO THÁC VỚI ĐỐI TƯỢNG BITMAP

Convert to bitmap

Sử dụng lệnh này để chuyển một hình ảnh vector thành ảnh bitmap. Bạn phải sử dụng lệnh này trên các ảnh vector trước khi bạn sử dụng các hiệu ứng bitmap.

Edit bitmap

Sử dụng lệnh này để chỉnh sửa bitmap mà trong CorelDRAW bạn không thể chỉnh sửa được. Khi chọn lệnh này, **Corel PHOTO-PAINT** sẽ được mở với ảnh bạn đang chỉnh. Sau khi đã chỉnh sửa, bạn click vào menu **File**, chọn **Save** và thoát khỏi **Corel PHOTO-PAINT**. Màn hình **CorelDRAW** sẽ xuất hiện cùng với ảnh bitmap đã được chỉnh sửa.

Resample

Sử dụng lệnh này để thay đổi kích thước hoặc độ phân giải của ảnh bitmap.

* Lưu ý

Bạn có thể thấy các lệnh này trong trình đơn bitmap

I. TẠO ẢNH DOUTONE

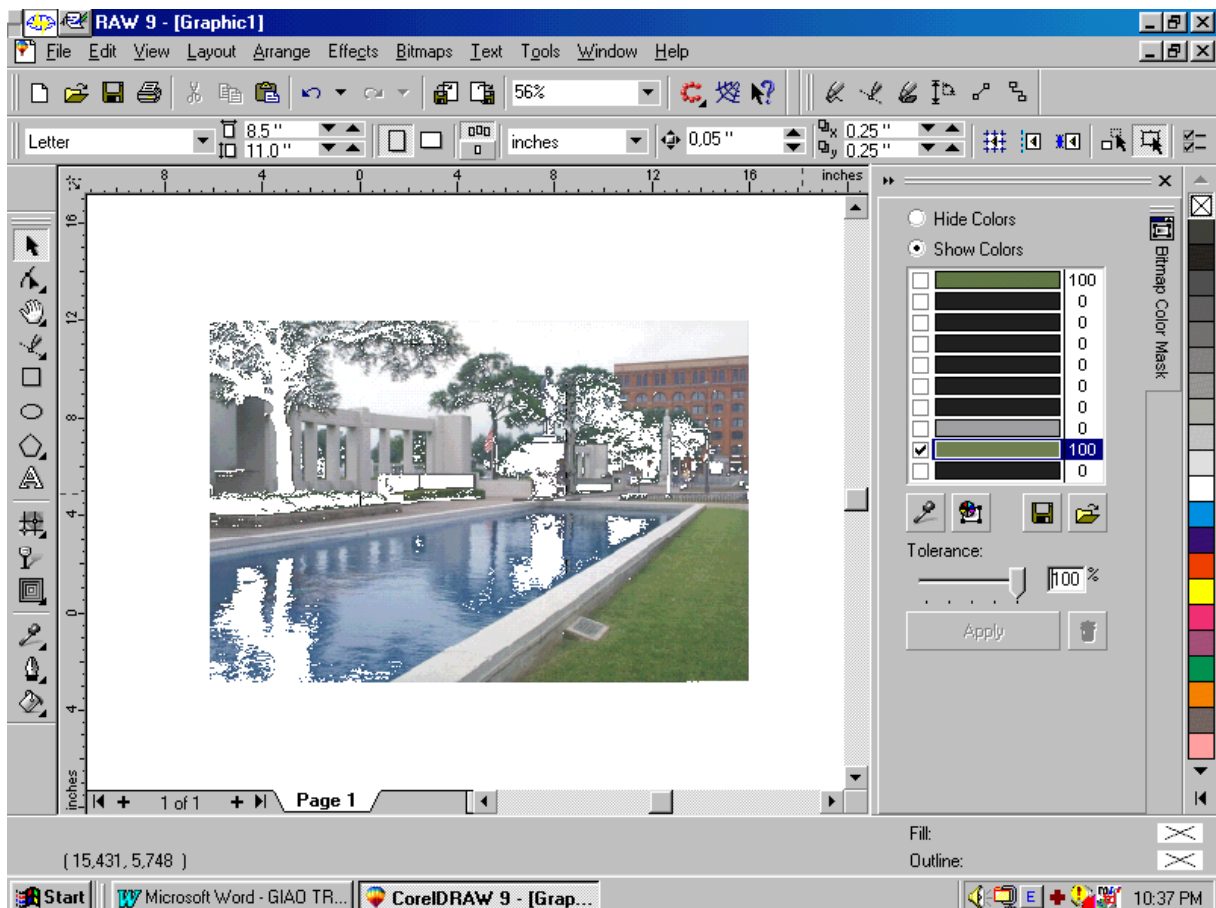
Áp dụng

- Click chọn ảnh bitmap bằng công cụ **Pick**
- Click vào menu **Bitmap**, chọn **Mode**, **Click Doutone**. Hộp thoại **Doutone** xuất hiện.
- Trong hộp danh sách **Type** chọn **Doutone**.
- Double - click vào thanh màu vàng **Pantone Process** để mở hộp thoại **Select Color**.
- Chọn màu Pantone bạn muốn trong hộp danh sách **Type** của hộp thoại **Select Color**. Click **OK** để đóng hộp thoại **Select Color**.
- Click vào một nút màu rồi drag đường biểu thị sắc độ màu trong ô lưới bên lưới bên phải hộp thoại.
- Click vào nút **Preview** để xem.
- Click nút **OK**.

II. HIỆU ỨNG BITMAP COLOR MASK

Áp dụng

- Click chọn ảnh bitmap bằng công cụ **Pick**
- Chọn Bitmap **Color Mask** trên trình đơn bitmap, Docker **Bitmap Color Mask** xuất hiện.
- Chọn một trong hai nút:
 - + **Hide Colors**: Để bộ lọc che các màu trên ảnh trùng các màu được chọn hộp dưới.
 - + **Show Color**: Để bộ lọc hiện các màu trên ảnh trùng các màu được chọn hộp dưới còn các màu khác đều bị che khuất.
- Mở các hộp kiểm tra kế tiếp để chọn màu bạn muốn.
- Di chuyển thanh trượt **Tolerance** để điều chỉnh các giới hạn sắc độ màu bạn muốn nó trong suốt.
- Click nút **Color Selector**, trỏ con trỏ vào hình ảnh bitmap và click vào màu bạn muốn. Màu được chọn sẽ xuất hiện trên màu đang được chọn trong dock **Bitmap Color Mask**.
- Bạn có thể thay đổi màu:
 - + Chọn màu từ hộp danh sách các màu.
 - + Click nút **Edit color**.
 - + Dùng các điều khiển trong hộp thoại **Select Color** để chọn màu. Rồi click chọn **OK**
- Click nút **Apply** để áp dụng thay đổi trực tiếp cho đối tượng.
- Để loại bỏ bộ lọc ảnh click chọn nút **Remove Mask**.



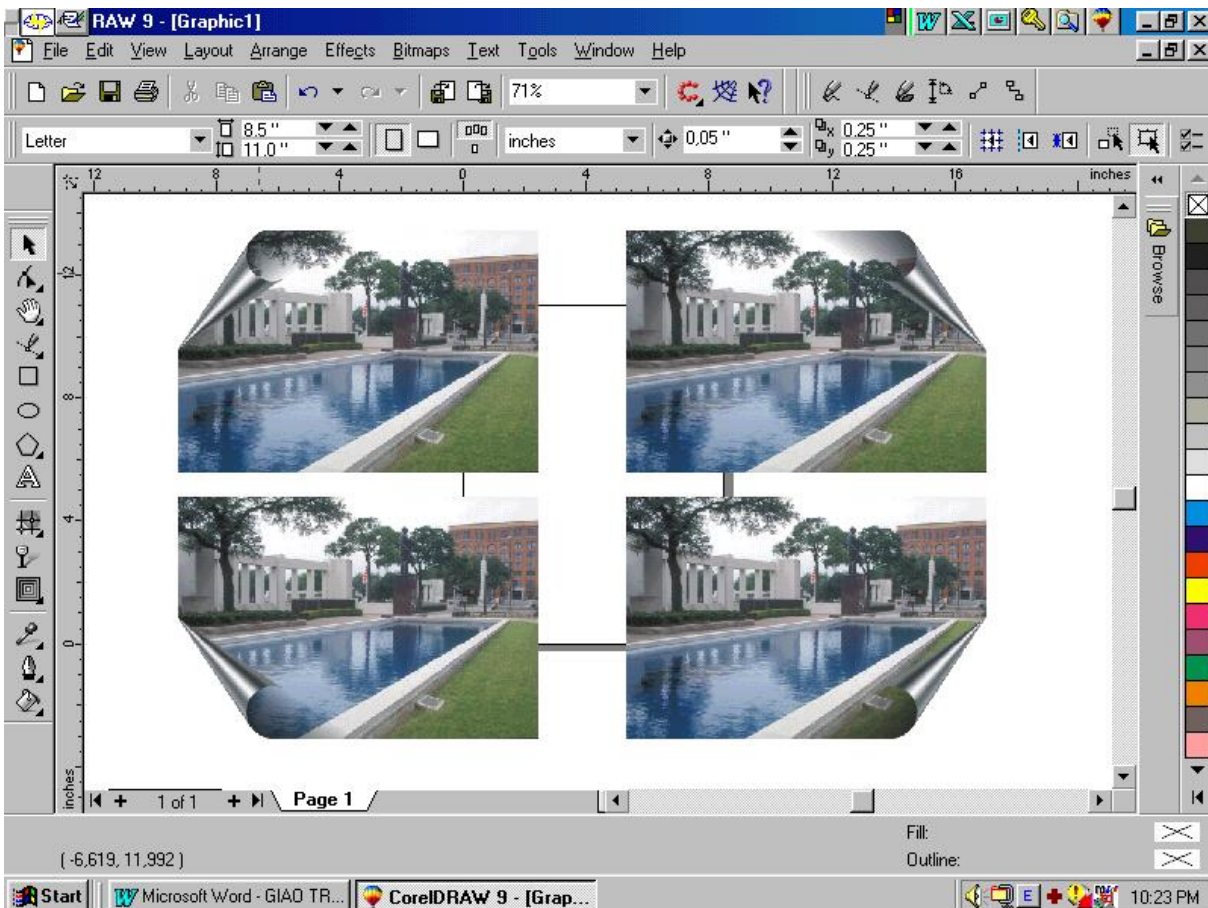
III. HIỆU ỨNG PA0GE CURL

Khái quát

Hiệu ứng này cảm giác như một góc hình bị cuốn lại. Hiệu ứng này cho phép chọn góc hướng và kích thước vùng cuốn, mức độ trong suốt hay xám của phần ảnh cuốn.

Áp dụng

- Click chọn ảnh Bitmap bằng công cụ **Pick**.
- Thực hiện lệnh trên trình đơn **Bitmap\3D Effects\Page Curl**, hộp thoại **Page Curl** xuất hiện.
- Chọn các tùy chọn liên quan đến hiệu ứng.
- Click vào nút **Preview** hoặc click vào nút có hình ổ khoá để xem mẫu.
- Click **OK** để kết thúc.



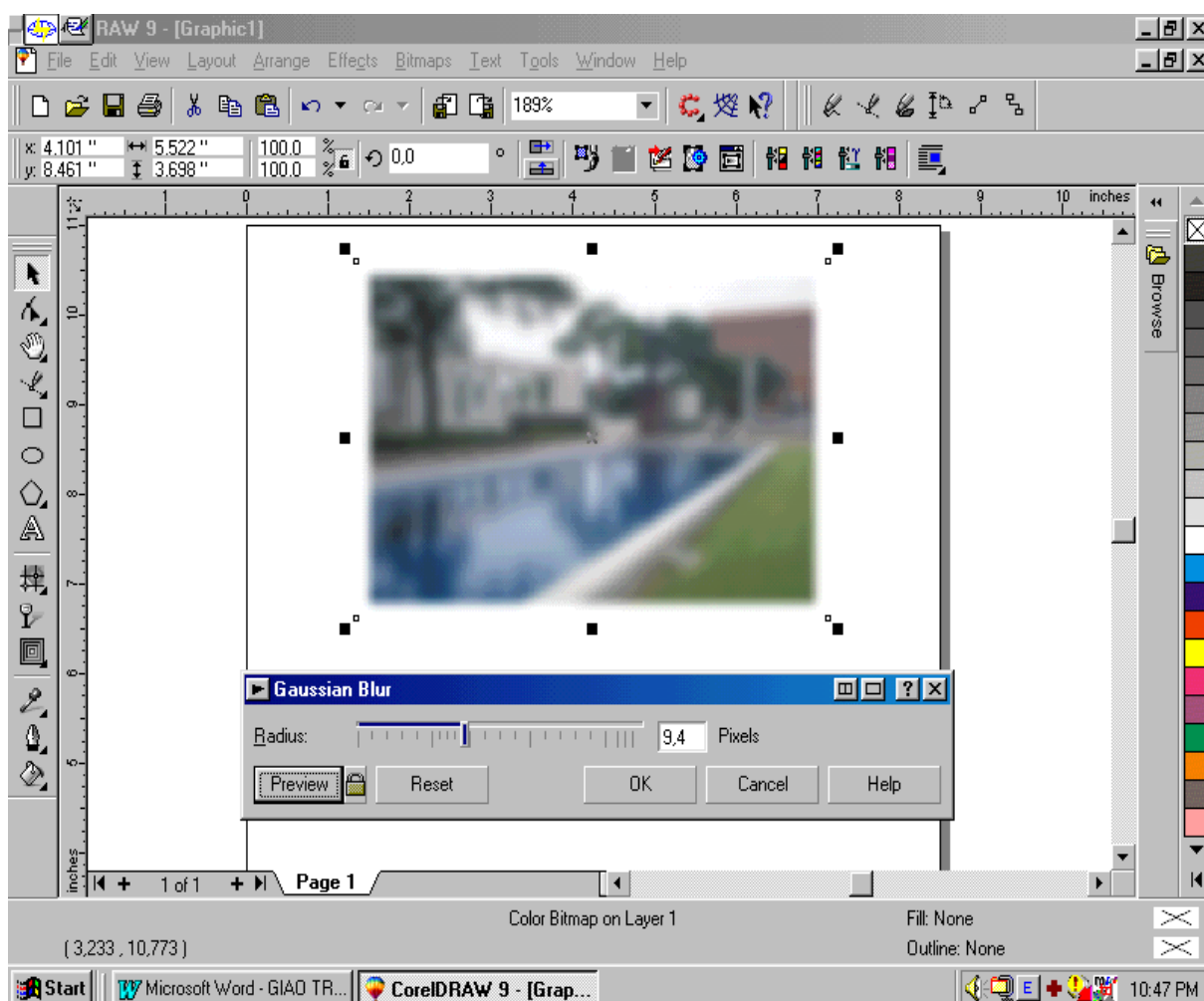
IV. HIỆU ỨNG GAUSSIAN BLUR

Khái quát

Hiệu ứng này tạo một ảnh mờ hơn ảnh gốc (theo nguyên tắc dùng các hình chông thay cho các đường thẳng).

Áp dụng

- Click chọn **Bitmap** bằng công cụ **Pick**
- Thực hiện lệnh **Bitmap\Blur\Gaussian**, hộp **Gaussian Blur** xuất hiện.
- Di chuyển thanh trượt **Radius** để thiết lập cường độ của hiệu ứng. Trị số cao nhất sẽ cho một ảnh bitmap mờ nhất.
- **Click** chọn **Preview**, hoặc nhấp vào nút co hình ổ khoá để xem thử hiệu ứng trên ảnh.
- Click chọn **OK** để kết thúc.



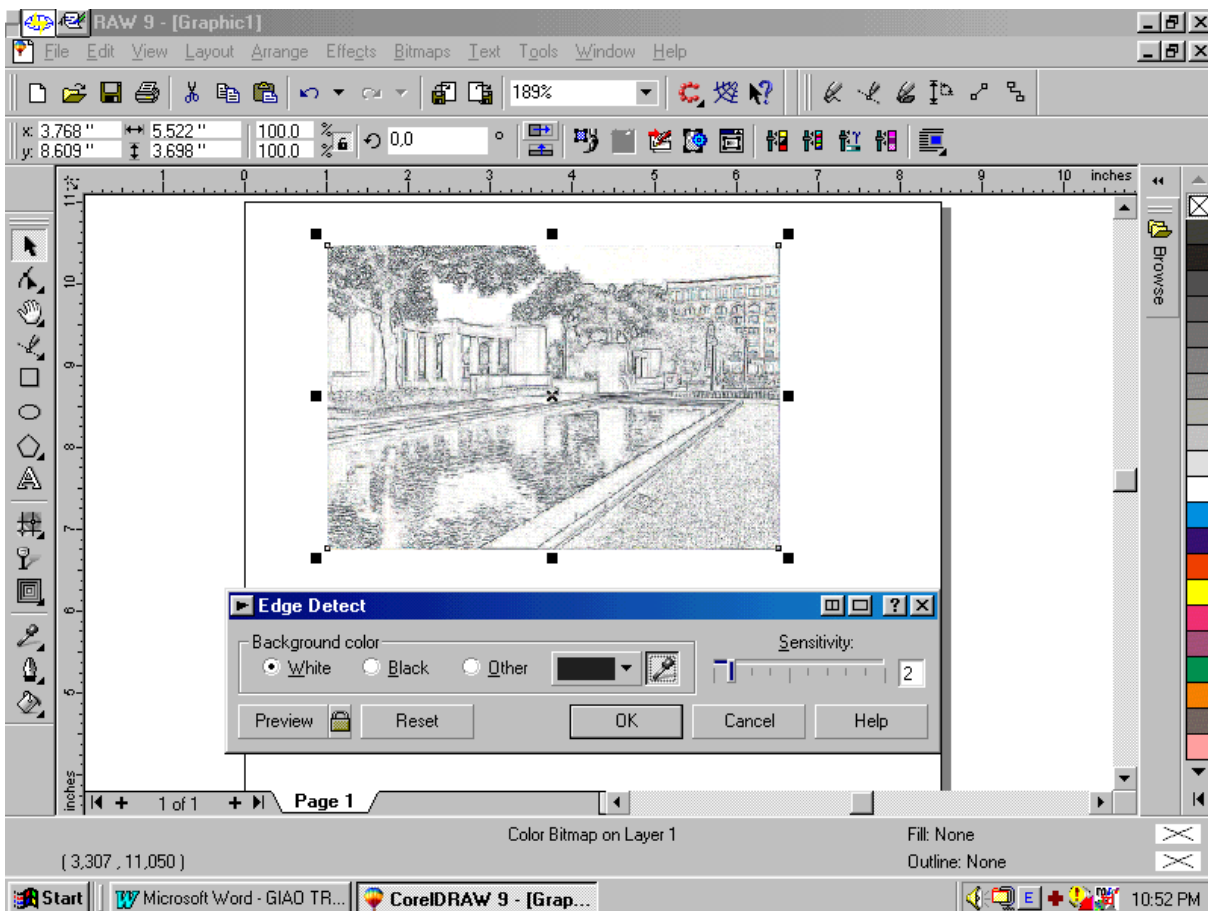
V. HIỆU ỨNG EDGE DETECT

Khái quát

Hiệu ứng này tìm đường viền chính trong ảnh bitmap để biến chúng thành những đường nét trong nền một màu.

Áp dụng:

- Click chọn ảnh bitmap bằng công cụ **Pick**.
- Chọn mục **Edge Detect** từ trình đơn **Bitmap\Contour**, hộp thoại **Edge Detect** xuất hiện.
- Trong khung **Background color**, chọn tùy chọn màu nền cho ảnh là:
 - + **White**: Chọn nền trắng cho ảnh.
 - + **Black**: Tạo nền đen cho ảnh.
 - + **Other**: Chọn màu từ bảng màu thả xuống; hoặc bạn có thể click chọn nút **Eyedropper** để chọn màu từ ảnh bitmap làm màu nền cho ảnh.
- Di chuyển thanh trượt **Sensitivity** để thiết lập cường độ của hiệu ứng.
- Click chọn Preview hoặc nút có hình ổ khoá để xem thử hiệu ứng.
- Click chọn **OK** để kết thúc.



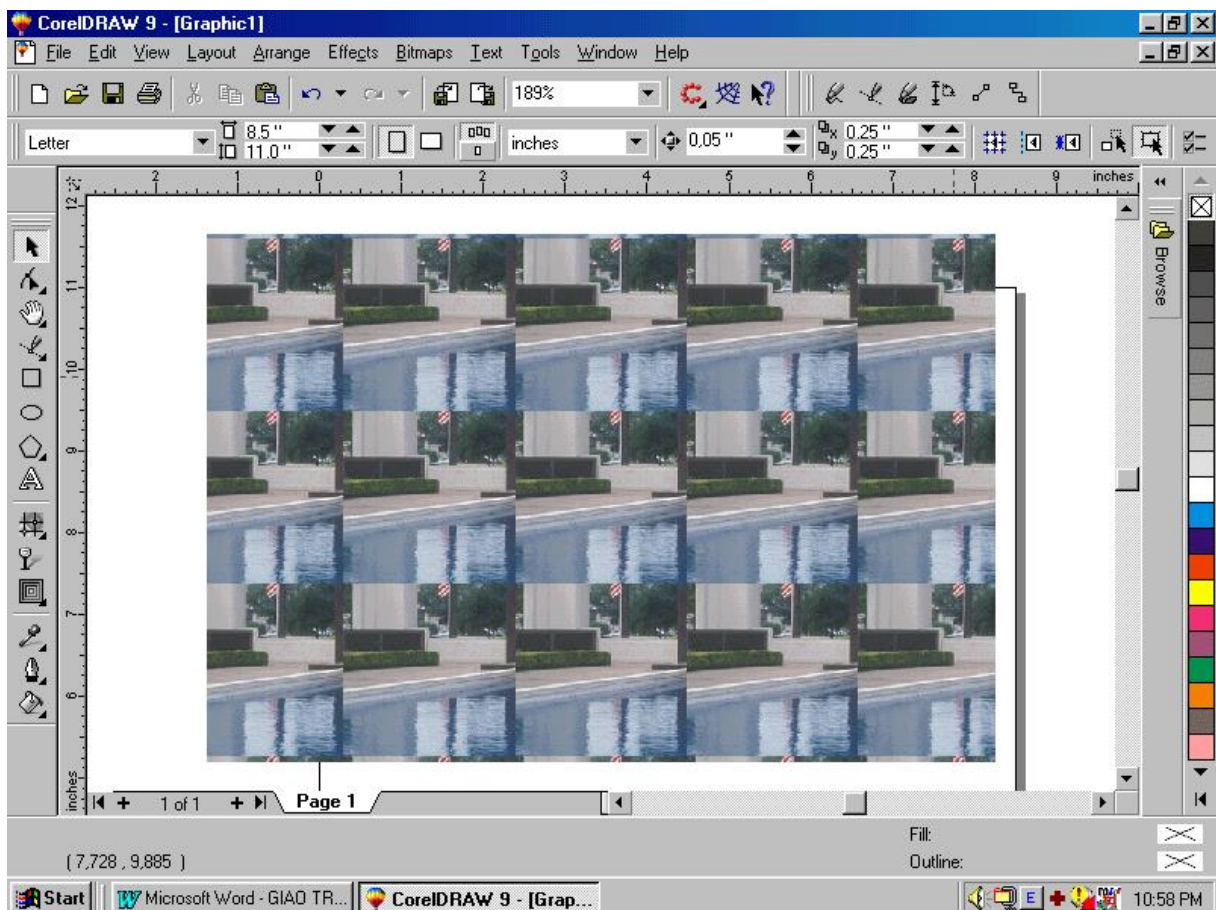
VI. BỘ LỘC TERRAZZO

Khái quát

Bộ lọc này cho phép bạn tạo một hình ảnh mới bằng cách sắp xếp một phần mẫu chọn từ ảnh gốc theo nguyên lý phản chiếu của kính vạn hoa.

Áp dụng

- Click chọn ảnh **bitmap** bằng công cụ **Pick**.
- Chọn mục lệnh **Bitmaps\Plug Ins\Fancy** hộp thoại **Terrazzo** xuất hiện.
- Thay đổi các tham số và xem kết quả của cửa sổ **Result**.
- Bạn có thể lưu mẫu nền mới bằng cách click vào nút **Save Tile**.
- Click chọn **OK** để kết thúc.



VII. BỘ LỌC SQUIZZ 1.5

Khái quát

Bộ lọc này được cung cấp bởi một công ty khác. Bạn có thể dùng bộ lọc này để làm biến dạng ảnh người hoặc bất kỳ một ảnh bitmap nào.

Áp dụng

- Click chọn ảnh bằng công cụ **Pick**.

- Chọn mục lệnh **Bitmaps\Plug Ins\Hsoft\ Squizz 1.5** xuất hiện hộp thoại **Squizz**, cung cấp hai phương pháp làm biến dạng ảnh:

* Click chọn nút **Brush** xuất hiện hộp thoại **Brush**. Làm biến dạng hình ảnh bằng cách dùng đầu bút để click và drag chuột trên ảnh.

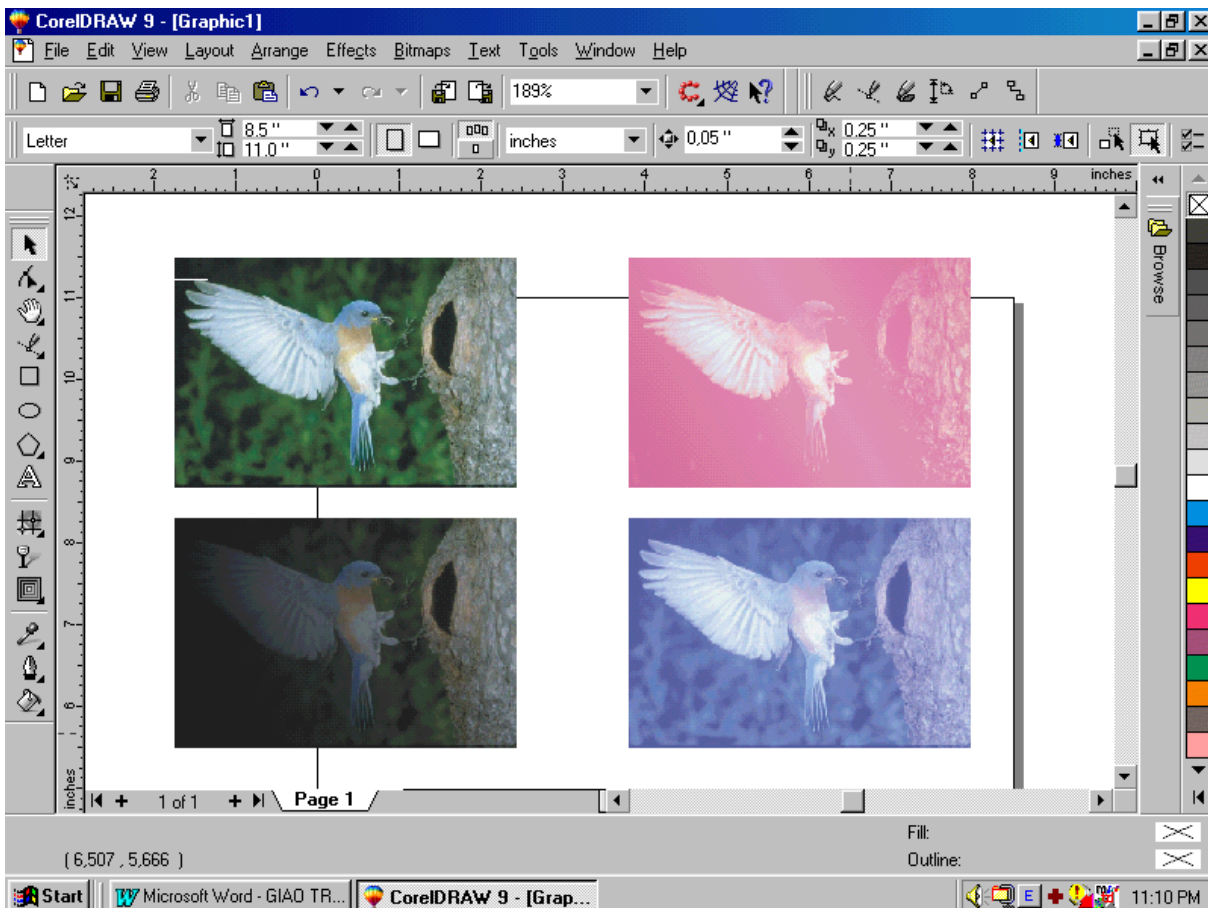
* Click chọn nút **Grid**, xuất hiện hộp thoại **Grid**. Drag mắt lưới để làm biến dạng ảnh; hoặc làm biến dạng bằng cách:

+ Click vào nút **Select** và rê chuột trên ảnh để chọn vùng làm biến dạng.

+ Click nút **Pinch** hoặc **Reduce** để thu nhỏ phần đã chọn, click vào nút **Expand** hoặc **Enlarge** để phóng lớn phần đã chọn.

+ Click trên vùng đã chọn để làm biến dạng ảnh.

+ Click nút **Apply**.



PHẦN VIII. IN ẤN

Trong các phần khác bạn đã tìm hiểu và làm quen với cách tạo một số minh hoạ phức tạp và bây giờ, bạn bắt đầu làm quen với việc in những minh hoạ đó hoặc đưa chúng sang các trang Web.

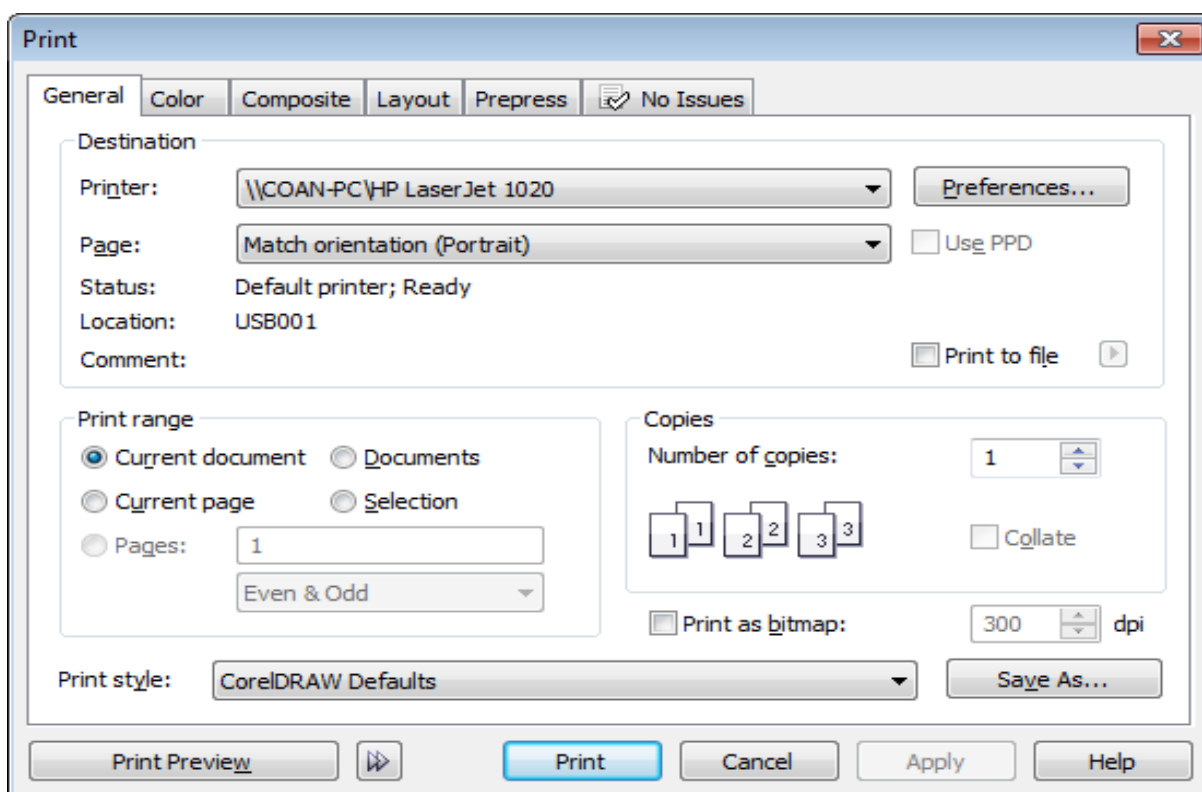
Việc in các minh hoạ có thể đơn giản hoặc phức tạp. Nếu như bạn có sẵn máy in Laser, quy trình in cơ bản dựa vào sự quản lý của hệ điều hành Windows. Điều này thực sự đối với việc in dễ dàng các danh thiếp, nhãn hiệu và các đối tượng khác theo khổ nhỏ.

1. In với máy in của bạn

Nếu như bạn chỉ in một số bản sao của trang minh hoạ thì tác vụ này là một việc tuyệt vời nhất đối với máy in màu, nhưng bạn in với số lượng nhiều thì quả là một cực hình.

2. Những thành phần trong tác vụ in (General)

Nếu bạn in trang minh hoạ với máy in riêng của bạn, nhưng thành phần hỗ trợ cho tác vụ in, về cơ bản đều áp dụng cho một trình ứng dụng hoạt động trong môi trường Windows. Bạn có thể in các đối tượng đã chọn, các trang lựa chọn với văn bản nhiều trang và in nhiều phiên bản. Nếu bạn in nhiều phiên bản với nhiều trang bạn có thể kích chọn thành phần Collate.



Để mở khung hộp thoại thành phần máy in, đừng kích nút lệnh **Print** trên thanh **Standard**, mà chọn **File\Print** từ thanh menu (hoặc ấn **Ctrl + P**). Màn hình sẽ hiện khung thoại **Print** với thước lệnh **General**.

Tại Destination:*Printer:** Chọn tên máy in.**Page:** Hướng in.**Status:** Trạng thái in ngầm định: Sẵn sàng làm việc, hoặc đang bận hoặc không tồn tại (VD: *Default Print, Ready*).**Where:** Gửi tới cổng nào (VD: *USB001*).*** Tại Preferences:**- **Paper/Quality: Size is:** chọn cỡ giấy.- **Finishing/Document Options/Pages Per Sheet:** Số trang trên mỗi tờ giấy.- **Basics: +Copies:** Số bản cần in cho 1 trang.+**Orientation:** Hướng in.*** Tại Print range:**⊙ **Current document:** In File hiện thời.⊙ **Document:** Danh sách toàn bộ các File đang mở, có thể chọn 1 hoặc nhiều.⊙ **Current page:** In trang hiện thời.⊙ **Pages:**+ **Even & Odd:** In cả trang chẵn và trang lẻ+ **Odd pages** : Các số trang có số lẻ.+ **Even pages** : Các số trang có số chẵn.⊙ **Selection:** In vùng đánh dấu.*** Tại Copies****Number of copies:** Số bản cần in cho một trang.***Kích nút Preview:** Xem trước khi in***Tại Print to File:** Ấn **Print** xuất hiện hộp thoại **Print to File**Tại **Print name** nhập tên, ví dụ: **A:\> Thông bao** chọn **OK**Tên đó được ghi vào đĩa có phần mở rộng **.PRN** (*Thông bao. PRN*)Tới máy tại cơ sở:

Vào MS-DOS

Copy tệp đó ra ổ C:\

Ví dụ: **A:\> Copy_Thông bao.PRN_C:\> USB001_ B ↵*****Tại Print as bitmap:** Thay đổi độ phân giải khi in tranh ảnh.

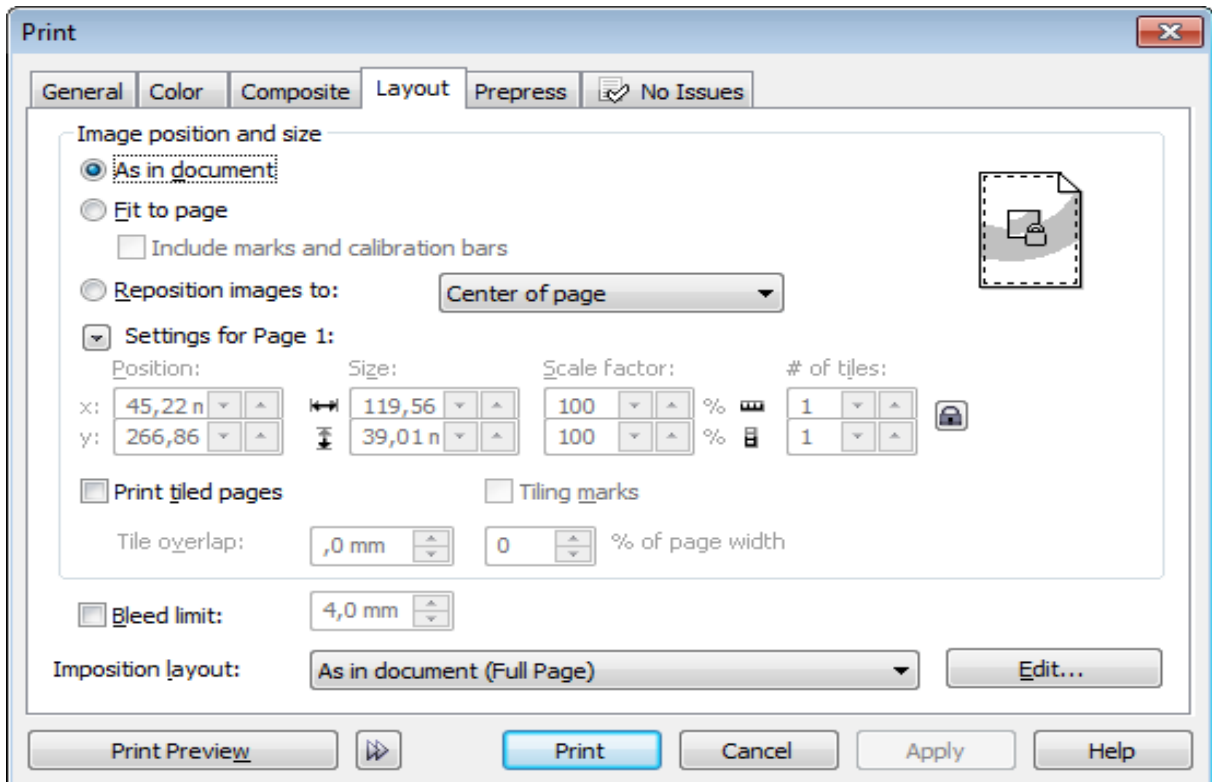
3. Print Layout:

*** Tại Image Position and size:**

(Vị trí và cỡ của trang in)

☉ **As in document:** Xác định mặc định (Nội dung in sẽ có kích cỡ và vị trí đúng như trong File).

☉ **Fit to page:** Sẽ thay đổi kích thước của nội dung trang in để có thể đặt vừa vặn trang in.



☉ **Reposition images to:** Sẽ có một danh sách thả xuống chứa 9 tùy chọn khác nhau dựa vào các đường biên trang hoặc giữa trang. Nếu bạn chọn tùy chọn này, bạn cũng có thể thay đổi kích thước của nội dung in.

*** Tại Settings for Page**

Biểu tượng hình ổ khoá trên cùng bên tay phải sẽ được chọn để bảo toàn tỷ lệ này theo chiều ngang và dọc. bạn có thể bỏ chọn nó để xác lập theo từng chiều nhưng lưu ý rằng điều này sẽ bóp méo nội dung vì thế bạn nên thận trọng khi sử dụng biểu tượng khoá này.

***In một trang vẽ trên nhiều trang giấy - Tiling**

Print tiled pages:

Nếu một trang vẽ của bạn lớn hơn trang giấy in, bạn có thể in chúng trên nhiều trang giấy. Ở hộp chọn **Print tiled pages**, hộp thoại sẽ thay đổi một ít để bạn định kích thước mà trang giấy phủ lấp lên nhau. Bạn có thể định kích thước

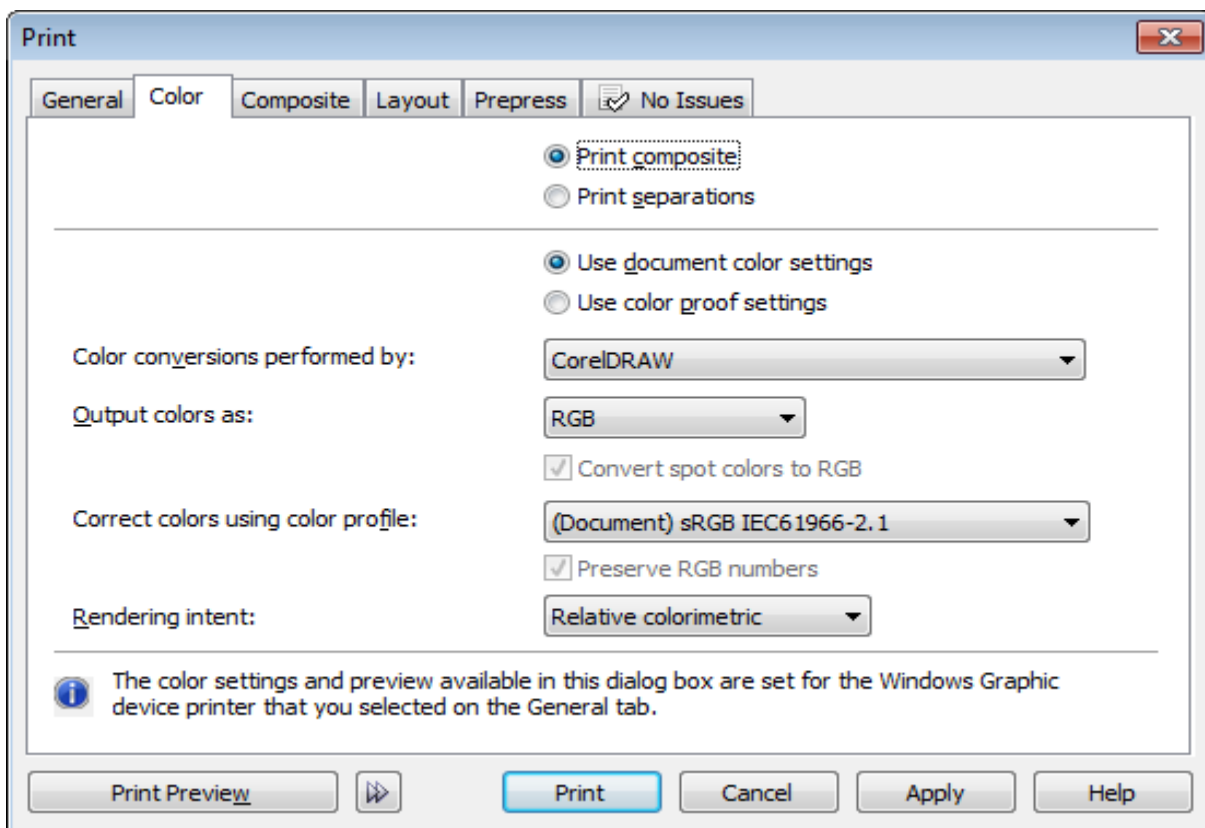
theo đơn vị đo hoặc theo % chiều rộng của trang, bạn có thể chọn số trang giấy dùng để in.

*** Tùy chọn *Bleed Limit***

- Giới hạn các phần cắt xén sản phẩm khi in ra.
- **Bleed** cho phép nội dung in của bạn in được đến mép giấy in.
- Rất quan trọng trong việc in **offset** vì nội dung in tràn ra đến mép giấy để khi cắt xén sản phẩm của bạn không bị loé trắng.
- Rất hữu dụng khi in nhãn (*label*) - có thể đặt các nhãn có chừa phần cắt gần sát nhau để in cùng một lúc nhiều nhãn.

*** Tại *Imposition Layout*: Sắp đặt trang trên giấy in khổ lớn.**

4. Print Color – In tổng hợp - In tách màu:



***Chọn *Print composite*:** In tổng hợp.

***Chọn *Print separations*:** In tách màu.

****Output colors as*:** Chọn chế độ in các cấp độ xám hay chế độ in màu đa cấp.

****Correct colors using color profile*:** Chọn các chế độ màu sắc.

5. Print Prepress: Chứa các xác lập quan trọng cần thiết khi xuất phim để in offset.

*** Paper/ film setting**

Invert: Xác lập in dương bản.

Mirror: Xác lập in âm bản.

Tuỳ chọn **Mirror** có thể rất hữu dụng nếu bạn in ra các loại giấy rồi dùng có dán lên áo thun để tạo các hình ảnh lạ mắt trên áo.

*** File information:** Thông tin về File được xuất

Print file information

Được bật lên mặc định. Bất kỳ công việc nào được kết xuất ra máy in thì xác lập này cũng được kích hoạt lên đi

kèm **Position Within:** In kèm theo các tên File, thời gian và ngày in File.

Print page numbers: Đánh số trang in.

*** Crop/fold mark:**

Hai xác lập kế tiếp có liên quan đến dấu hiệu dùng để cắt xén và xếp hoặc gấp, luôn luôn phải có khi xuất File ra các bản phim tách màu. Chúng dùng để xác định phạm vi của trang và giúp cho người in các thông tin chính xác để thực hiện tốt công việc.

Rất quan trọng, **Crop mark** (dấu cắt xén) được dùng sau khi in xong để bạn xác định được phạm vi cần cắt của trang in.

***Registration:**

Registration marks (Dấu hiện dùng để chồng khớp các tờ phim tách màu khác nhau của sản phẩm) cũng quan trọng như **Crop mark** khi bạn tách màu. **Registration marks** dùng để trùng khớp nhiều tờ phim tách màu lên nhau để in offset.

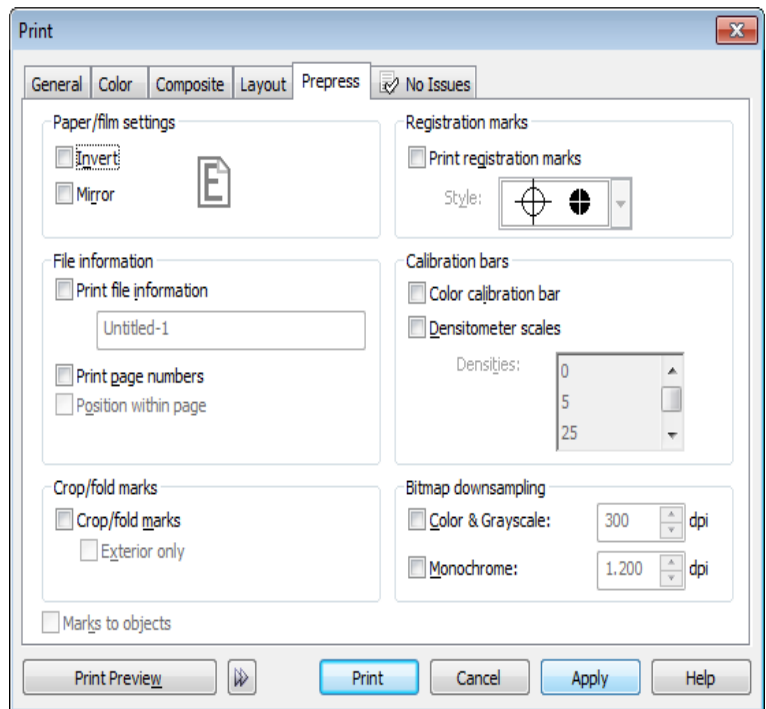
*** Calibration bars:** Chỉnh màu và đo mật độ mực in

Color Calibration bar

Densitometer Scales

Khi chọn **Densitometer Scales:** Danh sách mật độ mực sẽ xuất hiện, có thể thay đổi giá trị bằng cách click bất kỳ vào con số nào, sau đó thay đổi bất kỳ giá trị nào.

6. Issues: Các thông báo lỗi khi in.



7. In danh thiếp và nhãn hiệu

Việc tạo các danh thiếp và nhãn hiệu trong CorelDRAW có đôi chút khác so với việc tạo chúng trong các chương trình chế bản hoặc xử lý văn bản. Thay vì nhân đôi tờ danh thiếp hoặc nhãn hiệu, bạn chỉ cần chọn **Page Layout** thích hợp và sau đó thực hiện tác vụ. Những thành phần trong khung thoại của CorelDRAW hỗ trợ rất nhiều cách tạo nhãn hiệu và danh thiếp từ thông dụng cho đến phức tạp.

Thiết kế và in danh thiếp

1. Mở trang mới trong CorelDRAW
2. Từ thanh menu, chọn **Layout** và chọn **Page Setup**
3. Kích hai lần vào **Label** trong khung thoại **Options**
4. Trong khu vực **Label**, kích vào thước của loại nhãn sao cho vừa đùng với kích thước của tấm danh thiếp, bạn có thể chọn **Avery**
5. Kích **OK** để thoát khung thoại **Option** và bắt đầu thiết kế tấm danh thiếp với những hình ảnh, thuộc tính và các hiệu ứng mà bạn đã làm quen từ các chương trước.
6. Chọn **File\Print** và kích nút **Print Preview** trong khung thoại **Print** để quan sát trước khi in
7. Kích **OK** để thoát khỏi khung thoại **Print Preview** để trở về khung thoại **Print** . khai báo mọi tham số cần thiết cho số bản sao và sau cùng kích thước lệnh **Print** để in.

Nếu tất cả bạn cần chỉ là in theo dạng đen, trắng, bạn có thể chuyển ngay thập tin này sang máy in để thực hiện việc in. Hoặc chuyển tệp tin này sang dạng tập tin mà máy in của bạn có thể in được.

Nếu bạn cần in theo dạng màu, bạn sẽ có nhiều thành phần khác nhau để thực hiện. Những máy in chất lượng cao cần phải tách ra những màu khác nhau. Có hai phương pháp tách màu là điểm màu (*Spot Color*) và xử lý màu (*Process color*). Điểm màu thường dùng để tách hai màu. Ví dụ, nếu bạn có một trang quảng cáo muốn in theo hai màu đỏ và đen, bạn có thể sắp xếp với máy in của bạn để in một trang đỏ và một trang đen. Cả hai trang này sẽ được đổi để tách màu và in ra từng trang với một màu riêng biệt.

Xử lý màu dùng để tách 4 màu , thường là **Cyan, magenta, Yellow và Black (CMYK)** với xử lý màu, bạn cung cấp cho máy in của bạn 4 màu khác nhau.

Việc tái xuất những màu tô phức tạp vượt quá khả năng của chế độ in hai màu. bạn có thể dùng một màu **Fountain Fill**, như là từ đen đến trắng với chế độ in điểm màu (*Spot color*). Nhưng ngay cả với chế độ xử lý màu (*Process*

color) **Fountain Fill** đôi khi xuất hiện như các thang màu. Cho nên, để có một bản in màu hoàn hảo, nên chọn chế độ in 4 màu (*Process color*).

8. Thực hành

Trong lần thực hành này, bạn sẽ in nhãn hiệu thư tín. Sau đó bạn sẽ in theo dạng hai màu.

1. Mở trang vec CorelDRAW mới và xác định kích thước giấy in nhãn bằng cách chọn **Layout\Page setup** và kích hai lần vào nhãn **Label** trong hộp thoại **Option**. Kích chọn thành hần **Labels**. Nếu bạn có nhãn mẫu, khai báo kích thước tương ứng. Nếu không, chọn **Avery 5160**. Kích chọn **OK**.

2. Đánh địa chỉ người gửi: (*nếu cần thiết thêm một vài ký hiệu*)

3. Chọn **Print\Preview** để quan sát trước khi in.

4. Kích nút lệnh **Close** trong khung thoại **Preview** để trở về khung thoại **Print**. Sau đó hoặc đóng khung thoại hoặc kích print để in.

5. Chọn bốn trang bướm mới hoặc mở lại tập tin hình ảnh đã thực hiện từ các chương khác.

6. Chỉ định màu **PANTONE Process Black CV PANTONE Process Red 032 CV** cho mỗi đối tượng. Bạn có thể hạ tỷ lệ những màu này cho từng đối tượng dưới 100%.

7. Lập chế độ tách màu bằng cách chọn **File\Print** và đánh dấu chọn thành phần **Separations** trong thước lệnh **Separations**.

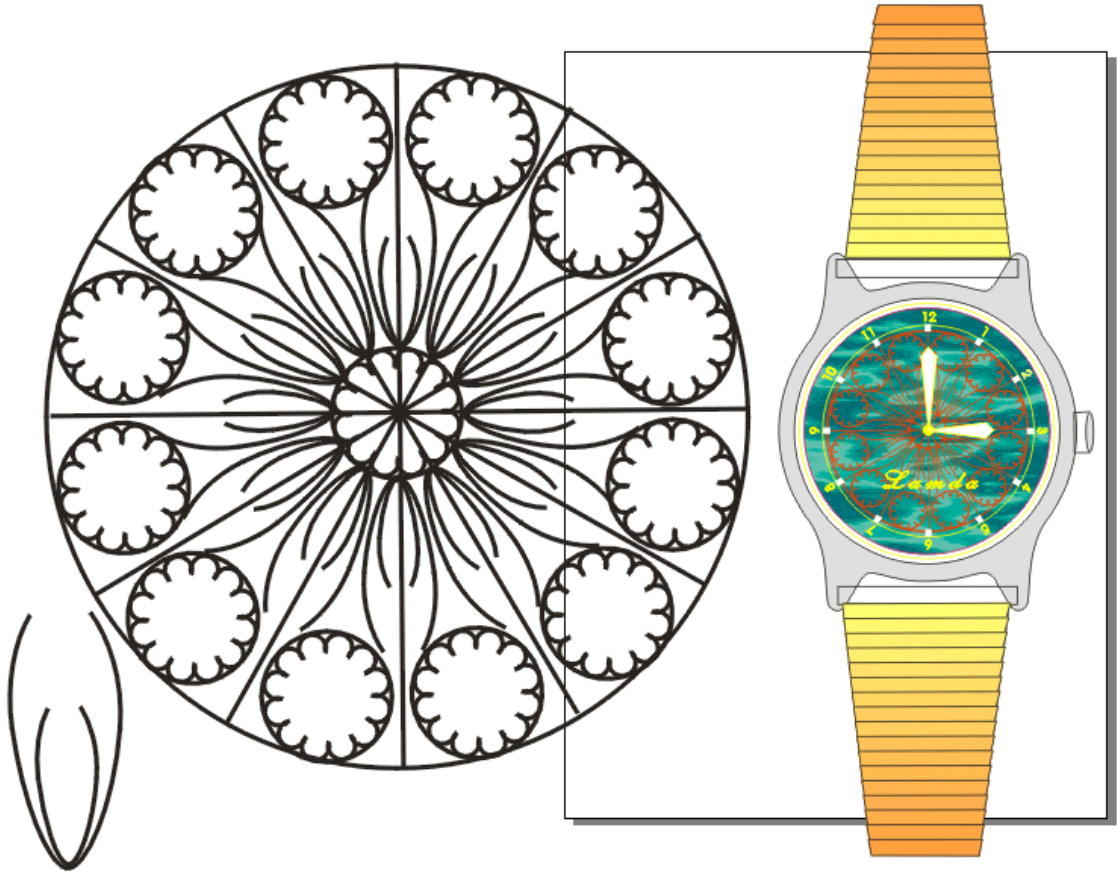
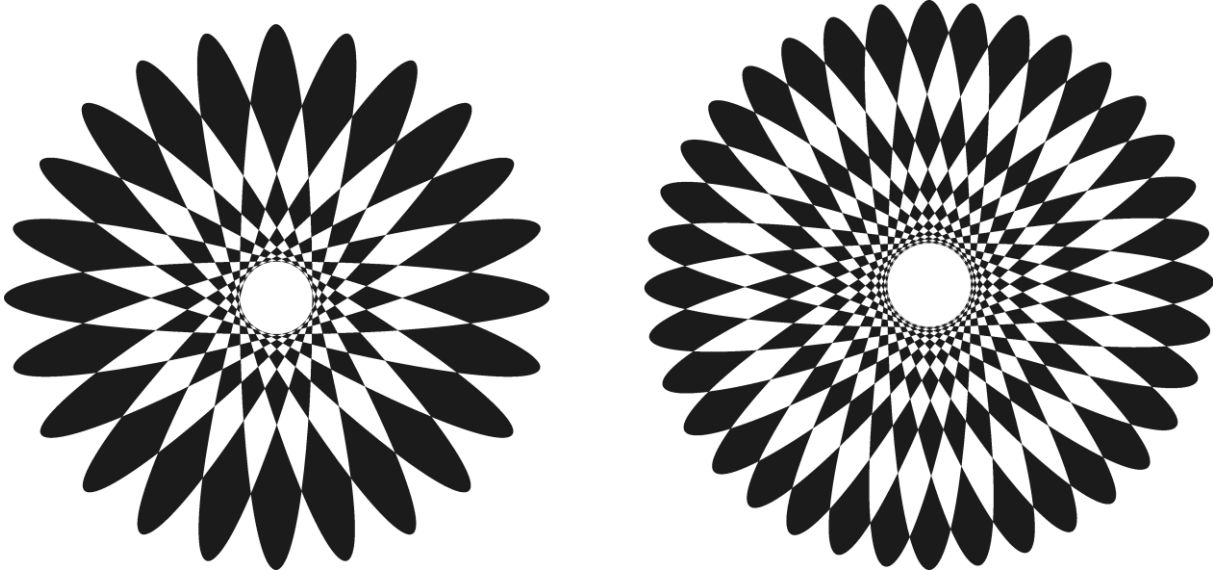
8. Kích nút lệnh **Preview** để quan sát trước khi in.

9. Kích **OK** để thoát khung thoại **PrintPreview** và trở về khung thoại **Print**.

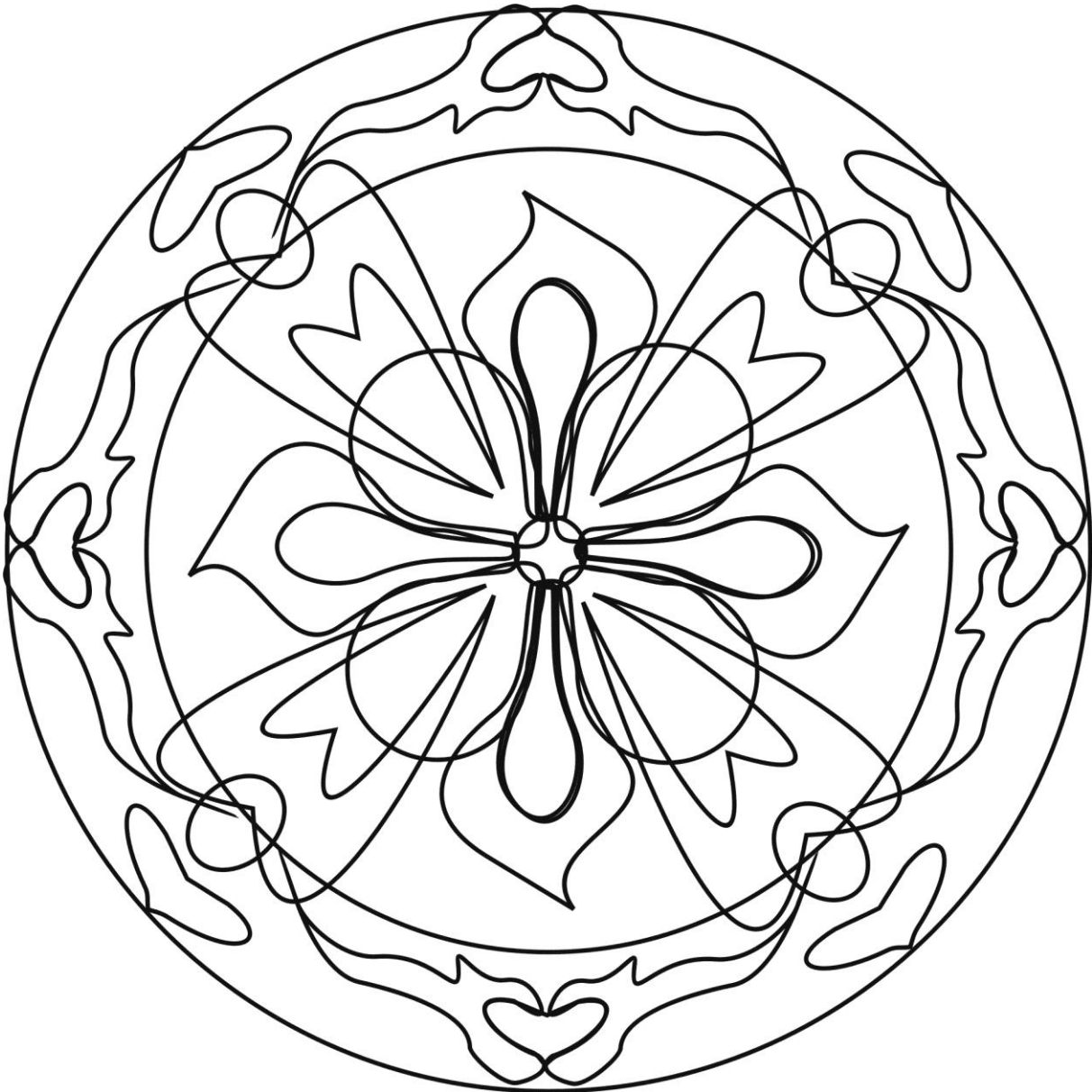
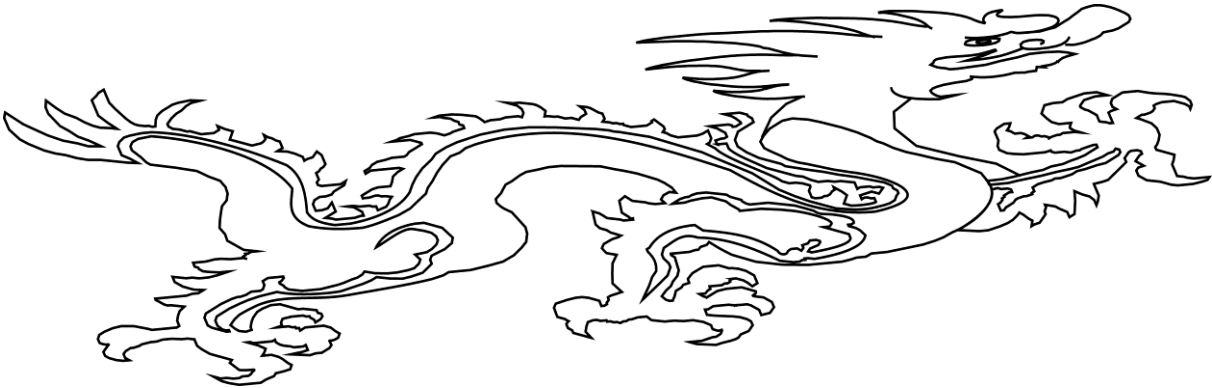
10. Kích **Print** để in hoặc **Close** để thoát khung thoại.

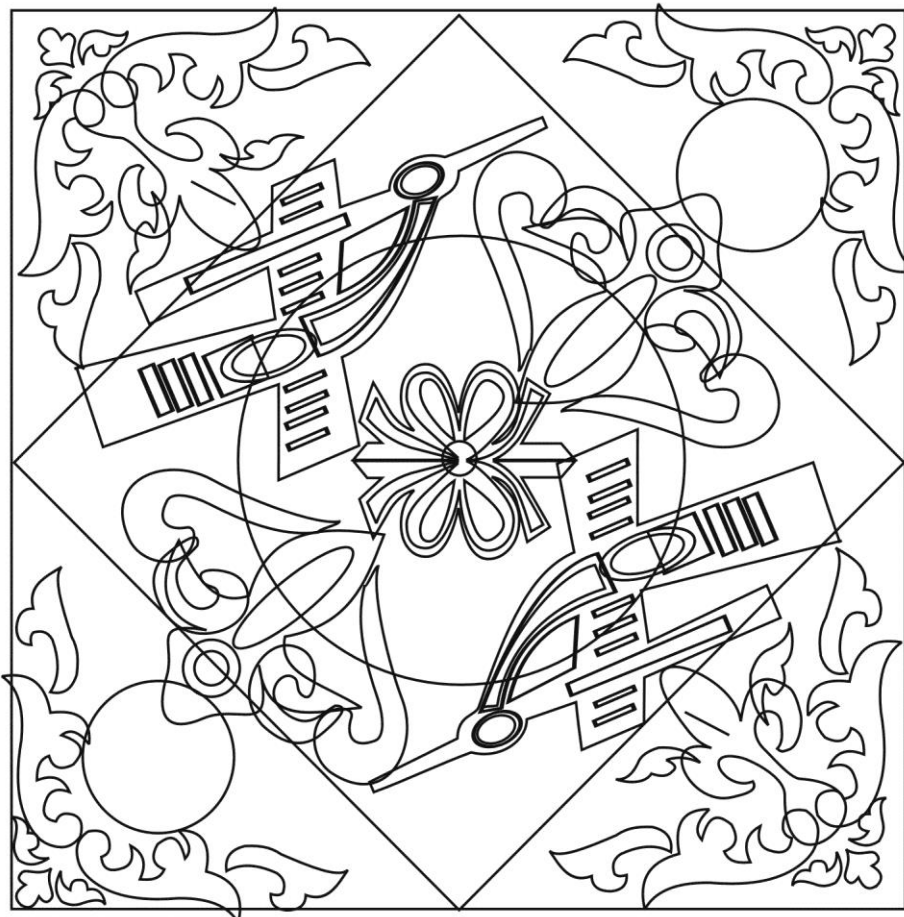
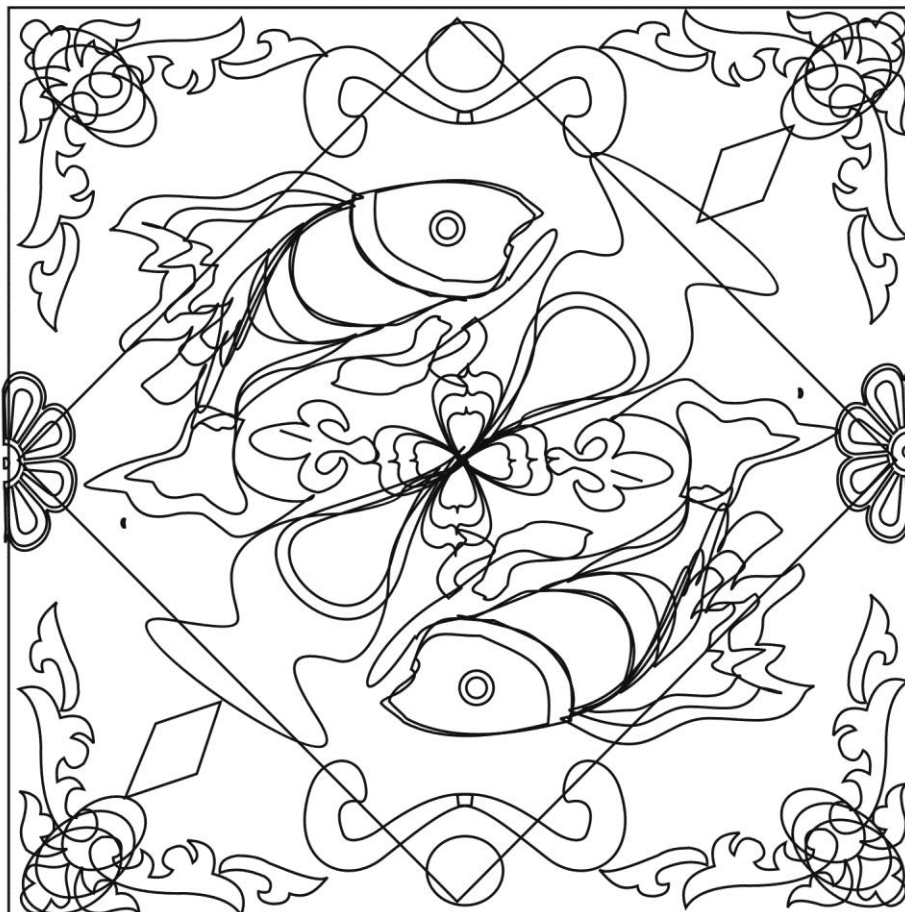
BÀI TẬP CorelDRAW

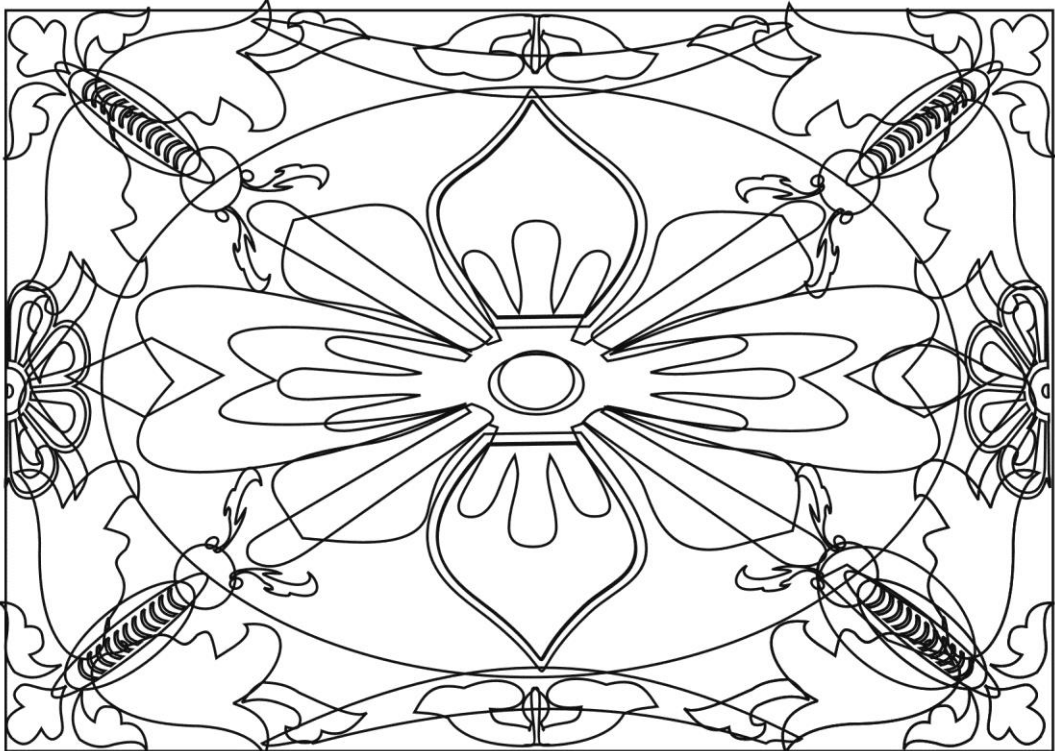
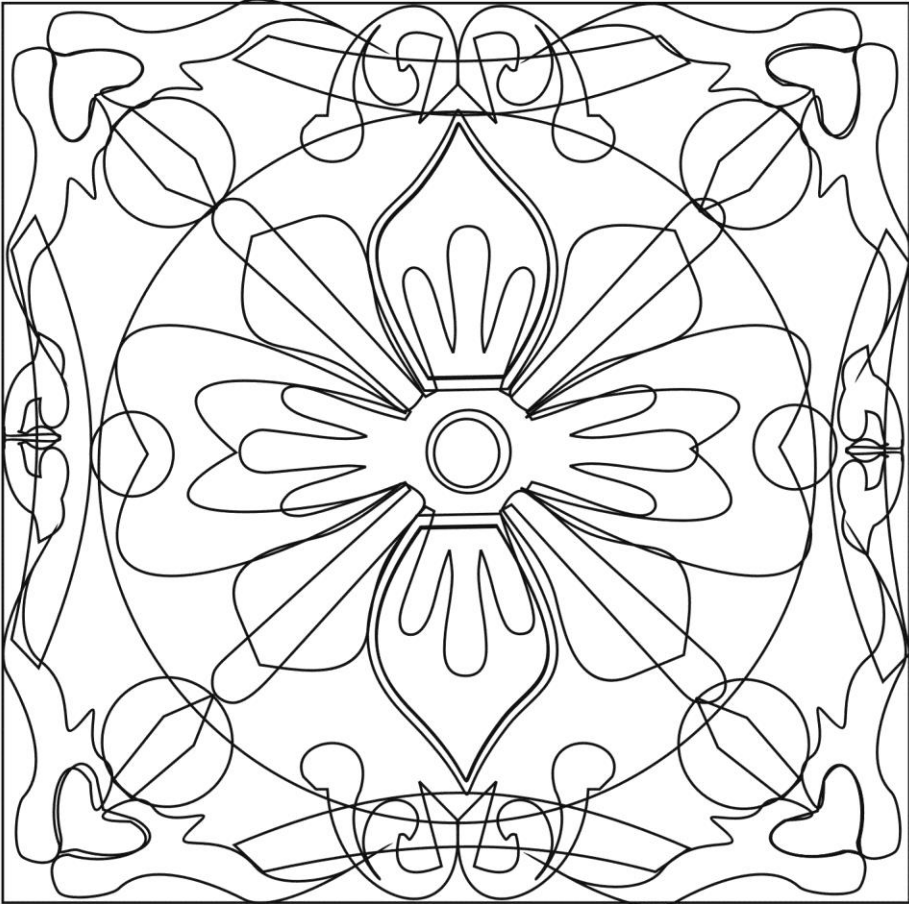






























TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI

Tôi du lễ Thanh Hon của hai con chúng tôi
Nguyễn Mạnh Hùng * Nguyễn Thị Hạnh Phúc
 Hôn lễ tổ chức vào hồi 11 giờ 00

THỨ BẢY
6-9-2003
 (Tức ngày 10 tháng 8 nam Quý Mui)
 Tại: Gia đình nhà trai
 Rất hân hạnh được đón tiếp !

Nhà trai
NGUYỄN VĂN LONG
PHẠM THỊ MAI
 Xóm Nội Thỏ-Phú Lễ-Tự Tân

Nhà gái
HÀ THỊ DẪN
 Trường Mai - Tân Bình

VŨ THƯ - THÁI BÌNH

TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI

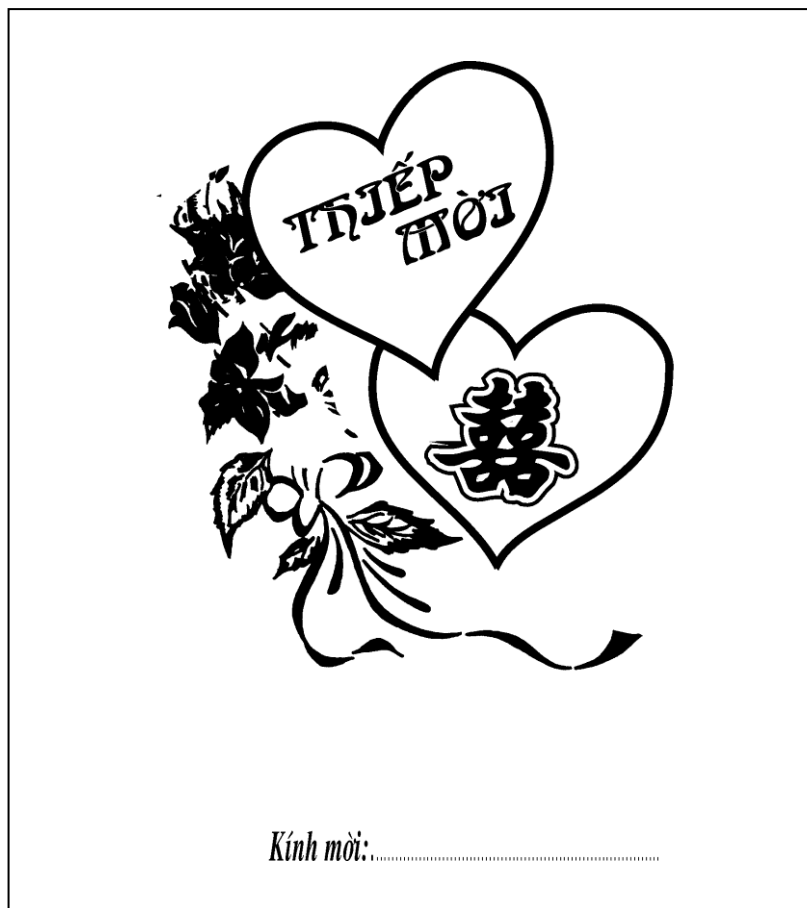
Tôi du lễ Thanh Hon của hai con chúng tôi
Nguyễn Mạnh Hùng * Nguyễn Thị Hạnh Phúc
 Hôn lễ tổ chức vào hồi 11 giờ 00

THỨ BẢY
6-9-2003
 (Tức ngày 10 tháng 8 nam Quý Mui)
 Tại: Gia đình nhà trai
 Rất hân hạnh được đón tiếp !

Nhà trai
NGUYỄN VĂN LONG
PHẠM THỊ MAI
 Xóm Nội Thỏ-Phú Lễ-Tự Tân

Nhà gái
HÀ THỊ DẪN
 Trường Mai - Tân Bình


VŨ THƯ - THÁI BÌNH



 *Trân trọng báo tin*
Lễ Thành Hôn
của hai chúng tôi

Hôn lễ



Kim Ngân **Hồng Quảng**

Và Trân trọng kính mời
Đến dự bữa cơm thân mật chung vui cùng gia đình chúng tôi
vào hồi giờ ngày

THỨ TƯ 27 - 12 - 2000
(Tức ngày 2 tháng 12 năm Canh Thìn)

Tại nhà riêng:
Số nhà 20 - Tổ 17b - Phường Quang Trung - Thị xã - Thái Bình

Gia đình chúng tôi rất hân hạnh được đón tiếp !

Kim Ngân **Hồng Quảng**



TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

Tôi dự bữa cơm thân mật
chung vui cùng gia đình chúng tôi
Vào hồi.....giờ.....
Ngày tháng 7 năm 2003
(Tức ngày tháng 6 năm Quý Mùi)
Tại nhà trai: Xóm 4-Phủ Lộc-Việt Hùng-Vũ Thư
Rất hân hạnh được đón tiếp!

TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

Tôi dự Lễ Thành Hôn của hai chúng tôi

Nguyễn Ngọc Huyền * Trần Thị Gấm

Hôn lễ tổ chức vào hồi 11 giờ 30', ngày

CHỦ NHẬT
13-7-2003
(Tức ngày 14 tháng 6 năm Quý Mùi)

Tại: Gia đình nhà trai
Xóm 4-Trại tầm-Lộc Điền-Việt Hùng

Rất hân hạnh được đón tiếp

Nhà trai Nhà gái
NGUYỄN HOÀNG HANH **TRẦN KHẮC XƯƠNG**
Xóm 4-Phủ Lộc-Việt Hùng Xóm 3-Tam Quang
VŨ THƯ - THÁI BÌNH



HÔN LỄ



THÁNG 9
23 2000
THỨ BẢY
Ngày 26
Tháng 8
Canh Thìn

TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

Tôi dự Lễ thành hôn của hai con chúng tôi

Hồng Lam
Thụ Trang

Hôn lễ
Tổ chức vào hồi 16 giờ 30' ngày

THỨ BẢY
23 - 9 - 2000
(Tức ngày 26 tháng 8 năm Canh Thìn)

Tại nhà trai: La Mạ - Võ Nhai
Thái Nguyên

Rất hân hạnh được đón tiếp!

Nhà trai Nhà gái
NGUYỄN VĂN THUY **NGUYỄN ĐỨC THỌ**
BÙI THỊ TRƯỜNG **NGUYỄN THỊ HỢI**



Thiệp Mời

TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI


Tôi dự bữa cơm thân mật
chung vui cùng gia đình chúng tôi
Vào hồi.....giờ..... ngày

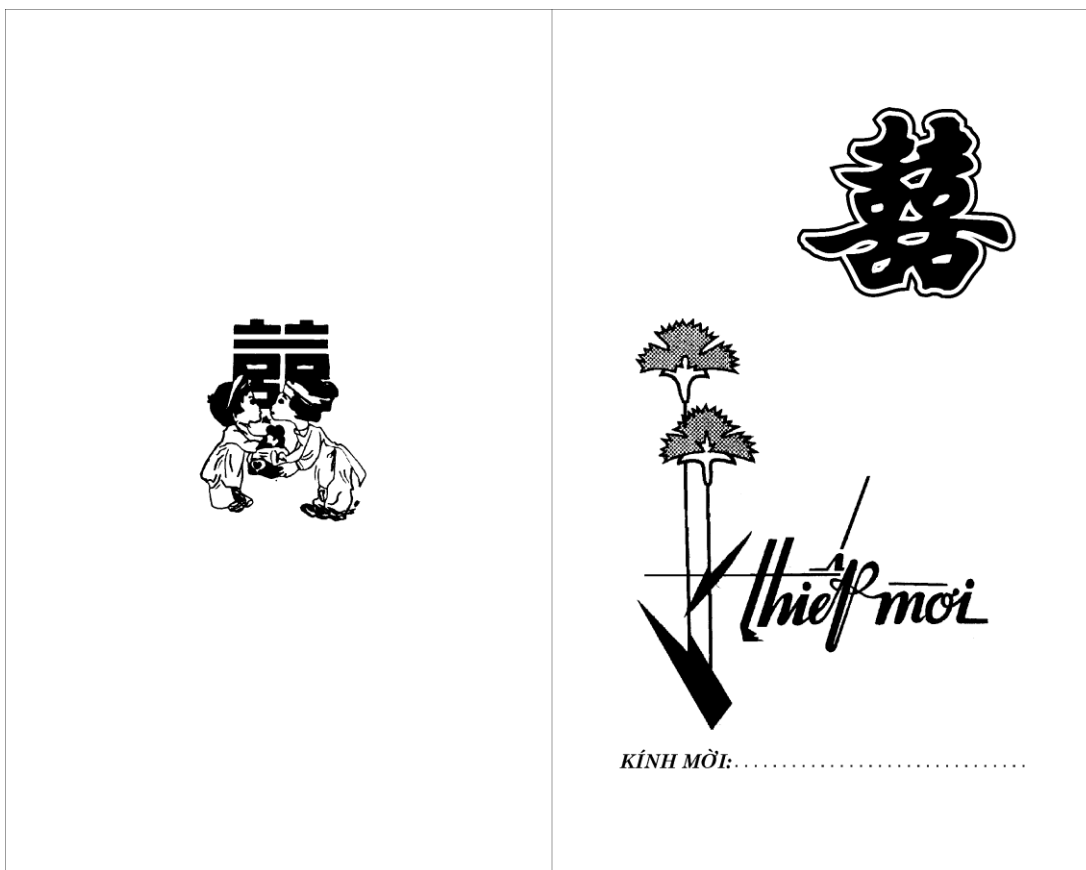
THỨ BẢY
23 - 9 - 2000
(Tức ngày 26 tháng 8 năm Canh Thìn)
Tại nhà trai: La Mạ - Võ Nhai
Thái Nguyên


Rất hân hạnh được đón tiếp!

Kính mời



 <p>TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI</p> <p>Tôi dự bữa cơm thân mật chung vui cùng gia đình chúng tôi Vào hồi giờ' Ngày tháng 12 năm 2000 (Tức ngày tháng 12 năm Canh Thìn) Tại nhà gái: Tổ 47 - Phường Bồ Xuyên Thị xã Thái Bình Đất hôn hạnh được đón tiếp!</p> <p style="text-align: right;">KÍNH MỜI</p>	<p><i>Trân Trọng Kính Mời</i></p> <hr/> <p>Tôi dự Lễ Thành hôn của hai con chúng tôi</p> <p>Nguyễn Thanh Huyền Ngọ Quang Tân</p> <p>Hôn Lễ Tổ chức vào hồi 12 giờ 10'</p> <p>CHỦ NHẬT 31 - 12 - 2000 (Tức ngày 02 tháng 12 năm Canh Thìn)</p> <p>Tại nhà gái: Tổ 47 Phường Bồ Xuyên Thị xã Thái Bình</p> <p><i>Đất hôn hạnh được đón tiếp!</i></p> <table border="0"> <tr> <td>Nhà gái</td> <td>Nhà trai</td> </tr> <tr> <td>NGUYỄN HỮU CHIẾN</td> <td>NGỌ QUANG CÁC</td> </tr> <tr> <td>CAO THỊ SÁU</td> <td></td> </tr> <tr> <td>NGUYỄN THANH HUYỀN</td> <td>NGỌ QUANG TÂN</td> </tr> </table>	Nhà gái	Nhà trai	NGUYỄN HỮU CHIẾN	NGỌ QUANG CÁC	CAO THỊ SÁU		NGUYỄN THANH HUYỀN	NGỌ QUANG TÂN
Nhà gái	Nhà trai								
NGUYỄN HỮU CHIẾN	NGỌ QUANG CÁC								
CAO THỊ SÁU									
NGUYỄN THANH HUYỀN	NGỌ QUANG TÂN								





TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

.....

Tôi dự bữa cơm thân mật
mừng Hôn Lễ với gia đình chúng tôi
Vào hồi giờ ngày
THỨ
..... - 12 - 2000
(Tức ngày tháng 11 năm Canh Thìn)
Tại nhà gái: Tổ 19
Phường Đê Thám
Thị xã Thái Bình
Rất hân hạnh được đón tiếp!
Kính mời

TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

.....

Tôi dự Lễ thành hôn của hai con chúng tôi
Nguyễn Thị Thuần
Thú nữ
Vũ Đại Việt
Thú nam
Hôn lễ được tổ chức vào hồi giờ ngày
THỨ BẢY
16 - 12 - 2000
(Tức ngày 20 tháng 11 năm Canh Thìn)

Tại nhà gái: Tổ 19
Phường Đê Thám
Thị xã Thái Bình

Chúng tôi rất hân hạnh được đón tiếp!

Nhà gái	Nhà trai
NGUYỄN VĂN ĐỨC	VŨ HỒNG THÔN
NGUYỄN THỊ CHANH	PHẠM THỊ THỤC



HÔN LỄ



TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI

.....

Tôi dự lễ thành hôn của hai con chúng tôi

Trần Kiệt Đăng
Phạm Thị Bình

Hôn Lễ

Tổ chức vào hồi 13 giờ 00' ngày

THỨ BA
21 - 11 - 2000

(Tức ngày 26 tháng 10 năm Canh Thìn)

Tại nhà riêng: Thôn Đại Lai - Xã Phú Xuân
Thị xã Thái Bình

Gia đình rất hân hạnh được đón tiếp!

TRẦN VĂN PHƯƠNG DƯƠNG THỊ HUỆ



Thiệp mời
Trân trọng kính mời

.....

Tôi dự bữa cơm thân mật
chung vui với gia đình nhà trai chúng tôi
vào hồi 9 giờ 00' ngày

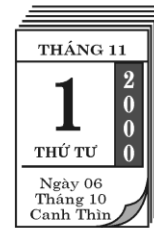
THỨ BA
21 - 11 - 2000

(Tức ngày 26 tháng 10 năm Canh Thìn)
Tại nhà riêng: Thôn Đại Lai - Xã Phú Xuân
Thị xã Thái Bình

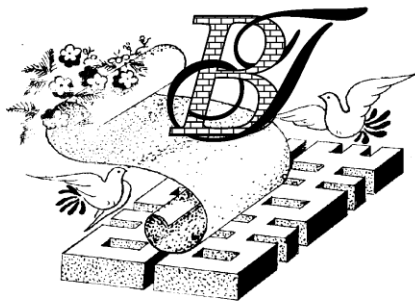
Rất hân hạnh được đón tiếp!
Kính mời



Chiến Mời



Kính Mời:



TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

.....

Tôi và bé gái cảm ơn thân mến
chung vui cùng gia đình chúng tôi
Vào hồi 9 giờ 30' ngày

THỨ NĂM
09 - 11 - 2000
(Tức ngày 14 tháng 10 Canh Thìn)
Tại Nhà trai:
Gần cổng Trường cấp 1 Tân Long

Rất hân hạnh được đón tiếp !

TRẦN TRỌNG KÍNH MỜI

Tôi dự Lễ Thành Hôn của haichúng tôi

**Hân Ba
Phượng Thuý**

Hôn lễ tổ chức vào hồi 11 giờ 00' ngày

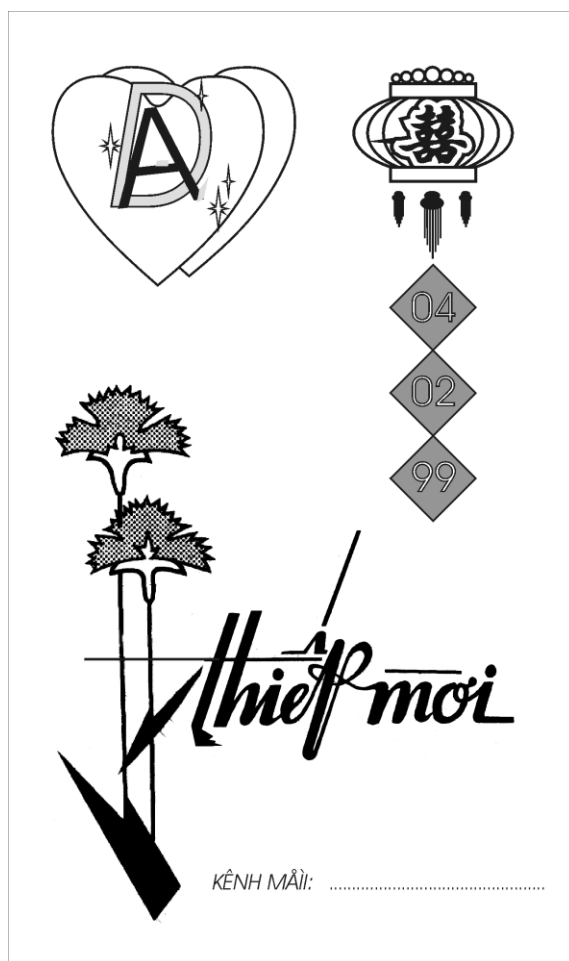
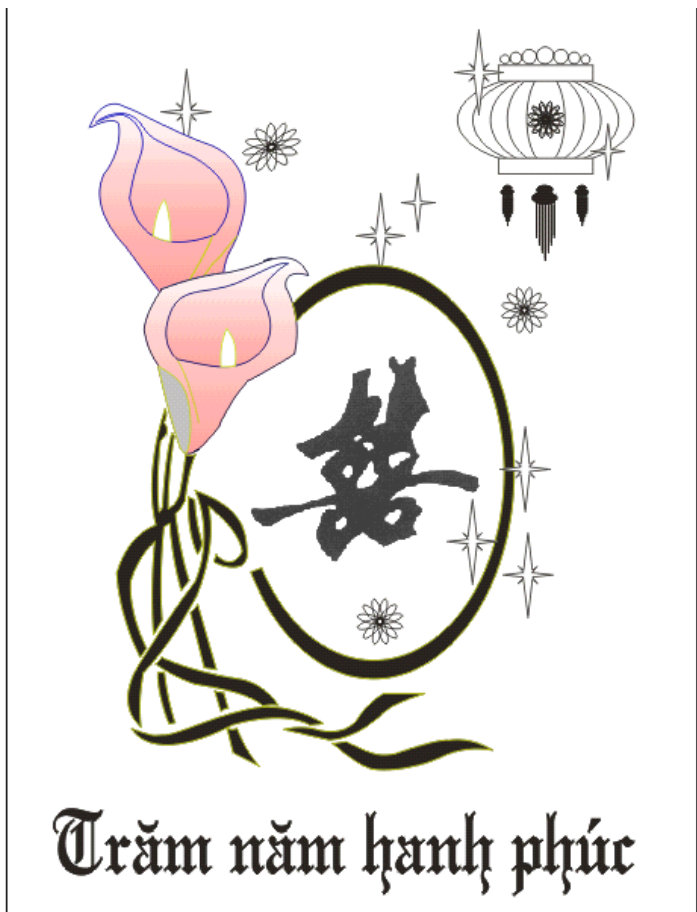
**THỨ NĂM
9 - 11 - 2000**

(Tức ngày 14 tháng 10 năm Canh Thìn)

Tại nhà trai:
Gần cổng Trường cấp 1 Tân Long

Rất hân hạnh được đón tiếp!

.....
.....





Hôn Lễ

Được tổ chức vào hồi 10 h 30'



TRÂN TRỌNG KÍNH MỜI

.....
Tôi dự Lễ thành hôn của hai chúng tôi

Nguyễn Xuân Huệ

Đương Tín Hùng

Và dự bữa cơm thân mật cùng gia đình nhà gái

Vào hồi 10 giờ 30.' ngày

CHỦ NHẬT

3 - 12 - 2000

(Tức ngày 8 tháng 11 năm Canh Thìn)

Tại Tổ 5 - Phường Bồ Xuyên

-Thị xã Thái Bình

Rất hân hạnh được đón tiếp!

