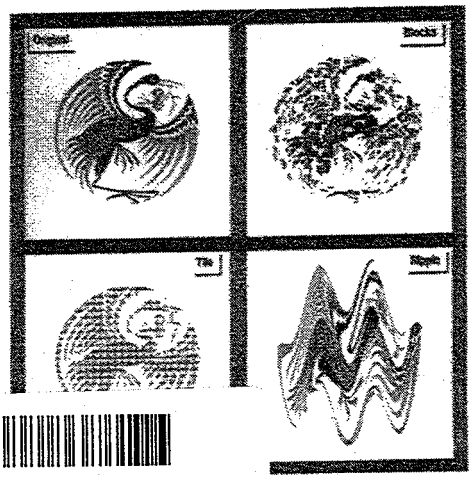
Lê Ngọc Cường

CorelDRAW 10

Your Creative Power™

CorelDRAW 10
THAM KHẢO TOÀN DIỆN



D0000001714

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

LỜI GIỚI THIỆU

Giáo trình này được lựa chọn để giảng dạy và học tập cho môn học Thiết kế đồ họa với thời lượng đào tạo là 60 giờ thuộc chương trình đào tạo ngành/nghề Quản trị mạng máy tính, Thiết kế trang web trình độ đào tạo Cao đẳng, Trung cấp.

Giáo trình được Hội đồng thẩm định chất lượng giáo trình của Trường Cao đẳng Kỹ thuật Nguyễn Trường Tộ lựa chọn và ban hành theo Quyết định số 160/QĐ-CĐKTNTT, ngày 10 tháng 12 năm 2019 của Hiệu trưởng và Quyết định số 197/QĐ-CĐKTNTT, ngày 31 tháng 12 năm 2019 của Hiệu trưởng.

Nội dung giáo trình phù hợp với nội dung môn học trong chương trình đào tạo, đồng thời mở rộng kiến thức nhằm giúp người học có thể tự mình nghiên cứu dưới sự hướng dẫn của giảng viên.

Khoa CNTT

CORELDRAW 10
THAM KHẢO TOÀN DIỆN

[illegible]

LÊ NGỌC CƯƠNG

006.68
LE_C

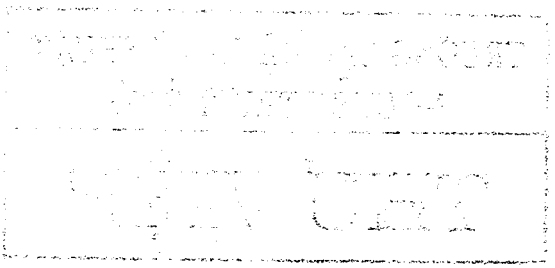
CorelDRAW 10

THAM KHẢO TOÀN DIỆN

TRƯỜNG CAO ĐẲNG KỸ THUẬT
NGUYỄN TRƯỜNG TỘ
THƯ VIỆN

D 1714

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ





Khởi động nhanh với CorelDRAW 10

Chương 1

CorelDRAW 10

CÀI ĐẶT CORELDRAW VÀ TÌM KIẾM HELP

Cho dù bạn là người mới dùng CorelDRAW hoặc đã có một thời gian dài sử dụng, bạn cũng sẽ thấy rằng CorelDRAW 10 là một bộ phần mềm mạnh và đầy đủ tính năng đồ họa. Thuật ngữ bộ phần mềm đồ họa vốn phổ biến đối với những phần mềm nào được dùng thường xuyên trong công nghệ đồ họa; nhưng trong trường hợp CorelDRAW, thì thuật ngữ này hoàn toàn phù hợp. Bên cạnh các chương trình dàn trang và chỉnh sửa vector, bộ CorelDRAW 10 cũng có chứa Corel PHOTO-PAINT, Corel R.A.V.E, Corel CAPTURE, Corel TEXTURE, Corel TEXTTRE BATCHER, Corel TRACE, Corel BARCODE WIZARD, Microsoft Visual Basic for Application 6.2 (một công cụ lập trình tối ưu được dùng để mở rộng và tự động hóa các tính năng trong CorelDRAW), Bitstream Font Navigator 4.0, và Canto Cumulus LE 5.0.

Khi bạn tiến hành thủ tục cài đặt, bạn có thể cài đặt toàn bộ bộ chương trình hoặc để tiết kiệm khoảng trống đĩa, bạn chỉ cần cài đặt những chương trình và những tính năng nào cần thiết. Bạn cũng nên cập nhật việc cài đặt trong tương lai, chỉ cần chèn CD-ROM, Setup Wizard sẽ hướng dẫn bạn thông qua qui trình cài đặt bổ sung hoặc xóa bỏ các chương trình và các tính năng theo như nhu cầu của cá nhân bạn.

Trước khi cài đặt

Nếu bạn là người mới sử dụng CorelDRAW, bạn có thể thấy rằng thủ tục cài đặt là một bước thay đổi thú vị so với các chương trình mới điển hình khác. Setup Wizard của Corel giúp bạn điều khiển hoàn toàn qui trình cài đặt. Bạn chọn chương trình nào mà mình muốn để cài đặt và tính năng nào của chương trình mà bạn muốn cài đặt, trong khi Setup Wizard cho phép bạn thường xuyên cập nhật lượng khoảng trống trên đĩa mà các phần tùy chọn của

bạn yêu cầu.

Điều quan trọng nhất cần phải xét đến trước khi cài đặt đó là bạn có muốn đi vào chế độ cài đặt toàn bộ tất cả các chương trình (đây là mục chọn lựa tối ưu nhất nếu bạn có đủ khoảng trống trên đĩa) và hệ thống của bạn có các nguồn tài nguyên đủ cho một quá trình cài đặt toàn bộ hay không.

Các yêu cầu của Windows

Corel giới thiệu các hạng mục được đánh dấu chấm đầu dòng trong danh sách sau đây, nó được xem như là các yêu cầu tối thiểu để cài đặt CorelDRAW 10.

- *Windows 98, Windows ME, Windows NT 4.0, hoặc Windows 2000.* CorelDRAW 10 cũng có sẵn cho Macintosh OS. Các phiên bản Windows và Macintosh được bán riêng biệt.
- *64MB RAM (128MB được đề nghị)* Đây là số lượng RAM ước tính bạn sẽ cần, tuy nhiên nó chỉ phụ thuộc vào cách mà bạn dự định sử dụng CorelDRAW. Nếu bạn đang thực hiện các hình đồ họa Web trong CorelDRAW, hoặc đang quét chụp và tinh chỉnh các hình ảnh trong Corel PHOTO-PAINT, thì 64MB RAM là đủ rồi. Như bạn đã biết nếu bạn dự kiến làm việc với các công trình in ở độ phân giải cao trong CorelDRAW hoặc chỉnh sửa hình ảnh trong Corel PHOTO-PAINT thì bạn cần phải có 128MB RAM hoặc lớn hơn.
- *Bộ xử lý Pentium 200* Lúc xử lý với các trình xử lý văn bản và các hình đồ họa, nếu tốc độ của bộ xử lý càng lớn thì hoạt động của đối tượng càng nhịp nhàng. Những người dùng AMD và Cyrix chip sẽ cảm thấy hài lòng khi biết rằng không có vấn đề gì khi CorelDRAW 10 chạy trên các hệ thống không phải là Pentium.
- *2X CD-ROM drive* Thật ra, một ổ đĩa 1X CD-ROM có lẽ vẫn hoạt động tốt nhưng qui trình cài đặt sẽ chậm hơn nhiều. Nói chung CD-ROM 16X (hoặc nhanh hơn) sẽ làm cho qui trình cài đặt thông suốt hơn.
- *Chuột hoặt tablet* Dĩ nhiên, một tablet của bản vẽ thì không cần thiết, nhưng nếu có càng tốt.

- *Màn hình SVGA* Mặc dầu đây không phải là một yêu cầu, một card màn hình 8MB hoặc có nhiều RAM hình ảnh hơn thì luôn luôn giúp bạn làm việc với các hình đồ họa tốt hơn.
- *Khoảng trống trên đĩa cứng tối thiểu là 128MB* Khoảng trống cần thiết trên đĩa cứng thì đa dạng, chỉ phụ thuộc vào loại chương trình nào mà bạn muốn cài đặt. Một cuộc cài đặt tiêu biểu thì chiếm khoảng chừng 300 MB khoảng trống trên đĩa. Nếu bạn đang cài đặt toàn bộ bộ chương trình CorelDRAW với tất cả các tùy chọn, thì bạn cần phải có khoảng trống trên đĩa là 400MB. Lượng khoảng trống bổ sung mà bạn cần cho các file của Windows sẽ rất đa dạng phụ thuộc vào cách mà bạn sử dụng CorelDRAW. Nói chung, bạn phải có ít nhất là từ 64MB cho đến 128MB khoảng trống có sẵn sau khi đã cài đặt. Nếu chỉ làm việc với các hình ảnh trên Web và các công việc chế bản, thì yêu cầu khoảng trống bổ sung sẽ thấp nhất, nhưng nếu bạn làm việc với các công trình in ấn có độ phân giải cao và để chỉnh sửa hình ảnh thì phải có khoảng trống bổ sung lớn.
- *Modem 28,8 hoặc cao hơn* Mặc dầu một modem không phải là một tùy chọn chính thức, nhưng nó cũng là một trong những vấn đề mà bạn cần phải lưu ý. Với phiên bản CorelDRAW 10, và đặc biệt với sự ra đời của Corel R.A.V.E. kèm trong bộ CorelDRAW, Corel đã dẫn đầu trong các môi trường cạnh tranh để cung cấp các phần sáng tạo đồ họa Web và môi trường chỉnh sửa trên Web.

Sử dụng đĩa CD

Để bắt đầu cài đặt CorelDRAW 10, chỉ cần chèn đĩa CD vào ổ đĩa CD-ROM. Trên phần lớn các hệ thống, CD sẽ bắt đầu chạy Setup Wizard tự động. Bạn sẽ có các tùy chọn lúc wizard bắt đầu (xem hình 1-1).

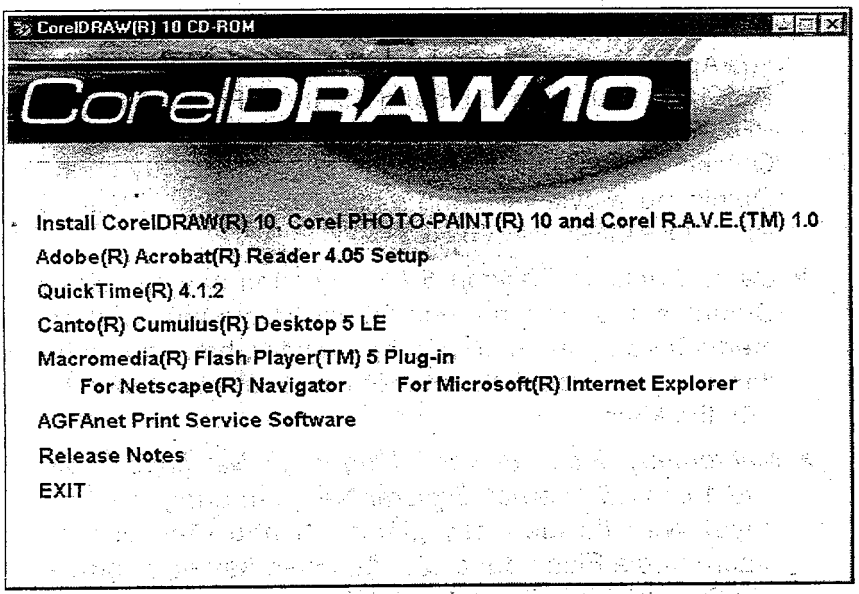
- *Install CorelDRAW 10, Corel PHOTO-PAINT, và Corel R.A.V.E 1.0* Phương thức này được thể hiện bằng chữ nhằm chỉ ra rằng nó chỉ có thể được dùng để cài đặt ba chương trình đã được liệt kê. Thật ra tùy chọn này là một tùy chọn đúng để chọn cách cài đặt CorelDRAW, và bất cứ hoặc tất cả các

chương trình Corel khác trên CD. Trừ khi bạn muốn cài đặt một trong các chương trình ngoài Corel (chẳng hạn như Acrobat reader), còn nếu không thì đây là tùy chọn mà bạn nên chọn.

- *Adobe Acrobat Reader 4.05 Setup* Tùy chọn này cài đặt Acrobat, một chương trình tùy ý để xem các hạng mục chẳng hạn như các mục trợ dẫn hoặc các sổ tay có thể được tìm thấy trên các đĩa CD của CorelDRAW. Các file Adobe Acrobat có thể được nhận biết bởi phần mở rộng tên file của chúng là .PDF.
- *Quicktime 4.1.2* Tùy chọn này cài đặt phần mềm Quicktime của Apple dành cho Windows. Theo mặc định, Corel R.A.V.E xuất hoạt hình theo các dạng Flash, GIF, và AVI; và Corel PHOTO-PAINT xuất theo các dạng GIF và AVI. Việc cài đặt Quicktime bảo đảm hoạt động tùy chọn của tùy chọn xuất Quicktime movie bổ sung từ cả Corel R.A.V.E lẫn Corel PHOTO-PAINT.
- *Canto Cumulus Desktop 5 LE* Tùy chọn này cài đặt Canto Cumulus, một chương trình tối ưu được dùng để phân loại media theo kỹ thuật số của bạn (chẳng hạn như hình ảnh, dàn trang và video) thành một cơ sở dữ liệu thuận lợi cho việc tìm kiếm.
- *Macromedia Flash Player 5 Plug-in for Netscape Navigator and Microsoft Internet Explorer* Nếu bạn dùng một bộ trình duyệt Web thì điều này giống hệt như rằng bạn đã có Macromedia Flash được cài đặt. (Hiện nay nó được cài đặt trên 90% bộ trình duyệt Web). Nếu bạn muốn bảo đảm rằng bạn có phiên bản mới nhất của Flash plug-in đã được cài đặt, thì bạn phải chọn tùy chọn này. Flash plug-in có thể được cài đặt dành cho Microsoft Internet Explorer và Netscape Navigator.
- *AGFAnet Print Service Software* Bạn có thể thấy rằng tùy chọn này đặc biệt hữu ích nếu bạn làm chủ một máy chụp hình camera kỹ thuật số. Phần mềm AGFAnet sử dụng nối kết Internet của bạn để định vị một văn phòng xử lý hình

ảnh, chuyển hình ảnh của bạn đến văn phòng này, sắp xếp mục chi trả, và hoàn tất việc in ấn được chuyển giao đến nơi làm việc của bạn.

- *Release Notes* Tùy chọn này mở phần chú thích phiên bản CorelDRAW trong bộ trình duyệt Web mặc định. Bởi vì file chú thích phiên bản được lưu giữ trong CD, cho nên bạn không cần phải nối kết vào Internet để xem các chú thích phiên bản này.
- *EXIT* Tùy chọn này thoát Setup Wizard.



Hình 1.1 Màn hình cài đặt chính dành cho CorelDRAW 10

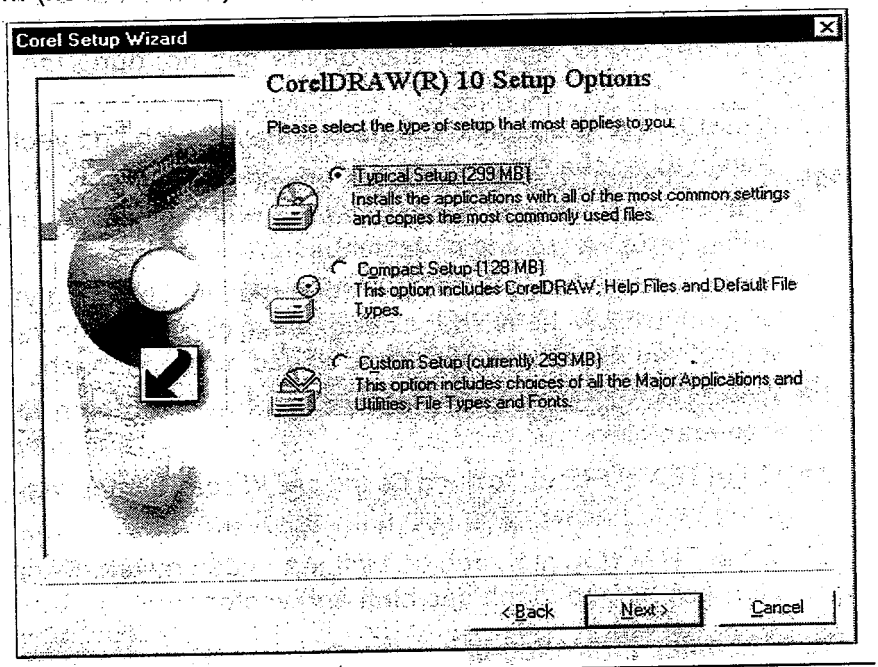
Cài đặt dành cho user tiêu biểu

Để có một cuộc cài đặt tiêu biểu, hãy bắt đầu bằng cách chọn tùy chọn đầu tiên. Các tùy chọn khác có thể được cài đặt vào bất cứ lúc nào. Lưu ý rằng nếu Setup Wizard không tự động khởi động, thì bạn có thể sử dụng My Computer hoặc Windows Explorer để mở ổ đĩa CD-ROM và nhấp đúp lên file Intro.EXE. Còn một cách khác

nữa, nếu bạn chỉ muốn cài đặt các chương trình Corel mà thôi, thì bạn có thể nhấp lên Setup32.EXE. Phụ thuộc vào cấu hình hệ thống của bạn, phần .EXE của tên file có thể hiển thị hoặc có thể không hiển thị.

Định hướng một cuộc cài đặt tùy ý

Sau khi bạn chấp nhận các đề nghị về bản quyền của Corel, thì Setup Wizard sẽ hiển thị cho bạn màn hình CorelDRAW 10 Setup Options. Bạn sẽ có ba tùy chọn cài đặt: Typical, Compact, và Custom (xem hình 1.2).



Hình 1.2 Màn hình CorelDRAW 10 Setup Options.

Mục chọn lựa Typical là mục chọn lựa mặc định và là mục chọn lựa tối ưu cho đa số các người dùng. Tùy chọn này cài đặt CorelDRAW; Corel PHOTO-PAINT; Corel R.A.V.E; Corel CAPTURE, Corel TRACE; và các bộ lọc bitmap được dùng phổ biến nhất, các bộ lọc nhập file và xuất file, các công cụ biên soạn, và các font.

Nếu bạn dự định chỉ sử dụng CorelDRAW, thì bạn có thể chọn tùy chọn Compact. Những người dùng chuyên nghiệp có thể thích sử dụng tùy chọn Custom, bởi vì tùy chọn này có thể hữu ích khi cài đặt các tùy chọn bổ sung, chẳng hạn như các profile thiết bị, các công cụ viết ngôn ngữ ngoài tiếng Anh, và các giao diện lập trình Microsoft VBA (Visual Basic for Applications).

Chọn Utilities

Lúc chọn một cài đặt custom, bạn sẽ phải điều khiển toàn bộ chương trình Corel nào đã được cài đặt và chương trình nào không cài đặt. Bởi vì bạn không quen thuộc với mọi trình ứng dụng trong bộ CorelDRAW, cho nên dưới đây là các nội dung mô tả tóm gọn:

- CorelDRAW là chương trình dàn trang và chỉnh sửa vector huyền thoại của Corel.
- Corel PHOTO-PAINT là một chương trình chỉnh sửa hình ảnh (photo) và tạo các hình bitmap.
- Corel R.A.V.E là một trình ứng dụng mới, mới bổ sung vào bộ CorelDRAW 10. Nó được dùng để tạo các hoạt hình vector, rồi sau đó được xuất dưới dạng các hình ảnh Flash.
- Corel CAPTURE là một trình tiện ích truy chụp hình ảnh trên màn hình.
- Corel TEXTURE được dùng để tạo các kết cấu bitmap mang dáng vẻ tự nhiên chẳng hạn như cẩm thạch và gỗ.
- Corel TRACE là một trình tiện ích mạnh để chuyển đổi các hình ảnh bitmap thành các hình ảnh vector.

Cài đặt bitmap filter plug-in

Bốn bộ bitmap filter plug-in có sẵn để cài đặt. Những plug-in này có sẵn được bổ sung vào trên 80 plug-in vốn đã được cài đặt với CorelDRAW và Corel PHOTO-PAINT theo mặc định.

Các plug-in là các chương trình nhỏ, cơ bản để làm việc bên trong các chương trình lớn hơn chẳng hạn như CorelDRAW và Corel PHOTO-PAINT. Các mục chọn lựa sau đây có sẵn:

- **DigiMarc** Plug-in này được dùng để áp dụng một vân nổi vào các hình ảnh bitmap. Các vân nổi (watermark) là các chữ ký kỹ thuật số không hiển thị vốn có thể giúp bạn chỉ định các hình ảnh của bạn nếu chúng bị mất trộm và được dùng mà không có sự cho phép của bạn.
- **Corel Fancy Plug-Ins** Đây là một tập hợp hai plug-in, Julia Set Explorer và Terrazzo. Julia Set Explorer tạo ra các mẫu màu hấp dẫn bằng cách sử dụng các hình nhỏ, một qui trình toán học đặt cơ sở trên các mẫu năng lượng đang xảy ra. Terrazzo là một chương trình khác đặt cơ sở trên hình nhỏ. Nó được dùng để tạo các mẫu theo kiểu kính vạn hoa và các tile từ các hình ảnh bitmap.
- **Squizz** Plug-in này được dùng để áp dụng các hiệu ứng với một công cụ paintbrush, và để cuộn các mẫu màu với một mạng lưới..
- **Kai's Power Tools** Tùy chọn này cài đặt ba bộ lọc từ phiên bản Kai's Power Tools 5: Shape Shifter, Smoothie, và FraxFlame. Shape Shifter được dùng để ứng dụng các hiệu ứng làm lịch và tạo ảnh của mảng đường không phẳng cho các hình ảnh, Smoothie được dùng để làm nhẵn các cạnh gồ ghề, và FraxFlame được dùng để tạo và xuất các mẫu nhỏ được tạo theo phương pháp toán học.

Chọn font

Nếu bạn muốn chọn kiểu font nào để cài đặt với CorelDRAW 10, thì hãy sử dụng tùy chọn cài đặt custom. Tùy chọn này giúp bạn truy cập vào một hộp thoại chọn font trong suốt quá trình cài đặt. Bạn có thể xem trước diện mạo của bất cứ font nào bằng cách nhấp vào tên font. Việc chọn hộp nằm phía bên trái của tên font sẽ báo cho Setup Wizard rằng bạn muốn font đó phải được cài đặt.

Chọn các tính năng bổ sung

Chương trình cài đặt CorelDRAW cũng sẽ giúp bạn chọn các profile của thiết bị, qua đó giúp bạn kết các màu trong CorelDRAW và Corel PHOTO-PAINT vào các màu có sẵn trong các thiết bị

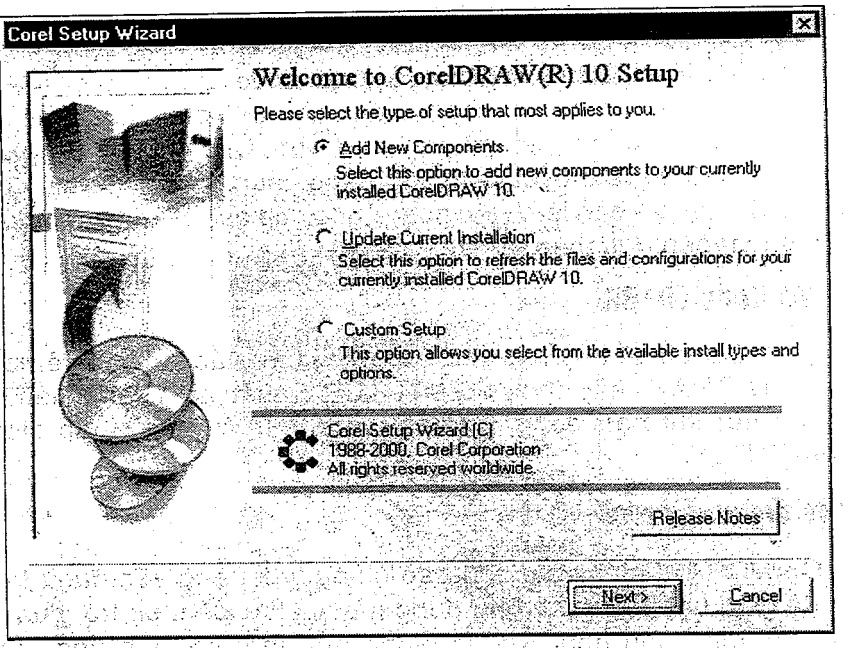
phần cứng của mình. Theo mặc định, các profile của màn hình nói chung, máy scan, máy in và máy chụp hình kỹ thuật số cũng sẽ được cài đặt. Bạn có thể chọn các profile bổ sung để kết các phần cứng đặc biệt của bạn bằng cách nhấp tên của hạng mục (chẳng hạn như profile màn hình), sau đó nhấp tên và số mẫu mã của thiết bị.

Bổ sung và xóa bỏ các thành phần

Bạn có thể sử dụng đĩa CD cài đặt CorelDRAW để bổ sung các thành phần vào bất cứ lúc nào. Hãy chèn đĩa CD vào ổ đĩa CD-ROM của bạn để khởi động Setup Wizard, hoặc mở ổ đĩa thông qua My Computer hoặc Windows Explorer rồi nhấp Intro.EXE.

Chọn Install CorelDRAW 10, Corel PHOTO-PAINT 10, và Corel R.A.V.E để bổ sung bất cứ thành phần nào của Corel. Hộp thoại Setup sẽ mở với nhiều mục chọn lựa trong đó (hình 1.3). Hãy chọn tùy chọn Add New Components, rồi nhấp Next. Điều này sẽ dẫn bạn đến hộp thoại Components, ở đây bạn có thể chọn các thành phần mà bạn thích cài đặt. Lưu ý rằng một hộp chọn lựa được bật xám có nghĩa rằng chỉ có các phần của một thành phần được chọn sẽ được cài đặt. Ví dụ, nếu một hộp kiểm được bật xám kế bên Productivity Tools có nghĩa rằng có ít nhất là một công cụ (chẳng hạn như Visual Basic for Applications) hiện đang được cài đặt, trong khi công cụ khác (chẳng hạn như Barcode Wizard) thì hiện không được cài đặt. Bạn có thể nhấp dấu kiểm màu xám để chọn thành phần và tất cả các tùy chọn của nó, rồi nhấp dấu kiểm một lần nữa để hủy chọn thành phần đó và tất cả các tùy chọn của nó.

Để xóa bỏ các thành phần, hãy nhấp Start/Programs/CorelDRAW 10/Setup and Notes/Corel Uninstaller. Hãy đặt một dấu kiểm kế bên bất cứ thành phần nào mà bạn muốn xóa bỏ. Làm ơn lưu ý rằng bạn đừng bao giờ thử xóa bỏ một thành phần một cách đơn giản qua việc hủy bỏ những gì xuất hiện trong folder chương trình của nó. Để tiết kiệm được nhiều khoảng trống trên đĩa cần thiết khi cài đặt bộ CorelDRAW, nhiều chương trình Corel đã chia sẻ các file với các chương trình khác. Nếu bạn tình cờ xóa bỏ một trong các file được chia sẻ này, thì những chương trình khác vốn sử dụng file đã được chia sẻ sẽ không hoạt động hoàn chỉnh, và có lẽ sẽ không thể hoạt động được chút nào.



Hình 1.3 Bổ sung các thành phần mới vào chương trình cài đặt CorelDRAW 10.

Tinh chỉnh quá trình cài đặt CorelDRAW 10

Một khi bạn cài đặt CorelDRAW 10, đôi lúc bạn cần phải tinh chỉnh qui trình cài đặt. Việc tình cờ xóa bỏ một file CorelDRAW 10 sẽ gây nên các sự cố với mục đăng ký Windows, và việc bổ sung phần mềm mới vốn làm thay đổi các qui trình cài đặt CorelDRAW 10 có thể khiến cho tất cả CorelDRAW 10 hoạt động không hoàn chỉnh (hoặc không hoạt động).

Nếu bạn cần tinh chỉ qui trình cài đặt hiện tại (mà không thực hiện bất cứ thay đổi nào chẳng hạn như bổ sung hoặc xóa bỏ các thành phần), thì hãy chọn Update Current Installation từ hộp thoại Setup (xem hình 1-3). Qui trình cài đặt của bạn sẽ được cập nhật bằng cách sử dụng các tùy chọn giống hệt như các tùy chọn mà bạn đã chọn ở lần sau cùng khi bạn cài đặt CorelDRAW 10.

TRƯỜNG CAO ĐẲNG KỸ THUẬT
NGUYỄN TRƯỜNG TỘ
THƯ VIỆN

Sử dụng CorelTUTOR

CorelTUTOR có chứa một loạt các bài học để học về CorelDRAW. Bạn có thể theo dõi các bài học từ đầu cho đến cuối, hoặc chỉ cần chọn một bài học đặc biệt mà bạn quan tâm. Các bài học cung cấp cho bạn chế độ rèn luyện trực tiếp bằng cách hoặc cung cấp các hình ảnh mẫu để bạn làm việc hoặc cung cấp các chỉ dẫn để hướng dẫn bạn thông qua toàn bộ qui trình học.

Mở CorelTUTOR

Có hai cách để truy cập vào CorelTUTOR: Lúc lần đầu tiên bạn mở CorelDRAW, hãy chọn CorelTUTOR từ màn hình đang hiển thị; hoặc, một khi bạn đang ở trong CorelDRAW, hãy nhấp Help/ CorelTUTOR.

Tự học Corel

CorelDRAW cung cấp cho bạn nhiều tính năng vốn được thiết kế để giúp bạn học trình ứng dụng này và tìm kiếm sự trợ giúp về một qui trình phù hợp. Không giống như một số trình ứng dụng khác, bạn sẽ tìm thấy công cụ Help của Corel vốn được viết hoàn chỉnh, bằng cách truy cập vào Help chỉ qua một cú nhấp chuột.

Kích hoạt các ToolTip

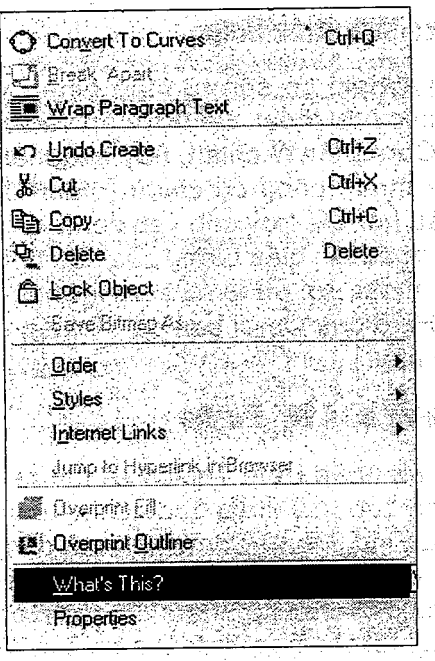
Các ToolTip là các nội dung tóm lược mô tả về các phần khác nhau của giao diện CorelDRAW. ToolTip có sẵn dành cho bất cứ biểu tượng nào và control nào trong mỗi một thanh công cụ, mỗi một hộp thoại, và mỗi một cửa sổ docker. Để kích hoạt một ToolTip, hãy đặt cursor lên trên hạng mục mà bạn muốn tìm hiểu về nó, rồi nhấn giữ chuột ở đấy trong vòng một hoặc hai giây. Một ToolTip mô tả về một hạng mục đó sẽ tự động hiển thị. Nếu bạn thấy rằng các ToolTip không được hiển thị, hãy nhấp Tools/Options/Display, và phải chắc chắn rằng Show ToolTips đã được kiểm.

What's This?

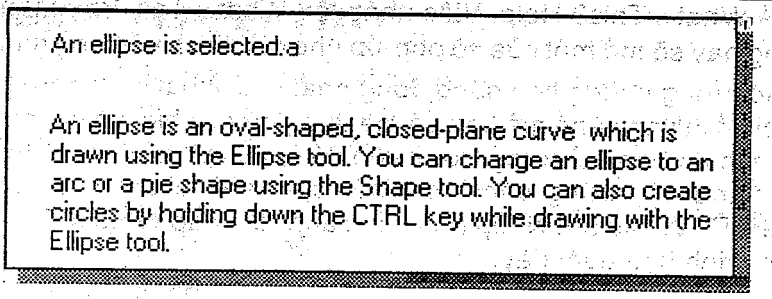
Việc nhấp phải lên bất cứ nơi nào trong giao diện CorelDRAW sẽ mở ra một menu xổ xuống cùng với một danh sách các tùy chọn,

kể cả What's This? Help. Việc nhấp lên What's This trên menu xổ xuống này sẽ mở một cửa sổ pop-up nhỏ giải thích về hạng mục đó.

Một trong những tính năng đồng nhất của What's This Help của Corel đó là tính năng mà bạn có thể dùng để học biết về bất cứ hình ảnh nào do bạn mở trong Corel vốn đã được tạo ra. Bạn có thể thử tính năng này bằng cách mở một hình ảnh clip art từ đĩa CD CorelDRAW clip art. Nhấp phải hình ảnh rồi nhấp What's This, như phần minh họa dưới đây:



CorelDRAW sẽ mất một lúc để phân tích hình ảnh do đó tìm hiểu tính năng nào được dùng để tạo ra nó, rồi cung cấp một menu pop-up cùng với các mục chọn lựa để giúp bạn học nhiều về các tính năng đó. Bạn có thể nhấp bất cứ hạng mục menu nào để học thêm về các công cụ vốn được dùng để tạo nên hình ảnh này, điều đó được minh họa dưới đây:



Sử dụng Context-Sensitive Help

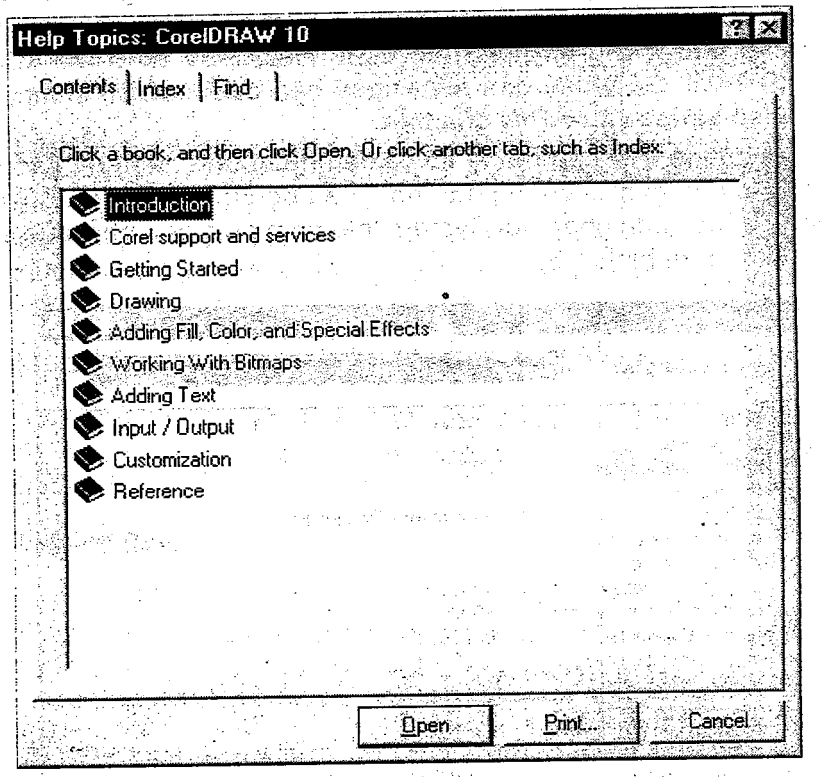
Context-sensitive Help có sẵn từ màn hình CorelDRAW 9 và dành cho hầu hết các hộp thoại. Để truy cập vào context-sensitive Help từ màn hình CorelDRAW chính, hãy nhấp lên dấu hỏi nằm ở phía bên phải của thanh công cụ chính (main toolbar), rồi nhấp hạng mục trong dấu hỏi. Để truy cập vào context-sensitive Help từ một hộp thoại, hãy nhấp lên biểu tượng của dấu hỏi nằm ở bên phải phía trên của hộp thoại, rồi nhấp vào hạng mục đang được hỏi. Context-sensitive Help của Corel sau đó sẽ hiển thị nội dung giải thích về hạng mục này.

Sử dụng CorelDRAW Help

Việc nhấp Help rồi nhấp Help Topics sẽ mở ra một hệ trợ giúp của Corel (xem hình 1.4). Hệ Help được chia thành ba hạng mục: Contents, Index, và Find. Menu Contents hoạt động y hệt như một bảng mục lục của quyển sách qua đó nó hiển thị các chủ điểm chính rồi tiêu đề phụ để cung cấp thêm thông tin chi tiết. Index tab hoạt động y hệt như một chỉ mục (index) nằm ở cuối của một quyển sách, bằng cách hiển thị các từ và các cụm từ riêng biệt thay thế cho các chủ đề chính mà bạn sẽ tìm thấy được trong menu Contents. Để tìm kiếm sự trợ giúp về một chủ điểm, hãy nhấp Find tab, rồi nhập vào một hoặc nhiều từ tìm kiếm. Kết quả sẽ xuất hiện ngay lập tức khi việc tìm kiếm đã hoàn tất.

Bạn có thể tạo bookmark (đánh dấu) các hạng mục mà bạn đã thấy rằng ích lợi cho mình để trong tương lai bạn nhanh chóng tìm kiếm được chúng. Để tạo bookmark cho một hạng mục, hãy nhấp Bookmark/Define. Một tiêu đề mặc định sẽ được cung cấp cho chủ

điểm này, nhưng bạn có thể thay đổi tiêu đề này sang bất cứ nội dung nào khác mà bạn cảm thấy nó sẽ trợ giúp cho mình trong việc tìm kiếm hạng mục này trong tương lai. Lúc bạn hài lòng với tiêu đề, hãy nhấp OK. Hạng mục sau đó sẽ được bổ sung vào menu Bookmark, giống hệt như cách mà một hạng mục được bổ sung vào menu Favorites trong bộ trình duyệt Web của bạn.



Hình 1.4 Cửa sổ Help chính của CorelDRAW 10

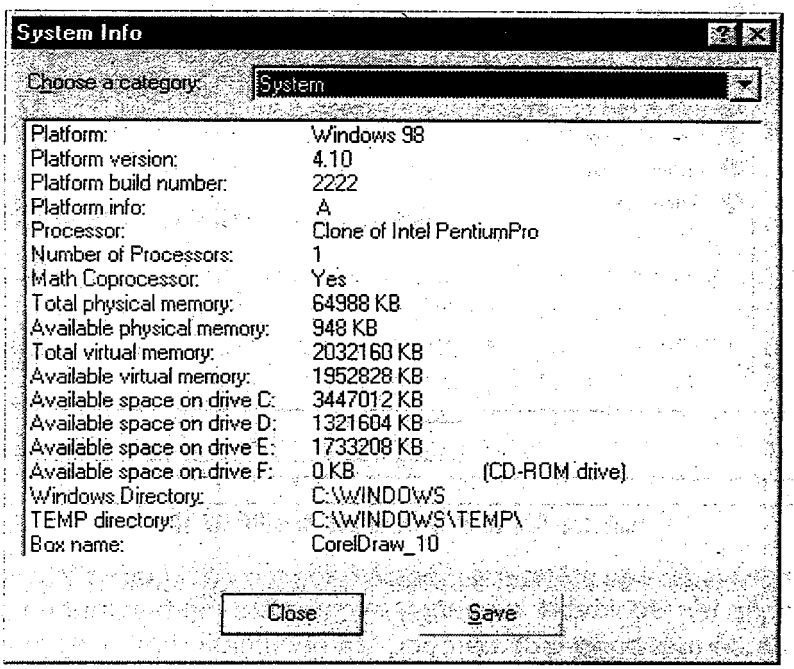
Để truy cập vào một hạng mục đã được tạo bookmark trước đây, hãy nhấp lên Bookmark rồi nhấp lên chủ điểm mà bạn muốn xem. Để xóa bỏ một hạng mục đã được tạo bookmark, hãy nhấp Bookmark/Define, rồi chọn hạng mục mà bạn muốn xóa bỏ (từ phần phía dưới của hộp thoại), và nhấp Delete. Lúc đã xong việc, hãy nhấp Cancel để đóng lại hộp thoại Bookmark. Chủ điểm trợ giúp tự

bản thân nó sẽ không bị xóa bỏ, chỉ có phần bookmark của bạn mới bị xóa bỏ mà thôi.

Sử dụng About CorelDRAW

Lúc tiếp xúc với phần hỗ trợ kỹ thuật, bạn cần phải cung cấp số phiên bản của CorelDRAW, số series và một vài thông tin bổ sung có liên quan đến các nguồn tài nguyên trên hệ thống của bạn. Để truy cập vào thông tin này, hãy nhấp Help, sau đó nhấp About CorelDRAW. Số phiên bản nằm ngay bên dưới cửa sổ chính, kế tiếp là số series và số PIN của bạn.

Bạn có thể truy cập thông tin có liên quan đến qui trình xác lập hệ thống của mình - chẳng hạn như kiểu bộ xử lý, RAM và dữ liệu video - bằng cách nhấp nút System Info nằm phía bên phải của cửa sổ chính (xem hình 1.5).



Hình 1.5 Truy cập vào thông tin hệ thống của bạn từ Help/About CorelDRAW.

Sử dụng Hints

Các hints vốn mô tả các công cụ trong CorelDRAW được cung cấp trên thanh trạng thái (nằm ở cuối của màn hình). Phía bên trái của thanh trạng thái có chứa thông tin về vị trí hiện tại của cursor trong tài liệu của bạn và thông tin về công cụ mà bạn hiện đang dùng. Bạn cũng sẽ tìm thấy màu tô và màu khung hiện tại của mình ở phía bên phải của thanh trạng thái. Một chữ X có nghĩa rằng không có màu tô hoặc màu khung nào được chọn.

Nhận trợ giúp Help trên Web

Bạn sẽ tìm thấy nhiều thông tin về CorelDRAW - kể cả các chủ đề, các lời trợ giảng, và các đề nghị đặc biệt - trên World Wide Web site của Corel. Tính năng hỗ trợ kỹ thuật trên nền Web và việc tải file FTP cũng có sẵn.

Thâm nhập vào các Web site khác nhau của Corel

Corel hiện có ba Web site có thể trợ giúp bạn để trả lời các câu hỏi đặc biệt và để tìm các thông tin nói chung về bất cứ chủ đề nào của CorelDRAW.

Designer.com

Designer.com là một site phổ cập của Corel, ở đây bạn sẽ tìm thấy được các lời khuyên, các bí mật, các chủ điểm, các trợ giảng và việc tải miễn phí. Các tác giả của CorelDRAW 10: Official Guide cũng là những nhà thiết kế cho **Designer.com** của Corel.

CorelCity.com

CorelCity.com là một site vốn cung cấp việc truy cập vào các dịch vụ trực tuyến chẳng hạn như e-mail và gởi tin lập tức cùng với các tin tức về thế giới và các tin tức về công nghệ.

Corel.com

Đây là trang chủ của Corel. Corel.com cung cấp việc truy cập vào thông tin của Corel, thông tin về sản phẩm, thông tin hỗ trợ và các biến cố, cũng như việc tải miễn phí.

Nhận trợ giúp kỹ thuật trên nền Web

Bạn có thể truy cập vào bộ phận hỗ trợ kỹ thuật trên nền Web của Corel, kể cả hỗ trợ của Corel Knowledge Base và Corel e-mail thông qua http://www.corel.com/support/options/onlineserv.htm. Corel cũng có một trung tâm đào tạo nằm tại http://www.corel.com/learning/index.htm.

Corel Newsgroups

Newsgroups cung cấp cho bạn môi trường hỗ trợ hấp dẫn. Ở đây bạn có thể gởi các câu hỏi cho những nhà tình nguyện C-Tech của Corel và những người dùng sản phẩm. Corel newsgroup server nằm tại cnews.corel.ca. Nhiều ISP news server cũng có một vài Corel newsgroup, chẳng hạn như **comp.graphics.apps.corel**, và các group trong nhánh phả hệ "corelsupport".

Các chương trình e-mail của Netscape và Microsoft cả hai đều hỗ trợ vào việc truy cập newsgroup. Nếu bạn không quen với các truy cập vào các newsgroup, thì hãy thử vào **http://www.corel.com/support/options/online_newsgroups.htm** rồi nhấp lên một trong các tên của newsgroup. Sau khi dành một lúc để tải thông tin cần thiết vào news server, newsgroup sẽ mở trong e-mail viewer mặc định của bạn. Thủ tục chính xác để truy cập vào các newsgroup sẽ khác nhau tùy theo từng chương trình, nhưng bạn có thể tìm thấy thông tin mà bạn cần bằng cách xem "usenet" hoặc "news server" trong file Help của chương trình e-mail của mình, hoặc bằng cách tiếp xúc với nhà cung cấp dịch vụ Internet.

Chương 2 CorelDRAW 10

CORELDRAW 10 CÓ GÌ MỚI ?

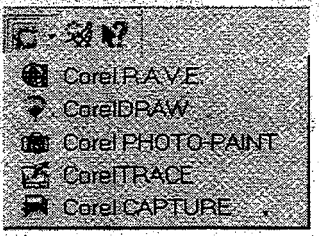
Cho dù bạn vừa mới nâng cấp lên CorelDRAW 10 hoặc bạn là người hoàn toàn mới lạ đối với phiên bản này, thì bạn cũng cần phải biết những điểm nào là mới và những điểm nào là khác biệt so với các phiên bản trước đây. Chương này nêu bật các tính năng có ý nghĩa nhất vốn đã được bổ sung hoặc được thay đổi kể từ phiên bản 9, và nó được xem là một công cụ phù hợp để đưa bạn đến những nơi mà bạn cần tìm nhiều thông tin.

Diện mạo và sự thú vị trên màn hình

CorelDRAW 10 bây giờ cung cấp một diện mạo giao diện mới được chia sẻ trong suốt các bộ trình ứng dụng, các mục điều khiển tùy ý được sử dụng thông suốt, các tính năng trong vùng làm việc được tăng cường, đồng thời các hộp thoại có thể được định lại kích thước.

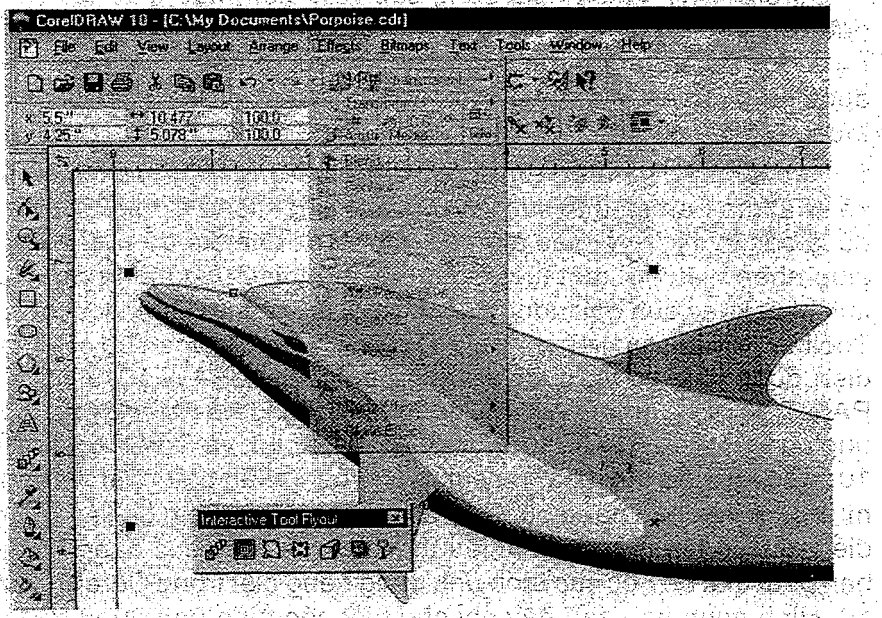
Các ký hiệu về biểu tượng và UI nói chung Sự khác biệt đáng kể nhất mà bạn sẽ thấy lúc lần đầu tiên khởi động CorelDRAW 10 đó là các ký hiệu về giao diện đồ họa được thiết kế để phù hợp và giúp nhận biết mỗi một tùy chọn, mỗi một hiệu ứng, cũng như các tính chất khác của đối tượng gần với mỗi một menu lệnh, docker, và Toolbar. Những ký hiệu này là phổ biến chung cho toàn bộ các giao diện được chia sẻ và được sử dụng bởi CorelDRAW 10, PHOTO-PAINT 10. và Corel R.A.V.E., đồng thời chúng hỗ trợ cho các trình ứng dụng CorelTRACE 10, CorelCAPTURE 10. và CorelTEXTURE 10. Các ký hiệu duy nhất này giúp cho bạn nhận biết nhanh chóng mục đích và chức năng của các tùy chọn và các lệnh có liên quan, điều này có thể giúp giảm thiểu thời gian và công sức đáng kể mà bạn phải mất để học các trình ứng dụng riêng biệt trong CorelDRAW 10. Hình minh họa sau đây chỉ cho biết các trình ứng dụng có thể

được truy cập khi bạn sử dụng công cụ khởi động của trình ứng dụng CorelDRAW 10.

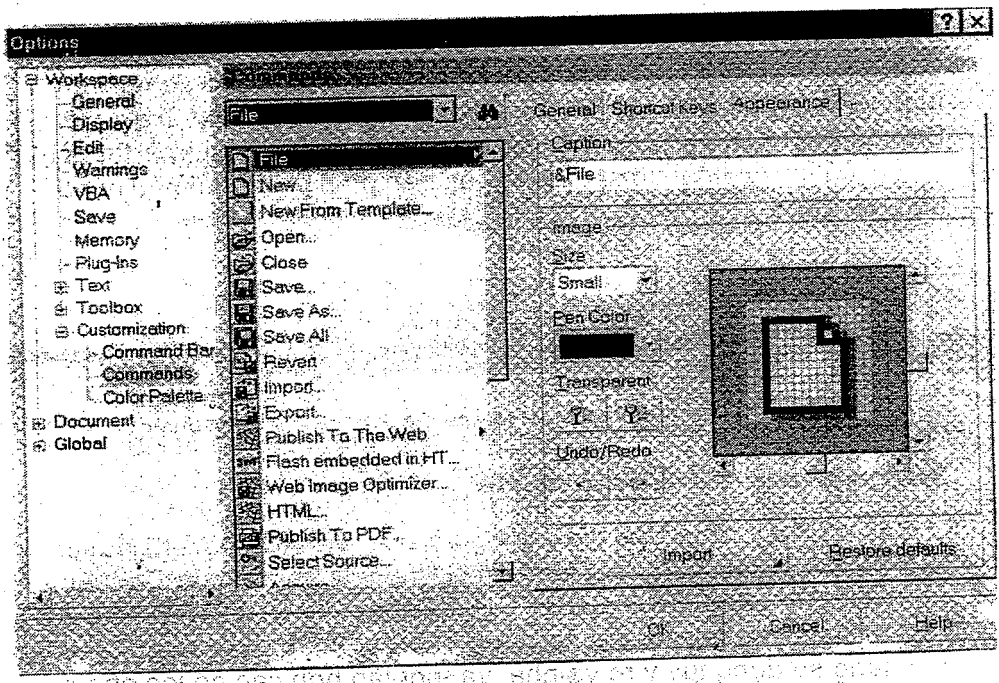


Tính rõ ràng trong giao diện tương thích với Windows 2000

CorelDRAW 10 tận dụng ưu điểm của các khả năng giao diện mới của Windows 2000, điều đó giúp cho bạn chọn riêng biệt các menu lệnh, các thanh công cụ, và các thành phần giao diện docker mà bạn muốn phải rõ ràng như minh họa dưới đây. Tính năng mới lớn lao này cho phép bạn xem các bản vẽ của mình mà không cần phải gây xáo trộn giao diện trong khung xem của mình, nhưng tính năng mới này chỉ có sẵn lúc bạn sử dụng Windows 2000 làm hệ điều hành.



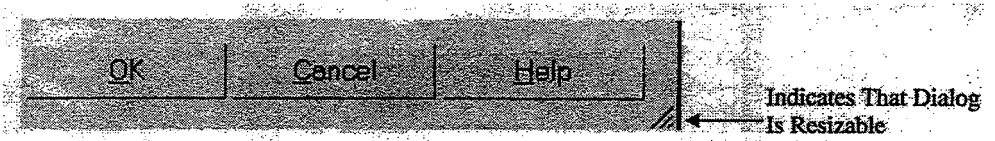
Các vùng làm việc có thể hoán chuyển Vùng làm việc của CorelDRAW 10 bây giờ dễ dàng được chia sẻ giữa những người sử dụng (và ngược lại) bằng cách tận dụng ưu điểm của các lệnh Import Workspace và Export Workspace. Điều này có nghĩa rằng bạn bây giờ có thể điều khiển không chỉ diện mạo của các yếu tố trên hình vẽ, mà còn điều khiển cách chúng được tạo hoặc được chỉnh sửa bởi những người dùng khác. Với tính năng truy cập Web, các tính năng của Workspace cũng giúp bạn e-mail vùng làm việc hiện tại của mình một cách nhanh chóng cho các đồng nghiệp, khách hàng, hoặc văn phòng dịch vụ bằng cách sử dụng tùy chọn Email (được minh họa dưới đây) trong lúc xuất một vùng làm việc. Để biết thêm thông tin về cách sử dụng các lệnh Workspace, hãy xem phần "Sử dụng các nguồn tài nguyên trong vùng làm việc của CorelDRAW 10" trong chương 28.



Hình 2.1 Trang Customization của hộp thoại Options đã được tinh chỉnh nhằm giúp bạn điều khiển diện mạo của giao diện CorelDRAW 10.

Các mục điều khiển tùy ý đã được tinh chỉnh Các tính năng tùy ý trong CorelDRAW 10 đã được tinh chỉnh có ý nghĩa để trở thành một trang hộp thoại được xếp thành tab, điều này giúp cho chúng được sử dụng trực tiếp và thông suốt hơn. Bây giờ bạn có thể tùy nghi điều khiển các menu, Toolbox, các Toolbar và Status Bar, tất cả cùng một lúc bằng cách sử dụng trang Customization của hộp thoại Options (xem hình 2.1). Bạn có thể nhanh chóng tạo và thay đổi các Toolbar, chỉnh sửa các phím tắt, điều khiển diện mạo của bất kỳ yếu tố nào trên giao diện. Để biết thêm thông tin về cách sử dụng các tính năng và các bước này trong việc thực hiện các thủ tục tùy nghi, bạn hãy xem phần "Những lời khuyên chuyên biệt" trong chương 28.

Các hộp thoại có thể được định lại kích thước Trong các phiên bản trước đây của CorelDRAW, việc thay đổi kích thước của một vài hộp thoại thật khó mà thực hiện, nếu không muốn nói là không thể làm được, thậm chí để xem một phần nhỏ của tài liệu của mình trên nền. Còn bây giờ, nhiều hộp thoại có thể được định lại kích thước, qua đó giúp cho bạn tham khảo trở lại các đối tượng trên hình vẽ mà không cần phải đóng lại hộp thoại hiện đang được mở. Bạn có thể nhận biết các hộp thoại có thể được định lại kích thước do bởi có ba vạch tam giác nằm ở góc bên phải phía dưới như minh họa sau đây:



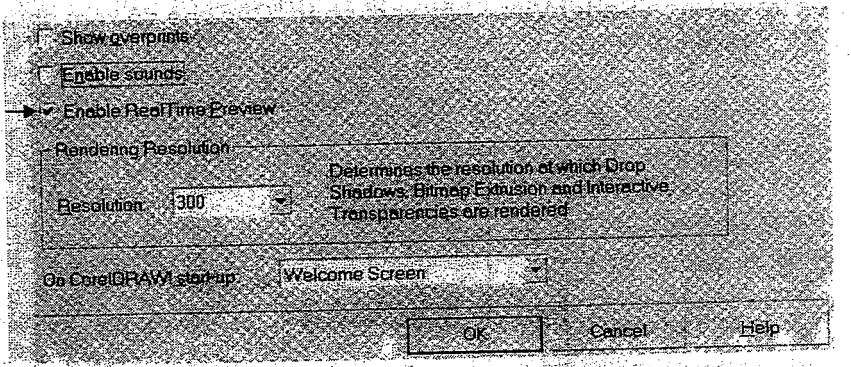
** Chỉ cho thấy rằng hộp thoại này có thể được định lại kích thước*

Sản phẩm và hoạt động

Bạn sẽ thấy rằng bây giờ xưởng vẽ của CorelDRAW 10 được trang bị hữu hiệu hơn với Real Time Preview, một Undo Docker mới, các tính năng Page Sorter và Navigator View, các mục điều khiển Effect Preset nói chung dành cho các hiệu ứng tương tác, tính năng sử dụng tùy ý rê và nhả, và một tập hợp các bộ lọc nhập và xuất đã được cập nhật, đồng thời khả năng biên soạn VBA đã

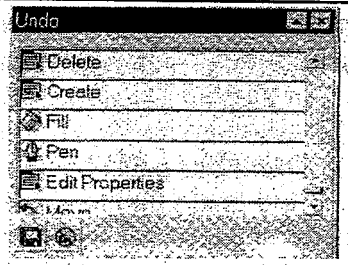
được mở rộng đáng kể.

RealTime Preview RealTime Preview mới trong CorelDRAW có khả năng giúp cho bạn xem cả các tính chất khung viền lẫn tính chất tô được ứng dụng cho các đối tượng khi chúng đang di chuyển hoặc được định vị cố định trên trang tài liệu của bạn thay vì chỉ xem trước khung viền như những phiên bản trước đây của CorelDRAW. RealTime Preview cũng cho phép bạn xem các tùy chọn định dạng và các kết quả của việc áp dụng các hiệu ứng trước khi bạn thật sự áp dụng chúng. Lúc thực hiện một vài lệnh có liên quan đến các tùy chọn (chẳng hạn như đưa text vào đường dẫn), bạn có thể duyệt qua các tùy chọn Property Bar, và lúc bạn chọn các biến thuộc tính chuyên biệt thì bạn nhận được khung xem các hiệu ứng trên màn hình trước khi thực hiện các thay đổi. Bạn cũng có thể hủy kích hoạt RealTime Preview vào bất cứ lúc nào bằng cách sử dụng General Page của hộp thoại Options, như minh họa dưới đây.

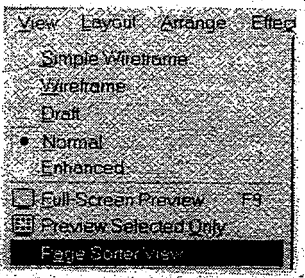


** Nhấp để kích hoạt*

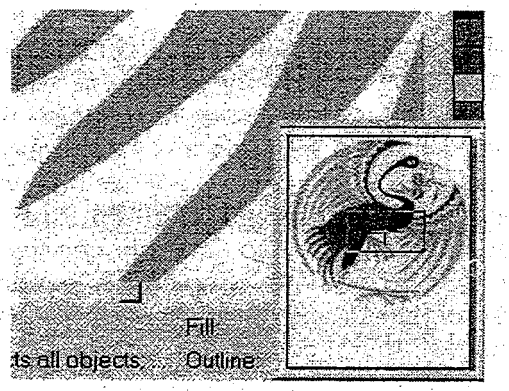
Undo Docker Undo Docker mới, như được minh họa dưới đây, giúp cho bạn theo dõi lại dấu vết, và xem diện mạo của hình vẽ trong một điểm xem đặc biệt trong một chuỗi các lệnh mà bạn vừa thực hiện. Bạn cũng có thể sử dụng Undo Docker để tạo và lưu các VBA macro để tự động hóa các tác vụ. Để biết thêm thông tin, hãy xem "Sử dụng tính năng Undo Docker mới" trong chương 4.



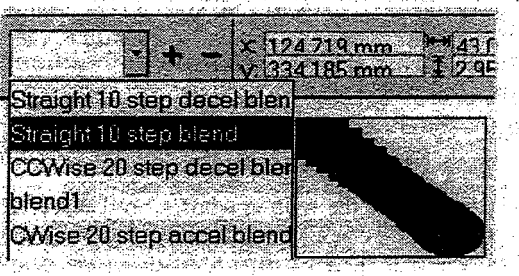
Page Sorter View Lúc làm việc với các tài liệu nhiều trang, thì khung xem Page Sorter mới, như được minh họa kế tiếp, cho phép bạn xem nhiều trang cùng một lúc và quản lý các tính chất của chúng từ một hiệu ứng phối cảnh mắt chim. Trong lúc đang ở trong Page Sorter View, cả các trang của bạn lẫn nội dung của chúng đều được hiển thị, điều này giúp cho bạn sắp xếp lại thứ tự của một hoặc nhiều trang thành một chuỗi trang, đồng thời chỉnh sửa tên trang, kích thước và hướng in. Để biết thêm thông tin về cách làm việc trong Page Sorter View, hãy xem phần "Các chế độ xem chuyên biệt" ở chương 7.



View Navigator Một trong những tính năng xem phổ biến nhất trong PHOTO-PAINT hiện nay đã có trong CorelDRAW. View Navigator, như được minh họa dưới đây, cho phép bạn điều khiển theo hướng tương tác với vùng màn hình hiện đang hiển thị với trang tài liệu hiện hành của bạn một cách nhanh chóng mà không cần phải thay đổi các công cụ View Navigator mới là một phần tích hợp trong cửa sổ tài liệu của bạn và dễ dàng được truy cập. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Sử dụng View Navigator" trong chương 7.



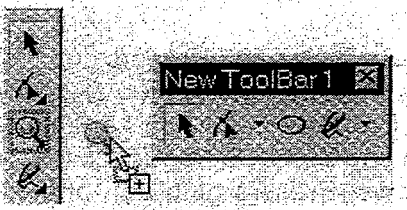
Effect Presets Tính năng Presets của CorelDRAW 10 đã được mở rộng để có chứa tất cả các hiệu ứng tương tác, và bạn có thể truy cập nó từ Property Bar trong khi đang sử dụng các công cụ tương tác dành cho Blend, Contour, Distortion, Envelope, Extrude, và Drop Shadows. Presets giúp bạn nhanh chóng ứng dụng các hiệu ứng đã được cài đặt sẵn hoặc tạo và đặt tên các hiệu ứng của riêng mình như minh họa dưới đây:



New I/O Filters Với mỗi một phiên bản của CorelDRAW, danh sách các bộ lọc nhập và xuất có sẵn để lọc các đối tượng vào và xuất ra khỏi các tài liệu của bạn càng lúc càng dài. Bạn có thể nhập trên 50 dạng file khác nhau vào tài liệu CorelDRAW của mình hoặc chọn gần 40 bộ lọc khi xuất. Hãy nhập hoặc xuất các dạng file bình thường như text, vector, bitmap, và các dạng file chuyên biệt lúc chuẩn bị các file dành cho Web, phim hoạt hình hoặc để in offset. Để biết thêm thông tin về cách sử dụng các bộ lọc này, hãy xem

chương 26.

Drag-and-Drop Customization Bên cạnh khả năng điều khiển diện mạo của giao diện, bạn bây giờ có thể sắp xếp lại, kết hợp hoặc tháo gỡ giao diện theo hướng tương thích và các giao diện trên màn hình bằng cách sử dụng các hoạt động rê và nhả, như được minh họa phần kế tiếp, kết hợp với các phím chỉnh sửa (modifier keys) mà không cần phải mở các hộp thoại. Hãy di chuyển hoặc sao chép các công cụ, các nút lệnh, các tùy chọn và các bộ chọn giữa các menu, các thanh công cụ, và Toolbox dành cho các giao diện hoàn chỉnh. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Di chuyển các nút trên thanh công cụ" ở chương 28.

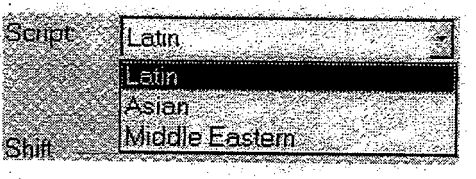


Các khả năng VBA được mở rộng Visual Basic for Applications (VBA) giúp bạn tạo các macro để tự điều khiển CorelDRAW 10. Corel đã mở rộng một loạt các lệnh có sẵn cho những người lập trình VBA trong CorelDRAW 10, trang bị thêm các kỹ thuật cao cấp cho CorelDRAW 9. Sự cải tiến đáng kể nhất bao gồm CorelScript Deprecation, VBA Distribution, Command BArs, Object Data and Properties, Document Filename, Exporting, View, ShapeRange, Curve and Node Manipulation, Text, Outline, Fill, Ruler, Grid and Guidelines, và Effects. Nếu những từ trên đây làm cho bạn ngỡ ngàng thì bạn có thể nhận thêm thông tin về các công cụ lập trình mạnh ở chương 29 để tìm hiểu thêm về các công cụ lập trình này.

Mở rộng tính năng tạo text

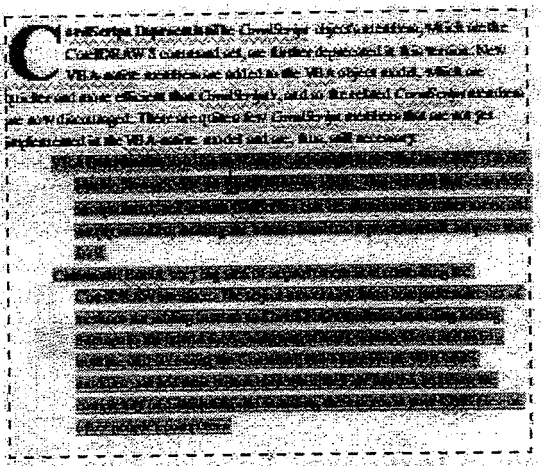
Lúc điều khiển trên trình xử lý văn bản, các tính năng mới bây giờ của CorelDRAW 10 hỗ trợ cho nhiều ngôn ngữ trong một tài liệu đơn, các công cụ viết đồng nhất nhằm phong phú nội dung của text, các khả năng chọn text mới và định dạng, và các lệnh mới để điều khiển dòng text giữa các frame.

Tính năng hỗ trợ đa ngôn ngữ bên trong các Text Box Tính năng hỗ trợ đa ngôn ngữ mới được đưa vào trong CorelDRAW 10 giúp cho bạn xử lý các ngôn ngữ khác nhau bên trong một khung text đơn giản. Bạn cũng có thể tạo và chỉnh sửa các tài liệu nhiều ngôn ngữ mà không cần phải thay đổi các công cụ viết ngôn ngữ, như được minh họa hình kế tiếp. Để biết thêm thông tin về cách làm việc trên các tính năng đa ngôn ngữ, hãy xem CD-ROM 3.



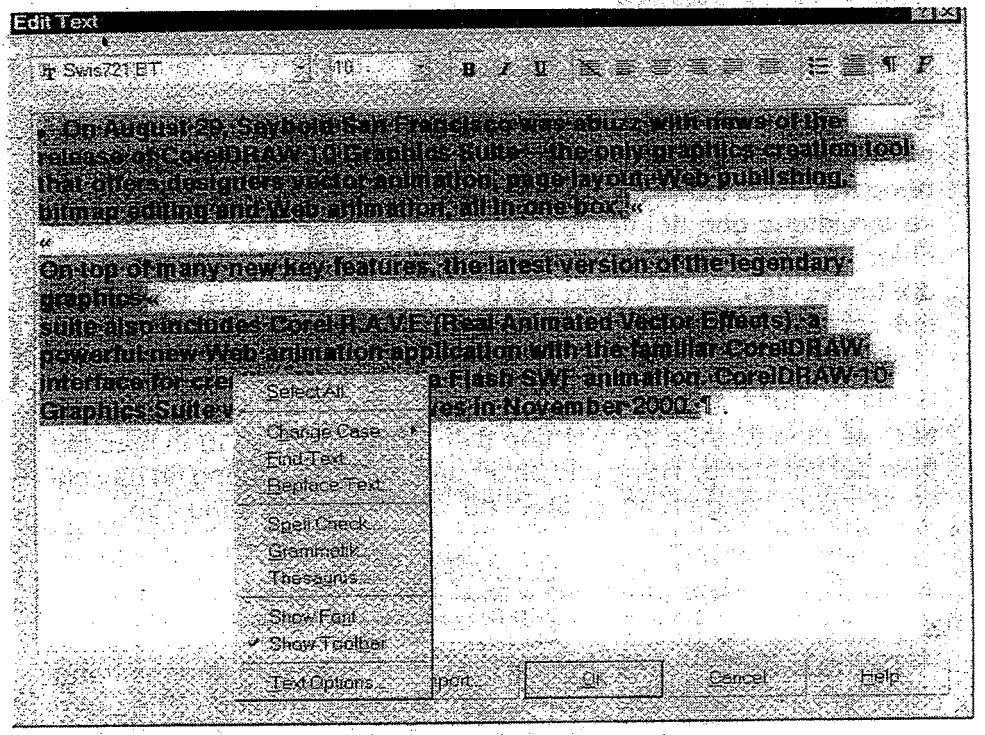
Text Cursor in Text Boxes Trong khi đang chỉnh sửa text trong các chuỗi Artistic Text hoặc các khung Paragraph text frame, text cursor bây giờ nhấp nháy, điều này giúp cho bạn dễ dàng định vị trí các điểm chỉnh sửa.

Paragraph Selection Lúc chỉnh sửa text trong Paragraph Text frame hãy nhấp ba lên một paragraph với text cursor bây giờ để chọn toàn bộ paragraph. Hãy nhấn giữ nút chuột trên cú nhấp cuối cùng trong một hoạt động nhấp ba và cũng nên rê để bảo đảm rằng bạn chọn paragraph kế tiếp hoặc paragraph trước đó khi bạn rê lên hoặc xuống thông qua text frame, như minh họa ở phần kế tiếp. Trong khi đang chỉnh sửa text trong Paragraph Text frame, hãy nhấn giữ CTRL+ALT để giúp bạn chọn tất cả text trong frame và trong bất cứ frame liên kết nào. Để biết thêm thông tin về cách làm việc với các Paragraph text frame, hãy xem phần "Định dạng paragraph" trong CD-ROM 1.



Consolidated Writing Tools Một hộp thoại mới và đã được cải tiến Edit Text hợp nhất tất cả các hoạt động về biên soạn text, chỉnh sửa, kiểm tra chính tả, và định dạng trong một hộp thoại đơn. Bạn cũng có thể xuất các file text từ các nguồn bên ngoài trực tiếp vào cửa sổ chỉnh sửa hộp thoại Edit Text (xem hình 2.2).

Hộp thoại Format Text đã được tinh chỉnh: Trong khi ứng dụng chế độ định dạng text, bạn sẽ thấy rằng cấu trúc của hộp thoại Format Text đã được cải tiến tốt hơn nhằm phản ảnh các sự khác biệt trong các tùy chọn định dạng có sẵn giữa Artistic Text và Paragraph Text. Hộp thoại này bây giờ cũng giúp bạn thay đổi cả chế độ hiển thị lẫn độ phóng đại (với Zoom và Hand Tool) và để ứng dụng chế độ co giãn ký tự (bằng cách sử dụng công cụ Shape Tool) cho text trong tài liệu của mình mà không cần phải đóng lại hộp thoại này. Để biết thêm thông tin về cách áp dụng chế độ định dạng text, hãy xem phần "Điều khiển hộp thoại Format Text" trong CD-ROM 1.



Hình 2.2 Hộp thoại Edit Text giúp bạn điều khiển việc biên soạn và định dạng text trong một hộp thoại đơn thuần, và có thể được định lại kích thước.

Liên kết/hủy liên kết các Text Frame Trong khi đang làm việc với các Paragraph Text frame được liên kết, bây giờ bạn có thể muốn sử dụng các lệnh Link và Unlink để điều khiển bổ sung hướng đổ text vào. Các lệnh Link và Unlink có sẵn từ menu Text lúc hai đối tượng Paragraph Text được liên kết đã được chọn (xem minh họa kế tiếp). Việc liên kết và hủy liên kết các khung text với lệnh menu tránh cho bạn nhu cầu cần phải chọn Text Tool lúc điều khiển thiết kế text giữa các khung text. Để biết thêm thông tin chuyên sâu, hãy xem phần "Liên kết các khối text" trong CD-ROM 2.

Xử lý đối tượng

Các khả năng xử lý đối tượng trong CorelDRAW bây giờ bao gồm việc tăng cường điều chỉnh các hoạt động, điều chỉnh các qui ước chọn lựa mới, điều chỉnh một tính năng Micro Nudge mới, các phím nóng Distribute, xê dịch công cụ tự động, và điều chỉnh tính năng truy chụp các đường dẫn và lưới. Lúc áp dụng các hiệu ứng tô và tạo khung cho đối tượng, bạn cũng sẽ khám phá một đặc tính chỉnh sửa thuộc tính Outline Pen đã được cải tiến để chọn lựa nhiều đối tượng, và các tính năng trang trí chế độ tô Texture và Pattern mới.

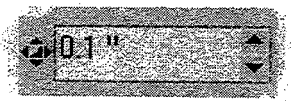
Scale Display Trong lúc canh chỉnh tỷ lệ các đối tượng, giá trị Scale Factor trong Property Bar, như được minh họa ở phần kế tiếp, sẽ hiển thị thừa số tỷ lệ tiếp diễn trong suốt quá trình thao tác biến đổi đối tượng. Trong các phiên bản trước đây, thông tin này chỉ có sẵn dưới dạng thông tin phản hồi do Status Bar cung cấp.



Context-Sensitive Select All Bên cạnh khả năng nhanh chóng chọn tất cả các đối tượng trên trang tài liệu của mình (CTRL+A), bây giờ bạn có thể chọn tất cả theo kiểu đối tượng, điều này làm cho tính năng này nhạy ngữ cảnh. Chọn Edit/Select All rồi từ đó chọn Text, Objects, Guidelines hoặc All Nodes trên đường dẫn kép và các đường dẫn phụ của nó.

New Micro Nudge Lúc một đối tượng được chọn, hãy nhấn các phím mũi tên UP, DOWN, LEFT và RIGHT để di chuyển các đối tượng theo một kiểu dáng Nudge từng gia số 0,1 inch (theo mặc định). Việc nhấn giữ phím SHIFT trong lúc nhích từng ngất sẽ ứng dụng một chế độ Super Nudge nhằm di chuyển các đối tượng theo các gia số lớn hơn chừng 0,2 inch (theo mặc định). Bây giờ, bạn cũng có thể di chuyển các đối tượng theo một khoảng cách nhỏ hơn (0,05 inch theo mặc định) với Micro Nudge bằng cách nhấn giữ CTRL làm phím modifier. Chế độ mặc định của việc gia tăng theo từng gia số Nudge có thể được điều khiển thông qua Property Bar (như được minh họa kế tiếp) lúc sử dụng Pick Tool và lúc không có

đối tượng nào được chọn. Để biết thêm thông tin về việc tăng từng cấp và điều khiển các gia số tăng Super and Micro, hãy xem phần "Sử dụng các phím Nudge" trong chương 8.



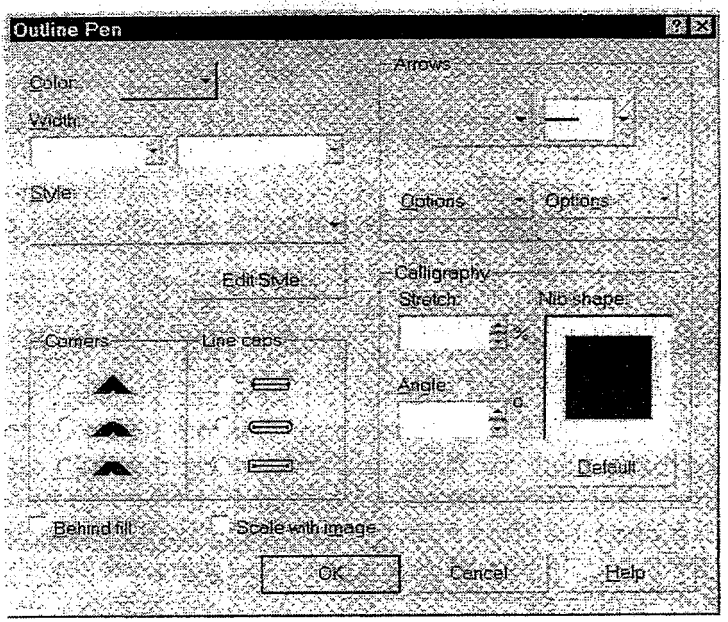
Snapping Controls Việc truy chụp đến các đường dẫn, các đường lưới, và các điểm đối tượng bây giờ thông suốt hơn và ít phức tạp hơn, bằng cách CorelDRAW 10 sử dụng một thuật toán truy chụp hữu hiệu nhằm điều khiển cách mà các đối tượng được vẽ hướng về các lưới và các đường dẫn.

Distribute Các lệnh Distribute bây giờ có thể được ứng dụng một cách nhanh chóng y hệt như các lệnh Align mà không cần phải mở hộp thoại Align and Distribute. Các phím New Distribute đã được thực thi nhằm giúp cho bạn bổ sung các khoảng trống bằng nhau giữa các đối tượng được chọn. Các đối tượng có thể được phân bố bằng cách sử dụng các phím nóng dựa trên cơ sở các cạnh trên, cạnh dưới, bên trái và bên phải, trên cơ sở trang, hoặc các vùng chọn lựa theo hướng thẳng đứng hoặc nằm ngang. Để biết thêm thông tin bạn hãy xem phần "Sử dụng các tùy chọn lệnh Distribute" ở chương 13.

Auto Panning with Any Tool Việc xê dịch và cuộn tự động bây giờ được thực hiện ứng với mọi công cụ. Ví dụ, lúc vẽ một hình chữ nhật, bạn có thể nhấp và rê để tạo nên hình lớn hơn hình được hiển thị trên màn hình bằng cách rê ra khỏi màn hình trong khi xác định chiều cao hoặc chiều rộng của nó. Khi thực hiện điều đó, chế độ xem trang sẽ cuộn để kết với hoạt động rê của bạn.

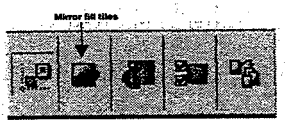
Edit Only Outline Pen Specifies for Multiple Selections Trong khi nhiều đối tượng đang được chọn và các thuộc tính Outline Pen khác nhau đang được ứng dụng, thì bây giờ bạn có thể chỉ thay đổi một tính chất đặc biệt trong hộp thoại Outline Pen. Điều này giúp cho bạn giữ nguyên các tính chất khác của Outline Pen không bị tác động. Việc thực hiện điều đó với các phiên bản trước của CorelDRAW sẽ làm cho các đối tượng trong mục chọn lựa phải chịu ảnh hưởng của các cài đặt vốn đã được chọn trong hộp thoại này. Khi các tính chất Outline Pen dành cho các mục chọn lựa khác

nhau (ví dụ, Color, Width, và Style), thì các tùy chọn trong hộp thoại sẽ xuất hiện dưới dạng trống (xem hình 2.3). Để biết thêm thông tin, bạn hãy xem phần "Áp dụng các tính chất Outline Pen" trong CD-ROM 4.



Hình 2.3 Các tính chất khác nhau giữa các đối tượng trong một mục chọn nhiều đối tượng sẽ xuất hiện trống trong hộp thoại Outline Pen.

Seamless Texture and Pattern Fills Options Trong khi ứng dụng các chế độ tô Texture hoặc Pattern, thì bây giờ Property Bar sẽ áp dụng tính năng cho một tùy chọn Mirror Fill mới, như được minh họa dưới đây, điều này sẽ giúp bạn sử dụng bất cứ chế độ tô nào làm một seamless tile (chế độ xếp ngói có để lại dấu vết). Để biết thêm thông tin về cách điều khiển các tùy chọn tô Texture và Pattern, hãy xem phần "Ứng dụng các hiệu ứng tô Pattern" và "Ứng dụng các hiệu ứng tô Texture" trong CD-ROM 5.

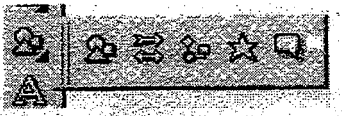


Texture Fill Resolution Độ phân giải của Texture Fills bây giờ là một hàm của độ phân giải trang vốn được sử dụng bởi các hiệu ứng như Interactive Drop Shadows và Bitmap Extrude. Cài đặt độ phân giải này bây giờ cũng được lưu với tài liệu của bạn. Để biết thêm thông tin về cách cài đặt độ phân giải trang, hãy xem phần "Điều khiển các tùy chọn Texture" ở CD-ROM 5.

Tools

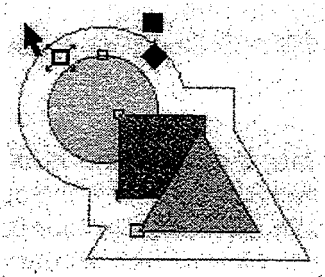
Bây giờ bạn có thể tạo các đối tượng dưới dạng các hình động bằng cách sử dụng Perfect Shape Tool, công cụ này bây giờ sử dụng các nút chạm nổi mới. Các hiệu ứng Contour bây giờ có thể được áp dụng theo hướng tương tác bằng cách sử dụng công cụ Interactive Contour mới. Bạn cũng sẽ khám phá các hoạt động tinh xảo dành cho các công cụ tạo hiệu ứng tương tác trong khi đang áp dụng các phép đùn xuất bitmap và vector cũng như các hiệu ứng Distortion Envelope và Drop Shadow. Các chức năng mới cũng được áp dụng cho các hiệu ứng PowerClip, và các tính năng để tạo hình cho các đối tượng với công cụ Knife và Eraser cũng đã được cải tiến.

Create Perfect Shapes Phần bổ sung mới nhất cho công cụ của CorelDRAW đó là một bộ sưu tập các công cụ tạo hình hoàn chỉnh (Perfect Shape Tools), như được minh họa kế tiếp, bộ sưu tập này giúp bạn nhanh chóng tạo các biểu tượng có hình dáng động dành cho việc lập các biểu đồ. Nhiều hình dạng ở đây được điều khiển bằng cách sử dụng các glyph node (các nút nổi), qua đó cho phép bạn tùy nghi sử dụng các hình biểu tượng cho phù hợp với các nhu cầu của mình, đồng thời đưa vào nhiều kiểu dáng mũi tên khác nhau, giúp bạn tạo lưu đồ cho các hình dạng, các ngôi sao, và các hình callout. Để biết thêm thông tin, bạn hãy xem phần "Sử dụng các công cụ tạo hình dạng hoàn hảo" ở chương 9.



Interactive Contour Tool Các hiệu ứng Contour bây giờ cũng được áp dụng bằng cách sử dụng công cụ Interactive Contour Tool mới, những công cụ này vốn đã được cải tiến nhằm giúp bạn áp dụng các chế độ tạo các đường viền cho các nhóm đối tượng (như

được minh họa) và sử dụng đối tượng và các tùy chọn tăng tốc màu vốn trước đây chỉ có sẵn cho các hiệu ứng Blend mà thôi. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Sử dụng Interactive Contour Tool và Property Bar" trong chương 15.



Expanded Knife and Eraser Tool Abilities Cả hai công cụ Knife và Eraser bây giờ giúp bạn xóa các phần của bitmap cũng như các đối tượng vector. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Các mục Knife Tool và Eraser Tool" trong chương 11.

Pick Tool Marquee Selection Trong khi sử dụng kỹ thuật chọn mặt nạ Pick Tool, bạn có thể chọn được các đối tượng mà không cần thiết chọn những đối tượng vốn đã bị khóa. Tính năng mới này giúp cho bạn nhanh chóng chỉ chọn các đối tượng không bị khóa mà thôi, tránh nhu cầu phải hủy chọn các đối tượng đã bị khóa theo một mục chọn lựa đối tượng kiểu mặt nạ.

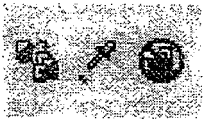
Applying Interactive Fill Tool Colors Trong khi sử dụng công cụ Interactive Fill, như được minh họa ở hình kế tiếp, để áp dụng các hiệu ứng tuyến tính nhiều màu, các hiệu ứng về bán kính, hiệu ứng hình vuông, hoặc hình nón, việc nhấp đúp lên đường dẫn tương tác sẽ điều khiển một chế độ tô ngay lập tức bổ sung vào một nút màu, và việc nhấp đúp lên một nút màu đang có ngay lập tức sẽ xóa bỏ nó. Để biết thêm thông tin về việc điều khiển các chế độ tô tương tác, hãy xem phần "Sử dụng công cụ tô tương tác và Property Bar" trong CD-ROM 5.



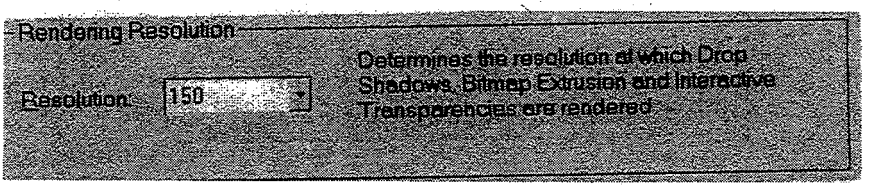
Interactive Extrude Tool Bây giờ bạn có thể rê và nhả các màu từ bảng mẫu màu một cách trực tiếp vào các bề mặt đã

được đùn xuất hoặc ứng dụng các hiệu ứng làm lệch để nhanh chóng điều khiển màu của chúng. Bạn cũng có thể áp dụng các hiệu ứng Extrude cho các đối tượng bên trong một nhóm. Lúc sử dụng công cụ Interactive Extrude Tool, bạn cũng có thể truy cập vào mục điều khiển chế độ quay hình từ Property Bar. Để biết thêm thông tin về cách áp dụng các hiệu ứng Extrude, hãy xem chương 20.

Sample Envelopes Interactively Interactive Envelope Tool Property Bar, như minh họa ở phần kế tiếp bây giờ tạo các tính năng cho một công cụ thuốc nhỏ mắt (Eyedropper Tool) để tạo mẫu cho các hình phong bì đang có và để nhanh chóng áp dụng chúng cho các đối tượng được chọn. Để biết thêm thông tin về cách áp dụng các hiệu ứng Envelope, hãy xem phần "Sử dụng công cụ Interactive Envelope và Property Bar" trong chương 14.



3D Bitmap Extrude Các cải tiến cho công cụ Interactive Extrude Tool trong chế độ Bitmap giúp bạn nhanh chóng biến đổi bất kỳ đối tượng phẳng hai chiều nào thành một đối tượng 3D và tô đầy hình được đùn xuất với bất cứ kiểu tô nào. Độ phân giải Plus, Bitmap Extrusion bây giờ được điều khiển bởi độ phân giải của trang (như minh họa). Để biết thêm thông tin về cách tạo các hiệu ứng Bitmap Extrude, hãy xem phần "Khai thác các hiệu ứng Bitmap Extrude" trong chương 21.



Drop Shadow Một trong những hiệu ứng hấp dẫn nhất trong CorelDRAW, đó là hiệu ứng tạo bóng đổ (Drop Shadow), vốn đã được thay đổi nhằm bảo đảm cho bạn chỉ cần nhấn CTRL rồi nhấp để chọn bóng đổ vốn ứng dụng cho một đối tượng. Để biết thêm thông tin về cách điều khiển các hiệu ứng Drop Shadow bằng cách

sử dụng Interactive Drop Shadow Tool, hãy xem phần "Phân tích một hiệu ứng Drop Shadow" ở chương 17.

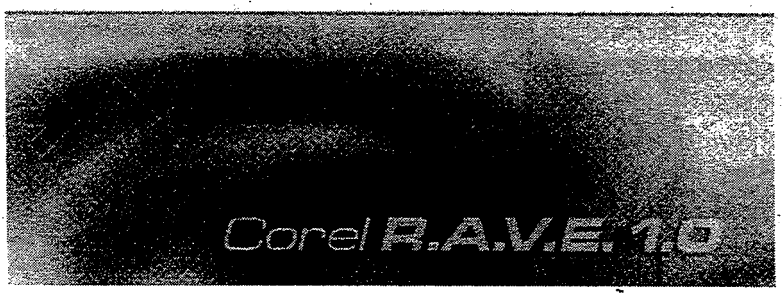
PowerClip Bây giờ bạn có thể nhanh chóng nhập vào trạng thái chỉnh sửa của các hiệu ứng PowerClip bằng cách nhấn CTRL rồi nhấp. Để nhanh chóng kết thúc mục chỉnh sửa PowerClip, bạn hãy nhấn CTRL rồi nhấp bên ngoài hiệu ứng PowerClip. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Chỉnh sửa các đối tượng PowerClip" ở chương 18.

Distortion Effects Lúc làm việc với Paragraph Text, bạn có thể làm biến dạng các khung text với công cụ Interactive Distortion. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Sử dụng Interactive Distortion Tool và Property Bar" trong chương 14.

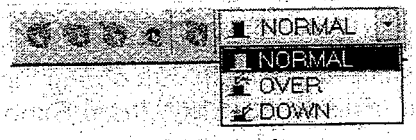
Web Features

Những nhà thiết kế Web sẽ hài lòng để học một trong những tính năng mới của CorelDRAW 10 vốn đã được bổ sung cho Web. Bây giờ bạn cũng có thể chuyển đổi bất cứ đối tượng nào thành một nút Web hoàn chỉnh với các hiệu ứng rollover, duyệt qua Webtừ bên trong chính CorelDRAW, phân tích việc xuất tài liệu HTML một cách nhanh chóng và tối ưu hóa các hình ảnh Web trước khi xuất chúng.

Corel R.A.V.E Viết tắt của chữ Real Animated Vector Effects, tính năng mới và tinh vi này được bổ sung cho CorelDRAW nhằm giúp bạn nhanh chóng tạo các hoạt hình vector đặt cơ sở trên các hiệu ứng quen thuộc như Blends và Contours. Tạo các chuỗi từ các nhóm đối tượng và các hoạt động biến đổi bằng cách sử dụng giao diện Timeline. Các hoạt hình đặt cơ sở trên công nghệ đối tượng vector có thể canh chỉnh tỷ lệ sẽ nhắm đến mục đích tạo các file sử dụng hữu hiệu bộ nhớ nhằm hoàn chỉnh các hiệu ứng trang Web và tạo các giao diện Web hấp dẫn. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Tạo các đồ họa hoạt hình" trong chương 27.



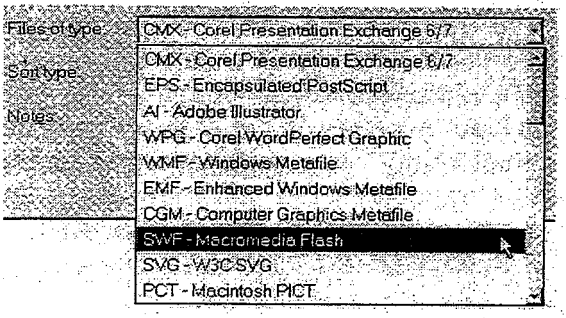
Interactive Web Buttons Tạo các hiệu ứng rollover dành cho các đối tượng trực tiếp bên trong CorelDRAW 10 bằng cách tạo nhiều trạng thái nút và cài đặt các tính chất nút (như minh họa hình kế tiếp). Xem các hiệu ứng của các nút Web trực tiếp trên trang tài liệu và xuất các thiết kế nút trong dạng Macromedia Flash (SWF) lúc tạo các thiết kế trang Web. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Tạo các đối tượng Web trong CorelDRAW 10 và CorelR.A.V.E." ở chương 27.



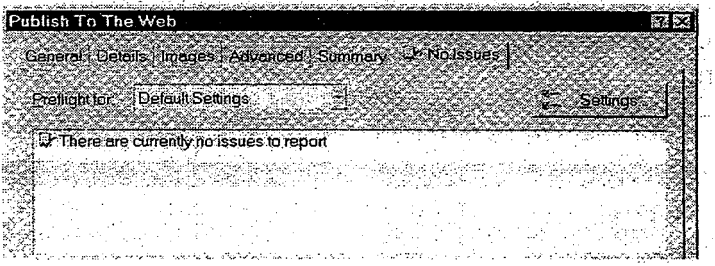
New Web Connenctor Docker Với cách truy cập trực tuyến, hãy duyệt trực tiếp trên Internet từ CorelDRAW 10 mà không cần thoát trình ứng dụng của bạn bằng cách sử dụng cửa sổ Web Connenctor Docker mới, như minh họa ở phần kế tiếp. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Sử dụng Web Connenctor Docker" ở chương 27.



Macromedia Flash Support Hãy xuất các hình vẽ của bạn dưới dạng vector có thể được canh chỉnh tỷ lệ bằng cách sử dụng bộ lọc Macromedia Flash mới (SWF), như minh họa dưới đây, nhằm sử dụng thiết kế trang Web hoặc để chỉnh sửa Macromedia Flash. Để biết thêm thông tin về cách cài đặt các tùy chọn bộ lọc và khả năng của chúng, hãy xem chương 27.



HTML Prelight During Export Nhanh chóng đánh giá tài liệu của bạn để tìm hiểu tính tương thích của chúng lúc xuất bằng cách sử dụng nhãn HTML Prelight của hộp thoại Export to HTML (như minh họa dưới đây). Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Lưu tài liệu của bạn dưới dạng một trang Web" ở chương 27.



Web Image Optimizer Điều khiển và xem cách mà các hình ảnh sẽ xuất hiện lúc được xuất dưới dạng hình ảnh Web bằng cách sử dụng bộ lọc Web Image Optimizer mới của CorelDRAW 10. Hãy lưu các hình ảnh dưới các dạng file GIF, JPG, PNG8, hoặc PNG24 và Apply Presets để nhanh chóng chuẩn bị các hình ảnh hoặc để tạo các xác lập theo ý mình. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Sử dụng Web Image Optimizer" ở chương 27.

In và PDF

Công cụ in của CorelDRAW 10 tăng thêm nhiều khả năng cho bạn với Print Merge đã được cải tiến, In-RIP, và các tính năng sắp tách thứ tự xuất. Lúc tạo các tài liệu kỹ thuật số, CorelDRAW 10 hỗ

trợ cho các tiêu chuẩn mới nhất bằng cách sử dụng phiên bản PDF 1.3 mới của Adobe.

Print Merge Wizard Print Merge Wizard của CorelDRAW 10, như được minh họa dưới đây, đã được cải tiến để bạn có thể sử dụng các nguồn tài nguyên cơ sở dữ liệu ODBC. Lệnh Print Merge bây giờ tạo các tính năng cho thanh công cụ của riêng nó, qua đó bạn có thể bổ sung, tạo, tải, và chỉnh sửa các trường Print Merge đồng thời thực hiện các chức năng Merge. Các trường Print Merge bây giờ được chèn hoặc dưới dạng các đối tượng text, hoặc theo dòng (inline) thành các chuỗi Artistic hoặc Paragraph Text. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "In Trộn" ở chương 25.



In-RIP Trapping Công cụ in của CorelDRAW 10 bây giờ giúp bạn điều khiển bộ xử lý hình ảnh mành (In-RIP) bằng cách chỉ định các tham chiếu tách và bẫy được cài đặt trước trong chế độ in. Tính năng In-RIP Trapping bây giờ hỗ trợ cho các tùy chọn dành cho các thiết bị xuất PostScript Level 3. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Cài đặt các tùy chọn Trapping" trong chương 25.

Print Separations Lúc in sang các thiết bị xuất imagesetter, bạn có thể chỉ định thứ tự mà các màu tách được in và điều khiển cách giống hàng các dấu kiểm của máy in với cạnh của một hình đồ họa hoặc một tài liệu. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "In tách màu" ở chương 25.

Xuất sang PDF Lệnh Publish to PDF (portable document format) bây giờ hỗ trợ cho các tiêu chuẩn PDF 1.3 và giúp bạn trộn các profile màu ICC, thông tin về tác giả và keyword, đồng thời xuất các chế độ tô Fountain và Mesh dưới dạng các đối tượng trên cơ sở vector. Để biết thêm thông tin, hãy xem phần "Xác lập các tùy chọn dành cho PDF" trong chương 25.

Chương 3 CorelDRAW 10

KHỞI ĐẦU SỬ DỤNG GIAO DIỆN CORELDRAW 10

Lúc phải làm việc với trình ứng dụng và các cửa sổ tài liệu của giao diện CorelDRAW 10 cũng như các tùy chọn của người dùng và thông tin phản hồi khác, bạn phải đối diện với tất cả các kiểu chất vấn và cuộc gọi yêu cầu bạn phải điều khiển những gì mình đã thực hiện. Giao diện CorelDRAW 10 bổ sung các biểu tượng và các ký hiệu để giúp nhận biết mỗi một tùy chọn và lệnh. Trong chương này, bạn sẽ khám phá cách sử dụng các nguồn tài nguyên tinh vi này, biến thiên từ việc phân tích cửa sổ trình ứng dụng và cửa sổ tài liệu cho đến chỉ định các giá trị và xử lý các thành phần giao diện.

Phân tích cửa sổ

Khi bạn xem một tài liệu đang mở trong CorelDRAW, bạn sẽ thấy các công cụ và các nguồn tài nguyên có sẵn theo hai cấp cơ bản: Application control và Document control. Luận điểm này sẽ được lặp lại nhiều lần trong CorelDRAW 10. Nếu bạn là người mới làm việc trên một trong hai cấp này, thì việc phân tích sau đây sẽ giúp ích nhiều cho bạn trên cả 2 cấp.

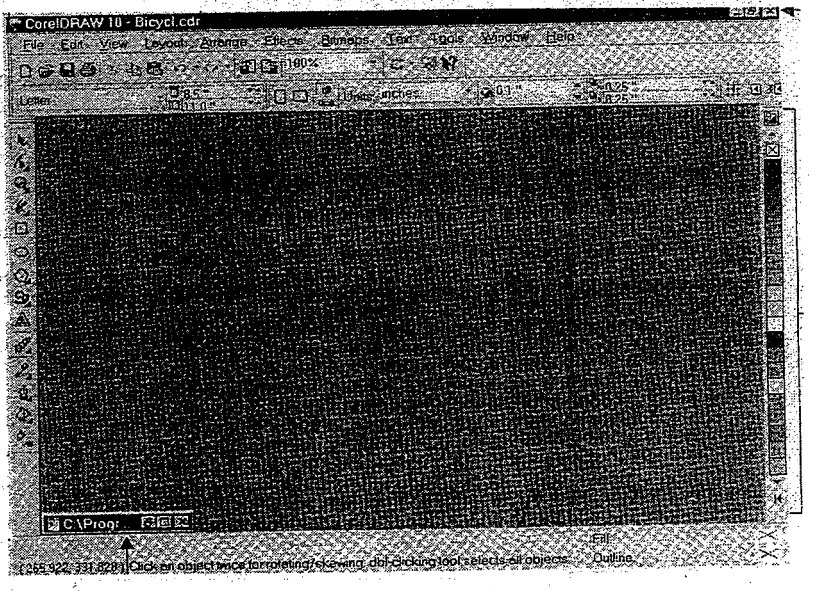
Cửa sổ trình ứng dụng của CorelDRAW 10

Cửa sổ Application là một vùng mà bạn thấy được lúc CorelDRAW 10 mở, cho dù có hay không có bất cứ cửa sổ tài liệu nào được mở trong đó. Theo cấp này, bạn sẽ xem thấy các nguồn tài nguyên căn bản dưới dạng các menu lệnh, các thanh công cụ, Toolbox, Status Bar và Color Palette (xem hình 3.1).

Trong khi cửa sổ application đang hiển thị và một tài liệu đang mở, thì các cài đặt mà bạn xem thấy trên thanh công cụ sẽ liên quan đến

tài liệu hoạt động hiện hành. Ví dụ, Property Bar nhạy ngữ cảnh sẽ hiển thị Paper Type/Size, Orientation, và Unit Measurements, cũng như các trạng thái tùy chọn hoạt động khác được ứng dụng riêng cho tài liệu hiện tại. Bằng cách nhấp lên nút Close trong thanh tiêu đề cửa sổ Application sẽ đóng CorelDRAW 10 lại, trong khi việc nhấp lên nút Minimize hoặc Maximize/Restore sẽ giúp bạn che giấu hoặc thay đổi kích thước của cửa sổ một cách nhanh chóng.

Thủ thuật *Thậm chí trong khi CorelDRAW 10 đang mở và tất cả các tài liệu đã được đóng, bạn vẫn có thể truy cập vào một vài lệnh menu, kể cả một vài lệnh File, các chức năng của menu Tool (các lệnh Customization và truy cập vào một vài menu docker), các chủ điểm Help, và các nguồn tài nguyên Web trực tuyến của Corel.*

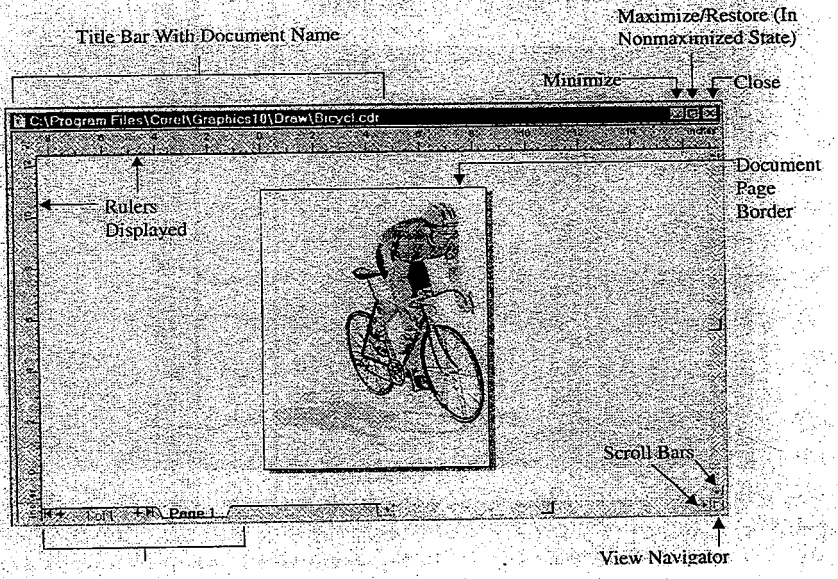


Hình 3.1 Cửa sổ application của CorelDRAW 10 xuất hiện như nhau cho dù có hay không có tài liệu được mở.

Phân tích cửa sổ Document của bạn

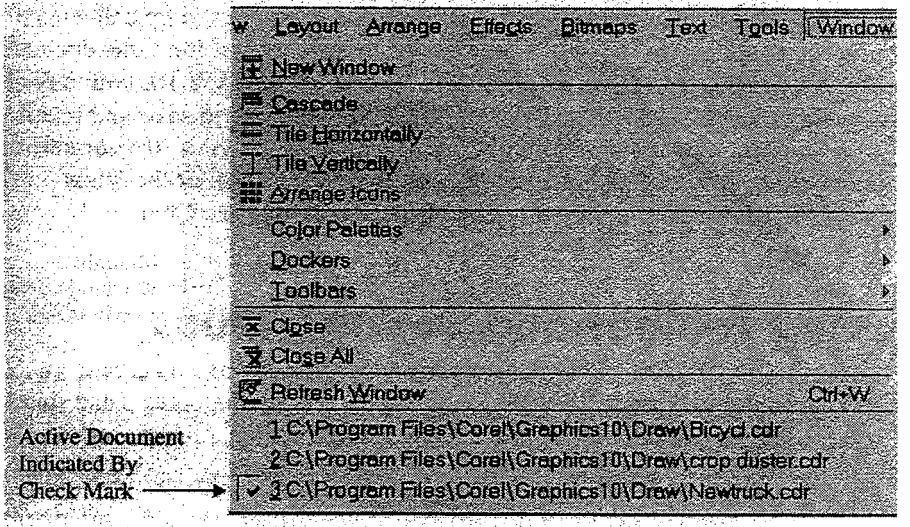
Cửa sổ Document mở sẽ hiển thị và giúp bạn điều khiển mọi thứ trên cấp document level. Giống như cửa sổ Application, cửa sổ Document cũng tạo tính năng cho các thanh tiêu đề để nhận biết tên của tài liệu cũng như các nút Minimize, Maximize/Restore, và Close (xem hình 3.2).

Một vấn đề mà người ta hay nhầm lẫn nhất là đối với những người mới sử dụng đó là lúc một cửa sổ document ở trạng thái Maximized, thì giao diện có thể không xuất hiện thông qua nhiều cấp điều khiển đang có. Điều này do bởi trong khi một cửa sổ document đang được phóng lớn tối đa, thì nó xuất hiện dưới dạng một phần tích hợp của cửa sổ application. Trong khi cửa sổ document đang ở trạng thái này, thì bạn cần lưu ý các nút Minimize, Maximize/Restore, và Close của cửa sổ document và application sẽ xuất hiện cùng với nhau ở góc bên phải phía trên của màn hình, điều này nguy trang cho sự kiện là có nhiều tài liệu hiện đang được mở.



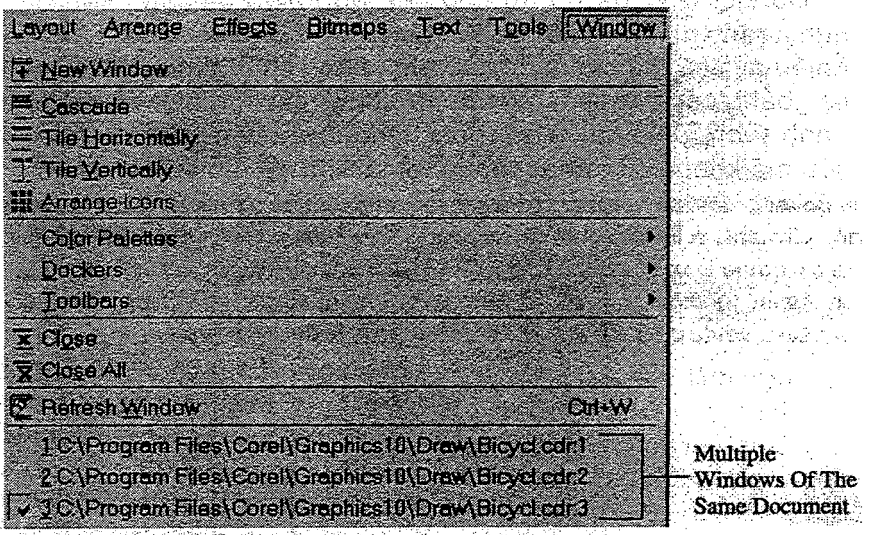
Hình 3.2 Diện mạo của cửa sổ document xuất hiện một cách khác hẳn tùy theo loại tài liệu nào hiện đang hoạt động.

CorelDRAW đã hỗ trợ cho chế độ nhiều tài liệu, điều này có nghĩa rằng nhiều tài liệu có thể được mở cùng một lúc. Trong khi có nhiều tài liệu được mở, bạn có thể nhanh chóng thay đổi cửa sổ tài liệu bằng cách nhấp lên menu Window rồi chọn một tài liệu từ cuối danh sách. Điều này giúp cho bạn hoán chuyển giữa các cửa sổ tài liệu mà không cần phải đóng một tài liệu để mở tài liệu khác.



** Tài liệu hoạt động được chỉ ra bởi dấu kiểm*

Một vấn đề khác nữa, bạn có thể mở nhiều cửa sổ tài liệu của cùng một loại tài liệu nếu muốn. Khả năng này giúp cho bạn làm việc trên một tài liệu trong nhiều cửa sổ. Trong khi một tài liệu đang hoạt động, hãy chọn Window/New Window để mở một chế độ xem cửa sổ mới về tài liệu hoạt động của mình. Việc hoán chuyển giữa các chế độ xem cửa sổ tài liệu cũng được thực hiện bằng cách sử dụng menu Window qua việc thực hiện một mục chọn lựa từ cuối danh sách. Nhiều cửa sổ của cùng tài liệu được chỉ định theo tên của tài liệu đó và theo sau đó là một dấu hai chấm và một con số.



**Nhiều cửa sổ của cùng một tài liệu*

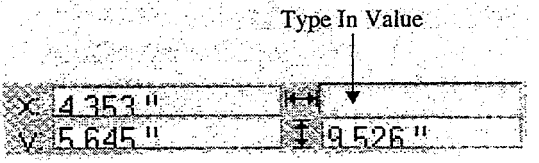
Bạn có thể mở nhiều cửa sổ cho cùng một tài liệu giống nhau (hoặc cho nhiều tài liệu) theo ý mình, điều này giúp cho bạn hoán chuyển giữa các trang hoặc các khung xem của cùng một tài liệu một cách nhanh chóng. Khi bạn đã quen thuộc với việc sử dụng CorelDRAW 10, bạn có thể thực hiện điều này bằng cách sử dụng View Manager Docker, qua đó bảo đảm cho bạn lưu và hiển thị lại các khung xem tài liệu một cách nhanh chóng. Để thay đổi khung xem trang tài liệu hiện hành, bạn có thể sử dụng các thanh cuộn, Zoom Tool, hoặc View Navigator. Để biết thêm thông tin về cách sử dụng bất cứ tính năng nào trên đây, hãy xem chương 7.

Chỉ định các giá trị của thanh công cụ và hộp thoại

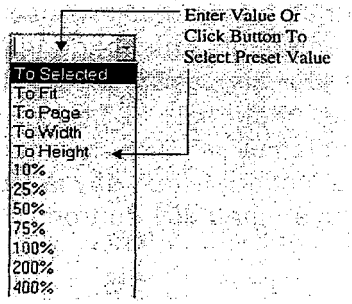
Khi bạn điều khiển các đặc tính của tài liệu và các đối tượng do mình tạo ra, bạn gặp phải nhiều thiết bị khác nhau để chỉ định các giá trị, cài đặt các tùy chọn và các trạng thái, và để điều khiển bản chất của các thành phần giao diện trên thanh công cụ, trên hộp thoại, v.v. Nếu bất cứ đặc tính về giao diện nào mà bạn đang sử

dụng lại xuất hiện dưới hình thức lạ lùng hoặc không chấp nhận được sử dụng, thì phần khái quát dưới đây sẽ trợ giúp cho bạn.

Num Boxes Bất cứ khi nào bạn cần chỉ định các giá trị số, thì hãy tìm các num boxes - viết tắt của chữ numeric boxes. Để nhập một giá trị, hãy nhấp cursor trên hộp hoặc bật sáng giá trị đang có bằng cách sử dụng chế độ nhấp-rê ngang qua giá trị hiện có rồi gõ nhập các giá trị mới của mình. Trong các hộp thoại, việc nhấp Apply hoặc OK để đóng hộp thoại sẽ áp dụng giá trị mới. Trên các thanh công cụ, việc nhấn ENTER sau khi gõ nhập giá trị sẽ gây nên tác động tương tự như trên.

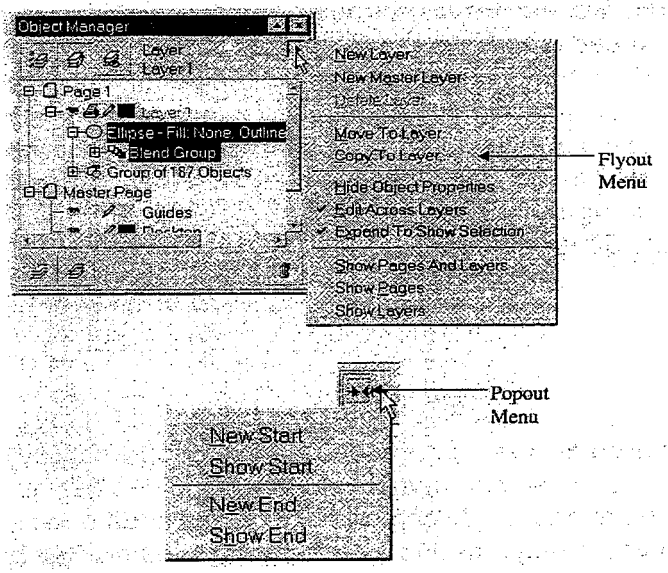


Combo Boxes Tên combo là viết tắt của chữ combination và nhằm mô tả các hộp num sẽ tạo tính năng cho các nút chọn có thể nhấp được nhằm truy cập vào một vài giá trị đã được xác lập trước. Nhập vào một giá trị đặc biệt trong hộp Combo Box bằng cách gõ nhập hoặc chọn một giá trị từ mục chọn đính kèm. Một lần nữa, thanh công cụ và docker thường yên cầu nhấn phím ENTER để áp dụng giá trị mới, trong khi việc nhấp Aplly hoặc OK trong các hộp thoại sẽ có tác dụng tương tự.



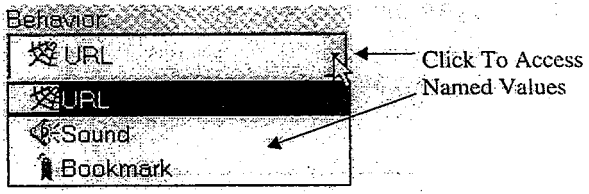
Flyouts và Popouts Trong một số thanh công cụ và docker, bạn có thể gặp phải các menu flyout và popout, các menu này thường được truy cập bằng cách nhấp lên một nút có dạng hình tam giác. Popout là các công cụ chọn điển hình ở đây bạn có thể chọn một tùy chọn không thuộc dạng số, trong khi flyout thường có chứa nhiều

cách để thay đổi các trạng thái, áp dụng các lệnh, hoặc truy cập vào nhiều hoặc ít tùy chọn hơn.

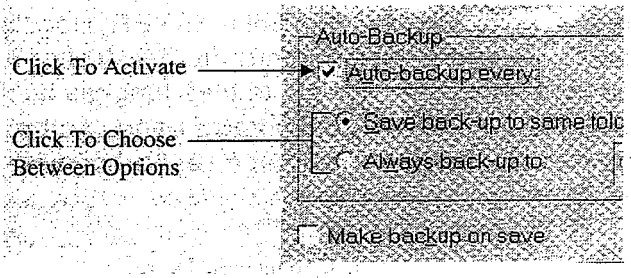


Color Selectors Color selectors là tiêu chuẩn tương đối, và bạn thường gặp các tiêu chuẩn này bất cứ nơi nào có sẵn các tùy chọn màu với một tính chất đối tượng, một hiệu ứng hoặc một công cụ. Bạn có thể nhận biết một color selector dưới dạng một nút có thể nhấp được vốn có một chức năng thứ cấp đó là hiển thị màu hiện đang được chọn. Việc nhấp lên các nút có dạng hình tam giác sẽ mở ra selector nhằm hiển thị bảng mẫu màu hiện tại và giúp cho bạn nhấp một lần để chỉ định một màu. Hầu hết các color selector cũng có chứa một nút Other, đây là một nút tắt để truy cập vào các nguồn tài nguyên màu đầy đủ trong CorelDRAW 10.

List Selectors Một list selector là một nút nhằm mở để hiển thị một tập hợp các giá trị về nhãn. Bằng cách nhấp lên nút list selector liên kết một lần, bạn sẽ mở selector đó và giúp bạn chọn một giá trị, một trạng thái, hoặc một kiểu mẫu.

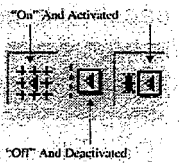


Radio Buttons và Option Boxes Hai kiểu nút này hơi khác không chỉ về hình dáng mà còn về các mục chọn lựa do chúng đưa ra. Nút radio là nút tròn và thường bao gồm các nhóm nhằm giúp bạn chọn một tùy chọn này hoặc tùy chọn khác - nhưng chỉ được chọn một mà thôi. Còn Option là các ô có dạng hình vuông, giúp cho bạn chọn một tùy chọn hoặc trạng thái hoặc mở (có một dấu kiểm xuất hiện trong ô hình vuông đó), hoặc tắt (không có dấu kiểm xuất hiện).

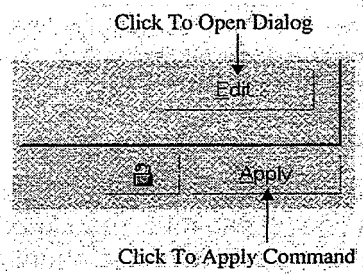


1. Nhấp để kích hoạt; 2. Nhấp để chọn giữa hai tùy chọn

Toggle Buttons Các nút toggle button nhằm chỉ định các trạng thái mở hoặc tắt và xuất hiện khác nhau phụ thuộc vào trường hợp chúng có được nhấn hay không được nhấn. Thông thường, một trạng thái được nhấn chỉ ra "on", trong khi một trạng thái không được nhấn thì chỉ "off".

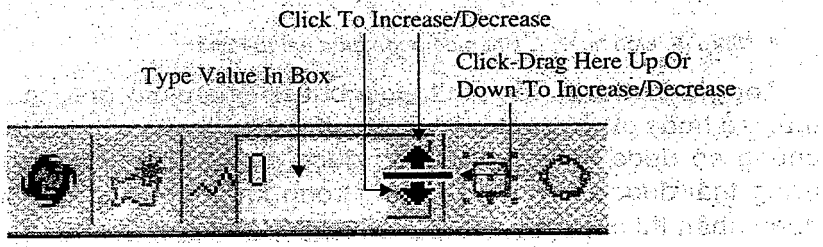


Command Buttons Các nút lệnh (command buttons) xuất hiện thường có các nhãn để chỉ ra một lệnh liên kết. Việc nhấp lên một trong những nút này cho bạn hoặc áp dụng một lệnh ngay lập tức hoặc mở một hộp thoại để đưa ra các mục chọn lựa nhằm chỉ định các tùy chọn chuyên sâu hơn.



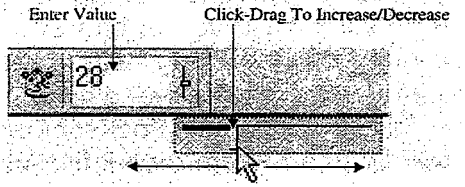
1. Nhấp để mở hộp thoại; 2. Nhấp để áp dụng lệnh

Spinners Spinners có thể được dùng theo ba cách. Tương tự như các hộp combo, chúng giúp cho bạn chỉ định các giá trị bên trong một dãy đã được cho bằng cách nhấp cursor của mình lên num box đính kèm, rồi phải nhấn phím ENTER. Hoặc bạn có thể sử dụng các cú nhấp đơn trên các nút mũi tên hướng lên và hướng xuống để tăng hoặc giảm các giá trị theo từng gia số. Bạn cũng có thể sử dụng một hoạt động nhấp và rê bằng cách nhấp lên vạch tách giữa hai nút mũi tên bằng cách rê lên hoặc rê xuống nhằm tăng hoặc giảm giá trị tương ứng.

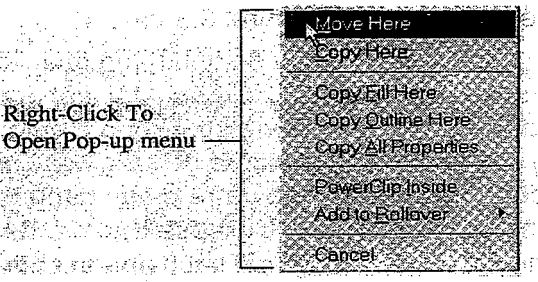


Sliders Sliders hiện có các thiết bị giao diện trong các phiên bản vừa qua của CorelDRAW nhằm giúp bạn cài đặt các giá trị bên trong một dãy đã được cho - thường là giữa số 0 và 100 dựa trên tỷ lệ phần trăm - bằng cách nhập vào các giá trị hoặc bằng cách rê một thước trượt điều khiển. Để xử lý một giá trị của thước trượt, hãy

sử dụng hoạt động nhấp và rê để di chuyển thước trượt theo từng cấp hoặc về phía phải (tăng) hoặc về phía trái (giảm) nhằm thay đổi các giá trị.



Pop-Up Menu Pop-up menu được thực thi trong CorelDRAW 10 hầu như dành cho mỗi một chức năng lệnh và nó hoàn toàn nhạy ngữ cảnh, có nghĩa rằng các tùy chọn có sẵn hoặc các lệnh có sẵn của nó sẽ thay đổi phụ thuộc vào đối tượng hoặc thành phần giao diện được nhấp. Để mở menu pop-up và để truy cập vào tất cả các lệnh và các tùy chọn có sẵn, bạn hãy nhấp phải chuột (thay vì nhấp trái như trước đây) lên bất cứ điểm nào đã được cho để truy cập vào menu pop-up. Để đóng menu pop-up, hãy nhấp bất cứ nơi nào ngoại trừ chính menu đó hoặc nhấp lên một tùy chọn hoặc một lệnh từ menu mà trước đây bạn đã thực hiện làm menu lệnh.



** Nhấp phải để mở Pop-up menu*

Làm việc với các docker

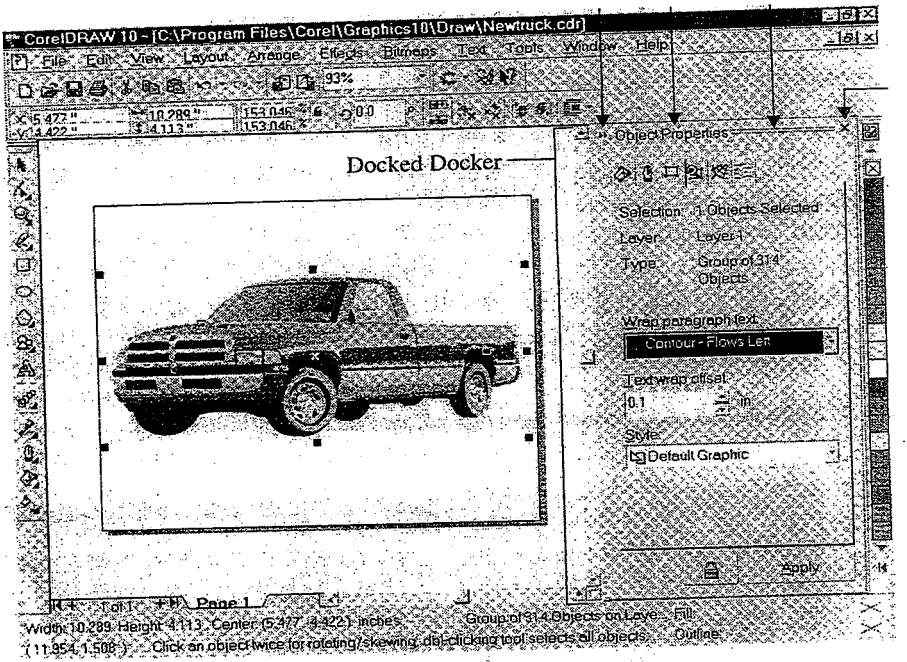
Nếu bạn nâng cấp trực tiếp lên CorelDRAW 10 từ các phiên bản 7 hoặc 8, thì bạn có thể sẽ tự hỏi đâu là nét riêng biệt của CorelDRAW 10. Câu trả lời nhanh chóng cho bạn đó là tất cả chúng giờ đây đã được thay đổi bởi các docker, hoặc các chức năng của chúng hiện

đã được ràng buộc vào Property Bar nhạy ngữ cảnh. Các docker là các thành phần giao diện nhằm giúp bạn truy cập vào các tính năng của trình ứng dụng dành cho mọi thứ trong CorelDRAW 10. Nhiều chức năng docker dư thừa khi bạn sử dụng các công cụ tương tác để áp dụng các hiệu ứng hoặc sử dụng các công cụ chuyên biệt. Bất kể docker chuyên biệt giúp bạn hoàn thành công việc như thế nào, thì tự bản thân các docker cũng có thể được xử lý theo nhiều cách khác nhau nhằm điều khiển hình thức xuất hiện của chúng.

Mở, di chuyển và đóng các docker

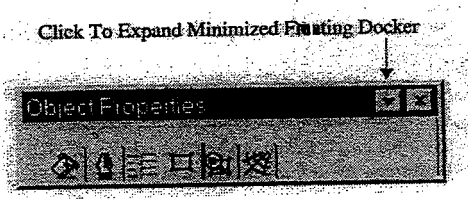
Các docker có thể được mở theo nhiều cách khác nhau hoặc thông qua việc sử dụng các phím tắt hoặc bằng cách chọn các lệnh từ menu Tools hoặc Window. Ví dụ, để mở Color Docker, hãy chọn Window/Dockers/Color. Theo mặc định, các docker mở sang trạng thái được dùng lần cuối cùng, hoặc được neo cố định hoặc không được neo. Trong lúc được neo cố định, chúng được gắn vào cạnh bên phải của cửa sổ trình ứng dụng, lúc mà màn hình của bạn bị chiếm giữ bởi cửa sổ tài liệu đang mở. Còn trong khi không bị neo, thì chúng "di chuyển" bên trên cửa sổ tài liệu và có thể được định vị ở bất cứ nơi nào trên màn hình (xem hình 3.3 và 3.4).

Tự bản thân các docker đều có đầy đủ tính năng thiết kế chung, cho dù chúng di chuyển hay được neo cố định. Mỗi một docker đều có một thanh tiêu đề và nút close. Trong khi không bị neo cố định, các docker di động có thể được định lại tỷ lệ để tăng hoặc giảm kích thước của chúng bằng cách bạn nhấp và rê ở các cạnh bên hoặc cạnh dưới. Bạn cũng có thể nhấp nút Collapse/Expand để thu nhỏ tối thiểu hoặc phóng lớn tối đa chúng một cách nhanh chóng. Để di chuyển một docker đang di động, hãy nhấp và rê bất cứ nơi nào trên thanh tiêu đề của chúng.



Hình 3.3 Các docker được neo cố định chiếm giữ cạnh phải của cửa sổ trình ứng dụng.

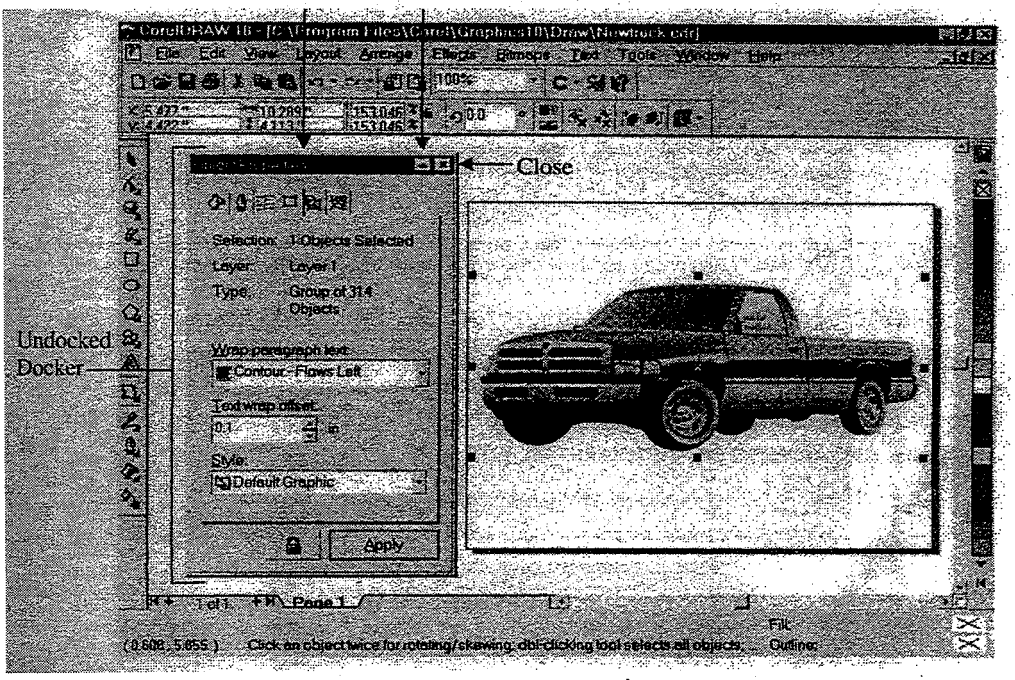
Các docker di chuyển bị thu nhỏ tối thiểu chỉ xuất hiện dưới dạng các thanh tiêu đề di động (và thường có một nút lệnh mô tả tóm lược) trên màn hình. Các docker được neo cố định đã bị thu nhỏ sẽ xuất hiện dưới dạng các thanh tiêu đề thẳng đứng nằm ở cạnh bên phải của cửa sổ trình ứng dụng.



1. Nhấp để mở rộng docker di động đã bị thu nhỏ tối thiểu



2. Nhấp để mở rộng docker được neo cố định đã bị thu nhỏ tối thiểu

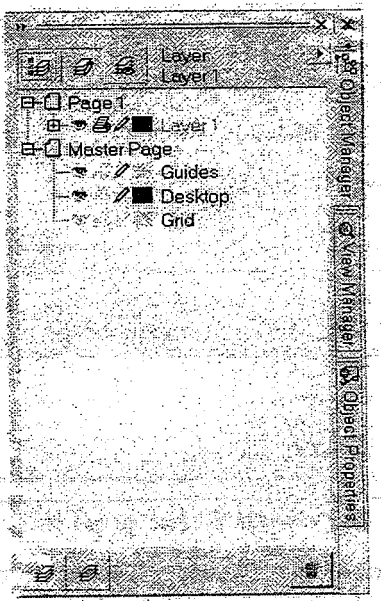


Hình 3.4 Trong khi không được neo, các docker thường di chuyển bên trên cửa sổ tài liệu.

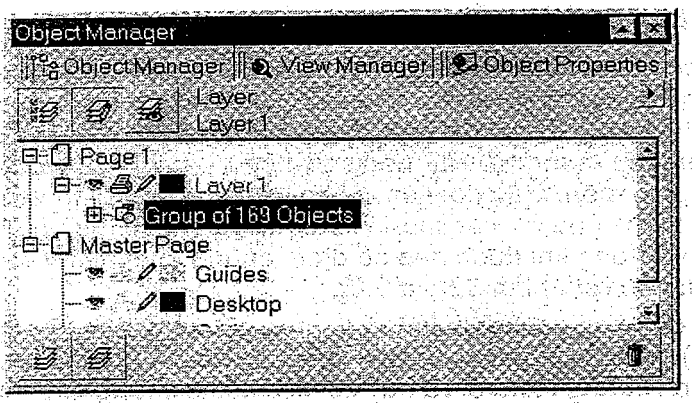
Các docker được kết tổ (nested dockers)

Khi có nhiều docker đang mở, chúng thường xuất hiện dưới dạng kết tổ, có nghĩa nhiều docker phủ lấp lên nhau ở phía bên phải của cửa sổ trình ứng dụng. Trong khi các docker đang được kết tổ, việc nhấp lên các thanh tiêu đề riêng biệt sẽ đưa chúng ra đằng trước cửa sổ giao diện. Các docker không được neo cố định và bị kết tổ sẽ xuất hiện cùng với các thanh tiêu đề của chúng theo hướng nằm ngang, và trong khi được neo cố định, chúng xuất hiện theo hướng thẳng đứng (xem hình 3.5 và 3.6).

Mặc dầu các docker bị kết tổ (bị neo cố định hoặc không bị neo cố định) giống hệt như cách bạn làm việc với nhiều docker, bạn có thể nhanh chóng tách rời và hủy bỏ việc kết tổ chúng nếu muốn. Để thực hiện điều này, hãy sử dụng một hoạt động nhấp và rê bằng cách nhấp lên nhãn tên chỉ định docker đó rồi rê nó ra khỏi vị trí sắp xếp docker đã được kết tổ. Khi thực hiện điều này, bạn sẽ thấy một khung viền xem trước dành cho khung của docker đã được chọn ngay khi bạn rê để chỉ định vị trí màn hình mới của chúng lúc nút chuột được nhả (xem hình 3.7).

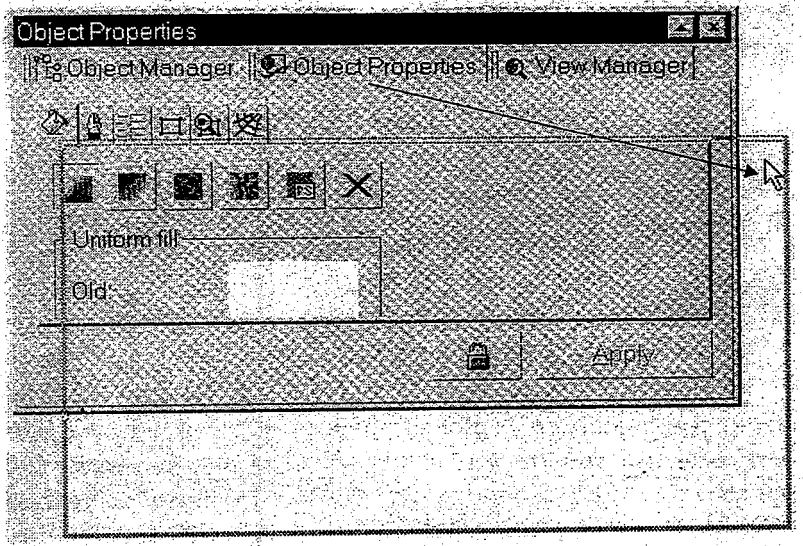


Hình 3.5 Ba docker đã được neo cố định hiện đang được kết tổ.



Hình 3.6 Ba docker di động đang được kết tổ.

Bạn cũng có thể phá hủy tổ của các docker để di chuyển chúng bằng cách rê chúng từ vị trí được neo qua việc sử dụng hành động tương tự.



Hình 3.7 Docker di động này hiện đã được gỡ gán khỏi vị trí kết tổ.

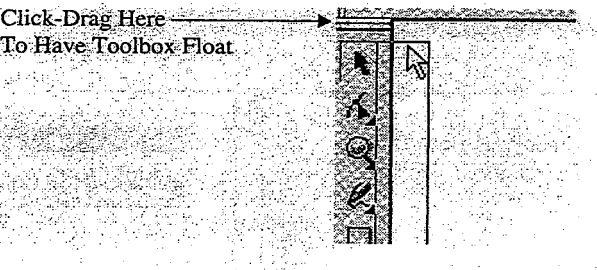
Để kết tổ nhiều docker lại với nhau về mặt cơ bản yêu cầu bạn phải đảo ngược lại hành động này dù đó là docker đang bị neo cố định hoặc đang di chuyển. Để thực hiện điều đó, hãy nhấp và rê

trên thanh tiêu đề (trong khi đang di chuyển) hoặc name tab của docker và rê nó đến một vị trí nằm bên trong đường biên của docker di động khác.

Thủ thuật *Để điều khiển tính hiển thị của các thanh tiêu đề dành cho các docker di động, bạn hãy mở hộp thoại Options sang trang General, ở đây bạn thấy một tùy chọn có tên là Show Titles On Floating Dockers. Để truy cập vào tùy chọn này, hãy chọn Tools\Options (CTRL+J) rồi nhấp General bên dưới tiêu đề Workspace trên cây thư mục nằm ở bên trái của hộp thoại. Muốn biết thêm thông tin về cách tùy ý sử dụng vùng làm việc của mình, hãy xem chương 28.*

Sử dụng Toolbox

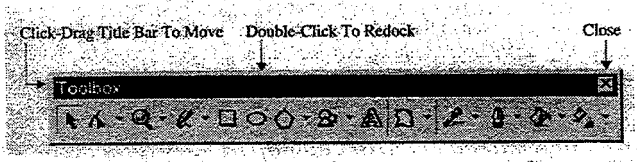
Toolbox chính của CorelDRAW 10 là nơi mà bạn thu thập mỗi một công cụ có sẵn. Tuy nhiên, giống như các thanh công cụ khác, tự bản thân Toolbox có thể được xử lý để biểu thị phương pháp truy cập vào các công cụ theo nhiều cách khác nhau. Theo mặc định, Toolbox được gán vào cửa sổ Application và về mặt cơ bản thì nó được neo cố định. Nếu muốn, bạn cũng có thể làm cho Toolbox di chuyển trên cửa sổ tài liệu của mình qua đó có thể giúp bạn thuận lợi xem các đối tượng trên tài liệu. Để hủy gán Toolbox khỏi vị trí đang bị neo, hãy sử dụng hoạt động nhấp và rê bằng cách nhấp lên đường kép nằm ở trên Toolbox đã được neo rồi rê vào tâm của màn hình.



**Nhấp và rê ở đây để làm cho Toolbox di chuyển*

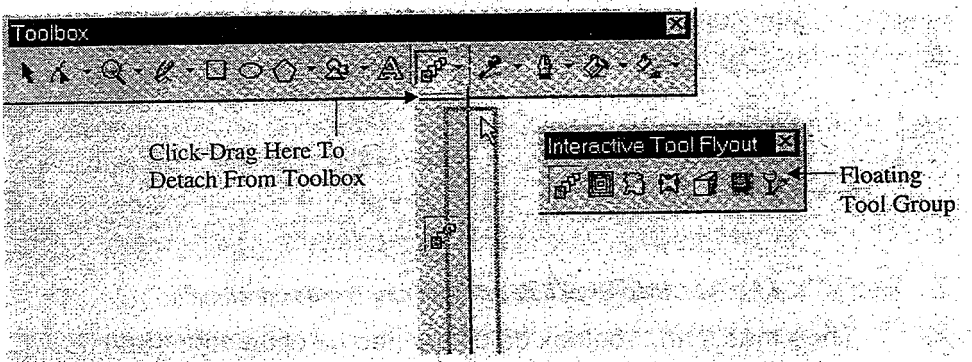
Theo mặc định, Toolbox đã bị hủy neo có chứa một thanh tiêu đề và một close box. Lúc di chuyển và lúc được gỡ gán khỏi cửa sổ

application - bạn có thể di chuyển Toolbox chung quanh màn hình bằng cách nhấp rồi rê lên thanh tiêu đề của nó. Việc nhấp đúp lên thanh tiêu đề ngay lập tức sẽ neo cố định lại Toolbox. Việc nhấp lên hộp Close sẽ che giấu Toolbox khỏi chế độ xem hiện hành. Việc nhấp phải lên bất cứ nơi nào trong cửa sổ tài liệu sẽ mở ra menu pop-up, rồi bạn chọn View/Toolbox một lần nữa để đưa nó hiển thị trở lại.



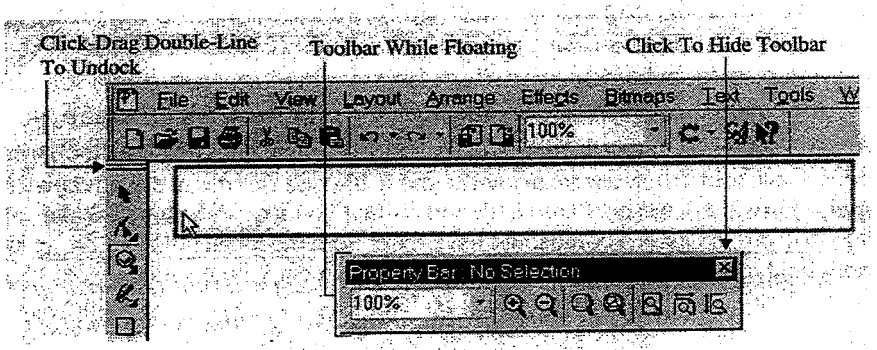
1. Nhấp và rê thanh tiêu đề để di chuyển ; 2. Nhấp đúp để neo cố định lại

Cho dù Toolbox có di chuyển hay không, thì bạn đều có thể truy cập vào các nhóm công cụ bằng cách nhấp lên các nút vốn đang xuất hiện với các flyout button. Chỉ cần dùng một cú nhấp đơn, bạn chọn được một công cụ, trong khi hoạt động nhấp và nhấn giữ sẽ mở ra tool flyout. Mặc dầu điều này nghe có vẻ thông suốt, nhưng thực tế bạn không dễ dàng gỡ neo cố định các flyout khỏi Toolbox chính của chúng và làm cho chúng di chuyển một cách độc lập. Để thực hiện điều này, bạn cần nhấp rồi nhấn để mở bất cứ nhóm công cụ nào, sau đó sử dụng một tác động nhấp và rê bằng cách nhấp lên vạch kép của flyout và rê ra khỏi Toolbox chính. Kết quả là có một sự sao chụp công cụ flyout dưới dạng một nhóm Toolbox di động vốn có thể được xử lý như bất cứ toolbar di động nào, như được minh họa ở phần kế tiếp. Để che giấu nhóm Toolbox nhỏ trùng lặp khỏi chế độ xem, bạn chỉ cần nhấp nút Close.



Làm việc với các thanh công cụ (toolbar)

Các thanh công cụ cũng là các thành phần giao diện vốn có thể xuất hiện dưới hình thức được neo cố định hoặc di động. Điều này áp dụng cho bất cứ thanh công cụ nào có sẵn trong CorelDRAW 10 (chẳng hạn như Standard Toolbar hoặc Property Bar) hoặc các thanh công cụ tùy ý do chính bạn tạo ra. Theo mặc định, các thanh công cụ xuất hiện được neo cố định, và trong khi đang ở trạng thái này, chúng làm nổi bật đường kép nhỏ để đánh dấu phần bên trái hoặc phần bên trên của các nội dung trên thanh công cụ. Để hủy neo bất cứ thanh công cụ nào hiện đang bị neo, bạn hãy sử dụng tác động nhấp và rê bằng cách nhấp lên vạch đúp này rồi rê chúng ra khỏi vị trí được neo cố định trong cửa sổ Application. Cũng như với các docker và Toolbox, các thanh công cụ không bị neo cố định, mỗi thanh công cụ đó đều làm nổi bật thanh tiêu đề và nút close của riêng nó.



Bằng cách nhấp đúp lên thanh tiêu đề của một thanh công cụ di động ngay lập tức bạn neo cố định nó trở về lại cửa sổ Application trong khi bạn đang nhấp hộp Close để che giấu thanh công cụ khỏi khung xem. Để phục hồi một thanh công cụ trở về trạng thái hiển thị và làm cho nó xuất hiện ở trạng thái được neo sau cùng hoặc ở trạng thái bị hủy neo sau cùng, bạn hãy chọn Window/Toolbars rồi thực hiện mục chọn lựa từ menu con.

Thủ thuật *Để biết thêm thông tin về các thanh công cụ tùy ý và các tính chất của hạng mục trên thanh công cụ, bạn hãy*

điều khiển diện mạo của thanh công cụ, rồi tạo nên các thanh công cụ tùy ý của riêng mình, bạn hãy xem thêm chương 28.

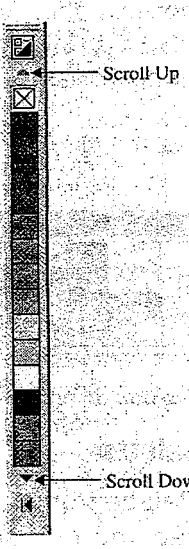
Sử dụng bảng mẫu màu (Color Palette)

Color Palette đã có một vài thay đổi so với các phiên bản trước đây của CorelDRAW nhưng nó vẫn giữ lại một trong các yếu tố giao diện đó là nó có thể được neo cố định hoặc bị hủy neo. Theo mặc định, Color Palette làm nổi bật tập hợp chọn màu CMYK mặc định đứng riêng biệt của CorelDRAW, nhưng không phải tất cả các màu đều có thể được xem vào bất cứ thời điểm nào lúc palette này bị neo cố định.

Xem các Palette Color

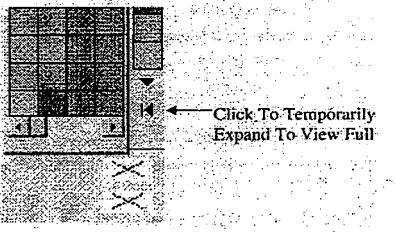
Để điều khiển chế độ hiển thị mục chọn màu vào bất cứ lúc nào, bạn hãy nhấp lên các nút mũi tên Up hoặc Down nằm ở bên trên và bên dưới của palette. Bằng cách sử dụng nút trái chuột để nhấp đơn lên các nút mũi tên bảo đảm bạn cuộn qua mục chọn lựa để đến một màu mà bạn muốn tại một thời điểm. Các cú nhấp đơn bằng cách sử dụng nút phải chuột sẽ làm cho hiệu ứng Page Up và Page Down cuộn mục chọn màu hiển thị đến lên hoặc xuống một hàng (xem hình 3.8).

Thủ thuật *Bạn có thể tổ chức lại tập hợp màu mà bạn thấy trong Color Palette một cách nhanh chóng bằng cách sử dụng tác động nhấp và rê qua việc nhấp lên một màu rồi rê nó lên hoặc xuống nhằm thay đổi bất cứ thứ tự màu nào trong Color Palette.*



Hình 3.8 Nhấp trái lên các nút mũi tên để cuộn theo các màu đơn hoặc nhấp phải lên cùng các nút đó để cuộn theo các hàng hoàn chỉnh.

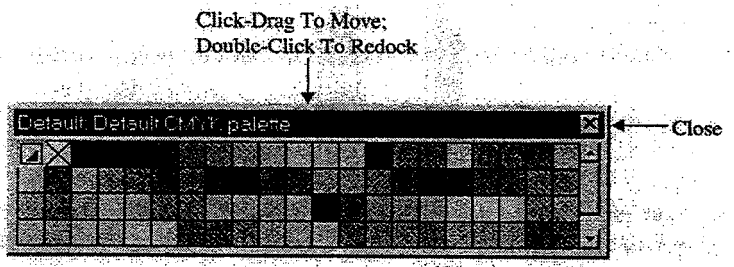
Sau khi bạn đã cuộn Color Palette, thì mục chọn lựa hiện tại vẫn còn được hiển thị. Lúc điều này không thuận lợi, bạn có thể nhanh chóng truy cập vào tập hợp các màu đầy đủ một cách tạm thời bằng cách nhấp lên nút Expand. Sau khi đã thực hiện xong mục chọn màu, Color Palette tự động trở về với trạng thái gốc ban đầu của nó.



** Nhấp để tạm thời mở rộng sang chế độ xem đầy đủ*

Nếu muốn, bạn cũng có thể hủy neo Color Palette và làm cho nó di động. Trong khi nó đang ở trạng thái di động, hãy nhấp và rê lên thanh tiêu đề của nó để di chuyển nó trên màn hình hoặc nhấp lên nút close để che giấu nó khỏi khung xem. Để truy xuất lại nó sau khi thực hiện điều đó, bạn hãy nhấp phải lên bất cứ nơi nào trong cửa sổ

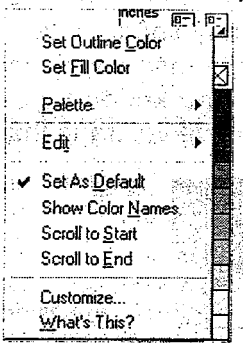
document để mở ra menu pop-up, chọn View/Color Palette rồi chọn một palette để xem. Việc nhấp đúp lên thanh tiêu đề của một Color Palette đang di động sẽ làm cho nó bị neo cố định trở lại ngay lập tức.



** Nhấp rồi rê để di chuyển; nhấp đúp để neo cố định*

Thay đổi các tùy chọn palette

Điểm mới đối với Color Palette trong CorelDRAW là nút Options flyout cho phép bạn truy cập vào một số các lệnh Color Palette. Flyout menu này bảo đảm cho bạn ứng dụng các màu tô và màu khung viền (Fill and Outline colors) theo lệnh (đối nghịch với việc sử dụng nút trái và nút phải chuột nhấp để ứng dụng các màu cho đối tượng) hoặc điều khiển cách mà bạn xem chính palette này.



Chọn các lệnh Palette từ các từ chọn flyout nhằm điều khiển loại palette nào hiện đang được mở, hoặc để mở nhiều palette, hoặc để tạo các color palette mới. Chọn các lệnh Edit từ các tùy chọn flyout để thay đổi một palette color, hoặc để mở Palette Editor, hoặc để định vị trí một màu đặc biệt. Bạn cũng có thể xem các màu theo tên chỉ bằng cách sử dụng tùy chọn Show Color Names. Để biết thêm thông tin về cách làm việc với Color Palette và chỉnh sửa các palette, hãy xem CD-ROM ở chương 6.

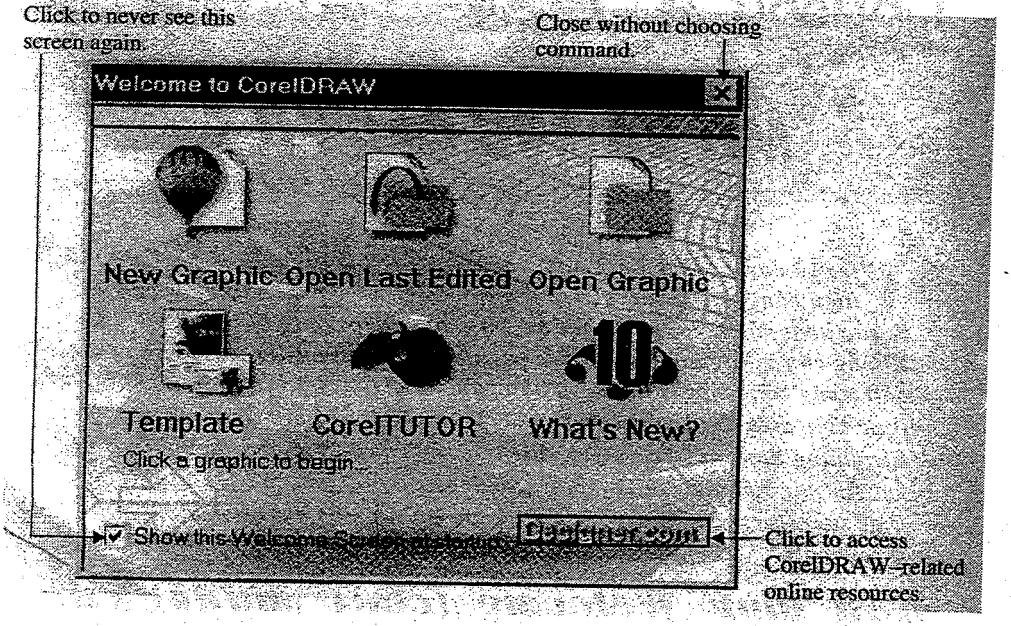
Chương 4 CorelDRAW 10

MỞ VÀ LƯU CÁC FILE

Việc sử dụng các lệnh file để mở và lưu các file hình vẽ, và việc thực hiện công dụng của các template, Clipboard, và các scrapbook có lẽ là các hoạt động căn bản nhất mà bạn thực hiện trong CorelDRAW 10. Không còn nghi ngờ gì nữa, việc sử dụng các lệnh này là một phần căn bản trong công việc của bạn và bạn gặp nhiều tùy chọn và tính năng lúc thực hiện điều đó. Trong chương này, bạn khám phá các tùy chọn để lưu file chẳng hạn như tính tương thích để sao chép dự phòng, làm việc với các file đặc biệt như các template, cài đặt các tùy chọn sao chép dự phòng, thực hiện các hoạt động Clipboard, lưu giữ và truy xuất các hạng mục scrapbook.

Màn hình Welcome (chào mừng) của CorelDRAW 10

Một lúc khi CorelDRAW xuất hiện trên màn hình, thì màn hình chào mừng Welcome xuất hiện, điều này giúp cho bạn chọn thao tác đầu tiên để vào chương trình (xem hình 4.1). Màn hình này được tham chiếu dưới một hình thức nổi bật, đồng thời mời bạn mở một file mới hoặc một file đang có, file bạn vừa mới mở hoặc vừa mới chỉnh sửa, một file mẫu, hoặc khám phá CorelTUTOR và mục What's New for CorelDRAW 10. Với mục truy cập vào Web, bạn cũng có thể chọn để khai thác site **www.Designer.com** của Corel, ở đây bạn có thể truy cập vào nhiều chủ điểm bằng cách sử dụng CorelDRAW và các nguồn tài nguyên Corel khác.



1. Nhấp để không bao giờ xem thấy màn hình này nữa 2. Đóng mà không cần chọn lệnh 3. Nhấp để truy cập vào các nguồn tài nguyên trực tuyến liên quan đến CorelDRAW.

Hình 4.1 Màn hình Welcome trình bày cho bạn một cách thức thuận lợi để bạn chọn tác vụ đầu tiên phải thực hiện sau khi khởi động CorelDRAW.

Để chọn một lệnh, đơn giản chỉ cần nhấp vào các nút đồ họa trong màn hình Welcome hoặc để đóng màn hình mà không cần chọn lệnh, hãy nhấp nút Close. Nếu bạn đang khởi động CorelDRAW lần đầu tiên, thì có thể có các trường hợp nút Open Last Edited sẽ không kích hoạt. Để không bao giờ xem thấy màn hình Welcome một lần nữa, hãy nhấp để hủy kích hoạt nút Show This Welcome Screen As Startup,

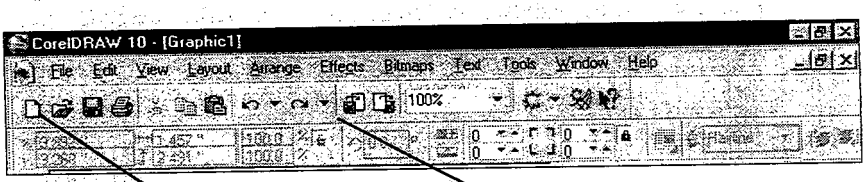
Mở file tài liệu mới lần đầu của bạn

Nếu bạn đang xem màn hình Welcome, hãy nhấp nút New Graphic để tự động mở một file tài liệu mang nhãn mới nhằm hiển

thị một trang trống được định dạng cho các cài đặt mặc định của CorelDRAW 10. Trường hợp khác, hoặc bạn chọn File/New (CTRL+N) hoặc nhấp nút New trên thanh công cụ Standard Toolbar, như được minh họa ở phần kế tiếp, tất cả đều thực hiện kết quả giống nhau.

Mở file tài liệu mới lần đầu tiên

Nếu bạn đang xem màn hình Welcome, việc nhấp lên nút New Graphic sẽ tự động mở file tài liệu mang nhãn mới nhằm hiển thị một trang trống đã được định dạng dành cho các cài đặt mặc định CorelDRAW 10. Nếu không, thì hoặc bạn chọn File/New (CTRL+N) hoặc nhấp nút New trong Standard Toolbar, như minh họa kế tiếp, tất cả đều cho ra kết quả giống nhau.

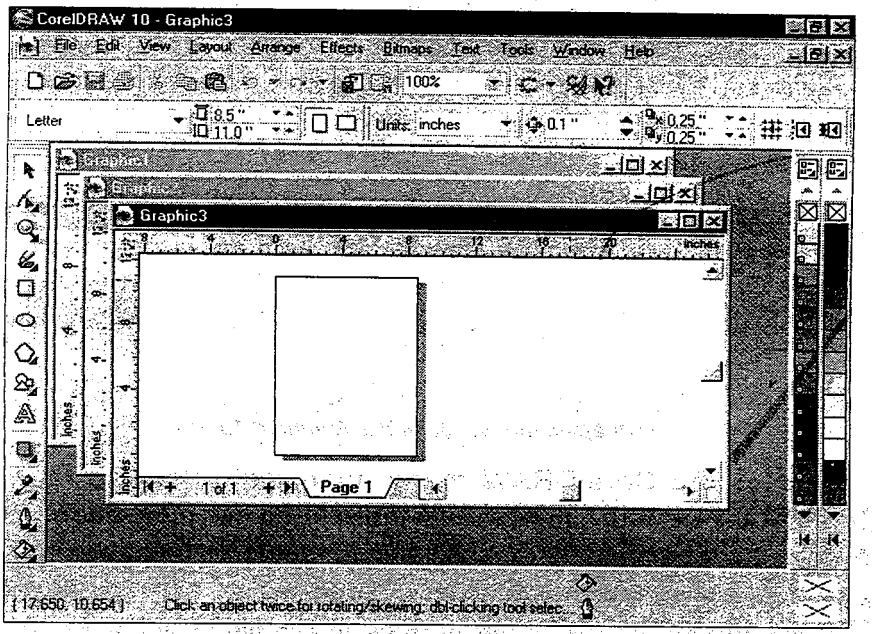


1. Nhấp để mở tài liệu mới 2. Standard Toolbar

Lúc tài liệu CorelDRAW mang nhãn mới được tạo ra, thì CorelDRAW mở một cửa sổ tài liệu mới ở trạng thái được phóng lớn tối đa và tự động áp dụng tên mặc định [Graphic X], ở đây X biểu thị cho chuỗi tài liệu vừa mới được mở. Ví dụ, việc mở hình đồ họa mới đầu tiên sau khi khởi động sẽ tự động tạo ra file Graphic 1 không được lưu, trong lúc việc mở các file bổ sung sẽ sử dụng tên mặc định là Graphic 2, Graphic 3, v.v. (xem hình 4.2). Các tên file mặc định của tài liệu mới vẫn được giữ lại cho đến khi file này được lưu, nhưng chuỗi trình tự thì vẫn được giữ cho đến khi CorelDRAW 10 tự bản thân nó đã được đóng lại. Việc khởi động trở lại trình ứng dụng sẽ cài đặt lại tên mặc định của tài liệu theo trình tự bắt đầu trở lại.

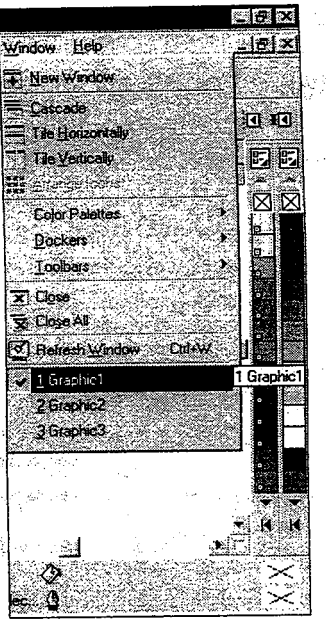
Mỗi tài liệu đang được mở sẽ được liệt kê ở cuối menu Window. Nếu bạn đã mở nhiều file mới theo trình tự, thì cần lưu ý rằng mỗi một cửa sổ tài liệu được phóng lớn tối đa để lấp đầy vùng cửa sổ tài

liệu, nhưng chỉ có tài liệu mới nhất mới xuất hiện, được chỉ định bởi tên mặc định của tài liệu đó trong thanh tiêu đề của trình ứng dụng CorelDRAW. Điều này do bởi trong khi các cửa sổ tài liệu được phóng lớn tối đa, thì chỉ có tài liệu ở đằng trước mới hiển thị. Bất cứ các tài liệu nào khác đã được mở sẽ được xếp lớp bên dưới và bị che giấu khỏi khung xem. Để điều khiển giữa các tài liệu trong trạng thái Maximize, hãy chọn Window, rồi chọn tên file từ đáy của menu này:



Hình 4.2 Ba file tài liệu mới được mở và được đánh số theo trình tự và chưa được lưu.

Thủ Thuật *Để xem tất cả các tài liệu mở, và sắp xếp tự động chúng trong cửa sổ trình ứng dụng CorelDRAW, bạn hãy chọn hoặc Cascade, Tile Horizontally, hoặc Tile Vertically từ menu lệnh Window. Ví dụ, hình 4.2 minh họa các hiệu ứng của việc mở ba file tài liệu mang nhãn mới sau khi chọn Window/Cascade.*

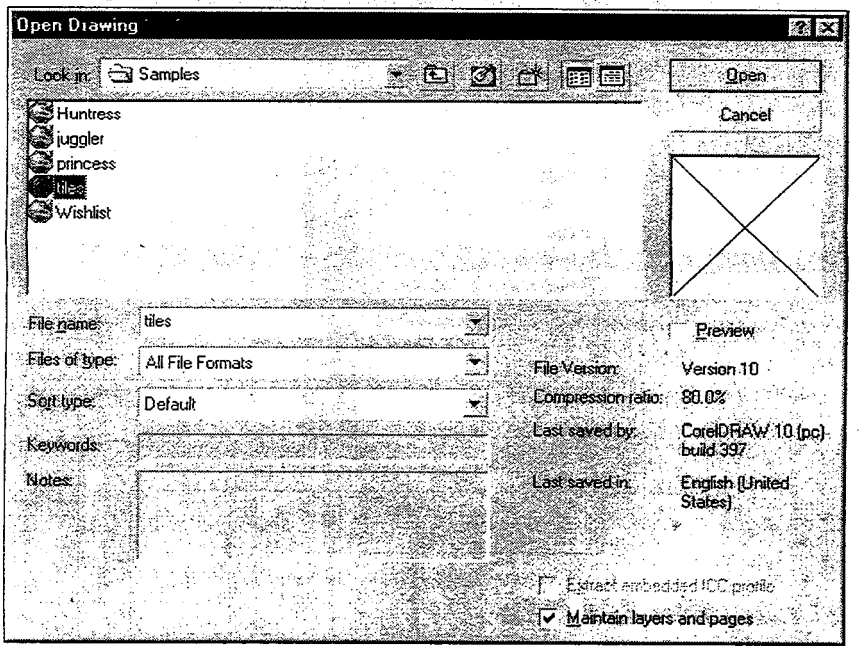


Mở các file tài liệu

Nếu mục đích của bạn đó là mở một file tài liệu đang có, thì bạn có thể thực hiện điều này bằng cách hoặc nhấp lên nút Open Graphic từ màn hình Welcome, bằng cách nhấp nút Open trên Standard Toolbar, hoặc bằng cách chọn File/Open (CTRL+O). Theo mỗi một cách, hộp thoại Open sẽ xuất hiện (xem hình 4.3) qua đó hiển thị các tùy chọn để mở các kiểu file khác nhau.

Lúc một file CorelDRAW, Corel R.A.V.E. hoặc Corel PHOTO-PAINT được chọn - và trước khi chúng được mở - hộp thoại Open cung cấp nhiều cách khác nhau để xem những gì mà bạn đã chọn bằng cách hiển thị phiên bản, các chú thích về trình ứng dụng, tính nén, và các từ khóa, ngày tháng, kiểu file và thông tin về ngôn ngữ. Bạn cũng có thể trích xuất bất cứ thông tin profile ICC đã được nhúng (Internatinal Color Consortium) cũng như chọn để bảo quản cấu trúc xếp lớp gốc ban đầu của tài liệu. Để tham khảo hình ảnh, bạn hãy chọn để xem một chế độ xem trước mô hình của file vốn đã

được chọn theo mặc định.



Hình 4.3 Hộp thoại Open giúp bạn chọn kiểu file nào phải được mở, cũng như các tùy chọn khác.

Thủ Thuật *Để mở các tài liệu bạn vừa mới tạo ra, hãy xem cuối menu File, ở đây bạn tìm thấy một danh sách tóm lược về các tài liệu vừa mới được mở.*

Lưu ý *Trong khi có nhiều file được chọn, thì chỉ có các tên file của các file được chọn mới hiển thị.*

Trong hộp thoại Open, hãy định vị trí và chọn file tài liệu rồi nhấp lên nút Open, hoặc đơn giản chỉ cần nhấp đúp tên file, để mở một file tài liệu. Bạn cũng có thể mở nhiều file trong hộp thoại này bằng cách nhấn giữ các phím modifier. Để mở các file liên tục kế tiếp

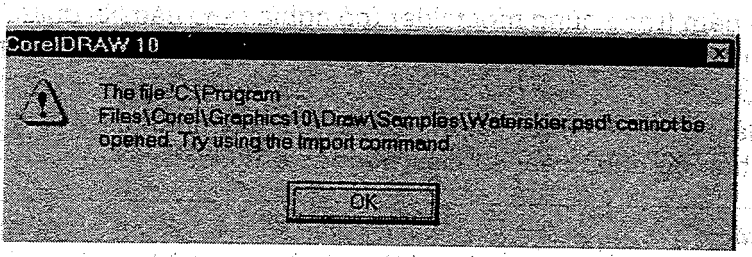
nhau nằm trong cùng một folder (có nghĩa rằng các file được liệt kê theo trình tự), hãy nhấn SHIFT trong khi nhấp lên các tên file đầu và cuối, hoặc để mở các file không kế tiếp nhau trong cùng một folder (tức là các file không nằm theo trình tự), hãy nhấn giữ CTRL trong khi nhấp để chọn các tên file, rồi nhấp nút Open.

Lưu ý *Mặc dầu hộp thoại Open tự động liệt kê tất cả các dạng file trong folder hiện tại của bạn, thì bạn cũng có thể muốn giới hạn các kiểu file mà bạn đang xem để chỉ có các file CorelDRAW thật sự mà thôi, điều này có thể thuận lợi hơn là cho tất cả các kiểu file CorelDRAW 10 được mở. Để chỉ xem các kiểu file tài liệu CorelDRAW, bạn hãy chọn CDR-CorelDRAW từ menu xổ xuống Files Of Type trong hộp thoại Open.*

Mở các file từ các trình ứng dụng khác

Nếu bạn muốn, bạn có thể mở các file nội bộ từ các trình ứng dụng khác, nhiều file đã được liệt kê trong menu xổ xuống Files Of Type. Điển hình là CorelDRAW 10 sẽ mở các file ngay lập tức sau khi các bộ lọc của nó đã diễn dịch nội dung. Lúc CorelDRAW 10 mở một file đã được tạo trước đây trong một trình ứng dụng khác, thì nó ngay lập tức nhận quyền sở hữu của tài liệu bằng cách chuyển sang dạng CorelDRAW.

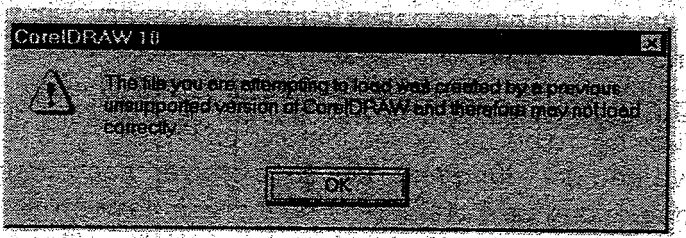
Trong hầu hết các trường hợp lúc mở các file trình ứng dụng chung được hỗ trợ bởi các bộ lọc Import của CorelDRAW, các hình đồ họa và các đối tượng text đều được chuyển sang dạng tương thích tương đương do CorelDRAW hỗ trợ. File này vẫn giữ lại một file ứng dụng nội bộ cho đến khi được lưu dưới dạng file phiên bản CorelDRAW. Mặc dầu lệnh Open về mặt cơ bản là một hoạt động Import, một số dạng file có thể không được mở dưới dạng các tài liệu. Trong những trường hợp này, bạn có thể được yêu cầu phải nhập các file dưới dạng các đối tượng vào một tài liệu CorelDRAW đang mở. Trong những trường hợp này, có một hộp cảnh báo (xem hình 4.4) sẽ xuất hiện để nhắc nhở bạn về yêu cầu này.



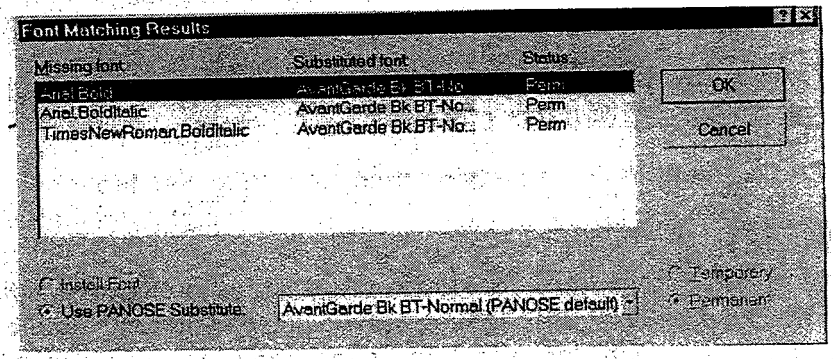
Hình 4.4 Nếu file mà bạn đang thử mở chỉ có thể được nhập mà thôi, CorelDRAW sẽ hiển thị thông tin này.

Các thông tin cảnh báo

Lúc mở các file - đặc biệt là các file cũ hơn, hoặc các file được tạo trên một hệ thống khác, hoặc sử dụng một trình ứng dụng thành phần thứ ba, thì các thông tin cảnh báo như thông tin dưới đây có thể xuất hiện trên màn hình trước khi file thật sự mở trong cửa sổ trình ứng dụng CorelDRAW của bạn. Trong fần lớn trường hợp các thông tin cảnh báo này không có nghĩa là một lời báo động mà chỉ đơn thuần cung cấp thông tin hoặc chú thích cho bạn. Hai trong số các thông tin cảnh báo phổ biến nhất đó là cảnh báo về tính tương thích phiên bản và cảnh báo về font.



Trong lúc phần cảnh báo về tính tương thích phiên bản chỉ phục vụ dưới hình thức là một công cụ nhắc nhở rằng file mà bạn đang mở đã được tạo trong một phiên bản cũ trước đây của CorelDRAW, thì hộp thoại cảnh báo Font Matching Results giúp cho bạn xem một danh sách các font được dùng trong tài liệu và cung cấp các tùy chọn để thay thế các font mới (xem hình 4.5). CorelDRAW 10 hỗ trợ tính tương thích chỉ từ phiên bản 5 cho đến 9.



Hình 4.5 Hộp thoại này cảnh báo bạn rằng có một vài font được dùng trong tài liệu mà bạn đang mở có thể không kết với các font có sẵn trong hệ thống hiện tại của mình.

Đóng và lưu các tài liệu

Việc lưu các file là một hoạt động căn bản nhất mà bạn thực hiện trong CorelDRAW 10. Cho dùng bạn lưu thường xuyên (đây là một ý tưởng rất hay), hoặc bạn đang lưu tài liệu của mình lần đầu tiên, bạn có thể điều khiển một vài tính chất liên quan đến tài liệu của mình. Lúc đóng và lưu các file CorelDRAW 10, bạn có một vài quyết định chủ yếu cần thực hiện chẳng hạn như cài đặt vị trí và đặt tên file, cài đặt thumbnail và tham chiếu phiên bản, cũng như một vài tùy chọn khác.

Đóng các file tài liệu

Có nhiều cách để đóng một cửa sổ tài liệu đang mở: hoặc bằng cách nhấp lên nút Close nằm ở góc bên phải phía trên của cửa sổ tài liệu hoặc bằng cách chọn File/Close hoặc Window/Close. Nếu bạn có nhiều file tài liệu đang mở thì bạn cũng có thể chọn Window/Close All để tự động đóng mỗi một file.

Bất kể bạn sử dụng phương pháp nào để đóng tài liệu của mình, bạn đều được nhắc nhở một cách tự động để chọn để lưu bất cứ

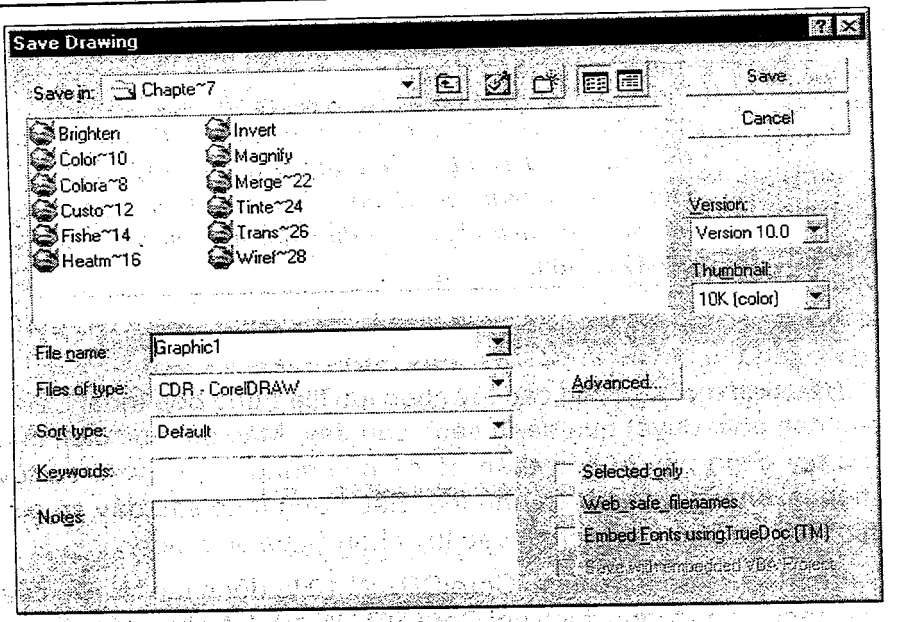
thay đổi nào được thực hiện cho file này hay không lưu sau khi nó được mở. Lúc bạn đóng nhiều file, CorelDRAW nhắc bạn về mỗi một file riêng biệt nếu các thay đổi được thực hiện.

Lưu tài liệu lần đầu tiên của mình

Cho dù tiến trình mà bạn đang thực hiện trong việc tạo một bản vẽ có lâu như thế nào đi nữa thì nó vẫn không thể chờ đợi cho đến khi nó hoàn tất việc lưu các cố gắng của bạn. Việc lưu là một tác động nhanh chóng và nó phụ thuộc vào trường hợp file này là file mới hoặc file đã được lưu rồi. Việc lưu một file tài liệu đang có được thực hiện một cách đơn giản bằng cách nhấp lên nút Save trên Standard Toolbar hoặc bằng cách chọn File/Save (CTRL+S), làm cho các thay đổi vừa mới thực hiện được lưu ngay lập tức mà không cần mở bất cứ hộp thoại nào.

Nếu bạn đang thực hiện một phép lưu file tài liệu lần đầu tiên, thì bạn cần thực hiện các bước sau đây.

1. Nếu bạn vừa mới khởi động một tài liệu mới và muốn lưu nó, hãy nhấp lên nút Save trên Standard Toolbar bằng cách sử dụng phím tắt CTRL+S hoặc bằng cách chọn File/Save cho mỗi một kết quả trong việc mở hộp thoại Save (xem hình 4.6).



Hình 4.6 Hộp thoại Save giúp bạn lưu tài liệu mới của mình theo nhiều cách khác nhau.

2. Với hộp thoại Save đang mở, hãy sử dụng các tùy chọn của hộp thoại để cài đặt một vị trí dành cho tài liệu của mình đồng thời nhập vào một tên duy nhất trong hộp File Name.
3. Nếu bạn đang lưu tài liệu sang một dạng khác với dạng CorelDRAW 10, thì hãy chọn một dạng file từ menu Files Of Type.
4. Nếu việc lưu tài liệu của bạn trong CorelDRAW hoặc trong dạng khác hỗ trợ cho Corel, thì bạn cần phải nhập Keywords và Notes để đưa vào cùng với file. Keywords và Notes chỉ xuất hiện trong hộp thoại Open lúc file được mở lại.
5. Trong lúc đang ở trong hộp thoại này, hãy chọn các tùy chọn mà bạn muốn áp dụng cho tài liệu mới chẳng hạn như phiên bản, thumbnail, Web, và các tham chiếu font mà bạn muốn đưa vào.
6. Nhấp nút Save trong hộp thoại để lưu công việc của bạn ngay

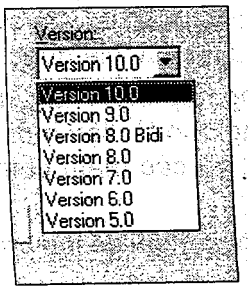
lập tức bằng cách sử dụng các tùy chọn mà bạn vừa chọn.

Thủ Thuật *Bạn có thể nhanh chóng nhận biết một file có bị thay đổi hay không theo bất cứ cách nào bằng cách xem nút Save trên Standard Toolbar. Nút này tự động có sẵn lúc có một thay đổi thậm chí là nhỏ nhất được thực hiện cho file đó. Còn nếu không có thay đổi nào thì lệnh Save không có sẵn.*

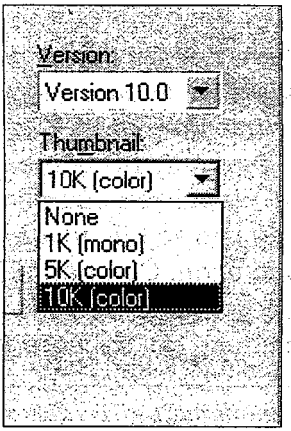
Sử dụng các tùy chọn Save

Nếu bạn mới sử dụng các tùy chọn lưu file trong hộp thoại Save, bạn cần phải duyệt qua danh sách sau đây. Mặc dù mục đích của các tùy chọn này tự bản thân nó đã có chứng cứ, thì một số tùy chọn lại không hiển nhiên như thế. Sáu hạng mục sau đây sẽ giải thích kết quả của việc chọn các tùy chọn Save tiêu biểu.

Version Theo mặc định, CorelDRAW 10 tự động lưu tài liệu của bạn sang dạng tương thích với CorelDRAW 10. Nếu bạn cần, thì có thể lưu tài liệu của mình tương thích với các phiên bản trước của CorelDRAW, có thể lùi đến phiên bản 5, hãy xem menu, như minh họa phần kế tiếp. Tuy nhiên, việc lưu file của bạn trở về với dạng tương thích trước đây có thể đưa đến kết quả bạn mất một vài hiệu ứng động được trình bày trong suốt các phiên bản này, vì thế bạn có thể phải thực hiện qui trình một cách cẩn thận. Một vài hiệu ứng được mô phỏng dưới dạng cong hoặc dạng bitmap, phụ thuộc vào kiểu phiên bản vừa mới được dùng. Hãy thử mở lại, trong CorelDRAW 10, một tài liệu đã được lưu sang phiên bản trước đó để chắc chắn rằng một vài hiệu ứng hiện đang bị ảnh hưởng.



Thumbnail Thumbnail được dùng để mô tả một phần biểu tượng nhỏ trong file tài liệu của bạn. Bạn có thể điều khiển mức độ chi tiết mà thumbnail đề cập đến một điểm. Các thumbnail là các bức hình có sẵn dưới dạng các hình ảnh trong cửa sổ Preview bất cứ lúc nào file được chọn để mở trong CorelDRAW. Dạng của thumbnail thường được xác định là đủ lớn bởi phiên bản mà bạn đã chọn. Trong lúc phiên bản 10 được chọn, bạn có thể chọn để lưu thumbnail trong 1K (dạng mono, có nghĩa rằng đen và trắng), 5K (một biểu tượng màu giới hạn), hoặc 10K (hoàn toàn màu, theo mặc định). Bạn cũng có thể chọn None để bỏ qua việc tạo ra các thumbnail, trong trường hợp không có hình ảnh có sẵn trong cửa sổ Preview của hộp thoại Open lúc bạn mở lại file:



Chú ý *Việc trình bày Thumbnail trong hình vẽ của bạn chỉ bao gồm các hình ảnh trên trang đầu tiên của các tài liệu nhiều trang, nhưng nó có chứa tất cả các đối tượng được xem trên cả hai trang tài liệu và vùng xuất bản vượt ra xa khuôn khổ của trang.*

Selected Only Tùy chọn Selected Only thường hữu ích để lưu chỉ các đối tượng đặc biệt từ bản vẽ sang một tài liệu mới. Tuy nhiên, tùy chọn này sẽ chỉ hiển thị nếu các đối tượng hiện đang được chọn trong tài liệu của bạn trước khi lệnh Save được chọn.

Web_Safe_Filenames Việc chọn tùy chọn Web_Safe_Filenames thật sự hữu ích chỉ nếu tài liệu của bạn sẽ được dùng để tạo các trang Web. Tùy chọn này tự động đặt các ký tự gạch dưới vào chỗ của các khoảng trống khi file tài liệu của bạn được đặt tên.

Embed Fonts Using TrueDoc Sử dụng tùy chọn này nếu tài liệu của bạn sẽ được di chuyển sang một hệ thống chủ nơi ở đây các font đặc biệt mà bạn đã dùng sẽ không có sẵn. Việc chọn để trộn các font giúp cho tài liệu của bạn được hiển thị và được mô phỏng, mà không cần phải thực sự cài đặt các font bạn đã dùng trên hệ thống chủ. Việc chọn tùy chọn này ngay lập tức sẽ hiển thị một hộp thoại hỏi bạn có bằng lòng hoặc từ chối một hạng mục nằm bên dưới để qua đó bạn có thể sử dụng tùy chọn này (xem hình 4.7). Việc từ chối các hạng mục sẽ đóng lại hộp thoại nhưng vẫn để cho tùy chọn hoạt động.

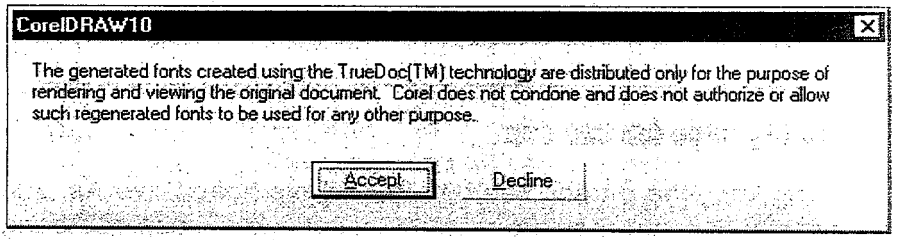
Save with Embedded VBA Project Nếu các phần (hoặc tất cả) tài liệu của bạn đã được tạo bằng cách sử dụng VBA (Visual Basic for Application), thì tùy chọn này trở nên có sẵn và bảo đảm giúp bạn đưa vào các mã với file tài liệu của mình. Nếu bạn muốn bảo quản các mã của mình để làm sở hữu trí tuệ riêng, thì bạn có thể để tùy chọn này không được chọn. Còn nếu tùy chọn này được chọn, thì VBA script mà bạn đã lưu với tài liệu của mình có thể được xem, được sao chép, và được dùng bởi bất cứ ai mở lại tài liệu này.

Thủ Thuật *Để biết thêm thông tin về cách dùng khả năng của Visual Basic for Applications, hãy xem chương 29.*

Lệnh Save As

Lệnh Save As được dùng để lưu các bản sao mới của một tài liệu mà bạn vừa mở và vừa chỉnh sửa, hoặc nếu bạn đơn giản chỉ cần lưu một bản sao xuất bằng cách sử dụng tên khác hoặc các cài đặt khác. Bạn cũng có thể muốn sử dụng lệnh Save As kết hợp với tùy chọn Selected Only, phần này có sẵn lúc các đối tượng trong tài liệu của bạn được chọn và bất cứ lúc nào lệnh Save hoặc Save As được dùng. Trong trường hợp khác, các tùy chọn có sẵn trong hộp

thoại của lệnh Save As đồng nhất với các tùy chọn có được trong hộp thoại Save.



Hình 4.7 Trước khi nhúng các font bằng cách sử dụng TrueDoc, bạn phải chấp nhận các hạng mục mà chúng sử dụng.

Ví dụ, chúng ta xét trường hợp bạn muốn lưu một trang hoặc một phần của tài liệu của bạn dưới dạng một file tài liệu CorelDRAW và muốn điều khiển các tùy chọn Save đặc biệt. Để thực hiện điều đó, hãy tuân theo các bước sau đây:

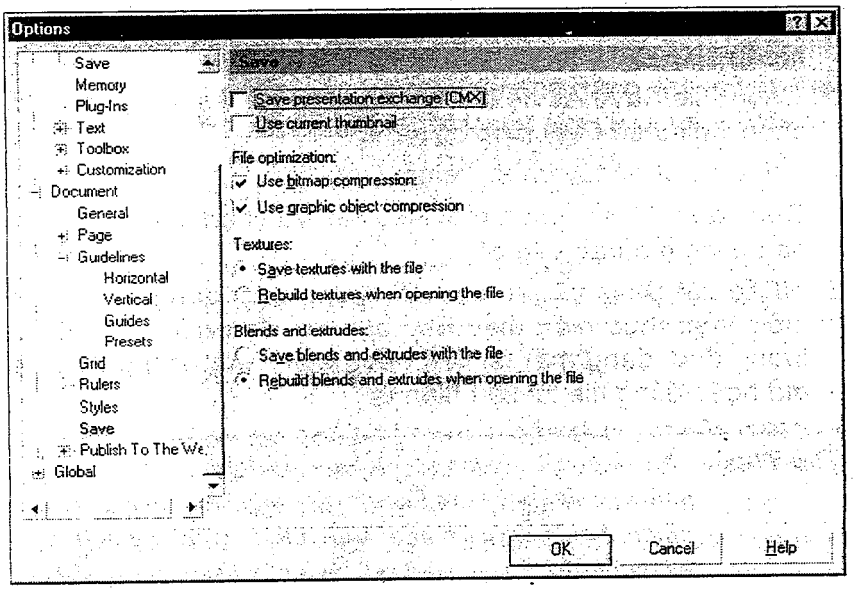
1. Bằng cách sử dụng Pick Tool, hãy chọn các đối tượng mà bạn muốn đưa vào dưới dạng một tài liệu mới.
2. Chọn File/Save As để mở hộp thoại Save As. Lưu ý rằng tùy chọn Selected Only luôn có sẵn.
3. Nhấp để chọn tùy chọn Select Only.
4. Đưa vào một tên, chọn một kiểu file, và chọn bất cứ tùy chọn nào khác mà bạn yêu cầu.
5. Nhấp nút Save để lưu các đối tượng dưới dạng một tài liệu mới. Việc thực hiện điều này bạn chỉ đơn giản lưu các đối tượng dưới dạng một tài liệu riêng biệt - mà không cần phải mở hoặc đóng file tài liệu hiện tại.

Thủ Thuật *Mặc dầu việc sử dụng lệnh Save As dường như tương tự như việc sử dụng lệnh Export theo một vài phương cách, nhưng hai lệnh hoàn toàn khác nhau, và trong một vài trường hợp thì việc sử dụng lệnh này lại có nhiều điểm thuận lợi hơn lệnh kia. Nói chung, việc sử dụng lệnh Save As là kỹ thuật tốt nhất phải dùng lúc bạn lưu các*

file CorelDRAW nội bộ, trong khi việc sử dụng lệnh Export là cách tốt nhất để lưu tài liệu hoặc các đối tượng được chọn dưới bất cứ kiểu hoặc dạng file nào khác. Để biết thêm thông tin về việc sử dụng các lệnh Export, hãy xem chương 26.

Các tùy chọn lưu cao cấp

Trong khi đang ở trong các hộp thoại Save hoặc Save As, bạn có thể truy cập vào một chuỗi các tùy chọn lưu file cấp cao bằng cách nhấp nút Advanced. Việc thực hiện điều đó sẽ mở ra hộp thoại Options của trang Save, bảo đảm cho bạn cài đặt tối ưu, các tùy chọn xử lý kết cấu và các tùy chọn xử lý hiệu ứng (xem hình 4.8). Bạn cũng có thể truy cập vào hộp thoại này từ bên trong tài liệu CorelDRAW trước khi mở hộp thoại Save hoặc Save As bằng cách chọn Tools/Options (CTRL+J), mở rộng cây thư mục trong phần Document/Guidelines, rồi nhấp Save.

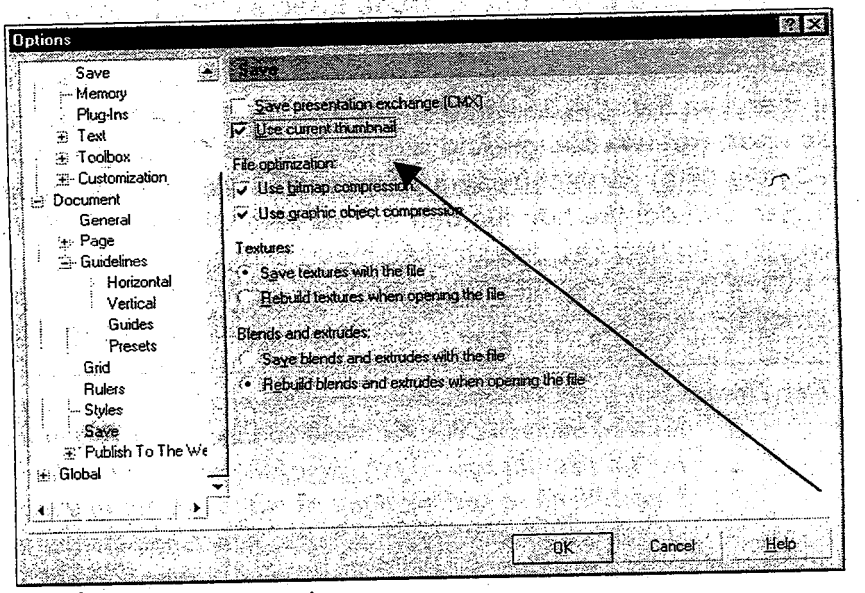


Hình 4.8 Trang Save của hộp thoại Options giúp bạn điều khiển cách lưu các bitmap, các kết cấu, các đối tượng đồ họa và các hiệu ứng cùng với tài liệu của bạn.

Các tùy chọn sau đây giúp bạn điều khiển kiểu thông tin mà CorelDRAW 10 đưa vào cùng với file tài liệu của bạn.

Save Presentation Exchange (CMX) Chọn tùy chọn này để lưu tài liệu của bạn sang một dạng tương thích với dạng file Presentation Exchange của Corel.

Use Current Thumbnail Chọn tùy chọn này để bảo quản dạng Thumbnail hiện đã được chọn cho tài liệu của bạn.



Use Bitmap/Graphic Object Compression Chọn mỗi một tùy chọn hoặc cả hai tùy chọn này để bảo đảm rằng CorelDRAW 10 nén các bitmap đã được tạo cho các hiệu ứng (chẳng hạn như Bitmap, Extrude, Transparency, và Drop Shadows) và nén thông tin được yêu cầu để mô tả các đối tượng đồ họa động, chẳng hạn như Perfect Shapes, Polygons, Rectangles, và Ellipses. Việc nén các file bảo đảm cho bạn lưu giữ các file của mình dưới một kích cỡ nhỏ hơn, nhưng sẽ làm tăng thời gian để đưa vào các lưu và mở ra để xem chúng bởi vì các file này đã được nén, được nén trở lại, và được giải nén.

Save/Rebuild Textures Hãy chọn tùy chọn Save Textures With

The File (theo mặc định) để lưu thông tin được yêu cầu nhằm tạo lại các chế độ tô kết cấu tùy ý hoặc chọn Rebuild Textures When Opening The File để làm cho kích thước của các file nhỏ hơn, nhưng thời gian phải chờ đợi lâu hơn lúc bạn mở và xem các hình vẽ vốn có đưa vào các chế độ tô kết cấu tùy ý. Nếu bạn không sử dụng các kết cấu trong file này, thì việc chọn mỗi một tùy chọn sẽ tạo ra kết quả làm cho kích thước file giống nhau.

Save/REbuild Blend and Extrude Effects Chọn tùy chọn Save Blends And Extrudes With The File để lưu thông tin được yêu cầu nhằm tạo lại các đối tượng liên kết động được chứa trong các hiệu ứng Blend và Extrude để làm cho các kích thước của file nhỏ hơn, hoặc chọn Rebuild Blends And Extrudes When Opening The File (theo mặc định) dành cho các kích thước của file nhỏ hơn, nhưng thời gian chờ đợi lâu hơn lúc bạn mở và xem các bản vẽ vốn có chứa các hiệu ứng này. Nếu tài liệu mà bạn đang lưu không chứa các trường hợp của các hiệu ứng Blend hoặc Extrude, thì việc chọn mỗi một tùy chọn sẽ đưa đến kết quả là kích thước file giống nhau.

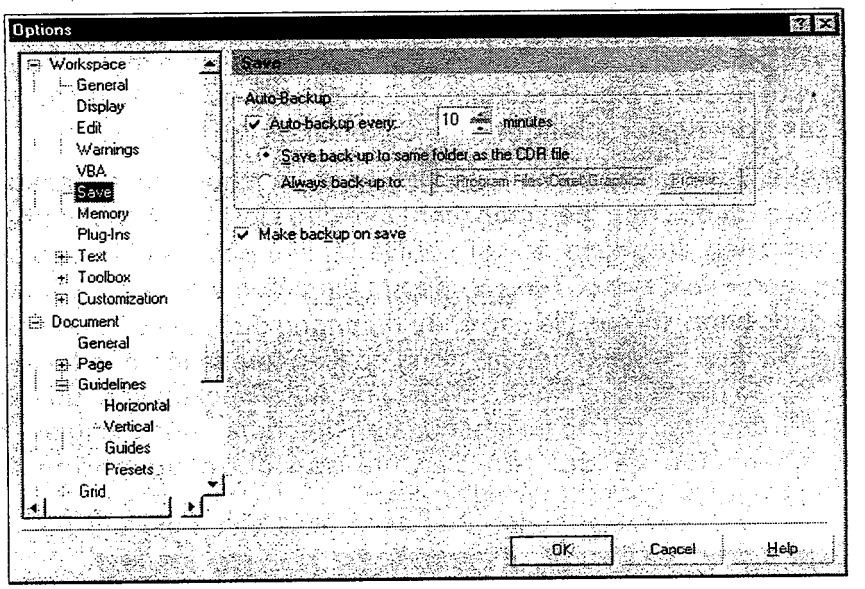
Thủ Thuật *Có lẽ giống như giải pháp sau cùng, nếu bạn muốn hoàn toàn bỏ qua công việc mà mình đã thực hiện trong một file tài liệu, thì bạn có thể chọn File/Revert. Việc thực hiện điều đó sẽ tự động đóng và mở lại file tài liệu mà không lưu bất cứ thay đổi nào của bạn. Chọn lệnh này một cách cẩn thận bởi vì sẽ không có trường hợp phục hồi một lệnh Revert.*

Sử dụng các tùy chọn sao chép dự phòng file

Lúc phải lưu và sao chép dự phòng các file tài liệu của mình, bạn phải điều khiển toàn bộ trường hợp ở đâu và bằng cách nào các file sao chép dự phòng được tạo hoặc chúng có được tạo tất cả hay không. Việc điều khiển các tùy chọn sao chép dự phòng là một chức năng của trình ứng dụng CorelDRAW thay vì chỉ là một trường hợp tài liệu riêng biệt, vì vậy hãy cài đặt các tùy chọn này một khi bạn áp dụng cho tất cả các file công việc. Các file sao chép dự

phòng giúp bạn truy xuất các thay đổi vừa mới được thực hiện cho các tài liệu của mình để đề phòng trường hợp có những điều không may xảy ra trong khi bạn đang làm việc, hoặc để đề phòng có những người dùng chưa tập được thói quen lưu các file của họ. Các file sao chép dự phòng được tạo một cách tự động được đặt tên là AUTOBACKUP_OF_FILENAME.CDR, ở đây FILENAME là tên của tài liệu CorelDRAW gốc. Các file sao chép dự phòng có thể được mở theo cùng cách giống hệt như bất cứ file tài liệu CorelDRAW 10 nào qua việc sử dụng lệnh File/Open (CTRL+O).

Để truy cập vào các tùy chọn sao chép dự phòng file của CorelDRAW 10, bạn cần phải tham quan trang Save của hộp thoại Options (xem hình 4.9), trang này được mở khi bạn chọn Tools/ Options (CTRL+J), mở rộng cây thư mục ở bên dưới Workspace, rồi nhấp Save.



Hình 4.9 CorelDRAW 10 giúp bạn điều khiển vị trí và thời điểm mà các file sao chép dự phòng được tạo.

Phần sau đây xác định các chức năng của mỗi một tùy chọn sao chép dự phòng có sẵn.

Auto-Backup Theo mặc định tùy chọn Auto-Backup được chọn, điều đó có nghĩa rằng các file tài liệu của bạn thường được sao chép dự phòng theo các mức thời gian đã được thiết kế. Theo mặc định, các mức thời gian này được xác lập là 10 phút, tuy nhiên bạn có thể xác lập bất cứ khoảng thời gian nào bên trong một phạm vi giữa một phút và hai giờ (120 phút). Nếu các file mà bạn đang tạo là các file tương đối lớn, thì việc rút ngắn các mức thời gian Auto-Backup có thể là điều nguy hiểm hơn là điều tốt, bởi vì các nguồn tài nguyên trên hệ thống của bạn được chiếm giữ mỗi khi CorelDRAW lưu file sao chép dự phòng.

Back Locations Trong khi Auto-Backup đang kích hoạt, bạn có thể chỉ định vị trí mà các file sao chép dự phòng phải được lưu trong cùng folder với file tài liệu gốc của mình (theo mặc định) hoặc chọn Always Back-up To và sử dụng nút Browse để chỉ định một ổ đĩa và một vị trí folder. Folder mặc định dành cho tùy chọn này được cài đặt sang driveletter:\programs file\Corel\Graphics10\Draw.

Make Backup on Save Việc kích hoạt tùy chọn Make Backup On Save (được chọn theo mặc định) làm cho CorelDRAW cập nhật file sao chép dự phòng để kết với file tài liệu gốc mỗi khi bạn sử dụng lệnh File/Save (CTRL+S) để lưu file của mình. Lúc tùy chọn này được chọn, thì các file sao chép dự phòng được tạo sẽ được đặt tên là Backup-of-filename.cdr, trong đó filename là tên của tài liệu gốc. Sơ đồ đặt tên này khác với đặc tính Auto-Backup vốn lưu các thay đổi được tạo ra cho tài liệu của bạn theo từng mức thời gian, ở đây nó sẽ lưu và đặt tên các file sao chép dự phòng là AUTOBACKUP-OF-FILENAME.CDR.

Làm việc với các Template (bảng mẫu)

Các template là các file đặc biệt vốn có thể được lưu dựa trên các cài đặt đang có sẵn và dựa trên nội dung của tài liệu. Các file template hơi khác với các file tài liệu CorelDRAW 10 bình thường bởi vì chúng không thể bị viết chồng do tình cờ như là các file tài

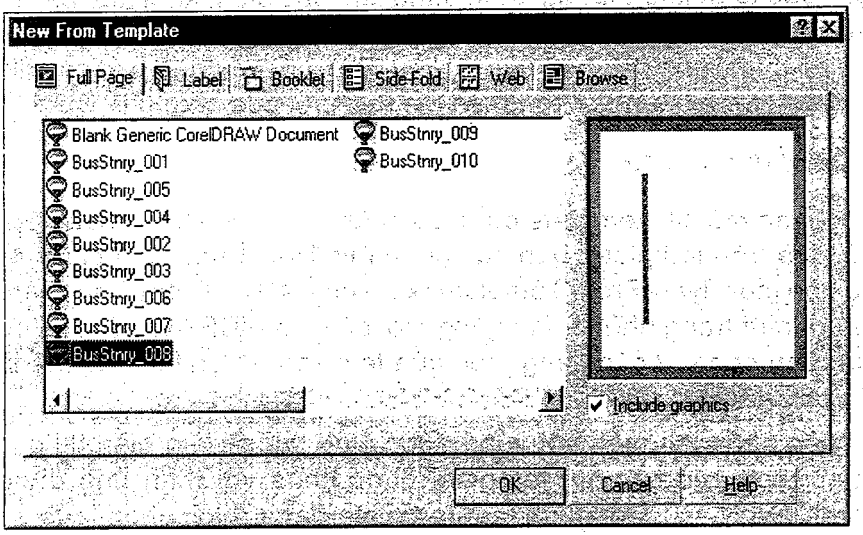
liệu. Các template thường được dùng làm các điểm khơi đầu để lưu các xác lập trang mang tính lặp lại, các cài đặt mặc định của tài liệu, và các thuộc tính đặc biệt của tài liệu. Bạn có thể nhận biết các file template theo phần mở rộng tên file đặc biệt của chúng là CDT.

Mở các template

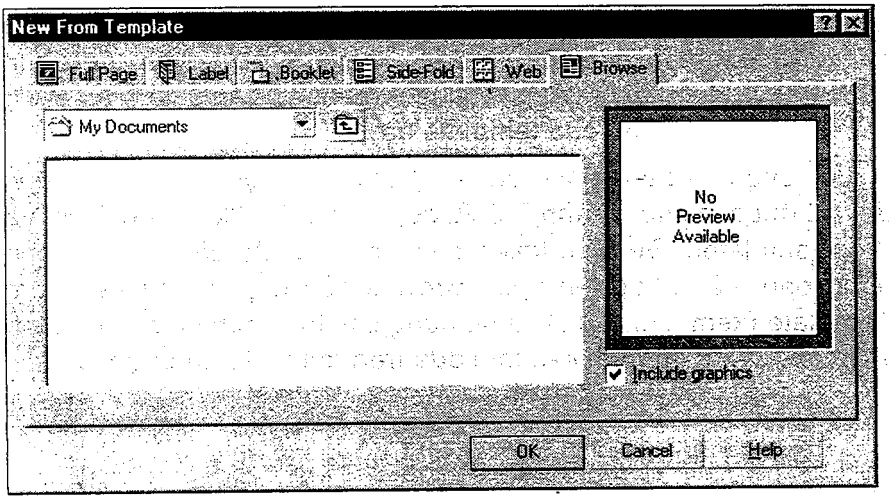
Để mở một file template đang có nhằm mục đích tạo một tài liệu mới dựa trên template, bạn hãy chọn File/New From Template để mở hộp thoại New From Template (xem hình 4.10). Ở đây bạn khám phá ra một trong những tính năng mới của CorelDRAW 10, qua đó giúp bạn chọn từ các hạng mục của template được tổ chức thành các tab và được chia theo kiểu tài liệu.

Việc nhấp lên mỗi một vùng được đính tab sẽ làm hiển thị các danh sách của các file template được chứa với trình ứng dụng CorelDRAW 10. Trong khi một template đang được chọn, cửa sổ Preview hiển thị một phần trình bày thumbnail của trang đầu tiên của template. Để đưa vào nội dung của template cũng như phần định dạng của nó lúc mở một tài liệu mới dựa trên một template, hãy nhấp tùy chọn Include Graphics (được chọn theo mặc định) hoặc hủy chọn tùy chọn này để mở một vỏ trống. Việc nhấp đúp lên bất cứ file template nào sẽ ngay lập tức mở ra một tài liệu mới chưa được lưu và được định dạng một cách tự động bằng cách sử dụng các thuộc tính tài liệu của template này.

Lúc chọn một template, các template đã được định dạng trước đây sẽ được tổ chức thành Full Page, Label, Booklet, Side-Fold, và Web templates. Để điều khiển các file template đã được lưu cho riêng bạn, hãy nhấp lên nhãn Browse của hộp thoại New From Template (xem hình 4.11) và sử dụng các tùy chọn có sẵn để định vị, chọn, và mở một tài liệu mới dựa trên template đã được lưu.



Hình 4.10 Tính năng Template mới của CorelDRAW 10 giúp cho bạn chọn một dạng mẫu Preset hoặc mở template đã được lưu cho riêng bạn.

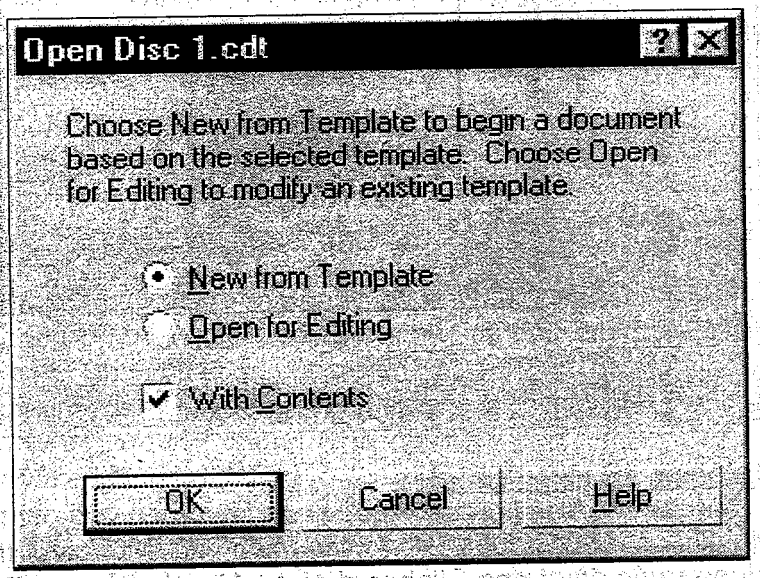


Hình 4.11 Nhấp Browse tab để truy cập vào các tùy chọn của hộp thoại qua đó giúp cho bạn mở một template mà bạn vừa mới tự mình tạo ra.

Thủ Thuật *Các file Template đã được định dạng trước sẽ được đưa vào cùng với trình ứng dụng CorelDRAW 10 và được lưu giữ trong driveletter:\Program Files\Corel\Graphics10\Draw\Templates folder.*

Mở và lưu các template

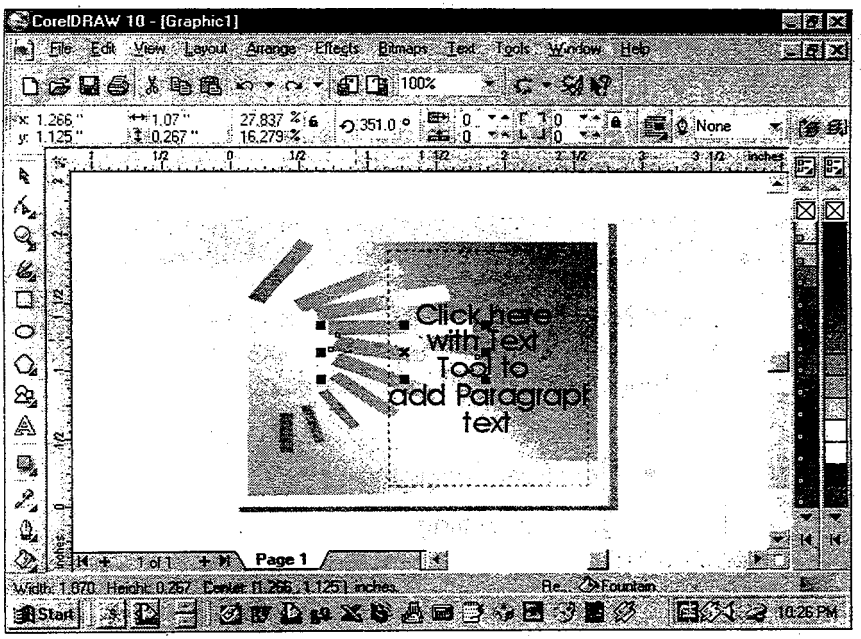
Để mở một file template nhằm chỉnh sửa - có nghĩa rằng bạn dự định thay đổi dạng template thực tế và/hoặc nội dung của chúng - hãy sử dụng lệnh File/Open rồi chọn CorelDRAW Template (CDT) làm kiểu file này. Trước khi file template mở, một hộp thoại qui ước sẽ xuất hiện hỏi bạn xem bạn có muốn mở một template dưới dạng một tài liệu mới hay là chỉ nhằm mục đích chỉnh sửa mà thôi. Nếu mục đích của bạn là mở một tài liệu mới dựa trên nội dung và cấu trúc của template, thì hãy để cho New From Template được chọn (như minh họa ở phần kế tiếp) (theo mặc định) kết hợp với tùy chọn With Contents. Nếu bạn dự định chỉ chỉnh sửa file template mà thôi, thì hãy chọn Open For Editing.



Lúc lưu một file template đã được chỉnh sửa, việc sử dụng lệnh Save sẽ tự động lưu file dưới dạng một template mà không mở bất cứ hộp thoại nào - và không có nhu cầu phải chỉ định lại file làm một file mẫu CDT trong hộp thoại Save.

Các lệnh Clipboard

Clipboard là một nơi lưu giữ tạm thời để lưu giữ mỗi một đối tượng sau cùng đã được sao chép. Trong khi một đối tượng được lưu trên vùng ảo này, bạn có thể "dán" nhiều bản sao chụp của đối tượng vào tài liệu của mình. Ba lệnh Clipboard phổ biến nhất mà bạn sẽ sử dụng đó là Copy, Cut và Paste - mỗi một lệnh này đều có thể được truy cập hoặc từ menu Edit hoặc từ Standard Toolbar.



Sao chép đối chiếu với cắt

Mỗi khi có một đối tượng được sao chép vào Clipboard, thì các nội dung trước đây trong Clipboard sẽ tự động bị bỏ qua. Để sao chép các đối tượng được chọn vào Clipboard, bạn hãy chọn Edit/

Copy. Tuy nhiên, bạn nên nhấp nút Copy trên Standard Toolbar hoặc sử dụng phím tắt để sao chép là CTRL+C thông qua phần mềm chế bản của Windows. Bạn cũng có thể sử dụng phím tắt chuẩn Window CTRL+INSERT để đạt được cùng kết quả như thế. Sau khi sao chép các đối tượng, thì các đối tượng mà bạn sao chép vẫn được giữ mà không thay đổi trong file tài liệu của bạn.

Lệnh Cut thì hơi khác. Lúc các đối tượng được cắt vào Clipboard, thì các gốc của chúng tự động bị xóa khỏi tài liệu và chỉ còn hiện diện tạm thời trên Clipboard cho đến khi đối tượng kế tiếp được cắt hoặc được sao chép. Để cắt các đối tượng vào Clipboard của bạn và để xóa chúng khỏi tài liệu, hãy nhấp nút Cut trên Standard Toolbar, chọn Edit/Cut hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt cắt CTRL+X thông qua phần mềm chế bản Windows. Bạn cũng có thể sử dụng tổ hợp phím tắt Windows SHIFT+DELETE chuẩn để hoàn thành cùng kết quả này.

Thủ Thuật *Để ngay lập tức tạo ra các bản sao của các đối tượng được chọn, hãy nhấn phím dấu cộng nằm trên vùng phím số. Các bản sao chép ngay lập tức được đặt ra đằng trước các đối tượng được chọn và nằm ngang đúng vị trí của trang đó. Hành động này hoạt động một cách độc lập với Clipboard, có nghĩa rằng các nội dung hiện tại của Clipboard vẫn được giữ lại.*

Paste đối chiếu với Paste Speical

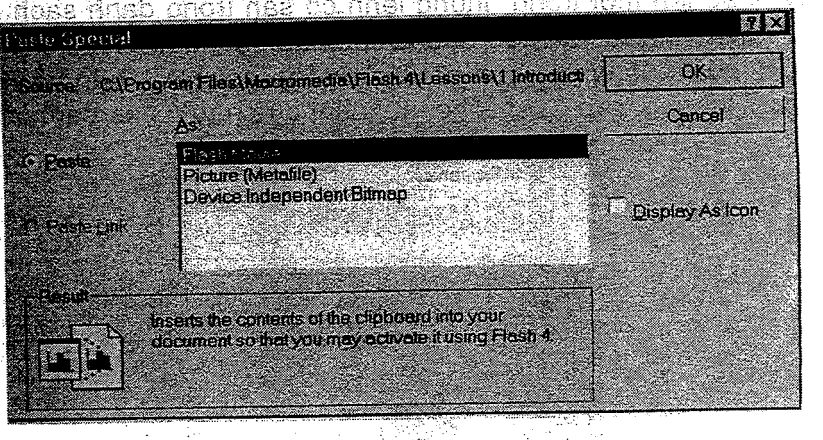
Trong khi các đối tượng đang có trên Clipboard của bạn, việc đưa chúng trở về với tài liệu của mình yêu cầu bạn phải sử dụng lệnh Paste. Bạn có thể sử dụng lệnh Paste để tạo ra nhiều bản sao chụp của nội dung Clipboard theo nhu cầu. Lúc các đối tượng được dán từ Clipboard, thì chúng tự động được dán theo thứ tự ngoài cùng nhất của lớp hoạt động ở vị trí chính xác như chúng đã có lúc chúng lần đầu tiên được sao chép. Để dán các hạng mục từ Clipboard của bạn, hãy nhấp nút Paste trên Standard Toolbar, chọn Edit/Paste, hoặc sử dụng tổ hợp phím chuẩn CTRL+V. Bạn cũng

có thể dán các hạng mục bằng cách sử dụng các tổ hợp phím tất SHIFT+INSERT chuẩn của Windows.

Đối với các hoạt động chuyên biệt ở đấy bạn muốn đặt các bản sao các đối đối tượng từ các trình ứng dụng khác vào trang tài liệu CorelDRAW 10, thì cần phải xem xét việc sử dụng lệnh Paste Speical. Lệnh Paste Speical giúp bạn đặt nội dung Clipboard vốn đã được sao chép từ các trình ứng dụng khác vào tài liệu của mình. Bạn cũng có thể đặt các nội dung vào tài liệu của bạn và duy trì một liên kết với trình ứng dụng thành phần thứ ba gốc.

Những chức năng này được điều khiển bởi các hàm Windows Object Linking and Embedding (OLE). Để sử dụng lệnh Paste Special (xem hình 4.12), hãy chọn Edit/Paste Special, qua đó mở ra một hộp thoại nhằm giúp bạn chọn một chiến lược dán chẳng hạn như dán nội dung Clipboard được sao chép từ các trình ứng dụng khác dưới dạng metafile của Windows hoặc trong vẫn giữ lại một liên kết với file tài liệu của trình ứng dụng gốc.

Phụ thuộc vào kiểu đối tượng đang có trên Clipboard, hộp thoại Paste Special đưa ra nhiều tùy chọn về cách mà các đối tượng được đặt. Ví dụ, việc sao chép các đồ họa từ các trình ứng dụng khác có thể đưa ra nhiều tùy chọn cho bạn để bạn dán các đối tượng theo cách bình thường hoặc Enhanced Metafile Picture, Device Independent Bitmap, hoặc một Bitmap tiêu biểu. Lúc các đối tượng text được sao chép, bạn có thể tùy ý đặt các ký tự ở dạng hình ảnh hay ở dạng text.



Hình 4.12 Hộp thoại Paste Special giúp bạn dán nội dung của Clipboard theo nhiều cách khác nhau.

Undo và Redo các thay đổi đã được chỉnh sửa

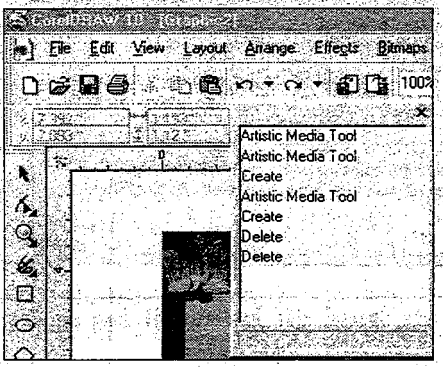
Lúc cần phải thực hiện lại một hoạt động nhiều bước hoặc bạn hoàn thành một tác vụ và gặp lỗi, thì không có gì tốt hơn là dùng đến lệnh Undo. Lệnh này giúp bạn giữ lại được hành động sau cùng bạn vừa thực hiện, bất kể đó là hành động gì.

Các lệnh Undo căn bản

Chọn Edit/Undo hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+Z chuẩn. Để đảo ngược lại một lệnh Undo, chọn Edit/Redo hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+SHIFT+Z.

CorelDRAW 10 nhận cả hai lệnh này bằng cách đưa ra các nút Undo và Redo trong Property Bar, qua đó có thể được dùng hoặc để Undo hoặc để Redo một hay nhiều lệnh. Tự bản thân các nút này được tổ chức thành nhiều nút và nhiều menu pop-up để qua đó việc nhấp lên nút sẽ ứng dụng cho hoạt động mới nhất, và việc nhấp lên menu popout sẽ hiển thị một danh sách mô tả về các lệnh vừa mới sử dụng (xem hình 4.13). Để đảo ngược các hoạt động hoặc của Undo hoặc của Redo bằng cách sử dụng các popout, bạn

hãy nhấp lên một trong những lệnh có sẵn trong danh sách này. Thực hiện điều đó sẽ đảo ngược các hành động đã được chọn trở về với hành động mà bạn chỉ định trong popout. Undo và Redo popout hiển thị các hoạt động mới nhất của bạn ở đầu danh sách.



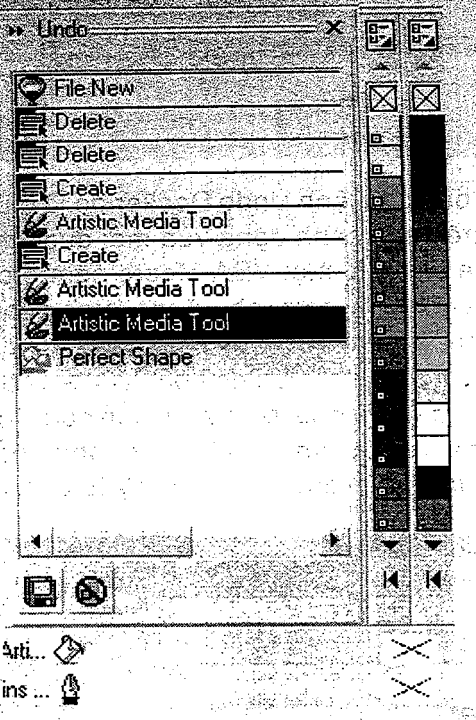
Hình 4.13 Sử dụng các nút Undo hoặc Redo, hoặc các popout tương ứng của chúng để đảo ngược lại nhiều lệnh.

Thủ Thuật *Bạn có thể tăng hoặc giảm số các cấp Undo mà CorelDRAW có thể nhớ nếu bạn muốn. Theo mặc định, CorelDRAW bảo đảm cho bạn đảo ngược 99 hoạt động vừa mới được thực hiện, nhưng giá trị này có thể được cài đặt bên trong một phạm vi giữa 1 và 99,999 hoạt động. Để truy cập các tùy chọn này, hãy mở hộp thoại Options và vào trang General bằng cách chọn Tools/ Options (CTRL+J), mở rộng cây thư mục ở dưới phần Workspace, rồi nhấp General.*

Sử dụng New Undo Docker

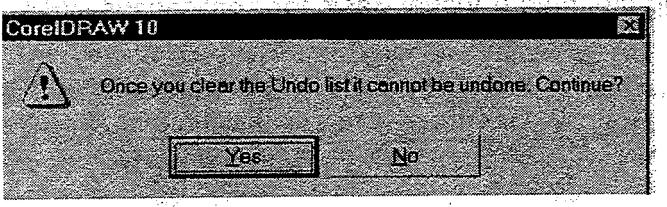
Để có một cấp điều khiển cao hơn trên các hoạt động vừa mới thực hiện, bạn có thể sử dụng lệnh New Undo Docker được truy cập qua việc chọn Tools/Undo Docker. Undo Docker (hình 4.14) giúp bạn xem hình vẽ y hệt như nó xuất hiện trước một số hành động nhất định và/hoặc lưu các hành động vừa mới xảy ra của bạn

dưới dạng một macro Visual Basic for Applications (VBA).

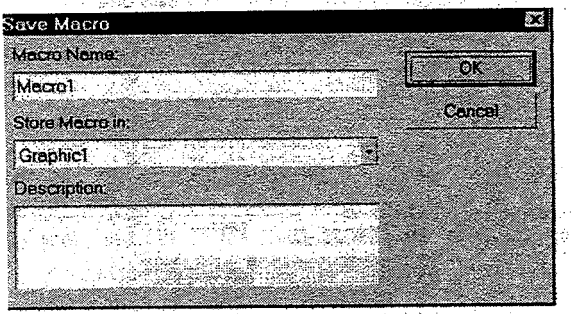


Hình 4.14 Để xem diện mạo của hình vẽ trước khi có các hoạt động sau cùng được ứng dụng, bạn hãy thử lệnh new Undo Docker.

Undo Docker hiển thị hành động vừa mới xảy ra nhất, đảo ngược với các menu Undo và Redo popout vốn chỉ cho các hoạt động vừa mới xảy ra nằm ở cuối danh sách cửa sổ Docker mà thôi. Việc chọn một lệnh trong danh sách nào bảo đảm cho bạn xem được tài liệu của mình y hệt như nó đã xuất hiện trước khi bạn thực hiện các hành động mới đây nhất. Bằng cách nhấp lên biểu tượng Clear Undo List, bạn xóa danh sách của cửa sổ Docker, điều này bảo đảm cho bạn phải khởi động lại một mục đã được làm sạch. Theo mặc định, một hộp thoại cảnh báo sẽ xuất hiện và cảnh báo cho bạn rằng hành động đặc biệt này là một hành động vốn không có thể được vãn hồi.



Chức năng cơ bản của lệnh Undo Docker đó là giúp bạn tạo các macro VBA dựa trên các hành động vừa mới được thực hiện. Việc nhấp lên nút Save List cho một VBA Macro nằm ở cửa sổ Docker sẽ mở ra hộp thoại Save Macro, như được minh họa phần kế tiếp, qua đó bảo đảm cho bạn phải cung cấp một tên và nội dung mô tả dành cho macro mới đồng thời lưu nó hoặc với tài liệu đang mở của bạn hoặc vào danh sách Global Macros chính của CorelDRAW 10. Lúc đặt tên các macro, các khoảng trống không phải là các ký tự đúng, nhưng các dấu gạch dưới lại là các ký tự đúng.

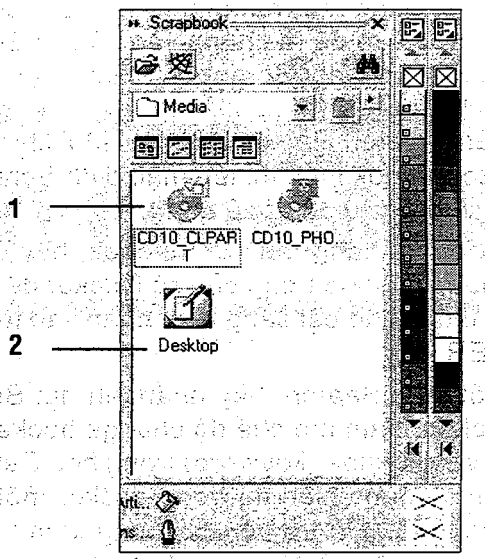


Thủ Thuật *Để biết thêm thông tin về việc sử dụng Visual Basic for Applications cùng với các tài liệu CorelDRAW 10, bạn hãy xem chương 29.*

Sử dụng Scrapbooks

Scrapbook Docker của CorelDRAW là tính năng khác mà bạn muốn dùng để nhanh chóng lưu giữ và truy xuất các đối tượng. Scrapbooks giúp bạn vĩnh viễn lưu giữ một hoặc nhiều đối tượng để có sẵn cùng với

bất cứ tài liệu nào. Bạn có thể lưu bất cứ nội dung nào vốn có thể được tạo trong CorelDRAW trong một Scrapbook, phạm vi của nó biến thiên từ các đối tượng và các bitmap, cho đến các khung hoặc các hình vẽ hoàn chỉnh. Bạn cũng có thể truy cập Clipart, Photos, Favorite Fills, và 3D Models do các đĩa CD của trình ứng dụng CorelDRAW 10 cung cấp (với cách truy cập vào Web và đang ở trên trực tuyến) hoặc tải các hạng mục từ Web site của Corel. Để mở Scrapbook Docker, hãy chọn Tools/Scrapbooks/Browse (xem hình 4.15).



1. Nhấp rồi rê từ Scrapbook để sao chép các hạng mục vào tài liệu của bạn 2. Nhấp rồi rê từ tài liệu của bạn để bổ sung các hạng mục trong dạng Scrapbook.

Hình 4.15 Scrapbook Docker giúp cho bạn lưu giữ và truy xuất các đối tượng của bất cứ dạng hình ảnh nào vào bất cứ folder nào.

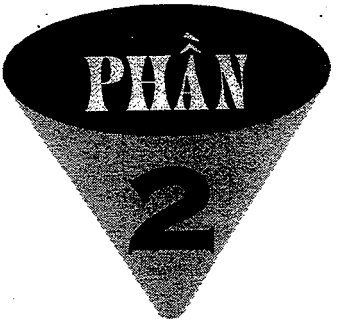
Để khai thác các tính năng Scrapbook, hãy tuân theo các bước sau đây:

1. Sử dụng menu xổ xuống docker, định vị đến một folder đang chứa các hạng mục mà bạn muốn thêm vào tài liệu hiện đang được mở của mình. Các hạng mục sẽ xuất hiện dưới dạng các biểu tượng đồ họa trong cửa sổ Docker. Để chỉ định một vị trí, hãy nhấp lên một biểu tượng tắt của folder hoặc ổ đĩa nằm trong cửa sổ Docker. Để truy cập clipart, photos, và các mô

hình 3D được chứa trong CorelDRAW 10, bạn hãy nhấp lên biểu tượng tắt của CorelDRAW 10 CD trong khi bạn đang ở trong folder Media.

2. Để thêm các hạng mục từ Scrapbook, hãy rê các hạng mục từ cửa sổ Docker vào trang tài liệu của mình. Các đối tượng này ngay lập tức được sao chép với hạng mục Scrapbook gốc vẫn được giữ lại trong vị trí folder của nó.
3. Để bổ sung các hạng mục được chọn từ trang tài liệu của bạn vào một folder dưới dạng một hạng mục Scrapbook, hãy sử dụng tác động nhấp và rê để rê chúng vào cửa sổ Scrapbook Docker. Các hạng mục New Scrapbook xuất hiện cùng với các biểu tượng Scrapbook thuộc kiểu chung, và nó tự động được áp dụng cùng với tên mặc định Scrap. Mỗi khi bạn thêm một hạng mục Scrapbook mới, thì tên mặc định Scrap, Scrap (2), Scrap (3), v.v. được tự động áp dụng.
4. Để đặt lại tên cho một hạng mục Scrapbook, hãy nhấp một lần lên tên của hạng mục đó trong cửa sổ Docker để chọn tên rồi nhấp một lần thứ hai để bật sáng text, nhập vào tên mới rồi nhấn phím ENTER.
5. Để thực hiện một mục Search, hãy nhấp lên nút Binoculars trong cửa sổ Docker nhằm mở chế độ change docker view to Search rồi nhập vào từ khóa (keyword) trong hộp Search For. Kết quả tìm kiếm sẽ được hiển thị trong docker một khi việc tìm kiếm được hoàn tất. Để trở về với khung xem trước đây, hãy nhấp nút Browse nằm ở đầu cửa sổ Docker.
6. Để tải các hạng mục từ Web site của Corel, cần bảo đảm rằng cuộc nối kết Web của bạn đang hoạt động, và bạn có ít nhất là 10MB khoảng trống trên hệ thống, sau đó hãy nhấp lên nút Web nằm ở trên đầu của cửa sổ Docker. Một khi việc tải đã hoàn thành, bạn có thể duyệt và sao chép các hạng mục được tải từ Scrapbook vào tài liệu của mình.

Thủ Thuật *Các hạng mục được sao chép trực tiếp từ tài liệu của bạn vào Scrapbook Docker được lưu giữ trong folder hiện tại dưới dạng một file duy nhất có phần mở rộng là SHS.*



Bắt đầu khởi động với CorelDRAW 10

Chương 5 CorelDRAW 10

ĐIỀU KHIỂN CÁC TÀI LIỆU VÀ CÁC TRANG

Tuy các công cụ trong CorelDRAW cung cấp nhiều cách vẽ khác nhau, nhưng tài liệu của bạn vẫn là đối tượng tuyệt vời chứa hầu như tất cả mọi thứ mà bạn tạo. Các tài liệu được chia nhỏ thành nhiều vùng chính - trong đó quan trọng nhất là trang tài liệu. Đối với các họa sĩ theo lối truyền thống, trang có tác dụng như là một nền vải để vẽ cung cấp các biên và các kích thước tương đối cho tất cả các thành phần bằng hình. Nhưng trong điều kiện kỹ thuật số, trang tài liệu của bạn chỉ đơn thuần là một trong những nơi mà các đối tượng bản vẽ của bạn có thể được đặt ở đó. Chương này trình bày cách điều khiển kích cỡ, hình dạng, chiều dài, và cách trình bày các trang tài liệu theo các nhu cầu vẽ hay minh họa của bạn.

Xác định các nhu cầu tài liệu

Trước khi bắt đầu bất kỳ dự án vẽ nào, bạn cần xác định các nhu cầu của mình đối với tài liệu, bạn có thể cần tự mình đặt ra một vài câu hỏi trước khi bạn bắt đầu để đưa ra các quyết định về cách cài đặt tài liệu CorelDRAW của bạn. Trong nhiều trường hợp, việc thay đổi hay cập nhật sự cài đặt tài liệu khi các nhu cầu của bạn thay đổi chỉ mất một vài giây. Tuy nhiên, một số thay đổi mất nhiều thời gian hơn, vì vậy các câu trả lời đối với các câu hỏi này sẽ giúp bạn tránh bất kỳ rắc rối nào. Phần hỏi đáp của bạn có thể như sau:

- Tài liệu cần có kích cỡ và chiều dài là bao nhiêu? Tất cả các trang sẽ giống nhau hay một số trang sẽ khác với các trang còn lại?
- Tài liệu có cần được trình bày đặc biệt không? Bạn sẽ in hay xuất các trang tiêu biểu, hay tài liệu của bạn cần phải

phù hợp với một dạng nhất định nào đó?

- Tài liệu của bạn sẽ được tái tạo hay được phân bố như thế nào? Nó sẽ được xuất sang một trình ứng dụng khác hay sang dạng file khác? Nó dành cho Web hay để tái tạo off-set?
- Bạn có cần tạo một mẫu trình bày trước khi bạn bắt đầu không, hay bạn sẽ sử dụng kiểu trình bày hay kiểu thiết kế có sẵn?

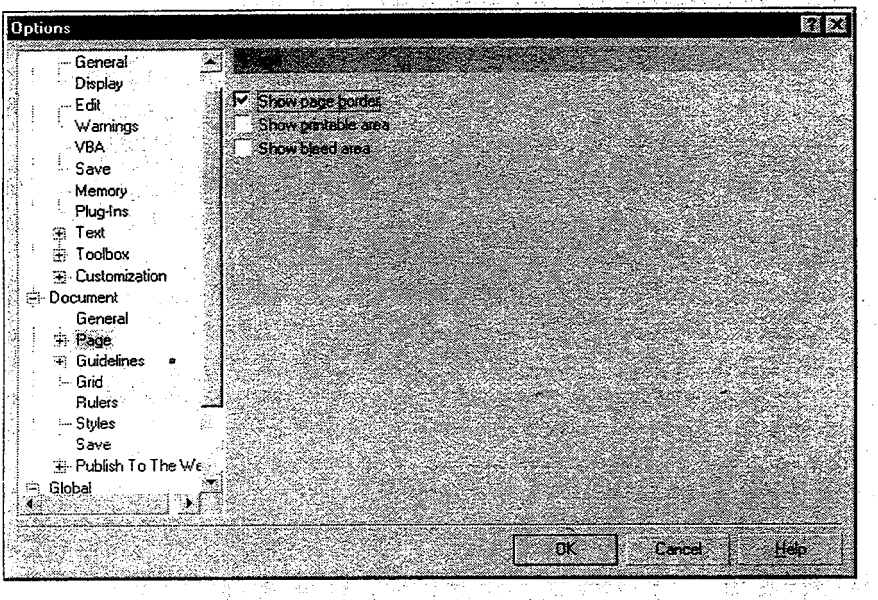
Không phải tất cả các câu trả lời đều có sẵn trước khi bạn bắt đầu tài liệu của mình, nhưng sự xác định và chuẩn bị trước về mặt tinh thần có thể giúp ích nhiều cho bạn. Ngay sau khi bạn có các câu trả lời, CorelDRAW 10 cung cấp tất cả các nguồn tài nguyên để đưa chúng vào sự cài đặt tài liệu của bạn.

Cài đặt các trang tài liệu

Giống như bất kỳ đối tượng nào trong CorelDRAW 10, trang tài liệu của bạn có các đặc tính cài đặt của riêng nó. Các đặc tính trang có thể được thu hẹp theo các đặc tính trang vật lý và các sở thích hiển thị. Các đặc tính trang vật lý bao gồm những thứ như kích cỡ, chiều dài, và màu của tài liệu, trong khi đó sở thích hiển thị là cách mà bạn thích xem các đặc tính trang nhất định. Hãy bắt đầu với các tùy chọn cài đặt phổ biến nhất và sau đó tiếp tục với các đặc tính đặc biệt.

Các tùy chọn xem trang

Theo mặc định, khi một tài liệu mới được tạo, bạn nhìn thấy một hình chữ nhật trên màn hình trình bày các phần trên trang tài liệu. Tuy nhiên, những gì bạn sẽ không nhìn thấy là hai đặc tính hiển thị trang Printable Area và Bleed Area. Bạn có thể điều khiển sự hiển thị của bất kỳ một trong các đặc tính trang này bằng cách sử dụng hộp thoại Options. Để điều khiển các tùy chọn này, hãy chọn Lay-out Page Setup để mở hộp thoại Options đến trang Size. Nhấp Page trong cây thư mục ở phía bên trái của hộp thoại để hiển thị các tùy chọn hiển thị trang (xem hình 5.1).



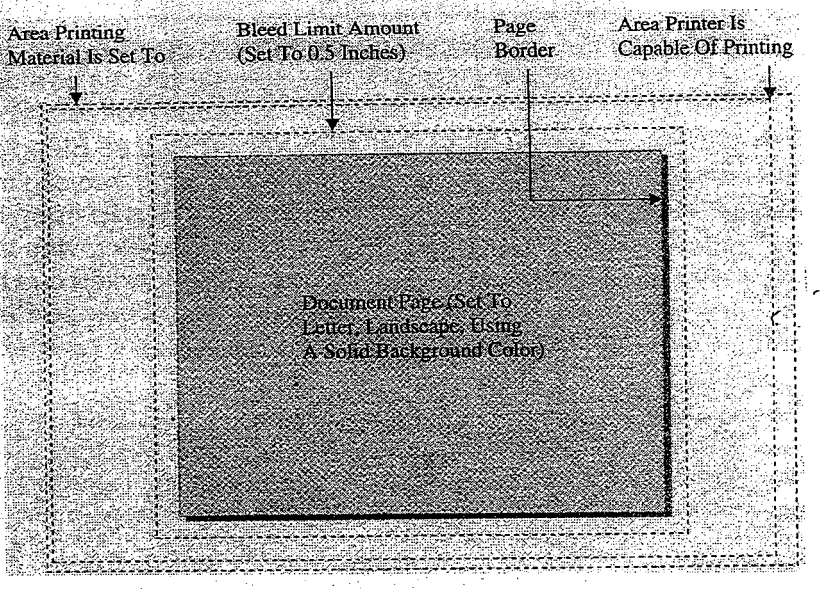
Hình 5.1 Các tùy chọn này điều khiển cách hiển thị trang của bạn.

Show Page Border

Để bật tắt trạng thái hiển thị các biên của trang, hãy nhấp Show Page Border. Tùy chọn này đơn giản nhưng hai tùy chọn còn lại trong hộp thoại thì liên quan nhiều hơn đến các đặc tính khác của CorelDRAW 10.

Show Printable Area

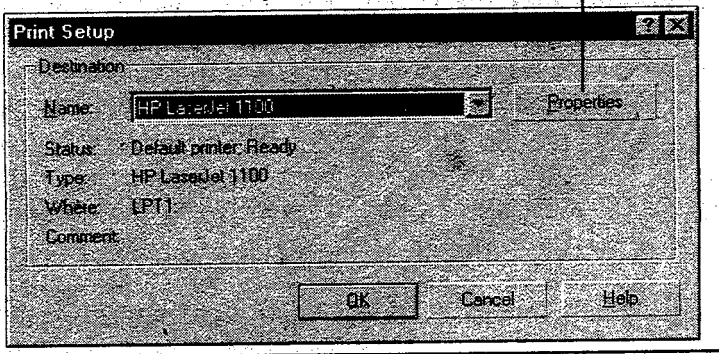
Trạng thái bật tắt của tùy chọn này cho phép bạn hiển thị hai đặc điểm chính - vùng mà máy in đang được chọn có khả năng in trên đó, và kích cỡ của tài liệu in mà máy in đang được cài đặt để sử dụng cho việc in tài liệu. Cả hai được trình bày bởi các đường thẳng chấm chấm (xem hình 5.2). Hai vùng duy nhất này có thể nằm trong hay ngoài trang tài liệu, phụ thuộc vào trang tài liệu hiện hành của bạn có kích cỡ lớn hơn hay nhỏ hơn kích cỡ mà máy in và tài liệu in có thể tái tạo. Các đặc tính vật lý của hai vùng này được xác lập theo máy in được chọn trong hộp thoại Print Setup, hộp thoại này được mở bằng cách chọn File Printer Setup (xem hình 5.3).



1 Vùng mà tài liệu in được xác lập; 2 Bleed Limit Amount (được xác lập là 0.5 inch)
3 Đường biên trang; 4 Vùng mà máy in có thể in

Hình 5.2 Trong khi các tùy chọn chọn Show Bleed và Show Printable Area được chọn, các đường thẳng chấm chấm xuất hiện khi bạn xem trang tài liệu.

Nhấp vào đây để truy cập kích cỡ tài liệu của máy in



Hình 5.3 Các vùng có thể in được xác định bởi máy in (và kích cỡ tài liệu in hiện tại của nó) được xác lập trong hộp thoại Print Setup.

Show Bleed Area

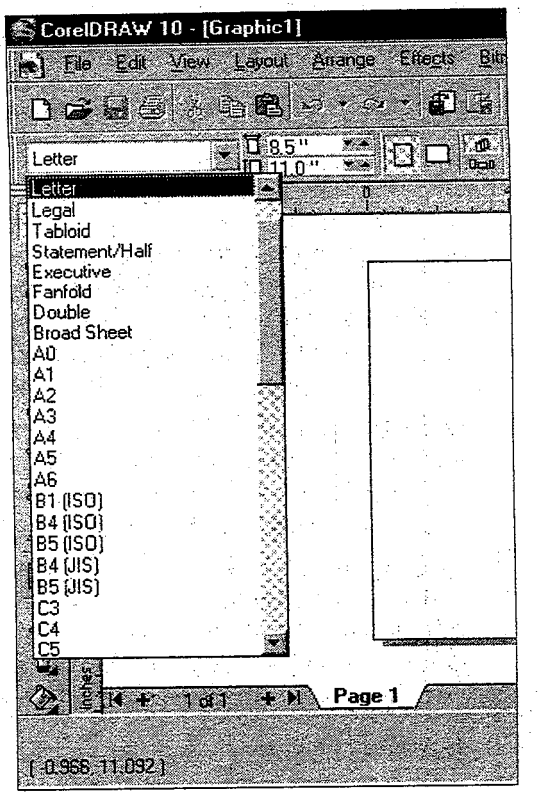
Thuật ngữ "bleed" đặc biệt liên quan đến việc in và là một vùng vật lý nhất định xung quanh trang tài liệu. Nếu tài liệu mà bạn đang tạo sẽ được tái tạo bằng cách sử dụng các kỹ thuật in offset, thì đây có thể là tùy chọn mà bạn quan tâm. Việc xác lập một số Bleed cho tài liệu của bạn cho phép bạn bổ sung một phần "phụ" vào các mép của bản in sau cùng. Nếu bạn đã chọn bổ sung một nền trang hay xếp chồng các đối tượng lên trên mép của trang tài liệu, việc tăng số bleed cho phép bạn chứa thêm các vùng này khi tài liệu của bạn được in trên tài liệu in lớn hơn. Để bật tắt sự hiển thị của số Bleed đang được xác lập, hãy nhấp vào tùy chọn Show Bleed Area trong hộp thoại này.

Tuy nhiên, việc xác lập giá trị bleed được thực hiện bằng cách sử dụng một hộp thoại khác. số Bleed có thể được xác lập ở bất kỳ nơi nào trong dãy từ 0 (ngay mép của trang) đến 900 inch. Để xác lập số Bleed, hãy chọn Layout Page Setup để mở hộp thoại Options đến trang Size và nhập một giá trị vào hộp Bleed.

Điều khiển kích cỡ và hướng trang

Nếu tài liệu của bạn là một trang đơn, cỡ letter, hướng portrait, bạn sẽ hài lòng khi khám phá ra rằng đây là kích cỡ mặc định được tạo bất kỳ khi nào một tài liệu mới được tạo. Nếu không, việc thay đổi bất kỳ một trong các điều kiện này là một thao tác nhanh chóng và dễ thực hiện.

Kích cỡ và hướng trang có thể được thay đổi bằng nhiều cách, cách nhanh nhất là sử dụng Property Bar trong khi Pick Tool được chọn và không có đối tượng nào được chọn. Property Bar gồm có các tùy chọn để xác lập trang của bạn theo các trang có kích cỡ chuẩn, các kích cỡ tùy ý, và hướng trang. Ngoài ra nó còn cung cấp các cách để thay đổi tất cả các trang cùng một lần hay chỉ trang đang được xem, như minh họa dưới đây.



Đối với các tài liệu phổ biến nhất, việc chọn tùy chọn Paper Type /Size và hướng trang cho phép bạn định dạng tài liệu của bạn. Khi chọn các tùy chọn dành cho các dạng tài liệu nhất định, các định nghĩa của các tính năng sau đây trong CorelDRAW 10 có thể giúp ích cho bạn.

Paper Type /Size Để chọn một kích cỡ trang chuẩn, việc nhấp vào tùy chọn Paper Type /Size trong Property Bar cho phép bạn nhanh chóng chỉ định kích cỡ trang. Danh sách này liệt kê các kích cỡ trang tiêu biểu chẳng hạn như Slide, Letter, Lagal, Tabloid, và vv. Ngay sau khi được chọn, các kích cỡ được nhập tự động vào các hộp Width và Height trong Property Bar.

Page Width /Height Nếu bạn cần một kích cỡ trang tùy ý, bạn có thể nhập các giá trị nhất định dựa theo các số đo đơn vị hiện

hành trực tiếp vào các hộp Page Width và Height tiếp theo sau bằng cách nhấn phím ENTER. Cả hai kích cỡ trang Width và Height có thể nằm trong dãy từ 0.1 đến 1800 inch. Việc chọn một kích cỡ trang không chuẩn sẽ tự động xác lập Paper Type /Size sang Custom.

Orientation Chọn một hướng cho trang của bạn bằng cách nhấp vào Portrait hoặc Landscape trong Property Bar trong khi đang sử dụng Pick Tool và không có đối tượng nào được chọn. Nếu chiều rộng của trang được nhập vào nhỏ hơn chiều cao của trang, hướng trang tự động được xác lập sang Portrait, và ngược lại đối với Landscape. Việc thay đổi từ Portrait sang Landscape (hay ngược lại) sẽ tự động hoán đổi các giá trị trong các hộp Width và Height.

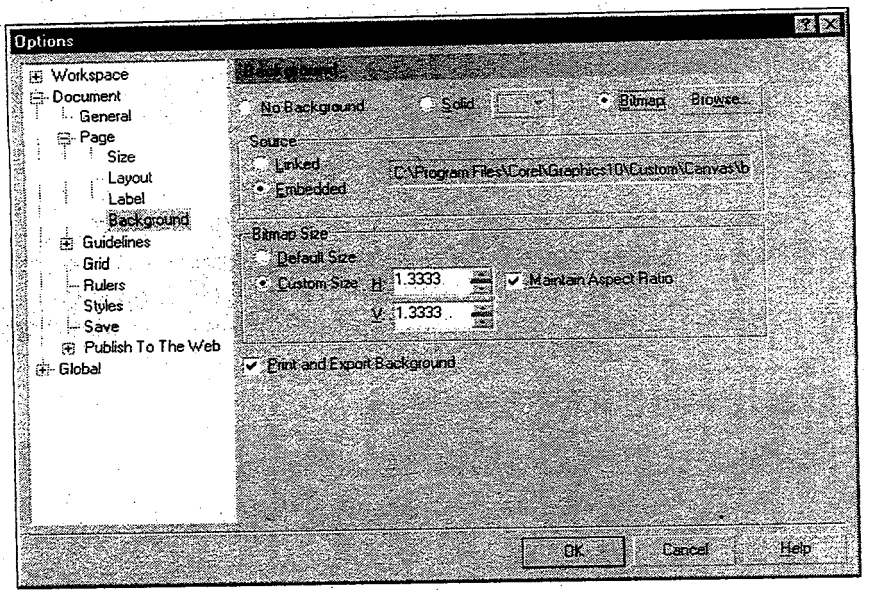
Set For Default Page / Current Page Size. CorelDRAW 10 cho phép bạn định dạng tài liệu dài đến 999 trang, các trang có cùng kích cỡ và hướng trang. Các nút Set For Default và Set Current Size Only hoạt động ở trạng thái bật tắt, cho phép bạn xác lập kích cỡ trang cho tất cả các trang trong tài liệu của bạn cùng một lần (mặc định) hoặc chỉ cho trang hiện hành. Nếu bạn muốn xác lập trang hiện hành khác với các trang khác trong tài liệu, hãy nhấp vào nút phía dưới trong hai nút này, xác lập kích cỡ và hướng trang mới. Điều này chỉ thay đổi kích cỡ và hướng của trang hiện hành.

Điều khiển màu nền của trang

Để chỉ định một màu nền của trang cho tài liệu của bạn, hãy chọn Layout Page Background để mở hộp thoại Options (Control + J) đến trang Background (xem hình 5.4).

Trang Background của hộp thoại Options mô tả các tùy chọn cho phép bạn chỉ định diện mạo của nền trang theo các cách được mô tả dưới đây.

Solid Để chỉ định bất kỳ một trong các màu Uniform có sẵn trong CorelDRAW 10, hãy nhấp vào tùy chọn Solid và chọn bộ chọn màu. Việc nhấp Other trong bộ chọn màu cung cấp sự truy cập vào tất cả các bảng màu khác nhau của CorelDRAW 10. Ngay sau khi bạn đã chỉ định một màu, toàn bộ trang sẽ được áp dụng với màu đó.



Hình 5.4 Để điều khiển diện mạo của trang tài liệu, hãy sử dụng trang Background trong hộp thoại Options.

Bitmap Nếu bạn muốn, bạn có thể chỉ định một bitmap xếp ngói làm nền trang bằng cách nhấp vào tùy chọn Bitmap và nút Browse, hộp thoại Import của CorelDRAW hiển thị. Hãy xác định và chọn bitmap mà bạn muốn sử dụng làm nền trang và nhấp OK để xếp ngói bitmap theo các mép của nền trang nhiều lần để lấp đầy trang.

Source Các tùy chọn Source trở nên có sẵn chỉ khi bạn đã chỉ định một Bitmap làm nền trang, chúng cho phép bạn thiết lập một liên kết bên ngoài với file bitmap hay chứa một bản sao của nó ở bên trong cùng với file tài liệu CorelDRAW 10. Chọn Link để duy trì một liên kết bên ngoài hay Embedded để chứa bitmap cùng với tài liệu của bạn. Trong khi Link được chọn, đường dẫn file đến bitmap được hiển thị, và bản thân bitmap phải đi kèm với tài liệu CorelDRAW để xuất cùng với nó.

Bitmap Size Các tùy chọn Bitmap Size cũng trở nên có sẵn nếu bạn chỉ định một Bitmap làm nền trang, và chúng cho phép bạn sử dụng kích cỡ hiện có của bitmap trong hoạt động xếp ngói hay chỉ

định một kích cỡ mới. Chọn Default để sử dụng kích cỡ ban đầu của bitmap, hoặc chọn Custom để nhập vào các kích cỡ mới H (ngang) và /hoặc V (dọc), mỗi kích cỡ có thể được xác lập độc lập bằng cách xóa chọn tùy chọn Maintain Aspect Ratio.

Tùy chọn Print And Export Background

Nếu bạn muốn điều khiển việc có nên kèm theo nền trang mà bạn đã áp dụng cho trang tài liệu của bạn hay không khi xuất các file bản vẽ hay khi tài liệu của bạn được in, hãy sử dụng tùy chọn Print And Export Background. Tùy chọn này trở nên có sẵn trong khi Solid hoặc Bitmap được chọn cho nền trang của bạn.

Sử dụng nhãn và các kiểu trình bày

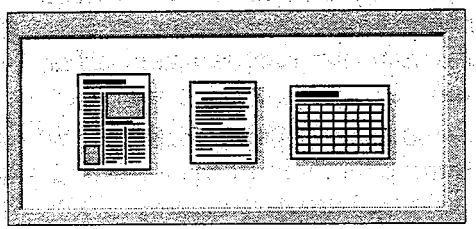
Mặc dù việc cài đặt trang tài liệu bao gồm một số đặc tính vật lý được xác lập thông qua việc sử dụng Property Bar, hộp thoại Options cũng cung cấp sự truy cập duy nhất vào các tùy chọn trang chuyên biệt. Các tùy chọn trang được sắp xếp thành các tùy chọn nhãn được định dạng sẵn và các kiểu trình bày chuyên biệt.

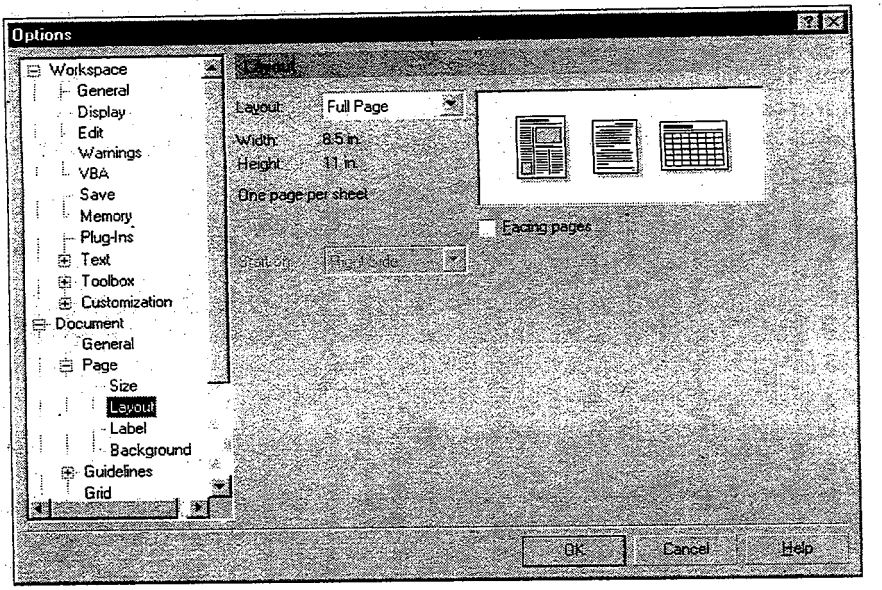
Chọn các kiểu trình bày chuyên biệt

Trang Layout của hộp thoại Options (hình 5.5) cho phép bạn chọn từ một trong năm kiểu trình bày chuyên biệt cho tài liệu của bạn. Hãy chọn Book, Booklet, Tent Card, Side-Fold Card, và Top-Fold Card từ menu Layout.

Việc chọn một trong các kiểu trình bày này sẽ nhanh chóng phân chia kích cỡ trang tài liệu hiện hành của bạn thành các trang nằm ngang và thẳng đứng, theo khung xem trước trong hộp thoại.

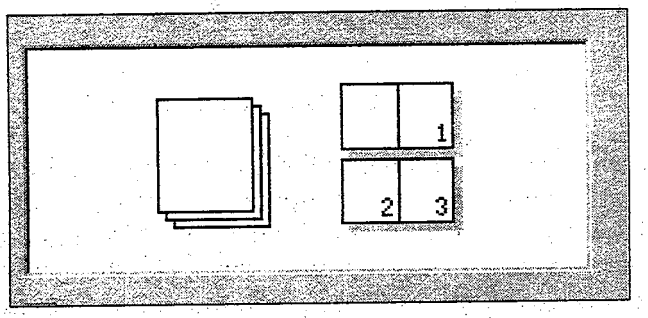
Full Page Kiểu trình bày này là kiểu mặc định đối với tất cả các tài liệu mới và về cơ bản nó định dạng tài liệu của bạn trong các trang đơn.





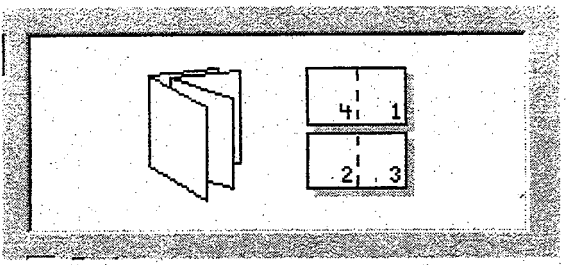
Hình 5.5 Để chọn một kiểu trình bày chuyên biệt, hãy sử dụng các tùy chọn trong hộp thoại Layout.

Book Kiểu trình bày Book, như minh họa dưới đây, chia kích cỡ trang tài liệu của bạn thành hai phần bằng nhau theo chiều thẳng đứng, trong đó mỗi phần được xem là một trang riêng. Khi được in, mỗi trang được xuất dưới dạng một trang riêng.

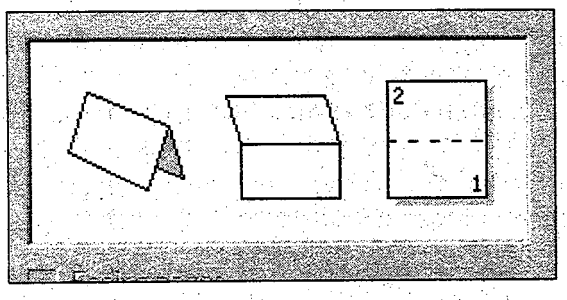


Booklet Giống như Book, kiểu trình bày Booklet chia kích cỡ trang tài liệu ra thành hai phần bằng nhau theo chiều thẳng đứng.

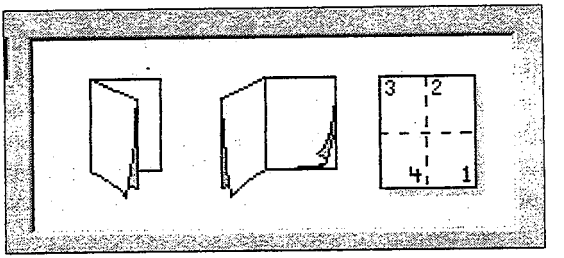
Mỗi phần được xem là một trang riêng. Nhưng khi được in, các trang được in theo từng cặp phù hợp với dạng khung in tiêu biểu trong đó các trang được kết hợp với nhau theo vị trí sau cùng của chúng trong kiểu trình bày Booklet. Đối với kiểu trình bày Booklet gồm 4 trang, thì trang 1 được kết với trang 4, trang 2 được kết với trang 3, như sau:



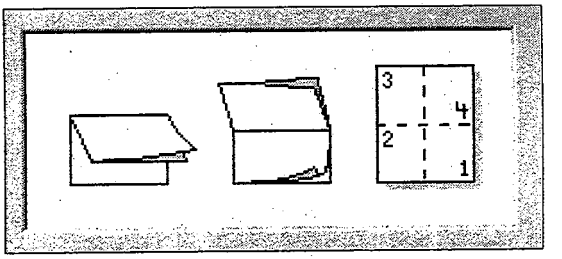
Tent Card Kiểu trình bày Tent Card như minh họa dưới đây, chia kích cỡ trang tài liệu ra thành hai phần bằng nhau theo chiều ngang, trong đó mỗi phần được xem là một trang riêng. Vì bản in Tent Card được gấp ngay chính giữa, nên mỗi trang tài liệu được in theo trình tự và được đặt sao cho nó xuất hiện thẳng đứng sau khi gấp.



Side-Fold Card Kiểu trình bày Side-fold cũng chia kích cỡ trang tài liệu ra thành bốn phần bằng nhau theo cả chiều ngang và chiều dọc. Khi được in, mỗi trang tài liệu được in theo trình tự, được đặt và được quay một cách tự động sao cho vừa với kiểu trình bày gấp sau cùng. Việc gấp bản in một lần theo chiều thẳng đứng và sau đó gấp một lần nữa theo chiều ngang sẽ tạo cho các trang có trình tự và hướng đúng như sau:



Top-Fold Card Giống như Side-Fold, kiểu trình bày Top-Fold cũng chia kích cỡ trang tài liệu ra thành bốn phần bằng nhau theo cả chiều thẳng đứng và chiều ngang. Khi được in, mỗi trang tài liệu được in theo trình tự, được đặt và được quay một cách tự động sao cho vừa với kiểu trình bày gấp sau cùng. Việc gấp bản in một lần theo chiều ngang và sau đó gấp một lần nữa theo chiều thẳng đứng sẽ tạo cho các trang có trình tự và hướng đúng như sau:



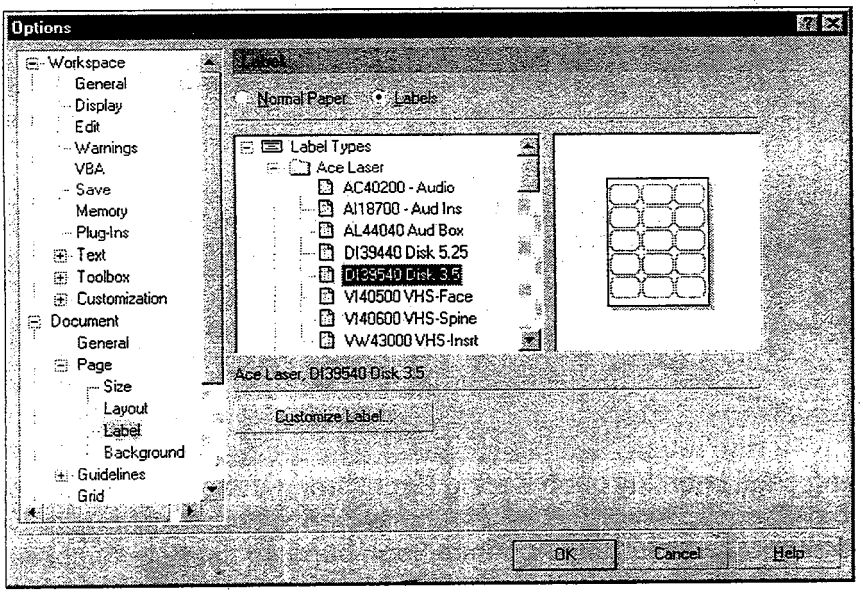
Sau khi chọn một kiểu trình bày và trở lại tài liệu của bạn, mỗi phần chia nhỏ của kiểu trình bày có thể được xem một cách riêng lẻ. Nếu bạn muốn, bạn cũng có thể xem các trang theo từng cặp bằng cách chọn tùy chọn Facing Pages trong trang Layout của hộp thoại Options đối với các kiểu trình bày nhất định. Trong khi Facing Pages được chọn trong hộp thoại, bạn cũng có thể bắt đầu tài liệu của mình ở phía bên trái hoặc phía bên phải đối với các kiểu trình bày nhất định bằng cách thực hiện 1 sự chọn lựa từ menu Start On.

Sử dụng các nhãn đã được định dạng sẵn

CorelDRAW cung cấp nhiều kiểu trình bày nhãn đã được định dạng sẵn của hầu hết các nhà sản xuất nhãn. Nhưng để sử dụng

một trong các label này, trang tài liệu của bạn phải được định dạng theo kiểu letter-sized portrait; nếu không tùy chọn Label trong trang Size của hộp thoại Options sẽ không có sẵn. Ngay sau khi tùy chọn này có sẵn và được chọn, trang Size đổi thành trang label, cung cấp sự truy cập vào các nhãn. Ngay sau khi một nhãn được chọn, cửa sổ xem trước hiển thị kiểu trình bày chung của nhãn được chọn và cho biết số hàng và số cột có sẵn (xem hình 5.6).

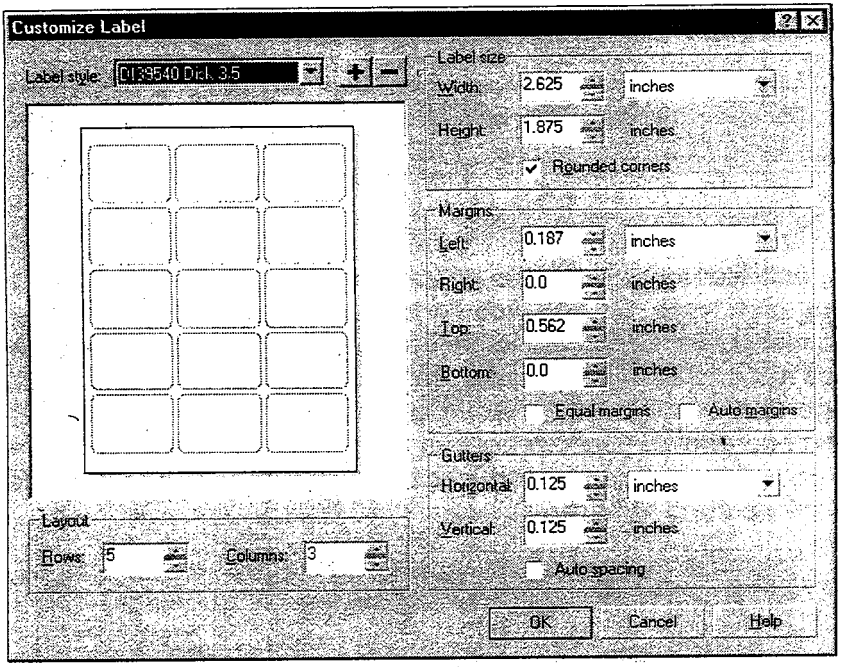
Sau khi chọn một kiểu trình bày Label trong cây thư mục và trở lại tài liệu, mỗi trang tài liệu của bạn tiêu biểu cho một nhãn riêng đối với kiểu nhãn mà bạn đã chọn. Bạn cần chỉ định số lượng trang chính xác cần bổ sung để bao gồm toàn bộ các trang nhãn - CorelDRAW không cung cấp cách nào để bổ sung các trang một cách tự động, nó cũng không mô tả bất kỳ tùy chọn nào để in một phần các trang nhãn.



Hình 5.6 CorelDRAW mô tả nhiều dạng nhãn nhất có sẵn đối với bất kỳ trình ứng dụng đồ họa nào.

Trong trường hợp bạn không thể tìm thấy đúng nhà sản xuất của một kiểu nhãn nhất định mà bạn muốn xác lập cho tài liệu của mình,

đặc tính Label cũng cho phép bạn tạo nhãn của riêng mình ngay từ đầu hoặc dựa vào dạng nhãn hiện có (xem hình 5.7). Hãy chọn một nhãn hiện có từ menu Label Style, tạo tùy biến các số hàng và số cột, xác lập Label Size, Margins, và Gutters theo trang nhãn của bạn. Ngay sau khi được tạo, bạn có thể lưu nhãn của bạn bằng cách nhấp vào nút dấu cộng (+) trong hộp thoại hoặc xóa một nhãn được chọn ra khỏi danh sách bằng cách nhấp vào nút (-).



Hình 5.7 Nếu bạn không thể xác định nhãn mà bạn đang tìm, bạn có thể điều chỉnh một dạng nhãn hiện có sao cho phù hợp với các nhu cầu của bạn bằng cách sử dụng các tùy chọn này.

Đặt tên các trang

Theo mặc định, bất kỳ khi nào các trang mới được bổ sung vào tài liệu của bạn, chúng đều được áp dụng tự động với các tên chung chẳng hạn như Page 1, Page 2, và vv. Nhưng các tên trang này chỉ

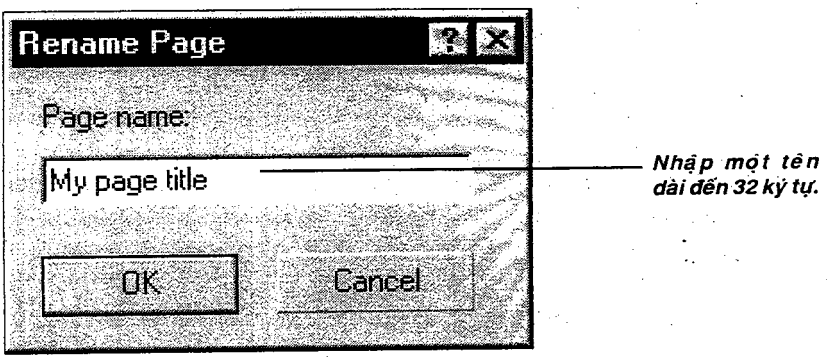
để tham khảo khi bạn định hướng các trang của mình trong CorelDRAW. Các tên trang có thể dài đến 32 ký tự nếu bạn thích.

Khi tạo các tài liệu trang Web - trong đó mỗi trang tài liệu sẽ là một trang Web riêng - việc bổ sung một tên duy nhất cho trang sẽ tạo một tiêu đề cho trang HTML được xuất. Khi tài liệu của bạn được in, các tên trang cũng có thể được xác lập để đi kèm với bản in, cho biết nội dung của trang, hoặc cung cấp thông tin khác liên quan đến trang.

Thủ thuật *Để hiển thị nhanh trang trước hay trang kế tiếp trong tài liệu, hãy nhấn các phím PAGE UP hoặc PAGE DOWN trên bàn phím.*

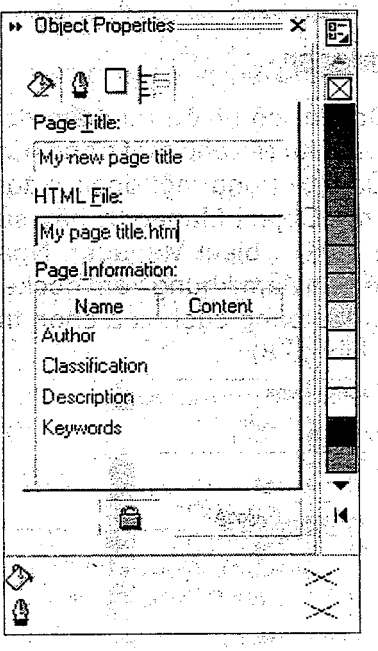
Sử dụng lệnh Rename Page

Lệnh Rename Page cho phép bạn gán một tên duy nhất cho trang hiện hành. Có hai cách để truy cập lệnh này, hoặc sử dụng các menu lệnh bằng cách chọn Layout Rename Page, hoặc bằng cách nhấp phải và nhãn trang của cửa sổ tài liệu và chọn Rename Page từ menu bật lên. Hộp thoại Rename Page xuất hiện, như minh họa dưới đây, cho phép bạn nhập vào một tên dài đến 32 ký tự (bao gồm cả khoảng trống) cho trang hiện hành của bạn và nhấp OK để áp dụng tên đó.

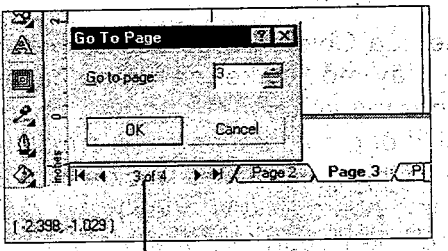


Sử dụng Object Properties Docker

Nhãn Page của Object Properties Docker cũng cho phép bạn đặt tên trang. Hãy mở Docker này bằng cách nhấp phải vào một chỗ trống trên trang và chọn Properties, hoặc sử dụng các menu lệnh trong khi không có đối tượng nào được chọn bằng cách chọn Edit Properties. Object Properties Docker hiển thị với các vùng nhãn có sẵn, như minh họa dưới đây. Việc nhấp vào nhãn Page sẽ hiển thị các tùy chọn liên quan đến trang của bạn, một trong các tùy chọn này là Page Title.



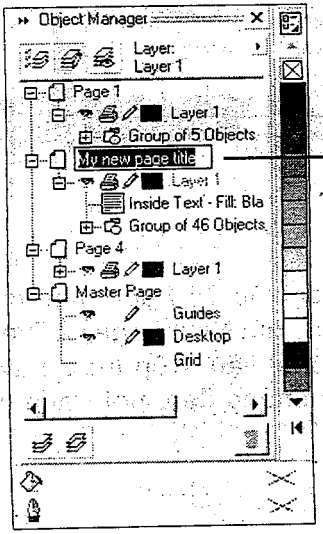
Để mở nhanh hộp thoại Go To Page, như minh họa dưới đây, hãy nhấp đúp vào giữa các nút Next Page và Previous Page ở phía dưới bên trái của cửa sổ tài liệu. Hộp thoại này cho phép bạn di chuyển một cách nhanh chóng đến một trang nhất định trong tài liệu của bạn.



Nhấp đúp để mở hộp thoại này.

Sử dụng Object Manager

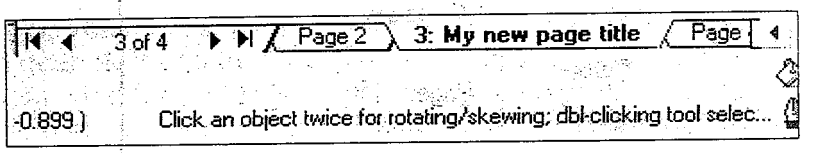
Object Manager Docker có nhiều ưu điểm đối với việc đặt tên trang vì nó cho phép bạn đặt tên cho một trang bất kỳ hay tất cả các trang trong tài liệu của bạn trong một docker đơn, thay vì chỉ cho trang hiện hành. Để mở Object Manager, hãy sử dụng các menu lệnh bằng cách chọn Tools Object Manager. Ngay sau khi docker được mở, hãy nhấp để bảo đảm khung xem docker được xác lập để hiển thị Object Properties bằng cách xóa chọn trạng thái nút xem Layer Manager (xem hình 5.8).



Nhấp hai lần vào tiêu đề trang để đặt tên hay đặt lại tên.

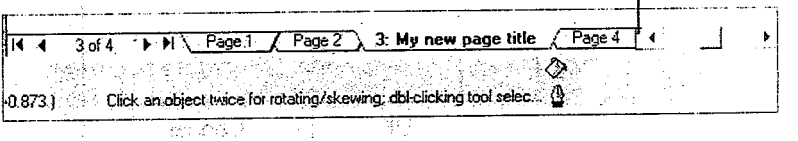
Hình 5.8 Object Manager cho phép bạn đặt tên cho một hoặc tất cả các trang cùng một lần.

Tất cả các tên trang và đối tượng được hiển thị trong khung xem này. Để đặt lại tên cho bất kỳ trang nào (hay bất kỳ đối tượng nào), hãy nhấp một lần vào tiêu đề trang để chọn trang mà bạn muốn đặt tên hay đặt lại tên, và nhấp lần thứ hai để bật sáng text trong tên trang và gõ nhập một tên được theo sau bằng cách nhấn phím ENTER. Các tên trang xuất hiện trong các nhãn trang ở phía dưới bên trái của cửa sổ tài liệu theo sau là một số cho biết thứ tự của trang trong tài liệu:



Để xem nhiều hay ít trang tài liệu trong vùng nhãn Page của cửa sổ tài liệu, hãy nhấp và rê trên "đường nối" giữa các nhãn trang và thanh cuộn ngang:

Nhấp và rê để mở rộng hay thu nhỏ vùng nhãn trang.



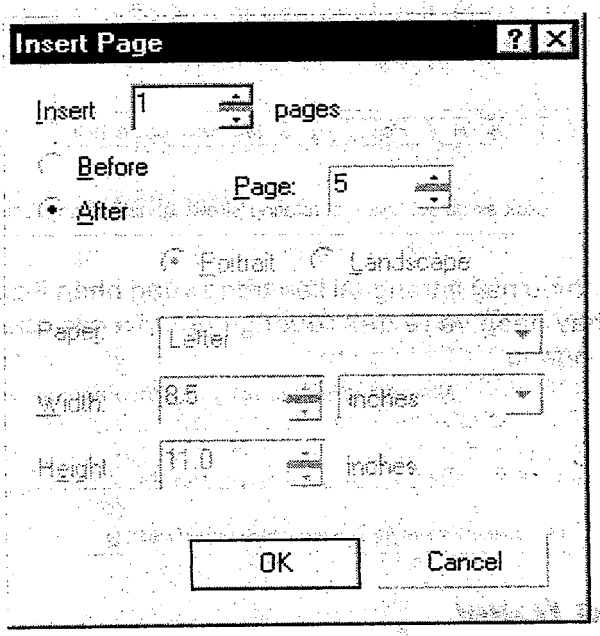
Các lệnh trang

Khi đề cập đến việc bổ sung các trang mới vào tài liệu của bạn hay xóa các trang hiện có, chắc chắn là có nhiều phương pháp sử dụng trong CorelDRAW 10. Một số liên quan đến các menu lệnh có sẵn, và một số khác trở nên có sẵn khi bạn sử dụng các khung xem trang đặc biệt. Các phương pháp khác là sử dụng các bước tắt trong khi nhấn giữ các phím bổ sung. Trong phần này, chúng ta sẽ học những cách nhanh nhất và tiện lợi nhất.

Chèn trang và xác lập tùy chọn

Cách đơn giản nhất để bổ sung hay xóa bỏ các trang để điều khiển kiểu trình bày và cách sắp xếp các trang trong tài liệu của

bạn là thông qua việc sử dụng các lệnh trong menu Layout. Để bổ sung các trang vào tài liệu của bạn, hãy chọn Layout Insert Page để mở hộp thoại Insert Page (hình 5.9), hộp thoại này chứa nhiều tùy chọn để chỉ định các đặc tính trang mới của bạn và đây là nơi mà bạn muốn bổ sung trang mới trong mối liên hệ với các trang hiện có.



Hình 5.9 Hộp thoại Insert Page cho phép bạn chọn một dạng cho trang mới của bạn trong khi bổ sung chúng vào một vị trí nhất định trong tài liệu.

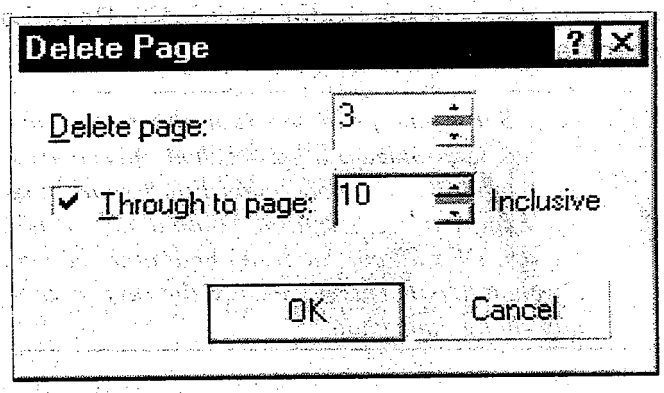
Hãy nhập số lượng trang mà bạn muốn bổ sung vào hộp Insert và chọn Before hoặc After để bổ sung các trang vào trước hoặc sau trang hiện hành, hoặc một điểm nhất định bằng cách sử dụng hộp Page. Các tùy chọn còn lại cho phép bạn chọn các kích cỡ Orientation và Paper, hoặc nhập vào các kích cỡ tùy ý cho tất cả các trang vừa mới được bổ sung.

Thủ thuật *Để bổ sung nhanh một trang mới vào đầu hay cuối tài liệu trong khi đang xem trang đầu hay trang cuối, hãy*

nhấp vào ký hiệu dấu cộng (+), ký hiệu này nằm ở phía bên trái hay bên phải của các nút trang ở phía dưới bên trái của cửa sổ tài liệu. Để bổ sung một trang vào trước hay sau trang hiện hành, hãy nhấp phải vào nhãn trang ở bên phải của các nút này và chọn Insert Page Before hoặc Insert Page After từ menu bật lên.

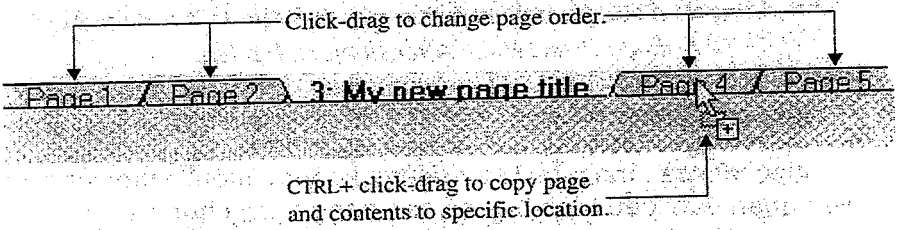
Xóa các trang

Việc xóa các trang tài liệu mà bạn không muốn là một lệnh khác liên quan đến kiểu trình bày có sẵn bằng cách chọn Layout Delete Pages. Hộp thoại Delete Pages cho phép bạn xóa một hay nhiều trang hiện có trong tài liệu của bạn. Theo mặc định, hộp thoại này tự động hiển thị trang hiện hành là trang trong hộp Delete Page, như minh họa dưới đây, nhưng bạn có thể chọn bất kỳ trang nào ở trước hay sau trang hiện hành của bạn nếu bạn muốn. Để xóa toàn bộ các trang, hãy nhấp tùy chọn Through To Page, tùy chọn này cho phép bạn xóa tất cả các trang trong một dãy giữa trang được chỉ định trong hộp Delete Page đến bất kỳ trang nào ở sau trang hiện hành của bạn.



Để di chuyển hay sao chép nhanh các trang trong tài liệu, hãy nhấn giữ các phím bổ sung trong khi nhấp và rê các nhãn trang ở phía dưới bên trái trong cửa sổ tài liệu. Để di chuyển một trang và thay đổi thứ tự của nó trong tài liệu, hãy sử dụng thao tác nhấp và rê trên nhãn trang để rê nó đến một vị trí mới. Để sao chép một trang

- và tất cả các nội dung của nó - đến một vị trí nhất định trong tài liệu, hãy nhấn Control trong khi đang nhấp và rê nhãn trang, và rê trang đến một vị trí mới:



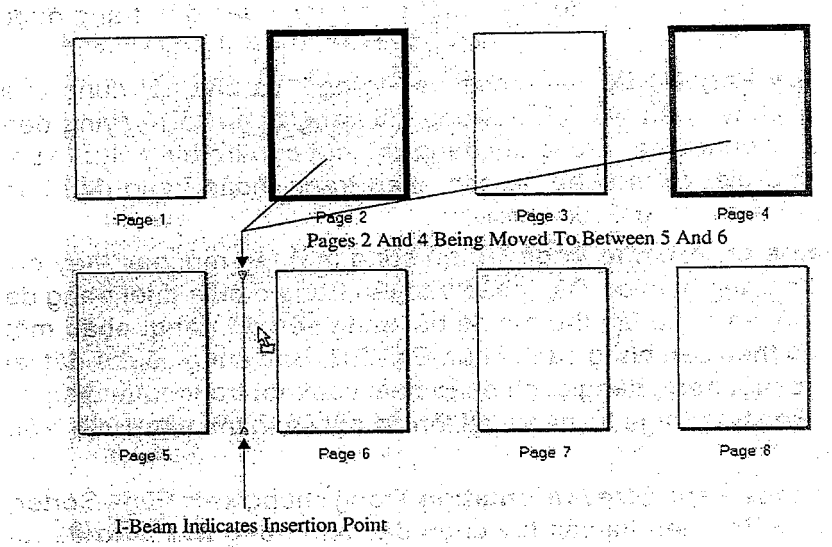
1 Nhấp và rê để thay đổi thứ tự trang

2 Nhấn CTRL + nhấp và rê để sao chép trang và các nội dung vào vị trí nhất định.

Sử dụng Page Sorter

Khung xem Page Sorter mới của CorelDRAW 10 cho phép bạn xem tài liệu và tất cả các trang trong tài liệu, cũng như bổ sung, xóa, di chuyển, hay sao chép các trang trong một khung xem đơn. Để mở tài liệu và tất cả các trang của nó trong khung xem Page Sorter, hãy chọn Views /Page Sorter (hình 5.10). Page Sorter hiển thị tất cả các trang trong tài liệu của bạn.

Thủ thuật *Page Sorter cho phép bạn xuất nhanh toàn bộ tài liệu hay một hoặc nhiều trang được chọn. Hãy chọn các trang mà bạn muốn xuất hoặc chọn File Export, hoặc nhấp nút Export trong Standard Toolbar để mở hộp thoại Export. Để xuất chỉ các trang nhất định, hãy nhấp vào tùy chọn Export This Page Only, theo mặc định tùy chọn này không được chọn.*



1. Các trang 2 và 4 đang được di chuyển đến giữa các trang 5 và 6

2. Con trỏ hình chữ I cho biết điểm chèn

Hình 5.10 Khung xem Page Sorter mới cho phép bạn quản lý các trang tài liệu của mình một cách tương tác trong khi đang xem thông tin về kích cỡ, hướng, tên và vị trí trang.

Trong khi đang ở khung xem Page Sorter, 1 cú nhấp đơn sẽ chọn một trang, việc nhấn SHIFT trong khi đang nhấp cho phép bạn chọn hoặc xóa chọn nhiều trang liên tiếp. Việc nhấn CTRL trong khi đang nhấp cho phép bạn chọn hoặc xóa chọn các trang không liên tục. Các thao tác sau đây cho phép bạn áp dụng các lệnh trang một cách tương tác vào các mục chọn gồm một hay nhiều trang.

Move Page(s) Để di chuyển một trang và di chuyển thứ tự của nó trong tài liệu, hãy nhấp và rê trang đó đến một vị trí mới. Trong khi đang rê, một con trỏ hình chữ I xuất hiện cho biết điểm chèn của trang, hay trang đầu tiên trong trình tự trang được chọn.

Add Page(s) Để bổ sung các trang vài tài liệu, hãy nhấp phải vào bất kỳ trang nào và chọn Insert Page Before hoặc Insert Page

After từ menu bật lên để chèn một trang liên quan đến trang được chọn.

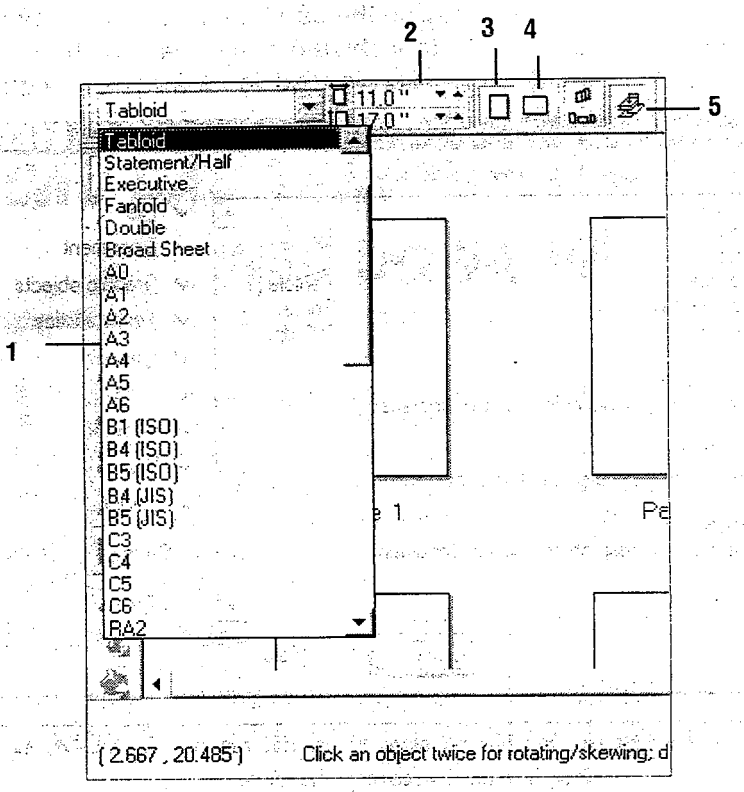
Copy Page(s) Để sao chép các trang - và các nội dung của chúng - hãy nhấn giữ CTRL trong khi đang nhấp và rê trang đến một vị trí nhất định. Trong khi đang rê, một con trỏ hình chữ I xuất hiện cho biết điểm chèn để sao chép trang, hoặc trang đầu tiên trong trình tự trang được chọn.

Name or Rename Page Để bổ sung một tên mới hay thay đổi một tên trang hiện có, hãy nhấp vào tên trang ở phía dưới trang để chọn nó, và nhấp lần thứ hai để bật sáng tiêu đề trang, nhập một tên mới theo sau bằng cách nhấn ENTER. Bạn cũng có thể đặt lại tên cho một trang bằng cách nhấp phải vào một trang nhất định và chọn Rename Page từ menu bật lên để bật sáng tên trang cần hiệu chỉnh.

Change Page Size / Orientation Trong khung xem Page Sorter, Property Bar hiển thị các tùy chọn đặc tính trang tiêu biểu để áp dụng các kích cỡ trang chuẩn hay tùy ý, và thay đổi hướng giữa landscape hoặc portrait (xem hình 5.11).

Để thoát khỏi khung xem Page Sorter, hãy nhấp vào nút Page Sorter View trong Property Bar hoặc sử dụng các lệnh menu bằng cách chọn View Page Sorter View. Sau khi trở lại khung xem tài liệu bình thường của bạn, bất kỳ sự thay đổi nào được áp dụng trong khi đang ở trong Page Sorter sẽ được áp dụng cho tài liệu của bạn. Hãy xem chương 7 để biết thêm thông tin về việc xem các tài liệu trong khung xem Page Sorter.

Thủ thuật *Để thoát khỏi khung xem Page Sorter và đồng thời định hướng một trang cụ thể trong tài liệu của bạn, hãy nhấp đúp vào một trang nhất định.*



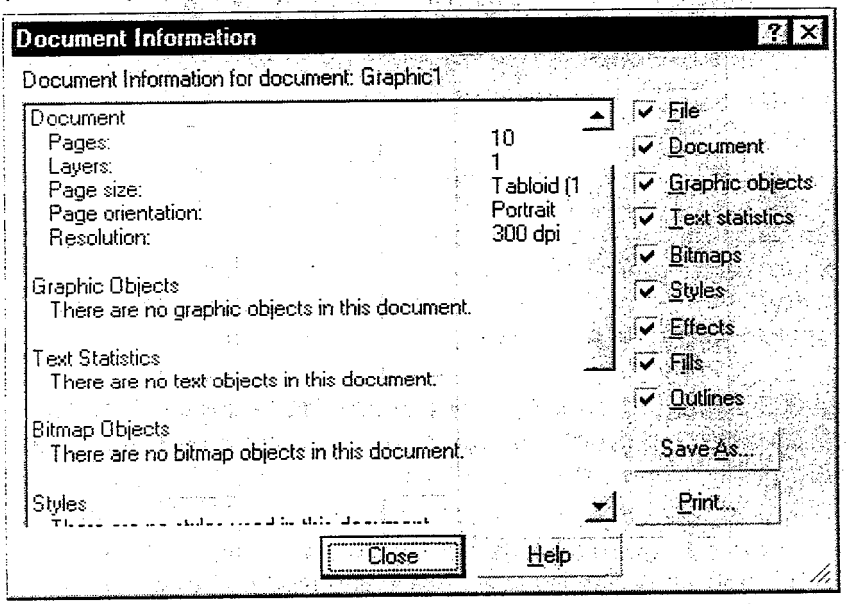
1 Loại hay cỡ giấy; 2 Page Width And Height; 3 Landscape
4 Portrait; 5 Nhấp để thoát khỏi Page Sorter

Hình 5.11 Trong khi đang ở khung xem Page Sorter, Property Bar cung cấp các tùy chọn tiêu biểu liên quan đến trang.

Xem xét các bản vẽ và các đối tượng

Để đạt được một bản tóm tắt ngắn gọn về toàn bộ tài liệu của bạn, hãy sử dụng hộp thoại Document Information (hình 5.12) được mở bằng cách chọn File Document Info. Hộp thoại này mô tả các tùy chọn để xem tất cả các thông tin về tài liệu của bạn hay chỉ xem các thông tin nhất định. Hãy chọn một thông tin File Document, Graphic Objects, Text Statistics, Bitmap, Style, Effects, Fills, và

Outlines. Việc sử dụng lệnh này có thể cần thiết nếu tài liệu mà bạn đang chuẩn bị sẽ được in tại một dịch vụ ở bên ngoài site, hoặc nếu bạn cần một bản tóm tắt chi tiết của một tài liệu mà bạn chưa quen.



Hình 5.12 Để đạt được một bản tóm tắt nhanh và chi tiết của file CorelDRAW, hãy sử dụng hộp thoại Document Information.

Hộp thoại này mô tả một cửa sổ xem hiển thị thông tin mà bạn chọn, và cho phép bạn lưu thông tin được liệt kê vào một file text (TXT) hay in thông tin ra một máy in được nối kết. Việc nhấp vào nút Save As sẽ mở hộp thoại Save As, cho phép bạn chọn một tên hay vị trí cho file text. Việc nhấp vào nút Print sẽ mở hộp thoại Print, cho phép truy cập vào máy in được nối kết và các trình điều khiển liên quan.

Chương 6 CorelDRAW 10

CÁC ĐẶC TÍNH TRỢ GIÚP CHO VIỆC ĐO VÀ VẼ

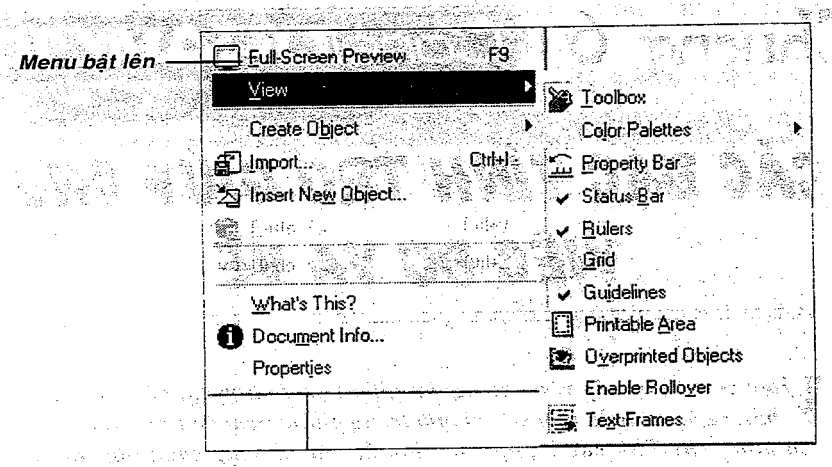
Việc có sự truy cập vào các nguồn giúp bạn đo hay đặt các đối tượng bản vẽ đã từng là một sự đổi mới trong phần mềm đồ họa. Ngày nay, tính năng chỉ định các lượng cực nhỏ, đo các khoảng cách lớn, và đặt các đối tượng hầu như ở bất kỳ nơi nào mà bạn muốn đã trở thành một đặc tính quan trọng trong phần mềm đồ họa. Corel đã tạo nhiều nguồn khác nhau cho việc đo và đặt các đối tượng. Chương này sẽ cho bạn biết CorelDRAW 10 đã tận dụng các đặc tính này như thế nào.

Sử dụng Ruler

Trước khi Property Bars được đưa vào CorelDRAW 10, Ruler đã cung cấp một trong các cách để giám sát vị trí trang của một đối tượng. Việc vẽ chính xác thường khó và tốn thời gian. Rulers không cung cấp gì hơn ngoài sự tham khảo bằng hình và là một nguồn dành cho các đường "ruler". Nhưng, giống như phần lớn các đặc tính khác, Ruler đã được phát triển để có khả năng thích ứng với Guidelines. Guidelines sẽ được nêu chi tiết ở phần sau; bây giờ chúng ta sẽ xem xét các đặc tính Ruler của CorelDRAW.

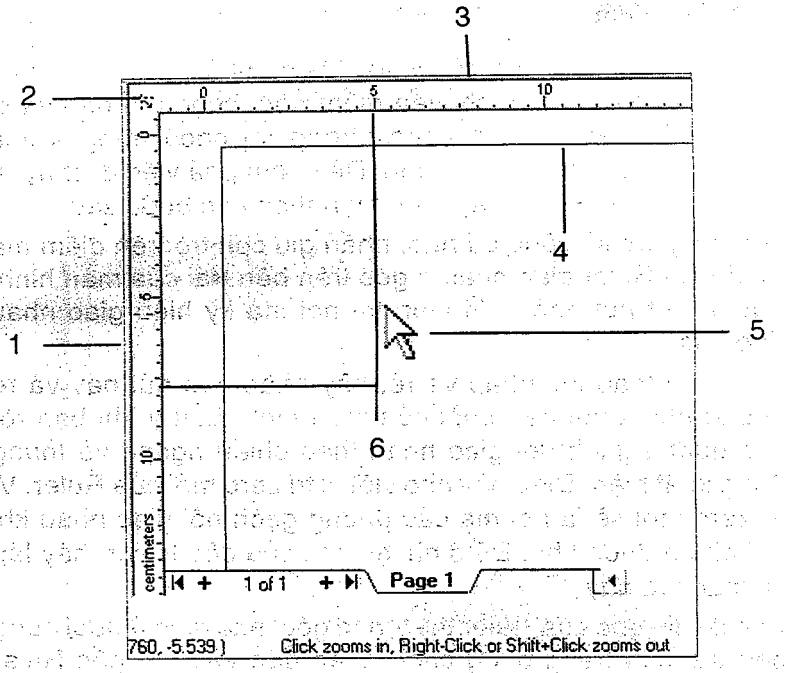
Rulers đo cái gì?

Nếu Rulers chưa được hiển thị, hãy chọn View/Rulers, hoặc nhấp phải vào một khoảng trống ở trong hay ngoài trang tài liệu và chọn View/Rulers từ menu.



Mặc dù bây giờ chúng hơi dư thừa với thông tin hiển thị Property Bar và Status Bar, Rulers có thể giúp xem xét các khoảng trống trên trang tài liệu hay trong khi đang định vị các đối tượng. Nếu không sử dụng Rulers, việc tạo bất kỳ loại bản vẽ nào với một độ chính xác nhất định hay khi vẽ theo tỷ lệ hầu như không thể thực hiện được. Khi Rulers hiển thị, chúng xuất hiện dưới dạng các bộ chỉ định ngang và dọc ở trên cùng và phía bên trái của cửa sổ tài liệu (xem hình 6.1).

Rulers cho biết vị trí trang nhất định của các đối tượng hay con trỏ. Khi con trỏ được rê qua cửa sổ tài liệu, các đường thẳng chấm chấm xuất hiện trên cả Vertical và Horizontal Rulers. Rulers gồm có ba thành phần cơ bản: Vertical Ruler. Horizontal Ruler, và Ruler origin. Vertical Ruler cho biết vị trí trang theo chiều thẳng đứng của con trỏ biểu thị giá trị Y trong Property Bar. Điều này tương ứng với các giá trị Y được hiển thị trong các trạng thái Property Bar nhất định dành cho biết vị trí trang theo chiều thẳng đứng và đo chiều cao.



1. Vertical Ruler (giá trị Y) 2. Ruler Origin (gốc ruler) 3. Horizontal Ruler (giá trị X) 4. Đường viền trang 5. Con trỏ 6. Các bộ chỉ định vị trí con trỏ.

Hình 6.1 Trong khi đang hiển thị, Rulers của CorelDRAW cung cấp sự tham chiếu trang bằng hình và vị trí của con trỏ

Horizontal Ruler cho biết vị trí trang theo chiều ngang của con trỏ, hiển thị một giá trị X trong Property Bar và cho viết vị trí trang theo chiều ngang và chiều rộng.

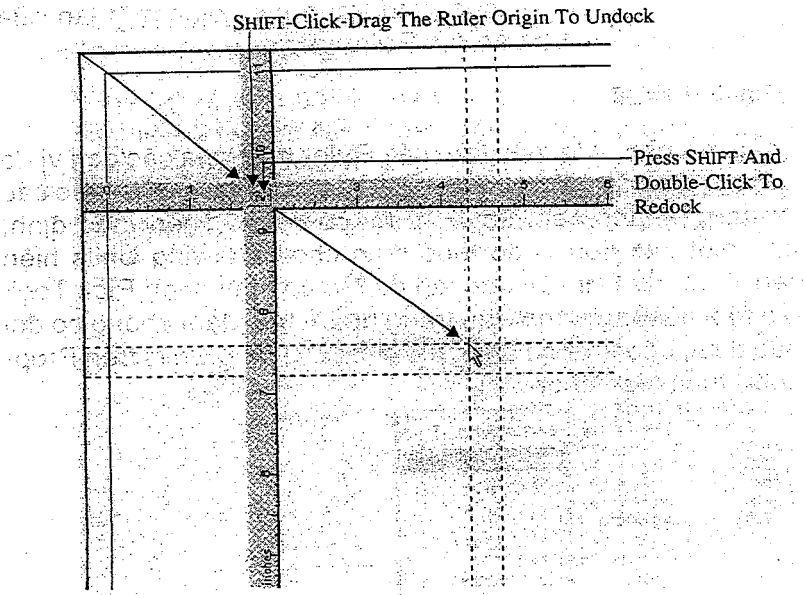
Gốc Ruler (Ruler origin) là điểm mà tại đó các Vertical Ruler và Horizontal Ruler gặp nhau, về cơ bản nó tiêu biểu cho sự tham chiếu vị trí trang 0 mà tất cả các số đo đều bắt đầu từ đó. Theo mặc định, gốc dưới cùng bên trái của trang tiêu biểu cho vị trí 0, tức là gốc Ruler. Điều này có nghĩa là các vị trí trang theo chiều thẳng đứng (Y) và chiều ngang (X) ở phía trên hay bên phải của góc dưới cùng bên trái của trang được biểu thị bởi các giá trị dương, tất cả các giá trị ở phía dưới hay ở bên trái của điểm này được đo bằng cách sử dụng các giá trị âm.

Xác lập gốc Ruler

Nếu cài đặt mặc định của gốc Ruler không phù hợp với các nhu cầu của bạn, bạn có thể di chuyển điểm gốc, hoặc mở neo và di chuyển các Ruler đến bất kỳ nơi nào ở trong hay ngoài trang tài liệu bằng cách sử dụng một thao tác đơn. Để khám phá việc di chuyển gốc Ruler và định vị Ruler, hãy thực hiện theo các bước sau:

1. Sử dụng bất kỳ công cụ nào, nhấn giữ con trỏ trên điểm mà tại đó hai Ruler giao nhau ở góc trên bên trái của màn hình. Lưu ý một nút nhỏ xuất hiện tại nơi mà ký hiệu giao nhau được đặt.
2. Sử dụng thao tác nhấp và rê, hãy nhấp vào nút này và rê xuống phía dưới bên phải của màn hình. Lưu ý khi bạn rê, các đường gạch nối giao nhau theo chiều ngang và thẳng đứng xuất hiện. Điều này cho viết vị trí zero mới của Ruler. Vị trí zero mới sẽ là nơi mà các đường gạch nối giao nhau khi nút chuột được nhả. Để định lại vị trí của gốc Ruler, hãy lặp lại thao tác này.
3. Xác lập lại gốc của Ruler theo vị trí góc mặc định ở dưới cùng bên trái của trang bằng cách nhấp đúp vào nút gốc Ruler origin. Gốc Ruler sẽ được xác lập lại.
4. Tiếp theo, hãy mở neo các Vertical Ruler và Horizontal Ruler từ các vị trí trên cùng và bên trái của chúng, sau đó rê chúng ra khỏi vị trí hiện hành. Để thực hiện điều này, hãy nhấn SHIFT trong khi rê gốc Ruler theo cùng hướng. Khi bạn thực hiện điều này, hãy lưu ý các ruler di chuyển và được đặt lại trên trang của bạn (xem hình 6.2).
5. Để định vị lại các Ruler trong khi chúng đã được mở neo, hãy nhấn SHIFT một lần nữa, trong khi sử dụng thao tác nhấp và rê để rê nút origin đến một vị trí trang mới. Bằng cách sử dụng kỹ thuật này, bạn có thể định vị các Ruler ở bất kỳ nơi nào mà bạn muốn trong hay ngoài trang tài liệu.

Nhấn giữ SHIFT đồng thời nhấp và rê gốc Ruler để mở neo 2. Nhấn SHIFT và nhấp để neo lại.



Hình 6.2 Việc nhấn SHIFT trong khi đang rê gốc Ruler cho phép bạn rê Ruler ra khỏi vị trí neo của chúng và đến trang của bạn.

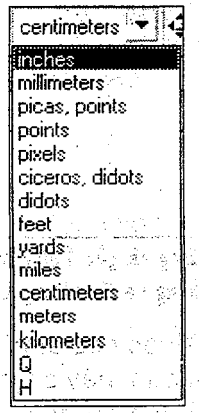
6. Để hiểu các ruler không được neo ảnh hưởng như thế nào đến sự biểu thị vị trí trang của bạn, hãy chọn Hand Tool từ Toolbox chính (nhấn H để chọn công cụ này). Bạn sẽ tìm thấy Hand Tool được nhóm cùng với Zoom Tool. Hãy nhấp và rê bằng cách sử dụng Hand Tool để thay đổi khung xem của bạn. Lưu ý các Ruler luôn hiển thị gốc zero hiện hành của Ruler.
7. Trong khi Ruler đang ở trạng thái không được neo, bạn có thể định lại vị trí gốc zero của Ruler ở bất kỳ nơi nào mà bạn muốn. Để thực hiện điều này, hãy nhấp và rê nút origin hoặc nhấp đúp vào nó để xác lập lại nó theo góc dưới cùng bên trái của trang.
8. Bước sau cùng là đưa Ruler trở lại trạng thái ban đầu của nó bằng cách nhấn SHIFT và nhấp đúp vào nút Ruler origin. Đây

là điểm mà tại đó hai Ruler giao nhau. Các Ruler của bạn được đưa trở lại các vị trí neo của chúng.

9. Xác lập lại các Ruler theo vị trí trang mặc định một lần nữa bằng cách nhấp đúp vào nút Ruler origin.

Xác lập đơn vị đo

Các dấu mà bạn nhìn thấy trên các Ruler thật ra là các đơn vị đo hiện hành, nó tăng hay giảm các số gia mà chúng hiển thị, theo các thay đổi trong khung xem khuếch đại của bạn. Theo mặc định, Ruler cho biết các đơn vị đo theo mục chọn Drawing Units hiện hành trên Property Bar. Để xác lập đơn vị đo, hãy chọn Pick Tool, nhấp vào một khoảng trống trên trang nhằm bảo đảm không có đối tượng nào được chọn, và sử dụng tùy chọn Drawing Units trên Property Bar để thực hiện chọn.



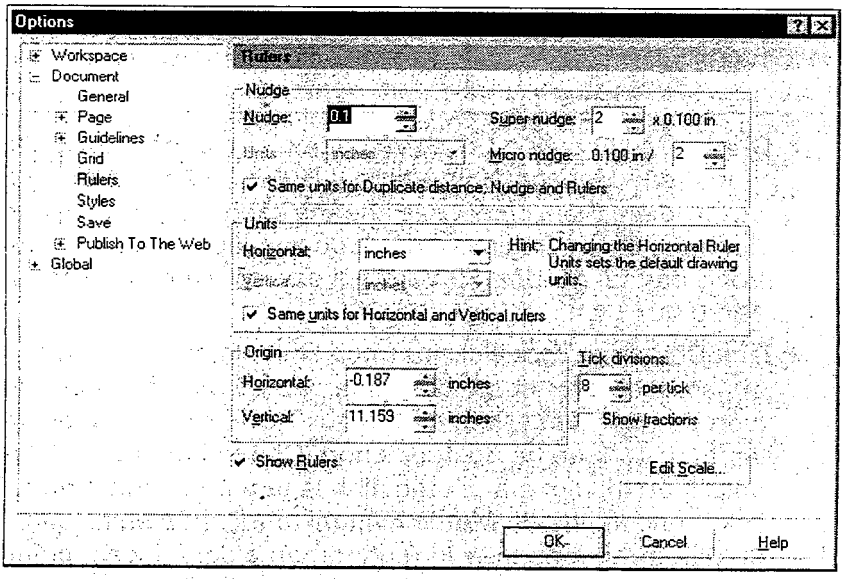
Drawing Units điều khiển đơn vị đo được hiển thị không chỉ trong Ruler mà còn trong tất cả các vùng giao diện khác mà ở đó các kích thước được hiển thị bao gồm kích cỡ trang và đối tượng, dịch chuyển và sao y các offset. Drawing Units có thể được xác lập theo bất kỳ loại hệ thống đo nào được sử dụng bao gồm Standard, Metric, các số đo của các máy in nhất định, và các hệ thống đo chuyên biệt.

Xác lập các tùy chọn Ruler

Tất cả các thông tin được hiển thị trên Ruler - bao gồm vị trí gốc Ruler và Drawing Units - có thể được xác lập trong trang Rulers của

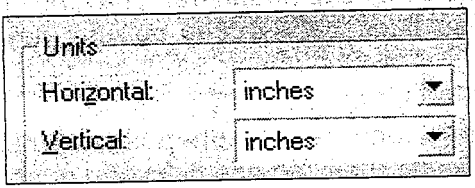
hộp thoại Options. Để truy cập nhanh trang này, hãy nhấp đúp vào Ruler bằng cách sử dụng bất kỳ công cụ nào, hãy chọn Tools/ Options (CTRL+J), nhấp Document, và nhấp Rulers để truy cập trang Rulers (xem hình 6.3).

Các tùy chọn trên trang này cho phép bạn điều khiển các đặc điểm sau đây của Ruler (hay các đặc điểm liên quan của Ruler):



Hình 6.3 Tất cả các tùy chọn điều khiển vị trí Ruler, đơn vị, sự hiển thị, và Tick Divisions được điều khiển trong trang Rulers của hộp thoại Options.

➤ **Units** Như đã được nêu trước đây, Units là hệ đo đang được chọn để hiển thị trong phần lớn các vùng của CorelDRAW mà tại đó bất kỳ thông tin Drawing Units được hiển thị hay được chọn. Việc chọn một đơn vị đo Horizontal cho phép bạn chỉ định các đơn vị đo cho tất cả Drawing Units trong tài liệu của bạn. Để chỉ định các đơn vị đo khác cho Vertical Ruler và Drawing Units, hãy nhấp để xóa chọn tùy chọn Same Units for Horizontal and Vertical Rulers.



Thủ thuật *Một trong những đơn vị đo mới được bổ sung vào CorelDRAW 10 là Q - một đơn vị đo tương đương với 0,25 milimét.*

- **Origin** Các tùy chọn Origin về cơ bản cho phép bạn xác lập vị trí 0 của Horizontal và Vertical Ruler - điểm mà từ đó tất cả các điểm tham chiếu, các khoảng cách, và các kích thước được đo. Điểm Origin có thể được xác lập ở bất kỳ nơi nào trong dãy từ 50 đến 50 yard với các số gia chính xác nhỏ đến 0,001 inch.
- **Tick Divisions** Tick Divisions của Ruler là các khoảng cách ghi số cách đều nhau nằm giữa các số gia nhỏ hơn được hiển thị bởi Ruler. Theo mặc định, Tick Divisions được xác lập tự động theo hệ đo được chọn. Chẳng hạn, hệ đo Standard hiển thị một giá trị mặc định là tám phần chia trên mỗi tick, trong khi hệ đo Metric hiển thị mười phần chia. Các số đo đặc trưng theo máy in (chẳng hạn didots, picas, points, và ciceros) được hiển thị bằng cách sử dụng sáu phần chia trên mỗi tick. Một tùy chọn là Show Fractions cũng có sẵn và được xác lập theo mặc định trong khi một đơn vị đo được chọn. Nói chung, các phân số được xác lập để hiển thị trên Ruler trong khi đang sử dụng Drawing Units không thuộc hệ Metric.

Thủ thuật *Để xác lập Spacing và Frequency của Ruler, hãy xem phần "Điều khiển các đặc tính lưới" ở phần sau trong chương này.*

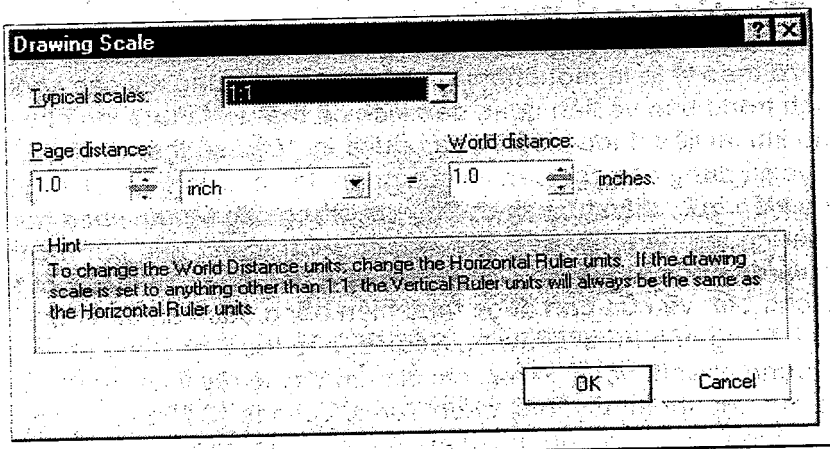


Hiệu chỉnh các tỷ lệ vẽ

Vẽ theo tỷ lệ là một phương pháp được sử dụng khi các khoảng cách trong bản vẽ liên quan đến kích cỡ thật sự là quá lớn hay quá nhỏ khi tài liệu được hiển thị hay được in. Việc vẽ theo tỷ lệ thường được sử dụng cho các bản vẽ liên quan đến các lĩnh vực chẳng hạn như kiến trúc, điện tử, hay cơ khí, hay trong các ngành khoa học kỹ thuật chẳng hạn như các ngành xây dựng, hàng hải, bản đồ học, hải dương học, địa lý học, hay thiên văn học. Việc cài đặt một tỷ lệ vẽ cho bản vẽ của bạn được thực hiện bằng cách sử dụng các tùy chọn trong hộp thoại Drawing Scales, hộp thoại này cho phép bạn áp dụng nhanh một tỷ lệ hay chỉ định một tỷ lệ tùy ý (xem hình 6.4). Để mở hộp thoại này, hãy chọn Tools/Options (CTRL+J), nhấp để mở rộng Document, nhấp Rulers để truy cập trang Rulers, và sau đó nhấp nút Edit Scale.

Menu xổ xuống Typical Scales có chứa một mục chọn về các tỷ lệ vẽ thường được sử dụng nhất từ 100:1 đến 1:100 với các tỷ lệ đo chuẩn phổ biến nhất. Khi chọn các tỷ lệ, số đầu tiên tiêu biểu cho khoảng cách trang đối tượng (object page), số thứ hai tiêu biểu cho khoảng cách thật (được gọi là World) Distance. Một cách tiêu biểu, các đối tượng nhỏ hơn được minh họa bằng cách sử dụng các tỷ lệ mà trong đó khoảng cách trang lớn hơn khoảng cách thật - ngược lại đối với các đối tượng lớn hơn.

Khi các tùy chọn Page Distance hoặc World Distance được thay đổi, mục chọn Typical Scales được đổi sang Custom một cách tự động. Như đã được nêu ở trên, Page Distance là khoảng cách được đo trên trang tài liệu của bạn, trong khi đó World Distance là các khoảng cách được biểu diễn bởi Ruler và Drawing Units trong tài liệu CorelDRAW. Mỗi khoảng cách có thể được xác lập một cách độc lập và theo các đơn vị đo khác nhau trong một dãy lớn từ 1,000,000 đến 0.0001 inch với các số gia là 0.1 inch.



Hình 6.4 Để thay đổi tỷ lệ vẽ của bạn từ tỷ lệ mặc định 1:1, hãy sử dụng các tùy chọn trong hộp thoại Drawing Scale.

Chuẩn hóa sự hiển thị Ruler

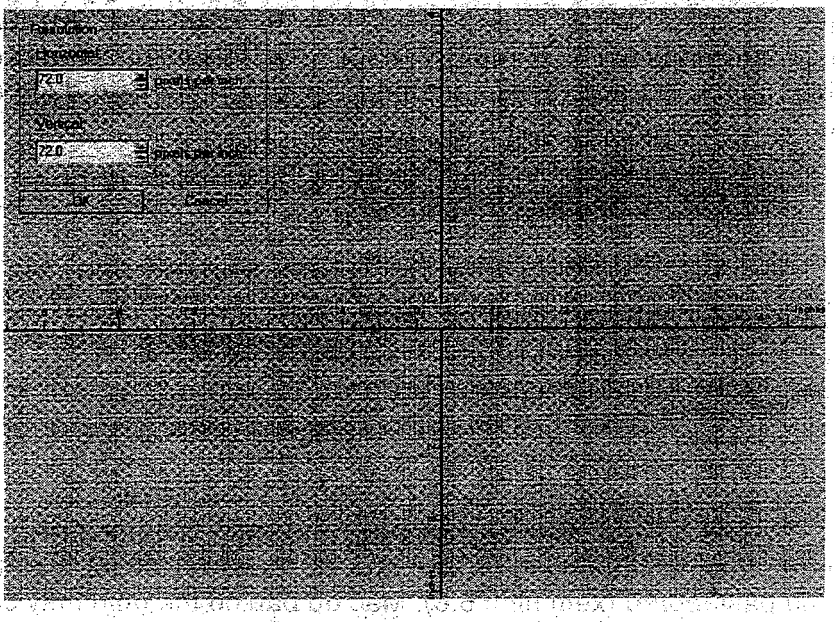
Phần lớn những người sử dụng cho rằng ảnh mà họ nhìn thấy trên màn hình là chính xác, miễn sao các kích thước đối tượng được in hay được xuất sau cùng là chính xác. Nếu các giá trị số đo đang được hiển thị bởi Ruler của bạn không trùng với các số đo thực tế và đây là điều mà bạn quan tâm, bạn có thể điều chỉnh các giá trị nếu cần.

Để xác minh sự hiển thị trên màn hình có trùng với các số đo thực tế hay không, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy mở một tài liệu và tạo một đối tượng (chẳng hạn như một hình chữ nhật) với chiều rộng và chiều cao nhất định.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, xác lập khung xem khuếch đại 100%.
3. Sử dụng một ruler tin cậy, hãy đo đối tượng mà bạn đã tạo khi nó được hiển thị trên màn hình. Nếu các kích thước trùng với các kích thước mà bạn đã chỉ định cho đối tượng, sự hiển thị Ruler là chính xác. Nếu các số đo không trùng nhau, CorelDRAW cho phép bạn thực hiện chỉnh sửa.

Để chuẩn hóa sự hiển thị Ruler, hãy thực hiện theo các bước sau:

1. Mở hộp thoại Options (CTRL+J) bằng cách chọn Tools/Options.
2. Nhấp để mở rộng cây thư mục dưới Workspace và Toolbox, và sau đó nhấp để chọn Zoom/Hand Tools. Điều này sẽ hiển thị các tùy chọn Zoom, Hand ở phía bên phải của hộp thoại. Trong khi đang ở trong hộp thoại này, nhấp để chọn tùy chọn Zoom Relative to 1:1.
3. Nhấp Calibrate Rulers để hiển thị các thước tham chiếu sự hiển thị Ruler và các tùy chọn Resolution (xem hình 6.5). Lưu ý các hướng ngang và dọc giao nhau tại tâm của màn hình. Điều này thay thế cho Ruler Drawing Units hiện hành của bạn. Theo mặc định, độ phân giải Horizontal và Vertical sẽ được xác lập là 72 pixels per inch.

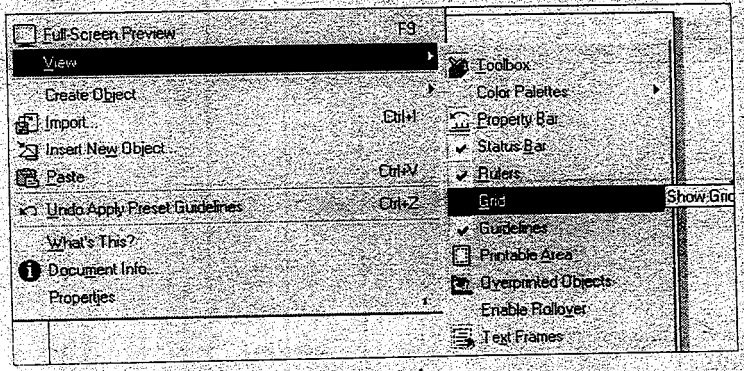


Hình 6.5 Điều chỉnh các thước trên màn hình sao cho trùng với thước thực tế bằng cách sử dụng các tùy chọn chuẩn hóa Horizontal và Vertical Ruler.

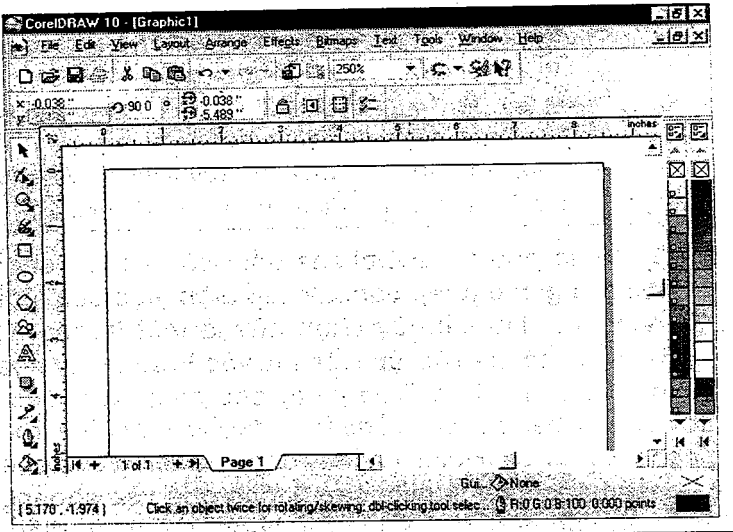
4. Sử dụng thước thực tế, đo cả hai thước ngang và dọc trên màn hình để xem chúng có trùng nhau hay khôgn. Nếu không, hãy tăng hoặc giảm các tùy chọn Horizontal và/hoặc Vertical cho đến khi nào chúng trùng nhau.
5. Nhấp OK để đóng hộp thoại chuẩn hóa, và sau đó nhấp OK một lần nữa để đóng hộp thoại Options. Các thước của bạn bây giờ đã được chuẩn hóa.

Sử dụng các lưới

Các lưới là các hàng và các cột gồm những đường tham chiếu ngang, dọc và không in xuất hiện trong cửa sổ tài liệu của bạn khi được hiển thị. Mục đích của các lưới là cung cấp sự tham chiếu bằng hình để canh chỉnh các đối tượng theo chiều thẳng đứng và/hoặc theo chiều ngang ở những vị trí trang nhất định phù hợp với các số gia trên Ruler. Chúng cũng có thể được sử dụng cho các phương pháp canh chỉnh nhanh kết hợp với tùy chọn Snap To Grid của CorelDRAW. Để điều khiển sự hiển thị của lưới (Grid), hãy chọn View/Grid từ các menu lệnh hoặc từ menu bật lên bằng cách nhấp phải vào trang tài liệu của bạn. Trong khi nút Grid được ấn xuống, Grid được chọn để hiển thị.



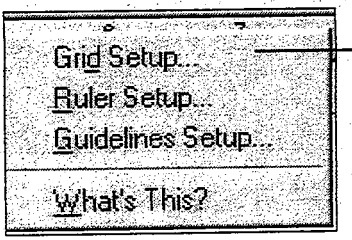
Khi Grid đang ở trong chế độ xem, nó xuất hiện dưới dạng các đường tham chiếu ngang và dọc qua cả trang tài liệu và toàn bộ vùng pasteboard (xem hình 6.6). Mặc dù bạn có thể nhìn thấy các đường này trên màn hình, nhưng chúng vẫn không in hay không xuất.



Hình 6.6 Trong khi Grid được hiển thị, các đường tham chiếu ngang và dọc của nó giống thẳng với các dấu tick trên Ruler.

Điều khiển các đặc tính lưới

Không phải tất cả các cài đặt lưới đều phù hợp với tất cả những người sử dụng hay loại công việc mà họ thực hiện. Bởi vì các lưới có thể được sử dụng để đặt các đối tượng vẽ trong ngành công nghiệp từ các kiểu minh họa bằng kỹ thuật đến các kiểu trình bày xuất bản, điều này thường cần thay đổi tần suất và khoảng cách của các đường tham chiếu trong lưới. Để xác lập các đặc tính lưới này, hãy sử dụng trang Grid của hộp thoại Options. Để mở hộp thoại này, hãy chọn View/Grid và Ruler Setup từ các menu lệnh hoặc nhấp phải vào Ruler và chọn Grid Setup.

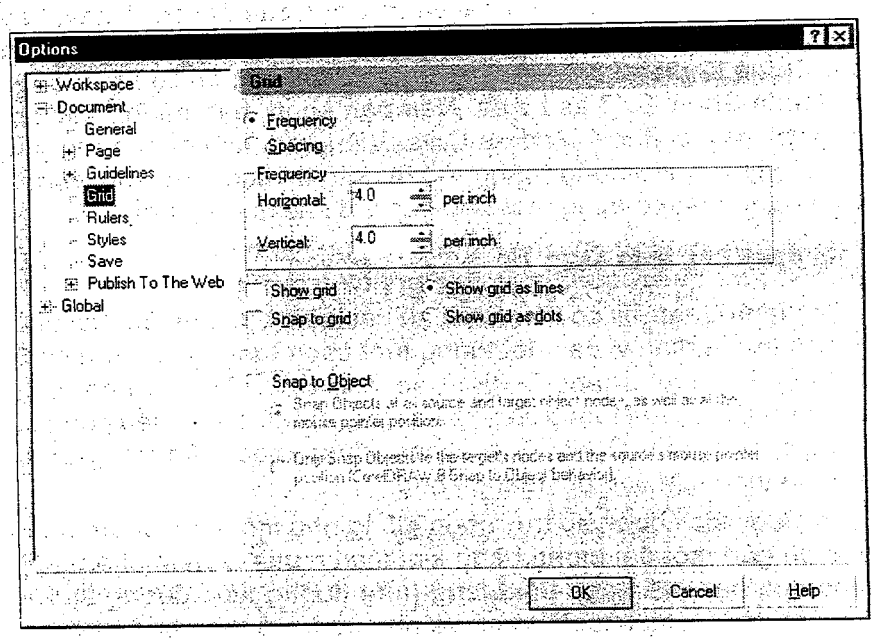


nhấp phải vào Ruler và chọn lệnh này

Thủ thuật *Để điều khiển việc hiển thị, in hay hiệu chỉnh các lưới, hãy sử dụng cửa sổ Object Manager. Các lưới được điều khiển bởi lớp Grid, được đặt dưới dạng một lớp trên Master Page. Để mở Object Manager, hãy chọn Window/Dockers/Object Manager. Xem chương 12 để biết thêm thông tin về việc điều khiển các đặc tính lớp.*

Trang Grid của hộp thoại Options gồm có các tùy chọn Frequency và Spacing cho phép bạn xác lập diện mạo của lưới (xem hình 6.7). Việc xác lập các tùy chọn này là một trường hợp lựa chọn, nghĩa là bạn có thể xác lập lưới dựa vào Frequency hoặc dựa vào Spacing. Các tùy chọn Frequency cho phép bạn điều khiển diện mạo của lưới bằng cách chỉ định số đường xuất hiện trong một khoảng cách cho trước. Hoặc, các tùy chọn Spacing cho phép bạn xác lập khoảng cách vật lý giữa các đường dựa vào khoảng cách nhất định giữa các đường. Cả hai tùy chọn này được điều khiển theo Drawing Units được chỉ định cho Ruler của bạn.

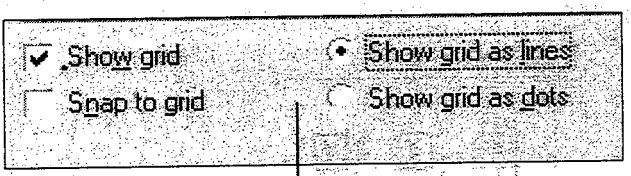
Thủ thuật *Khi minh họa hay vẽ dựa vào một đơn vị đo nhất định - chẳng hạn như inch - việc định dạng lưới trùng với đơn vị đo trên Ruler sẽ giúp ích nhiều. Chẳng hạn, nếu Ruler của bạn được xác lập để hiển thị inch bằng cách sử dụng Tick Division là 8 trên mỗi inch, việc xác lập lưới với một giá trị Frequency là 8 đường thẳng ngang và 8 đường thẳng dọc trên mỗi inch làm cho các đường lưới xuất hiện trên mỗi một phần tám của một inch trong khi đang sử dụng tỷ lệ Drawing Scale là 1:1 (kích cỡ thực tế).*



Hình 6.7 Xác lập diện mạo của các đường lưới bằng cách sử dụng tùy chọn Frequency hoặc Spacing trong trang Grid của hộp thoại Options.

Các tùy chọn hiển thị và truy chụp

Bốn tùy chọn bổ sung có sẵn trong trang Grid của hộp thoại Options cho phép bạn điều khiển sự hiển thị lưới. Mặc dù các tùy chọn Show Grid và Snap To Grid là thừa với lệnh View/Grid và tùy chọn Property Bar, vùng này cũng cho phép bạn điều khiển diện mạo của các lưới dưới dạng các đường thẳng hay các chấm.



Các tùy chọn hiển thị lưới trong hộp thoại Grid Options.

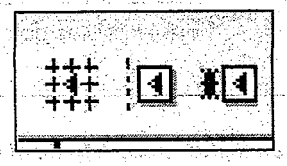
Một lần nữa để mở hộp thoại và truy cập các tùy chọn này, hãy chọn View/Grid và Ruler Setup hoặc nhấp phải vào Ruler và chọn Grid Setup từ menu bật lên. Theo mặc định, các tài liệu mới được xác lập là Show Grid as Lines. Nếu bạn chọn, bạn có thể xác lập tùy chọn này là Show Grid as Dots. Việc xem lưới dưới dạng các chấm thay vì các đường thẳng là hữu ích khi làm việc với các đối tượng minh họa có cùng một đặc tính với các đường lưới.

Sử dụng các lệnh Snap To

Các lệnh Snap To có thể giúp bạn tiết kiệm được nhiều thời gian khi bạn muốn định vị các đối tượng một cách tương tác bằng cách sử dụng Pick hay Shape Tools. Các lệnh Snap To này cho phép bạn chỉ định các đối tượng bản vẽ để "truy chụp" đến nhiều công cụ vẽ khác, bao gồm Grids, Guidelines (được thảo luận trong phần sau), và thậm chí các đối tượng khác.

Khi được kích hoạt, sự truy chụp giống như một nam châm đang được để gần một đối tượng bằng kim loại, nghĩa là nam châm (đối tượng của bạn) đến gần đối tượng (một đường lưới, đường hướng dẫn, hay đối tượng khác), nó có vẻ như được vẽ theo hướng tương ứng. Nếu nam châm đến gần hơn, nó "hít" vào bề mặt kim loại (đối tượng của bạn cũng thực hiện tương tự đối với điểm truy chụp). Các hiệu ứng Snap To hoạt động theo cách tương tự. Các đối tượng trở nên được tạo từ tính và dường như được kéo gần hơn về các điểm nhất định.

Tính năng truy chụp đặc biệt này có các đặc điểm hấp dẫn và có thể cực kỳ hữu ích hay không phụ thuộc vào tác vụ mà bạn đang cố thực hiện. Bạn có thể điều khiển sự truy chụp đến các lưới (Grids), các đường hướng dẫn (Guidelines), và các đối tượng khác một cách độc lập nhờ sử dụng các lệnh menu, các biểu tượng tắt hay các tùy chọn Property Bar.



Để kích hoạt hay xóa kích hoạt các tùy chọn Snap To đối với mỗi thành phần này, hãy sử dụng một trong các lệnh sau.

Snap To Grid

Để các đối tượng truy chụp gióng thẳng với một lưới, hãy chọn View/Snap To Grid hoặc nhấn tổ hợp phím tắt CTRL+Y để bật và tắt tính năng này, hoặc nhấp nút Snap To Grid trên Property Bar. Khi các đối tượng truy chụp đến một lưới, chúng truy chụp đến các đường lưới, và thậm chí chúng còn truy chụp nhiều hơn đến các điểm giao nhau trên lưới.

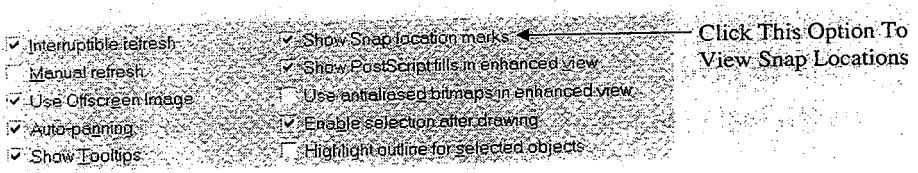
Snap To Guidelines

Để các đối tượng truy chụp gióng thẳng với các đường hướng dẫn ngang, dọc, hay nghiêng, hãy chọn View/Snap To Guidelines, hoặc nhấp vào nút Snap To Guidelines trong Property Bar.

Snap To Objects

Để các đối tượng truy chụp và gióng thẳng với các đối tượng khác, hãy chọn View/Snap To Objects hoặc nhấp vào nút Snap To Objects trên Property Bar. Khi các đối tượng được xác lập để truy chụp nhau, chúng thực hiện điều này bằng cách sử dụng các dấu vị trí truy chụp trên đối tượng nguồn hay đích. Theo mặc định, các dấu vị trí này gồm có các nút đường và các điểm điều khiển, cũng như các bề mặt ở các góc, đỉnh, đáy, bên trái và bên phải và gốc tâm, cũng như vị trí con trỏ chuột - về cơ bản là một phần của đối tượng hay hành động liên quan.

Thủ thuật *Để nhìn thấy các điểm mà tại đó các đối tượng đang truy chụp (được gọi là phản hồi sự truy chụp), hãy kích hoạt tùy chọn Show Snap Location Marks. Để thực hiện điều này, hãy mở hộp thoại Options, mở rộng cây thư mục dưới Workspace và nhấp Display.*

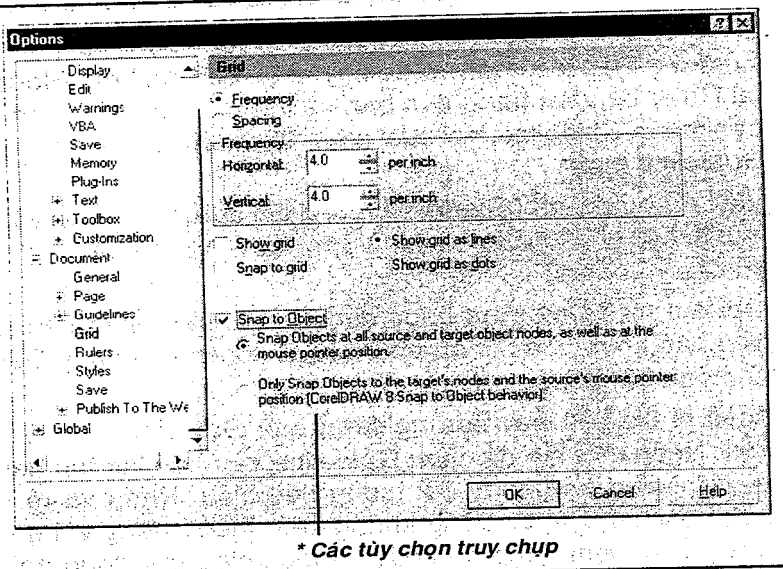


**** Nhấp tùy chọn này để xem các vị trí truy chụp.***

Hành động truy chụp này đã thay đổi đôi chút trong các phiên bản trước của CorelDRAW. Chẳng hạn, nếu bạn đang nâng cấp từ CorelDRAW 8, bạn có thể không quen với cả hai vị trí đối tượng nguồn và đích liên quan đến hành động truy chụp. Nếu vậy, bạn có thể thay đổi hành động này trở lại hành động của CorelDRAW 8. Hãy thực hiện điều này bằng cách sử dụng các tùy chọn trong trang Grid của hộp thoại Options, được mở bằng cách nhấp phải vào một Ruler và chọn Grid Setup từ menu bật lên hoặc bằng cách chọn View/Grid và Rulers Setup từ các menu lệnh (xem hình 6.8).

Làm việc với Guidelines

Guidelines về cơ bản là các đường tham chiếu hay các đường tạo giúp cho việc định vị các đối tượng liên quan đến trang của bạn hay các đối tượng khác trở nên nhanh hơn và dễ dàng hơn. Với các tính năng bổ sung do hệ thống của bạn cung cấp và sự chính xác của CorelDRAW 10, việc đặt một Guideline trên trang không chỉ cung cấp cho bạn một sự tham chiếu bằng hình mà còn cung cấp các nguồn cần thiết để tổ chức nhanh chóng. Để Guidelines hiển thị trên trang tài liệu của bạn, hãy chọn View/Guidelines, điều này sẽ bật hoặc tắt trạng thái hiển thị. Để các đối tượng truy chụp đến Guidelines mà bạn tạo, hãy chọn View/Snap To Guidelines.



Hình 6.8 Nhấp vào tùy chọn này để đưa hành động truy chụp trở lại hành động truy chụp của CorelDRAW 8, trong đó chỉ có các điểm vị trí của đối tượng nguồn là truy chụp đến các đối tượng khác.

Guidelines được đặt trên trang tài liệu của bạn kéo dài giữa các mép ở đỉnh, đáy, bên trái, hoặc bên phải của cửa sổ tài liệu. Một cách tiêu biểu, Guidelines có hình dạng của các đường gạch nối dọc hay ngang, nhưng Guidelines cũng có thể được tạo góc hay nằm nghiêng. Trong CorelDRAW 10, Guidelines được xem là các đối tượng có đặc quyền riêng. Giống như các đối tượng khác, Guidelines có các đặc tính nhất định và có thể được điều khiển giống như các đối tượng khác theo những cách nhất định.

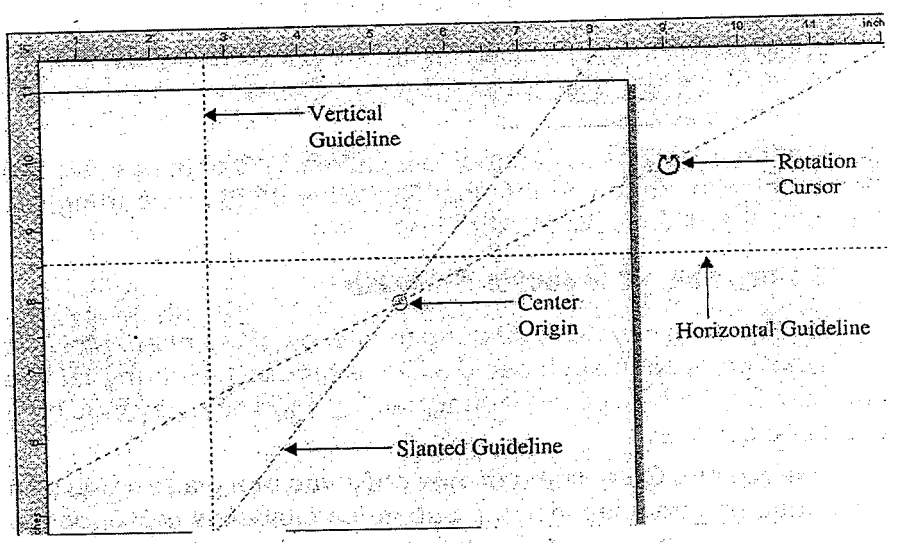
Tạo Guidelines

Có lẽ cách hay nhất để thực hiện tốt việc tạo, định vị, và làm nghiêng Guidelines là thông qua kinh nghiệm thực hành. Để tìm hiểu việc đặt Horizontal, Vertical hay Slanted Guidelines trên trang của bạn, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Với tài liệu được mở và Rulers đang ở trong khung xem (chọn View/Rulers để hiển thị), hãy chọn Pick Tool từ Toolbox chính

(nhấn SPACEBAR để chọn Pick Tool).

2. Sử dụng thao tác nhấp và rê, hãy rê từ Vertical hoặc Horizontal Ruler lên trên trang của bạn và thả nút chuột tại điểm mà bạn muốn Guideline mới xuất hiện. Thao tác này sẽ tạo ra một Guideline mới.
3. Việc di chuyển một Guideline tương đối đơn giản: nhấp vào nó một lần để chọn nó và sử dụng thao tác rê và thả để di chuyển nó đến vị trí mới.
4. Để xóa một Guideline được chọn, hãy nhấn phím DELETE trên bàn phím hoặc nhấp phải vào Guideline và chọn Delete từ menu bật lên.
5. Việc di chuyển hay làm nghiêng một Guideline hơi kỹ xảo hơn. Nhấp một lần để chọn Guideline và nhấp lần thứ hai để hiển thị các núm quay đối tượng tiêu biểu. Nhấp và rê một trong các núm quay trong khung xem theo hướng vòng tròn (theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ) để quay Guideline (xem hình 6.9). Bây giờ Guideline của bạn đã được làm nghiêng. Nếu bạn muốn quay Guideline xung quanh một điểm nhất định, hãy nhấp và rê gốc tâm (center origin) theo điểm quay và sử dụng các núm quay để tạo góc cho Guideline. Nếu bạn muốn di chuyển một Guideline đã được làm nghiêng (Slanted Guideline), hãy nhấp vào Guideline đó và rê nó đến một vị trí mới trên trang.



Hình 6.9 Việc quay một Guideline được thực hiện với các thao tác quay đối tượng tiêu biểu.

Thủ thuật *Nếu bạn muốn, bạn có thể di chuyển và quay nhiều Guideline cùng một lúc bằng cách nhấn SHIFT để chọn hay xóa chọn nhiều Guideline, sau đó nhấp và rê để di chuyển chúng. Để quay nhiều Guideline trong khi được chọn, hãy nhấp một lần nữa vào một trong các Guideline để hiển thị các núm quay tiêu biểu và rê một núm quay theo hướng hình tròn.*

Điều khiển các đặc tính Guideline

Để quản lý các Guideline hay định vị chính xác một hoặc nhiều Guideline, hãy sử dụng hộp thoại Options. Các trang hộp thoại riêng lẻ có sẵn để điều khiển các Guideline dọc, ngang và nghiêng. Để truy cập các trang hộp thoại này, hãy chọn View/Guidelines Setup từ các menu lệnh hoặc từ các menu bật lên bằng cách nhấp phải vào Rulers. Trong khi một Guideline được chọn trong tài liệu của bạn, bạn cũng có thể nhấp vào nút Guidelines Options trên Property Bar

Nút Guideline Options.

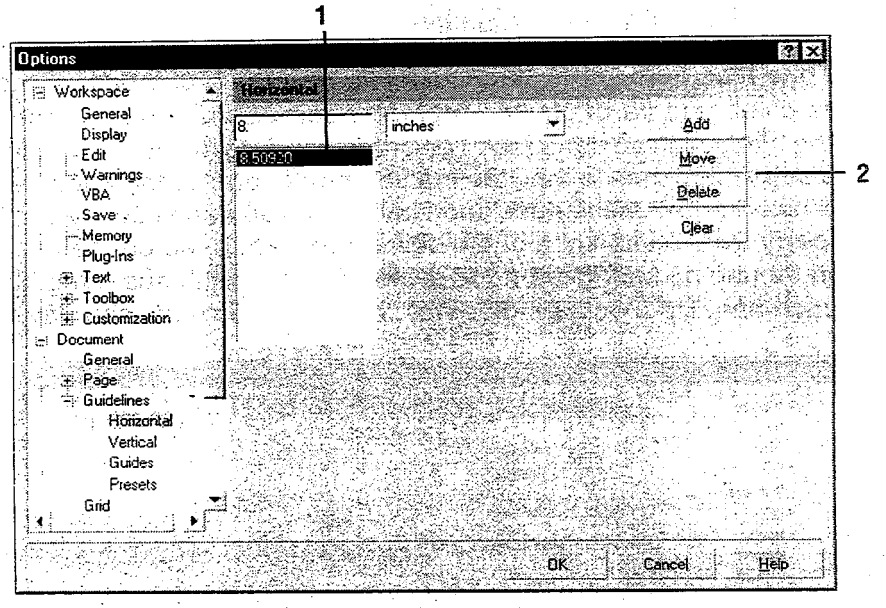


Hộp thoại Options liệt kê mỗi loại Guideline ở phía bên trái của hộp thoại. Hãy nhấp vào một loại Guideline để chọn nó trong cây thư mục ở dưới Guidelines (xem hình 6.10).

Bổ sung, xóa, và di chuyển Guideline

Mỗi hộp thoại này được sử dụng theo cách giống nhau. Mỗi hộp thoại chứa một danh sách các Guideline hiện có trên trang tài liệu của bạn. Để tìm hiểu cách sử dụng các tùy chọn này, hãy thực hiện các bước sau:

1. Để tạo một Guideline mới, hãy nhập vào một giá trị ở hộp trên cùng bên trái theo vị trí mà bạn muốn Guideline mới được tạo và nhấp vào nút Add. Guideline mới của bạn bây giờ đã được tạo.
2. Để di chuyển một Guideline hiện có, hãy chọn nó trong danh sách, nhập một giá trị mới vào hộp số ở trên cùng bên trái, và nhấp Move. Guideline mà bạn chọn bây giờ đã được di chuyển.
3. Để xóa một Guideline nhất định, hãy chọn nó trong danh sách và nhấp nút DELETE. Guideline mà bạn chọn bây giờ đã được xóa.
4. Để xóa tất cả các Guideline trong danh sách, hãy nhấp vào nút Clear. Tất cả các Guideline sẽ được xóa.



1. Vị trí Guideline 2. Các nút lệnh Guideline.

Hình 6.10 Để điều khiển vị trí của Guideline một cách chính xác, hãy mở trang Horizontal, Vertical hoặc Slanted Guideline trong hộp thoại Options.

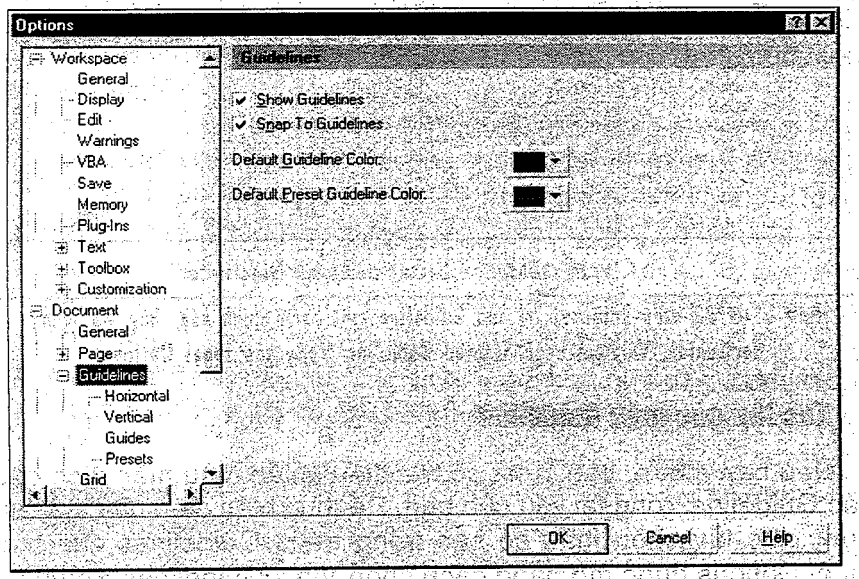
Xác lập các màu Guideline

Nếu bạn muốn, bạn cũng có thể điều khiển màu mặc định cho các Guideline trong tài liệu của bạn. Để thực hiện điều này, hãy sử dụng các tùy chọn màu có sẵn trong trang Guidelines của hộp thoại Options được mở bằng cách chọn View/Guidelines Setup và chọn Guidelines từ cây thư mục (xem hình 6.11).

Ngoài Show Guidelines và Snap To Guidelines, hai tùy chọn màu trong hộp thoại này cho phép bạn điều khiển màu Guideline mặc định và màu Guideline mặc định được xác lập sẵn. Để thay đổi một trong các màu mặc định này, hãy nhấp vào tùy chọn tương ứng, chọn một màu mới, và nhấp OK để đóng hộp thoại và lưu các thay đổi của bạn. Để biết thêm thông tin về việc sử dụng Guideline Presets, hãy xem mục "Sử dụng Guideline Presets" ở sau trong chương này.

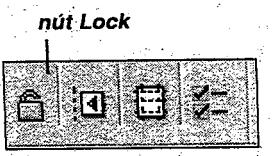
Khóa và mở khóa các Guideline

Theo mặc định, tất cả các Guideline trên trang của bạn có thể được chỉnh sửa và di chuyển, nghĩa là bạn có thể nhấp để chọn chúng bằng cách sử dụng Pick Tool, nhấp và rê để di chuyển chúng. Nếu đây không phải là thao tác mà bạn muốn, bạn có thể khóa hay mở khóa một Guideline được chọn bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar. Trong khi một Guideline được khóa, nó có thể được chọn, nhưng nó không thể được di chuyển hay chỉnh sửa bằng bất kỳ cách nào. Để thực hiện điều này, hãy theo các bước sau đây:

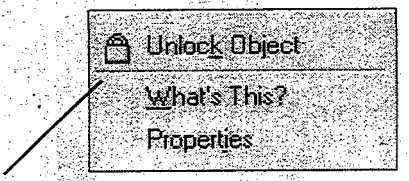


Hình 6.11 Để điều khiển các màu Guideline khi chúng xuất hiện trong tài liệu, hãy sử dụng các tùy chọn màu trong trang Guidelines của hộp thoại Options.

1. Để khóa một Guideline riêng, hãy nhấp Guideline để chọn nó trên trang tài liệu của bạn nhờ sử dụng Pick Tool.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, như minh họa dưới đây, hãy nhấp vào nút Lock. Guideline mà bạn chọn sẽ được khóa và các tùy chọn Property Bar liên quan đến Guideline trở nên không có sẵn.



3. Để mở khóa Guideline, hãy nhấp phải vào Guideline và chọn Unlock Object từ menu bật lên, như minh họa dưới đây. Guideline của bạn bây giờ được mở khóa và các tùy chọn Property Bar liên quan đến Guideline trở nên có sẵn.

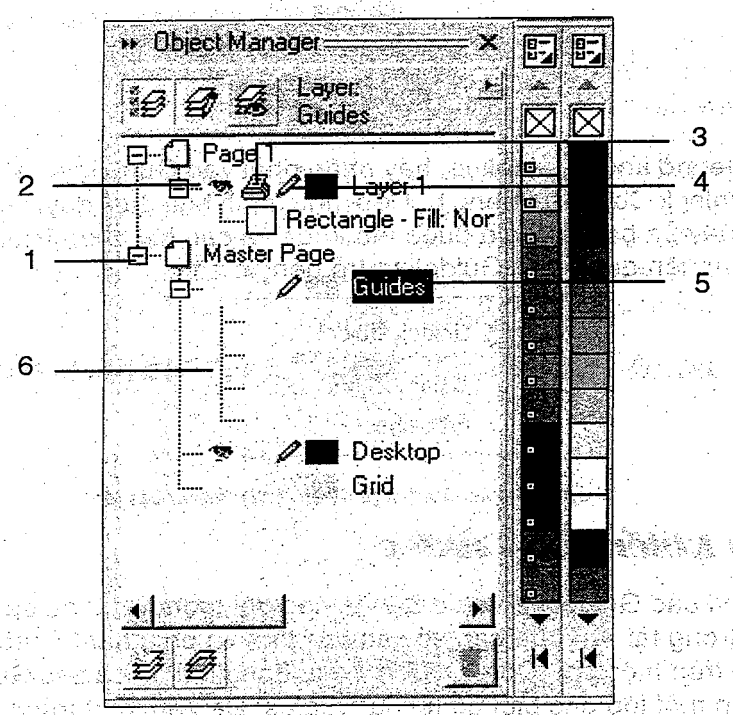


** Nhấp phải vào Guideline để truy cập menu bật lên.*

Điều khiển lớp Guides

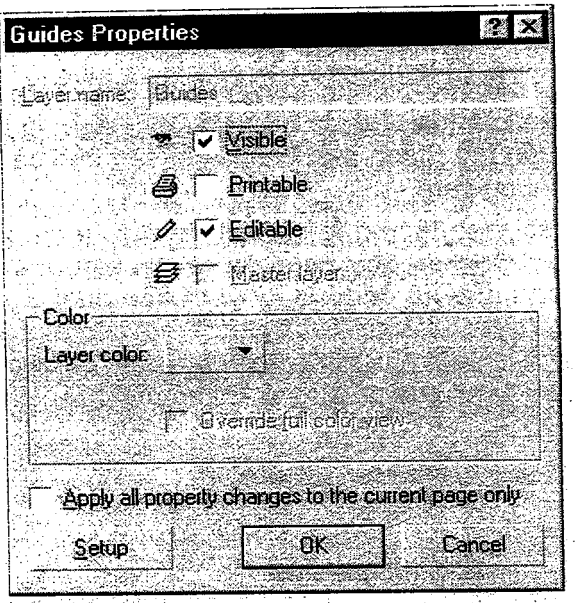
Bởi vì các Guideline về cơ bản là các đối tượng - tất cả các đối tượng trong tài liệu của bạn có các đặc tính và phải nằm ở một nơi nào đó trên một lớp - CorelDRAW 10 tự động đặt tất cả các Guideline trên một lớp đặc biệt có tên là Guides. Để xem cấu trúc Layer trong tài liệu của bạn, hãy mở Object Manager bằng cách chọn Tools/ Object Manager. Lớp đặc biệt này chỉ ở dạng lớp trên Master Page với các lớp khác đang điều khiển Desktop hoặc Grid. Theo mặc định, tất cả các guideline trên lớp Guides được xác lập là Visible, Non-Printable, và Editable. Nếu bạn muốn, bạn có thể thay đổi bất kỳ một trong các trạng thái này bằng cách nhấp đúp vào các ký hiệu ở bên trái của lớp Guides trong cửa sổ Docker (xem hình 6.12).

Để điều khiển tất cả các tùy chọn dành cho một lớp cùng một lúc - bao gồm cả màu hiển thị của các đối tượng trên lớp Guides trong Object Manager Docker, hãy nhấp phải vào tên lớp (Guides) và chọn Properties từ menu bật lên. Thao tác này sẽ mở hộp thoại Guides Properties (về cơ bản là một hộp thoại về đặc tính lớp) để hiển thị các tùy chọn bổ sung (xem hình 6.13).



1. Nhấp để mở rộng lớp Master Page 2. Tùy chọn Visible 3. tùy chọn Printable 4. Tùy chọn Editable 5. Lớp Guides 6. Các guideline hiện có trong tài liệu.

Hình 6.12 Object Manager cho phép bạn xem và quản lý các đặc tính của lớp Guides - lớp mặc định dành cho tất cả các guideline trong tài liệu của bạn.



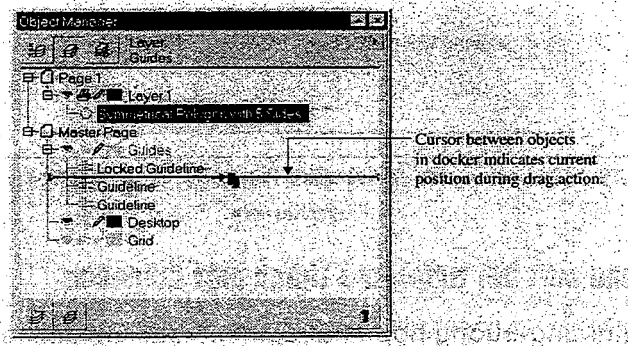
Hình 6.13 Nhấp phải và tên lớp và chọn Properties để mở hộp thoại lớp Guides Properties này.

Làm cho một đối tượng trở thành một Guideline

Trong những trường hợp nhất định mà các Guideline thẳng hay nghiêng không cho phép bạn đạt được một tác vụ, bạn có thể làm cho bất kỳ đối tượng vẽ nào trở thành một Guideline hay ngược lại. Để thực hiện điều này, hãy sử dụng các đặc tính của Object Manager Docker để di chuyển các đối tượng giữa các lớp. Việc di chuyển bất kỳ đối tượng nào đến lớp Guides sẽ làm cho nó có hoạt động giống như là một Guideline và có tất cả các đặc tính tương tự. Ngay sau khi một đối tượng trở thành một Guideline, các đối tượng "truy chụp" đến nó khi tùy chọn Snap To Guidelines được kích hoạt. Trong trường hợp ngược lại, việc di chuyển bất kỳ Guideline nào đến một lớp khác một cách tự động sẽ làm cho nó trở thành một đối tượng có thể in. Để di chuyển một đối tượng đến lớp Guides, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Mở một tài liệu, tạo và/hoặc chọn ít nhất là một đối tượng để làm cho nó trở thành một Guideline.

2. Mở Object Manager Docker bằng cách chọn Tools/Object Manager.
3. Mở rộng các cây thư mục trong cửa sổ Object Manager Docker để định vị cả lớp Guides trên Master Page và đối tượng mà bạn muốn tạo thành một Guideline sao cho cả hai đều nằm trong khung xem.
4. Sử dụng thao tác nhấp và rê trực tiếp trong cửa sổ Object Manager Docker, hãy nhấp và rê đối tượng từ trang và lớp hiện hành của nó đến bất kỳ vị trí nào dưới lớp Guides trên Master Page. Khi bạn rê, hãy lưu ý một con trỏ hình chữ I nằm ngang xuất hiện, như minh họa dưới đây, con trỏ này cho biết vị trí hiện hành của đối tượng khi nó được rê.



Con trỏ giữa các đối tượng trong docker cho biết vị trí hiện hành trong suốt thao tác rê.

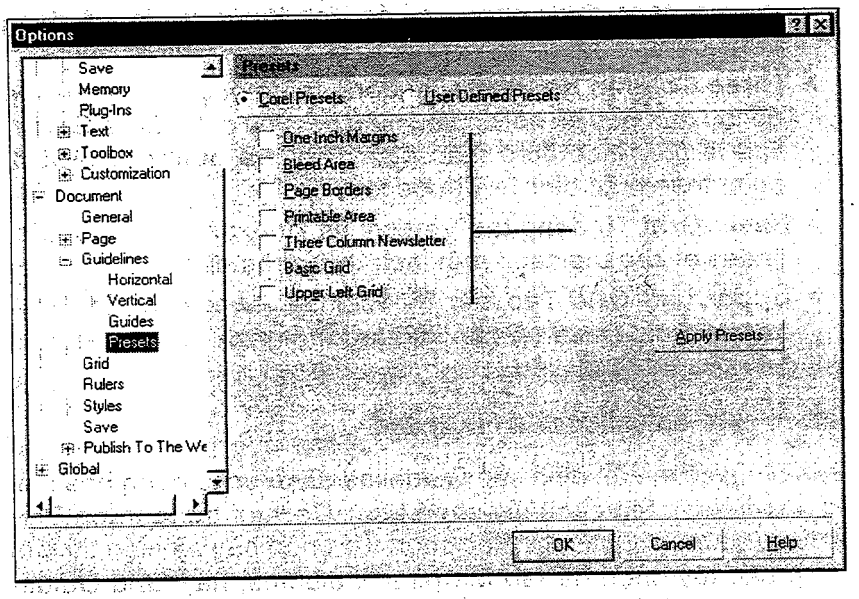
5. Trở lại tài liệu của bạn, lưu ý bây giờ đối tượng của bạn xuất hiện và hoạt động giống như một Guideline tiêu biểu.

Sử dụng Guideline Presets

Để thuận tiện, CorelDRAW mô tả một tập hợp Guideline Presets, có thể được chọn để hiển thị trên trang tài liệu của bạn một cách tự động trong vài giây. Để truy cập Guideline Presets, hãy chọn Tools/Options để mở hộp thoại Options (CTRL+J), nhấp để mở rộng cây thư mục dưới Documents/Guidelines, và nhấp Presets để hiển thị trang tùy chọn Presets (xem hình 6.14).

Chọn các tùy chọn Presets

Guideline Presets được sắp xếp vào Corel Presets và User Defined Presets. Trong nhiều trường hợp Corel Presets thực hiện các phép đo phức tạp và/hoặc đặt các Guideline tại các điểm nhất định, phụ thuộc vào kích cỡ của tài liệu hiện hành và theo các cài đặt của máy in được chọn. Mặc dù Preset Guidelines có hoạt động và diện mạo giống như các Guideline khác, nhưng chúng được bật hay được tắt bằng cách nhấp vào các tùy chọn hộp thoại tương ứng. Chẳng hạn, việc nhấp vào tùy chọn One Inch Margins sẽ tự động tạo các Guideline lề tại vị trí có khoảng cách một inch bên trong các đường biên của trang. Việc nhấp để xóa chọn tùy chọn sẽ tự động xóa các guideline này.



Hình 6.14 Kích hoạt lên đến 7 tùy chọn Guideline Presets bằng cách sử dụng hộp thoại Options.

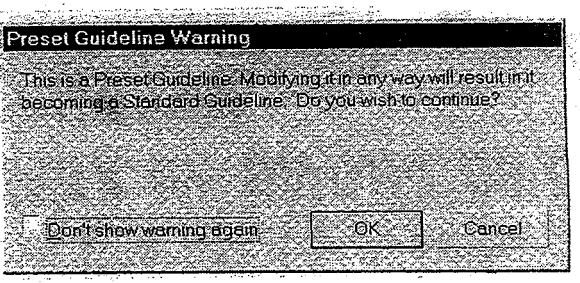
Thủ thuật *Để mở nhanh hộp thoại Options đến trang Presets, hãy nhấp vào nút Preset Guidelines trên Property Bar.*

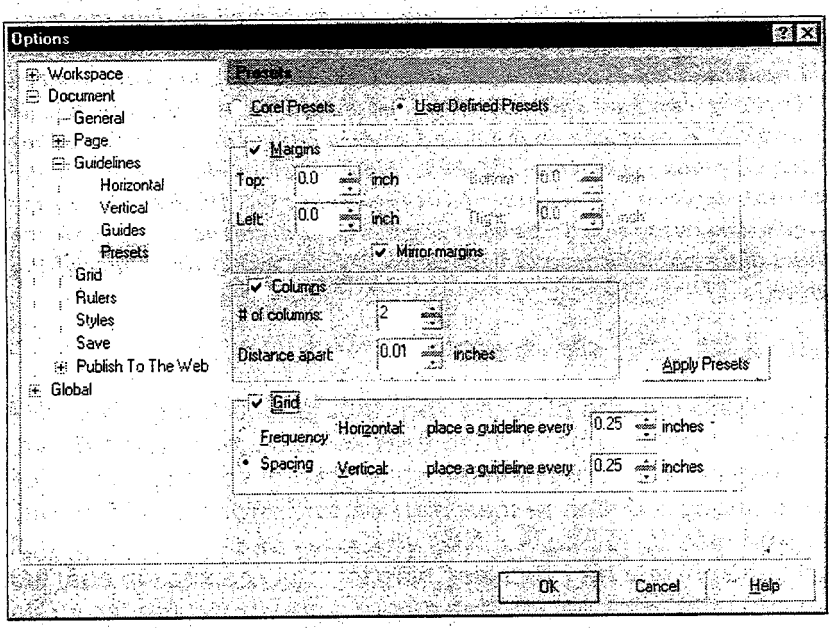
Trong khi chọn Corel Presets trong hộp thoại, các tùy chọn Presets thực hiện các thao tác sau đây:

- **One Inch Margins** Tự động tạo các Guideline lề ngang và dọc trong các biên của khung viền trang với khoảng cách là một inch.
- **Bleed Area** Tạo Vertical và Horizontal Guidelines tại các giới hạn Bleed theo cài đặt tài liệu hiện hành của bạn.
- **Page Borders** Tạo Vertical và Horizontal Guidelines theo các mép của trang tài liệu.
- **Printable Area** Tự động định vị các Guideline để cho biết các vùng bên trong hay bên ngoài khung viền trang tài liệu nơi mà các đối tượng sẽ in. Vùng này được ấn định theo máy in đang được chọn và các kích thước tài liệu in đang được chọn.
- **Three Column Nesletter** Tự động tạo một chuỗi Guideline để tạo một bản tin nội bộ tiêu biểu gồm ba cột. Tất cả Guideline lề (0.5 inch theo mặc định), cột, và gutter (1 pica, 2 point theo mặc định) sẽ được tạo.
- **Basic Grid** Tự động tạo Vertical và Horizontal Grid Guidelines với khoảng cách một inch theo mặc định.
- **Upper Left Grid** Tạo sáu Vertical Guidelines và sáu Horizontal Guidelines tại các khoảng một inch ở góc trên bên trái của trang tài liệu.

Lưu Preset Guideline của riêng bạn

Bạn cũng có thể ấn định các Guideline đã được tự động hóa của riêng bạn bằng cách chọn tùy chọn User-Defined trong trang Presets của hộp thoại Options. Việc chọn tùy chọn này sẽ hiển thị một tập hợp các tùy chọn để tạo Margins, Columns, hay Grid Guidelines tùy ý của riêng bạn. Để kích hoạt một hay tất cả các hiệu ứng Preset Guideline này, hãy nhấp vào các tùy chọn tương ứng, và tạo các giá trị preset (xem hình 6.15).





Hình 6.15 Để áp dụng Guideline của riêng bạn theo các tùy chọn tùy biến, hãy nhấp để kích hoạt một hoặc tất cả các tùy chọn User-Defined Presets này trong hộp thoại Presets.

Preset Guidelines hơi khác với các Guideline thường trong đó chúng được tạo một cách tự động và hoạt động giống như Guideline khác, nhưng nếu cố di chuyển một Preset thì một hộp thoại cảnh báo sẽ xuất hiện, như minh họa dưới đây. Hộp thoại cảnh báo này cho bạn biết việc di chuyển một Preset sẽ tự động chuyển đổi nó thành một Guideline tiêu biểu mà đến lượt Guideline này sẽ loại bỏ nó ra khỏi hiệu ứng Preset Guideline mà bạn đã áp dụng.

Chương 7 CorelDRAW 10

THU PHÓNG VÀ XEM

Nếu bạn quan tâm đến diện mạo của các bản vẽ mà bạn tạo trong CorelDRAW, chương này sẽ hấp dẫn đối với bạn, đặc biệt nếu bạn là người mới bắt đầu sử dụng. Không có gì quan trọng hơn cách mà các đối tượng của bạn xuất hiện trên màn hình bởi vì sự phản hồi do CorelDRAW cung cấp có thể giúp bạn điều khiển cách hiển thị, in hay xuất tác phẩm mà bạn tạo. Mặt khác, chức năng duy nhất của bạn có thể là trình duyệt hay xem các tài liệu do người khác tạo. Dù là người tạo hay người xem, việc xem các tài liệu cũng là một phần rất quan trọng, và các hoạt động này được xem là bước đầu tiên trong bất kỳ tiến trình tái tạo nào.

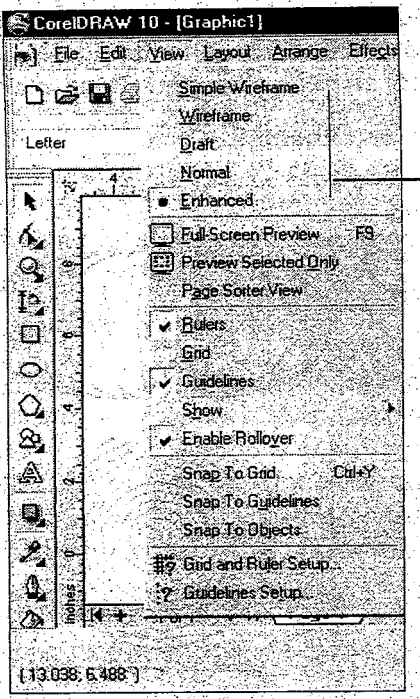
Xác lập chế độ xem

Có nhiều phương pháp để xem một tài liệu trong CorelDRAW 10. Một số phương pháp được thiết kế đặc biệt cho tốc độ vẽ lại màn hình và chất lượng hiển thị, trong khi một số khác được thiết kế để mô phỏng một ảnh ra màn hình với chất lượng cao nhất, bất kể thời gian hiển thị là bao lâu. Nhờ vậy, ngay cả các bản vẽ phức tạp nhất cũng chỉ mất rất ít thời gian hiển thị, ngay cả xác lập chất lượng xem cao nhất. Kỹ thuật mà bạn sử dụng phụ thuộc vào tác vụ đang thực hiện, nhưng trong khi vẽ, chắc chắn bạn sẽ muốn sử dụng nhiều kỹ thuật hơn.

Các chế độ xem điều khiển cách mà đối tượng vẽ của bạn xuất hiện trên màn hình và phản ánh cách mà chúng sẽ in hay xuất (với độ chính xác tối đa). Các lệnh để chuyển đổi giữa các chế độ xem được truy cập qua menu View. Menu View cho biết khung xem hiện hành bằng cách sử dụng một trạng thái nút được ấn xuống.

Khi xem tài liệu của bạn, bạn có thể chọn giữa các khung xem Draft, Simple Wireframe, Wireframe, Normal, và Enhanced. Phần

sau đây ấn định cách mà các điều kiện hiển thị này mô phỏng nhiều loại đối tượng ra màn hình của bạn.



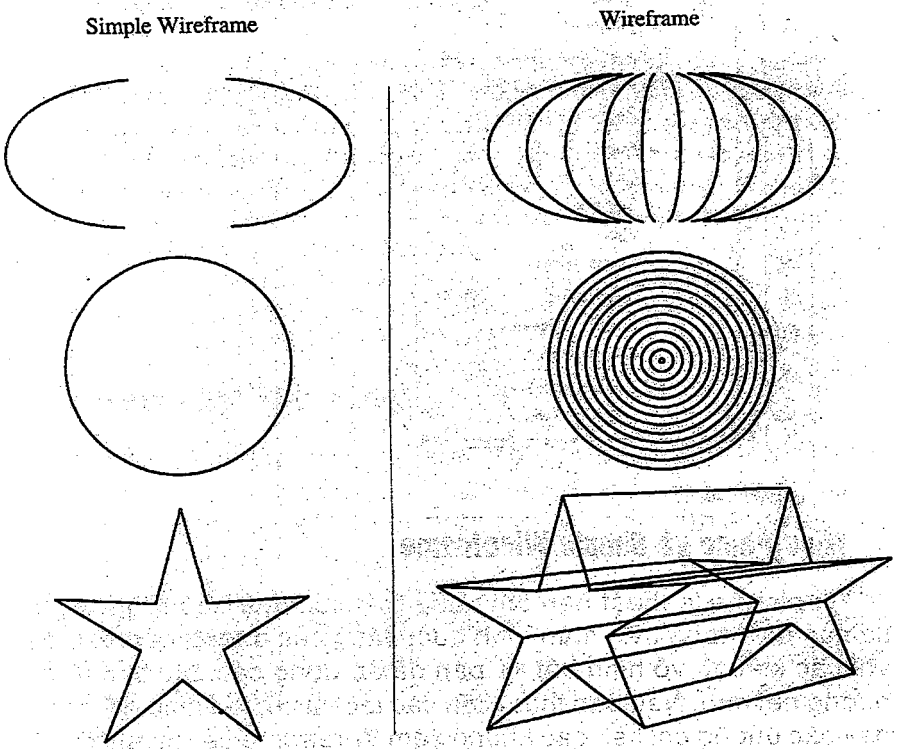
** Các chế độ xem trong menu View*

Wireframe và Simple Wireframe

Wireframe là thuật ngữ chỉ trạng thái xem mà nó mô phỏng tất cả các đối tượng trên màn hình dưới dạng các đường nét màu đen với các kiểu tô vô hình bất kể bạn đã áp dụng các đặc tính tô hay đường nét nào. Nếu bạn thực hiện các tác vụ vẽ, tạo hình đối tượng, hay các đường chi tiết, các khung xem Wireframe sẽ rất quý giá đối với bạn bởi vì ngay lập tức chúng hiển thị tất cả các hình dạng đối tượng trong bản vẽ của bạn. Chúng cũng cho phép bạn thực hiện các tác vụ tạo hình đối tượng và chỉnh sửa nút, trong khi đang xem chỉ các đường chính của tất cả các đối tượng, dù chúng có xếp chồng hay không.

Symbol Wireframe là chế độ xem cơ bản nhất. Nó mô phỏng chỉ các hình dạng của đối tượng cơ bản, không hiển thị các đối tượng liên kết động được tạo bởi các hiệu ứng chẳng hạn như Blend,

Contour, và Extrude. Khung xem này hữu ích nếu các đối tượng mà bạn đang thực hiện các lệnh tạo hình trên đó chỉ là các hình dạng cơ bản hay các đối tượng điều khiển. Đối với chế độ xem chi tiết hơn, Wireframe cũng hiển thị tất cả các hình dạng đường nét, nhưng chứa các đối tượng được tạo bởi các hiệu ứng như Blend, Contour, và Extrude (xem hình 7.1).



Hình 7.1 Các hiệu ứng Blend, Contour, và Extrude được áp dụng cho các đối tượng này được hiển thị khi chúng được xem trong Symbol Wireframe và Wireframe.

Sử dụng khung xem Draft

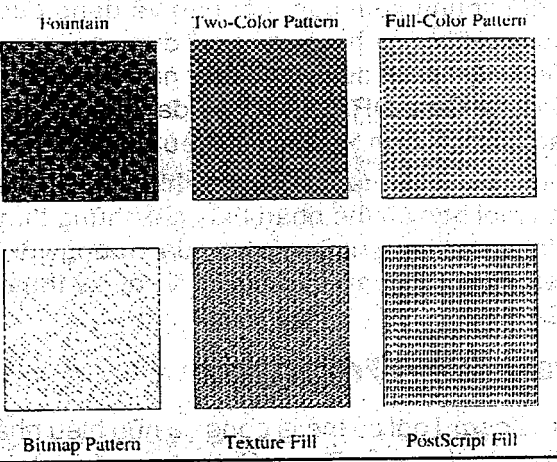
Khi đang sử dụng khung xem Draft, các đối tượng trong bản vẽ xuất hiện ở dạng chi tiết hơn với một số đặc tính hơi khác một chút.

Chẳng hạn, trong sự tiến triển vượt xa những gì mà khung xem Wireframe mô phỏng, khung xem Draft hiển thị tất cả các đặc tính đường nét được áp dụng cho các đối tượng và cũng mô phỏng các kiểu tô - nhưng chỉ các kiểu tô đồng nhất.

Các kiểu tô phức tạp hơn chẳng hạn như Fountain, Pattern, Two- and Full-Color Pattern, Bitmap Pattern, Texture, và PostScript không được hiển thị với bất kỳ độ chính xác nào. Thay vào đó, các kiểu tô này được hiển thị nhờ sự kết hợp giữa các mẫu dithered, checkerboard, symbol và hatching, các mẫu này biểu thị các kiểu tô bằng hình của chúng (xem hình 7.2).

Sử dụng khung xem Normal

Kiểu khung xem phổ biến nhất mà bạn có thể sử dụng nhiều hơn sẽ là khung xem Normal. Việc chọn Normal sẽ mô phỏng tất cả các đặc tính đường nét giống như bạn mong muốn, mà không cần phải cải tiến thêm đối với hình dạng của các đường cong. Tất cả các kiểu tô mà bạn áp dụng cho các đối tượng đường khép kín cũng được mô phỏng một cách chính xác - và giống như bạn đã tạo chúng. Trong phần lớn các trường hợp, hiệu ứng mô phỏng của khung xem Normal cho thấy diện mạo của các đối tượng khi được in ra một máy in tiêu biểu hay được xuất bằng cách sử dụng các xác lập mặc định tiêu biểu.



Hình 7.2 Các hình chữ nhật này đã được tô đầy với các kiểu tô khác nhau và được hiển thị nhờ sử dụng khung xem Draft.

Ghi chú *Các kiểu tô PostScript xuất hiện ở trạng thái hiển thị thật của chúng chỉ khi khung xem Enhanced đang được sử dụng.*

Sử dụng khung xem Enhanced

Việc sử dụng khung xem Enhanced sẽ áp dụng một hiệu ứng mềm mại cho sự hiển thị màn hình của cả dạng đường nét và text. Hiệu ứng mềm mại này được gọi là hiệu ứng anti-aliasing, nó ảnh hưởng đến sự hiển thị của các vùng nằm kề nhau nhưng có màu khác nhau. Với hiệu ứng anti-aliasing, vùng mà tại đó hai màu khác nhau gặp nhau được hòa trộn ở một độ nhất định nào đó, loại bỏ đường có mép cứng mà tại đó các màu gặp nhau. Các pixel hiển thị được làm nhẵn ở cả hai phía của đường nhằm tạo ra một sự tiến triển về màu từ phía này đến phía kia của đường.

Thủ thuật *Nếu cần, bạn có thể nhanh chóng chuyển đổi giữa chế độ xem hiện hành và chế độ xem đã được sử dụng lần sau cùng bằng cách nhấn SHIFT+F9.*

Thu phóng và dịch chuyển các trang

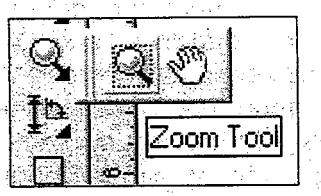
Việc thay đổi khung xem của một bản vẽ đang được hiển thị là một trong những lệnh mà nhiều người sử dụng có kinh nghiệm thực hiện mà không cần phải suy nghĩ quá nhiều, nhưng nếu bạn là người mới sử dụng CorelDRAW, và bạn đang tìm kiếm những cách cơ bản và cao cấp để xem xét một tài liệu, bạn đã đến đúng nơi.

Những người sử dụng đã nâng cấp phiên bản CorelDRAW lên một phiên bản mới hơn có thể nhận thấy chỉ những thay đổi nhỏ đối với các đặc tính xem trong những năm qua, nhưng với CorelDRAW 10 có nhiều sự thay đổi quan trọng đối với các kỹ thuật định hướng và xem tài liệu.

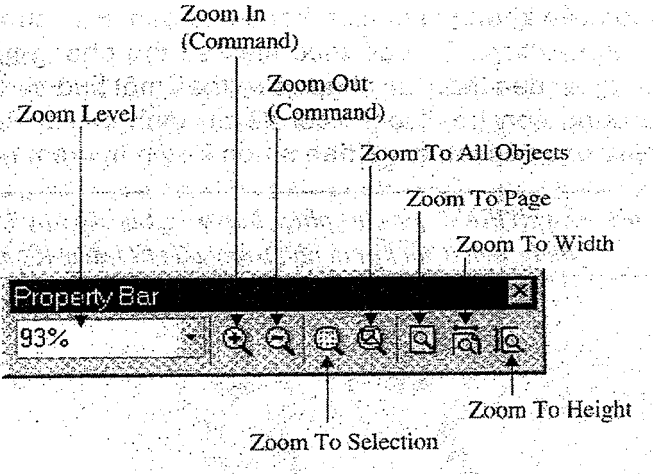
Sử dụng Zoom Tool và Property Bar

Để bắt đầu, Zoom Tool có thể là công cụ hữu hiệu nhất để khuếch đại (Zoom In) hoặc thu nhỏ (Zoom Out) khung xem tài liệu. Bạn có

thể sử dụng Zoom Tool theo nhiều cách. Trong phần này, bạn có thể sử dụng tất cả chúng khi đang vẽ. Zoom Tool được đặt trong Toolbox chính. Theo mặc định, Zoom Tool được đặt ở vị trí thứ ba, ngay phía dưới Pick Tool và Shape Tool, và được nhóm cùng với Hand Tool - một công cụ khác để điều khiển các khung xem mà bạn sẽ học sau trong chương này.



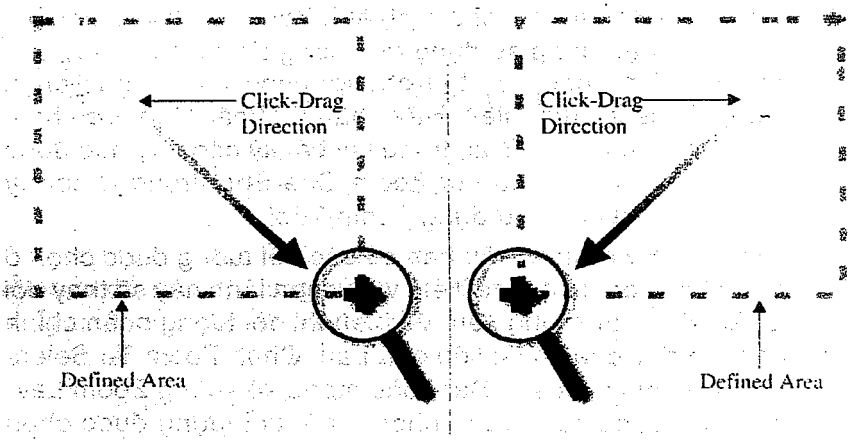
Trong khi Zoom Tool được chọn, Property Bar chứa một chuỗi các nút và các menu cung cấp sự truy cập vào các tùy chọn thu phóng và xem. Các tùy chọn này bao gồm các tùy chọn để hiển thị và thay đổi sự thu phóng của khung xem hiện hành, áp dụng lệnh Zoom, hay áp dụng các lệnh Zoom nhất định liên quan đến trang hay mục chọn.



Với các nút được mô tả trong Toolbar này, sau đây là phần định nghĩa của các lệnh Zoom có sẵn đối với bạn, bắt đầu với các lệnh thường được sử dụng và hữu ích nhất đến các lệnh đặc trưng như là lệnh Zoom.

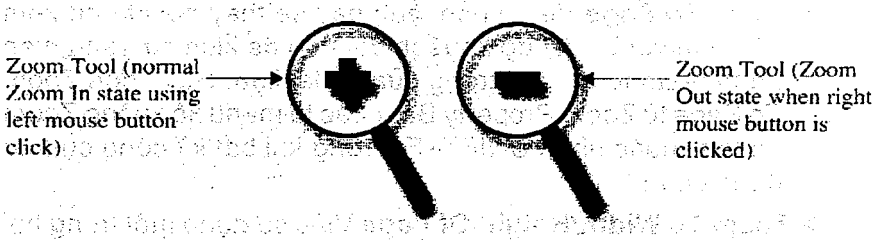
- **Zoom Levels** Để tăng khung xem hiện hành lên một độ phóng đại nhất định hay đã được xác lập trước, hãy sử dụng menu xổ xuống Zoom Levels cósẵn trong Standard hay Zoom Tool Property Bars. Menu này chứa một danh sách các độ khuếch đại đã được xác lập sẵn từ 10 đến 400% và chứa các khung xem nhanh để thu phóng dựa vào kích cỡ trang. Bạn cũng có thể nhập một giá trị một cách trực tiếp vào hộp Zoom Levels, được theo sau bằng cách nhấn phím ENTER. Các khung xem được lưu trong View Manager cũng được chứa trong menu này. Chúng sẽ được thảo luận sau trong chương này. Khi một khung xem được chọn từ một danh sách đã được xác lập sẵn, độ phóng đại sẽ tăng hay giảm, nhưng vẫn nằm chính giữa trong cửa sổ tài liệu của bạn.
- **Zoom In** Có lẽ hoạt động tương tác đầu tiên mà bạn muốn sử dụng là Zoom In, đây là trạng thái mặc định trong khi Zoom Tool được chọn. Việc nhấp vào Zoom Tool một lần tại bất kỳ điểm nào ở trong hay ngoài trang của bạn sẽ tăng độ khuếch đại khung xem lên một thừa số là 2 hoặc 4, phụ thuộc vào khung xem hiện hành của bạn. Bạn cũng có thể sử dụng Zoom Tool để thực hiện sự thu phóng marquee, liên quan đến thao tác nhấp và rê theo một hướng chéo nhờ sử dụng con trỏ Zoom Tool để ấn định chiều rộng hoặc chiều cao của vùng mà bạn muốn Zoom In (xem hình 7.3).

Thủ thuật *CorelDRAW 10 cho phép bạn xác lập độ khuếch đại khung xem ở bất kỳ nơi nào trong dãy từ 1 đến 405,651%.*



Hình 7.3 Để thu phóng marquee, hãy nhấp và rê Zoom Tool để ấn định một vùng nhất định cần Zoom In.

➤ Zoom Out Để giảm độ khuếch đại khung xem bằng cách sử dụng Zoom Tool, hãy nhấp vào nút chuột phải ở bất kỳ nơi nào trên hay ngoài trang tài liệu, hoặc nhất vào nút Zoom Out trên Property Bar. Điều này sẽ giảm khung xem đến độ khuếch đại đã được sử dụng sau cùng hoặc giảm xuống một thừa số là 2 hoặc 4. Khung xem trên màn hình của bạn vẫn nằm chính giữa xung quanh điểm mà tại đó con trỏ của bạn được nhấp. Để Zoom Out trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn, hãy nhấn F3.



1. Zoom Tool (trạng thái Zoom In bình thường nhờ sử dụng thao tác nhấp nút chuột trái); 2. Zoom Tool (trạng thái Zoom Out khi nút chuột phải được nhấp).

- **Zoom One-Shot** Lệnh Zoom One-Shot cho phép bạn tạm thời chọn Zoom Tool cho một lệnh Zoom In hay Zoom Out trong khi bạn đang sử dụng một công cụ bất kỳ. Ngay sau khi thực hiện công cụ thu phóng, công cụ mà bạn chọn trước đó sẽ lại xuất hiện. Hãy nhấn F2 hoặc Z để kích hoạt đặc tính Zoom One-Shot trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn, hoặc nhấp vào nút Zoom One-Shot trong Property Bar trong khi đang sử dụng Zoom Tool.
- **Zoom To Selection** Nếu bạn có các đối tượng được chọn ở trong hay ngoài trang tài liệu, việc chọn lệnh này sẽ thay đổi độ khuếch đại khung xem để hiển thị đối tượng hoàn chỉnh cần lấp đầy cửa sổ tài liệu của bạn. Chọn Zoom To Selection từ Zoom Property Bar hoặc menu xổ xuống Zoom Levels. Bạn cũng có thể thu phóng một đối tượng được chọn trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn bằng cách nhấn tổ hợp phím tắt SHIFT+ F2.
- **Zoom To All Objects** Dù bạn có các đối tượng được chọn ở trong hay ngoài trang tài liệu hiện hành, việc chọn Zoom To All Objects sẽ thay đổi độ khuếch đại khung xem để hiển thị tất cả các đối tượng trong cửa sổ tài liệu. Hãy chọn Zoom To All Objects từ Zoom Property Bar hay từ menu xổ xuống Zoom Levels hoặc sử dụng phím tắt F4 trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn.

Thủ thuật *Để thu phóng tất cả các đối tượng ở trong hay ngoài trang tài liệu, hãy nhấp đúp vào nút Zoom Tool trong Toolbox chính trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn.*

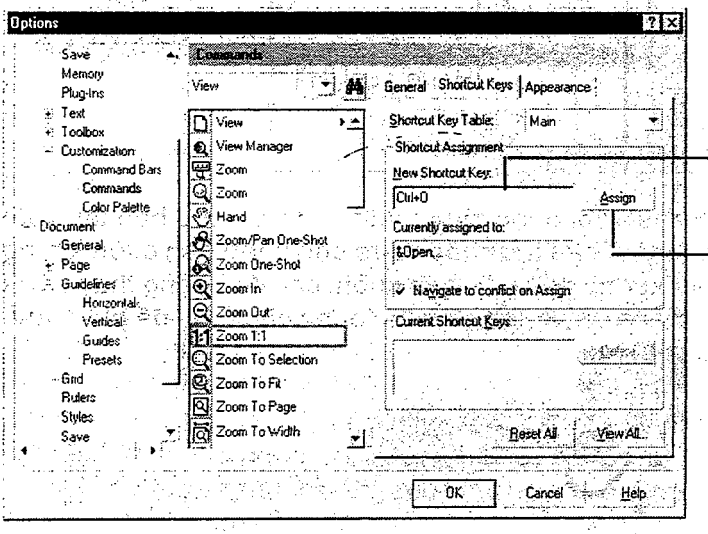
- **Zoom To Page** Về cơ bản lệnh này sẽ thay đổi khung xem của bạn với bất kỳ độ khuếch đại nào để kích cỡ trang hiện hành hoàn toàn nằm trong cửa sổ tài liệu. Hãy chọn Zoom To Page từ Zoom Property Bar hoặc từ menu xổ xuống Zoom Levels, hoặc nhấn SHIFT+F4 trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn.
- **Zoom To Width/Height Of Page** Việc sử dụng một trong hai lệnh này sẽ cho ra một kết quả tương tự như việc sử dụng Zoom To Page, nhưng bạn có thể chỉ định chiều rộng hoặc

chiều cao làm điểm tham chiếu. Hãy chọn Zoom To Width (hoặc Height) Of Page từ Zoom Property Bar hoặc từ menu xổ xuống Zoom Levels.

Tạo tùy biến các phím tắt đối với View

Nhiều lệnh Zoom và Hand trong CorelDRAW 10 đã gán sẵn các phím tắt trong khi đang sử dụng vùng làm việc mặc định, nhưng một số thì không. Các phím tắt này được gán dựa vào các phím hiện có trong các phiên bản trước của CorelDRAW. Nếu bạn muốn, bạn có thể thay đổi hay bổ sung các phím tắt với các phím mà bạn ưa thích bằng cách sử dụng các công cụ tùy biến trong CorelDRAW. Để truy cập các lệnh phím tắt đối với View, hãy thực hiện các bước sau đây:

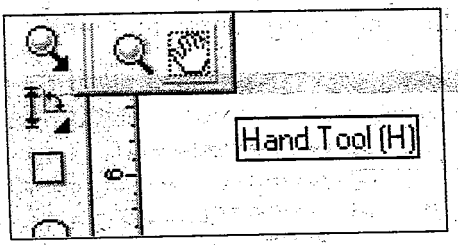
1. Mở hộp thoại Options bằng cách nhấn CTRL+J hoặc chọn Tools/Options.
2. Ở phía bên trái của hộp thoại, hãy nhấp Customization/Commands để mở rộng cây thư mục và hiển thị trang Commands.
3. Chọn View từ menu xổ xuống ở góc trên cùng bên trái của hộp thoại, một danh sách các hạng mục liên quan đến khung xem xuất hiện trong danh sách hiển thị. Trong danh sách này, hãy nhấp để chọn một công cụ hay một lệnh.



4. Nhấp vào nhãn Shortcut Keys ở phía bên phải của trang để hiển thị các tùy chọn Shortcut Key, như minh họa ở trên, nhấp vào con trỏ trong hộp New Shortcut Key, nhấn phím tắt mới (hay tổ hợp phím) mà bạn muốn gán làm phím tắt mới, và sau đó nhấp nút Assign.
5. Để xóa một phím tắt đã được gán, hãy nhấp vào phím tắt trong hộp Current Shortcut Keys và nhấp nút Delete.
6. Nhấp OK để đóng hộp thoại và áp dụng sự thay đổi phím tắt.

Sử dụng Hand Tool

Hand Tool (trước đây được gọi là Pan Tool) về cơ bản cho phép bạn "cuộn" khung xem bản vẽ thay vì sử dụng các thanh cuộn (nằm ở bên phải và dưới cùng của cửa sổ tài liệu). Việc dịch chuyển một tài liệu có lẽ ít được sử dụng hơn việc thu phóng, nhưng nó có nhiều ưu điểm hơn bởi vì nó cho phép bạn thay đổi khung xem của bạn tài theo bất kỳ hướng nào mà không cần thay đổi độ khuếch đại. Hand Tool được đặt trong Toolbox chính và được nhóm cùng với Zoom Tool. Để chọn nhanh Hand Tool, hãy nhấn H trên bàn phím.



Trong khi Hand Tool được chọn, một con trỏ dạng bàn tay xuất hiện trên màn hình. Thao tác nhấp và rê cho phép bạn cuộn khung xem theo bất kỳ hướng nào. Khi bạn cuộn, các đối tượng thay đổi vị trí xem và các thanh cuộn ngay lập tức được cập nhật để phản ánh sự thay đổi về vị trí trang.



Thủ thuật *Việc nhấp đúp vào nút Hand Tool trong Toolbox chính sẽ nhanh chóng canh giữa khung xem trang trong cửa sổ tài liệu của bạn, đưa các thanh cuộn trở về vị trí chính giữa của chúng.*

Nhiều phím tắt ẩn được sử dụng để thay đổi khung xem trong khi Hand Tool được chọn, mà trong phần lớn các trường hợp chúng mô phỏng các thao tác của Zoom Tool. Chẳng hạn, thao tác nhấp nút chuột phải khi đang sử dụng Hand Tool sẽ tạo ra lệnh Zoom Out, trong khi thao tác nhấp đúp sẽ tạo ra lệnh Zoom In. Bạn cũng có thể sử dụng chỉ bàn phím để dịch chuyển khung xem tài liệu trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn. Bằng cách sử dụng chỉ bàn phím, các phím tắt sau đây là có sẵn.

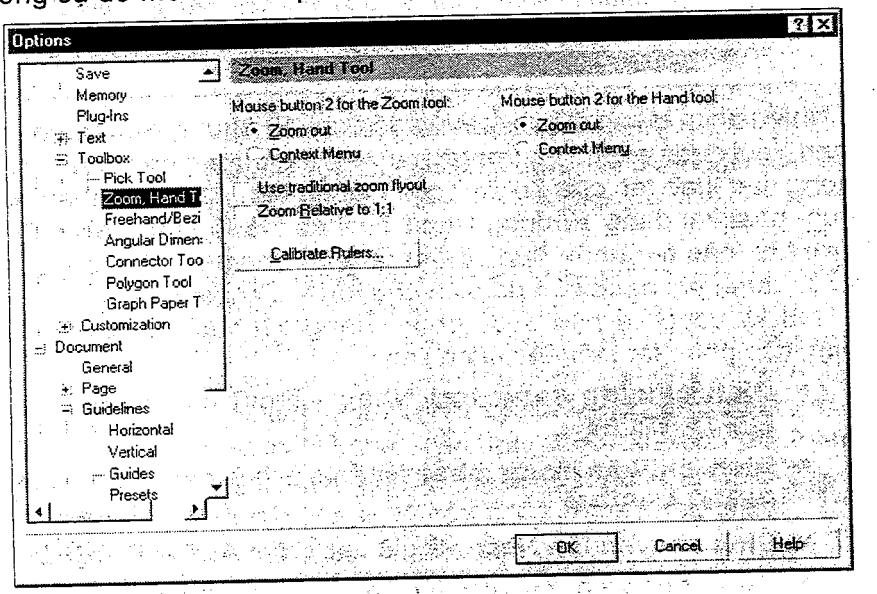
- **Dịch chuyển sang trái** Nhấn và giữ các phím ALT+ LEFTARROW
- **Dịch chuyển sang phải** Nhấn và giữ các phím ALT+ RIGHTARROW
- **Dịch chuyển lên** Nhấn và giữ các phím ALT+UP ARROW
- **Dịch chuyển xuống** Nhấn và giữ các phím ALT+ DOWNARROW

Điều khiển hoạt động của Zoom Tool và Hand Tool

Với các điều kiện mặc định và trong khi đang sử dụng vùng làm việc mặc định của CorelDRAW, hoạt động xảy ra do những thao tác nhất định trong khi nhấp nút chuột phải và trong khi sử dụng Zoom Tool và Hand Tool được điều khiển bởi các xác lập ưu tiên trong hộp thoại Options. Theo mặc định, tính năng nút chuột phải xác lập các thao tác nhấp phải là Zoom Out cho cả Zoom Tool và Hand Tool. Tuy nhiên, với phần lớn các công cụ khác, việc nhấp phải sẽ mở menu bật lên nhạy ngữ cảnh, menu này cung cấp các lệnh và các tùy chọn dựa vào mục được nhấp.

Nếu đây là xác lập ưu tiên thay cho lệnh Zoom Out đối với các thao tác nhấp phải trong khi thu phóng hay dịch chuyển, bạn có thể thay đổi nó nếu bạn muốn bằng cách mở hộp thoại Options (CTRL+J) và nhấp vào Toolbox/Zoom, Pan (Hand) Tools (xem hình minh họa dưới đây). Trong hộp thoại này, bạn có thể xác lập hoạt động của

các thao tác nhấp nút chuột phải bằng cách sử dụng một trong hai công cụ để mở menu bật lên.



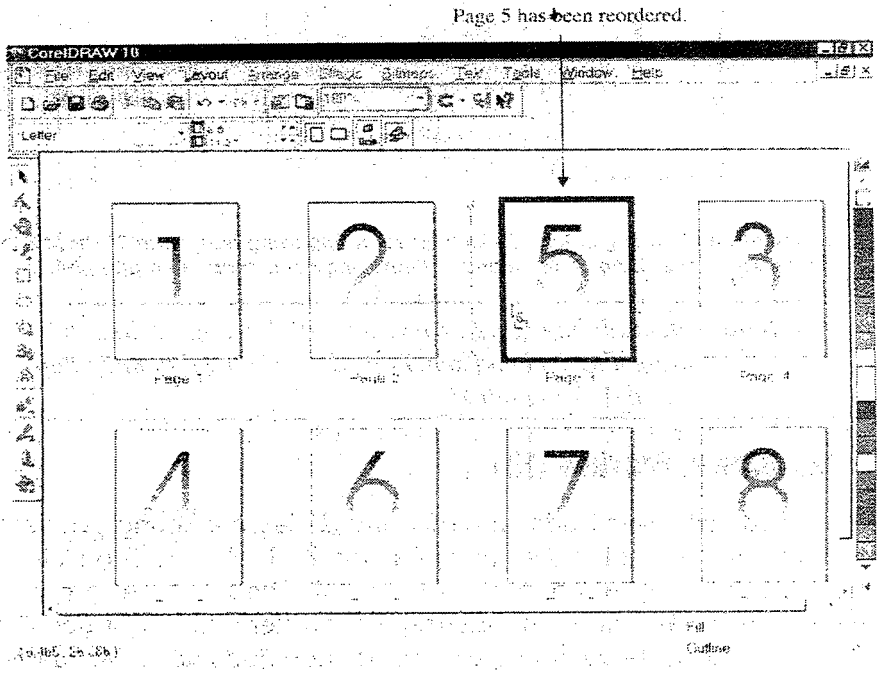
Các chế độ xem đặc biệt

Khi đề cập đến các nhu cầu xem đặc biệt đối với tài liệu, CorelDRAW 10 có một số kỹ thuật hiển thị tài liệu của bạn, cũng như một số nguồn tài nguyên mới để thay đổi các khung xem và sắp xếp các trang tài liệu.

Khung xem Page Sorter

Khung xem Page Sorter mới của CorelDRAW 10 là một đặc tính mà nhiều người sử dụng đã yêu cầu. Page Sorter trở nên có sẵn như là một chế độ xem đặc biệt trong khi tài liệu của bạn mô tả nhiều trang - tối thiểu là hai trang. Để vào chế độ xem Page Sorter, hãy chọn View/Page Sorter view. Trong khi đang xem tài liệu của bạn trong khung xem Page Sorter, bạn có thể xem nhiều trang cùng một lần và quản lý các đặc tính của chúng một cách bao quát. Trong khi đang ở chế độ xem Page Sorter, các trang và các nội dung của chúng được hiển thị. Trong khung xem này, Pick Tool

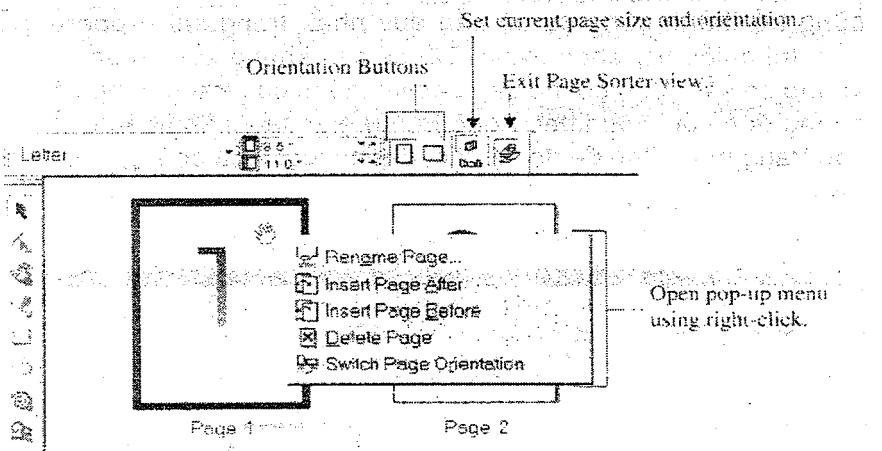
cũng trở thành công cụ có sẵn duy nhất, trong khi Property Bar hiển thị nhiều tùy chọn trang. Tất cả các khung xem khác trở nên không có sẵn. Bạn có thể sắp xếp lại thứ tự các trang bằng cách rê chúng đến các vị trí khác trong thứ tự hiện tại hoặc nhấp phải vào các trang nhất định để đặt lại tên, chèn, hoặc xóa chúng (xem hình 7.4).



** Trang 5 đã được xếp lại thứ tự*

Hình 7.4 Để minh họa thứ tự trang, mỗi trang chứa một đối tượng Artistic Text để cho biết thứ tự ban đầu trong khung xem Page Sorter.

Trong khi một trang được chọn, hãy sử dụng các tùy chọn Property Bar để thay đổi hướng hay kích cỡ của nó sang các giá trị mặc định, hoặc sang một kích cỡ trang đã được xác lập sẵn hay một số đo nhất định bằng cách thay đổi các giá trị trong các hộp chiều rộng và chiều cao của trang. Để thoát khỏi khung xem Page Sorter và trở lại chế độ xem tài liệu ban đầu, hãy nhấp vào nút Page Sorter View.



1. Các nút định hướng 2. Xác lập kích cỡ và hướng trang hiện hành 3. Thoát khỏi khung xem Page Sorter 4. Mở menu bật lên bằng cách nhấp nút chuột phải

---

Thủ thuật *Để định hướng một trang nhất định trong tài liệu, hãy đóng nhanh khung xem Page Sorter đồng thời nhấp đúp vào một trang bất kỳ.*

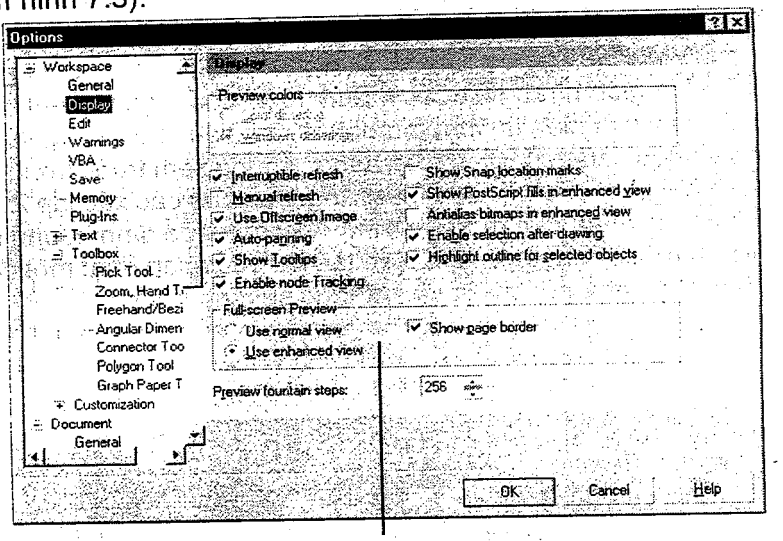
Full-Screen Preview (F9)

Nếu bạn cần xem trước toàn bộ trang tài liệu mà không cần xem bất kỳ thành phần giao diện nào của CorelDRAW, hãy chọn View/ Full-Screen Preview hoặc nhấn phím F9. Điều này sẽ làm cho CorelDRAW hầu như biến mất khỏi khung xem và xem trước chỉ những đối tượng vẽ và khung viền trang (nếu được bật). Tất cả các thành phần khác đều được ẩn. Để trở lại khung xem Normal, hãy nhấp vào bất kỳ nơi nào trên trang hoặc nhấn phím ESC.

Trong khi Full-Screen Preview hiển thị tài liệu, diện mạo của chế độ View và Page Border View được xác lập theo các thứ tự ưu tiên trong hộp thoại Options. Để truy cập các tùy chọn này, hãy chọn Tools/Options (CTRL+J) và nhấp Display dưới hạng mục Workspace ở phía bên trái của hộp thoại để truy cập các tùy chọn Display.

Các tùy chọn Full-Screen Preview được đặt ở phía dưới của hộp thoại, cho phép bạn chọn khung xem Normal hoặc Enhanced (mặc

định) làm chế độ xem, bật hay tắt sự hiển thị của khung viền trang (xem hình 7.5).



** Các tùy chọn Full-Screen Preview*

Hình 7.5 Các tùy chọn Full-Screen Preview có thể được xác lập trong trang Display của hộp thoại Options.

Preview Selected Only

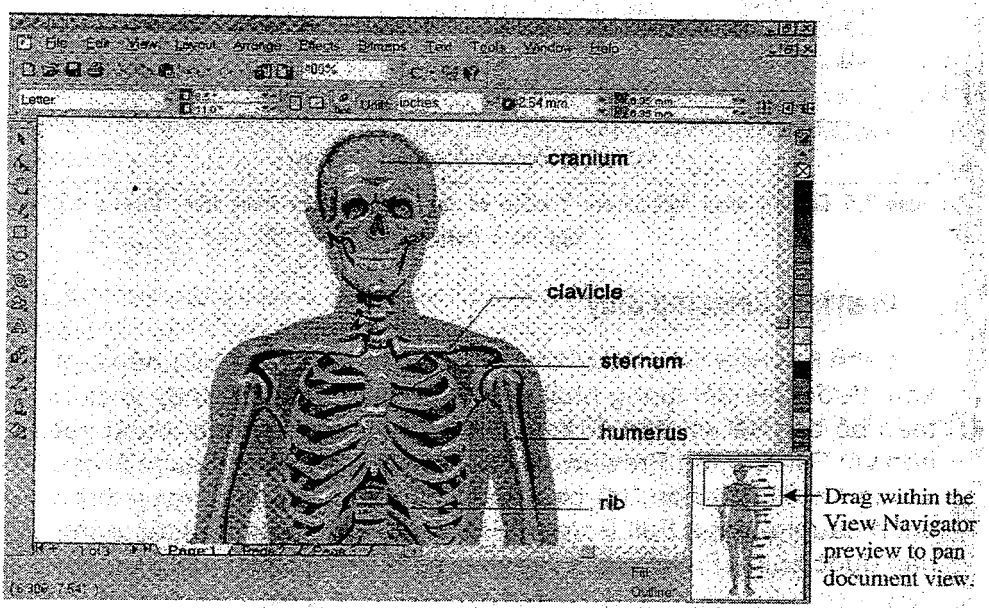
Lệnh Preview Selected Only có sẵn từ menu View cho phép bạn xem trước các đối tượng nhất định một cách chọn lọc thay vì xem toàn bộ bản vẽ với đầy đủ màu sắc. Tùy chọn này hoạt động kết hợp với Full Screen Preview và có trạng thái bật tắt khi được chọn. Trong khi được chọn, nó cho phép bạn xem chỉ đối tượng được chọn sau khi chọn Full Screen Preview. Nếu không có đối tượng nào được chọn, Full Screen Preview sẽ hiển thị chính xác điều đó.

Sử dụng View Navigator

View Navigator có một đặc tính mà những người sử dụng CorelDRAW đã yêu cầu kể từ lần đầu tiên nó xuất hiện trong Photo-PAINT và là một sự đổi mới cực kỳ hữu ích trong việc xem tài liệu. Mặc dù một số người có thể xem đặc tính này là hơi dư thừa đối với việc sử dụng Hand Tool, nhưng nó có nhiều ưu điểm hơn bởi vì nó cho phép bạn xem nơi mà

bạn dự định dịch chuyển đến. View Navigator được kích hoạt bằng cách nhấp vào điểm mà tại đó các thanh cuộn ngang và dọc gặp nhau tại góc phía dưới bên phải của cửa sổ tài liệu.

Để mở View Navigator, hãy sử dụng thao tác nhấp và nhấn giữ trên nút điểm giao nhau của các thanh cuộn dọc, ngang (xem hình 7.6). Điều này làm hiển thị một thumbnail đại diện cho các đối tượng cả trong và ngoài trang tài liệu hiện hành. Khung xem trước trong cửa sổ View Navigator cho biết các tính năng xem của các xác lập Zoom hiện hành, cho phép bạn rê trong View Navigator để định hướng bản vẽ. Khi bạn rê, sự hiển thị của cửa sổ tài liệu được cập nhật một cách đồng thời. Việc nhả nút chuột sẽ kết thúc sự định hướng.



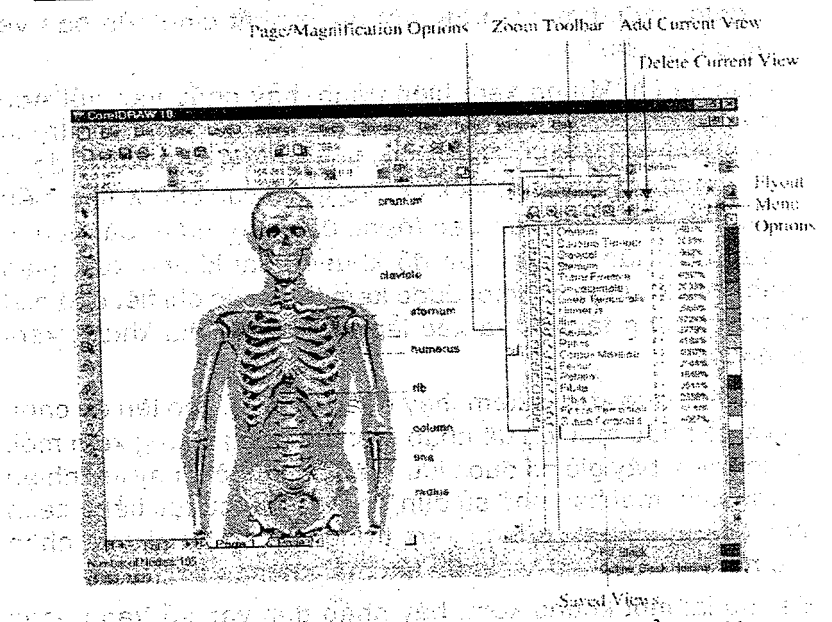
** Rê trong khung xem trước View Navigator để dịch chuyển khung xem tài liệu*

Hình 7.6 View Navigator cho phép bạn định hướng bản vẽ. Nhấp và nhấn giữ nút này để mở View Navigator

Sử dụng View Manager Docker

Mặc dù nhiều người thường làm việc trong CorelDRAW trước khi sử dụng View Manager, chắc chắn đây là cách hữu hiệu nhất để quản lý các khung xem của một bản vẽ phức tạp. View Manager cho phép bạn lưu các cài đặt trang và độ khuếch đại của bất kỳ khung xem hiện hành nào, gán tên cho các khung xem, và nhanh chóng mở lại các khung xem. Nó cũng chứa một phiên bản của Zoom Toolbar để thay đổi nhanh độ khuếch đại khung xem (xem hình 7.7). Để mở View Manager, hãy chọn Window/Docker/View Manager hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+F2.

Ghi chú *Đối với việc sử dụng các nút trong Zoom Toolbar, hãy xem phần "Sử dụng Zoom Tool và Property Bar" ở trước trong chương này.*



1. Các tùy chọn khuếch đại/trang; 2. Zoom Toolbar; 3. Bổ sung khung xem hiện hành; 4. Xóa khung xem hiện hành; 5. Các tùy chọn menu Flyout; 6. Các khung xem đã được lưu.

Hình 7.7 Khi làm việc với các bản vẽ phức tạp, View Manager cung cấp một cách nhanh để lưu và mở lại các khung xem.

Tìm hiểu các lệnh View Manager

Khi một khung xem được lưu, các xác lập trang, vị trí và độ khuếch đại khung xem được ghi lại và trở thành một khung xem mới trong cửa sổ View Manager Docker. Tất cả ngoại trừ chế độ xem được lưu, nghĩa là nếu bạn đã chọn một chế độ xem nhất định trong khi đang lưu một khung xem - chẳng hạn như Simple Wireframe, Wireframe, Draft, Normal, hay Enhanced - các chế độ này không được lưu. Để tìm hiểu việc lưu, đặt tên, và xóa một khung xem, hãy thực hiện các bước sau đây:

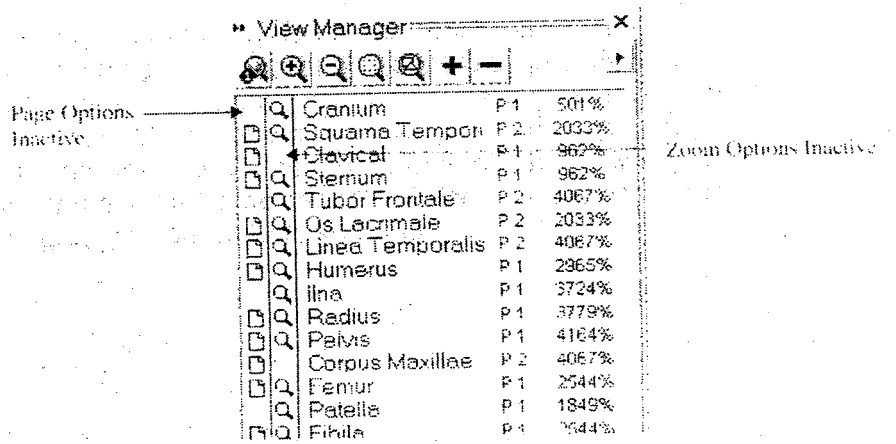
1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy mở một tài liệu hiện có của bản vẽ (hoặc đã hoàn chỉnh hoặc đang được tạo) và mở cửa sổ View Manager Docker (CTRL+F2).
2. Sử dụng các lệnh định hướng trang và hoặc Zoom Tool hoặc các nút lệnh Zoom trong Zoom Toolbar, và/hoặc đặc tính View Navigator mới, hãy hiển thị một phần nhất định của bản vẽ trong cửa sổ tài liệu.
3. Để tạo và lưu khung xem hiện hành, hãy nhấp vào nút Add Current View trong docker. Lưu ý một mục mới xuất hiện trong View Manager Docker. Theo mặc định, khung xem mới tự động được đặt tên là View-XX-XXXX, trong đó các chữ X tiêu biểu cho khung xem mới của bạn (được đánh số thứ tự bắt đầu từ 1) và được gắn với xác lập độ khuếch đại khung xem hiện hành. Mỗi khung xem mới được kèm theo các chi tiết cho biết số trang trong tài liệu và xác lập độ khuếch đại khung xem chính xác.
4. Để đặt tên cho khung xem, hãy nhấp một lần vào tên để chọn nó và gõ nhập một tên để nhập một tên trong khung xem mới. Khung xem bây giờ đã được lưu. Nếu bạn muốn, hãy lưu nhiều khung xem mới hơn nhờ sử dụng cùng một thủ tục bằng cách thay đổi sự hiển thị khung xem trong cửa sổ tài liệu và nhấp vào nút Add Current View để lưu mỗi khung xem.
5. Để mở lại một khung xem, hãy nhấp đúp vào số trang hoặc phần khuếch đại của khung xem đã được lưu. Khung xem của bạn ngay lập tức được thay đổi sang điểm chính xác mà tại đó nó đã được lưu.

6. Để xóa một khung xem nhất định trong cửa sổ docker, hãy nhấp để chọn khung xem và nhấp Delete Current View. Khung xem ngay lập tức được xóa.

Thủ thuật *Ngoài các phương pháp tương tác mà bạn có thể sử dụng để lưu, đặt tên, mở lại, và xóa các khung xem đã được lưu, bạn có thể thực hiện các thao tác tương tự bằng cách chọn các lệnh trong menu flyout trong cửa sổ View Manager Docker.*

Sử dụng các tùy chọn trang và thu phóng

Ở phía bên trái của mỗi khung xem đã được lưu trong View Manager, có hai tùy chọn xuất hiện. Các tùy họn này cho phép bạn điều khiển cách mở lại các khung xem đã được lưu. Đối với mỗi khung xem đã được lưu, bạn có thể bật hay tắt sự hiển thị của Page Only và Magnification Only bằng cách nhấp vào các tùy chọn trang và các tùy chọn thu phóng. Các thao tác nhấp đơn sẽ kích hoạt hay hủy sự kích hoạt của các tùy chọn này. Nếu một tùy chọn xuất hiện ở dạng tô xám, nó đang ở trạng thái không kích hoạt.



1. Các tùy chọn trang đang ở trạng thái không kích hoạt 2. Các tùy chọn thu phóng đang ở trạng thái không kích hoạt

Điều này có nghĩa là khi ký hiệu trang không được kích hoạt, việc mở lại các khung xem tương ứng đã được lưu sẽ chỉ mở lại độ phóng đại, hoặc trong khi ký hiệu thu phóng không được kích hoạt, chỉ có sự hiển thị trang là được mở lại. Nếu cả hai đều không được kích hoạt, thì khung xem được lưu sẽ ở trạng thái không hoạt động.

Chương 8 CorelDRAW 10

CÁC LỆNH ĐỐI TƯỢNG THIẾT YẾU

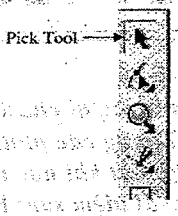
Chương này hướng dẫn cách chọn, di chuyển, biến đổi, hay sắp xếp các đối tượng bằng cách sử dụng các phương pháp tương tác. Một trong các khái niệm quan trọng nhất khi học sử dụng bất kỳ trình ứng dụng đồ họa nào là nắm vững khái niệm sau: Để áp dụng một lệnh cho các hạng mục trên hay ngoài trang tài liệu, trước tiên bạn phải chọn hạng mục. Thao tác chọn hạng mục có thể là nhấp vào một hạng mục đơn, chọn marquee các hạng mục trong một vùng cho trước, hoặc sử dụng các lệnh chọn.

Chọn các đối tượng

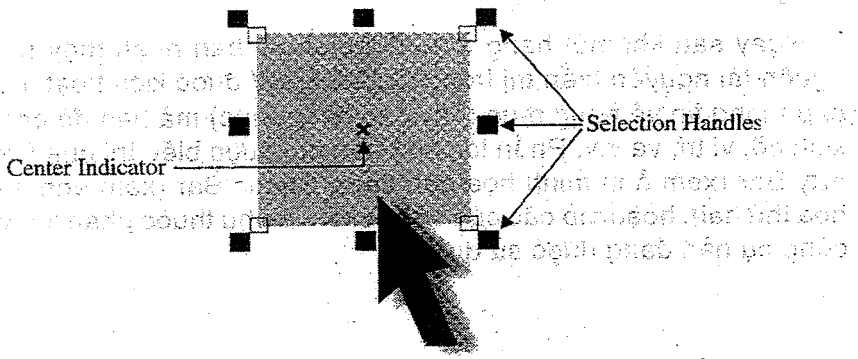
Ngay sau khi một hạng mục được chọn, bạn nhận thấy nhiều nguồn tài nguyên hiển thị trong CorelDRAW được kích hoạt, cung cấp thông tin về hạng mục (hay các hạng mục) mà bạn đã chọn - kích cỡ, vị trí, và v.v. Phần lớn sự phản hồi được biểu thị qua Property Bar (xem ảnh minh họa đầu tiên), Status Bar (xem ảnh minh họa thứ hai), hoặc mở các cửa sổ docker và phụ thuộc phần lớn vào công cụ nào đang được sử dụng.

Các mục chọn Pick Tool

Mặc dù Pick Tool không cho phép bạn vẽ hoặc tạo một đối tượng đơn, nó có thể là công cụ quan trọng nhất trong CorelDRAW. Nó được gạch dưới bởi vì Pick Tool được liệt kê ở vị trí đầu tiên trong Toolbox chính. Trong phần lớn các trường hợp, việc chọn đối tượng đơn giản được thực hiện bằng các thao tác nhấp đơn nhờ sử dụng Pick Tool (như minh họa dưới đây).



Việc nhấp vào một đối tượng sẽ chọn nó, và trong khi được chọn, đối tượng sẽ được bao quanh bởi các núm chọn - tám dấu màu đen bao quanh đối tượng (xem hình 8.1). Một dấu X nhỏ cũng xuất hiện tại điểm tâm của đối tượng.

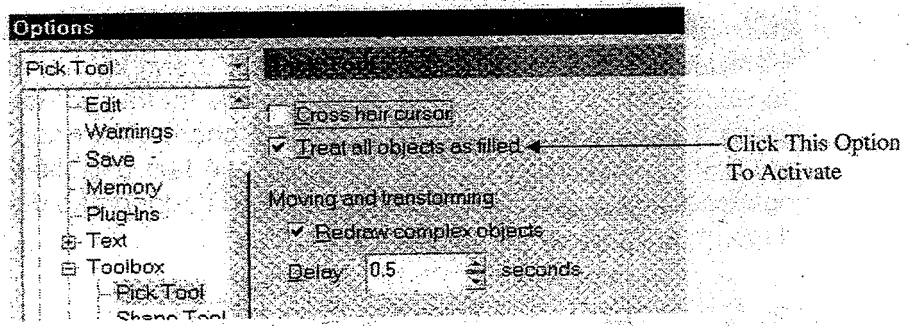


1. Điểm tâm 2. Các núm chọn

Hình 8.1 Trong khi một đối tượng được chọn, tám núm chọn hình vuông bao quanh đối tượng.

Nếu bạn gặp khó khăn trong việc nhấp vào một đối tượng mà nó có áp dụng một độ rộng đường nét, nhưng không áp dụng kiểu tô

(nghĩa là nó có kiểu tô None), bạn có thể muốn kích hoạt tùy chọn Treat All Objects As Filled. Để thực hiện điều này, hãy nhấp phải Pick Tool trong Toolbox chính, chọn Customize/Toolbar Item/Properties từ menu bật lên để mở hộp thoại Options đến trang tùy chọn Pick Tool. Nhấp để chọn Treat All Objects As Filled và nhấp OK để đóng hộp thoại (như minh họa dưới đây). Bạn cũng có thể kích hoạt Fill Open Curves nhờ sử dụng các tùy chọn Property Bar bằng cách nhấp vào tùy chọn Treat As Filles trong khi Pick Tool đang được sử dụng và trong khi không có đối tượng nào được chọn. Tùy chọn này cho phép bạn chọn các đối tượng bằng cách nhấp vào hình dạng bên trong của chúng, bất kể chúng có được áp dụng kiểu tô đầy hay không. Tính năng này áp dụng cho các đối tượng có đường khép kín, hay các đối tượng có đường mở trong khi tùy chọn Fill Open Curves được chọn.



** Nhấp tùy chọn này để kích hoạt*

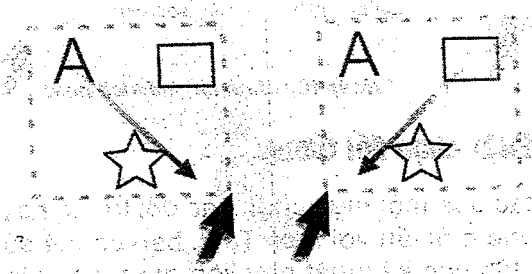
Các kỹ thuật chọn đối tượng

Để thao tác qua một mục chọn các đối tượng hay để chọn nhiều đối tượng cùng một lần với Pick Tool, bạn có thể sử dụng nhiều kỹ thuật. Phần lớn các kỹ thuật này liên quan đến việc nhấn giữ các phím bổ sung trong khi đang nhấp hay nhấp và rê để chọn nhiều hay ít đối tượng hơn. Nhiều kỹ thuật chọn đối tượng có thể được sử dụng kết hợp với nhau. Bạn có thể ấn định một mục chọn theo nhiều cách tương tác:

- **Nhấn Shift và nhấp để chọn** Thao tác nhấn giữ phím SHIFT trong khi nhấp vào một đối tượng chưa được chọn sẽ bổ

sung nó vào mục chọn hiện hành. Thao tác này cũng có tác dụng ngược lại, nghĩa là việc nhấn SHIFT trong khi nhấp vào một đối tượng đã được chọn sẽ làm cho nó trở nên không được chọn.

- **Chọn marquee các đối tượng** Để chọn tất cả các đối tượng trong một vùng đã được ấn định, hãy nhấp và rê với Pick Tool theo đường chéo để bao quanh các đối tượng. Trong khi thực hiện điều này, tất cả các hình dạng đối tượng hoàn chỉnh trong vùng mà bạn ấn định trở nên được chọn (xem hình 8.2). Điểm chính yếu ở đây là hình dạng của đối tượng hoàn chỉnh phải được bao quanh để nó trở nên được chọn. Việc nhấn giữ phím SHIFT trong khi sử dụng kỹ thuật chọn marquee làm cho các đối tượng không được chọn trở nên được chọn, ngoài ra nó cũng làm cho các đối tượng được chọn trở nên không được chọn.
- **Nhấn giữ ALT trong khi chọn marquee** Đối với việc chọn marquee tiêu biểu, việc nhấn giữ phím ALT trong khi nhấp và rê để ấn định một vùng chọn sẽ làm cho tất cả các đối tượng trong marquee chọn trở nên được chọn. Việc nhấn giữ SHIFT+ALT trong khi chọn marquee sẽ làm cho điều ngược lại xảy ra, nghĩa là xóa chọn bất kỳ đối tượng nào đã được chọn trong vùng marquee ấn định.



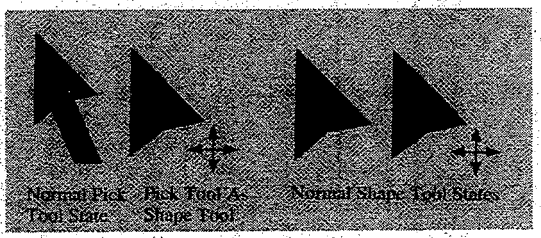
Hình 8.2 Để chọn marquee các đối tượng hãy sử dụng thao tác nhấp và rê để ấn định một vùng nhất định.

- **Nhấn TAB để chọn đối tượng kế tiếp** Việc nhấn chỉ phím TAB trong khi sử dụng Pick Tool sẽ làm cho đối tượng đơn kế tiếp ở ngay trước mục chọn hiện hành trở nên được chọn.

Việc nhấn giữ SHIFT trong khi nhấn phím TAB làm cho đối tượng đơn ở ngay sau mục chọn hiện hành trở nên được chọn. Thao tác này lệ thuộc vào nguyên tắc căn bản mà mỗi đối tượng mới được tạo sẽ được xếp tự động vào ngay trước đối tượng được tạo sau cùng - cho dù đối tượng được tạo như thế nào (chẳng hạn, sử dụng nhiều phương pháp khác nhau như Duplicate, Repeat, Transformation, hay các phương pháp tạo hiệu ứng đối tượng).

Trạng thái Shape Tool của Pick Tool

Nếu bạn nghĩ rằng Pick Tool có nhiều chức năng tiềm ẩn thì bạn đã hoàn toàn đúng. Một trong những vấn đề dễ gây nhầm lẫn hơn xung quanh việc sử dụng các công cụ của CorelDRAW là mối quan hệ mật thiết giữa Pick Tool và Shape Tool. Sự nhầm lẫn này một phần là do hai công cụ này tương đối gần nhau, cả về hình dạng và các mục đích sử dụng. Trong ảnh minh họa dưới đây, Pick Tool có hình dạng giống như Shape Tool khi chỉ một đối tượng được chọn:

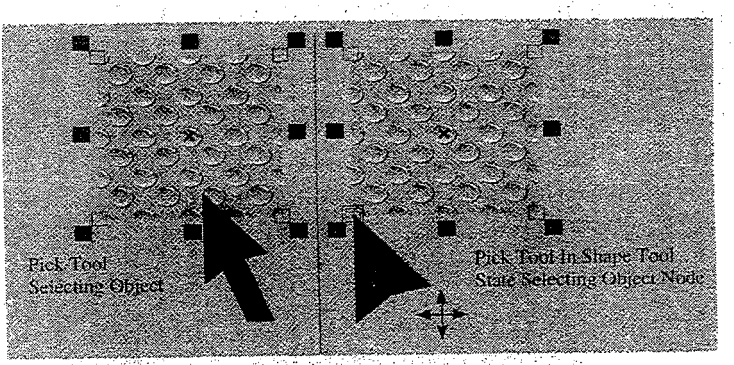


1. Trạng thái Pick Tool bình thường; 2. Pick Tool có hình dạng giống như Pick Tool 3. Các trạng thái Shape Tool bình thường

Một điểm cần lưu ý là Pick Tool được sử dụng để chọn và biến đổi các đối tượng (trong những tình huống bình thường), trong khi Shape Tool được sử dụng để thay đổi hay chỉnh sửa các hình dạng và đường cong. Không chỉ Pick Tool được sử dụng để chọn, di chuyển, và biến đổi các đối tượng, nó còn cho phép bạn thay đổi "hình dạng đường" của các đối tượng. Tính năng Shape Tool này thay đổi khác nhau phụ thuộc vào loại đối tượng được chọn, nhưng chỉ bao gồm đối tượng đó mà thôi.

Khi bạn để con trỏ Pick Tool trên một nút hay điểm điều khiển trên một hình đa giác hay một hình dạng nào đó, con trỏ tạm thời

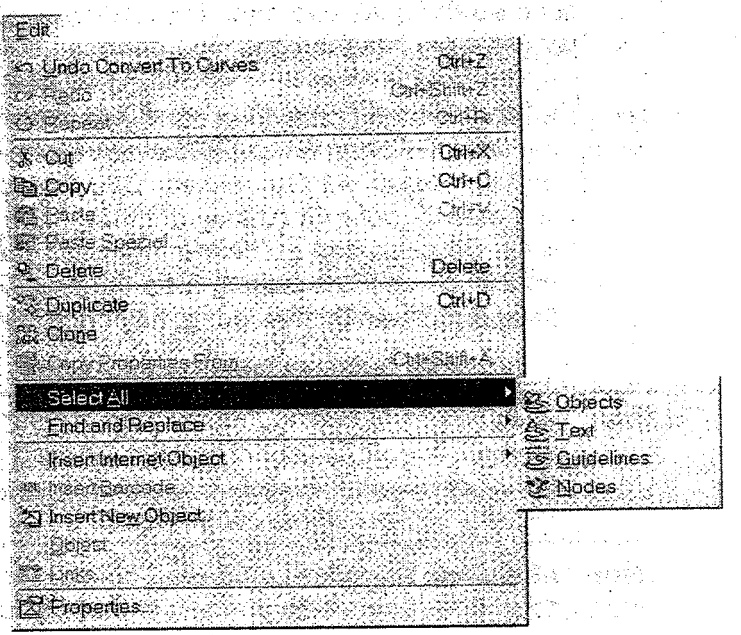
thay đổi sang hình dạng con trỏ của Shape Tool. Mặc dù tính năng này có thể gây ra sự nhầm lẫn, nhưng bạn có thể nhanh chóng nhận ra sự tiện lợi của nó - bạn không cần chọn một công cụ khác để thay đổi hình dạng của một đối tượng trong khi nó được chọn. Trong trạng thái này, nút hay điểm điều khiển mà Pick Tool được giữ trên đó trở nên kích hoạt và được bật sáng, được biểu thị bằng một hiệu ứng bật sáng trên đối tượng trong khi tất cả các núm khác vẫn được hiển thị. Điều này được áp dụng cho hầu hết bất kỳ đối tượng đơn nào được chọn, bao gồm các đường mở và đóng, Ellipse, Star, Polygon, và các đối tượng Graph paper. Khi ở trạng thái bình thường, Pick Tool chỉ chọn một đối tượng, nhưng khi con trỏ được giữ trên một điểm điều khiển đối tượng hay nút, nó thay đổi sang trạng thái Shape Tool:



1. Pick Tool chọn đối tượng 2. Pick Tool ở trạng thái Shape Tool khi đang chọn nút đối tượng.

Chọn các đối tượng

CorelDRAW 10 cho phép bạn chọn nhanh các đối tượng bất kỳ ở trên hay ngoài trang tài liệu hiện hành bằng một lệnh đơn. Tuy nhiên, bạn cũng có thể chọn tất cả các đối tượng Text, Guidelines hay các nút đường với một lệnh đơn bằng cách chọn một lệnh từ menu Select All (như minh họa dưới đây). Mỗi khi bạn sử dụng một trong các lệnh chọn này, một mục chọn mới được tạo và bỏ qua bất kỳ các mục chọn hiện hành.



Việc chọn một trong các lệnh này sẽ có các hiệu ứng sau đây:

- **Select All Objects** Việc chọn Edit/Select All/Objects sẽ làm cho tất cả các đối tượng cả trong và ngoài trang tài liệu hiện hành trở nên được chọn. Để chọn nhanh hơn, hãy sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+A. Lệnh Select All Objects chọn hầu như mọi thứ trên trang tài liệu - bao gồm các cả đối tượng được nhóm nhờ sử dụng lệnh Group (CTRL+G).

Thủ thuật *Việc nhấp đúp vào Pick Tool sẽ chọn tất cả các đối tượng ở trong và ngoài trang tài liệu hiện hành.*

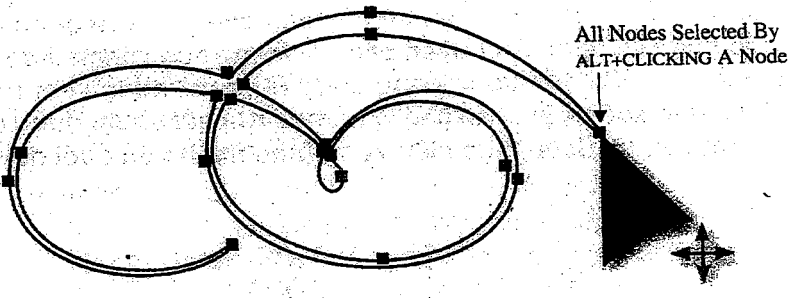
- **Select All Text** Việc chọn Edit/Select All/Text sẽ nhanh chóng chọn tất cả các đối tượng text cả trong và ngoài trang tài liệu hiện hành. Cả hai đối tượng Artistic Text và Paragraph Text trở nên được chọn sau khi sử dụng lệnh này - trừ khi chúng đã được nhóm với các đối tượng khác, trong trường hợp này chúng trở nên không được chọn. Các đối tượng

Text được áp dụng với các hiệu ứng (chẳng hạn như Contour hay Extrude) cũng ở trong mục chọn khi sử dụng lệnh này.

➤ **Select All Guidelines** Guidelines cũng được xem là các đối tượng duy nhất. Để chọn tất cả Guideline trên trang tài liệu, hãy chọn Edit/Select All Guidelines. Các Guideline được chọn được biểu thị bởi một sự thay đổi màu (theo mặc định là màu đỏ). Để chọn các guideline một cách thành công, chúng phải được xác lập ở dạng hiển thị. Nếu Guidelines không đang được hiển thị trên trang, hãy chọn View/Guidelines.

Thủ thuật *Guidelines có thể được tạo và được định vị bằng cách sử dụng một thao tác nhấp và rê từ Ruler đến trang tài liệu. Việc sử dụng lệnh View/Rulers làm hiển thị các ruler ở trên cùng và bên trái của cửa sổ tài liệu.*

➤ **Select All Nodes** Trong khi cả Shape Tool và một đối tượng đường đóng được chọn, bạn cũng có thể sử dụng lệnh Select để chọn tất cả các nút trong đối tượng bằng cách chọn Edit/Select All/Nodes. Để chọn nhanh hơn, hãy sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+A, hoặc nhấn giữ ALT trong khi nhấp bất kỳ nút nào (như minh họa dưới đây). Điều này làm cho tất cả các nút trên đường trở nên được chọn. Để thực hiện điều này, đối tượng phải là một đường cong (hoặc mở hoặc đóng). Điều này có nghĩa là các đối tượng đặc biệt, chẳng hạn như Rectangles, Ellipses, và Polygons không được chọn bằng cách sử dụng lệnh Select All Nodes bởi vì hình dạng của chúng được ấn định bởi các điểm "điều khiển" chứ không phải các nút.



** Tất cả các nút được chọn bằng cách nhấn ALT và nhấp vào một nút.*

Thủ thuật *Để chọn nhanh tất cả các nút của một đường mở hay đóng, hãy nhấn giữ CTRL+SHIFT trong khi nhấp vào bất kỳ nút nào trên đường. Bằng cách sử dụng kỹ thuật này, chỉ những nút trên một đường đơn của một đường kép là được chọn. Để chọn tất cả các nút trên tất cả các đường trong một đối tượng đường kép, hãy nhấp đúp vào nút Shape Tool trong Toolbox chính.*

Di chuyển các đối tượng

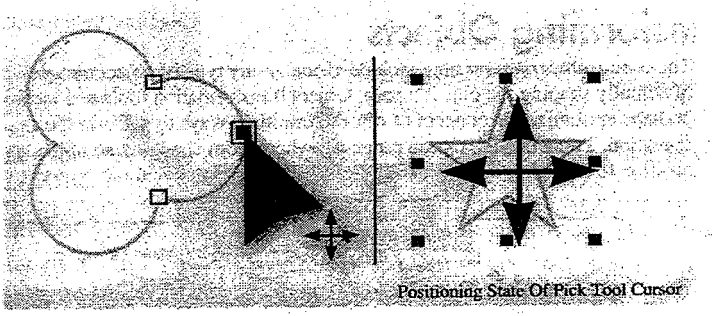
Khi các đối tượng được chọn, việc thay đổi vị trí của chúng, hoặc trong hay ngoài trang tài liệu, có thể được thực hiện một cách tương tác bằng cách sử dụng Pick Tool hoặc các thao tác di chuyển chính xác.

Thủ thuật *Để biết thêm thông tin về việc di chuyển và biến đổi các đối tượng theo những cách chính xác đến các điểm nhất định trên trang tài liệu, hãy xem mục "Áp dụng sự biến đổi chính xác" ở sau trong chương này.*

Sử dụng Pick Tool

Trong khi một đối tượng được chọn, việc nhấp Pick Tool ở những vùng nhất định của đối tượng làm xuất hiện trạng thái con trỏ định vị

- đặc biệt là trong những trường hợp mà đối tượng bạn đang cố chọn là rất nhỏ. Trạng thái con trỏ này cho phép bạn sử dụng một thao tác nhấp và rê để di chuyển các đối tượng được chọn theo bất kỳ hướng nào. Khi đối tượng đang được rê, một khung xem trước của đối tượng xuất hiện, cho biết vị trí mới. Khi nút chuột được thả, việc di chuyển đã được thực hiện xong (như minh họa dưới đây).



**Trạng thái định vị của con trỏ Pick Tool*

Sử dụng các phím dịch chuyển

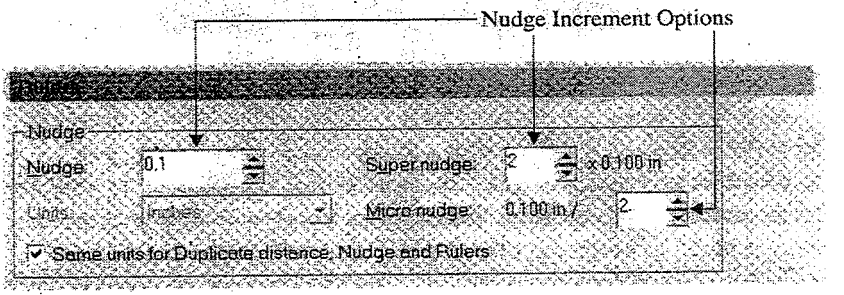
Trong khi một đối tượng được chọn, bạn cũng có thể di chuyển nó theo bất kỳ hướng nào bằng cách sử dụng các phím trên bàn phím với một thao tác được gọi là dịch chuyển, nghĩa là di chuyển một đối tượng theo một số gia nhất định. Để dịch chuyển một đối tượng trong khi được chọn, hãy nhấn các phím mũi tên UP, DOWN, LEFT, RIGHT. Đối tượng được di chuyển theo số được chỉ định trong trang Rulers của hộp thoại Options. Để truy cập các tùy chọn Nudge, hãy mở hộp thoại Options (CTRL+J), nhấp để mở rộng cây thư mục dưới Workspace and Document, nhấp để hiển thị trang tùy chọn Rulers (xem hình 8.3).

Việc nhấn các phím dịch chuyển sẽ thực hiện một thao tác dịch chuyển đơn, nhưng bạn cũng có thể dịch chuyển với các số gia lớn hơn hoặc nhỏ hơn, được gọi là Super nudge và Micro nudge. Các số gia không đổi được áp dụng khi sử dụng một trong hai loại dịch chuyển này cũng được điều khiển theo các số được chỉ định trong trang Rulers của hộp thoại Options. Cả hai được áp dụng khi đang nhấn giữ các phím bổ sung theo những cách sau đây:

- **Super Nudge** Super Nudge di chuyển đối tượng theo các số gia lớn hơn số gia dịch chuyển tiêu biểu. Để áp dụng một Super Nudge, hãy nhấn giữ SHIFT trong khi nhấn các phím mũi tên UP, DOWN, LEFT, RIGHT trên bàn phím. Theo mặc định, thao tác này làm cho đối tượng được chọn di chuyển một khoảng là 0.2 inch.
- **Micro Nudge** Micro Nudge di chuyển đối tượng theo các số gia nhỏ hơn số gia dịch chuyển tiêu biểu. Để áp dụng một Micro Nudge, hãy nhấn giữ CTRL trong khi nhấn các phím mũi tên UP, DOWN, LEFT, hoặc RIGHT trên bàn phím. Theo mặc định, Micro nudge làm cho đối tượng được chọn di chuyển một khoảng là 0.05 inch.

Biến đổi các đối tượng

Thuật ngữ "biến đổi" có thể bao gồm bất kỳ sự thay đổi nào, ngoại trừ việc tạo hình dạng cho đường của đối tượng. Các công cụ và các kỹ thuật biến đổi đối tượng có thể là điển hình của khái niệm cung cấp nhiều cách để thực hiện cùng một thao tác. Các thao tác biến đổi có thể là thay đổi vị trí trang của một đối tượng, thay đổi kích cỡ, độ nghiêng, và độ quay của nó. Phương pháp biến đổi tương tác thường có thể trực giác hơn nhiều so với các phương pháp biến đổi chính xác - mỗi phương pháp có các ưu điểm riêng. Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu việc áp dụng sự biến đổi bằng cách sử dụng cả hai phương pháp.



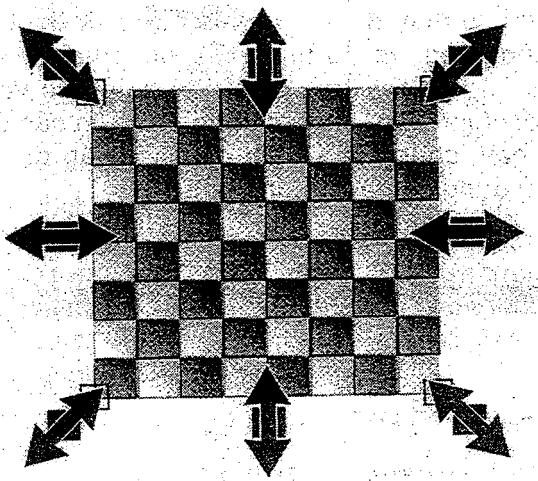
** Các tùy chọn số gia dịch chuyển*

Hình 8.3 Theo mặc định, việc nhấn vào các phím mũi tên UP, DOWN, LEFT hoặc RIGHT sẽ dịch chuyển đối tượng với một số gia tiêu biểu là 0.1 inch.

Biến đổi các đối tượng một cách tương tác

Như bạn biết, Pick Tool có thể được sử dụng để biến đổi các đối tượng một cách tương tác bằng cách điều khiển một trong tám núm chọn hình vuông màu đen ở xung quanh một hay nhiều đối tượng được chọn trong khi đang sử dụng Pick Tool. Nói chung, việc rê bất kỳ núm chọn nào ở góc hay cạnh cho phép bạn định tỷ lệ (tức là thay đổi kích cỡ của một đối tượng) một cách cân xứng, dựa vào chỉ chiều rộng, chỉ chiều cao, hay không cân xứng (xem hình 8.4).

Trong suốt bất kỳ sự biến đổi tương tác nào, Property Bar giữ một tab đang chạy về kích cỡ, vị trí, chiều rộng, chiều cao, tỷ lệ và góc quay hiện hành của đối tượng. Nhưng nếu bạn chưa bao giờ có cơ hội thực hiện các thao tác này trước đây, việc làm này có thể là một sự mạo hiểm. Như bạn có thể tưởng tượng, việc nắm vững các thao tác biến đổi cơ bản này là rất quan trọng đối với việc sử dụng thành thạo CorelDRAW. Trong khi biến đổi các đối tượng, bạn cũng có thể nén hình dạng mới của một đối tượng bằng cách nhấn giữ các phím bổ sung.



Hình 8.4 Các núm chọn có thể được sử dụng để thay đổi kích cỡ của một đối tượng một cách tương tác.

Thủ thuật *CorelDRAW 10 ghi nhớ hình dạng ban đầu của đối tượng kể từ lần đầu tiên nó được tạo, cho dù bao nhiêu thao tác biến đổi đã được áp dụng cho nó. Để xóa bỏ sự biến đổi ra khỏi đối tượng, hãy chọn Arrange\Clear Transformations để đưa đối tượng trở về hình dạng ban đầu của nó.*

Các thao tác sau đây cho phép bạn áp dụng sự biến đổi một cách tương tác bằng cách sử dụng Pick Tool, bao gồm các hiệu ứng của việc nhấn giữ các phím bổ sung:

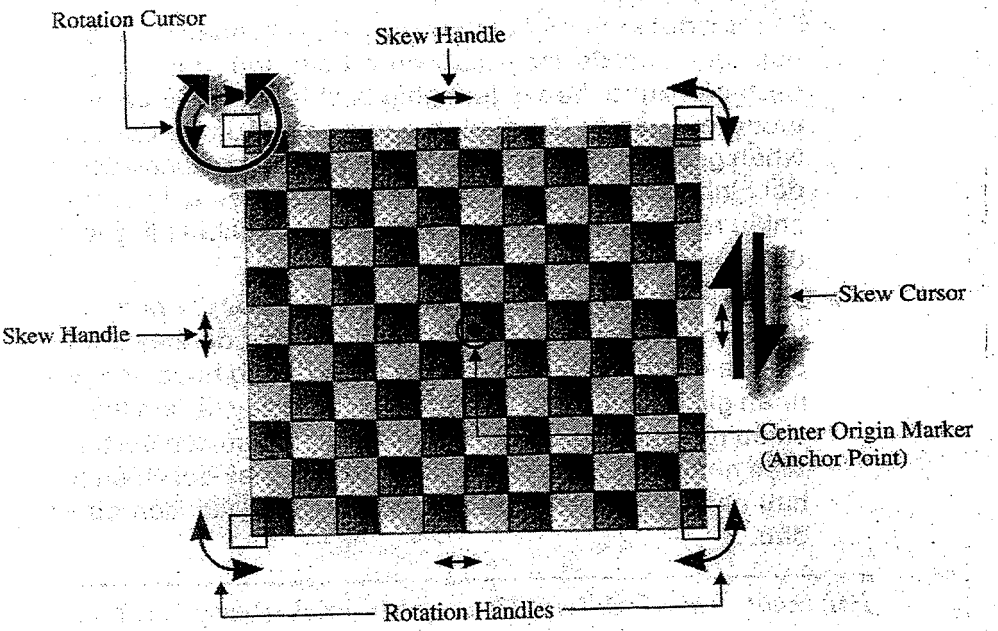
- **Để thay đổi kích cỡ đối tượng (tỷ lệ)** Hãy nhấp và rê bất kỳ núm góc nào để thay đổi kích cỡ của một đối tượng một cách cân xứng theo tỷ lệ, nghĩa là chiều rộng và chiều cao tương đối vẫn tỷ lệ với hình dạng ban đầu của đối tượng. Nhấn giữ ALT trong khi rê bất kỳ núm chọn góc nào để thay đổi hình dạng của một đối tượng không theo tỷ lệ, nghĩa là chiều rộng và chiều cao thay đổi khác nhau bất kể tỷ lệ ban đầu của nó là bao nhiêu.
- **Để thay đổi chỉ chiều rộng hay chiều cao** Hãy nhấp và rê bất kỳ núm chọn nào ở cạnh, đỉnh hay đáy để thay đổi kích cỡ của đối tượng theo hướng rê hoặc ngang hoặc dọc. Việc nhấn giữ SHIFT trong khi thực hiện điều này sẽ làm thay đổi chiều rộng hay chiều cao đồng tâm kể từ tâm của đối tượng. Việc nhấn giữ CTRL trong khi rê sẽ làm thay đổi chiều rộng hay chiều cao với các số gia là 200% so với kích cỡ ban đầu.

Thủ thuật *Khi biến đổi một đối tượng bằng cách sử dụng Pick Tool, việc nhấp nút chuột phải trong suốt tiến trình biến đổi sẽ làm cho đối tượng hoạt động trở thành một bản sao của đối tượng gốc, việc cơ bản là áp dụng sự biến đổi cho một bản sao.*

Bạn cũng có thể quay hay làm nghiêng một đối tượng bằng cách sử dụng các trạng thái Pick Tool đặc biệt mà chỉ trở nên có sẵn sau khi nhấp một lần nữa vào một đối tượng (hay các đối tượng) được chọn. Điều này làm cho các núm chọn đổi thành các núm quay và

nghiêng (xem hình 8.5). Khi đang quay, một dấu tâm có thể di chuyển cho phép bạn xác lập tâm cho những đối tượng nào được quay. Khi con trỏ trỏ đến một núm quay hay núm nghiêng, nó thay đổi để cho biết điều kiện hay trạng thái.

Để lật nhanh một mục chọn đối tượng, hoặc theo chiều ngang hoặc theo chiều thẳng đứng, hãy sử dụng các tùy chọn Mirror Vertical và Mirror Horizontal có sẵn trong Property Bar trong khi đang sử dụng Pick Tool:

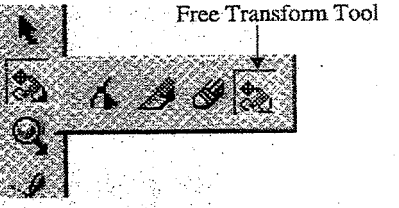


1. Núm nghiêng 2. Con trỏ quay 3. Núm nghiêng 4. Con trỏ nghiêng 5. Dấu tâm (điểm neo) 6. Các núm quay

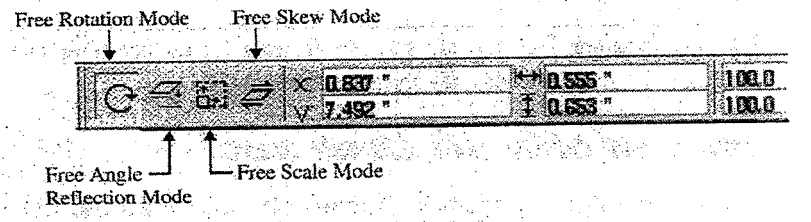
Hình 8.5 Việc nhấp lần thứ hai vào một đối tượng đã được chọn sẽ làm hiển thị các núm quay và các núm nghiêng.

Sử dụng Free Transform Tool

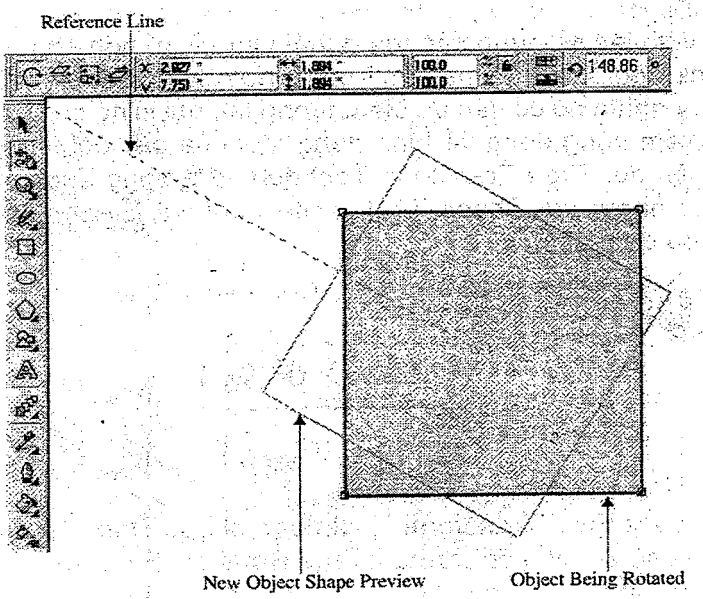
Đối với việc sử dụng các trạng thái định tỷ lệ, nghiêng, và quay của Pick Tool, Free Transform Tool cung cấp một độ dư thừa nhất định, tuy nhiên nó có các ưu điểm tương tác bởi vì nó cung cấp một khung xem sống động về hình dạng mới của các đối tượng đang được biến đổi. Free Transform Tool được đặt trong Toolbox chính và được nhóm với Shape Tool, Knife Tool, và Eraser Tool (như minh họa dưới đây).



Trong khi Free Transform Tool được chọn, Property Bar cung cấp bốn chế độ biến đổi cơ bản: Free Rotation, Free Angle Reflection, Free Scale, và Free Skew (như minh họa dưới đây). Mỗi chế độ hoạt động theo cách tương tự với việc sử dụng trạng thái đặc biệt do Pick Tool cung cấp.



Để biến đổi theo một trong bốn chế độ trên khi một đối tượng được chọn, hãy nhấp để chọn chế độ và sau đó sử dụng thao tác nhấp và rê trên đối tượng. Khi bạn rê, một khung xem sống động về hình dạng của đối tượng mới xuất hiện. Trong khi đang sử dụng các chế độ Rotation hay Angle Reflection, một đường tham chiếu dạng chấm chấm xuất hiện khi bạn rê để cho biết sự biến đổi góc của đối tượng so với trạng thái ban đầu của nó (xem hình 8.6).

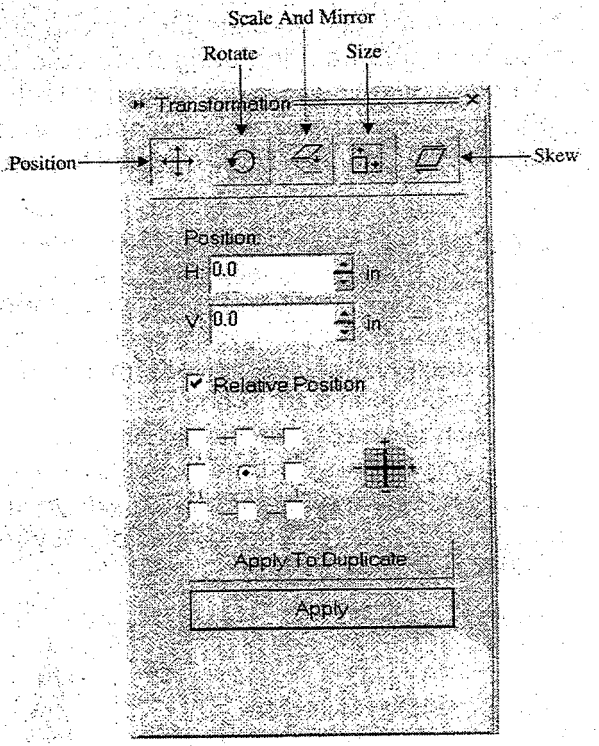


1. Đường tham chiếu 2. Khung xem trước về hình dạng mới của đối tượng 3. Đối tượng đang được quay

Hình 8.6 Free Transform Tool cung cấp một cấp độ tương tác cao hơn trong suốt quá trình biến đổi khi so với Pick Tool.

Áp dụng sự biến đổi chính xác

Hãy sử dụng Transformation Docker cho các thao tác biến đổi kết hợp liên quan đến nhiều sự biến đổi khác nhau đòi hỏi sự điều khiển và độ chính xác cao. Transformation Docker cho phép bạn trình bày chính xác và rõ ràng một sự biến đổi kết hợp trước khi áp dụng nó. Bản thân docker được chia thành năm vùng biến đổi: Positiôn (Move), Rotation, Scale and Mirror, Size, và Skew (xem hình 8.7). Để mở cửa sổ Transformation Docker, hãy chọn Window/Dockers hoặc Arrange/Transformations, và sau đó chọn Position (ALT+F7), Rotate (ALT+F8), Size (ALT+F10), Scale (ALT+F9), hoặc Skew.



Hình 8.7 Transformation Docker cho phép bạn trình bày chính xác và rõ ràng các biến đổi kép trước khi áp dụng các xác lập và các tùy chọn mà bạn đã chọn.

Nói chung, đối với bất kỳ loại biến đổi nào, hãy nhấp vào trang Transformation Docker tương ứng, nhập các giá trị mà bạn mong muốn, và nhấp nút Apply trong cửa sổ docker để biến đổi đối tượng được chọn.

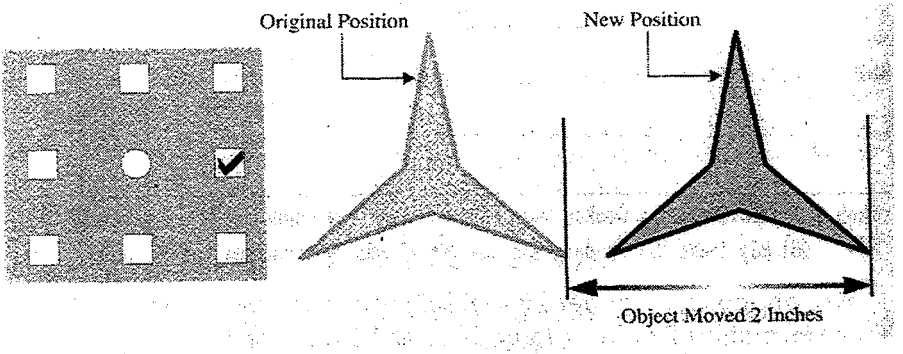
Sử dụng Transformation Docker

Khi sử dụng Transformation Docker để áp dụng các biến đổi nhất định cho đối tượng được chọn, các tùy chọn có sẵn thay đổi khác nhau phụ thuộc vào kiểu biến đổi mà bạn yêu cầu. Sau đây là các chi tiết về việc sử dụng các tùy chọn có sẵn trong Transforma-

tion Docker khi một chế độ nhất định được chọn. Trong mỗi ví dụ minh họa bằng hình ảnh dưới đây, sự biến đổi được áp dụng bằng cách sử dụng chỉ sự biến đổi nhất định đang được thảo luận. Tuy nhiên, bạn có thể áp dụng nhiều sự biến đổi trong một lệnh đơn nếu nhiều giá trị biến đổi trong suốt mỗi chế độ trong năm chế độ docker đã được thay đổi sau khi nhấn nút Apply và trong khi tùy chọn Apply Lock không hoạt động.

Định vị (di chuyển) các đối tượng

Trang Position của Transformation Docker cho phép bạn di chuyển mục chọn đối tượng với một khoảng cách cho trước theo chiều ngang (H), chiều dọc (V), hoặc đến một điểm nhất định ở trên hay ngoài trang tài liệu (xem hình 8.8). Trong khi tùy chọn Relative Position được chọn, việc nhập các giá trị mới và nhấp vào nút Apply sẽ làm cho các đối tượng di chuyển theo một khoảng cách cho trước. Trong khi tùy chọn Relative Position không được chọn, các giá trị mới xác định vị trí trang của đối tượng hoặc di chuyển nó đến một điểm đã được chỉ định.



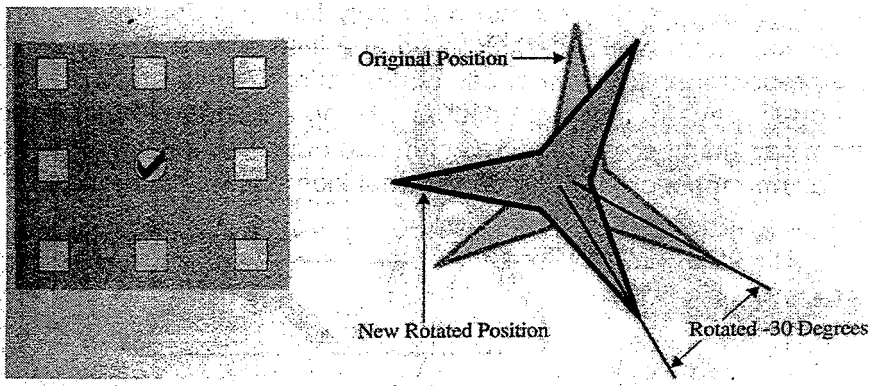
1. Vị trí ban đầu 2. Vị trí mới 3. Đối tượng đã được di chuyển đi 2 inch

Hình 8.8 Đối tượng Polygon này đã được di chuyển đi 2 inch nhờ sử dụng tùy chọn Relative Position và cạnh bên phải làm điểm tham chiếu.

Quay các đối tượng

Việc quay các đối tượng với Transformation Docker cho phép

bạn nhập các góc quay chính xác dựa vào các độ của một đường tròn với các số gia là 5 độ (xem hình 8.9). Các giá trị âm làm cho các đối tượng quay theo chiều kim đồng hồ, trong khi các giá trị dương làm cho đối tượng quay ngược chiều kim đồng hồ. Việc chọn tùy chọn Relative Center trên trang này của docker sẽ cho phép bạn quay các đối tượng hoặc theo chiều dọc hoặc theo chiều ngang, phù hợp với vị trí dấu tâm của đối tượng, vị trí được chỉ định là V hoặc H. Việc thay đổi giá trị hiện có trong các hộp Horizontal và Vertical cho phép bạn chỉ định một vị trí góc tâm mới cho đối tượng được quay. Trong khi Relative Center không được chọn, đối tượng được quay theo vị trí tương ứng với tâm của trang.



1. Vị trí ban đầu 2. Vị trí mới sau khi đã được quay 3. Đối tượng đã được quay 30 độ.

Hình 8.9 Đối tượng này đã được quay 30 độ (theo chiều kim đồng hồ), nhờ sử dụng tùy chọn Relative Center và tâm của đối tượng làm điểm tham chiếu.

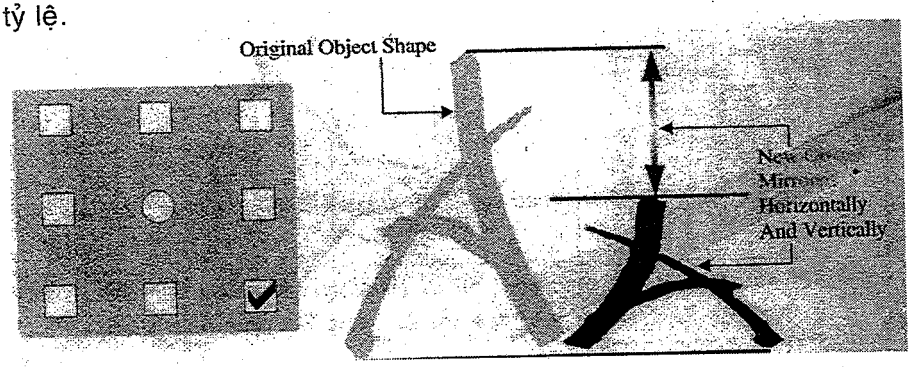
Định tỷ lệ và tạo đối xứng gương các đối tượng

Trang Scale and Mirror của Transformation Docker cho phép bạn nhập các thay đổi chính xác về kích cỡ đối tượng dựa vào các kích thước của đối tượng ban đầu. Bạn cũng có thể làm cho đối tượng được lật theo chiều dọc hoặc chiều ngang, và cùng lúc bằng cách nhấp vào một trong hai nút mirror (xem hình 8.10). Trong khi tùy chọn Nonproportional được chọn, các giá trị tỷ lệ ngang và dọc mới của đối tượng không được liên kết, nghĩa là bạn có thể áp dụng

các lệnh định tỷ lệ cho chiều rộng hoặc chiều cao, độc lập với nhau. Trong khi tùy chọn Nonproportional không được chọn, các thao tác định tỷ lệ chiều rộng và chiều cao tương tác lẫn nhau. Điều này có nghĩa rằng việc định tỷ lệ chiều rộng hay chiều cao theo một giá trị cho trước làm cho giá trị kế cận được tính một cách tự động để bảo đảm các tỷ lệ ban đầu của đối tượng được chọn.

Định kích cỡ các đối tượng

Vùng Size của docker này cho phép bạn thay đổi số đo V hoặc H của một mục chọn đối tượng, một cách độc lập hoặc phụ thuộc lẫn nhau, dựa vào các giá trị được nhập vào. Chẳng hạn, việc nhập 2 inch và hộp Width và nhấp nút Apply làm cho đối tượng được chọn được định tỷ lệ với chiều rộng là 2 inch. Trong khi tùy chọn Nonproporitonal được chọn, các giá trị chiều rộng và chiều cao có thể được thay đổi một cách độc lập. Trong khi chúng không được chọn, các giá trị chiều rộng và chiều cao được liên kết với nhau và được tính một cách tự động để thay đổi kích cỡ của đối tượng theo tỷ lệ.



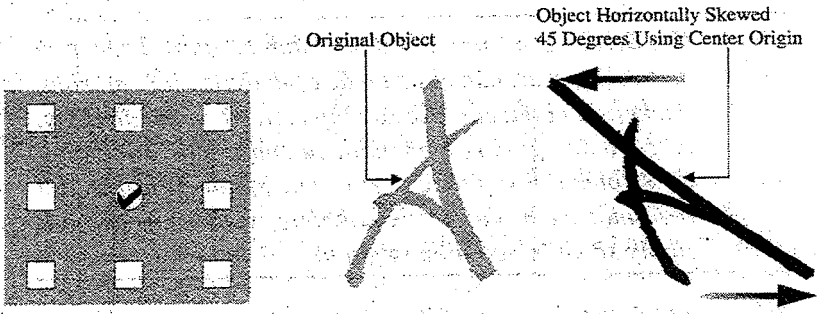
1. Hình dạng ban đầu của đối tượng 2. Đối tượng mới đã được tạo đối xứng gương theo chiều ngang và chiều dọc

Hình 8.10 Một đối tượng Artistic Text được được định tỷ lệ 50%, sử dụng góc phía dưới bên phải làm gốc biến đổi.

Nghiêng đối tượng một cách chính xác

Theo định nghĩa, "nghiêng" có nghĩa là thay đổi vị trí của hai

cạnh song song, trong khi vẫn giữ nguyên hai cạnh kề nhau. Chẳng hạn, một thao tác nghiêng theo chiều thẳng đứng hay chiều ngang được áp dụng cho một hình chữ nhật làm cho các góc của nó trở nên không vuông góc, nghĩa là chúng không còn là góc 90 độ nữa. Trang Skew của Transformation Docker cho phép bạn áp dụng thao tác nghiêng cả theo chiều dọc và chiều ngang một cách độc lập hay đồng thời bằng cách nhập vào số độ, lần lượt biến đổi đối tượng theo chiều dọc hay chiều ngang. Giống như các lệnh quay, các giá trị độ âm làm nghiêng đối tượng theo chiều kim đồng hồ, trong khi các giá trị dương làm nghiêng đối tượng ngược chiều kim đồng hồ. Việc chọn tùy chọn Use Anchor Point cho phép bạn chỉ định các cạnh trái, tâm, phải, đỉnh, đáy, hay các điểm góc cho điểm mà các đối tượng được nghiêng xung quanh điểm đó (xem hình 8.11).



1. Đối tượng ban đầu 2. Đối tượng đã được nghiêng 45 độ theo chiều ngang nhờ sử dụng gốc ở trung tâm

Hình 8.11 Đối tượng Artistic Text này đã được làm nghiêng với tùy chọn Use Anchor Point được chọn và tâm của đối tượng làm gốc biến đổi.

Các tùy chọn biến đổi thông thường

Trong mỗi chế độ Transformation Docker, một tập hợp các tùy chọn thông thường có sẵn, nghĩa là chúng có sẵn trong khi thực hiện bất kỳ thao tác biến đổi nào. Các tùy chọn này cho phép bạn áp dụng sự biến đổi theo các vùng liên quan của các đối tượng được chọn hoặc áp dụng sự biến đổi mới cho một bản sao được tạo

tự động của đối tượng.

Lưới biểu thị vị trí tương đối

Trong phần lớn các thao tác biến đổi đối tượng, lưới gốc tiêu biểu có sẵn khi sử dụng mỗi chế độ docker cho phép bạn biến đổi mục chọn đối tượng dựa vào một gốc nhất định hay điểm tham chiếu. Các điểm trên lưới biểu thị các cạnh đỉnh, tâm, đáy, hay phải, và các điểm góc của các đối tượng được chọn. Việc chọn một trong các tùy chọn này làm cho sự biến đổi mà bạn đã áp dụng xảy ra trên bất kỳ điểm đối tượng nào được cho. Chẳng hạn, việc nhấp vào tùy chọn tâm và định tỷ lệ một đối tượng là 200% làm cho hình dạng mới của đối tượng có kích cỡ lớn gấp đôi, nhưng vẫn giữ tâm của nó ở vị trí ban đầu. Một biểu đồ đại diện đi kèm với mỗi trạng thái docker cho biết kết quả của các giá trị âm và dương.

Ghi chú *Khi áp dụng sự biến đổi bằng cách sử dụng Transformation Docker, các giá trị mặc định được hiển thị trong docker tiêu biểu cho các xác lập kích cỡ, vị trí, độ quay, tỷ lệ, và độ nghiêng hiện hành của mục chọn đối tượng. Để sự biến đổi xảy ra, các giá trị này phải được thay đổi theo một cách nào đó. Nếu không, việc nhấp vào nút Apply sẽ không có hiệu ứng nào.*

Áp dụng sự biến đổi vào các bản sao

Việc nhấp vào nút Apply to Duplicate trong Transformation Docker cho phép bạn áp dụng các giá trị biến đổi được chọn theo các tùy chọn mà bạn đã chọn trong docker, nhưng điều này chỉ áp dụng cho bản sao vừa mới được tạo. Điều này cho phép bạn giữ lại đối tượng ban đầu. Theo mặc định, đối tượng sao y mới được xếp trước đối tượng gốc.

Xác lập thứ tự đối tượng

Thứ tự đối tượng là một nguyên tắc chính cần nắm vững khi sắp xếp các đối tượng mà chúng chồng lên nhau. Việc xếp thứ tự các đối tượng cho phép bạn điều khiển hiệu ứng của một đối tượng ở trước hay sau một đối tượng khác. Các điểm tham chiếu tương ứng

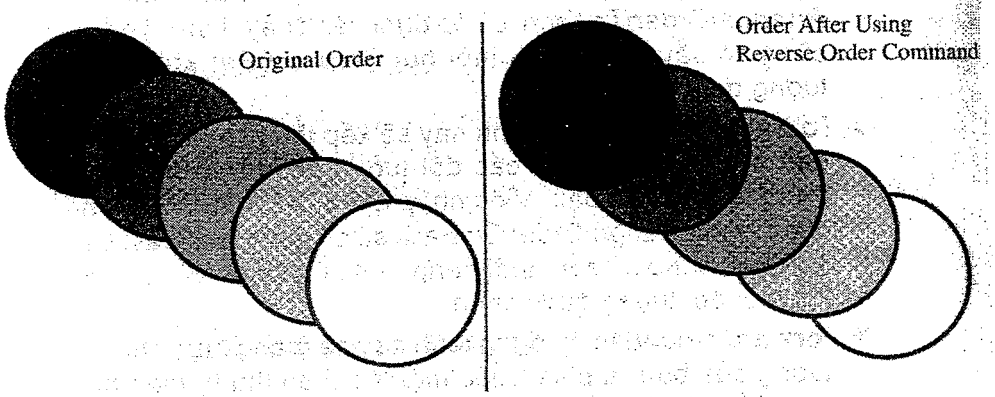
cần ghi nhớ khi xếp thứ tự là điểm xem của bạn (trong trường hợp này là màn hình) và trang. Trang của bạn luôn luôn là điểm xa nhất ngược về phía sau, trong khi màn hình luôn luôn là điểm gần nhất về phía trước. Tất cả các đối tượng ở trên hay ngoài trang tài liệu được định vị theo cách này hay cách khác giữa hai điểm tham chiếu này.

Khi các đối tượng xếp chồng được xếp thứ tự, chúng xuất hiện ở phía trước hay phía sau, theo cách mà chúng được xếp thứ tự. Đây là một điều kiện mà bạn có thể điều khiển sau khi tạo các đối tượng. Theo mặc định, tất cả các đối tượng vừa mới được tạo được xếp ở trước tất cả các đối tượng khác. Việc thay đổi thứ tự đối tượng cho phép bạn sắp xếp lại các đối tượng xếp chồng mà không thay đổi vị trí của chúng, cũng như điều khiển các đối tượng nào ở trước và các đối tượng nào ở sau. Để xếp thứ tự các đối tượng, CorelDRAW cung cấp nhiều lệnh xếp thứ tự. Các lệnh xếp thứ tự có thể được áp dụng bằng cách sử dụng các lệnh menu trong menu Arrange/Order, các phím tắt hay các nút có sẵn trong Property Bar trong khi các đối tượng được chọn. Danh sách sau đây ấn định cách thay đổi thứ tự của các đối tượng theo những cách nhất định:

- **To Front** Việc áp dụng lệnh này sẽ xếp thứ tự mục chọn đối tượng của bạn ở trước tất cả các đối tượng khác trên hay ngoài trang tài liệu. Việc nhấn SHIFT+PAGEUP hoặc chọn Arrange/Order/To Front sẽ áp dụng lệnh này. Lệnh To Front cũng có sẵn dưới dạng một nút Property Bar khi một đối tượng được chọn.
- **To Back** Việc áp dụng lệnh này sẽ xếp thứ tự mục chọn của bạn ở phía sau tất cả các đối tượng khác trên hay ngoài trang tài liệu của bạn. Việc nhấp SHIFT+PAGEDOWN hay chọn lệnh Arrange/Order/To Back sẽ áp dụng lệnh này. Lệnh To Back cũng có sẵn dưới dạng một nút Property Bar trong khi một đối tượng được chọn.
- **Forward One** Việc áp dụng lệnh này sẽ mang mục chọn đối tượng của bạn ra phía trước một lớp theo thứ tự hiện hành của đối tượng. Việc nhấn CTRL+PAGEUP hoặc chọn Arrange/Order/Forward One sẽ áp dụng lệnh này.
- **Back One** Việc áp dụng lệnh này sẽ gởi mục chọn đối tượng ra phía sau một lớp theo thứ tự hiện hành của đối tượng.

Việc nhấn CTRL+PAGEDOWN hoặc chọn Arrange/Order/Back One sẽ áp dụng lệnh này.

- **In Front OF** Việc áp dụng lệnh này làm cho một con trỏ đích xuất hiện, cho phép bạn chỉ định đối tượng nào mà bạn muốn xếp mục chọn đối tượng ở phía trước theo thứ tự hiện hành của đối tượng. Việc chọn Arrange/Order/In Front Of sẽ áp dụng lệnh này.
- **Behind** Việc áp dụng lệnh này cũng làm cho một con trỏ đích xuất hiện, cho phép bạn chỉ định đối tượng nào mà bạn muốn xếp mục chọn đối tượng ở phía sau theo thứ tự hiện hành của đối tượng. Việc chọn Arrange/Order/Behind sẽ áp dụng lệnh này.
- **Reversing Object Order** Việc áp dụng lệnh này sẽ thay đổi thứ tự của chỉ những đối tượng được chọn liên quan với nhau theo thứ tự ngược lại với thứ tự hiện hành. Các đối tượng ở phía trước trở thành các đối tượng ở phía sau và ngược lại (xem hình 8.2). Chẳng hạn, nếu các đối tượng của bạn đã được đánh số thứ tự là 1, 2, 3, và 4, việc áp dụng lệnh này sẽ làm cho chúng được xếp lại thứ tự là 4, 3, 2, và 1. Việc chọn Arrange/Order/Reverse Order trong khi các đối tượng được chọn sẽ áp dụng lệnh này.



1. Thứ tự ban đầu 2. Thứ tự sau khi sử dụng lệnh Reverse Order.

Hình 8.12 Chuỗi elíp chưa được nhóm này đã được áp dụng một lệnh Reverse Order.



Làm việc với các công cụ đối tượng

Chương 9

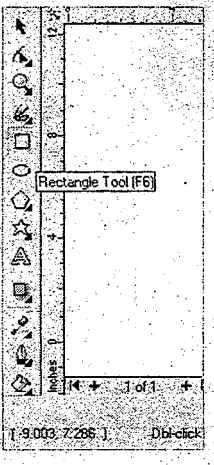
CorelDRAW 10

TẠO HÌNH DẠNG CƠ BẢN

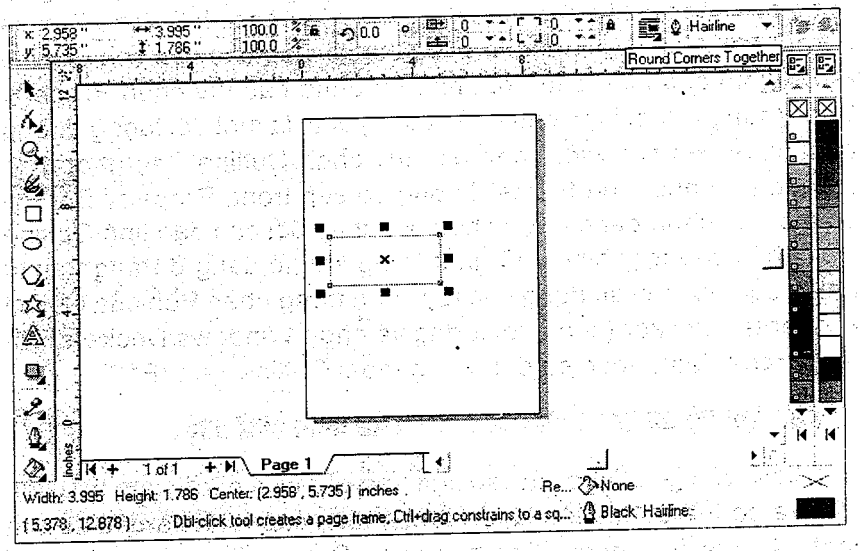
Tạo đối tượng cơ bản là một hoạt động mà tất cả những người sử dụng CorelDRAW mới cần nắm vững. Nếu bạn nghĩ rằng việc tạo các hình dạng cơ bản, chẳng hạn như hình chữ nhật, hình elíp và hình đa giác là một trong những tác vụ đơn giản nhất mà bạn có thể thực hiện, thì bạn chỉ đúng một phần - việc sử dụng các công cụ đối tượng này là tương đối đơn giản. Nhưng việc xử lý các đặc tính liên quan đến các hình dạng này không đơn giản như bạn nghĩ. Nếu bạn đọc chương này bạn sẽ khám phá ra tất cả các hình dạng tuyệt vời mà các đối tượng này tạo nên.

Sử dụng Rectangle Tool và Property Bar

Rectangle Tool là một trong những công cụ đơn giản nhất mà bạn sẽ sử dụng trong việc tạo các đối tượng - dù hình dạng mà bạn tạo vẫn giữ nguyên hình chữ nhật hay bạn chọn để sử dụng nó cho việc tạo một điều gì khác. Hãy chọn Rectangle Tool, như minh họa dưới đây, từ Toolbox chính hoặc bằng cách sử dụng phím F6.



Ngoài vị trí bình thường, các đặc tính chiều rộng và chiều cao có sẵn với tất cả các đối tượng, các hình chữ nhật gốc chỉ cung cấp một tùy chọn cần được xác lập: corner "roundness", tùy chọn này có thể được xác lập một cách tương tác hoặc bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar Corner Roundness có sẵn trong khi một hình chữ nhật được chọn. Property Bar được minh họa như sau:



Thủ Thuật *Ngoài việc chọn Rectangle Tool từ Toolbox hoặc sử dụng phím tắt F6, bạn cũng có thể chọn Rectangle Tool trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn bằng cách nhấp phải vào một vùng trống trên trang tài liệu và chọn Create Object/Rectangle.*

Vẽ một hình chữ nhật

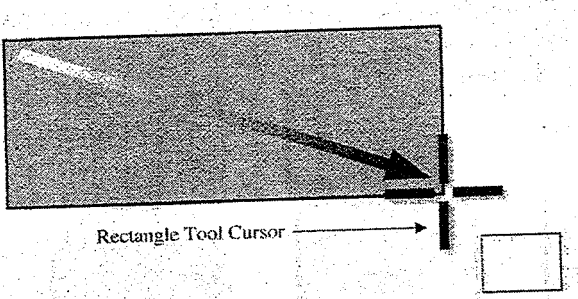
Việc vẽ một hình chữ nhật có thể chỉ là một trong những thao tác đơn giản nhất mà bạn sẽ thực hiện trong CorelDRAW 10. Để thực hiện điều này, hãy chọn hình chữ nhật từ Toolbox chính, và sử dụng một thao tác nhấp và rê theo bất kỳ hướng nào để tạo hình dạng mới (xem hình 9.1). Trong khi Rectangle Tool được chọn, bạn sẽ

nhận thấy con trỏ có dạng giống như một crosshair đi kèm với một hình chữ nhật. Khi bạn nhấp và rê nhờ sử dụng con trỏ này, bạn cũng sẽ nhận thấy Status Bar và Property Bar hiển thị các tọa độ, chiều rộng và chiều cao nhằm cho biết hình dạng của đối tượng mới.

Mỗi khi một hình chữ nhật mới được tạo, CorelDRAW tự động áp dụng các đặc tính đồ họa mặc định cho các đặc tính Outline Pen và Fill của nó. Nếu bạn muốn, bạn có thể xác lập các đặc tính Outline Pen Width của hình chữ nhật nhờ sử dụng các tùy chọn Property Bar. Nhưng vì một hình chữ nhật không phải là một đối tượng đường cong khép kín tiêu biểu, nên các tùy chọn Outline Pen nhất định (chẳng hạn như Line Styles) không có sẵn trong Property Bar khi có một tùy chọn đang được chọn. Để thay đổi các đặc tính Outline Pen khác của một hình chữ nhật trong khi nó đang ở trạng thái tự nhiên của nó, hãy sử dụng các tùy chọn trong nhãn Pen của Object Properties Docker (chọn đối tượng và chọn Windows/Dockers/Object Properties), hoặc sử dụng hộp thoại Outline Pen (F12).

Xác lập độ bo tròn cho các góc của hình chữ nhật

Độ bo tròn góc được xác lập dựa vào các tỷ lệ phần trăm từ 0 đến 100 và có thể được điều khiển theo nhiều cách, tất cả đều cho ra một kết quả như nhau. Các tùy chọn Corner Roundness có thể được thay đổi vào bất kỳ lúc nào mà bạn muốn miễn sao vẫn giữ nguyên hình dạng gốc của hình chữ nhật, nghĩa là nó không được biến đổi sang các đường cong. Độ bo tròn góc có thể được xác lập một cách đồng nhất cho tất cả các góc (mặc định), hoặc một cách độc lập trong khi tùy chọn khóa Round Corners Together được chọn ở trạng thái không được khóa (tức là không được ấn xuống).



Hình 9.1 Sử dụng thao tác nhấp và rê theo bất kỳ hướng nào để tạo một hình chữ nhật mới.

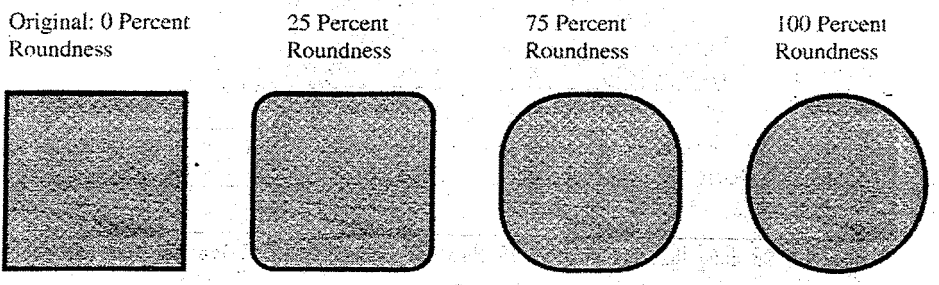
Thủ Thuật *Việc nhấp đúp vào nút Rectangle Tool trong Toolbox chính sẽ tạo nhanh một khung viền hình chữ nhật xung quanh trang tài liệu hiện hành. Khung viền này tự động được xác lập để tạo đường nét cho các đặc tính dựa vào các xác lập mặc định cho đồ họa của bạn và gióng thẳng với các mép của trang tài liệu hiện hành.*

Trong khi một hình chữ nhật được chọn, hãy sử dụng bất kỳ một trong các thao tác sau đây để thay đổi độ bo tròn góc theo các nhu cầu của bạn.

- Sử dụng các tùy chọn Property Bar Corner Roundness để nhập vào một giá trị phần trăm.
- Xác lập độ bo tròn góc của hình chữ nhật một cách tương tác nhờ sử dụng Shape Tool (F10) bằng cách rê theo chiều thẳng đứng hoặc chiều ngang tại bất kỳ điểm điều khiển góc nào để thay đổi mỗi giá trị bo tròn góc một cách riêng lẻ trong khi các tùy chọn góc không được khóa, hoặc thay đổi tất cả các góc bằng nhau trong khi được khóa.
- Sử dụng Object Properties Docker, được mở bằng cách nhấp phải vào hình chữ nhật và chọn Properties.

Các tùy chọn cho phép bạn áp dụng các giá trị bo tròn góc cho hình chữ nhật của bạn xuất hiện trong mỗi vùng giao diện này. Sự

bo tròn góc có thể được áp dụng cho bất kỳ mục đích nào, minh họa hay trình bày. Hình 9.2 trình bày một hình chữ nhật với các giá trị bo tròn góc khác nhau.



1. Hình dạng ban đầu: giá trị bo tròn 0% 2. Giá trị bo tròn 25% 3. Giá trị bo tròn 75% 4. Giá trị bo tròn 100%

Hình 9.2 Dạng hình chữ nhật này minh họa các hiệu ứng của các góc bo tròn theo các giá trị phần trăm khác nhau.

Bất kỳ khi nào bạn tạo một đối tượng mới, bạn cần ghi nhớ một vài quy tắc. Các phím bổ sung nhất định có thể được nhấn giữ trong khi bạn rê nhiều con trỏ khác nhau của công cụ, giúp cho việc vẽ trở nên dễ dàng hơn và hữu hiệu hơn. Nếu bạn chưa ghi nhớ danh sách này, bạn có thể để nó ở gần bàn phím như là một lời nhắc nhở.

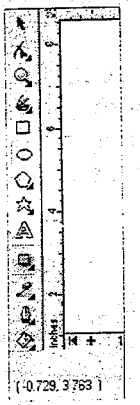
- Nhấn giữ CTRL trong khi vẽ các đối tượng mới để giữ hình dạng của chúng với chiều rộng và chiều cao bằng nhau.
- Nhấn giữ SHIFT trong khi vẽ các đối tượng mới để giữ hình dạng của chúng kể từ gốc tâm.
- Nhấn giữ CTRL+SHIFT trong khi vẽ các đối tượng mới để giữ hình dạng của chúng kể từ gốc tâm đồng thời có chiều rộng và chiều cao bằng nhau.

Sử dụng Ellipse Tool và Property Bar

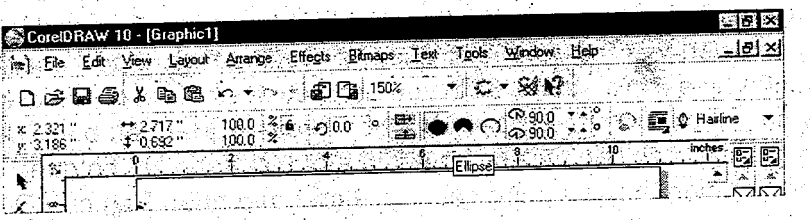
Giống như các hình chữ nhật, việc vẽ một hình elíp là một thao tác đơn giản. Tuy nhiên,các hình elíp động hơn nhiều so với các hình chữ nhật, vì các hình elíp có thể được xác lập để xuất hiện theo nhiều cách khác nhau. Các hình elíp tiêu biểu thường xuất hiện ở

dạng các đối tượng hình oval hoặc hình tròn đơn giản. Nhưng chúng cũng có thể được thay đổi nhanh chóng sang các dạng hình bánh hay hình cung. Các dạng bánh giống như các phần nêm của một hình oval (hoặc một lát đơn hoặc một bánh lớn hơn có một lát bị xóa).

Các hình cung thật ra là các dạng hình bánh có đường mở. Để tạo một dạng hình elíp tiêu biểu, hãy chọn Ellipse Tool, như minh họa dưới đây, từ Toolbox chính hoặc bằng các nhấn phím tắt F7, và sử dụng một thao tác nhấp và rê theo bất kỳ hướng nào.



Trong khi Ellipse Tool được chọn, Property Bar hiển thị các tùy chọn liên quan đến hình elíp, như minh họa dưới đây, các tùy chọn này cho phép bạn điều khiển trạng thái của hình elíp mới trước hay sau khi nó được tạo. Chọn Ellipse, Pie hoặc Arc.



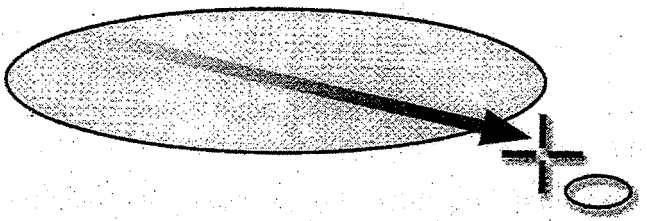
Thủ Thuật *Ngoài việc chọn Ellipse Tool từ Toolbox hoặc sử dụng phím tắt F7, bạn cũng có thể chọn Ellipse Tool trong khi bất kỳ công cụ nào được chọn bằng cách nhấp phải*

vào một khoảng trống trên trang tài liệu và chọn Create Object từ menu bật lên.

Cách vẽ một hình elíp

Chúng ta sẽ tìm hiểu việc điều khiển các hình elíp dạng bánh và dạng cung sau, bây giờ chúng ta sẽ bắt đầu với việc tạo một hình elíp bình thường. Để tạo một hình elíp ở dạng một đối tượng hình oval hoặc hình tròn đơn giản, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Chọn Ellipse Tool từ Toolbox chính, hoặc nhấn F7 để chọn nhanh công cụ.
2. Sử dụng con trỏ Ellipse Tool, như minh họa dưới đây, và một thao tác nhấp và rê, hãy rê chéo theo bất kỳ hướng nào. Khi bạn rê con trỏ Ellipse Tool, một khung xem trước đường nét bên ngoài của hình xuất hiện.



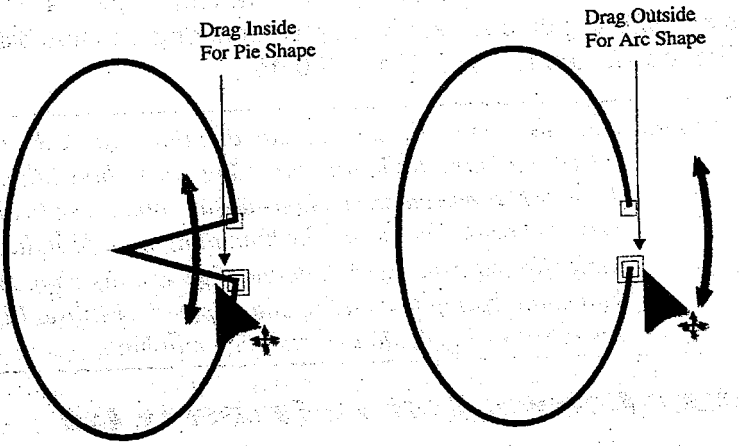
3. Thả nút chuột để hoàn tất việc tạo hình elíp.

Sử dụng các tùy chọn Property Bar để xác lập chiều rộng Outline Pen của elíp được chọn. Tuy nhiên, vì các hình elíp là các đối tượng động (nghĩa là chúng có đặc tính đặc biệt trong khi đang ở dạng Ellipse), nên việc áp dụng các đặc tính Outline Pen khác - chẳng hạn như Line Style - được thực hiện bằng cách sử dụng các docker hay các hộp thoại thay vì các tùy chọn Property Bar tiêu biểu. Để thay đổi các đặc tính Outline Pen của một elíp trong khi nó đang ở dạng tự nhiên, hãy sử dụng các tùy chọn trong nhãn Pen của Object Properties Docker (chọn đối tượng và chọn Windows/Dockers/Object Properties), hoặc sử dụng hộp thoại Outline Pen (F12).

Điều khiển các dạng hình elíp

Mặc dù nó không rõ ràng, nhưng mỗi hình oval hay hình tròn mới mà bạn tạo đều có hai điểm điều khiển, theo mặc định, các điểm điều khiển này chồng lên nhau và không hiển thị. Khi các điểm điều khiển này được tách ra, chúng tạo dạng hình bánh hoặc hình cung, và mỗi điểm xác định góc đầu hay cuối của hình bánh hay hình cung.

Việc tách các điểm điều khiển này có thể được thực hiện bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar hoặc bằng cách rê các điểm nhờ sử dụng Shape Tool. Việc rê bên trong đường được theo sau bởi dạng hình elíp sẽ tạo ra dạng Ellipse Pie, dạng này có hiệu ứng nối mỗi điểm điều khiển với các đoạn thẳng đến tâm của elíp. Việc rê bên ngoài hình sẽ tạo dạng Ellipse Arc, dạng này không cho thấy hai đoạn thẳng (xem hình 9.3).



1. Rê bên trong để tạo dạng hình bánh 2. Rê bên ngoài để tạo dạng hình cung

Hình 9.3 Để thay đổi một hình elíp đường đóng tiêu biểu sang dạng hình bánh hoặc hình cung, hãy rê một trong hai điểm điều khiển nhờ sử dụng Shape Tool.

Thủ Thuật *Mặc dù các dạng hình bánh và hình cung xuất hiện như thể các phần hay các đường bị bỏ sót, nhưng chúng vẫn tồn tại ở dạng hình elíp. Một thao tác nhấp đơn nhờ sử dụng Pick Tool trên một hình bánh hay hình cung sẽ hiển thị các núm chọn đối tượng, các núm này cho biết toàn bộ hình elíp.*

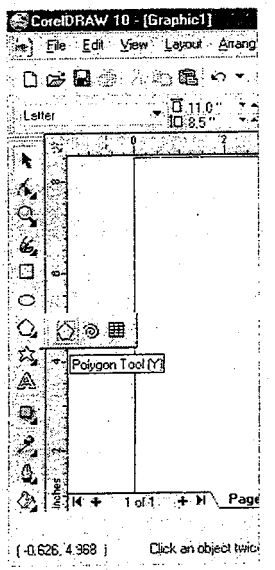
Nếu bạn muốn, bạn có thể tạo một hình bánh hay hình cung mới ở dạng elíp ban đầu bằng cách nhấp vào nút Pie hoặc Arc trong Property Bar trong khi Ellipse Tool được chọn (và trong khi không có hình elíp nào được chọn) trước khi tạo hình. Bạn cũng có thể nhanh chóng chuyển đổi dạng của bất kỳ hình elíp nào được chọn trong số ba dạng này bằng cách sử dụng các tùy chọn tương tự. Theo mặc định, tất cả các hình bánh hay hình cung được áp dụng với tùy chọn Starting Angle mặc định là 0 độ và tùy chọn Ending Angle mặc định là 270 độ. Các giá trị Starting Angle và Ending Angle dựa vào các độ quay xung quanh một đường tròn tiêu biểu và có thể được xác lập từ -360 đến + 360 độ.

Thủ Thuật *Nếu cần bạn có thể xác lập các đặc tính mặc định cho tất cả các dạng hình elíp mới bằng cách chọn Ellipse Tool từ Toolbox chính và chọn các tùy chọn trong Property Bar trước khi tạo bất kỳ hình dạng nào. Mỗi dạng hình elíp mới sau đó sẽ được tạo theo các tùy chọn mà bạn chọn, bao gồm cả dạng của elíp mới - Ellipse, Pie, hoặc Arc - các góc đầu và cuối của mỗi hình.*

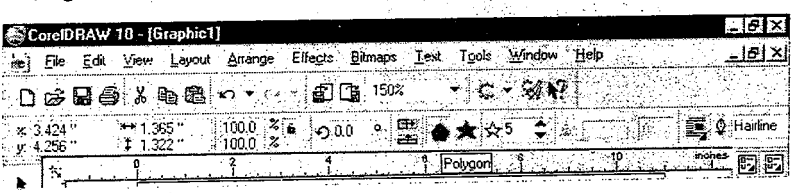
Sử dụng Polygon Tool và Property Bar

Các hình dạng được tạo bằng cách sử dụng Polygon Tool chắc chắn sẽ đưa các tính chất vật lý của hình dạng động lên một cấp độ mới, và các tính năng của các hình đa giác trong CorelDRAW cho đến bây giờ vẫn chưa được làm phù hợp trong bất kỳ phần mềm đồ họa nào khác. Mặc dù tên của nó hơi khó hiểu, nhưng Polygon Tool cho phép bạn tạo các hình dạng hoàn hảo với độ chính xác cao. Các hình dạng mà bạn tạo vẫn hoàn toàn có thể được chỉnh sửa,

với một mối quan hệ đặc biệt bên trong giữa số điểm và chiều dài của các cạnh. Các hình dạng mà bạn tạo với Polygon Tool có thể có số điểm và số cạnh ít nhất là 3, và nhiều nhất là 500. Bạn sẽ tìm thấy Polygon Tool, như minh họa dưới đây, trong Toolbox chính cùng với các công cụ Spiral và Graph Paper. Để chọn nhanh Polygon Tool, hãy nhấn Y.



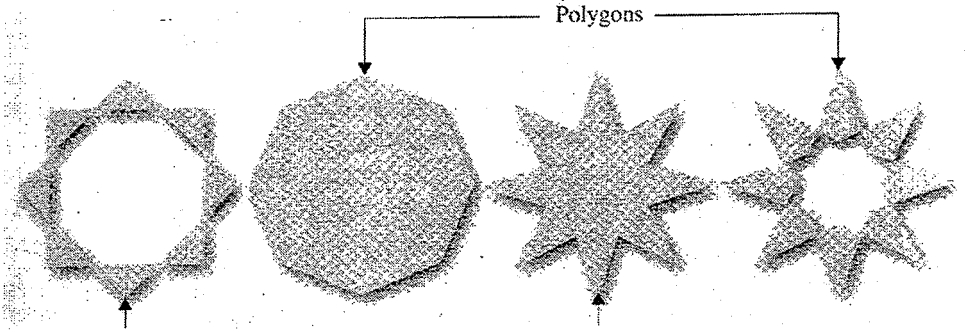
Trong khi Polygon Tool được chọn, Property Bar được kích hoạt để hiển thị nhiều tùy chọn khác nhau, như minh họa dưới đây, nhằm điều khiển số cạnh và số điểm trên các hình dạng vừa mới được tạo. Bạn cũng có thể xác lập các thuộc tính mặc định cho tất cả các đa giác mới trước khi tạo bất kỳ hình dạng nào bằng cách chọn các tùy chọn trước khi tạo hình dạng, điều này có tác dụng như là việc áp dụng các tùy chọn mà bạn đã chọn cho các đa giác mới.



Vẽ các hình đa giác

Việc tạo một hình đa giác mới giống như việc vẽ một hình chữ nhật hay một hình elíp - sử dụng thao tác nhấp và rê theo bất kỳ hướng nào. Nhưng công cụ đặc biệt này cho phép bạn tạo một số hình dạng hấp dẫn. Tất cả các hình đa giác đều có thể được chỉnh sửa, nghĩa là bạn có thể thay đổi số điểm hay số cạnh trên một hình đa giác được chọn vào bất kỳ lúc nào, hoặc trước khi vẽ một hình đa giác (xem hình 9.4).

Các hình đa giác có thể được tạo ở ba dạng khác nhau: Polygons, Stars, hoặc Stars as Polygons. Các dạng Polygon và Star dễ truy cập nhờ sử dụng các nút trong Property Bar. Polygon là hình mà trong đó các điểm trong và ngoài được nối luân phiên nhau bởi các đường thẳng. Star là hình mà trong đó các điểm và các cạnh được nối trực tiếp giữa các điểm ngoài, tạo ra các cạnh đan chéo nhau. Đối với phần lớn những người sử dụng, kỹ thuật đằng sau các hình đa giác không quan trọng bằng các hình dạng được tạo. Xem hình 9.5

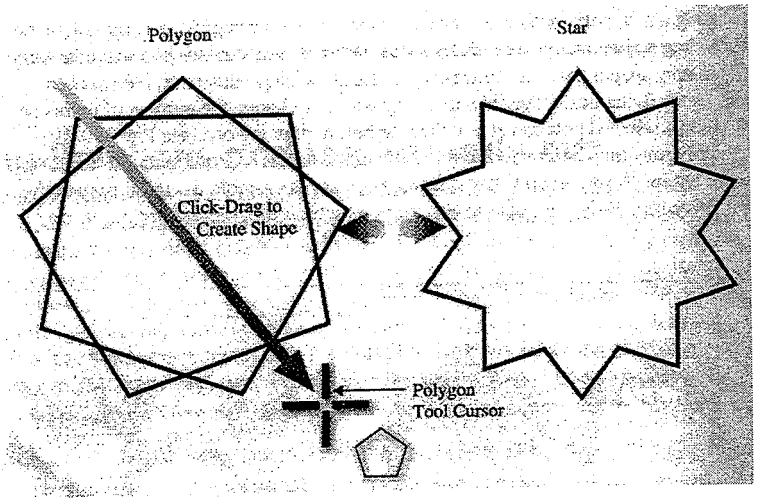


Hình 9.4 Polygon Tool cho phép bạn tạo nhiều loại hình đa giác khác nhau ở dạng Polygon hoặc ở dạng Star.

Vẽ các hình đa giác và hình sao

Để vẽ một hình đa giác hay hình sao và khai thác các tùy chọn, hãy thực hiện các bước sau:

1. Chọn Polygon Tool từ Toolbox chính. Nhấn Y để chọn nhanh Polygon Tool. Lưu ý rằng bây giờ Property Bar hiển thị các tùy chọn hình đa giác.
2. Sử dụng thao tác nhấp và rê để tạo một hình dạng mới. Hình đa giác của bạn được tạo theo các giá trị mặc định hoặc theo các tùy chọn đã được xác lập trước.



1. Nhấp và rê để tạo hình dạng 2. Con trỏ Polygon Tool.

Hình 9.5 Polygon Tool cho phép bạn chuyển đổi dạng của một hình đa giác được chọn giữa Polygon và Star ngay cả sau khi đã vẽ xong hình.

3. Điều chỉnh diện mạo của hình đa giác bằng cách thay đổi tùy chọn Number of Sides/Points trong Property Bar. Bạn có thể sử dụng các điều khiển quay hay nhập vào một giá trị được theo sau bằng cách nhấn ENTER. Lưu ý rằng mỗi khi thay đổi tùy chọn points/sides, hình đa giác thay đổi diện mạo nhưng vẫn giữ nguyên các kích thước.
4. Chuyển đổi hình dạng bằng cách nhấp vào các nút Polygon và Star trong Property Bar. Lưu ý sự khác nhau về diện mạo của hình giữa hình đa giác và hình sao.

Tạo các hình đa giác ở dạng hình sao

Dù hình dạng mà bạn tạo là một hình đa giác hay hình sao, vẫn còn một dạng hình khác - các dạng hình sao và/hoặc hình đa giác có thể đan chéo nhau. Một hình sao có thể mô phỏng một hình đa giác và ngược lại, tạo ra các hình đa giác ở dạng hình sao và các hình sao ở dạng hình đa giác.

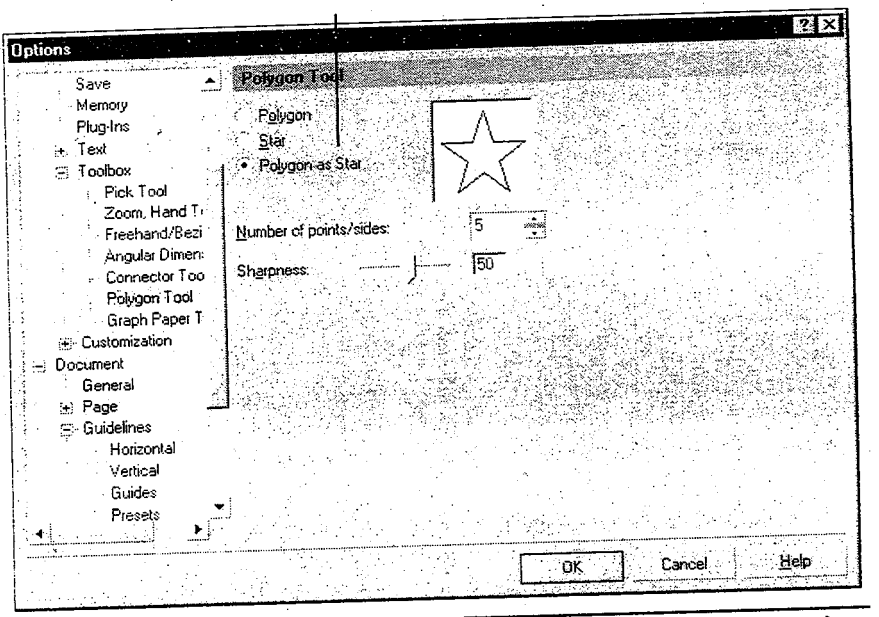
Một dạng thứ ba - Polygon as Start - là có sẵn. Nhưng việc chọn dạng này đòi hỏi bạn phải mở hộp thoại Polygon Tool Properties. Để mở nhanh hộp thoại này, hãy nhấp đúp vào nút Polygon Tool trong Toolbox chính; hoặc mở hộp thoại Options (CTRL+J) bằng cách chọn Tools/Options, và mở rộng cây thư mục dưới Workspace/ Toolbox, nhấp Polygon Tool (xem hình 9.6).

Tạo hình đa giác và hình sao

Với Pick Tool đang hoạt động và một hình đa giác hay hình sao được chọn, bạn có thể thay đổi chiều rộng và chiều cao của đối tượng theo cách thông thường. Tuy nhiên, giống như các hình chữ nhật và hình elíp, các hình đa giác có chứa các điểm điều khiển có thể được xử lý với Shape Tool (F10) để điều khiển góc thật sự giữa các cạnh và "độ rõ nét" của các điểm. Mỗi điểm trên hình đa giác chứa một trong các điểm điều khiển này, nó có thể được rê theo bất kỳ hướng nào nhờ sử dụng Shape Tool. Điều này có tác dụng tạo góc giữa các cạnh khi chúng tỏa ra ngoài kể từ tâm của hình đa giác.

Có hai loại điểm điều khiển khác nhau cần xử lý: trong và ngoài. Việc di chuyển một trong các điểm điều khiển này làm cho các điểm được định vị ngay lập tức và thực hiện hai thao tác thay đổi đặc tính tiêu biểu. Việc rê các điểm cho phép bạn thay đổi cả hai cài đặt về góc và độ sắc nét. Việc nhấn phím CTRL trong khi rê bất kỳ một trong các điểm này làm cho chúng thay đổi vị trí trong một hiệu ứng bắt buộc kể từ tâm của hình dạng, chủ yếu là thay đổi chỉ giá trị độ sắc nét.

Nhấp để tạo các hình đa giác ở dạng hình sao.

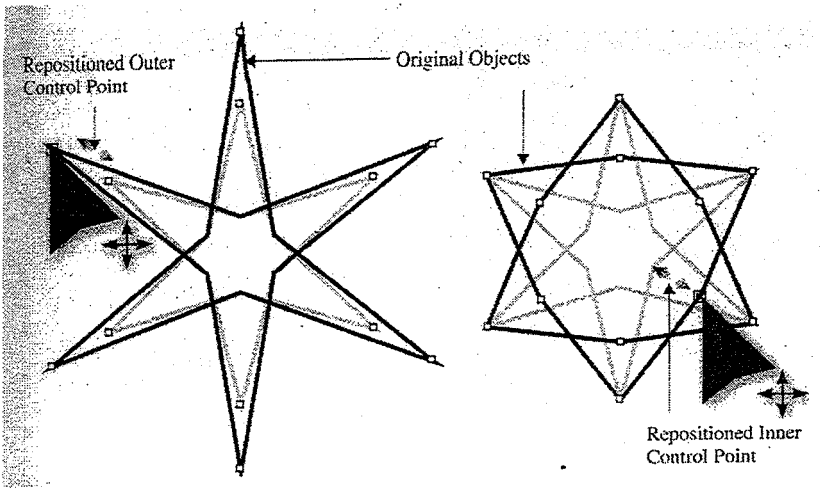


Hình 9.6 Để xác lập Polygon Tool cho việc tạo các nét ngoài của hình sao, hãy chọn Polygon as Star trong hộp thoại Options.

Xem hình 9.7. Độ sắc nét cũng có thể được thay đổi bằng cách sử dụng tùy chọn Sharpness Property Bar. Xác lập của nó nằm trong dãy từ 0 đến 100%, mặc định là 50%.

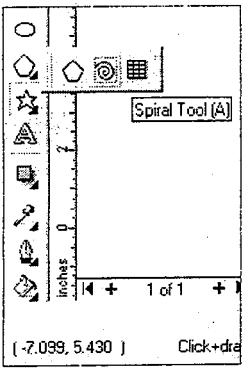
Sử dụng Spiral Tool

Spiral Tool là một trong các công cụ mà bạn có thể nhận thấy sự hữu ích đối với mục đích sử dụng đặc biệt. Nó cho phép bạn tạo nhanh các đường dạn tròn đối xứng và tiệm tiến, nếu bạn sử dụng các kỹ thuật khác việc vẽ sẽ mất nhiều thời gian hơn. Các đối tượng hình xoắn ốc được tạo bởi một đường mở đơn cong theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ, lớn dần ra phía ngoài của đối tượng hay nhỏ dần về hướng tâm. Spiral Tool, như minh họa dưới đây, được đặt trong Toolbox chính, được nhóm với các công cụ Polygon và Graph Paper.

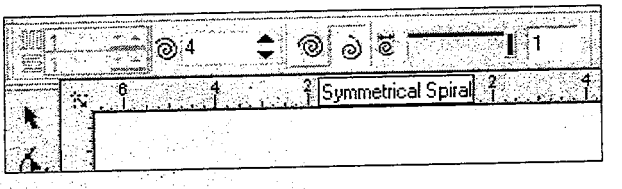


1. Điểm điều khiển bên ngoài đã được định lại vị trí 2. Các đối tượng ban đầu 3. Điểm điều khiển bên trong đã được định vị trí.

Hình 9.7 Sử dụng Shape Tool và nhấn giữ phím CTRL để định lại vị trí các điểm điều khiển trong hay ngoài và chỉnh sửa độ sắc nét của hình sao.



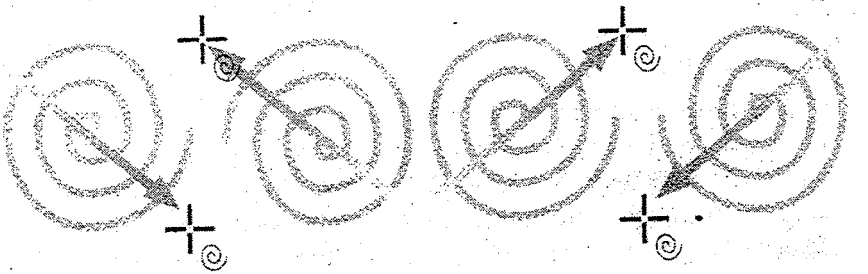
Trong khi Spiral Tool được chọn, nó dùng chung các tùy chọn Property Bar với Graph Paper Tool và hiển thị các tùy chọn, như minh họa dưới đây, để điều khiển đối tượng mà bạn sắp tạo. Các tùy chọn này bao gồm Spiral Revolutions, Symmetrical Sprial Mode, Logarithmic Spiral Mode, và Spiral Expansion Slider.



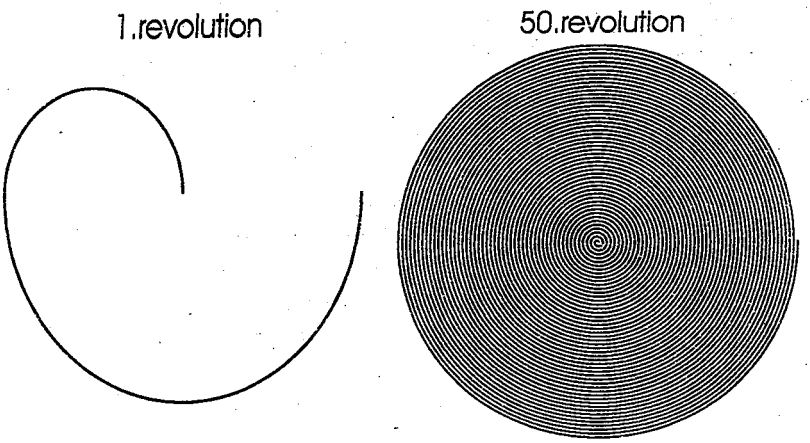
Các đối tượng hình xoắn ốc có thể được xác lập với số lượng vòng xoắn tối thiểu là 1 và tối đa là 100. Mỗi vòng xoắn tương đương với một lượt quay xung quanh điểm tâm. Hướng của các vòng xoắn được điều khiển theo thao tác nhấp và rê trong suốt quá trình tạo hình dạng ban đầu (xem hình 9.8 và 9.9).

Ghi chú *Các đối tượng hình xoắn ốc không thể được chỉnh sửa động, nghĩa là bạn phải xác lập các đặc tính của chúng trước khi chúng được tạo. Bạn không thể thay đổi các đặc tính của đối tượng hình xoắn ốc sau khi nó đã được tạo, trừ khi bạn sử dụng Pick Tool hoặc Shape Tool để chỉnh sửa kích cỡ hay hình dạng của nó.*

Theo mặc định, tất cả các đối tượng hình xoắn ốc mới được xác lập theo kiểu Symmetrical. Bạn cũng có thể chọn Logarithmic; và trong khi chế độ này được chọn, bộ trượt Spiral Expansion trở nên có sẵn. Các chế độ và tùy chọn này có các ảnh hưởng sau đây đối với các đối tượng hình xoắn ốc mà bạn sắp tạo.



Hình 9.8 Vị trí của các điểm đầu và cuối, và hướng quay của các đối tượng hình xoắn ốc, phụ thuộc vào cách mà chúng được tạo.

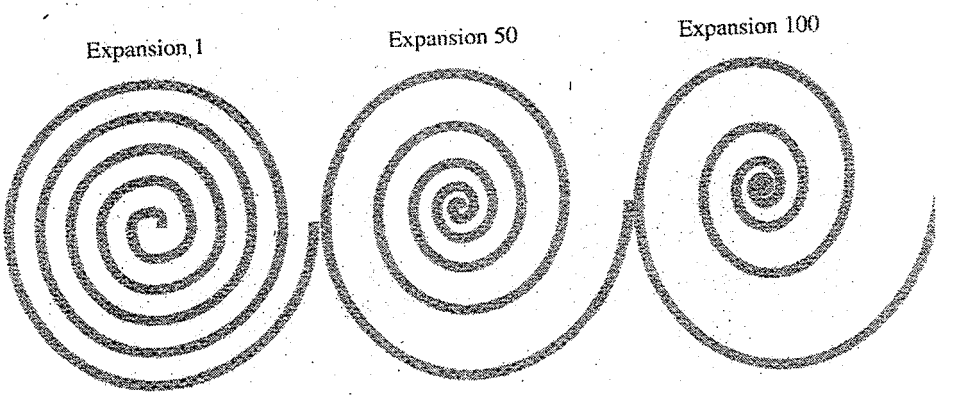


1. Một vòng xoắn 2. 50 vòng xoắn

Hình 9.9 Các đối tượng hình xoắn ốc có thể được tạo với số vòng xoắn từ 1 đến 100.

Symmetrical ngược với Logarithmic Một đối tượng hình xoắn ốc đối xứng xuất hiện với các vòng xoắn cách đều nhau kể từ gốc tâm đến các kích thước bên ngoài của đối tượng. Để tăng hoặc giảm tỷ lệ mà tại đó các đường cong trong hình xoắn ốc trở nên nhỏ hơn hay lớn hơn khi chúng đến tâm của đối tượng, bạn có thể sử dụng phương pháp Logarithmic. Logarithmic là phương pháp tăng hoặc giảm tỷ lệ của các vòng xoắn. Để chọn tùy chọn này, hãy nhấp vào nút Logarithmic Spiral trong Property Bar trước khi vẽ hình của bạn.

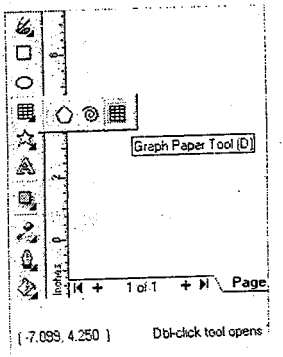
Tùy chọn Logarithmic Expansion Trong khi chế độ Logarithmic Spiral được chọn, bộ trượt Logarithmic Expansion trở nên có sẵn, cho phép bạn xác lập tỷ lệ này dựa theo tỷ lệ phần trăm của các kích thước đối tượng. Logarithmic Expansion có thể được xác lập từ 1 đến 100%. Một xác lập Logarithmic Expansion là 1 sẽ tạo ra một cài đặt hình xoắn ốc đối xứng, trong khi một cài đặt là 100 sẽ tạo ra phần mở rộng lớn (xem hình 9.10).



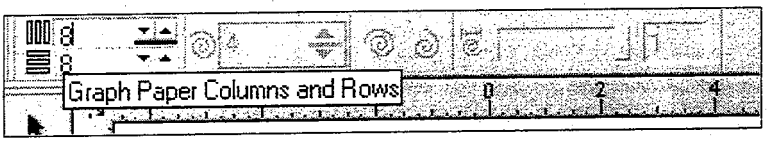
Hình 9.10 Ba đối tượng hình xoắn ốc theo logarit này được tạo nhờ sử dụng các xác lập Logarithmic Spiral Expansion khác nhau.

Sử dụng Graph Paper Tool

Mặc dù Graph Paper Tool không tạo các đồ thị cũng như không tạo trang tài liệu, nhưng nó cho phép bạn tạo nhanh hàng trăm hoặc thậm chí hàng ngàn hình chữ nhật được nhóm với nhau trong một lưới ô giống như giấy crô-ki. Đây có thể là một đặc tính rất hấp dẫn đối với những người vẽ hình ảnh minh họa kỹ thuật, những người lập biểu đồ hay các kỹ sư, và có thể giảm một lượng thời gian đáng kể khi tạo bằng tay. Graph Paper Tool, như minh họa dưới đây, được đặt trong Toolbox chính và được nhóm với Polygon Tool và Spiral Tool.



Trong khi Graph Paper Tool được chọn, nó dùng chung vùng Property Bar với Spiral Tool (xem hình minh họa dưới đây) và cho phép bạn xác lập số hàng và số cột cho đối tượng giấy crô-ki mới. Giống như Spiral Tool, bạn phải xác lập số hàng và số cột mà bạn muốn cho giấy crô-ki trước khi vẽ đối tượng.

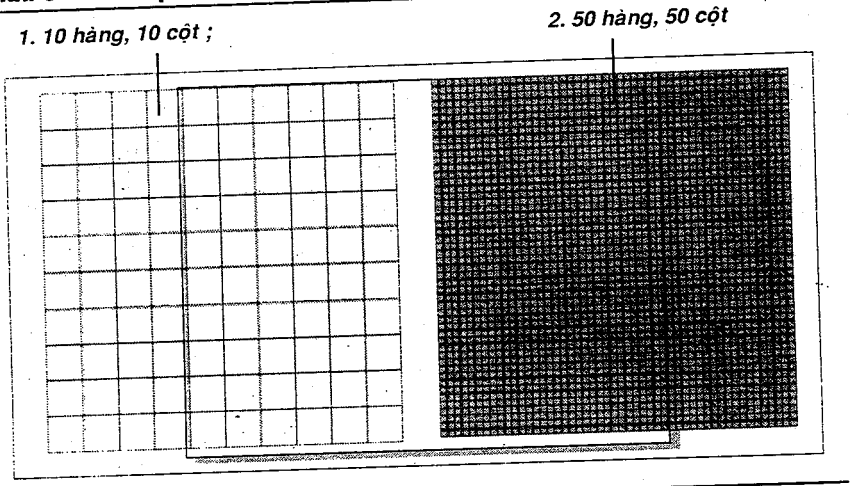


Để sử dụng Graph Paper Tool cho việc tạo một chuỗi các hình chữ nhật được nhóm với nhau và tìm hiểu việc sử dụng các đối tượng mà nó tạo, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy chọn Graph Paper Tool từ Toolbox chính.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, xác lập số hàng và số cột mà bạn muốn có trong đối tượng giấy crô-ki mới.
3. Sử dụng thao tác nhấp và rê, hãy rê để tạo đối tượng mới.

Thật ra, các hình chữ nhật trong nhóm là các hình chữ nhật gốc - nghĩa là mỗi đối tượng riêng giống như đối tượng được tạo nhờ sử dụng Rectangle Tool. Mỗi tùy chọn Row and Column có thể được xác lập từ 1 đến 99, cho phép bạn tạo một đối tượng có đến 9.801 hình chữ nhật được nhóm với nhau (xem hình 9.11).

Ghi chú *Các đối tượng giấy crô-ki không thể được chỉnh sửa động, nghĩa là bạn phải xác lập các đặc tính của chúng trước khi chúng được tạo. Bạn không thể thay đổi các đặc tính của một đối tượng giấy crô-ki sau khi nó đã được tạo, ngoại trừ bằng cách sử dụng Pick Tool để chỉnh sửa kích cỡ hay hình dạng của nó, hoặc bằng cách hủy nhóm các hình chữ nhật mà nó tạo và chỉnh sửa chúng cùng với nhau hoặc một cách riêng lẻ.*

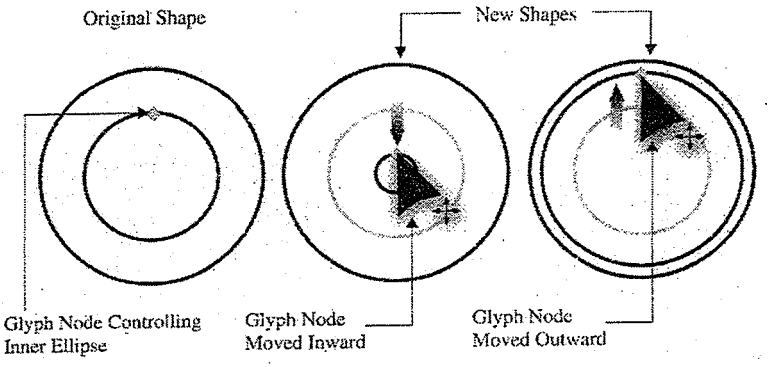


Hình 9.11 Hai đối tượng này đã được tạo với Graph Paper Tool nhờ sử dụng các xác lập Row và Column khác nhau.

Sử dụng các công cụ Perfect Shape

Công cụ mới nhất được bổ sung vào CorelDRAW 10 là công cụ tạo các đối tượng được gọi là "Perfect Shapes". Đây là một tập hợp các công cụ - hay đúng hơn là một công cụ đơn có nhiều kiểu khác nhau - cho phép bạn tạo nhanh các hình dạng mà sẽ rất khó nếu tạo lại từ đầu. Khi lần đầu tiên bạn nhìn thấy các loại hình dạng khác nhau được tạo, bạn có thể nghĩ rằng đây là một công cụ vẽ các biểu tượng clip art cơ bản. Thất ra bạn chỉ đúng một phần

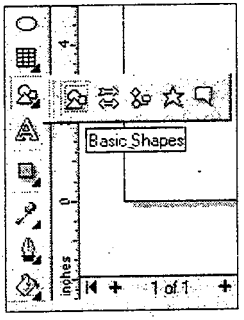
Thật ra, Perfect Shapes là các đối tượng động gồm có một hay nhiều điểm điều khiển được gọi là glyph nodes. Các glyph node này cho phép bạn chỉnh sửa động các hình dạng này theo các cách khác nhau, phụ thuộc vào cách thiết kế biểu tượng. Thay vì chỉ thay đổi kích cỡ của biểu tượng, một glyph node cho phép bạn thay đổi một phần động của biểu tượng. Chẳng hạn, biểu tượng hình bánh cam vòng có một glyph node đơn cho phép bạn xác lập đường kính của elíp bên trong, đường kính bên ngoài vẫn không thay đổi (xem hình 9.12).



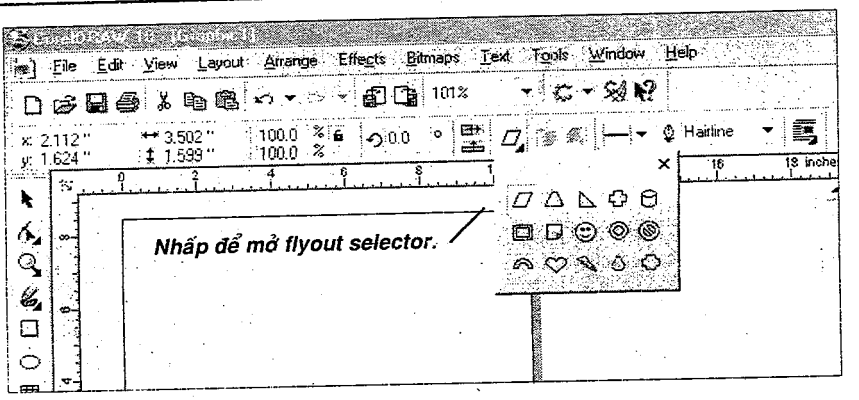
1. Hình dạng ban đầu 2. Glyph node điều khiển hình elíp bên trong 3. Các hình dạng mới 4. Glyph node đã được di chuyển vào phía trong 5. Glyph node đã được di chuyển ra phía ngoài.

Hình 9.12 Glyph node trên biểu tượng hình bánh cam vòng này cho phép bạn chỉnh sửa đường kính của elíp bên trong một cách độc lập với phần còn lại của hình.

Các công cụ Perfect Shape có sẵn từ Toolbox chính bằng cách nhấp vào flyout để chọn một loại hình. Có năm vùng hình dạng để chọn - Basic, Arrow, Flowchart, star và Callout, như minh họa dưới đây:



Ngay sau khi loại công cụ Perfect Shape được chọn, các hình dạng riêng có sẵn từ Property Bar trong khi sử dụng công cụ. Bạn phải chọn một loại hình dạng nhất định từ Property Bar Perfect Shape flyout selector, như minh họa dưới đây, trước khi tạo hình dạng mới, bởi vì các kiểu hình dạng là các biểu tượng riêng lẻ ngược với các dạng đối tượng.



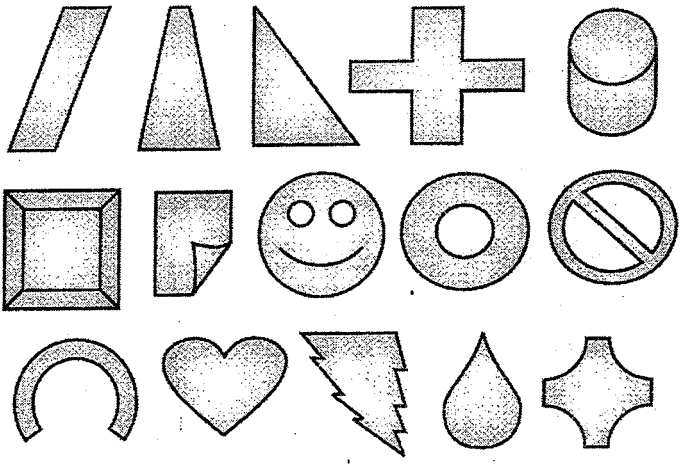
Tạo Perfect Shapes

Việc tạo một Perfect Shape tương đối đơn giản. Để thực hiện điều này, hãy thực hiện các bước sau đây:

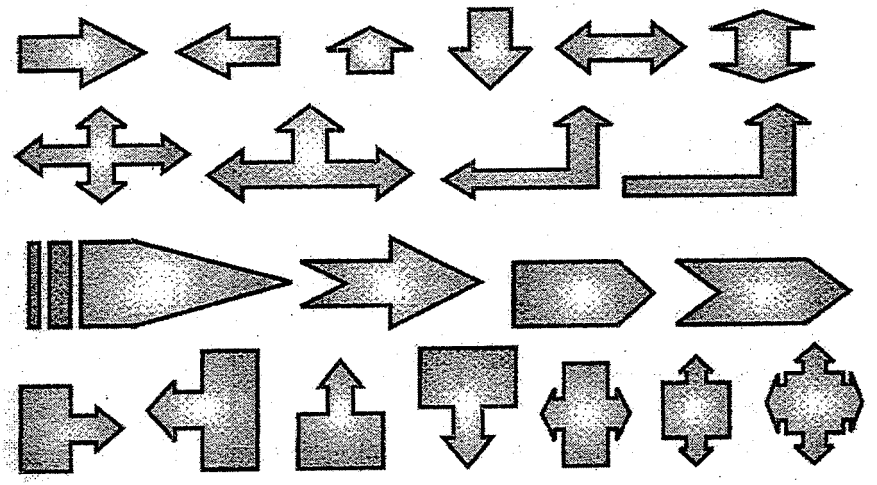
1. Chọn một công cụ Perfect Shape từ Toolbox chính bằng cách nhấp vào flyout và chọn một hạng mục.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp vào Perfect Shape selector và chọn biểu tượng mà bạn muốn tạo trên trang tài liệu bằng cách sử dụng thao tác nhấp và rê. Đối với tất cả các loại biểu tượng ngoại trừ Callout, hướng của thao tác nhấp và rê sẽ không quan trọng bởi vì các biểu tượng được tạo nhờ sử dụng một hướng cố định. Đối với các hình dạng Callout, hướng của thao tác nhấp và rê xác định hướng của đối tượng.
3. Ngay sau khi hình dạng đã được tạo, hãy lưu ý rằng nó có thể chứa một hay nhiều glyph node điều khiển các đặc tính hình dạng nhất định. Trong những trường hợp có nhiều glyph node, chúng sẽ được tạo mã màu. Để định vị một glyph node, hãy sử dụng thao tác nhấp và rê trực tiếp ngay trên glyph node đó.
4. Ngay sau khi đối tượng của bạn đã được tạo và glyph node đã được chỉnh sửa xong, các đặc tính hình dạng cơ bản khác (chẳng hạn như đường nét ngoài và kiểu tô) có thể được thay đổi theo cách thông thường. Chẳng hạn, bạn có thể thay đổi chiều rộng hay chiều cao của hình dạng mới bằng cách sử dụng các núm chọn có sẵn.

Perfect Shapes cho phép bạn tạo các biểu tượng cơ bản, các

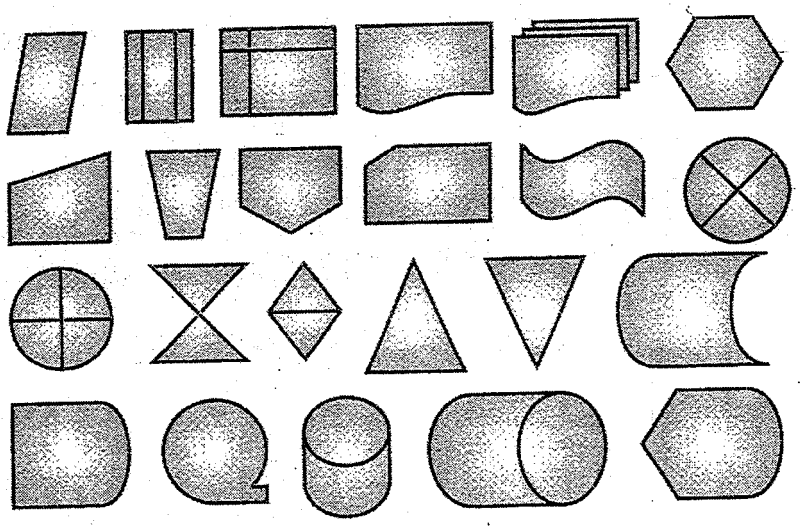
mũi tên, lưu đồ, hình sao, và các hình dạng Callout. Các hình từ 9.13 đến 9.17 trình bày các hình dạng khác nhau có sẵn trong mỗi hạng mục với một kiểu tô Fountain tỏa tròn tiêu biểu được áp dụng để minh họa các hiệu ứng tô trên các hình dạng này.



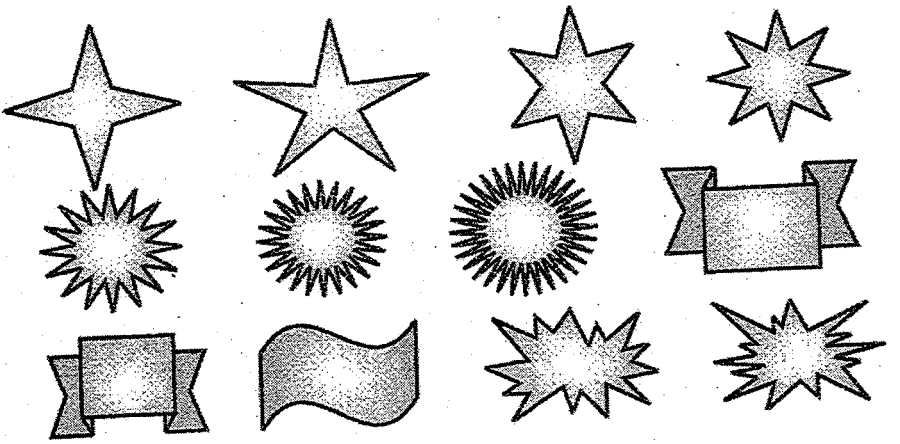
Hình 9.13 Các hình dạng cơ bản trong Perfect Shape selector.



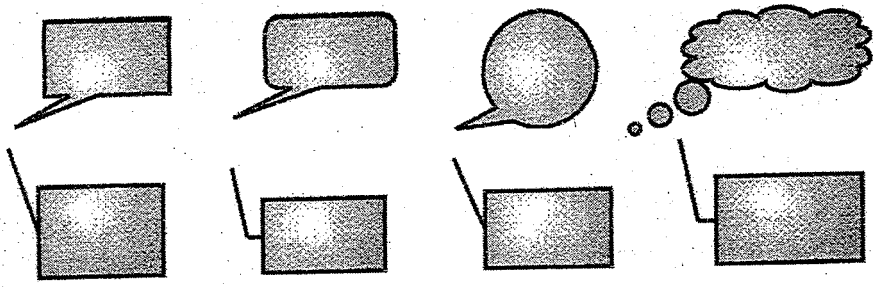
Hình 9.14 Các dạng mũi tên trong Perfect Shape selector.



Hình 9.15 Các dạng lưu đồ trong Perfect Shape selector.



Hình 9.16 Các dạng hình sao trong Perfect Shape selector.



Hình 9.17 Các dạng callout trong Perfect Shape selector.

Chỉnh sửa các Glyph Node

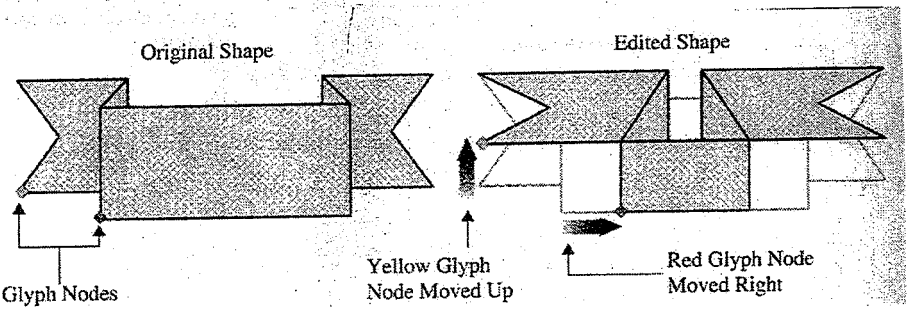
Các glyph node xác định hình dạng của các phần nhất định trong một Perfect Shape hoạt động giống như các điểm điều khiển trên một hình đa giác trong khi đang được chỉnh sửa. Khi chúng được di chuyển, chúng thường có tác dụng định lại kích cỡ, tỷ lệ, hoặc di chuyển một phần nhất định của một biểu tượng riêng lẻ. Đối với những trường hợp mà trong đó bản thân các biểu tượng rất phức tạp, bạn có thể khám phá đến ba glyph node có sẵn đã được tạo mã màu.

Để tìm hiểu hiệu ứng của việc chỉnh sửa các glyph node, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Chọn công cụ Perfect Shape từ Toolbox chính và chọn kiểu hình dạng là Star.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy nhấp vào Perfect Shape selector và chọn dạng hình biểu ngữ.
3. Sử dụng thao tác nhấp và rê, tạo một hình dạng mới trên trang của bạn. Lưu ý hình dạng này có hai glyph node - một màu vàng, một màu đỏ.
4. Nhấp và rê glyph node màu đỏ lên trên hoặc xuống dưới để định vị lại nó nhiều lần. Lưu ý nó phải được di chuyển theo chiều thẳng đứng; và khi nó được di chuyển, chiều rộng thẳng

đứng của mỗi phần biểu ngữ sẽ thay đổi.

5. Nhấp và rê glyph node màu vàng sang trái hoặc sang phải để định vị nó nhiều lần. Lưu ý nó phải được di chuyển theo chiều ngang; và khi nó được di chuyển, chiều rộng nằm ngang của mỗi phần biểu ngữ thay đổi theo sự di chuyển của bạn (xem hình 9.18).

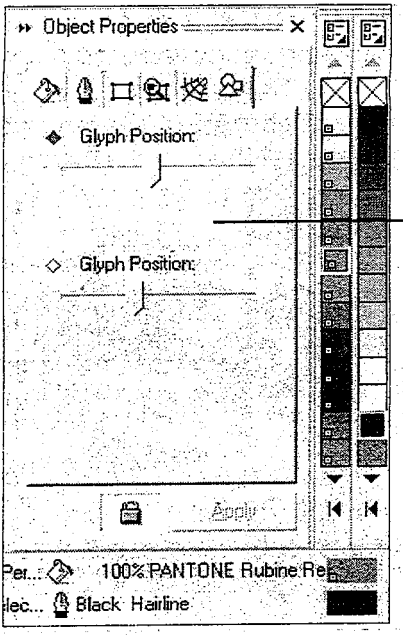


1. Hình dạng ban đầu 2. Các glyph node 3. Hình dạng đã được chỉnh sửa 4. Glyph node màu vàng đã được di chuyển lên trên 5. Glyph node màu đỏ đã được di chuyển sang phải.

Hình 9.18 Biểu tượng dạng biểu ngữ này có hai glyph node cho phép bạn thay đổi diện mạo của biểu tượng.

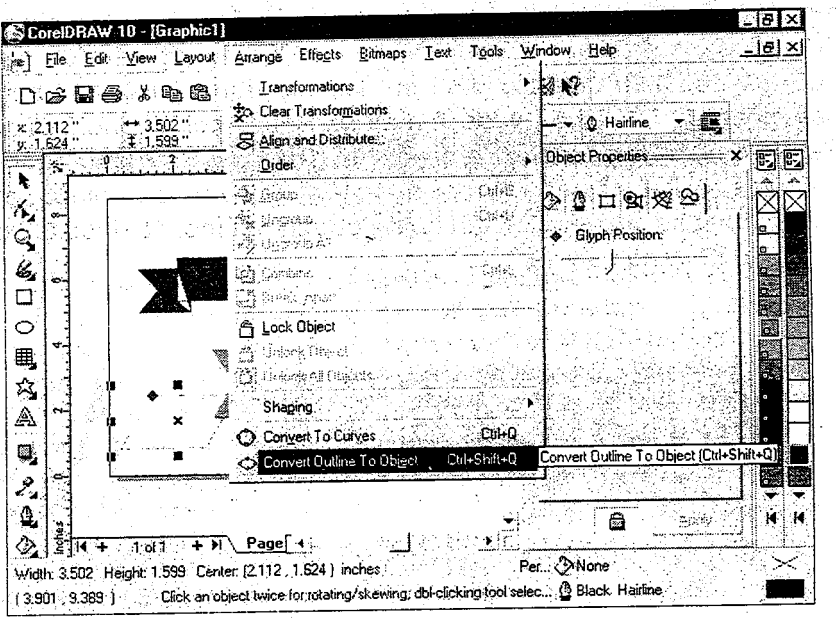
Các glyph node có thể được chỉnh sửa một cách tương tác bằng cách sử dụng Perfect Shape Tool, Pick Tool hoặc Shape Tool. Bạn cũng có thể chỉnh sửa các vị trí glyph node riêng lẻ bằng cách sử dụng hộp thoại Object Properties cho một Perfect Shape đã được chọn, như minh họa dưới đây. Để mở Object Properties Docker, hãy nhấp phải vào biểu tượng và chọn Properties từ menu bật lên.

Sự chỉnh sửa glyph node thay đổi tùy theo mỗi biểu tượng Perfect Shape có sẵn. Một số biểu tượng không có glyph node nào, trong khi một số khác thì có đến ba glyph node. Mỗi glyph node có sẵn điều khiển một phần khác nhau của biểu tượng, phụ thuộc vào cách thiết kế của biểu tượng.



Các bộ trượt định vị glyph node đã được tạo mã màu.

Bạn có thể chuyển đổi bất kỳ một trong các hình dạng đã được trình bày trong chương này sang các hình cong, bao gồm các hình chữ nhật, hình elíp (các hình bánh và hình cung), các hình đa giác, và v.v. Bằng cách sử dụng lệnh Arrange/Convert to Curves (CTRL+Q). Việc sử dụng lệnh này sẽ xóa bỏ các đặc tính chỉnh sửa động. Chẳng hạn, một hình elíp có thể được chuyển đổi sang hình bánh hay hình cung (và ngược lại); nhưng sau khi được chuyển đổi sang các dạng hình cong, bạn không còn có tùy chọn để thực hiện điều này nữa. Tương tự đối với nhiều loại đối tượng mà bạn có thể tạo trong CorelDRAW nhờ sử dụng các hiệu ứng đối tượng. Ngoại trừ lệnh Undo, ngay sau khi một đối tượng được chuyển đổi sang đường cong, không có cách nào để đưa đối tượng trở về dạng động ban đầu của nó.

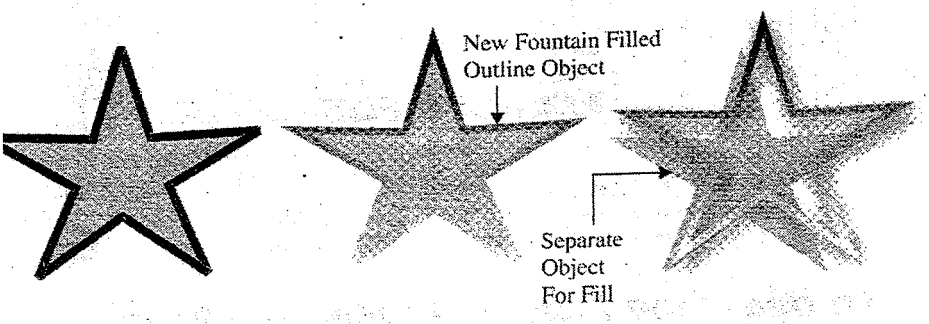


Sử dụng lệnh Convert Outline to Object

Lệnh Convert Outline to Object cho phép bạn chuyển đổi các đặc tính chiều rộng của đường nét ngoài sang đối tượng đường đóng riêng. Đây là một tính năng mà nhiều người sử dụng đã yêu cầu và sẽ hấp dẫn đối với những người muốn tạo diện mạo của các đường nét ngoài của đối tượng đang được áp dụng các kiểu tô đặc biệt. Để áp dụng lệnh này cho một đối tượng được chọn, hãy chọn Arrange/Convert Outline to Object, hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+SHFT+Q.

Khi một đối tượng được chuyển đổi sang một đường nét ngoài, CorelDRAW 10 thực hiện một phép tính nhanh đối với chiều rộng của Outline Pen được áp dụng cho đối tượng và tạo một đối tượng mới dựa vào giá trị này. Khi áp dụng lệnh này cho các đối tượng có chứa một kiểu tô bất kỳ, một đối tượng đường kép mới được tạo dựa vào chiều rộng của đường nét ngoài. Nếu đối tượng có chứa một kiểu tô bất kỳ, kiểu tô được tạo dưới dạng một đối tượng mới và riêng lẻ được áp dụng với một chiều rộng của đường nét ngoài và

màu là None (xem hình 9.19). Khi chuyển đổi các đường mở, chỉ có đường này là được tạo ở dạng một đối tượng đường nét đơn của đường theo chiều rộng Outline Pen được áp dụng. Hình 9.19 trình bày một hình đa giác đã được tô màu đen và có chiều rộng Outline Pen là 4 point vốn đã được chuyển đổi sang các đối tượng đường nét ngoài và kiểu tô riêng nhờ sử dụng lệnh Convert to Outline. Sau khi áp dụng sự chuyển đổi, đối tượng đường nét mới đã được tô với một kiểu tô riêng của nó.



1. Sử dụng kiểu tô bitmap với chiều rộng ban đầu của Outline Pen là 4 point 2. Sử dụng lệnh Convert Outline to Object 3. Đường nét ngoài là một đường kép đóng được tách riêng 4. Đối tượng đường nét ngoài đã được tô kiểu Fountain mới 5. Đối tượng được tách riêng để tô.

Hình 9.19 Đa giác này đã được chuyển đổi thành hai đối tượng bằng cách sử dụng lệnh Convert Outline to Object.

Chương 10 CorelDRAW 10

VẼ VỚI CÁC LINE TOOL

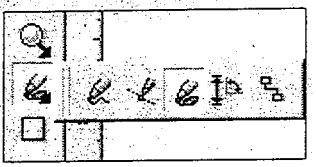
Tính năng các ứng dụng đồ họa vector bạn tạo tất cả các kiểu đường một cách dễ dàng từ lâu đã được sử dụng như là nền tảng cho mục đích tồn tại của chúng. Khi vẽ các đường, CorelDRAW 10 có lẽ là một trong những trình ứng dụng trực giác nhất và mạnh nhất để sử dụng. Chắc chắn có đầy đủ các công cụ tạo đường giúp bạn tạo tất cả các dạng đường nét một cách chính xác. Trong chương này, chúng ta khám phá một cách chi tiết những đặc tính này và cung cấp một nền tảng chính nhằm nắm vững cách sử dụng của chúng.

Nắm vững được các Line Tool của CorelDRAW 10

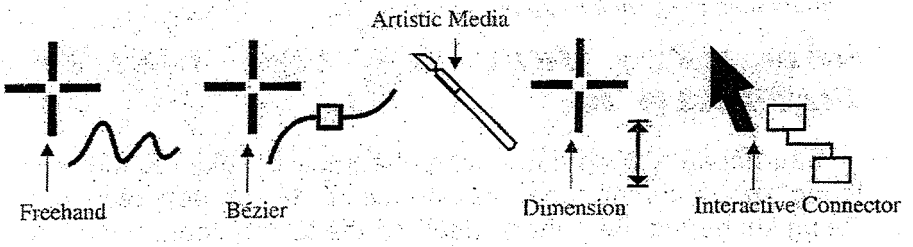
Câu nói cũ "đường dẫn nhanh nhất giữa hai điểm là một đoạn thẳng" mô tả chỉ một phần vấn đề khi nó đề cập đến các vector. Trong khi đường dẫn "nhanh nhất" có thể là một đoạn thẳng, toán học và hình học giúp các đoạn thẳng có thể tạo hình tất cả các loại hình dạng. Mỗi một Line Tools trong CorelDRAW 10 giúp bạn tạo những đường dẫn cần thiết giữa các điểm. Những đường dẫn này được hiển thị bởi các vector giữa các điểm. Một cách tiêu biểu, các vector được đề cập như "những đoạn", và các điểm trên các đoạn được xem như "những nút" hoặc trong một số trường hợp gọi là "những điểm điều khiển".

Cho dù bạn sử dụng Line Tool để vẽ, thì đối tượng cơ bản mà bạn tạo đơn giản chỉ là một đoạn của loại này hay loại khác. Khi các đoạn đã được vẽ, chúng có thể được áp dụng với các đặc tính (màu sắc, độ rộng, mẫu, đầu mũi tên, v.v.) để thay đổi diện mạo của chúng. Các đoạn có thể là thẳng hay cong và bao gồm hai hay nhiều nút. Việc nối các điểm đầu và điểm cuối của một đường dẫn sẽ đóng các đường dẫn đó. Nếu không được nối chúng vẫn là những đường dẫn mở.

Các Line Tool của CorelDRAW 10 bao gồm 5 công cụ cơ bản được nhóm trong Toolbox chính giữa Zoom/Pan và Rectangle Tools.



Các Line Tools bao gồm Freehand và Bézier Drawing Tools tiêu chuẩn của CorelDRAW, cùng với Artistic Media, Dimension, và Interactive Connector Tools chuyên dụng hơn. Một số công cụ này có liên quan chặt chẽ với nhau, vì vậy việc nhận biết các vị trí Toolbox của chúng và diện mạo của các con trỏ công cụ của chúng là một chiến lược đúng đắn (xem hình 10.1).



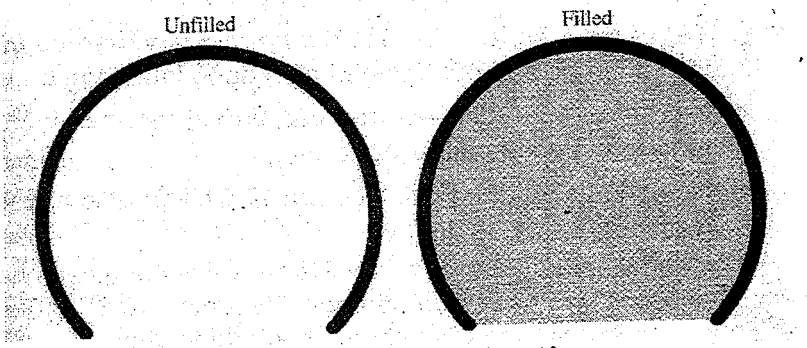
Hình 10.1 Các nhanh nhất để nhận ra công cụ nào mà bạn đã chọn bằng cách nhận biết các trạng thái con trỏ của chúng.

Cách đưa một đường mở

Phụ thuộc vào các tùy chọn CorelDRAW 10 của bạn hiện được chọn như thế nào, các đối tượng đường mở - tại đó, các điểm đầu và điểm cuối không được nối - có thể hoặc không thể cho phép bạn áp dụng một màu tô vào vùng bên trong của đường. Điều này có thể gây bối rối nếu bạn quen với việc sử dụng các trình ứng dụng khác (như Adobe Illustrator) mà bình thường cho phép các đường mở được tô thêm theo mặc định. Theo mặc định, CorelDRAW không cho phép bạn áp dụng các đầu tô vào các đường mở mới được tạo (xem hình 10.2).

Để thay đổi thao tác vẽ của CorelDRAW 10 nhằm cho phép tất cả các đường mở được tô - mà không cần đóng đường đầu tiên - hãy theo các bước sau:

1. Mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J).
2. Nhấp để mở rộng thư mục cây dưới Document vi tính nhấp General để hiển thị các tùy chọn được kết hợp ở bên phải của hộp thoại.



1. Không được tô 2. Được tô

Hình 10.2 Đường mở này được hiển thị không được tô và được tô.

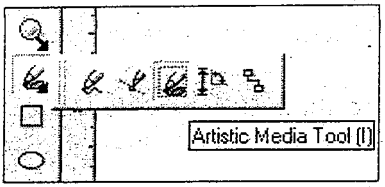
3. Nhấp tùy chọn Fill Open Curves để nó được chọn và nhấp OK để đóng hộp thoại.

Sau khi chọn tùy chọn này, bất kỳ các đường dẫn mở nào mà bạn đã tạo đều hỗ trợ khả năng cho bạn khả năng áp dụng một màu tô vào vùng bên trong của chúng.

Sử dụng Artistic Media Tool

Artistic Media Tool là một công cụ mạnh có thể tạo nhiều loại "các hiệu ứng đường" khác nhau. Các hiệu ứng đường này là duy nhất bởi vì chúng áp dụng các hiệu ứng được liên kết động vào các đường, thay vì thay đổi các thuộc tính đường viền của đường. Công cụ đặc biệt này cho phép bạn hoặc là vẽ trong khi ăp dụng các hiệu ứng này, hoặc áp dụng các hiệu ứng vào các đường đang có sẵn. Artistic Media Tool được đặt trên Toolbox chính được nhóm với nhau

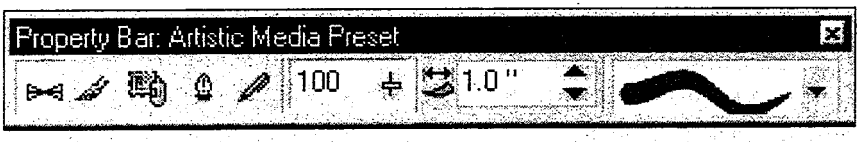
như được mô tả với các công cụ vẽ đường khác của CorelDRAW 10.



Khi được chọn, Artistic Media Tool cho phép bạn

- "Tô" các nét cọ lên trên các đường mới hay hiện có bằng cách sử dụng các đối tượng bị biến dạng làm công cụ vẽ.
- "Xịt" nhiều đối tượng lên trên các đường mới hay hiện có trong một hiệu ứng kiểu lập lại.
- Vẽ với hoặc áp dụng các kiểu bút vẽ Calligraphic hay kiểu Pressure.

Khi Artistic Media Tool được chọn, Property Bar cung cấp nhanh trạng thái đường vẽ khác nhau để chọn (xem hình 10.3), mỗi một trạng thái có các tùy chọn đặc biệt riêng khi được chọn.

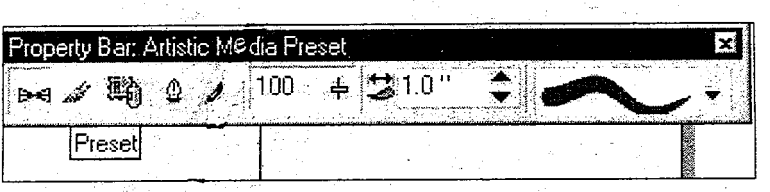


Hình 10.3 Khi Artistic Media Tool được chọn, Property Bar cung cấp năm trạng thái cung cấp vẽ khác nhau.

Áp dụng Presets vào Lines

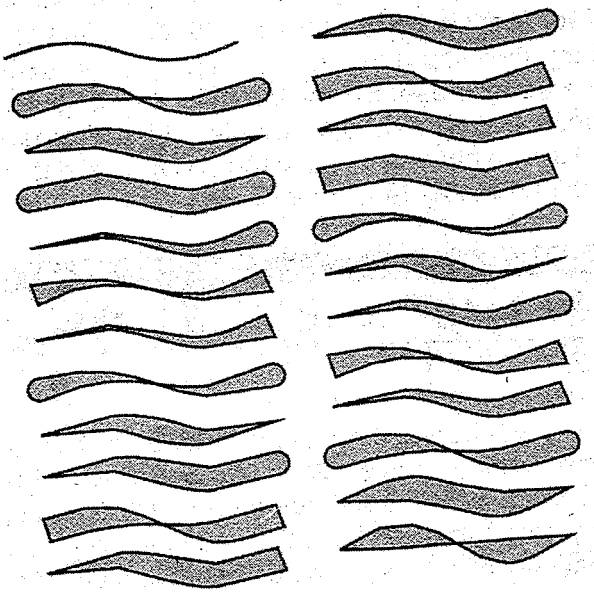
Khi Presets được chọn bên trong Property Bar, việc vẽ các nét với Artistic Media Tool cho phép bạn vẽ bằng cách sử dụng các tình trạng vector được cài đặt trước đặc biệt, mà được liên kết động với một đường gạch dưới. Độ nhẵn và độ rộng của hiệu ứng được áp

dụng được cài đặt theo các tùy chọn Freehand Smoothing và Artistic Media Tool Width trong Property Bar (được mô tả tiếp theo) trong khi hình dạng được áp dụng có thể được chọn từ danh sách các kiểu hiện có trong Preset Stroke List. Việc làm nhẵn được cài đặt dựa trên phần trăm bất cứ nơi nào biến thiên từ 0 (không có độ nhẵn) đến 100 (độ nhẵn tối đa). Độ rộng có thể cài đặt dựa trên đơn vị đo biến thiên từ 0.03 đến 10 inches.



Khi bạn vẽ, một đường được tạo theo kiểu tùy ý và ngay lập tức được áp dụng với hình dạng cài đặt trước được chọn từ Preset Stroke List, mà mô tả 23 kiểu khác nhau để chọn. Nhiều trong số những loại này thay đổi và thay thế hình dạng của các hình dạng ở giữa, ở đầu, và điểm cuối của đường. Các điểm bắt đầu và điểm cuối được thay đổi theo các hình tròn và hình vuông, trong khi ở giữa đường dẫn có thể mỏng hoặc dầy, hoặc có thể chính nó giao nhau ở điểm giữa. Hình 10.4 mô tả nhiều kiểu Preset này được áp dụng vào một đường cong mở đơn giản.

Thủ thuật *Các kiểu Preset Stroke thực sự là các đối tượng đường đóng được liên kết động với đường mà chúng đã được áp dụng. Điều này có nghĩa là chúng hỗ trợ cả hai các thuộc tính Fill và Outline Pen khi chúng đã được áp dụng.*



Hình 10.4 Đường cong mở đơn giản này được áp dụng khi sử dụng các kiểu Preset Stroke có sẵn của CorelDRAW 10.

Để vẽ một đường bằng cách sử dụng một kiểu Preset Stroke đặc trưng, hãy theo các bước sau:

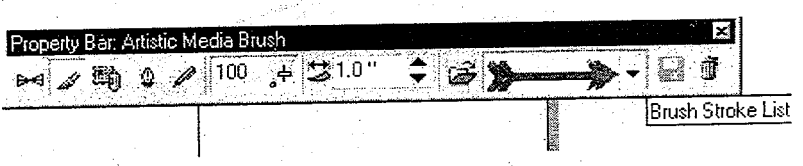
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy chọn Artistic Media Tool từ Toolbox chính được định vị (và được nhóm) với Freehand, Bézier, Interactive, Connector, và Dimension Tools. Con trỏ hiện hành của bạn bây giờ là con trỏ Artistic Media Tool.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, chọn một độ rộng cho hiệu ứng đường nối của bạn.
3. Nhấp menu Preset Stroke List để xem mục chọn và chọn kiểu mà bạn muốn vẽ.
4. Sử dụng một thao tác nhấp và rê để vẽ một đường của bất kỳ hình dạng nào trên trang tài liệu của bạn. Chú ý rằng khi bạn vẽ, một đường viền màu đen biểu thị toàn bộ độ rộng của hiệu ứng đường mới của bạn. Khi bạn nhả nút chuột, đường mà

bạn đã vẽ ngay lập tức được áp dụng với một hiệu ứng đường.

5. Với đối tượng vừa mới được tạo vẫn được chọn, bạn có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để chỉnh sửa các đặc tính của nó hoặc bằng cách điều chỉnh các cài đặt Freehand Smoothness hay Width hay bằng cách chọn một kiểu mới và khác từ danh sách Preset Stroke. Nếu không, đường mới của bạn hoàn thành.

Vẽ với các Brush

Vẽ trong khi Brush được chọn như bạn thấy Artistic Media Tool của bạn, như được mô tả kế tiếp, cho phép bạn "tô" các đường lên trên trang tài liệu của bạn theo cách thú vị nhất. Với mỗi gạch được tạo bằng cách sử dụng trạng thái Brush, đường mà bạn tạo ngay lập tức được áp dụng với một đối tượng được lưu bị biến dạng theo dạng đường của bạn. Brush được sử dụng từ dạng của nhiều hình ảnh khác nhau, vốn được lưu trước đó một cách đặc trưng dưới dạng các nét cọ. Giống như Presets, Brush gia tăng toàn bộ chiều dài của mỗi nét mà bạn tạo.

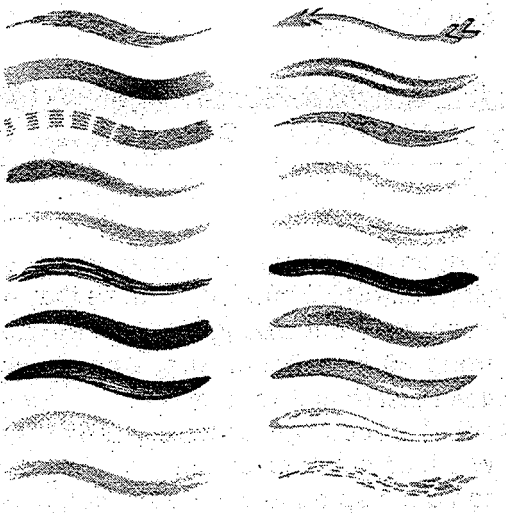


CorelDRAW được trang bị với nhiều kiểu Brush Stroke, các hiệu ứng được hiển thị ở hình 10.5 và 10.6. (Bạn sẽ thấy một tập hợp các nét Brush bổ sung tùy ý được cung cấp trên cùng một CD-ROM). Chọn từ một trong 20 kiểu Brush Stroke bằng cách sử dụng lựa chọn Brush Stroke List trong Property Bar. Trong khi Brush là trạng thái Artistic Media Tool của bạn, cả hai tùy chọn Freehand Smoothness và Tool Width có thể được sử dụng để thay đổi diện mạo của đối tượng đồ họa được áp dụng vào đường của bạn.

Chỉ khi bạn có thể với Presets, bạn có thể vẽ trực tiếp trên màn hình bằng cách sử dụng một kiểu Brush đặc trưng hoặc áp dụng đơn giản một kiểu Brush vào một đường hiện có. Để vẽ bằng cách sử dụng một nét cọ, hãy chọn Artistic Media Tool và sử dụng các

tùy chọn Property Bar để chọn một kiểu Brush và bắt đầu vẽ bằng cách nhấp rê trên trang của bạn. Để áp dụng một nét cọ mới vào một đường hiện có, hãy chọn đường bằng cách sử dụng Artistic Media Tool, chọn trạng thái Brush, và sử dụng các tùy chọn Property Bar để chọn một độ rộng và kiểu Brush Stroke. Khi một Preset đã được vẽ hoặc áp dụng vào một đường, bạn có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để làm thay đổi các đặc tính của nó bất kỳ lúc nào.

Mở các nét cọ khác được lưu bằng cách nhấp nút Open trong Property Bar, màn mở một hộp thoại Browse cho phép bạn định vị folder chứa cọ hoặc danh sách mà bạn muốn sử dụng. Bạn cũng có thể lưu các đối tượng riêng của bạn dưới dạng các nét cọ và bổ sung chúng vào danh sách Brush Stroke hiện có bằng cách nhấp nút Save, và lần lượt mở hộp thoại Save As. Các đối tượng Brush được lưu bằng cách sử dụng dạng trình bày chuẩn của Corel (CMX).



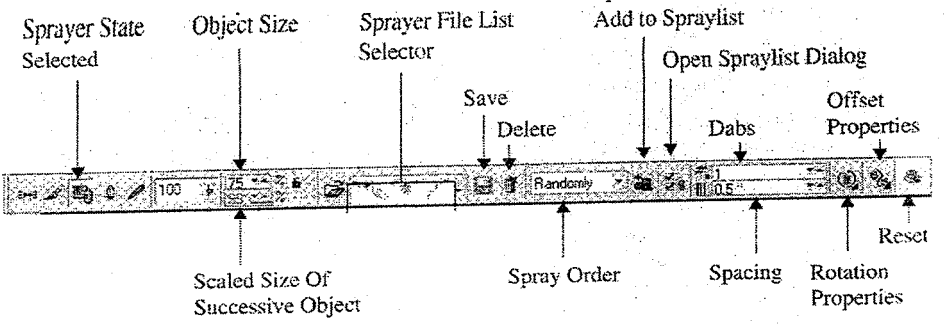
Hình 10.5 Đường này đã được áp dụng các đối tượng Brush Stroke có sẵn.



Hình 10.6 Bản vẽ đường này đã được áp dụng các kiểu Brush khác nhau để minh họa các ứng dụng thực tế của chúng.

Áp dụng Sprayer

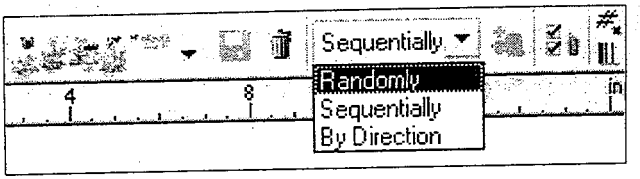
Trạng thái Sprayer của Artistic Media Tool phức tạp hơn các trạng thái khác nhưng không phức tạp khi vẽ hay áp dụng. Khi Sprayer được chọn, nhiều tùy chọn trở nên có sẵn trong Property Bar, như được mô tả kế tiếp. Trạng thái Sprayer có hiệu ứng lập lại một hình ảnh đồ họa dọc theo một đường được vẽ (hay có sẵn), dựa trên các tùy chọn spray được chọn trong Property Bar. Các đối tượng Sprayer lập lại một cách đồng bộ hay ngẫu nhiên toàn bộ chiều rộng của một đường, trong khi các tùy chọn Size/Scale, Spray Order, Dabs, Spacing, Rotation, and Offset sử dụng hình thức biến thiên vốn có thể được điều khiển bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar.



Lần sử dụng đầu tiên thuộc tính này có thể gây chán nản, bởi vì các kiểu Sprayer dường như được áp dụng theo một cách không được điều khiển - đặc biệt nếu đường mà bạn vẽ hay áp dụng các hiệu ứng này vào thì phức tạp. Sự thật là có nhiều biến đổi được sử dụng đến nỗi dường như nó chỉ theo cách này. Việc áp dụng một trong các kiểu Sprayer này vào việc tạo ra các thay đổi nhỏ dưới các tùy chọn có sẵn làm cho các hiệu ứng của chúng trở nên rõ ràng hơn nhiều. Hãy nhớ các tùy chọn sau xác định mục đích và hiệu ứng của các tùy chọn có sẵn trong Property Bar khi Artistic Media Tool được cài đặt với Sprayer.

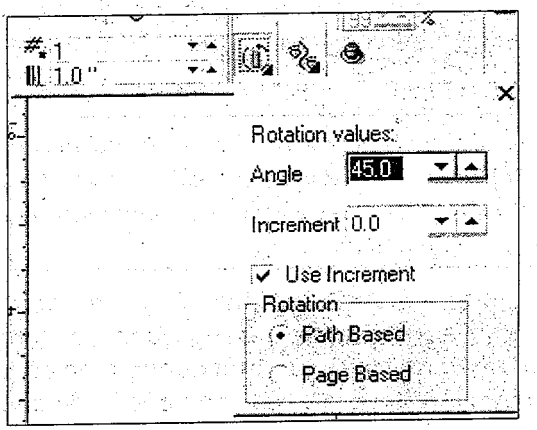
Object Spray Size/Scaling Hai tùy chọn này điều khiển kích cỡ đối tượng nào của kiểu Sprayer dựa trên phần trăm việc định tỉ lệ của đối tượng vuông góc được chọn. Khi tùy chọn Size/Scale được mở khóa, bạn có thể cài các đối tượng đang định tỉ lệ giữa các đối tượng liên tiếp được làm tăng hay giảm về kích cỡ tỉ lệ của kích cỡ đối tượng đầu trong kiểu Sprayer.

Spray Order Menu xổ xuống (được mô tả kế tiếp) cho phép bạn cài đặt thứ tự của các đối tượng Sprayer theo Randomly, Sequentially, hay By Direction. Nếu kiểu Sprayer chỉ mô tả một đối tượng để thay đổi, việc thay đổi tùy chọn này dường như không có hiệu ứng.

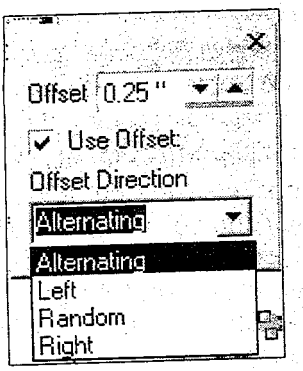


Dabs and Spacing Hai giá trị này cho phép bạn điều khiển số đối tượng được đặt dọc theo đường của bạn và khoảng cách giữa các điểm giữa của mỗi đối tượng. Các Dab là các đối tượng riêng biệt trong kiểu Sprayer, trong khi Spacing điều khiển bao nhiêu đối tượng xuất hiện trong một khoảng cách được cho.

Rotation Các tùy chọn Rotation (như được mô tả phía dưới) cho phép bạn cài đặt góc quay cho đối tượng đầu tiên của kiểu Sprayer. Việc sử dụng tùy chọn Increment cho phép bạn kết hợp các giá trị quay dưới mỗi một đối tượng kế tiếp. Các góc quay và các giá trị gia tăng có thể được dựa trên phép đo độ tỉ lệ với trang hay đường mà các đối tượng được áp dụng.



Offset Tùy chọn Offset (được mô tả bên dưới) cho phép bạn điều khiển khoảng cách giữa gốc trung tâm của các đối tượng Sprayer đến đường mà chúng được áp dụng. Offset có thể được cài đặt động (mặc định), với các cài đặt từ khoảng 0.01 đến 13 inch. Hướng của Offset cũng có thể được cài đặt theo Alternating (mặc định), Left, Random, hay Right. Để không làm hoạt động các tùy chọn Offset, hủy kiểm tùy chọn Use Offset trong bộ chọn mà cài đặt phép đo Offset đến 0.



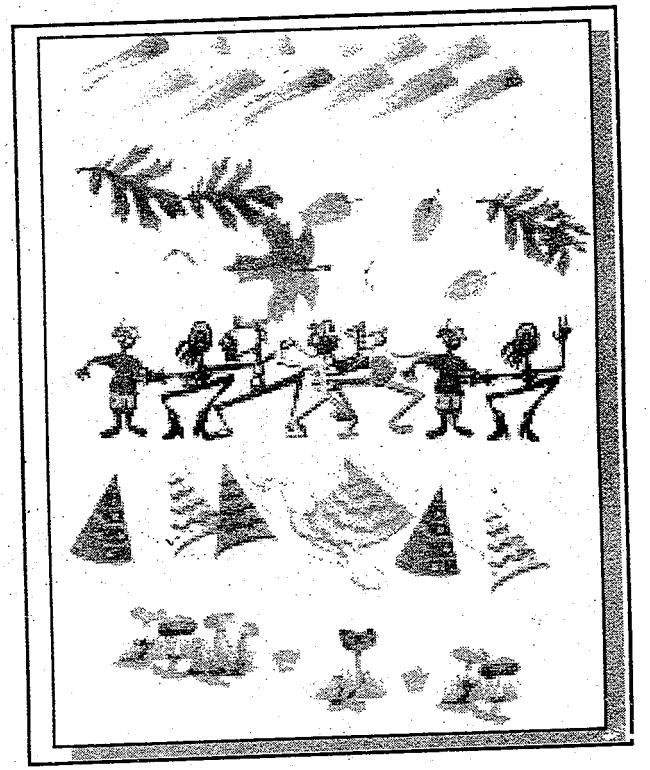
Reset Việc nhấp Reset cho phép bạn trở lại tất cả các cài đặt kiểu Sprayer trong Property Bar sang các cài đặt mặc định gốc của chúng.

Thủ thuật *Để hủy một kiểu từ danh sách Sprayer File, hãy nhấp để chọn kiểu trong danh sách và nhấp nút Delete trong Property Bar. Việc làm này sẽ ngay lập tức hủy kiểu được chọn từ danh sách.*

Như với các trạng thái Artistic Media Tool, bạn có thể vẽ trong khi áp dụng một hiệu ứng đường bằng cách sử dụng một kiểu Sprayer, hay áp dụng một kiểu vào một đường hiện có. Để vẽ bằng cách sử dụng một kiểu Sprayer, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy chọn Artistic Media Tool từ Toolbox chính.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, chọn Sprayer làm trạng thái công cụ, một Tool Width, và một kiểu từ Sprayer File List.
3. Sử dụng thao tác nhấp và rê, vẽ dạng đường dẫn của bạn và chú ý khi bạn vẽ đường dẫn được xác định như thế nào. Khi nút chuột được nhả, kiểu Sprayer được áp dụng vào đường đó.
4. Để áp dụng một kiểu Sprayer vào một đường hiện có trên trang tài liệu của bạn, hãy nhấp để chọn đường bằng cách sử dụng Artistic Media Tool chọn một kiểu từ danh sách Sprayer File trong Property Bar, và kiểu đó được áp dụng ngay.

Với một Sprayer Style được áp dụng và đường được chọn, bạn có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để chỉnh sửa kiểu Sprayer. Việc thực hiện như thế sẽ chỉnh sửa chỉ kiểu khi nó được áp dụng vào đường của bạn mà không là kiểu gốc trong bộ chọn Sprayer File List. Khi một kiểu Sprayer đã được vẽ hay được áp dụng vào một đường, bạn có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để thay đổi các đặc tính của nó bất cứ lúc nào. Hình 10.7 mô tả một mẫu các kiểu Sprayer có sẵn được áp dụng bằng cách sử dụng các cài đặt mặc định. (Bạn cũng sẽ thấy một tập hợp các kiểu Sprayer bổ sung tùy ý trên CD-ROM).



Hình 10.7 Đường mở này được áp dụng với các kiểu Sprayer File List được chọn bằng cách sử dụng Artistic Media Tool.

Calligraphy và Pressure Pens

Khi Artistic Media Tool được chọn, việc chọn hoặc Calligraphy hoặc Pressure làm trạng thái Artistic Media Tool của bạn cho phép bạn tạo các đối tượng vector giống như các công cụ vẽ dựa vào áp suất hoặc Calligraphic Pen tiêu biểu.

Khi Calligraphic ở trạng thái Artistic Media Tool, các tùy chọn hiện có giúp bạn điều khiển cả hai Tool Width và Nib Angle của các đường. Bạn có thể cài đặt các thuộc tính trước khi vẽ các đường hay với các đường hiện có trong tài liệu của bạn. Khi một hiệu ứng calligraphy đã được vẽ hay được áp dụng vào một đường, bạn có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để thay đổi các thuộc tính của nó bất cứ lúc nào.

Khi vẽ với chế độ Artistic Media Tool, chỉ có độ rộng của đường có thể được cài đặt với tùy chọn chung Tool Width trong Property Bar. Chế độ Pressure có nghĩa là bắt chước các hiệu ứng vẽ với một bút vẽ nhạy độ nén. Có lẽ kết quả tối ưu nhất trong việc sử dụng công cụ này đã được hoàn thành bởi một kim điện tử hay một bản vẽ kỹ thuật số.

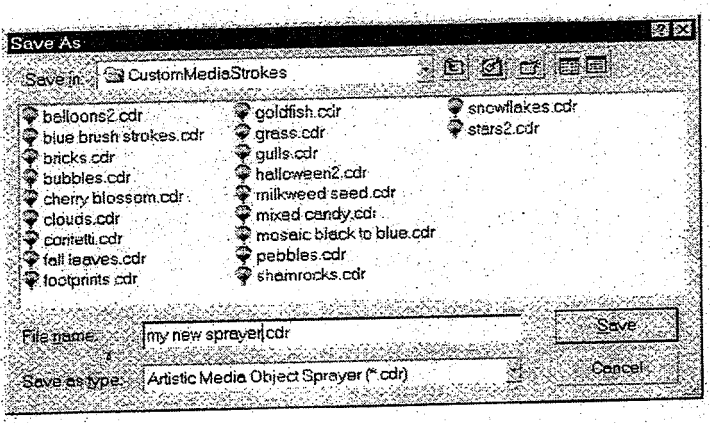
Lưu các Brush và Spray Stryle

Khi bạn trở nên quen dần với việc sử dụng Artistic Media Tool, bạn có thể muốn tạo và lưu các kiểu Brush và Sprayer của riêng bạn. Cả hai trạng thái công cụ này cho phép bạn thực hiện điều này và theo nhiều cách tương tự. Các kiểu Brush và Sprayer mà bạn lưu sẽ có sẵn trong các lựa chọn Brush hay Sprayer File List. Để lưu một kiểu Brush hay Sprayer vào danh sách bộ chọn bằng cách sử dụng một đối tượng đồ họa mà bạn đã tạo, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, đối tượng đồ họa hay các đối tượng mà bạn muốn lưu dưới dạng một kiểu Brush hay Sprayer. Việc nhóm các đối tượng với nhau (CTRL+G) sẽ tạo bước kế tiếp đơn giản hơn.
2. Chọn Artistic Media Tool từ Toolbox chính, chọn hoặc Brush hoặc Spray dưới dạng chế độ công cụ, và nhấp các đối tượng bằng cách sử dụng con trỏ công cụ của bạn để chọn chúng.

chế độ công cụ mà bạn chọn quyết định chế độ dành cho các đối tượng được chọn của bạn (có nghĩa là các trạng thái Brush hay Sprayer Tool). Các đối tượng New Brush được lưu dưới dạng Corel Presentation (CMX), trong khi các đối tượng Sprayer mới được lưu dưới dạng CorelDRAW (CDR).

3. Chọn New Spraylist từ danh sách Spraylist File và nhấp nút Add To Spraylist trên thanh liệt kê Spray Tool. Nhấp nút Save trong Property Bar để mở hộp thoại Save As (xem hình 10.8).
4. Nhập một tên cho kiểu Brush hay Sprayer mới của bạn và nhấp OK trong hộp thoại để lưu nó. Kiểu Brush hay Sprayer mới của bạn ngay lập tức có sẵn trong các bộ chọn Property Bar Brush hay Sprayer File List trong khi mỗi một công cụ được chọn. Theo mặc định, tất cả các kiểu Brush và Sprayer mới được lưu trong folder có tên là CustomMediaStrokes trong Corel/Graphics10/Draw.
5. Để hủy một kiểu Brush hay Sprayer từ mỗi danh sách được chọn, chọn kiểu và nhấp nút Delete.

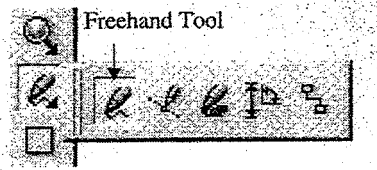


Hình 10.8 Nhấp nút Save trong Property Bar sẽ mở hộp thoại Save As, mà cho phép bạn bổ sung các đối tượng được chọn dưới dạng các kiểu Brush hay Sprayer.

Vẽ với Freehand Tool

Freehand Tool rõ ràng cho phép bạn vẽ như thể bạn đang vẽ một bản vẽ tự do trên một tập giấy vẽ với một bút chì hay bút mực.

Thật ra, cách duy nhất để vẽ bằng cách sử dụng Freehand Tool là có thể khi được trang bị một bảng kỹ thuật số và một bút vẽ. Bạn cũng có thể nhấp và rê đơn giản nút chuột của bạn. Việc phác thảo một đường với Freehand Tool sẽ tạo một đường vector đóng hoặc mở. Freehand Tool được định vị trong Toolbox chính được nhóm với các công cụ tạo đường khác của CorelDRAW 10, như được mô tả phía dưới.

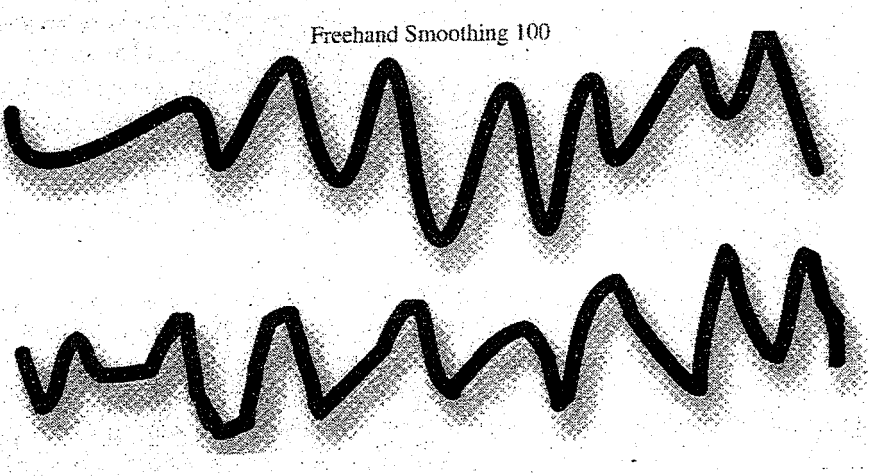


Để vẽ một đường dưới Freehand Tool, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy chọn Freehand Tool từ Toolbox chính. Nó được nhóm dưới các công cụ dành cho Artistic Media, Bézier, Dimension, và Interactive Connector.
2. Để tạo một đường tiếp theo, nhấp và rê bằng cách sử dụng Freehand Tool để tạo một đường. Ngay khi nút chuột được nhả, đường nét đã hoàn thành.
3. Để vẽ một đoạn thẳng giữa hai điểm trên trang của bạn, nhấp một lần để xác định điểm đầu của đoạn và một lần thứ hai ở một vị trí trang khác để xác định điểm cuối của đường. Ngay khi nút chuột được nhả, đường đó được hoàn thành.
4. Trong khi đường của bạn được chọn, hãy sử dụng các tùy chọn Property Bar để tạo tùy ý độ rộng, mũi tên, hay mẫu kiểu đường của nó và/hoặc áp dụng một màu bằng cách sử dụng nhấp phải trên bất kỳ các màu trong bảng mẫu màu trên màn hình.

Tại các cài đặt mặc định, các đường cong được vẽ với Freehand Tool thường xuất hiện ít nhẵn hơn khi được vẽ bằng cách sử dụng các công cụ vẽ khác. Bạn có thể điều khiển thao tác này bằng cách chỉnh sửa tùy chọn Freehand Smoothing trong Property Bar trước khi vẽ đường tự do của bạn có nghĩa là việc chỉnh sửa thanh trượt cho phép bạn vẽ các đường có độ nhẵn thay đổi. Freehand Smoothing có thể được cài đặt biến thiên từ 0 đến 100% (mặc định). Các

giá trị thấp hơn áp dụng độ nhẵn ít hơn, và các giá trị cao hơn áp dụng độ nhẵn nhiều hơn. Hình 10.9 trình bày các kết quả của việc chỉnh sửa các giá trị nhẵn.



Hình 10.9 Hai đường này được vẽ với Freehand Tool được tạo bằng cách sử dụng các giá trị Freehand Smoothing khác nhau.

Vẽ với Bézier Tool

Thuật ngữ "Bézier" có nguồn gốc từ nhà phát minh (Pierre Bézier) người đã nghĩ ra một công thức cho mã cơ bản mà trên đó hầu hết các đường cong vector được tìm thấy. Thực chất lý thuyết khẳng định rằng tất cả hình dạng bao gồm các đường và các nút. Dạng một đường Bézier có thể hoặc cong hoặc thẳng. Dạng đường được điều khiển bởi các thuộc tính nghiêng của các nút mà bao gồm chúng. Hai (hay nhiều) nút được thấy để các đoạn thẳng hay cong được xem như là một "đoạn". Trong thực tế, các thuật ngữ "đoạn" và "đường" có thể thay thế cho nhau khi cần thiết, trong khi các đoạn có thể là cong hoặc thẳng. Hai hoặc nhiều đường được kết hợp để tạo thành một loạt các đoạn ít hoặc không liên tục và các nút được xem như là một "đường kết".

Khi một đường Bézier tồn tại trên trang tài liệu của bạn, các thành phần của nó có thể được chỉ định các thuộc tính đặc trưng.

Các thành phần đoạn có thể được cài đặt theo các độ rộng, các kiểu, đầu mũi tên, calligraph, và các màu, của đường đặc trưng, trong khi các thành phần nút có thể được cài đặt theo các kiểu khác nhau (Cusp, Smooth, hoặc Symmetrical), hoặc dạng của chúng có thể được điều khiển bằng cách sử dụng các kiểu Corner và Line Cap khác nhau. Các đường Bézier có thể thao tác và chỉnh sửa liên tục bằng cách đặt lại các nút giữa các đoạn, thay đổi các thuộc tính của các nút, hoặc điều khiển vị trí của các điều khiển đường cong bằng cách điều khiển các nút.

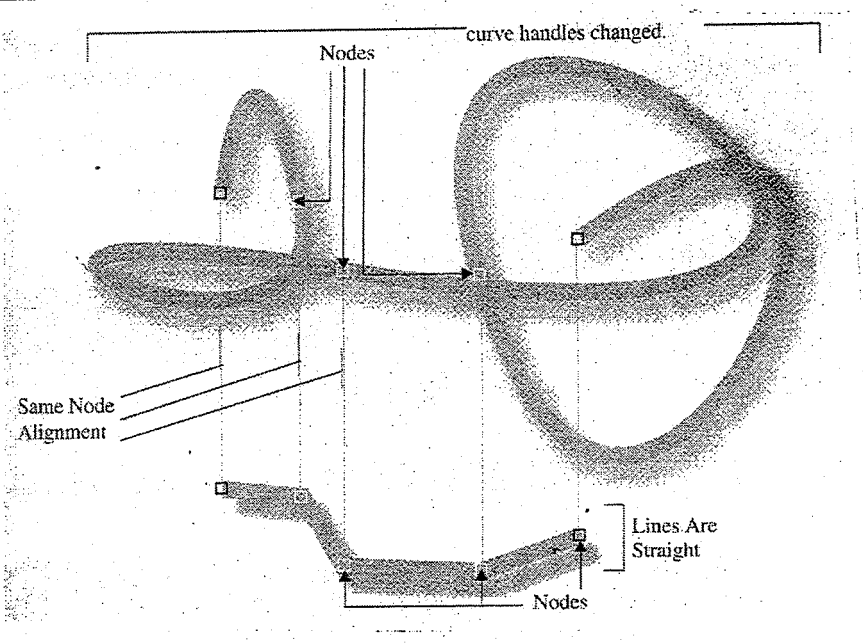
Bézier Anatomy

Việc vẽ Bézier trong CorelDRAW 10 sẽ tạo mức độ chính xác cao và sự chính xác so với các trình ứng dụng đồ họa khác và có lẽ trực giác hơn khi sử dụng. Một phần là do trong khi sử dụng Bézier Tools, CorelDRAW 10 cung cấp nhiều sự phản hồi giao diện để giúp bạn thực hiện việc tạo đường và chỉnh sửa các tác vụ. Thông tin được hiển thị bao gồm sự phản hồi mục chọn, thông tin xem trước và các hiệu ứng trôi nổi trong khi các nút và các đường đang được thao tác.

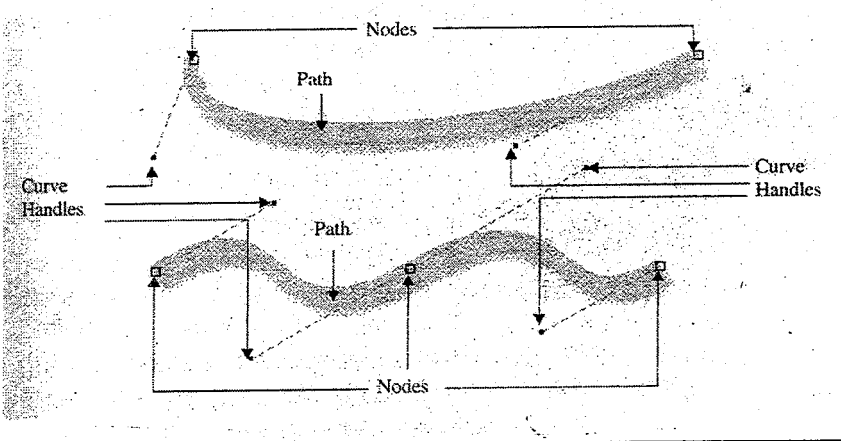
Các dạng đường được điều khiển theo từng phần để các thuộc tính nút và vị trí của các điều khiển đường cong. Hai đường có thể có cùng số nút trong cùng vị trí tương ứng với nhau, nhưng khi các thuộc tính đường cong nút thay đổi, các đường này có thể có những hình dạng hoàn toàn khác nhau. Hình 10.10 trình bày hai đường giống nhau ngoại trừ các thuộc tính cong được áp dụng cho các nút của chúng. Kết quả là có một sự khác nhau rất lớn về dạng của hai đường.

Mỗi một nút trên một đường có ít nhất một tính điều khiển đường cong, điều khiển dạng đường. Các nút ở đầu hay cuối của một đường chỉ có một núm điều khiển đường cong. Các nút giữa các phân đoạn đường mô tả hai núm đường cong (xem hình 10.11). Các núm điều khiển đường cong của mỗi một đường có thể được điều chỉnh theo bất kỳ vị trí đường tròn tỉ lệ với nút chúng điều khiển.

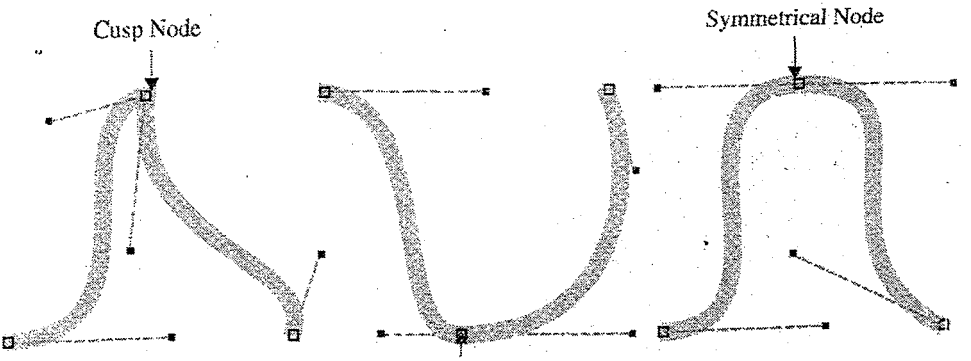
Các nút có thể được cài đặt hoặc theo Cusp, Smooth, hoặc Symmetrical (xem hình 10.12). Các nút Cusp cho phép dạng đường được cài đặt 1 cách độc lập trên mỗi một bên của một nút.



Hình 10.10 Hai dạng đường này có cùng các thuộc tính ngoại trừ các thuộc tính của các nút và các đường của chúng.



Hình 10.11 Các điểm cuối của đường bao chỉ một nút và núm điều khiển đường cong, trong khi các nút giữa các đường có hai núm điều khiển đường cong.



Hình 10.12 Trong mỗi một đường này, nút ở giữa đã được cài đặt theo các điều kiện nút khác nhau.

Điều này có nghĩa là các đường cong hoặc thẳng giúp đường thay đổi hướng ngay lập tức tại nơi chúng gặp một nút. Vì lý do này, các nút Cusp có lẽ đơn giản nhất khi thao tác. Các nút Smooth gây ra độ nghiêng đường và hướng để chỉnh hàng trên hai bên của một nút, mới có hiệu ứng tạo một sự chuyển tiếp nhẵn ở điểm của nút. Các núm điều khiển đường cong bao quanh một nút Smooth có thể là các khoảng cách bằng nhau từ nút đó. Các nút Symmetrical tạo dạng đường ở mỗi bên bằng nhau theo độ nghiêng nhưng giống nhau về gốc, có nghĩa là chúng tương tự với các nút Smooth nhưng tạo ra diện mạo đường cong tương đương về mỗi bên của một nút.

Tạo một New Bézier

Tạo dạng một đường thì dễ hơn nhiều sau khi nó đã được vẽ, nhưng nếu bạn muốn, bạn có thể vẽ với Bézier Tool và thao tác đường cong khi bạn đã tạo chúng. Khi vẽ với công cụ này, các thao tác nhấp đơn xác định các vị trí nút mới được nối bởi các đường thẳng. Khi bạn tiếp tục nhấp để xác định các vị trí nút mới, đường của bạn tiếp tục nối. Nhưng việc sử dụng một thao tác nhấp và rê có một hiệu ứng khác và cần thiết thực hiện hai điều: Thao tác nhấp xác định vị trí nút, trong khi thao tác rê xác định dạng đường cong. Khi bạn rê, con trỏ đang xác định vị trí của núm điều khiển đường

cong vốn điều khiển nút mà bạn vừa xác định. Nhấp và rê liên tục sẽ tạo một đường cong liên tục được tạo dạng bởi nhiều nút và những núm điều khiển đường cong.

Thủ thuật *Khi vẽ với Bézier Tool, việc giữ CTRL khi bạn nhấp để tạo các nút mới sẽ nén vị trí của chúng để chỉnh hàng, dọc, ngang, hoặc trong các góc đường nén tỉ lệ với vị trí nút đã được tạo trước đó, việc giữ CTRL trong khi rê các núm điều khiển đường cong sẽ ném những góc của chúng theo trị số gia tăng 15 độ tỉ lệ với nút cuối được tạo.*

Để tìm hiểu xa hơn về thao tác vẽ này, hãy theo các bước dưới đây :

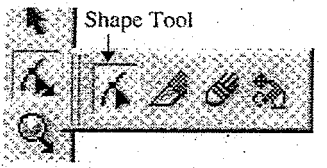
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy chọn Bézier Tool (F5) từ Toolbox chính.
2. Sử dụng một thao tác nhấp đơn để xác định vị trí lúc đầu của dòng.
3. Nhấp lại để xác định một vị trí thứ hai ở một nơi nào đó trên trang của bạn. Chú ý rằng hai nút được nối tự động bởi một đoạn thẳng.
4. Lần này hãy sử dụng một thao tác nhấp và rê, nhấp để xác định vị trí nút thứ ba trong một vị trí khác, nhưng tiếp tục rê theo bất kỳ hướng nào. Chú ý rằng khi bạn rê, các nút thứ hai và thứ ba được nối tự động bởi một đường cong, và hai núm điều khiển đường cong dường như được nối với nhau bởi một đường có dấu chấm. Điểm mà bạn đang rê là một trong những núm điều khiển này. Bạn cần rê núm điều khiển đường cong từ nút xa hơn, thì đường cong trở nên được nhấn mạnh hơn.
5. Nhả nút chuột và chú ý rằng các núm điều khiển đường cong vẫn còn trong chế độ xem. Bạn vừa tạo một đường cong Bézier bao gồm ba nút.
6. Tiếp tục khám phá các nút đang định vị và các đường cong đang được xác định bằng cách nhấp để xác định các nút mới và nhấp và rê để xác định các đường cong mới.
7. Để tạo một đường đóng của dạng Bézier mới, hãy nhấp con

trỏ công cụ trực tiếp lên nút đầu tiên mà bạn đã xác định. Thao tác này đóng đường và tự động nối nút thứ nhất và cuối cùng. Để kết thúc tác vụ này với đường của bạn bằng cách mở thay vì đóng nó, hãy nhấn SPACEBAR để chọn Pick Tool.

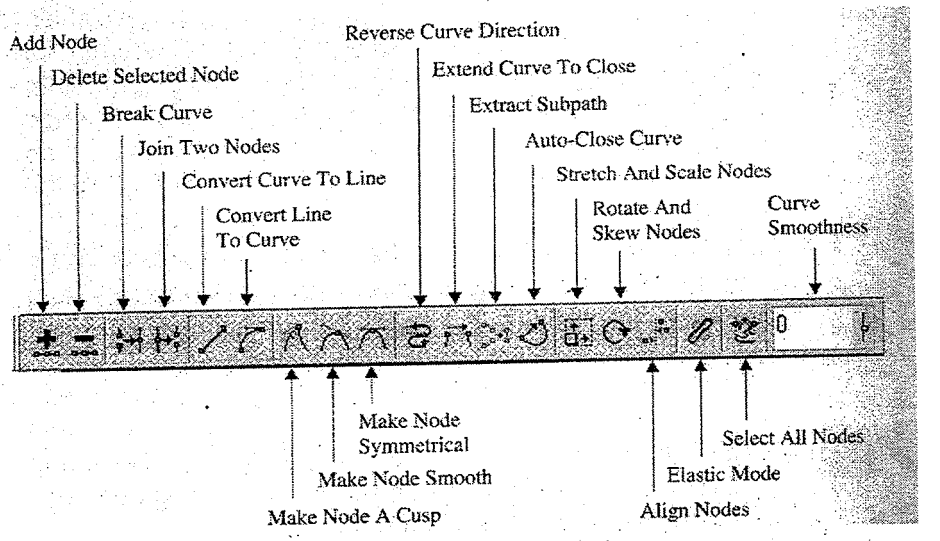
Thủ thuật *Trong khi vẽ với Bézier Tool, việc giữ ALT trong khi rê để xác định một dạng cong Bézier sẽ cho phép bạn thay đổi tương tác vị trí của các nút mới khi bạn tạo dạng cong.*

Bézier và Property Bar

Tất cả các dạng đường được điều khiển bởi các thuộc tính của các nút và các đường bao gồm chúng, mỗi một thành phần của nó có thể được chỉnh sửa bằng cách sử dụng Shape Tool (F10). Shape Tool có thể được tìm thấy trong Toolbox chính được nhóm với Knife, Eraser, và Freehand Transform Tools.



Ngoài việc thay đổi vị trí nút và dạng cong lẫn nhau, một dãy toàn bộ các nút lệnh có sẵn trong Property Bar khi một đường cong mở hoặc đóng được chọn với Shape Tool. Các nút lệnh trở nên có sẵn phụ thuộc vào bộ phận của một đường được chọn và cung cấp các lệnh để bổ sung hoặc hủy các nút, nối hoặc không nối các nút, chuyển các đường thẳng sang đường cong (hoặc ngược lại),



Hình 10.3 Khi chỉnh sửa các đường cong và các nút với Shape Tool, Property Bar cung cấp các nút lệnh này.

Thay đổi điều kiện của các đường giữa thẳng và cong, đảo các trạng thái nút giữa Cusp, Smooth, và Symmetrical. Property Bar cũng cho phép bạn đổi trật tự của các nút và chuyển các nút được chọn theo nhiều cách khác nhau bằng cách sử dụng các tùy chọn bổ sung trong Property Bar (xem hình 10.13).

Khi bạn thực hiện việc chỉnh sửa đường cong của bạn bằng cách sử dụng Shape Tool, bạn sẽ nhận thấy rằng bạn sử dụng một số các nút lệnh có sẵn trong Property Bar nhiều hơn các nút khác bởi vì mỗi lần sử dụng sẽ thực hiện một chức năng đặc trưng sắp xếp từ phổ biến đến chuyên biệt cao. Trước khi đi vào thực tế, nó có thể giúp bạn làm quen với chức năng của chúng trong danh sách sau:

- **Add/Delete Nodes** Rất có thể đây là những nút phổ biến nhất mà bạn sẽ sử dụng, và chúng cho phép bạn bổ sung các nút mới vào một đường cong hay hủy các nút được chọn với Shape Tool. Để bổ sung một nút, hãy nhấp bất kỳ điểm nào trên một đường của bạn để bật sáng vị trí mới và nhấp nút Add Node. Bạn cũng có thể bổ sung một nút mới vào

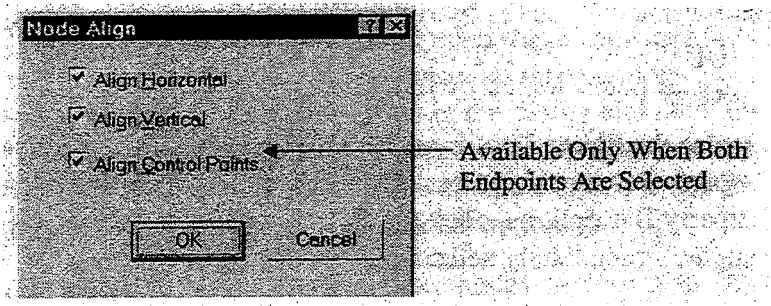
một đường một cách đơn giản bằng cách chọn một hay nhiều nút và nhấp nút này để bổ sung điểm giữa nút được chọn và nút kế tiếp trong đường. Việc nhấn phím (+) trên bàn phím số sẽ có kết quả như nhau. Để hủy một nút, nhấp để chọn nó với Shape Tool và nhấp nút Delete Node. Việc nhấn phím dấu trừ (-) trên phím số hoặc phím DELETE sẽ có kết quả như nhau.

- **Join Nodes/Break Curve** Khi hai nút đầu và nút cuối không được nối trên một đường mở được chọn, việc nhấn nút Join Nodes sẽ nối các nút để tạo kết quả trong một đường kết quả. Trên các đường đơn, chỉ có các nút đầu và cuối không được nối có thể được nối. Trên các đường kết, các nút đầu và cuối được chọn trên hai đường hiện có nhưng riêng biệt cũng có thể được nối. Khi một nút đơn được chọn, việc nhấn nút Break Curve sẽ làm cho hai nút trở nên không được nối, lần lượt làm cho đường đó đứt quãng.
- **Line To Curve/Curve To Line** Hai nút này cho phép bạn đổi trạng thái của một đường thẳng được chọn sang một trạng thái đường cong hay ngược lại. Một thao tác nhấp đơn với Shape Tool sẽ chọn một đường thẳng hay đường cong được chỉ ra bởi một dấu tròn màu đen trên đường đó. Khi các đường cong được chuyển sang các đường thẳng, đường mà bạn đang thao tác tự động được chuyển, nhưng khi việc chuyển một đường thẳng sang một đường cong, đường thẳng đó vẫn cố định, nhưng những núm điều khiển đường cong xuất hiện ở mỗi đầu phân đoạn cho phép bạn rê các núm điều khiển đường cong để thao tác dạng đường. Khi một đường cong được chọn, bạn cũng có thể chỉnh sửa dạng đường cong bằng cách sử dụng một thao tác nhấp và rê ở bất kỳ điểm nào trên đường cong đó và rê để định lại vị trí đường thẳng được theo sau bởi đường cong đó.
- **Extend Curve To Close** Để lệnh này có sẵn, bạn phải có hai nút đầu và cuối của một đường mở được chọn bằng cách sử dụng Shape Tool. Trong những điều khiển này, việc nhấp nút Extend Curve To Close sẽ nối hai nút bằng cách bổ sung một đường thẳng giữa chúng để đóng đường đó.

- **Auto-Close Curve** Khi một đường mở được chọn, việc nhấp nút này sẽ nối các nút đầu và cuối để tạo thành một đường. Bằng cách bổ sung một đường thẳng mới giữa hai nút, bạn vẫn có thể nối các điểm cuối của một đường cong mở một cách tự động bằng cách nhấp phải một đường mở, chọn Property từ menu xổ xuống để mở Option Properties Docker, nhấp nhãn Curve, chọn tùy chọn Close Curve, và nhấp Apply.
- **Reverse Curve Direction** Sử dụng Shape Tool và khi một đường cong trên một đường thẳng được chọn, việc nhấp nút này sẽ có hiệu ứng thay đổi hướng của đường đó. Làm như thế, điểm đầu của đường đó trở thành điểm cuối và ngược lại. Những kết quả được sử dụng nút lệnh này dễ thấy nhất khi điểm đầu hay điểm cuối của đoạn đường đã được áp dụng với một đầu mũi tên, có nghĩa là đầu mũi tên này được áp dụng vào đầu kia của đoạn đường. Bạn cũng có thể thấy những thay đổi tinh vi trong diện mạo của các kiểu đoạn để áp dụng vào một đường sau khi sử dụng nút lệnh này.
- **Extract Subpath** Tùy chọn này chỉ trở nên có sẵn khi một đường kết được chọn. Sau khi nhấp nút Extract Subpath, đường được chọn được tách bởi đường kết, chuyển nó sang một đường riêng biệt. Việc sử dụng lệnh này trên một đường kết bao gồm chỉ hai đường khác nhau thì sẽ giống nhau như sử dụng lệnh Break Apart. Nó hữu ích hơn nhiều khi bạn cần trích một đường đặc trưng ra khỏi một đường kết bao gồm thêm hai đường.
- **Stretch And Scale Nodes** Khi ít nhất hai nút trên một đường được chọn, việc nhấp nút Stretch And Scale Nodes cho phép bạn chuyển khoảng cách tương đối của chúng từ chiều thẳng đứng, chiều ngang, hoặc từ trung tâm. Tám nút điều khiển mục chọn trở nên có sẵn cho phép bạn sử dụng một thao tác nhấp và rê từ bất kỳ thao tác núm điều khiển mục chọn góc theo cạnh hướng ra từ tâm được chọn nút. Việc nhấn giữ SHIFT cho phép bạn cưỡng bức hoạt động định tỉ lệ hoặc trải rộng từ tâm mục chọn.
- **Rotate And Skew Nodes** Khi ít nhất hai nút trên một đường

được chọn, việc nhấp nút Rotate And Skew Nodes cho phép bạn quay hoặc tạo riêng mục chọn nút. Tám núm điều khiển mục chọn trở nên có sẵn, cho phép bạn sử dụng thao tác nhấp và rê từ bất kỳ núm điều khiển mục chọn góc vào để quay các nút theo hướng vòng tròn hoặc cùng chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ. Việc rê từ bất kỳ núm điều khiển cạnh nào sẽ cho phép bạn tạo riêng mục chọn nút hoặc theo chiều thẳng đứng hoặc theo chiều ngang.

- **Aligning Nodes** Khi hai hay nhiều nút được chọn, việc nhấp nút này sẽ mở hộp thoại Node Align, như được mô tả ở dưới, mà cho phép bạn chọn từ các tùy chọn Align Vertical hoặc Align Horizontal vốn tự động gióng hàng mục chọn nút của bạn một cách tương ứng. Ngoài các tùy chọn này, khi chỉ có điểm đầu và cuối của một đường dẫn mở được chọn, bạn cũng có thể chọn để gióng hàng các điểm điều khiển. Điều này có hiệu ứng di chuyển hay điểm cuối của đường đó phủ chồng một cách chính xác lên nhau.



- **Elastic Mode** Tùy chọn hiếm khi sử dụng này đảo trạng thái hoặc trên (trong khi được nhấn) hoặc ra khỏi (không được nhấn và mặc định) và cho phép bạn di chuyển các nút được chọn như khoảng cách tương ứng của chúng với nhau. Ví dụ, khi một mục chọn các nút được chọn, rê một trong những các nút sẽ làm cho các nút khác được rê một khoảng cách ngắn hơn tỉ lệ với nút mà nó đang được rê. Khi chế độ Elastic tắt, tất cả các nút được chọn được di chuyển với những khoảng cách bằng nhau.

- **Curve Smoothness** Điều khiển bộ trượt Curve Smoothness cho phép bạn áp dụng các hiệu ứng bên trong vào một mục chọn các nút đặc trưng, hay vào toàn bộ đường trong khi đường hoàn chỉnh được chọn. Để áp dụng độ nhẵn, chọn các nút điều khiển các đường mà bạn muốn làm nhẵn và rê vị trí điều khiển bộ trượt theo Curve Smoothness hướng tới 100. Khi bạn rê bộ trượt, dạng các đường cong trở nên được làm nhẵn. Tùy chọn này được sử dụng để làm nhẵn các đường được vẽ bằng cách sử dụng Freehand Tool với con chuột hoặc một Tablet Styles.
- **Select All Nodes** Nút này nối trong CorelDRAW 10 và cho phép bạn chọn tất cả các nút trong một đường (hoặc đường kết) một cách nhanh chóng. Bạn cũng có thể chọn tất cả các nút trong một đường với Shape Tool bằng cách nhấn giữ CTRL+SHIFT và nhấp bất kỳ nút nào trên đường đó.

Thủ thuật *Để chọn các nút không liên tục trên một đường (có nghĩa là các nút mà không theo với nhau dọc theo đường đó), nhấn giữ ALT trong khi rê con trỏ Shape Tool để bao quanh các nút theo kiểu "lasso". Bất kỳ nút nào được định vị trong khu vực nó mà bạn khoanh vùng đều được chọn.*

Để tìm hiểu kỹ thực tế việc sử dụng các tùy chọn Property Bar phổ biến nhất này trong khi tạo dạng một đường bằng cách sử dụng Shape Tool, hãy theo các bước sau:

1. Chọn Ellipse Tool (F7) và tạo một hình ellip với bất kỳ kích cỡ nào. Chuyển hình ellip sang đường cong bằng cách nhấp phải đối tượng và chọn Convert To Curves từ menu popup (CTRL+Q). Kết quả là một đường đóng với 4 nút được nối bởi 4 đường cong.
2. Chọn Shape Tool từ Toolbox chính (F10). Chú ý rằng Property Bar bây giờ mô tả tất cả các nút lệnh nút và đường. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút Select All Nodes. Tất cả các nút trên đường đó được chọn ngay lập tức.
3. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút Add Node (hay nhấn nút dấu + trên phím số). Chú ý rằng 4 nút mới được bổ

sung vào mỗi một phân đoạn đường trong đường của bạn và trực tiếp giữa 4 nút được chọn trước.

4. Chọn bất kỳ đường cong nào trên đường đó một lần để chọn nó và nhấp nút Convert Curve To Line trong Property Bar. Đường cong bây giờ là một đường thẳng, và các núm điều khiển đường cong đã biến mất.
5. Nhấp một nút trên một trong những đường cong hiện có khác, rê một trong những núm điều khiển đường cong theo bất kỳ núm nào, và chú ý chúng thay đổi hình dạng của đường như thế nào.
6. Với mục đích được chọn và sử dụng một thao tác nhấp và rê, nhấp dòng giữa đường cong và rê theo bất kỳ hướng nào. Chú ý rằng khi bạn rê, các vị trí điều khiển đường cong ở hai bên di chuyển và dạng đường cong được thay đổi tương ứng.
7. Nhấp bất kỳ nút nào trên đường đó để chọn nó và nhấp nút Make Node Smooth. Rê núm điều khiển đường cong của nút này theo bất kỳ hướng nào. Chú ý rằng núm điều khiển đường cong có thể được rê chỉ theo một hướng đơn. Nhấp nút Make Node A Cusp và thực hiện cùng thao tác. Chú ý rằng các đường nằm trên mỗi bên của nút có thể được làm cong theo bất kỳ hướng nào mà không phụ thuộc vào nhau.
8. Với nút này vẫn được chọn, nhấp nút Break Curve để tách đường đó ở bất kỳ điểm nào. Mặc dù nó không rõ ràng, nhưng hai nút bây giờ là nơi mà nút góc đã được sử dụng. Rê một trong những nút này theo bất kỳ hướng nào để tách các vị trí của chúng. Các nút bây giờ là các điểm điều khiển, bởi vì chúng tách đường dẫn ra để hình thành điểm đầu và điểm cuối.
9. Chọn một trong những nút này, giữ SHIFT khi nhấp luôn nút khác, và nhấp nút Extend Curve To Close. Chú ý đường cong bây giờ đóng lại, trong khi hai nút đã được nối bởi một đường thẳng.
10. Phục hồi thao tác cuối (CTRL+Z) để hủy các nút, trong khi chúng vẫn được chọn, và nhấp nút Align Nodes để mở hộp thoại Align Nodes. Nếu chúng chưa được chọn, hãy nhấp để chọn tất cả 3 tùy chọn (Align Horizontal, Vertical, và Control

Points) trong hộp thoại và nhấp OK để gióng hàng các điểm. Chú ý rằng chúng được định vị để phủ chồng một cách chính xác. Nhấp để chọn hai nút và nhấp nút Join Two Nodes trong Property Bar. Đường của bạn bây giờ đóng, và các nút được nối.

11. Nhấn giữ SHIFT và nhấp để chọn hai hoặc nhiều hơn các nút trên đường của bạn. Với các nút được chọn, nhấp nút Stretch And Scale Node và chú ý rằng tám núm điều khiển được chọn xuất hiện quanh mục chọn nút của bạn. Nhấn giữ phím SHIFT (điểm bắt từ tâm) và rê một trong những núm điều khiển bằng cách tiến tới hoặc hướng ra từ tâm của mục chọn. Tất cả các vị trí nút được định tỉ lệ tương ứng với vị trí của nhau, và các đường nối các nút không được chọn cũng thay đổi dạng.
12. Với các nút vẫn được chọn, nhấp nút Rotate And Skew Nodes trong Property Bar. Chú ý rằng 8 núm điều khiển xoay và tạo nghiêng xuất hiện quanh mục chọn của bạn. Rê bất kỳ núm điều khiển quay góc nào hoặc theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ để quay các nút. Chú ý rằng chúng được quay tỉ lệ với vị trí hiện hành của chúng, và các đường nối với các nút không được chọn cũng thay đổi dạng.

Việc thực hành ở trên chỉ là một ví dụ về những gì có thể được hoàn thành trong khi chỉnh sửa ở mức độ nút bằng cách sử dụng Shape Tool, chắc chắn bạn muốn mất nhiều thời gian hơn để thực hành các kỹ năng chỉnh sửa của bạn bằng cách sử dụng tất cả các nút lệnh có dạng nút có sẵn trong Property Bar để có thêm kinh nghiệp về các chức năng và các hiệu ứng của chúng.

Sử dụng các tính năng Autotrace được giấu của Draw

Mặc dù không có công cụ tự truy vết thực sự trong Toolbox chính của CorelDRAW 10, nhưng nó có thể truy vết các bitmap một cách nhanh chóng trong chính CorelDRAW và không có việc sử dụng một tiện ích bên ngoài. Một Autotrace Tool bị giấu tồn tại, cho phép bạn truy vết các dạng bitmap bằng cách sử dụng các giá trị màu. Kết quả tạo các ảnh minh họa thường thô, nhưng đây có thể là một cách nhanh chóng và hiệu quả trong việc tạo vết quanh các vùng

màu của các ảnh bitmap để tạo các đối tượng vector dựa trên các giá trị màu của bitmap.

Công cụ Autotrace

Autotrace trở nên hoạt động chỉ khi hoặc Freehand hoặc Bézier Tool được chọn khi một ảnh bitmap được chọn. Để khám phá việc sử dụng công cụ được giấu, hãy theo các bước ngắn sau:

1. Đối với bài tập này, bạn cần có một ảnh bitmap được chọn trên trang của bạn. Vì vậy nhanh chóng tạo một ảnh bitmap dựa trên các dạng bình thường. Sử dụng các công cụ dạng cơ bản (như Rectangle, Ellipse, và Polygon), tạo nhiều đối tượng trên trang tài liệu của bạn. Một cách lý tưởng, các dạng này tương đối nhỏ, như 2 inche về chiều rộng và chiều cao.
2. Đặt các đối tượng của bạn trong một nhóm, gần nhau nhưng không chồng lên nhau. Tô tất cả các đối tượng màu đỏ và hủy bất kỳ các màu viền nào. Hãy thực hiện thao tác này nhanh, hãy chọn tất cả các đối tượng, nhấp màu đỏ trong bảng mẫu màu trên màn hình với nút chuột trái và nhấp màu None với nút chuột phải.
3. Với các đối tượng được chọn, hãy chuyển chúng sang một bitmap đơn bằng cách chọn Bitmap Convert To Bitmap để mở hộp thoại Convert To Bitmap. Chọn RGB Color, cài đặt độ phân giải màu lên đến 150dpi, hủy chọn tất cả các tùy chọn khác trong hộp thoại, và nhấp OK để tạo bitmap.
4. Với bitmap vẫn được chọn, chọn Freehand hay Bézier Tool (F5) từ Toolbox chính. Khi con trỏ được đặt lên trên đối tượng bitmap, chú ý rằng nó xuất hiện với một dấu chéo đi theo bởi một đường dấu chấm. Đây là Autotrace Tool của CorelDRAW.
5. Nhấp một trong những dạng màu đỏ trên bitmap. Thao tác truy vết của Autotrace Tool ngay lập tức, và kết quả là một đường được cài đặt theo các thuộc tính Fill và Outline Pen mặc định. Nếu bạn muốn, hãy nhấp trên các dạng khác trong bitmap của bạn để truy vết chúng.
6. Để kết thúc thao tác truy vết, hãy chọn bất kỳ công cụ nào khác từ Toolbox chính hay nhấp bất kỳ nơi nào bên ngoài đối tượng bitmap để đưa con trỏ của bạn về các trạng thái Free-

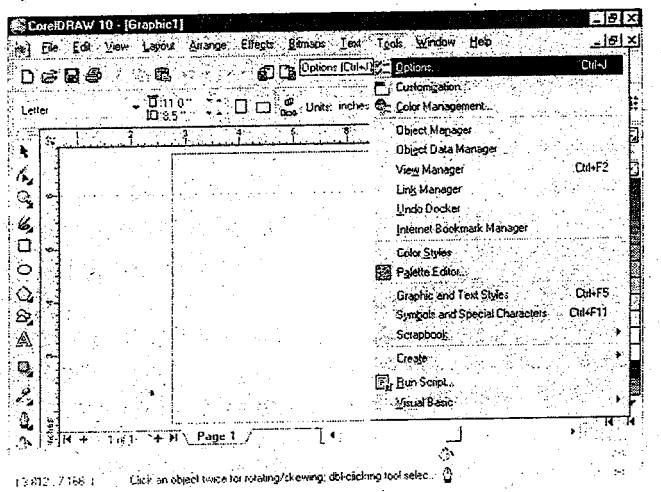
hand hay Bézier Tool.

Thủ thuật *Việc truy vết các bitmap với Autotrace Tool sẽ cung cấp cho bạn một cách truy vết một vùng được tô màu đơn tương đối nhanh trong một bitmap được chọn, bạn có thể truy vết tất cả các màu trong toàn bộ một bitmap ngay lập tức bằng cách sử dụng CorelTRACE 10. CorelTRACE 10 có thể được đưa vào trực tiếp từ trong CorelDRAW 10 khi một bitmap được chọn bằng cách nhấp nút Trace Bitmap trong property Bar bằng cách chọn Bitmap \Trace Bitmap.*

Điều khiển hoạt động của Autotrace và Line Tool

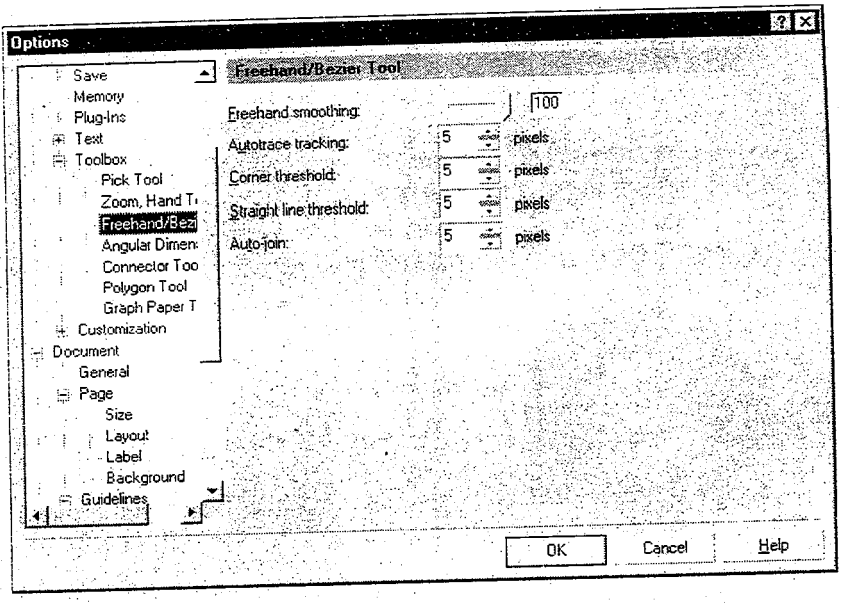
Các cài đặt mặc định dành cho việc truy vết Autotrace được điều khiển trong trang Freehand /Bézier Tool của hộp thoại Options (xem hình 10.14).

Để truy cập các tùy chọn này, chọn Tools /Options (CTRL + J), mở rộng cây thư mục con dưới Toolbox, và nhấp Freehand /Bézier Tool, hay bạn có thể nhấp đúp các nút Freehand hay Bézier Tool trong Toolbox chính. Mỗi một cách, hộp thoại Options làm xuất hiện một loạt tùy chọn để kiểm soát các cài đặt tạo đường, và các tùy chọn này được xác định như sau:



- **Freehand Smoothing** Tuỳ chọn Freehand Smoothing cho phép bạn cài đặt giá trị mặc định của tùy chọn Freehand Smoothing trong Property Bar trong khi vẽ với Freehand Tool. Smoothing có thể được cài đặt dựa trên phần trăm biến thiên từ 0 (độ nhẵn tối thiểu) đến 100 (độ nhẵn tối đa). Tùy chọn này thì hoàn toàn không cần thiết với tùy chọn Freehand Smoothing có sẵn trong Property Bar khi một đường cong Shape Tool được chọn.
- **Autotrace Tracking** Tùy chọn Autotrace Tracking điều khiển dạng các bitmap được theo sau gần đến mức nào trong khi sử dụng Autotrace Tool để truy vết. Giá trị càng thấp, thì vùng được truy vết được theo sau gần hơn. Autotrace Tracking có thể được cài đặt trong khoảng biến thiên từ 1 đến 10, mặc định là 5.
- **Corner Threshold** Tùy chọn Corner Threshold cho phép bạn cài đặt giá trị mặc định dành cho các nút ở góc khi vẽ với Freehand hoặc Bézier Tool hoặc khi truy vết các ảnh bitmap với Autotrace Tool. Các giá trị thấp hơn làm cho các nút có khả năng được xác lập thành các nút Cusp, và các giá trị cao hơn làm cho chúng có khả năng được xác lập thành các nút Smooth. Phạm vi này có thể được xác lập từ 1 đến 10, và mặc định của nó là 5.
- **Straight Line Threshold** Giống như tùy chọn Corner Threshold, việc sử dụng tùy chọn Straight Line Threshold cho phép bạn điều khiển dạng các đường thẳng và đường cong được tạo như thế nào khi vẽ với Freehand Tool hay truy vết các đối tượng bitmap với Autotrace Tool. Các giá trị thấp hơn làm cho các nút có khả năng xác lập thành các đường thẳng, trong khi các giá trị cao hơn làm cho chúng thường được làm cong hơn. Phạm vi này có thể được xác lập từ 1 đến 10, và mặc định là 5.
- **Auto-Join** Tùy chọn Auto-Join cài đặt hoạt động của Freehand hoặc Bézier Tool khi sử dụng mỗi công cụ để vẽ các đối tượng đường đóng. Giá trị này biểu thị khoảng cách theo các pixel con trỏ của bạn phải có khi nhấp gần nút đầu tiên của một đường mới được tạo để tự động đóng đường đó.

Auto-Join có thể được cài đặt bất kỳ nơi nào trong khoảng biến thiên từ 1 đến 10 pixel, mặc định là 5.



Hình 10.14 Điều khiển độ chính xác của Autotrace Tool trong khi truy vết các bitmap, chỉnh sửa tùy chọn Autotrace Tracking.

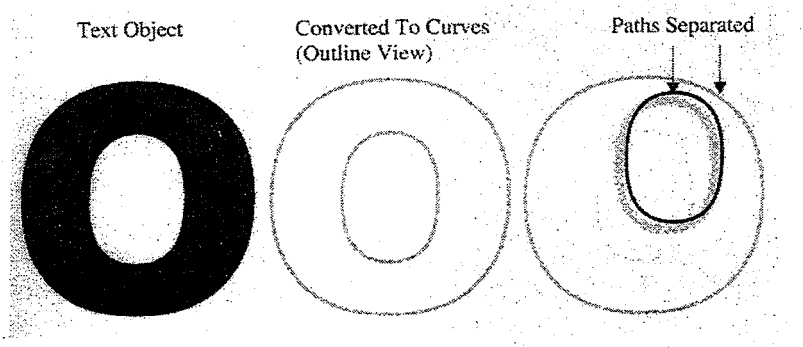
Hiểu các đường kép

Khi làm việc với các hình dạng phức tạp, chắc chắn bạn gặp các được kép. Đây là những đường mà bao gồm ít nhất hai đường khác nhau để tạo thành một đối tượng đơn. Những đường này có thể là cả hai mở, cả hai đóng, hoặc một đóng và một mở. Để tạo một ví dụ nhanh về đường kép, hãy theo các bước sau:

1. Chọn Text Tool (F8) từ Toolbox chính, nhấp để xác định một điểm trên trang của bạn, và gõ nhập một mẫu tự O ở dạng Artistic Text. Đây là một ký tự mà có dạng tự nhiên bao gồm hai đường: một biểu thị khoảng trống "dương" và một biểu thị khoảng trống "âm" của dạng ký tự (xem hình 10.15).
2. Chọn Pick Tool từ Toolbox chính, và với các đối tượng text vẫn

được chọn, hãy sử dụng các tùy chọn Property Bar để áp dụng một phông heavy or bold - như là Arial Black - và tăng kích cỡ phong lên đến ít nhất 200 points.

3. Chọn Pick Tool từ Toolbox chính, nhấp phải đối tượng text, và chọn Convert To Curves (CTRL + Q) từ menu xổ xuống. Với đối tượng được chọn, chú ý rằng Status Bar của bạn chỉ cho thấy đối tượng bây giờ là một đối tượng Curve on Layer 1 thay vì một đối tượng Artistic Text.



Hình 10.15 Ký tự text này trở thành một đường kép sau khi được chuyển thành các đường cong.

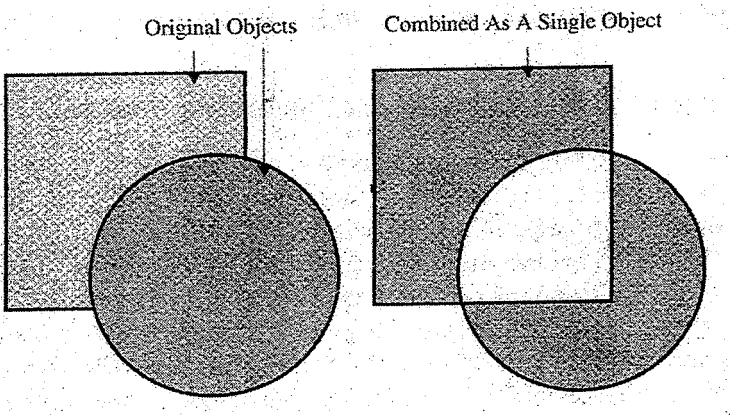
4. Thay đổi chế độ xem sang Wireframe bằng cách chọn View Wireframe để dễ xem hai đường riêng biệt tạo thành dạng.
5. Chọn Shape Tool (F10) từ Toolbox chính và nhấp để chọn một nút trên một trong những đường. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút đường phụ Extract. Nhấp một khoảng trống trên trang của bạn để hủy chọn tất cả các nút và nhấp đường đó một lần nữa. Chú ý hai đường bây giờ là riêng biệt. Bạn vừa chuyển đổi một đường kép mô tả hai đường phụ thành hai đường riêng biệt.

Kết hợp các đường

Khi hai hoặc nhiều hơn các đường được kết hợp, chúng tạo thành một đường kép, mà là một đối tượng đơn gồm hơn một đường mở và / hoặc đóng. Khi các đường được kết hợp, việc thay đổi các

thuộc tính Outline Pen của đối tượng sẽ áp dụng các thuộc tính mới vào tất cả các đường trong đối tượng. Khi hai hay nhiều hơn các đường đóng được kết hợp, chúng tạo thành các khoảng trống dương và âm trong đối tượng. Việc áp dụng một chế độ tô đối với loại đối tượng này chỉ làm cho các dạng dương được tô trong khi những dạng âm vẫn trong suốt (xem hình 10.16).

Một lượng tối thiểu gồm hai đối tượng riêng biệt có thể được kết hợp để tạo thành một đối tượng đơn bằng cách sử dụng lệnh Combine (CTRL+L) bằng cách chọn Arrange Combine trong khi ít nhất hai đối tượng được chọn. Kết quả là một được kép của tất cả các dạng được kết hợp. Các đường kép được chỉnh sửa như bất kỳ đối tượng đường mở hay đóng khác - với Shape Tool (F10).



Hình 10.16 Hai đối tượng này đã được tạo thành một đường kép đơn sử dụng lệnh Combine (CTRL+L).

Việc kết hợp các đối tượng mà bình thường mô tả những thuộc tính duy nhất - như là hình chữ nhật, hình ellipses, hình đa giác và các dạng khác - chuyển chúng sang đường cong, vì các đối tượng được tách có sử dụng các lệnh khác hay không.

Thủ thuật *Bạn cũng có thể truy cập lệnh Combine bằng cách nhấp phải trong khi hai hoặc nhiều đối tượng hơn được chọn và chọn Combine (CTRL+L) từ menu pop-up, hay bằng*

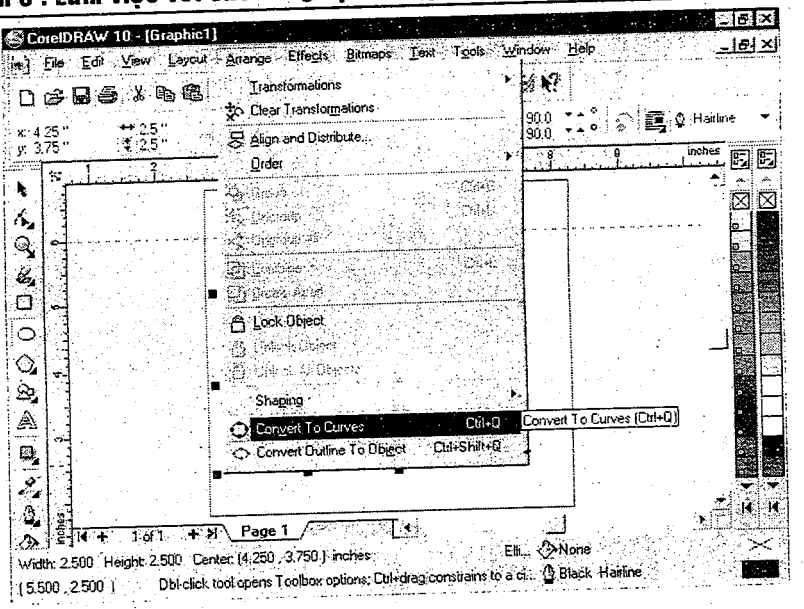
cách nhấp nút Combine trong Property Bar trong khi sử dụng Pick Tool.

Tách các đường

Khi một đường kép được chọn, bạn có thể tách ngay tất cả các đường ra khỏi nhau bằng cách sử dụng lệnh Break Curve Apart (CTRL+K). Lệnh này chỉ trở nên có sẵn khi một đường kép bao gồm ít nhất hai đường phụ được chọn và tương đối dễ sử dụng. Có một số thuận lợi khi sử dụng lệnh này. Ví dụ, sử dụng lệnh Break Apart cho phép bạn tách tất cả các đường của một đường kép trong một lệnh đơn nhanh chóng, trong khi sử dụng nút lệnh Extract Subpath trong Property Bar khi chỉnh sửa một đường kép với Shape Tool cho phép bạn chỉ tách một trong những đường đó (xem hình 10.17).

Chuyển các đối tượng sang các đường cong

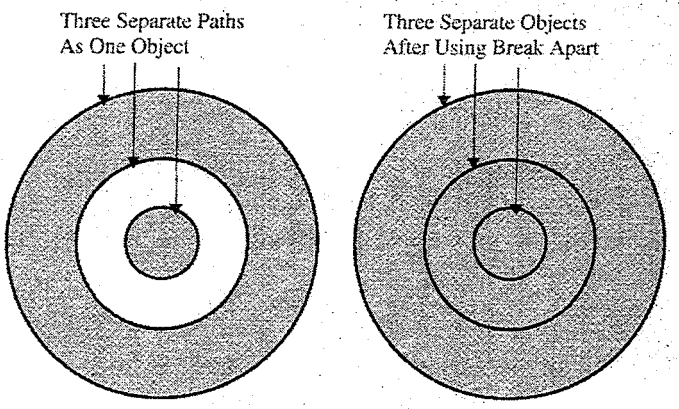
Việc chọn Arrange/ Convert To Curves (CTRL+Q) cho phép bạn chuyển các đối tượng được chọn từ một trạng thái chuyên biệt sang một đường đơn hoặc kép ngay lập tức. Bạn cũng có thể truy cập lệnh Convert To Curves bằng cách nhấp phải một đối tượng và chọn Convert To Curves từ menu xổ xuống. Lệnh này thường được sử dụng để tạo các kiểu đối tượng mà nó tương thích với các hiệu ứng hoặc với các lệnh nào đó khác trong CorelDRAW. Trong một số trường hợp, các đối tượng tự động chuyển sang các đường cong khi được áp dụng với các lệnh nào đó như các lệnh Shaping (Trim, Weld, hoặc Intersect).



Việc chuyển một đối tượng sang các đường cong sẽ di chuyển bất kỳ mối quan hệ mà nó có sang trạng thái tự nhiên của nó. Ví dụ, sau khi một hình đa giác đã được chuyển sang các đường cong, bạn không cần có thể chỉnh sửa nó như một hình đa giác- như là thay đổi số cạnh hoặc điểm của nó. Khi một đối tượng đã được chuyển sang các đường cong, nói chung nó vẫn giữ trạng thái cong.

Một hình chữ nhật được tạo với Rectangle Tool có thể có các góc của nó được đo tròn. Nhưng sau khi nó được chuyển sang các đường cong, bạn không còn có tùy chọn thực hiện như thế. Hình ellip, hình bánh, và hình cung tất cả có thể chỉnh sửa như hình ellip, nhưng sau khi chuyển chúng sang các đường cong, chúng trở thành các đường đơn mở hoặc đóng. Cũng giống như thế áp dụng cho nhiều đối tượng mà bạn có thể tạo trong CorelDRAW 10. Ngoại trừ lệnh Undo, khi một đối tượng được chuyển sang các đường cong, không có cách nào để chuyển nó trở lại trạng thái gốc của nó.

Nói chung, bất kỳ đối tượng nào mà phải là một đường cong có thể được chuyển sang các đường cong bằng cách sử dụng lệnh Convert To Curves. Lệnh này bao gồm những đối tượng sau:



Hình 10.17 Ba đường duy nhất trong đường kép này được tách một cách nhanh chóng bởi lệnh Break Apart.

- Các đối tượng Artistic Text
- Các đối tượng Effect như Envelopes, các đối tượng Perspective, và các đối tượng Extrude.
- Các đối tượng Frozen Lens
- Các đối tượng có dạng tự nhiên như Rectangle, Ellipses, Perfect Shape, và Polygons.

Sử dụng Dimension Line Tool

Nếu tài liệu mà bạn đang tạo yêu cầu bạn chỉ ra các khoảng cách tuyến tính hay góc hoặc các giá trị độ, bạn có thể xem xét sử dụng các đường kích thước. Đây là những đường mà cho phép bạn tự động chỉ ra kích cỡ của các đối tượng hoặc các khoảng trống hoặc các góc.

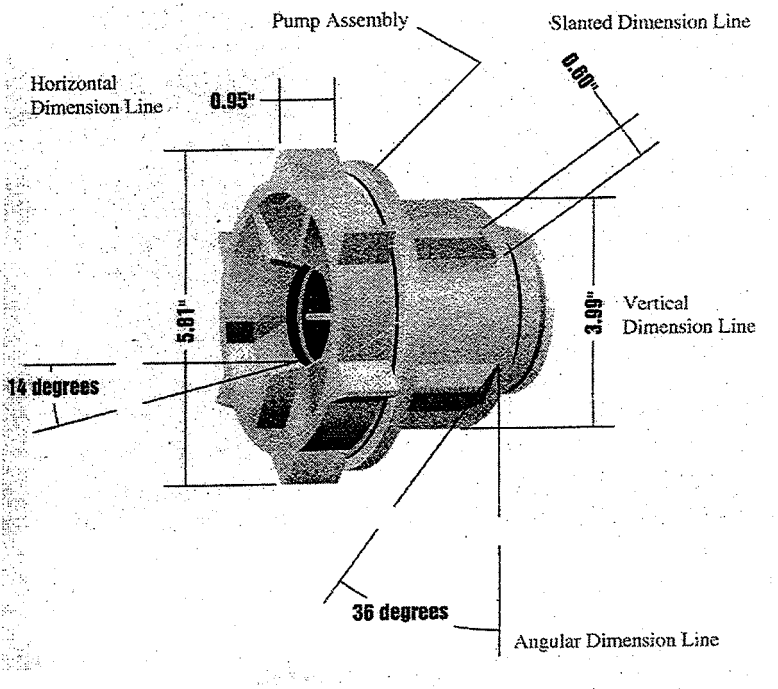
Các đường kích thước được tạo ra bằng cách sử dụng Dimension Tool. Công cụ này có thể thú vị đối với những người sử dụng tạo các biểu đồ kỹ thuật như kỹ thuật, kiến trúc, hoặc sơ đồ mạch điện mà thường yêu cầu biểu thị kích cỡ chính xác.

Khi một đường kích thước đã được vẽ, bạn có thể chỉnh sửa đường, text và những thuộc tính điểm tham khảo của nó để điều

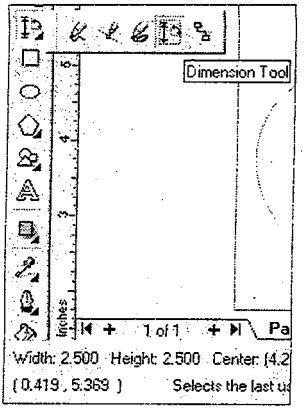
chỉnh sang các chức năng và diện mạo của nó. Hình 10.18 mô tả một sơ đồ tiêu biểu bằng cách sử dụng các đường kích thước để chỉ ra các kích thước.

Sử dụng các trạng thái Dimension Tool

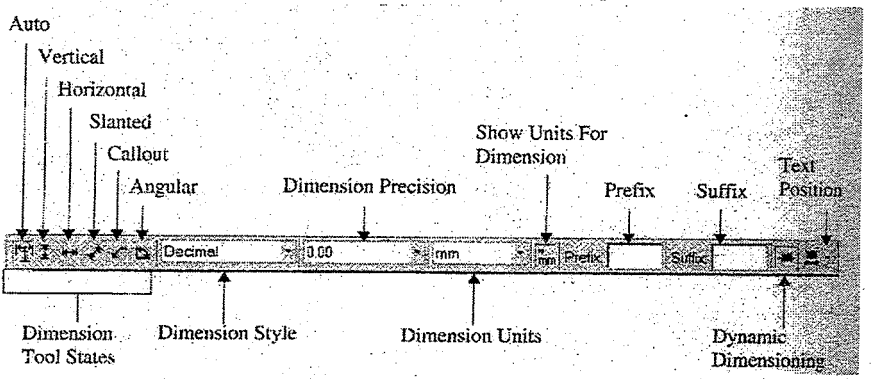
Có sáu loại Dimension Line Tool để chọn, mỗi một loại tạo ra một loại đường khác với một mục đích đặc trưng. Dimension Tool được định vị trong Toolbox chính được nhóm với Bézier, Freehand, Artistic Media, và Interactive Connector Line Tools, như được mô tả trong hình ảnh minh họa ở đầu trang kế tiếp.



Hình 10.18 Sơ đồ này mô tả các đường kích thước trong một ứng dụng thực hành.



Khi Dimension được chọn, Property Bar mô tả sáu chế độ công cụ khác nhau mà có thể được chọn cho những mục đích đặc trưng. Những chế độ này, được mô tả dưới đây, bao gồm các trạng thái Vertical, Horizontal, Slanted, Callout, và Angular Dimension Tool cũng như một trạng thái Auto. Bạn cũng có thể chỉ định kiểu, độ chính xác các giá trị đơn vị của các kích thước được hiển thị và điều khiển sự trình bày và diện mạo của text được ghi nhãn.



Trước khi chọn một trong những Dimension Tools này là phù hợp nhất cho nhu cầu đặc biệt của bạn, những chế độ sau định rõ ngắn gọn chức năng của chúng:

- **Auto Dimension Tool** Trong khi Auto Dimension Tool được chọn, các kích thước của bạn có thể hoặc là các đường kích thước Vertical hoặc Horizontal, được định rõ bởi thao tác nhấp và rê đầu tiên của bạn trong khi tạo đường kích thước

của bạn.

- **Vertical / Horizontal Dimension Tools** Sử dụng các trạng thái Vertical hoặc Horizontal Dimension Tools, tất cả các đường kích thước mà bạn tạo đường giới hạn chỉ đến một hướng đặc trưng. Theo mặc định, các nhãn text được kết hợp với các đường kích thước Vertical được định hướng 90 độ theo hướng trang của bạn trong khi trạng thái Horizontal tạo các nhãn được định hướng theo chiều ngang.
- **Slanted Dimension Tool** Chọn trạng thái Slanted Dimension Tool để tạo các đường kích thước vốn đo các khoảng cách ở một góc. Theo mặc định, các nhãn text được áp dụng vào các đường kích thước Slanted được định hướng được đọc từ dưới lên từ trái qua phải.
- **Callout Tool** Công cụ này cho phép bạn tạo các đường được gán với các nhãn ở nhiều vị trí khác nhau. Khi tên biểu thị, nhãn text đang tạo kết quả biến thiên biểu thị text mà bạn nhập và không đo các khoảng cách.
- **Angular Dimension Tool** Chọn Angular Dimension Tool nếu đối tượng hay khoảng trống mà bạn muốn hiển thị các số đo là các góc dựa trên độ, radians, hoặc độ dốc.

Việc tạo một đường kích thước tiêu biểu thường là một thao tác ba bước. Trong suốt quá trình tạo các đường, lần nhấp chuột đầu tiên xác định một đầu hay cạnh của đường trong khi lần nhấp kế tiếp xác định cạnh bên kia hoặc đầu kia. Lần nhấp thứ ba và cuối cùng cho phép bạn xác định vị trí dành cho nhãn text định kích thước. Để tạo một đường kích thước tiêu biểu, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa có, hãy mở một hình vẽ hoặc tạo một đối tượng mà bạn muốn áp dụng các đường kích thước vào. Chọn Diemension Tools từ Toolbox chính được định vị với Bézier, Freehand, Artistic Media, và Interactive Connector Line Tools.
2. Sử dụng các tùy chọn Property, nhấp để chọn một trạng thái Dimension Tool. Chọn tùy chọn nào mà phù hợp nhất với nhu cầu của bạn.
3. Nhấp để xác định điểm tham khảo đầu tiên dành cho đường kích thước của bạn và nhả nút chuột. Chú ý khi bạn di chuyển

con trỏ quanh màn hình, con trỏ Dimension Tool vẫn hoạt động và đường kích thước thay đổi để phản ánh vị trí con trỏ.

4. Đặt con trỏ ở cánh bên thứ hai hay cuối vùng mà bạn muốn hiển thị các số đo và nhấp lại để xác định điểm đó. Với điểm này được xác định, vùng mà bạn đang đo đã được xác định, nhưng con trỏ vẫn hoạt động, và bây giờ nó chứa một hình hộp chữ nhật. Con trỏ này vẫn hoạt động đến khi bạn hoàn tất bước kế tiếp.
5. Nhấp một điểm giữa hai điểm đầu mà bạn đã nhấp. Vị trí này biểu thị nơi mà nhãn text đường kích thước của bạn sẽ được đặt. Chú ý rằng khoảng cách được đo giữa hai điểm đầu ngay lập tức được hiển thị và nhãn text được định dạng bằng cách sử dụng các thuộc tính dạng text mặc định của bạn. Ở điểm này, đường kích thước hoàn thành.
6. Để kết thúc thao tác tạo đường, hãy nhấn SPACEBAR để chọn Pick Tool.

Thủ thuật *Sau khi tạo một đường kích thước, bạn có thể định dạng các nhãn text bằng cách nhấp text sử dụng Pick Tool và sử dụng các tùy chọn Property Bar có sẵn khi bất kỳ đối tượng Artistic Text tiêu biểu nào được chọn.*

Dimension Tool và Property Bar

Property Bar điều khiển tất cả các thuộc tính thích ứng của trạng thái Dimension Tool được chọn. Property Bar được sắp xếp thành nhiều danh sách mục chọn sổ xuống, các hộp text tùy ý, và các nút lệnh để điều khiển sự hiển thị của các góc hay các khoảng cách được đo bởi các đường kích thước. Nhãn tùy chọn sau xác định chức năng của mỗi một tùy chọn Property Bar này.

- **Dimension Style** Tùy chọn Dimension Style cho phép bạn chọn trong số phân số thập phân, phân số hay các qui ước đo tiêu chuẩn, mặc định của nó là phân số thập phân. Các kiểu này có sẵn chỉ khi chế độ Auto, Vertical, Horizontal, hoặc Slanted được chọn.
- **Dimension Precision** Tùy chọn Dimension Precision cho phép bạn chọn một mức độ chính xác. Trong khi sử dụng

Dimension dưới dạng kiểu đo, độ chính xác chỉ định có thể lên đến 10 chữ số thập phân. Khi sử dụng Fractional, độ chính xác có thể được chỉ định bằng cách sử dụng các số thập phân lên đến 1/1024 của một thước đo đơn vị được chọn.

Thủ thuật *Việc nhấp đúp phần text của một đường kích thước bằng cách sử dụng Pick Tool sẽ tự động hiển thị Lenear Dimension Docker, mà bao gồm các tùy chọn tương tự với những tùy chọn được tìm thấy trong Property Bar trong khi sử dụng Dimension Tool.*

- **Dimension Units** Sử dụng tùy chọn Dimension Units để chỉ định đơn vị đo nào để hiển thị các nhãn text của bạn. Bạn có thể chọn bất kỳ thước đo đơn vị được hỗ trợ bởi CorelDRAW.
- **Show Units For Dimension** Tùy chọn Show Units For Dimension có thể được đóng mở để hiển thị các đơn vị được kết hợp với đường kích thước.
- **Prefix / Suffix For Dimension** Các tùy chọn Prefix và Suffix cho phép bạn nhập text riêng của bạn để làm xuất hiện trước và sau nhãn text dành cho đường kích thước của bạn. Text Prefix và Suffix có thể là bất kỳ các ký tự nào mà bạn muốn và được áp dụng trước và sau khi đường kích thước đã được vẽ.
- **Dynamic Dimensioning** Tùy chọn Dynamic Dimensioning cho phép bạn chỉ định liệu các giá trị đo được cập nhật tự động như kích cỡ của đường kích thước được thay đổi. Theo mặc định, tùy chọn này được chọn dành cho tất cả các đường kích thước mới. Nếu bạn lập kế hoạch định lại kích cỡ hoặc thay đổi tỉ lệ hình vẽ sau khi tạo các đường kích thước, việc tắt tùy chọn này sẽ "làm đông" các giá trị đang được hiển thị để chúng vẫn giữ cố định xem các đường kích thước của bạn có được định lại kích cỡ hay không.
- **Text Position Drop Down** Xác định một vị trí cho các nhãn text được áp dụng vào đường kích thước của bạn, chọn một

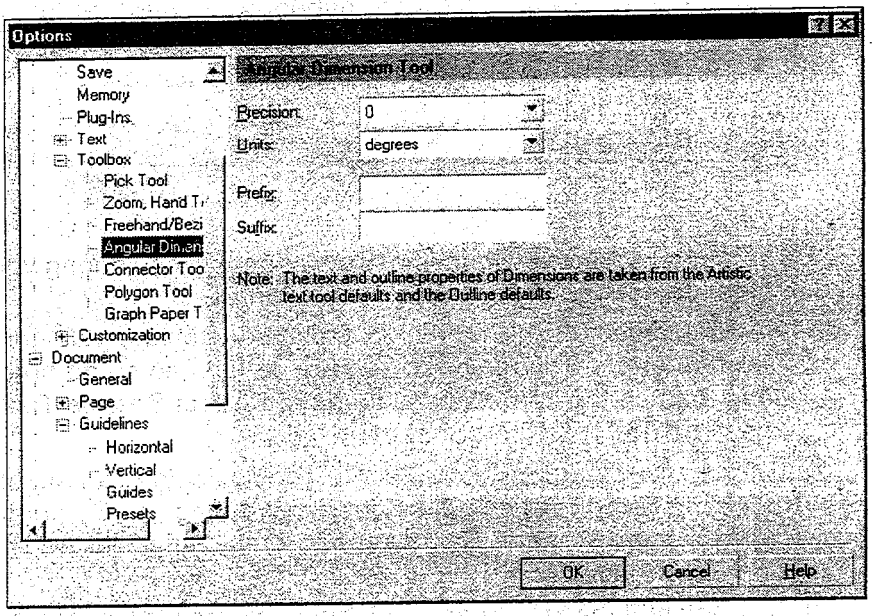
trong những tùy chọn có sẵn từ tùy chọn Text Position. Chọn các tùy chọn từ hộp top-center, middle-center, bottom-center cho Auto, Vertical, Horizontal, hoặc các đường kích thước Callout. Các nhãn Text được áp dụng vào các đường kích thước Slanted cũng có thể được định hướng từ dưới lên và / hoặc được đặt ở giữa dòng.

Thủ thuật *Cách điều khiển dạng các đường kích thước hữu hiệu nhất là thực hiện như thế trước khi bạn bắt đầu quá trình định kích thước bằng cách cài đặt các thuộc tính mặc định.*

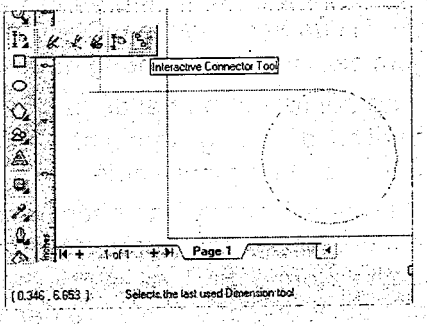
Để cài đặt các thuộc tính mặc định cho các đường kích thước đặc trưng, hãy sử dụng hộp thoại Options (xem hình 10.19). Để truy cập các trang hộp thoại đặc trưng điều khiển các đường kích thước nhanh chóng, nhấp đúp nút Dimension được chọn trong Toolbox chính. ngay khi các tùy chọn được cài đặt, các đường kích thước mới được tạo theo các tham chiếu của bạn, tiết kiệm thời gian đòi hỏi chỉnh sửa chúng sau này.

Sử dụng Interactive Connector Tool

Các đường Connector cho phép bạn vẽ các đường một cách nhanh chóng giữa các đối tượng mà không cần thao tác nhiều đối với cách chúng gióng thẳng các đối tượng hoặc đường dẫn nào mà chúng nối với các hình dạng. Các đường connector cũng cho phép bạn đặt lại vị trí các hình dạng mà không tạo lại các đường nối với chúng. Đặc tính vẽ đường này đủ mạnh để tạo các hình thể như lập các biểu đồ có tổ chức, sơ đồ hoạt động, các biểu đồ kỹ thuật, những phương tiện giảng dạy hoặc bất kỳ loại sơ đồ nào khác mà đòi hỏi liên tục thay đổi. Nếu bạn đã quen với việc vẽ các đường giữa các đối tượng sử dụng Bézier Tool, công cụ này có thể tiết kiệm rất nhiều thời gian và sức lực. Interactive Connector Tool được đặt trong Toolbox chính được nhóm với các công cụ vẽ đường khác, như được mô tả dưới đây:

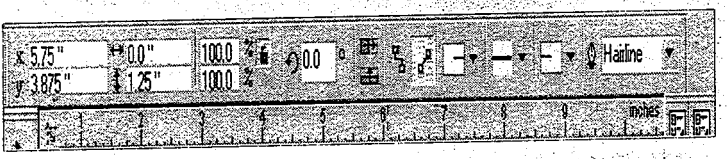


Hình 10. 19 Xác lập các tùy chọn mặc định cho các đường kích thước mới được tạo góc, mở trang Angular Dimension Tool của hộp thoại Option.



Việc tạo các đường nối tương đối đơn giản như các tùy chọn vốn cài đặt diện mạo vàthao tác các đường này. Trong khi Interactive Connector Tool được chọn và một thao tác vẽ đường nối đang tiến hành, Property Bar bao gồm một vài tùy chọn, hầu hết áp dụng vào hầu hết các loại đường cong mở tiêu biểu khác. Chú ý trong hình ảnh minh họa được trình bày dưới đây Interactive Connector Tool có hai

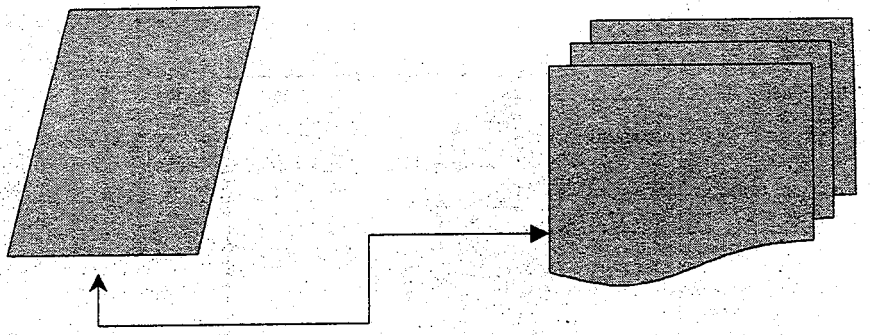
trạng thái công cụ cơ bản: Angle Connector và Straight Connector.



Để sử dụng Interactive Connector Tool nhằm nối các đường với (hoặc giữa) đối tượng, hãy theo các bước ngắn sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo ít nhất bốn đối tượng để nối. Nếu bạn định sử dụng các đường nối để tạo các sơ đồ hoạt động, bạn có thể xem xét việc sử dụng Perfect Shapes Tool trong chế độ Flow Chart Shapes.
2. Chọn Interactive Connector Tool từ Toolbox chính và hai đối tượng mà bạn đã tạo để nối sử dụng một đường nối. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, đảm bảo rằng trạng thái Angle Connector được chọn.
3. Sử dụng một thao tác nhấp và rê, nhấp Interactive Connector Tool bên trong (hay ở mép) một trong những đối tượng để xác định điểm bắt đầu của đường nối và rê đến đối tượng mà bạn muốn nối hoặc ở giữa hoặc ở bên cạnh của hình dạng đối tượng. Đường nối của bạn được tạo. Chú ý đường Angle Connector bao gồm các phân đoạn thẳng đứng và ngang.
4. Nhấp bên trong đối tượng thứ hai để xác định điểm cuối của đường nối và nối hai đối tượng (xem hình 10.20). Các đối tượng bây giờ được nối với đường nối Angle.
5. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp trạng thái nối Straight Line và đặt hai đối tượng còn lại trên trang của bạn. Sử dụng con trỏ Interactive Connector Tool và một thao tác nhấp và rê, nhấp bên trong đối tượng đầu tiên và rê đến đối tượng thứ hai nhả nút chuột khi hoàn thành. Hai đối tượng của bạn bây giờ được nối bởi một đường nối thẳng.
6. Để kết thúc thao tác Connector Tool, hãy chọn bất kỳ công cụ khác từ Tool chính hay nhấn SPACEBAR để chọn Pick Tool.
7. Sử dụng Pick Tool, rê mỗi một trong số những đối tượng được

nối theo bất kỳ hướng nào để di chuyển nó. Chú ý đường nối nối chúng vẫn được nối với hai đối tượng và thậm chí thay đổi điểm nối của nó trên đối tượng để giữ điểm nối.



Hình 10.20 Interactive Connector Tool cho phép bạn nối hai đối tượng với một đường một cách nhanh chóng và chính xác.

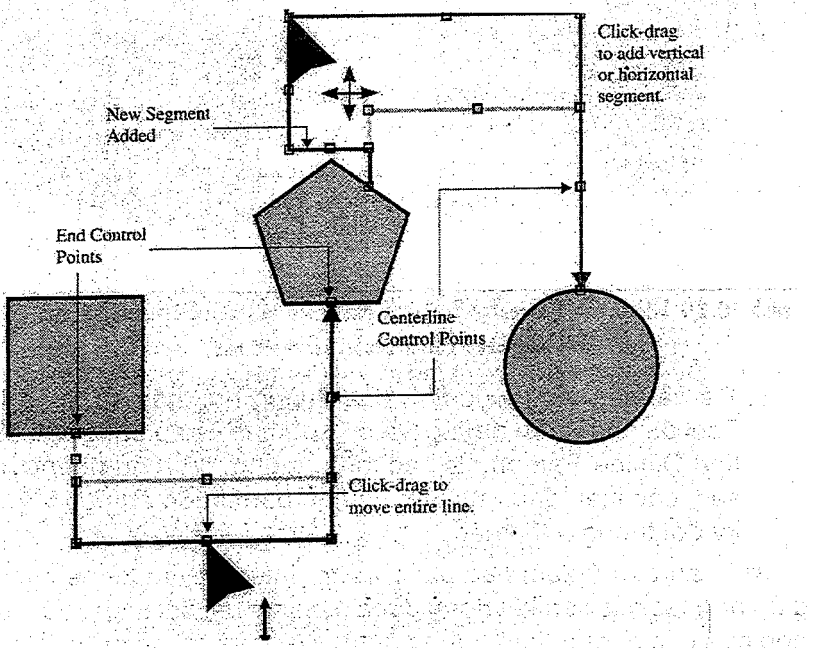
8. Để cài đặt các thuộc tính của đường nối, hãy sử dụng Pich Tool để nhấp trên đường nối để chọn nó và áp dụng các thuộc tính Outline Pen như là các mẫu đường, độ rộng đường, màu sắc, các kiểu đầu mũi tên, vv như bạn muốn áp dụng với bất kỳ đối tượng nào khác.

Khi bạn chú ý xem các bước trước, Interactive Connector Tool giúp bạn tạo các liên kết động được nối giữa hai đối tượng với sự kết hợp của các đường theo hướng nằm ngang và thẳng đứng. Khi các đường được nối, các đối tượng mà chúng nối có thể được chuyển đổi hay được di chuyển đến bất kỳ vị trí nào trên trang mà không bẻ gãy các đường nối.

Chỉnh sửa các đường Angle Connector

Việc thay đổi đường được theo sau bởi một đường Angle Connector nối hai đối tượng thì không thể chỉnh sửa bất kỳ loại đường nào khác mà bạn gặp trong CorelDRAW 10. Các đường Angle Connector bao gồm hai đường theo chiều thẳng đứng và chiều ngang, nhưng chúng cũng mô tả các điểm điều khiển ở giữa đường (xem hình 10.21). Các điểm điều khiển đường giữa này hoạt động như các điểm "bản lề" cho phép bạn chỉnh sửa đường, bổ sung một

phân đoạn theo chiều thẳng đứng hay chiều ngang, thay đổi hướng theo chiều thẳng đứng và chiều ngang giữa hai đối tượng.



Hình 10.21 Các điểm điều khiển ở giữa trên các đường nối cho phép bạn chỉnh sửa các đường của chúng hoặc theo chiều thẳng đứng hoặc theo chiều ngang.

Để chỉnh sửa một đường Angle Conntector, hãy sử dụng Shape Tool (F10) được chọn từ Toolbox chính. Để đặt lại các điểm cuối đường nối - nơi mà chúng nối với các đối tượng của bạn - nhấp để chọn điểm và rê nó dọc theo mép của đối tượng. Theo mặc định, đường nối truy chụp đến các biên của cạnh đối tượng.

Việc thay đổi đường thật sự của đường nối hơi phức tạp hơn và được hoàn thành bằng cách rê các điểm gần trung tâm của một

phân đoạn đường theo chiều ngang sẽ di chuyển toàn bộ phân đoạn về bên trái hoặc bên phải. Có lẽ cách nhanh nhất để lĩnh hội chức năng này là thông qua kinh nghiệm thực hành, nhưng về cơ bản, việc rê hoặc đường ở giữa hoặc những điểm ở góc của một đường Angle Connector cho phép bạn thao tác đường đó.

Việc rê các điểm đường giữa của một phân đoạn đường theo hướng nằm ngang sẽ di chuyển toàn bộ phân đoạn hoặc lên trên hoặc xuống dưới, hoặc bạn có thể đạt được cùng hiệu ứng bằng cách rê các điểm ở giữa của các phân đoạn nằm thẳng đứng hay ngang. Việc rê bất kỳ điểm ở góc hoặc theo chiều thẳng đứng hoặc theo chiều nằm ngang sẽ bổ sung một phân đoạn mới vào đường đó để đường thích nghi với vị trí điểm ở góc nối. Để chỉnh sửa một đường không thẳng thành thẳng, hãy rê các điểm ở góc của nó cho đến khi chúng trùng lắp, và các góc tự động bị hủy.

Chương 11 CorelDRAW 10

CẮT, TẠO HÌNH, VÀ TẠO LẠI HÌNH DẠNG CÁC ĐỐI TƯỢNG

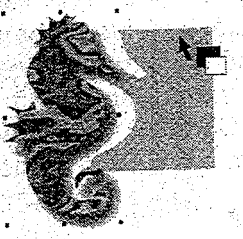
Một trong những bí quyết để vẽ với bất kỳ phần mềm đồ họa nào là nhận ra rằng hầu hết bất kỳ đối tượng nào mà bạn vẽ theo hai kích thước đều bao gồm nhiều hình dạng. Hầu như bất kỳ hình dạng nào mà bạn tìm thấy trong một ảnh đồ họa có thể được phân tích thành một hình chữ nhật, một hình đa giác, một đường cong hay một hình oval. Thay vì luôn vẽ một hình dạng đối tượng ngay từ đầu, thì một trong những cách hữu hiệu nhất để tạo một hình dạng của đối tượng mới là tận dụng các hình dạng đã được vẽ dễ dàng. Ví dụ, tập hợp các công cụ tạo hình dạng của CorelDRAW 10 - chẳng hạn các công cụ Rectangle, Ellipse, Polygon, và Bézier - cho phép bạn tạo nhiều hình dạng một cách nhanh chóng. Việc sử dụng nhiều kỹ thuật khác nhau để kết hợp những hình dạng cơ bản này, thì bạn có thể tạo hầu như bất kỳ hình dạng nào mà bạn cần. Thủ thuật ở đây là biết sử dụng công cụ nào và áp dụng nó như thế nào.

Các nguồn hình dạng của CorelDRAW

Trong chương này, bạn khám phá tất cả các nguồn khác nhau và các công cụ mà CorelDRAW 10 cung cấp để tạo hình những đối tượng hiện có và để tạo những đối tượng mới. Một số đặc điểm đã có trong CorelDRAW nhiều năm nay, trong khi những đặc tính khác tương đối mới hoặc đã được cải tiến rộng rãi gần đây. Ví dụ, các lệnh Trim, Weld, và Intersect là những lệnh yêu thích từ lâu vì tạo các hình dạng đối tượng mới một cách nhanh chóng dựa trên các hình dạng hiện có, như được mô tả ở Hình 11.1.

Trong những năm gần đây, các công cụ khác cũng đã lặng lẽ xuất hiện, cho phép bạn tạo hình các đối tượng tương tác bằng cách xóa hay tách các phần. Những công cụ này bao gồm Knife

Tool và Eraser Tool. Những công cụ này cho phép bạn tạo hình các đối tượng bằng tay hay cắt chúng theo nhiều cách khác nhau. Phương pháp mà bạn chọn được xác định chủ yếu bởi tác vụ đang thực hiện và sở thích cá nhân của bạn. Việc sử dụng những công cụ này cho phép bạn tạo các hiệu ứng một cách nhanh chóng trên một mức độ vector, như được mô tả ở Hình 11.2.



Hình 11.1 Hình dạng con cá ngựa được sử dụng để cắt xén một phần từ hình chữ nhật được xếp lớp dưới nó.



Hình 11.2 Eraser Tool được sử dụng để đục lỗ trong đối tượng Artistic Text này.

Cắt xén và ghép các hình dạng đối tượng

Nếu bạn đã nhìn quanh phòng ban đang ở, có thể bạnsẽ thấy thấy rằng mỗi một đối tượng trong phòng có nhiều hình dạng cơ bản, bao gồm hình chữ nhật, hình đa giác, hình elíp, các các hình dạng khác. Những đối tượng càng phức tạp hơn có thể bao gồm sự kết hợp những hình dạng này. Nếu bạn kiểm tra một hình dạng phức tạo hay bề mặt một cách kỹ lưỡng, bạn có thể thấy rằng các phần của các hình dạng thô tạo thành nó. Việc vẽ những đối tượng này lúc khởi đầu sẽ chán và mất nhiều thời gian, mà là nơi Trim, Weld, và Intersection của CorelDRAW - được xem là các lệnh tạo hình dáng - tạo các đối tượng phức tạo dễ hơn nhiều.

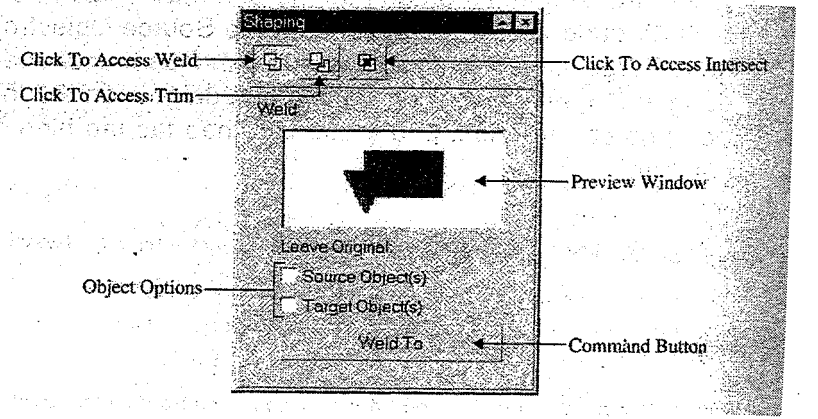
Sử dụng Shaping Docker

Các lệnh dành cho Trim, Weld, và Intersect có thể được điều khiển một cách chính xác bằng cách sử dụng Shaping Docker, được mở bằng cách chọn hoặc menu con Arrange/Shaping hoặc Window/Dockers/Shaping, rồi chọn Trim, Weld, hoặc Intersect. Shaping Docker được chia nhỏ ra thành ba vùng điều khiển mỗi một lệnh. Có lẽ lệnh Trim là lệnh tạo hình dạng được sử dụng phổ biến nhất và có hiệu ứng xóa bỏ một phần nơi hai (hoặc nhiều hơn) đối tượng phủ chồng lên nhau. Lệnh Weld tạo một hình dạng mới dựa trên hình dạng được kết hợp của hai (hoặc nhiều hơn) đối tượng đang phủ chồng. Lệnh Intersect tạo ra một đối tượng mới dựa trên phần của hai hoặc nhiều đối tượng hơn hiện đang phủ chồng.

Bạn phải có ít nhất hai đối tượng tồn tại trong tài liệu của bạn (và ít nhất một đối tượng được chọn) cho các lệnh có sẵn và/hoặc được áp dụng (xem Hình 11.3). Việc nhấp nút tương ứng trong cửa sổ Docker sẽ hiển thị các tùy chọn lệnh đặc trưng mà phần lớn phổ biến đối với mỗi một lệnh.

Cửa sổ xem trước trong docker chỉ ra kết quả tiêu biểu của mỗi một lệnh, trong khi các tùy chọn khác cho phép bạn điều khiển lệnh được áp dụng như thế nào. Mỗi một lệnh tạo hình mô tả một nút áp dụng, như là Trim, Weld To, và Intersect With. Các tùy chọn thực hiện các trạng thái mở/tắt mà cho phép bạn điều khiển các đối tượng gốc nào giữ lại sau khi lệnh được áp dụng. Các tùy chọn này nằm dưới Leave Original, bao gồm những hiệu ứng sau:

- Source Object(s) Khi tùy chọn này được chọn, đối tượng mà bạn đã chọn trước khi tạo hình dạng vẫn giữ lại sau khi lệnh đã được áp dụng.
- Target Object(s) Với tùy chọn này được chọn, đối tượng mà bạn Trim, Weld To, hay Intersect With vẫn giữ lại sau khi lệnh đã được áp dụng.



1. Nhấp để truy cập lệnh Weld 2. Nhấp để truy cập lệnh Trim 3. Các tùy chọn đối tượng 4. Nhấp để truy cập lệnh Intersect 5. Cửa sổ xem trước 6. Nút lệnh

Hình 11.3 Shaping Docker cung cấp việc truy cập vào các lệnh Trim, Weld, và Intersect, bao gồm các tùy chọn để điều khiển việc giữ lại đối tượng gốc nào.

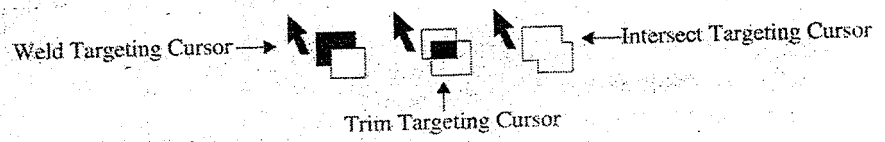
Thủ thuật *Bởi vì bạn sẽ khám phá chương này, cho nên phải có khả năng bảo quản các đối tượng gốc - đặc biệt là nếu bạn cần sử dụng đối tượng gốc cho các mục đích khác. Trái lại, việc áp dụng một lệnh tạo hình dạng trong khi cả hai tùy chọn Source và Target Object(s) không được chọn đơn giản sẽ tạo ra một hình dạng mới và tự động hủy các đối tượng gốc.*

Để áp dụng mỗi lệnh tạo hình dạng, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo các đối tượng mà bạn muốn để đặt hình dạng mới lên trên và đặt chúng theo cách mà hình dạng được tạo bởi các phần phủ chồng của chúng trình bày

hình dạng mới của bạn.

2. Chọn một trong những đối tượng phủ chồng này và mở Shaping Docker bằng cách chọn Arrange/Shaping/ và Weld, Trim, hoặc Intersect.
3. Nhấp nút mà trình bày lệnh tạo hình dạng nào mà bạn muốn để sử dụng trong phần bên trên của docker.
4. Chọn những đối tượng gốc nào mà bạn muốn giữ lại sau khi lệnh đã được áp dụng bằng cách nhấp Source Object(s) và/ hoặc Target Object(s), rồi nhấp nút lệnh ở cuối docker để áp dụng lệnh này. Chú ý, con trỏ của bạn đã chuyển thành một trong ba con trỏ đích, phụ thuộc vào thao tác tạo hình dạng của bạn.

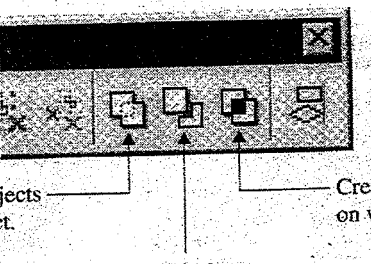


1. Con trỏ đích Weld 2. Con trỏ đích Trim 3. Con trỏ đích Intersect

5. Nhấp đối tượng mà bạn muốn đối tượng được chọn để Trim, Weld To, hoặc Intersect With. Hình dạng mới của bạn được tạo ngay lập tức dựa trên vùng phủ chồng của các đối tượng hiện có.

Các lệnh tạo hình dạng và Property Bar

CorelDRAW 10 cũng mô tả các nút lệnh Property Bar và cho phép bạn áp dụng các lệnh Trim, Weld, và Intersect ngay vào các đối tượng được chọn - mà không cần mở Shaping Docker. Các thuận lợi chắc chắn tồn tại để sử dụng kỹ thuật này bởi vì nó cung cấp một cách áp dụng các lệnh tạo hình dáng nhanh. Các tùy chọn Property Bar này chỉ trở nên có sẵn khi ít nhất hai đối tượng được chọn - và tạo các lệnh tạo hình dạng có sẵn, dù các đối tượng được đặt có phủ chồng hay không. Các nút Property Bar Shaping được mô tả ở đây:



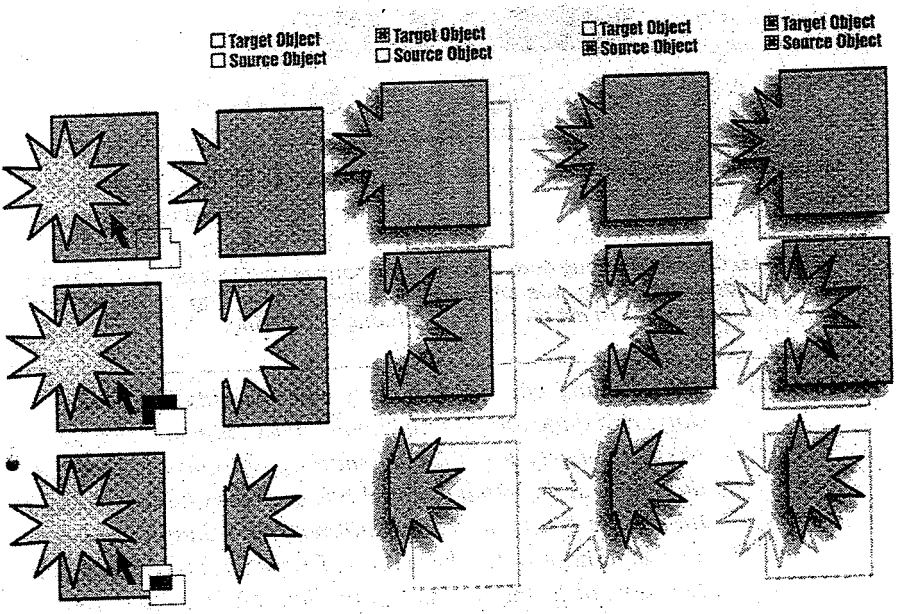
1. Ghép tất cả các đối tượng được chọn để tạo thành một đối tượng đơn 2. Cắt xén các đối tượng được chọn, xóa các phần nơi chúng phủ chồng. 3. Tạo một đối tượng mới dựa trên vị trí mà tất cả các đối tượng phủ chồng.

Ghi chú *Khi sử dụng các nút Property Bar Shaping, các hình dạng mới được tạo, nhưng không có tùy chọn nào tồn tại trong Property Bar để bảo quản nguồn gốc hoặc các đối tượng đích. Nếu bạn muốn bảo quản hay hủy các đối tượng gốc đặc trưng trong suốt một lệnh Shaping, hãy sử dụng Shaping Docker thay vì Property Bar. Shaping Docker chỉ là thành phần giao diện mà cho phép bạn chọn các tùy chọn Leave Original đặc trưng bằng cách chọn các tùy chọn Source Object(s) và Target Object(s).*

Sử dụng các tùy chọn Leave Original

Một vấn đề hơi bối rối quanh việc sử dụng các lệnh Shaping là việc sử dụng các tùy chọn Leave Original được tìm thấy trong Shaping Docker khi áp dụng các lệnh Weld, Trim, hay Intersect vào các đối tượng. Về cơ bản, các tùy chọn này cho phép bạn áp dụng các lệnh trong khi cho bạn sự lựa chọn để bảo quản các đối tượng gốc với đối tượng mà bạn bắt đầu. Bạn có thể chọn một hoặc hai đối tượng này để đặt đối tượng đích hoặc đối tượng được chọn trước lên trang tài liệu của bạn mà không bị ảnh hưởng bởi các kết quả áp dụng mỗi lệnh.

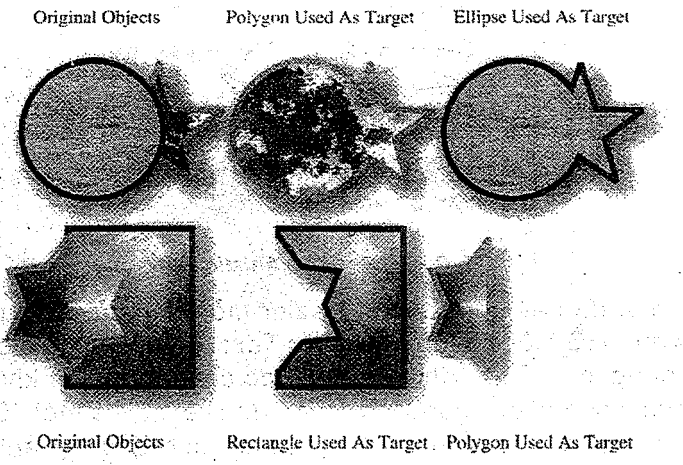
Để làm rõ một số điểm về sự bối rối này, có thể giúp bạn xem kỹ ở Hình 11-4, trình bày các kết quả đã được thực hiện bằng cách sử dụng các lệnh Shaping với sự kết hợp của các tùy chọn Leave Original được chọn.



Hình 11.4 Hình Đa giác này đã được ghép, được cắt xén, và được tạo phần giao với hình chữ nhật này bằng cách sử dụng các tùy chọn Leave Original.

Áp dụng các lệnh tạo hình dạng đối với các đối tượng

Trước khi áp dụng các hiệu ứng, việc biết được các thuật ngữ về các thuộc tính của các hình dạng kết quả có thể giúp ích. Các thuộc tính tô và đường nét của các đối tượng mới được tạo hình dạng được xác định bởi các thuộc tính của đối tượng đích. Hình 11.5 trình bày việc chọn đối tượng nào là đối tượng đích và đối tượng nguồn nào cài đặt các thuộc tính của các đối tượng mới. Trong trường hợp này, hai hình đa giác khác nhau đã được ghép và cắt xén với các đối tượng hình elíp và hình chữ nhật. Trong mỗi trường hợp, đối tượng kết quả lấy các thuộc tính của đối tượng đích.

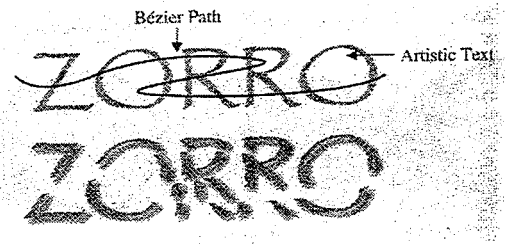


1. Các đối tượng gốc 2. Hình đa giác được sử dụng như đối tượng đích 3. Hình elip được sử dụng như đối tượng đích 4. Các đối tượng gốc 5. Hình chữ nhật được sử dụng như đối tượng đích 6. Hình đa giác được sử dụng như đối tượng đích

Hình 11.5 Các hình đa giác này được sử dụng như các đối tượng nguồn trong các lệnh Weld và Trim.

Các đường dẫn mở như các hình dạng Trim

Những ví dụ trước trong chương này trình bày các hiệu ứng áp dụng các lệnh Trim, Weld và Intersect với các đối tượng đường đóng bao gồm các chế độ tô. Nhưng, việc sử dụng các đường mở như các hình dạng cắt xén cũng có thể là một thủ thuật cực kỳ mạnh. Khi một đường mở được sử dụng như đối tượng cắt xén trên một đối tượng đường đóng, hiệu ứng này về cơ bản là một thao tác cắt có điều khiển, tách các đối tượng đích thành nhiều hình dạng. Thay vì một hình dạng đóng được sử dụng như một hình dạng cắt xén, thì đường hiện có được sử dụng thay. Bất kỳ thuộc tính đường nét nào cũng không được để ý đến. Hình ảnh minh họa này trình bày một đường mở có thể được sử dụng để "cắt" một đối tượng đường đóng thành các phần được điều khiển như thế nào.



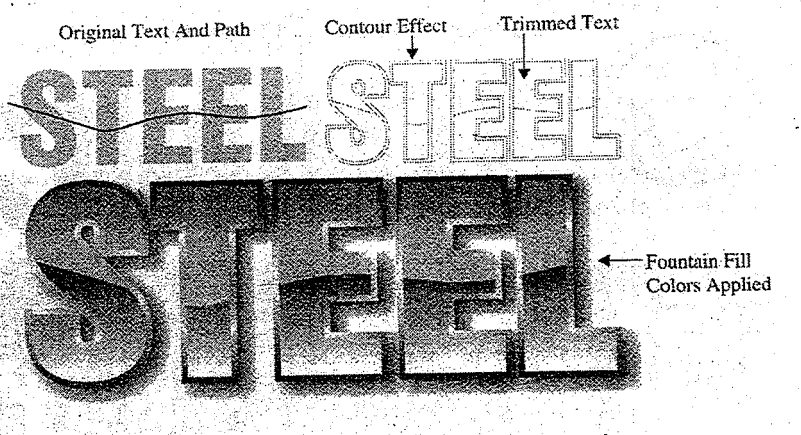
1. Đường Bézier 2. Artistic Text

Trong ví dụ này, một đường Bézier mở được sử dụng như đối tượng nguồn và một đối tượng Artistic Text như đối tượng đích trong khi áp dụng lệnh Trim. Khi text đã được cắt xén, nó sẽ không thể chỉnh sửa như một đối tượng text. Hiệu ứng kết quả là một đối tượng đường kép bao gồm hai đường đóng. Bằng cách áp dụng lệnh Break Apart (CTRL+K), bạn cũng có thể tách các đường ra khỏi nhau, nghĩa là chúng trở thành hai đối tượng đường đóng riêng biệt. Trong trường hợp này, hoặc là tùy chọn Source hoặc là tùy chọn Target Object được chọn, chỉ để lại các hình dạng text được cắt xén.

Các thủ thuật tạo hình dạng thực tế

Chúng ta hãy xem kỹ một số ví dụ thực tế nơi mà các lệnh Shaping đã được sử dụng.

Hãy nhớ rằng việc tạo hình dạng các đối tượng vẽ thường là một trong những bước đầu tiên trong bất kỳ đối tượng vẽ nào. Thậm chí việc tạo một hình chữ nhật đơn sẽ đòi hỏi trước tiên bạn xác định hình dạng của nó trước khi nó có thể tồn tại. Vì vậy việc áp dụng các lệnh tạo hình dạng vào các đối tượng thường là bước đầu tiên trước khi kết thúc các thuộc tính dành cho các kiểu tô hoặc các đường nét, hoặc áp dụng các hiệu ứng. Hình 11.6 trình bày ví dụ khác về một đường mở được sử dụng như một đối tượng cắt xén được áp dụng vào một đối tượng Artistic Text.

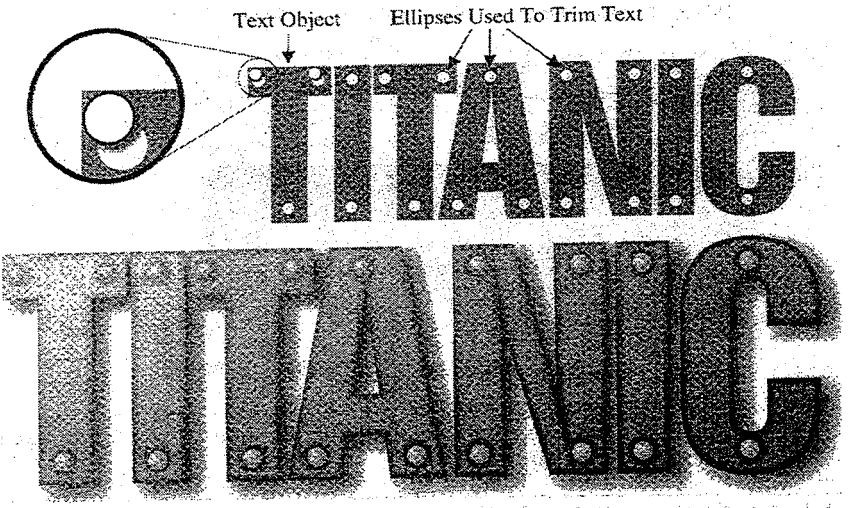


1. Text và đường gốc 2. Hiệu ứng Contour 3. Text đã được cắt xén 4. Các màu tô của hiệu ứng Fountain được áp dụng

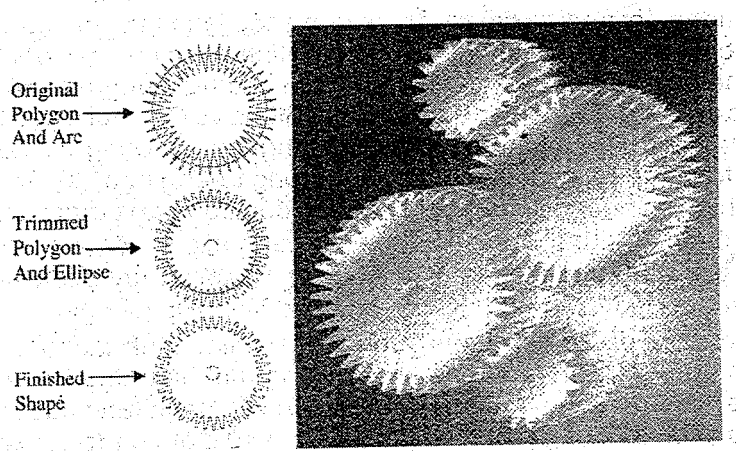
Hình 11.6 Đối tượng text được tạo khoảng trống rời rạc này được áp dụng với hiệu ứng Contour trước khi được cắt xén bởi một đường mở.

Nếu dự định của bạn là áp dụng các hiệu ứng vào các hình dạng đối tượng, thì bạn có thể muốn áp dụng các lệnh tạo hình dạng như một cách tạo các hiệu ứng thú vị hơn. Hình dạng của các đối tượng có thể ảnh hưởng đến các kết quả của các hiệu ứng nào đó đang được áp dụng, chẳng hạn các hiệu ứng Blend và Contour của DRAW. Ví dụ, Hình 11.7 trình bày một đối tượng text áp dụng với contour bên trong để tạo một cảm giác sâu. Trong trường hợp này, một loạt các hình elíp được sử dụng để cắt xén đối tượng text trước khi contour được áp dụng, làm cho các hình dạng elíp bị cắt xén cũng trở nên được tạo đường viền. Khi thao tác Shaping, tùy chọn Source Object(s) được sử dụng để làm cho các hình elíp gốc giữ lại.

Trong ví dụ kế tiếp (xem Hình 11.8), nhiều lệnh tạo hình dạng được áp dụng liên tục trước khi áp dụng một hiệu ứng Vector Extrude. Trong trường hợp này, một sự sắp xếp bánh răng được tạo ra bằng cách sử dụng một hình đa giác sao 40 điểm được cắt xén với một hình cung mở. Các phần được cắt xén rồi được hủy và đối tượng kết quả được tạo dạng lại bằng cách ghép một hình elíp. Lỗ ở giữa được cắt xén bằng cách sử dụng một lệnh Trim thứ ba, và một chế độ tô fountain tuyến tính tùy ý được áp dụng. Đối tượng được sao chép, và một hiệu ứng Extrude được áp dụng bằng cách sử dụng một Shared Vanishing Point.



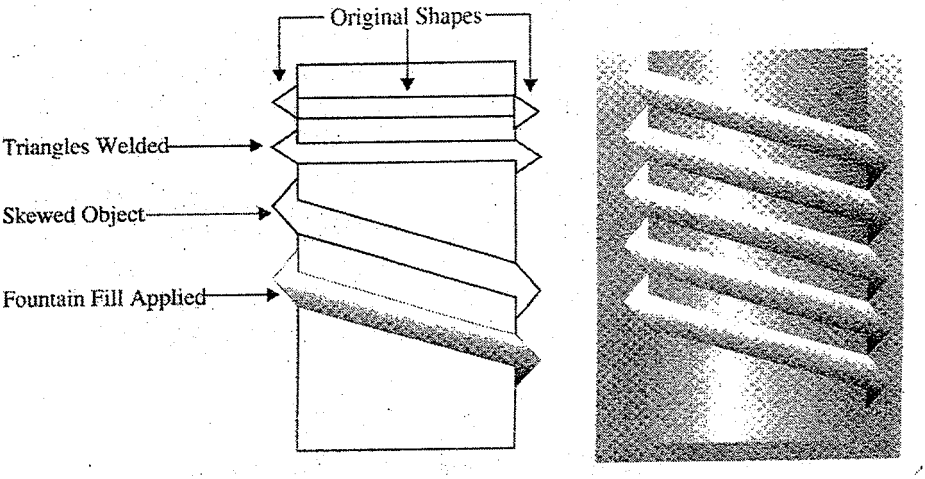
Hình 11.7 Hiệu ứng contour bên trong tạo một cảm giác sâu.



1. Hình đa giác và hình cung ban đầu 2. Hình đa giác và hình elip được cắt xén 3. Hình dạng hoàn chỉnh

Hình 11.8 Các răng cưa của bánh răng này được tạo bằng cách sử dụng liên tục các lệnh Shaping trước khi khi hiệu ứng Extrude được áp dụng.

Như một ví dụ tạo hình cuối, Hình 11.9 trình bày sự tạo ra một sự sắp xếp sợi. Trong trường hợp này, một hình chữ nhật được chuyển đổi bằng cách sử dụng một lệnh Skew và hai hình tam giác được ghép vào các đỉnh của nó. Đối tượng kết quả được áp dụng một cách chính xác với một chế độ tô fountain tuyến tính để cung cấp một hiệu ứng chiều sâu được mô phỏng. Hình dạng được tô được sao chép vào một hình chữ nhật được tô fountain tuyến tính tùy ý được sắp xếp đằng sau để tạo một sự sắp xếp sợi tự động.

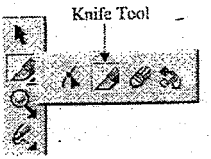


1. các hình dạng gốc 2. Các hình tam giác được ghép 3. Đối tượng được làm nghiêng 4. Chế độ tô fountain được áp dụng.

Hình 11.9 Hiệu ứng threaded-bold này được tạo ra bằng cách ghép ba đối tượng với nhau.

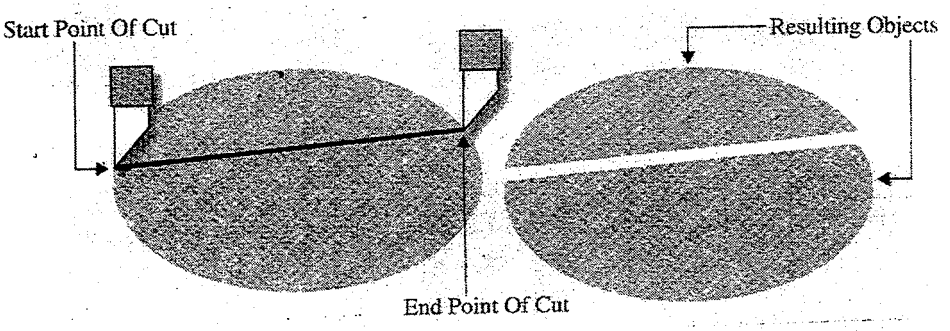
Knife Tool

Đối với một phương pháp kiểu tự do tương tác chia các đối tượng thành nhiều phần, có lẽ Knife Tool là sự lựa chọn tốt nhất của bạn. Knife Tool cho phép bạn sử dụng một thao tác nhấp và rê để xác định một đường cắt kiểu tự do, tạo kết quả ở hai bên của đường cắt đang được tách. Bạn có thể tìm thấy Knife Tool trong Toolbox chính của Draw được nhóm với nhau với công cụ Shape, Eraser, và Free Transform.



Cắt các đối tượng với Knife Tool

Việc sử dụng Knife Tool có thể là một công việc tinh tế nếu bạn không quen sử dụng nó. Knife Tool có thể được sử dụng để tạo một thao tác cắt cho dù đối tượng có được chọn hay không. Tuy nhiên, các điểm đầu và cuối của thao tác cắt phải được xác định ở các mép của đối tượng mà bạn muốn cắt. Sau khi một thao tác Knife Tool đã được thực hiện, mỗi một phần kết quả lấy các thuộc tính tô và đường viền của đối tượng gốc trước khi thao tác cắt được thực hiện. Bạn có thể tạo hoặc các thao tác cắt thẳng hoặc các thao tác cắt kiểu tự do phụ thuộc vào thao tác được sử dụng. Việc sử dụng một thao tác cắt (xem Hình 11.10) ít phức tạp hơn một thao tác cắt tự do, nhưng cả hai thao tác sử dụng các kỹ thuật tương tự.



1. Điểm đầu của thao tác cắt 2. Điểm cuối của thao tác cắt 3. Các đối tượng kết quả.

Hình 11.10 Hình elíp này đã được cắt bằng cách sử dụng Knife Tool theo một kỹ thuật cắt thẳng.

Để thực hiện một thao tác cắt thẳng bằng cách sử dụng Knife Tool, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo đối tượng mà bạn muốn cắt và chọn Knife Tool từ Toolbox chính được lồng vào với các công cụ Shape, Eraser và Free Transform. Khi Knife Tool được chọn, con trỏ của bạn chuyển sang giống như điểm của một công cụ cắt.
2. Bắt đầu cắt bằng cách giữ con trỏ Knife Tool trên một cạnh của đối tượng. Chú ý con trỏ chuyển góc và đường vuông góc sang cạnh của đối tượng. Nhấp cạnh đối tượng một lần để xác định điểm đầu của thao tác cắt.
3. Xác định điểm cuối của thao tác cắt bằng cách nhấp bất kỳ điểm nào khác trên cạnh của đối tượng. Thao tác cắt thẳng của bạn hoàn thành và bây giờ đối tượng được chia thành hai hình dạng riêng biệt.

Một đường tự do - được xem như một thao tác cắt đường lát - có thể được tạo ra bằng cách rê Knife Tool trong suốt một thao tác cắt. Thao tác này được dựa trên các nguyên tắc Bézier, có nghĩa là nó cho phép bạn thực hiện các thao tác cắt tự do và mô phỏng đường chính xác của thao tác cắt. Để thực hiện một thao tác cắt tự do bằng cách sử dụng Knife Tool, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo đối tượng mà bạn muốn cắt và chọn Knife Tool từ Toolbox chính.
2. Như với một thao tác cắt thẳng, hãy xác định điểm đầu của thao tác cắt, và giữ con trỏ Knife Tool trên mép của đối tượng.
3. Tại điểm chính xác này, hãy nhấp và rê trong khi rê dọc theo đường mà bạn muốn cắt hướng vào bên trong của hình dạng đối tượng. Tiếp tục giữ và rê qua phần bên trong của đối tượng hướng tới một điểm khác trên mép của đối tượng. Chú ý rằng khi bạn giữ và rê con trỏ bên trong hình dạng đối tượng, con trỏ Knife Tool lại thay đổi góc và một chế độ xem trước của đường cắt xuất hiện.
4. Khi bạn đến điểm cuối của đường cắt tại một điểm khác trên mép bên ngoài của đối tượng, con trỏ lại thay đổi sang trạng thái vuông góc của nó. Tại điểm này, hãy nhả nút chuột. Thao tác cắt đã hoàn thành.

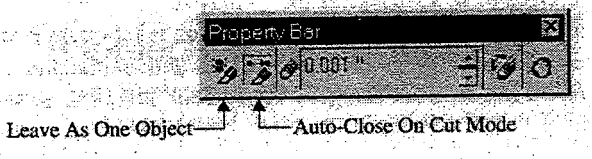
5. Khi thao tác cắt hoàn thành, chú ý đối tượng được chia thành ít nhất hai phần. Để kiểm tra, hãy chọn công cụ Pick từ Toolbox chính, nhấp một trong những phần được cắt một lần, và chú ý mỗi một phần bao gồm những núm điều khiển chọn riêng của nó, chỉ ra chúng là những đối tượng riêng biệt.

Ghi chú *Khi sử dụng Knife Tool để xác định điểm cuối của một thao tác cắt, nút chuột của bạn phải được nhả ở điểm trên mép bên ngoài của đối tượng. Nếu không, thao tác cắt của bạn sẽ không thành công.*

Để làm rõ thao tác hơn, Hình 11.11 trình bày nhiều giai đoạn của một thao tác cắt Knife Tool được sử dụng để cắt tự do một đối tượng đường đóng thành hai phần.

Cài đặt thao tác Knife Tool

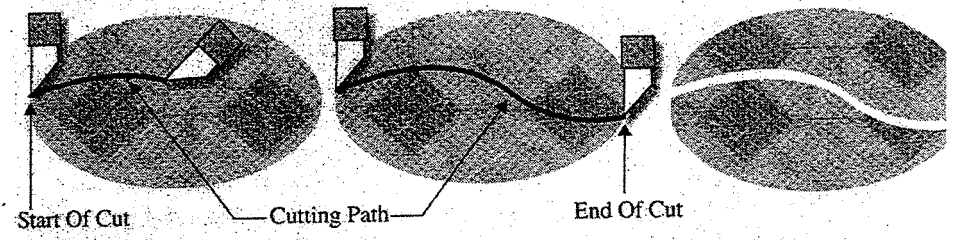
Trong hầu hết các trường hợp, việc sử dụng Knife Tool để cắt một đối tượng sẽ tạo kết quả như những gì bạn mong muốn - các đối tượng được chia. Nhưng thật thoải mái khi biết bạn có thể điều khiển các đặc điểm thao tác có giới hạn bằng cách sử dụng hai tùy chọn Property Bar trong khi Knife Tool được chọn. Mỗi một tùy chọn này mô tả một trạng thái mở hoặc tắt, phụ thuộc vào các yêu cầu cắt đặc trưng của bạn.



- **Sử dụng Auto-Close On Cut Mode** Tùy chọn này là một trạng thái mặc định và cài đặt thao tác Knife Tool để tạo các đối tượng đường đóng theo một thao tác cắt tự do, là những gì bạn mong chờ. Khi tùy chọn này không được chọn, Knife Tool có thể chỉ được sử dụng để tách các đường ở những điểm đặc trưng, về cơ bản, bổ sung hai nút không được nối vào đường đó. Trong khi ở trạng thái này, Knife Tool không được sử dụng để tạo các thao tác cắt tự do bằng cách sử dụng các thao tác nhấp và rê.

- **Sử dụng Leave As One Object Mode** Khi tùy chọn này không được chọn (mặc định), Knife Tool cắt các đối tượng và tách hai phần được chia thành những đối tượng riêng. Khi tùy chọn này được chọn, thao tác cắt mang lại kết quả trong các đường kép vốn không được tách, mặc dù một thao tác cắt thẳng hoặc tự do đã được thực hiện.

Thủ Thuật *Việc cải tiến đối với Eraser Tool và Knife Tool bây giờ cho phép bạn thực hiện các thao tác xóa và cắt trên các đối tượng bitmap và vector - mà trước đó chỉ bao gồm các đối tượng vector. Các loại đối tượng mà ngăn bạn không áp dụng những công cụ này được liên kết các file hay các hình ảnh, hoặc các đối tượng từ bên ngoài được áp dụng với các hiệu ứng được liên kết động.*



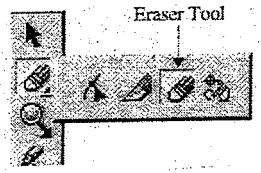
1. Điểm đầu tiên của thao tác cắt 2. Đường cắt 3. Điểm cuối của thao tác cắt

Hình 11.11 Hình elíp này mô tả một chế độ tô mẫu bitmap được cắt thành hai phần bằng cách sử dụng Knife Tool.

Sử dụng Eraser Tool

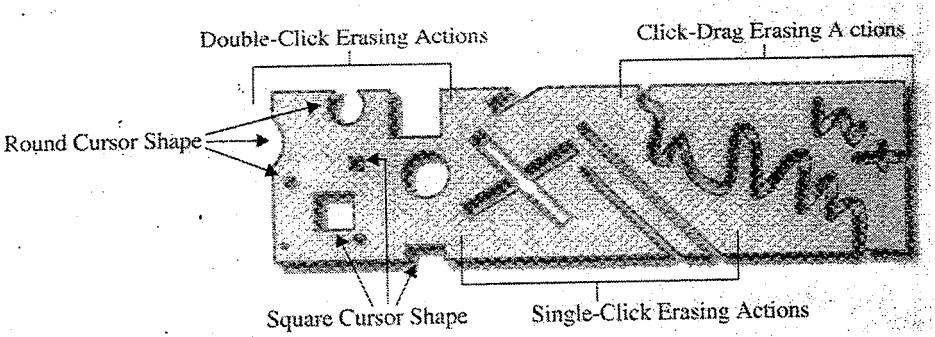
Nếu các lệnh Shaping của Draw hoặc Knife Tool không dùng thủ thuật khi cố thay đổi một hình dạng của đối tượng, thì bạn có thể muốn xem xét bằng cách sử dụng Eraser Tool như một thủ thuật tạo hình đối tượng. Eraser Tool cho phép bạn xóa các phần hoặc các đường đã được xác định có tính tương tác khỏi các đối tượng - giống như một cục tẩy ảnh thật. Bạn có thể tìm thấy Eraser Tool được đặt trong Toolbox chính được nhóm cùng với các công cụ

Shape, Knife, và Free Transform.



Khám phá các thao tác Eraser

Eraser Tool cho phép bạn xóa các phần của các đối tượng theo ba cách: sử dụng một thao tác nhấp đúp, một thao tác nhấp đơn, hoặc một thao tác nhấp và rê. Các thao tác nhấp đúp xóa các phần của một đối tượng nơi mà con trỏ được nhấp để kết hợp hình dạng của Eraser Tool và độ rộng. Các thao tác nhấp đơn cho phép bạn xác định điểm đầu và điểm cuối của các đường xóa thẳng. Các thao tác nhấp và rê cho phép bạn xóa các phần lớn của một đối tượng một cách liên tục, như được trình bày ở hình 1.12. Bạn cũng có thể xóa những đường nhiều điểm nếu bạn muốn.



1. Các thao tác xóa nhấp đúp 2. Các thao tác xóa nhấp và rê 3. Hình dạng con trỏ tròn 4. Hình dạng con trỏ vuông 5. Các thao tác xóa nhấp đơn

Hình 11.12 Những lần nhấp đơn của trỏ Eraser Tool sẽ chỉ xóa những điểm đặc trưng, trong khi nhấp và rê con trỏ xóa liên tục.

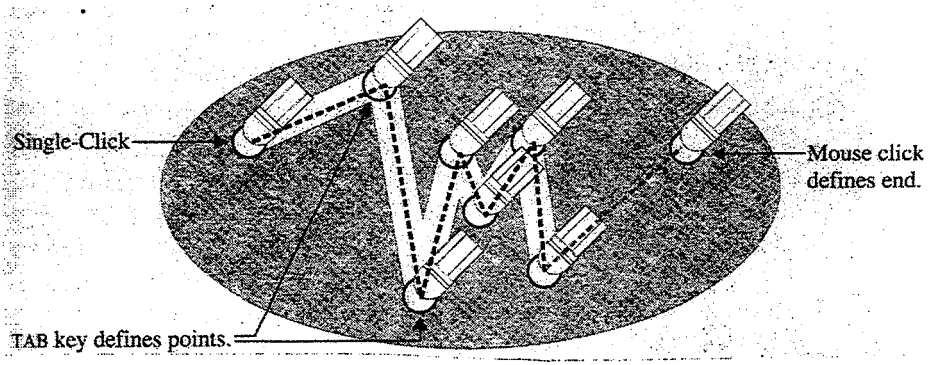
Để khám phá Eraser Tool và xóa các phần của một đối tượng, hãy theo các bước sau:

1. Tạo đối tượng mà bạn muốn tạo hình dạng và chọn nó bằng cách sử dụng công cụ Pick.
2. Chọn Eraser Tool từ Toolbox chính và xác định vùng mà bạn muốn xóa. Nếu cần, hãy chỉnh sửa độ rộng và/hoặc hình dạng của con trỏ Eraser Tool bằng cách sử dụng các tùy chọn của Property Bar.
3. Để xóa một điểm đặc biệt trên đối tượng của bạn nhằm kết hợp cỡ và hình dạng của con trỏ hiện hành, hãy đặt con trỏ trên điểm đặc trưng và nhấp đúp điểm đó. Chú ý một phần đã bị xóa.
4. Kế tiếp, hãy xóa phần khác bằng cách sử dụng thao tác kiểu tự do liên tục và một thao tác nhấp và rê. Để thực hiện điều này, nhấp và giữ trong khi rê Eraser Tool qua đối tượng và nhả chuột khi hoàn thành. Chú ý tất cả các vùng mà con trỏ chạm tới trong suốt quá trình xóa liên tục khi bạn nhấp và rê.
5. Xóa phần khác, sử dụng các thao tác xóa nhấp đơn để xóa giữa hai điểm. Sử dụng kỹ thuật này, lần nhấp đầu tiên của bạn xác định điểm đầu và lần nhấp thứ hai xác định điểm cuối. Nhấp đơn bất kỳ hai điểm nào khác với ít nhất một điểm nằm trong hình dạng của đối tượng. Chú ý đường xóa là đường thẳng giữa hai điểm và kết hợp độ rộng của con trỏ công cụ. Sau khi xác định điểm đầu, một chế độ xem trước đường theo sau con trỏ cho đến khi điểm thứ hai được xác định.

Kỹ thuật cuối cùng hơi phức tạp hơn, và nó có liên quan đến việc xóa liên tục trong các đường thẳng giữa nhiều điểm. Để làm được điều này, bạn cần nhấn phím TAB sau mỗi một lần nhấp đơn để xác định các điểm xóa. Để tạo đường xóa nhiều điểm, hãy theo các bước sau:

1. Để bắt đầu, nhấp đơn bất kỳ nơi nào trên đối tượng để xác định điểm đầu và di chuyển con trỏ qua điểm kế tiếp mà bạn muốn xác định mà không nhấp. Chú ý khi bạn di chuyển Eraser Tool, một chế độ xem trước đường theo sau con trỏ.
2. Nhấn phím TAB trên bàn phím - nhưng không nhấp nút chuột. Chú ý một đường xóa mới xuất hiện giữa điểm nhấp đơn đầu tiên và điểm nơi con trỏ của bạn được đặt khi phím TAB được nhấn.

3. Để xác định một điểm thứ ba, hãy giữ con trỏ của bạn trên một điểm đặc trưng (không nhấp nút chuột) và nhấn phím TAB lại. Một điểm thứ ba được xác định, và đường giữa điểm thứ hai và thứ ba được xóa.
4. Xác định một điểm thứ tư bằng cách di chuyển con trỏ đến một vị trí mới và nhấn nút TAB lại. Một đường xóa được tạo giữa điểm thứ ba và điểm thứ tư, như được trình bày ở Hình 11.13.
5. Để xác định một điểm thứ năm, và lần này đồng thời kết thúc thao tác xóa, di chuyển con trỏ của bạn đến một vị trí mới trên đối tượng và sử dụng một nhấp đơn. Thao tác xóa của bạn hoàn thành.



1. Nhấp đơn 2. Nhấp chuột để xác định điểm cuối 3. Phím TAB xác định các điểm.

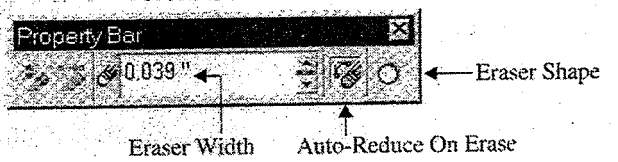
Hình 11.13 Phím TAB cho phép bạn xác định nhiều điểm trung gian giữa các điểm đường xóa đầu và cuối.

Ghi chú *Mỗi lần con trỏ Eraser Tool được nhấp để xóa các phần của một đối tượng, CorelDRAW xem thao tác là một thao tác xóa riêng biệt và duy nhất. Điều này có nghĩa là các thao tác Eraser Tool có thể được đảo ngược bằng cách sử dụng lệnh Undo theo các bước, phụ thuộc vào kỹ thuật xóa nào được sử dụng. Trong khi sử dụng kỹ thuật nhấp đơn, một lệnh Undo cần để đảo ngược mỗi*

một điểm xóa. Trong suốt quá trình xóa liên tục sử dụng thao tác nhấp và rê, một lệnh đơn Undo đảo mỗi một thao tác xóa liên tục.

Cài đặt các thuộc tính Eraser Tool

Cả hai độ rộng và hình dạng của Eraser Tool được cài đặt bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar trong khi công cụ được chọn một cách tích cực. Sự phức tạp của hình dạng xóa bỏ được tạo trong suốt một quá trình xóa cũng có thể được điều khiển. Các thuộc tính này có thể ảnh hưởng đến hình dạng của các vùng xóa của các đối tượng được xóa.



Eraser Width

Độ rộng của Eraser Tool có thể được cài đặt trong khoảng giữa 0.001 đến 100 inch hoặc bằng cách nhập các giá trị vào hộp số Property Bar trong khi Eraser Tool được chọn hoặc bằng cách nhấn các phím mũi tên Up và Down trên bàn phím chuẩn để tăng hoặc giảm kích cỡ. Mỗi một lần nhấp phím sẽ làm thay đổi Eraser Width khoảng 0.025 inch.

Thủ Thuật *Sử dụng bàn phím để thay đổi kích cỡ con trỏ trong suốt một quá trình xóa. Nhấn các phím mũi tên Up và Down trên bàn phím chuẩn trong khi sử dụng một thao tác nhấp và rê để xóa liên tục.*

Eraser Tool Shape

Hình dạng Eraser Tool có thể được cài đặt sang Square hoặc Round, và nó có thể được cài đặt bằng cách sử dụng nút thay đổi hình dạng trong Property Bar trong khi công cụ được chọn. Trong khi được nhấn, hình dạng của Eraser là Square. Trong khi không được nhấn, hình dạng Eraser Tool là Round.

Auto-Reduce Mode

Khi xóa các đường liên tục, các phần được xóa của các đối tượng vector được tạo ở mức độ Bézier, có nghĩa là một hình dạng hay đường thật bao gồm các đường thẳng và cong được nối bởi các nút. Các hình dạng đường mới theo sau đường xóa được xác định bởi số và các thuộc tính của các nút trình bày hình dạng gần với mức nào. Càng nhiều nút thì hình dạng càng phức tạp và chính xác hơn. Khi hoạt động, Auto-reduce trên chế độ Erase ảnh hưởng đến sự phức tạp của hình dạng xóa kết quả khi xóa theo các đường liên tục kiểu tự do.

Việc bổ sung các nút vào một đối tượng phức tạp có thể tạo một đối tượng phức tạp khi nó điều khiển hình dạng của nó trong các thao tác khác, hoặc khi áp dụng các hiệu ứng dựa trên vector như các hiệu ứng Contour, Blend, hoặc Extrude. Tùy chọn Auto-reduce on Erase cho phép bạn giảm sự phức tạp về các hình dạng của vùng được xóa. Để kích hoạt tùy chọn Auto-reduce on Erase, nhấp nút sang vị trí được nhấn (mặc định), hoặc không kích hoạt nó bằng cách nhấp nút sang trạng thái không được nhấn.

Thủ Thuật *Các cài đặt Eraser Tool Auto Reduce on Erase được điều khiển theo cài đặt mặc định Freehand Smoothing được sử dụng bởi các công cụ Freehand và Bézier, vốn có thể được cài đặt trong khoảng biến thiên từ 0 đến 100% (mặc định là 100%). Để cài đặt tùy chọn này, hãy mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools/Options (CTRL+J) và chọn Freehand/Bézier từ nhóm Toolbox.*

Chương 12 CorelDRAW 10

QUẢN LÝ VÀ SẮP XẾP CÁC ĐỐI TƯỢNG

Nếu khái niệm quản lý đối tượng từ trên xuống dưới nghe có vẻ hơi khó hiểu thì có thể bạn đúng. Nhu cầu quản lý các đối tượng thường ngăn cản nhu cầu sắp xếp, hình thành, hay thay đổi các tập hợp lớn của các đối tượng. Nếu các hình vẽ mà bạn tạo tương đối không phức tạp, thì bạn có thể không cần những nguồn quản lý này.

Trái lại, nơi mà tài liệu của bạn liên quan đến hàng trăm, thậm chí hàng ngàn kiểu đối tượng khác nhau, bạn có những nguồn đặc trưng trong CorelDRAW để định hướng, chọn, điều khiển, hoặc thay đổi các thuộc tính của đối tượng một cách nhanh chóng. Trong chương này, chúng ta sẽ hiểu được việc sử dụng Object Manager, học cách tìm ra và thay thế đặc tính của đối tượng một cách nhanh chóng, tạo và áp dụng các kiểu đồ họa.

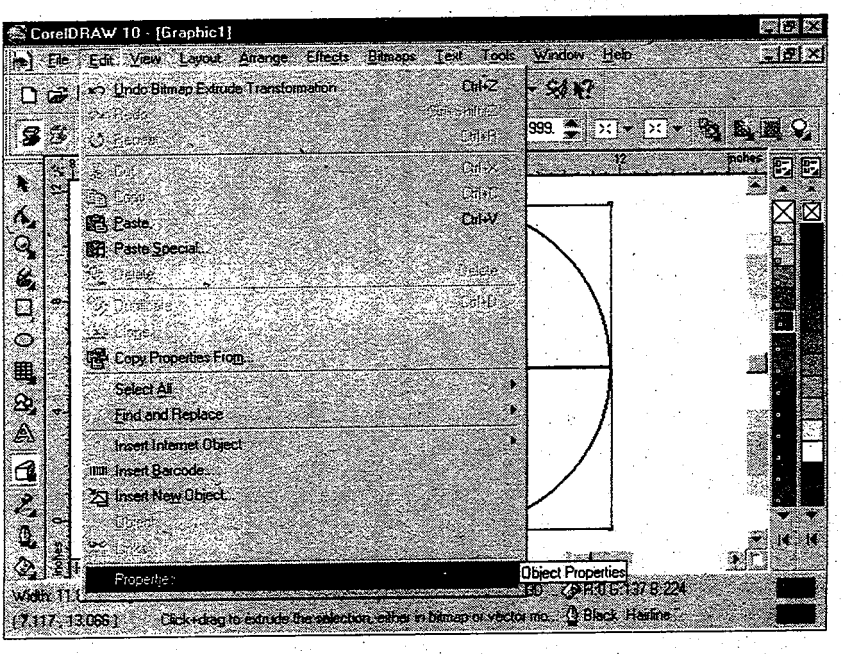
Xem và thay đổi các đặc tính của đối tượng

Trước khi đi quá sâu vào các khái niệm ở mức độ cao hơn về việc quản lý đối tượng, chúng ta hãy xem CorelDRAW xem các đối tượng vẽ mà bạn đã tạo như thế nào. Nếu bạn đã đọc qua các lệnh menu, các hộp thoại, hoặc các docker cho bất kỳ phần mở rộng nào khác, thì bạn có thể đã biết các đặc tính của đối tượng áp dụng vào tất cả trong CorelDRAW. Thật ra, nếu không có bất kỳ đặc tính nào thì một đối tượng không thể tồn tại.

Nếu bạn cần tìm ra bất kỳ chi tiết nào vì một mục chọn đối tượng, thì đây là nơi để tìm nó. Lợi ích của việc sử dụng Object Property Docker qua thông tin được cung cấp bởi Property Bar là bạn cần có một điểm dừng để tìm thông tin mua sắm. Mỗi một kiểu đối tượng

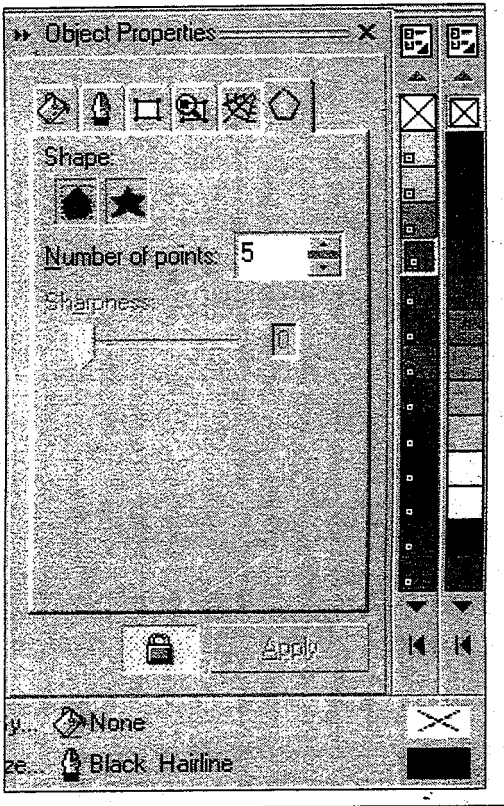
mà bạn tạo trong CorelDRAW mô tả một tập hợp các đặc tính được tập hợp bởi bạn. Những đặc tính này có thể là các mặc định, vốn được áp dụng trong suốt quá trình tạo đối tượng, hoặc các đặc tính đặc trưng mà bạn quyết định.

Toàn bộ số biến thiên có liên quan làm cho sự kiểm kê các đặc tính quá phức tạp. Các kiểu đối tượng có thể bao gồm bất kỳ điều gì từ text cho đến các bitmap, trong khi các đặc tính của chúng bao gồm trang, vị trí, kích thước, đường viền, và kiểu tô - bao gồm tất cả các thay đổi được kết hợp, với tất cả các biến thiên này, không nên trông chờ người nào đó nhớ mỗi chi tiết - đó là lý do CorelDRAW thực hiện điều này cho bạn qua Object Property Docker (xem hình 12.1). Để mở Object Property Docker, nhấp phải bất kỳ đối tượng nào và chọn Properties từ menu pop-up, hoặc chọn Edit / Properties.



Khi được mở, chú ý Object Properties Docker được chia nhỏ thành những trang được dán nhãn vốn xuất hiện theo loại đối tượng nào mà bạn chọn. Nói chung, bất kỳ điều nào mà bạn có thể nhấp

để chọn mô tả một tập hợp các biến thiên của đặc tính, mỗi một đối tượng có trang được dán nhãn của riêng nó trong Object Properties Docker. Danh sách các kiểu tab khác nhau mà có thể xuất hiện bao gồm các điểm sau:



Hình 12.1 Object Properties Docker cho phép bạn xem hoặc chỉnh sửa bất kỳ đặc tính nào được áp dụng cho các đối tượng mà bạn đã chọn

- Các đặc tính Fill của đối tượng được chọn, với toàn bộ tùy chọn để chỉnh sửa bất kỳ kiểu tô được chọn hay được áp dụng.
- Các đặc tính Outline Pen của đối tượng, bao gồm toàn bộ sự truy cập đến bất kỳ tùy chọn nào hoặc hộp thoại nào để

chỉnh sửa các đặc tính đường viền hiện hành của đối tượng.

- Thông tin chung về mục chọn của bạn, bao gồm số các đối tượng được chọn, lớp mà chúng nằm trên đó, kiểu đối tượng được chọn, và bất kỳ kiểu đồ họa hoặc sự bao bọc text được áp dụng.
- Những chi tiết đối tượng như độ rộng, chiều cao, góc trung tâm của mục chọn, và góc trung tâm của chế độ quay.
- Các đặc tính trang tài liệu của bạn (trong khi không có gì được chọn) như là Page Title, hệ thống Filename, và thông tin trang.
- Bất kỳ đối tượng nào được tạo với công cụ đặc trưng như Restangle, Ellipse, Perfect, Shapes, Polygons, Text, Dimension Lines, Curves, và Bitmaps.
- Các đặc tính Internet như các trạng thái Rollover, thao tác, URLs được chỉ định, Target Frames, ALT Comments, các tùy chọn Hotspot, và thực thi Object.
- Các đặc tính text bao gồm toàn bộ sự truy cập vào phông, kích cỡ, kiểu chữ, khung, và các tùy chọn định dạng.

Trong khi bất cứ khi nào một đối tượng được chọn, các đặc tính mô tả tab được kết hợp với kiểu đối tượng đặc trưng được chọn theo mặc định để hiển thị trong docker. Nhấp bất kỳ tab nào có sẵn để định hướng giữa chúng. Bất kỳ các thay đổi chỉnh sửa đặc tính được tạo trong docker đều được áp dụng ngay khi nút Apply Lock được nhấn. Hoặc, bạn có thể áp dụng tất cả các thay đổi chỉnh sửa được tạo ngay bằng cách mở khóa đặc tính này, chỉnh sửa các đặc tính hay các tùy chọn, và nhấp nút Apply không tự động.

Nắm vững khái niệm của CorelDRAW Layer

Có thể bạn ngạc nhiên khi khám phá vai trò việc sử dụng Layers (các lớp) để sắp xếp và tạo một hình vẽ là một đặc tính mà bạn sử dụng phụ thuộc vào tính chất riêng của bạn và bạn nghĩ như thế nào. Một số người có thể thích nghi một cách dễ dàng khi sử dụng Layer, trong khi những người khác thì không thể. Những người này

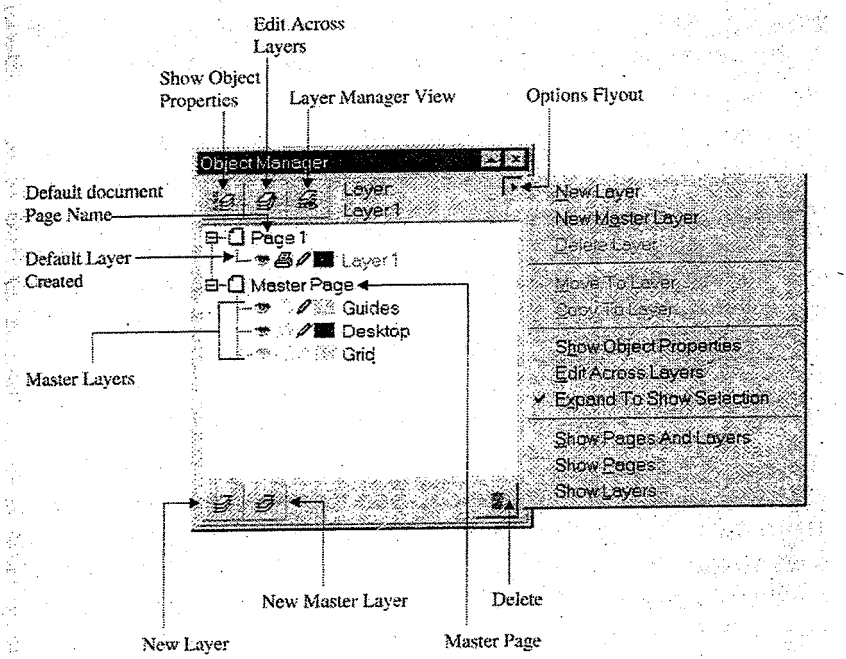
thường gặp khó khăn khi nắm bắt mục đích của Layer, cho dù họ cố gắng hiểu. Nếu được sử dụng Layer là một công việc mới đối với bạn, thì chúng ta hãy làm rõ khái niệm trước khi chúng ta đi sâu vào.

Nếu bạn đã biết tạo artwork mà tại đó các phần của các yếu tố hiển thị đã được tách trên các lớp phủ chồng riêng biệt có thể dùng xuyên qua, bạn đã hoàn toàn hiểu về sự hoạt động của Layer. Tương tự trong thực tế, nhiều lớp phủ chồng của artwork được gắn vào vị trí trên một bo liền cố định. Việc bổ sung và xóa bỏ các lớp phủ chồng làm cho diện mạo của ảnh thay đổi, trong khi các cấu tạo kết cấu thật của ảnh vẫn giữ lại như thế, có nghĩa là hình vẽ của lớp phủ chồng không bị thay đổi. Diện mạo của bức ảnh thay đổi phụ thuộc vào lớp phủ chồng nào được đặt đúng vị trí.

Nếu không chính xác thì khái niệm Layer của CorelDRAW hoạt động cùng cách như thế. Các đối tượng vẽ của bạn có thể được di chuyển đến các lớp đặc trưng. Đặc điểm này cũng cho phép bạn tạo nhiều lớp, đặt tên chúng và điều khiển trật tự của chúng đối với bề mặt trang của bạn. Bạn cũng có thể sắp xếp trật tự các đối tượng trong các lớp, nhóm các đối tượng, và sử dụng các nguồn có sẵn để có được thông tin đối tượng, chẳng hạn loại đối tượng và các đặc tính của chúng. Bạn không cần là một người có đầu óc tổ chức để sử dụng các lớp một cách hữu hiệu, nhưng bạn cần chuẩn bị một chiến lược cho cấu trúc lớp, phụ thuộc vào loại tài liệu mà bạn đang tạo.

Khai thác Object Manager

Tất cả các chức năng của Layer được điều khiển bởi một thành phần giao diện - Object Manager Docker (xem hình 12.2). Docker này cho phép bạn định hướng giữa các trang tài liệu, tạo và đặt tên các lớp, chọn và di chuyển các đối tượng giữa các lớp, và điều khiển đường các lớp có thể được chỉnh sửa, in, và/hoặc liệu chúng có thể nhìn thấy. Để mở cửa sổ Object Manager Docker hãy chọn Tools / Object Manager.



Hình 12.2 Object Manager Docker là nơi tất cả các chức năng Layer được điều khiển.

Nếu bạn chưa sử dụng Layer để tạo một bản vẽ trước khi bạn mở nó lần đầu tiên, cấu trúc trước có thể tương tự với những gì bạn thấy đầu tiên. Mỗi một trang trong tài liệu của bạn bao gồm một danh sách các lớp của nó, trong khi mỗi một lớp được đi kèm bởi các tùy chọn. Một Master Page cũng xuất hiện theo mặc định và, theo mặc định, bao gồm các lớp điều khiển các đối tượng Guides, Desktop, và Grid của bạn.

Định hướng các trang, các đối tượng, và các lớp

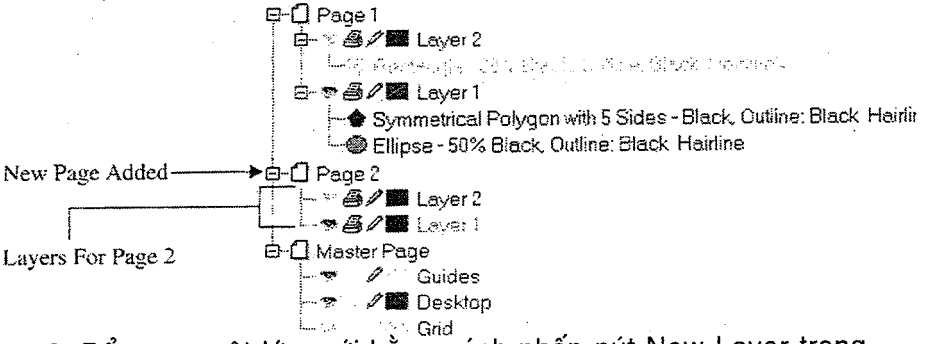
Để bắt đầu, chúng ta hãy tập trung vào việc tìm hiểu các trang tài liệu và các lớp của chúng trongObject Manager có thể được sử dụng như thế nào để định hướng tài liệu của bạn, chọn các lớp, và

điều khiển các tùy chọn Layer. Hình 12.3 trình bày một cấu trúc lớp mặc định tiêu biểu cho một tài liệu mới, nhận dạng các phần trước.

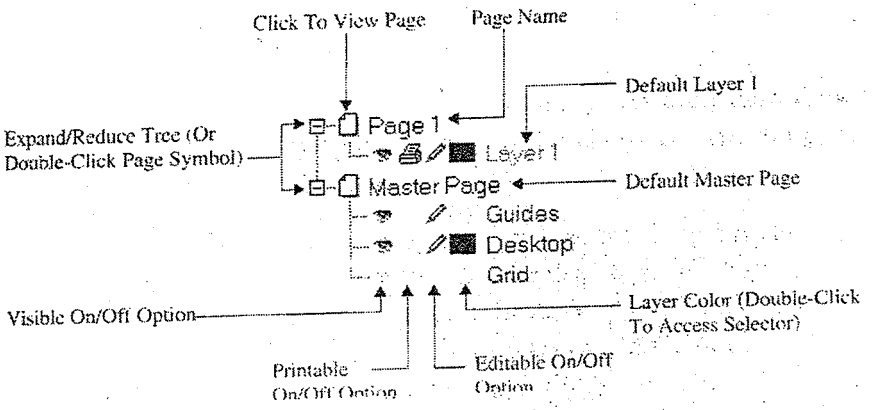
Để biết được các điều khiển này có thể được sử dụng như thế nào, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy mở một tài liệu mới hoặc hiện có và mở Object Manager Docker bằng cách chọn Tools / Object Manager. Theo mặc định, Object Manager xuất hiện bên phải của cửa sổ trình ứng dụng. Chú ý docker liệt kê mỗi một trang trong tài liệu của bạn. Đối với mỗi một trang, một lớp mặc định có tên là Layer 1 tồn tại và được đi kèm bởi 3 biểu tượng và một được chỉ thị màu đen.

2. Nếu tài liệu của bạn mới và không chứa đối tượng nào, hãy tạo một Rectangle, Ellipse, và Polygon trên trang tài liệu của bạn rồi đưa chúng với những chế độ tô khác nhau. Theo mặc định, khi bạn tạo các đối tượng, chúng xuất hiện dưới dạng các đối tượng thuộc về Layer 1 trên trang 1, và được đi tìm bởi các biểu tượng và các mô tả ngắn gọn về mỗi một đối tượng. Bởi vì lớp hoạt động- và lớp duy nhất tồn tại đến bây giờ - là Layer 1.

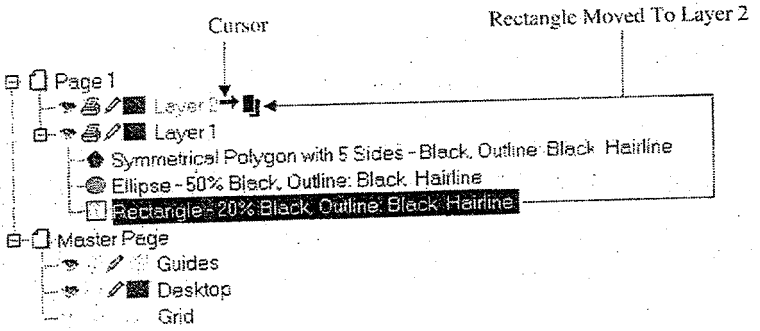


3. Bổ sung một lớp mới bằng cách nhấp nút New Layer trong góc bên trái phía dưới của docker. Chú ý một lớp mới xuất hiện trong cửa sổ Docker sử dụng tên mặc định Layer 2 và được liệt kê trên Layer 1 hoạt động của bạn. Nếu muốn bạn có thể nhập một tên cho lớp mới bằng cách gõ nhập bây giờ. Mặt khác, hãy nhấn ENTER để chấp nhận tên lớp. Chú ý Layer 2 bây giờ là lớp hoạt động và được bật sáng màu đỏ trong danh sách docker.

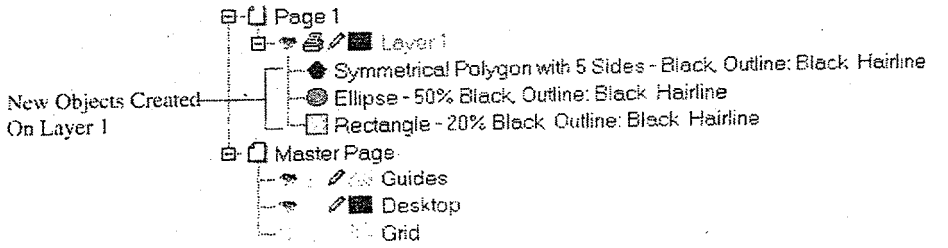


Hình 12.3 Dưới các mặc định tiêu biểu, đây là cấu trúc lớp của tài liệu của bạn sẽ xuất hiện trong Object Manager.

4. Trong cửa sổ Object Manager Docker, hãy nhấp đối tượng Rectangle để chọn nó. Chú ý Rectangle cũng trở nên được chọn trong tài liệu của bạn. Sử dụng một thao tác nhấp và rê, nhấp và rê Rectangle trong cửa sổ Object Manager Docker lên trên Layer 2 mới và nhả nút chuột. Chú ý Rectangle trong tài liệu của bạn vẫn chưa thay đổi vị trí, nhưng trong cửa sổ Docker, bây giờ nó xuất hiện dưới Layer 2. Bạn vừa di chuyển đối tượng Rectangle từ một lớp này sang một lớp khác.



5. Nhấp biểu tượng Eye dưới Layer 2 một lần, vì thế nó trở thành màu xám. Chú ý Rectangle mà bạn vừa di chuyển đến Layer 2 sẽ biến mất khỏi chế độ xem, mặc định nó vẫn xuất hiện trong danh sách cửa sổ Docker. Cũng chú ý thông tin mô tả Rectangle trên Layer 2 bây giờ xuất hiện màu xám. Thao tác này làm hiển thị tất cả các đối tượng trên một lớp đặc trưng. Cũng thao tác này được áp dụng cho các tùy chọn Printable và Editable, có nghĩa là việc nhấp các biểu tượng tương ứng cho phép hoặc không cho phép in và/hoặc chỉnh sửa một lớp đặc trưng.
6. Bổ sung một trang mới vào tài liệu của bạn bằng cách nhấp phải biểu tượng trang Page 1 và chọn Insert Page After từ menu pop-up. Vẫn vậy, hãy chú ý bạn có thể chọn Insert Page Before, hoặc Rename, Delete, Resize The Page, hoặc Switch The Current Page's Orientation. Sau khi thực hiện, hãy chú ý bây giờ trang xuất hiện trong cửa sổ Docker và chế độ xem của bạn tự động được chuyển sang Page 2.
7. Nhấp để mở rộng chế độ xem của Page 2 để xem các nội dung của nó. Chú ý Page 2 cũng bao gồm hai lớp giống như Page 1, mặc dù không có lớp nào chứa bất kỳ các đối tượng nào. Đây là một đặc điểm chính - các lớp dành cho tài liệu của bạn vẫn là hằng số khi vượt qua các trang, nhưng các nội dung của lớp vẫn duy nhất đối với mỗi một trang.



8. Trong cửa sổ Docker, hãy nhấp biểu tượng trang bên cạnh Page 1. Chú ý chế độ xem của bạn ngay lập tức chuyển sang Page 1, mà trình bày đặc điểm chính khác của Object Manager Docker - sự định hướng trang.

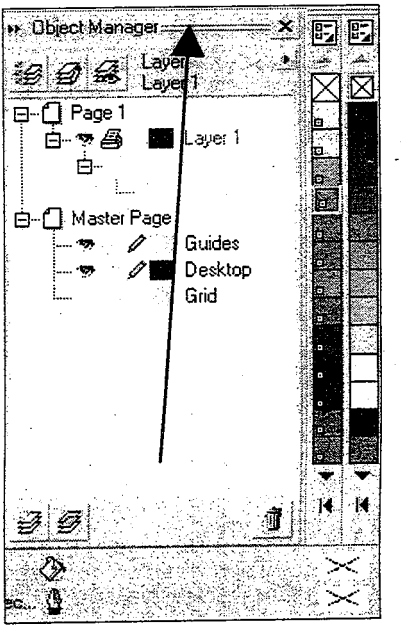
9. Tạo một lớp thứ ba cho tài liệu của bạn bằng cách nhấp nút Add Layer một lần nữa. Hãy tiếp nhận tên mặc định bằng cách nhấn ENTER. Chú ý lớp đó được bổ sung vào tất cả các trang tài liệu. Nhấp lớp mới một lần để đảm bảo nó được chọn và tạo một đối tượng mới bất kỳ nơi nào trên trang tài liệu của bạn. Chú ý đối tượng mới tự động được tạo trên lớp mới. Điều này chứng tỏ được thao tác chính khác của Object Manager Docker - các đối tượng mới (hay được nhập) được tạo trên lớp vừa mới được chọn trên trang hiện hành của bạn.

10. Nhấp biểu tượng Eye bên cạnh Layer 2 để làm cho nó có thể thấy lại. Tất cả ba đối tượng bây giờ sẽ có thể nhìn thấy trên Page 1. Sử dụng Pick Tool, rê các đối tượng Rectangle, Ellipse, và Polygon trên trang tài liệu của bạn để phủ chồng lên nhau trong khi để chúng trên các lớp hiện hành của chúng. Chú ý các đối tượng Ellipse và Polygon trên Layer 1 xuất hiện sau Rectangle trên Layer 2. Bởi vì các đối tượng trên Layer 2 được sắp xếp trật tự trên các đối tượng trên Layer 1.

11. Sử dụng một thao tác nhấp và rê trong cửa sổ Object Manager Docker, nhấp nhãn text của Layer 1 trên Page 1, rê nó theo chiều thẳng đứng từ dưới lên và chỉ trên vị trí của Layer 2, rồi nhả nút chuột. Chú ý các đối tượng Ellipse và Polygon bây giờ xuất hiện trước Rectangle. Bạn vừa thay đổi trật tự của các lớp. Khi bạn rê, bạn có thể chú ý con trỏ thay đổi để chỉ ra rằng những vùng thích hợp mà lớp đó có thể được định vị và được chỉ thị điểm chèn theo hướng nằm ngang chỉ ở trên Layer 2 và trước khi bạn nhả nút chuột. Đây là chức năng chính khác của Object Manager Docker - sắp xếp lại trật tự các lớp.

Thủ thuật *Nếu muốn, bạn có thể chỉ định những tên duy nhất cho các trang, các lớp, và thậm chí cho các đối tượng Object Manager Docker. Để đặt tên bất kỳ các yếu tố này trong*

docker, hãy nhấp nhãn text của trang, lớp, hoặc tên đối tượng một lần để chọn nó và một lần thứ hai để bật sáng text để chỉnh sửa. Nhập text cho tên mới, và nhấn ENTER.



Sử dụng chế độ chỉnh sửa Object Manager và các trạng thái xem

Khi bạn làm việc trong Object Manager, ba nút trạng thái xem xuất hiện ở đầu cửa sổ Docker cho phép bạn điều khiển thông tin mà Object Manager hiển thị và các đối tượng trên các lớp có thể được chỉnh sửa như thế nào. Mỗi một nút có thể được nhấp để bật hay tắt trạng thái của nó.

Thủ thuật *Nếu bạn có thể sử dụng các lệnh Combine, Group, hoặc Convert to Curves trên các đối tượng trong Object Manager Docker bằng cách chọn các đối tượng, nhấp phải chúng, và chọn bất kỳ lệnh nào trong số các lệnh này từ menu pop-up.*

Mục đích và chức năng của các nút này cho phép bạn thay đổi tính hiển thị của Object Manager Docker và thao tác chỉnh sửa theo các cách sau:

- **Show Object Properties** Nút Show Object Properties có thể được bật hay tắt để điều khiển chế độ tô và vẽ đường viền của mỗi một đối tượng vẽ của bạn trên mỗi một trang và lớp dường như có thể nhìn thấy. Trong một số trường hợp nào đó, các chi tiết của đối tượng dài lê thê, bạn có thể thích xem chỉ loại đối tượng được liệt kê hơn và bỏ qua tính hiển thị của những chi tiết này.
- **Edit Across Layers** Việc nhấp nút Edit Across Layers cho phép và không cho phép khả năng chọn, di chuyển, hoặc sao chép các đối tượng trên các lớp. Khi không nhấn và không kích hoạt, các đối tượng được liệt kê dưới các lớp trong Object Manager Docker xuất hiện màu xám. Với trạng thái này, chỉ có các đối tượng trên các lớp trang hiện hành của bạn hoặc Desktop mới có thể được chọn hoặc chỉnh sửa. Khi nút Edit Across được nhấn và kích hoạt, bạn có thể chọn, di chuyển, hay chỉnh sửa bất kỳ đối tượng nào trên một lớp không được khóa.

Thủ thuật *Bạn có thể dừng lại PowerClip để thay đổi trật tự đối tượng, sao chép các đặc tính tô và/hoặc tạo viền giữa các đối tượng. Bạn cũng có thể tạo hoặc bổ sung một đối tượng vào một nhóm hiện có trong Object Manager, nhấp và rê phải một đối tượng lên trên một đối tượng khác, và chọn một lệnh từ menu pop-up. Các lệnh nhóm và PowerClip áp dụng chỉ khi nhấp và rê phải các đối tượng trong cùng lớp.*

- **Layer Manager View** Nút Layer Manager View cung cấp một chế độ xem đặc biệt của các lớp của bạn, và khi nó được nhấn, chỉ có thông tin lớp tài liệu của bạn được hiển thị. Khi làm việc với các tài liệu phức tạp vốn mô tả nhiều trang, nhiều lớp và nhiều đối tượng, việc sử dụng chế độ

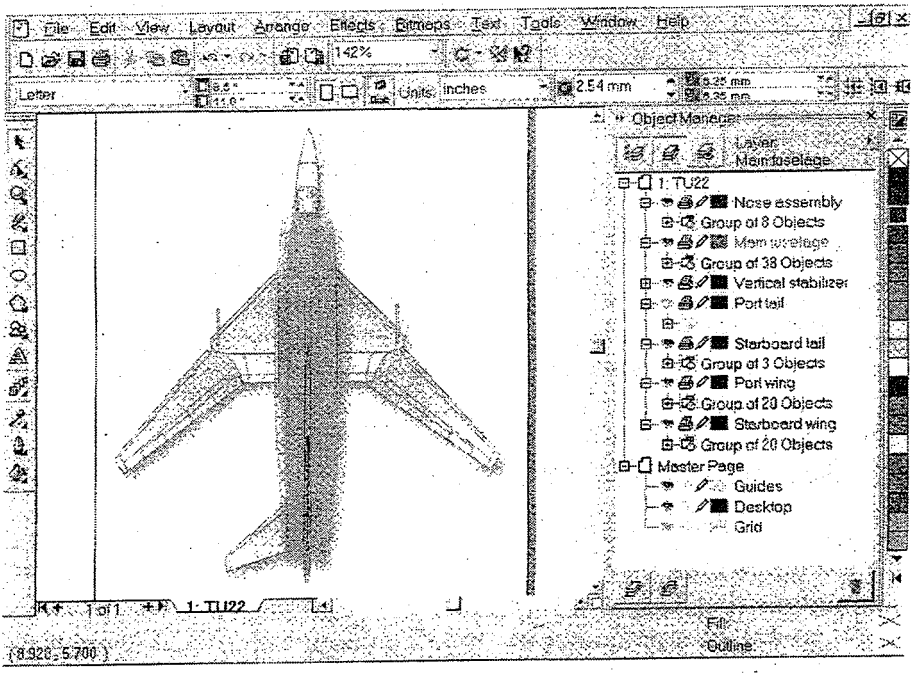
xem này có thể dễ hơn để quản lý các đặc tính Layer. Trong trạng thái này, tất cả thông tin trang và đối tượng được bỏ. Layer Manager View cũng cung cấp một cách di chuyển các đối tượng giữa các lớp trong một tài liệu đa lớp. Bạn cũng có thể nhận thấy chế độ xem này hữu ích nếu bạn muốn nhập hay tạo các đối tượng mới lên trên một lớp đặc trưng. Khi Layer Manager View không được nhấp và không được kích hoạt, Object Manager hiển thị tất cả các lớp, trang, và đối tượng của trang một cách bình thường.

Thủ thuật *Để hủy một lớp trong tài liệu của bạn, nhấp phải lớp và chọn Delete. Tuy nhiên hãy nhớ rằng, bất kỳ đối tượng nào trên lớp mà bạn hủy cũng được hủy ngay.*

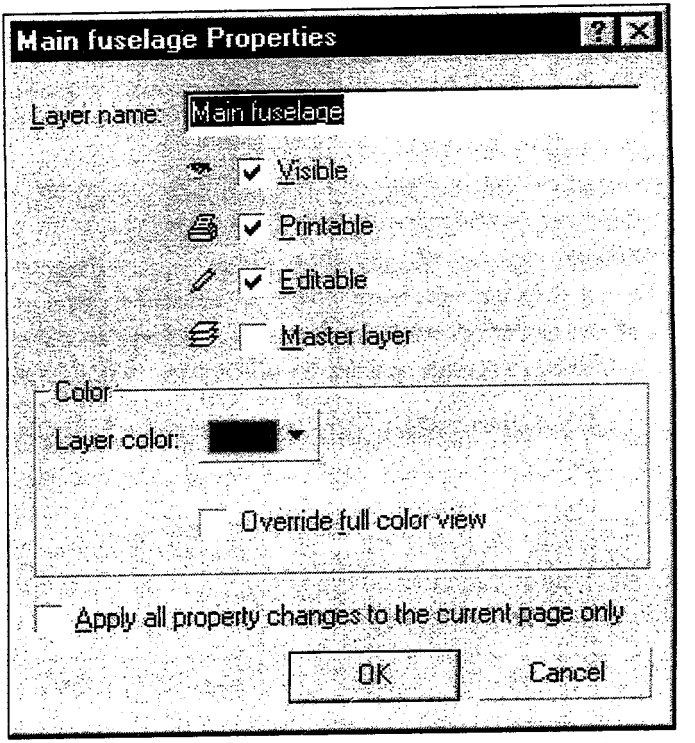
Điều khiển các đặc tính Layer

Hình 12.4 trình bày chế độ xem cửa sổ tài liệu của một ảnh minh họa máy bay mà tại đó nhiều nhóm và nhiều phần đã được chỉ định sang các lớp đặc trưng. Chú ý các tên lớp phản ảnh cấu trúc của bản vẽ đặc trưng này, khi các lớp nào đó đã được chỉ định sự xếp lớp đặc trưng và các trạng thái xem, làm cho các đối tượng trên các lớp này hoặc có thể nhìn thấy, có thể in, hoặc có thể chỉnh sửa.

Nếu bạn đã tạo các lớp trong tài liệu của bạn và thấy chúng được trình bày như thế nào trong Object Manager Docker, thì bạn có thể có ý tưởng rằng bạn có thể điều khiển các đặc tính xem, in, và chỉnh sửa của Layer. Tuy nhiên một vài đặc tính lớp bổ sung có sẵn không được nhìn thấy trong docker này và chúng được điều khiển bởi bằng cách chọn các tùy chọn trong hộp thoại Layer Properties (xem hình 12.5).



Hình 12.4 Hình vẽ máy bay này đã được tạo ra bằng cách sử dụng các chức năng lớp của Object Manager Docker, trong khi chính các lớp đã được cài đặt với các đặc tính đặc trưng.



Hình 12.5 Hộp thoại Layer Properties cung cấp tất cả các tùy chọn để điều khiển một lớp.

Để mở hộp thoại này, nhấp phải lớp trong Object Manager Docker và chọn Properties từ menu pop-up. Việc chọn các tùy chọn trong hộp thoại này sẽ có hiệu ứng sau về lớp được chọn.

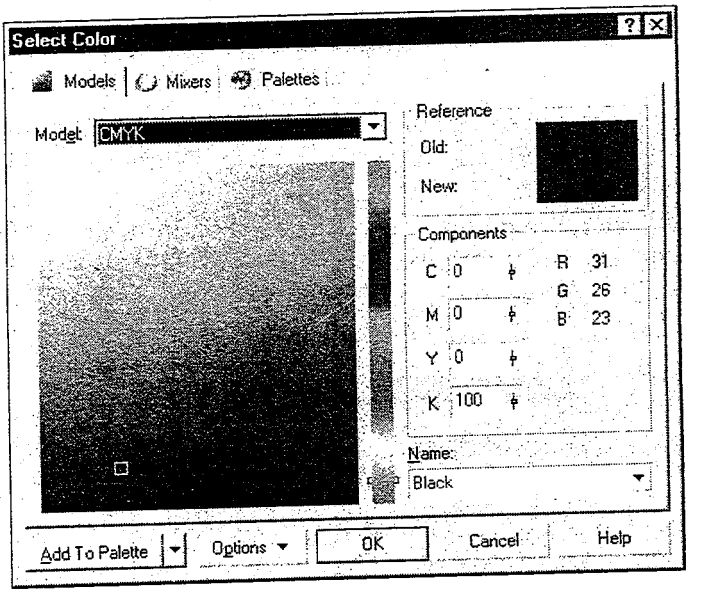
- **Naming a Layer** Tùy chọn Name nhập một tên duy nhất trong hộp Layer Name trong hộp thoại. Bạn cũng có thể đặt tên hoặc đặt tên lại một lớp mà không sử dụng hộp thoại này bằng cách nhấp một lần để chọn nó, nhấp một lần thứ hai để bật sáng tên của nó, gõ nhập một tên mới, rồi nhấn ENTER. Tên mà bạn áp dụng vào lớp mới sẽ cung cấp cho bạn một ý tưởng về các nội dung của nó.

- **Visible Layer** Tùy chọn Visible trong hộp thoại cho phép bạn điều khiển liệu các đối tượng trên lớp được chọn có thể thấy hoặc bị giấu khỏi chế độ xem. Bạn cũng có thể điều khiển sự hiển thị các đối tượng trên một lớp bằng cách nhấp biểu tượng Eye bên cạnh lớp đó trong Object Manager Docker để bật sự hiển thị các đối tượng trên lớp đó. Theo mặc định, tất cả các lớp mới được tạo như có thể nhìn thấy.
- **Printable Layer** Tùy chọn Printable cho phép bạn điều khiển liệu các đối tượng trên một lớp đặc trưng có được in cùng với các đối tượng tài liệu khác hay không. Các đối tượng trên các lớp không in dường như giống như những dấu tựa trên những lớp có thể in, vì vậy bạn có thể theo dõi những lớp nào bạn tạo không in. Bạn cũng có thể điều khiển liệu những đối tượng lớp có thể in bằng cách nhấp biểu tượng Printer bên cạnh lớp đó trong Object Manager Docker hay không để bật trạng thái in của các đối tượng trên lớp đó. Theo mặc định, tất cả các lớp vừa mới được tạo có thể in trừ khi được chỉ định ngược lại bằng cách sử dụng tùy chọn này.

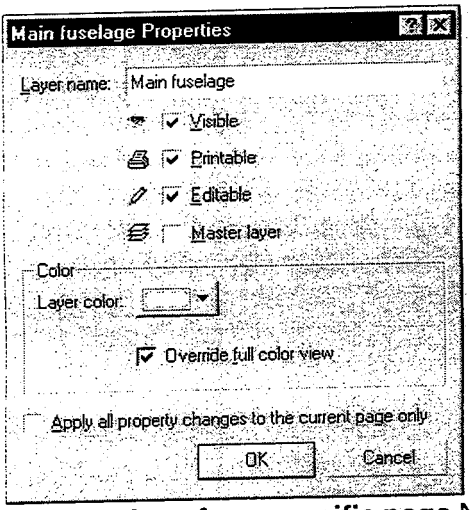
Thủ thuật *Khi một lớp được chỉ định là không in bằng cách hủy chọn tùy chọn Printable trong Object Manager, các đối tượng hoặc có thể in hoặc có thể xuất. Điều này có nghĩa là nếu các đối tượng được chọn trên một lớp không in thì sẽ được bao gồm trong tiến trình xuất bằng cách sử dụng lệnh Export. lớp mà chúng nằm trên đó phải là lớp đầu tiên được cài đặt như là Printable.*

- **Editable Layer** Việc bật trạng thái của tùy chọn Editable cho phép bạn khóa hoặc không khóa tất cả các đối tượng trên một lớp. Trong khi một lớp không thể chỉnh sửa (bị khóa), các đối tượng không thể được chỉnh sửa hoặc thậm chí được chọn. Bạn cũng có thể điều khiển liệu các đối tượng lớp có thể chỉnh sửa bằng cách nhấp biểu tượng Pencil bên cạnh lớp đó trong Object Manager Docker để bật trạng thái chỉnh sửa của các đối tượng trên lớp đó. Theo mặc định, tất cả các lớp vừa mới được tạo có thể chỉnh sửa.

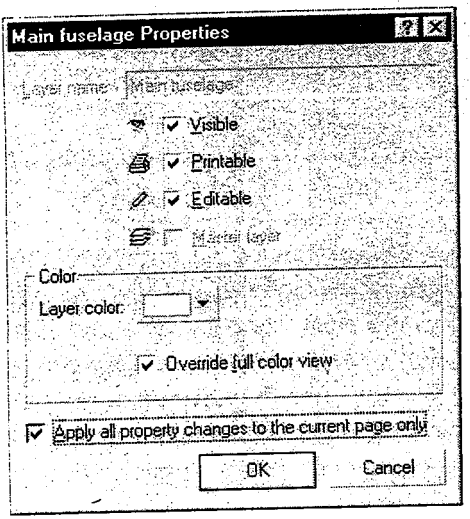
➤ **Setting Layer Colors** Việc nhấp nút được dán nhãn Layer Color sẽ mở một bộ chọn màu với cho phép bạn chọn một màu lớp. Tùy chọn Layer Color cung cấp cho bạn một phương pháp tạo mã màu các lớp mà bạn tạo trong tài liệu của bạn để dễ nhận ra chúng hơn khi chúng xuất hiện trong docker. Việc cài đặt Layer Color cũng xác định các màu của đối tượng khi được xem bằng cách sử dụng các chế độ xem không có khung dây trong khi tùy chọn Override Full Color View được chọn. Bạn cũng có thể cài đặt mã màu trong một lớp bằng cách nhấp đúp bộ chỉ thị màu kế một tên lớp để mở một menu của bộ chọn màu đặc trưng và nhấp bất kỳ màu nào.



➤ **Override Full Color View** Việc chọn tùy chọn Override Full Color View cho phép bạn điều khiển các đối tượng trên lớp xuất hiện như thế nào trong tài liệu của bạn khi được xem hoặc bằng cách sử dụng chế độ xem Normal hoặc Enhanced. Theo mặc định, tùy chọn này bị hủy chọn. Khi được chọn, nó có hiệu ứng hiển thị tất cả các đối tượng trong khung dây bằng cách sử dụng màu mà bạn đã chỉ định bằng cách sử dụng tùy chọn Layer Color.

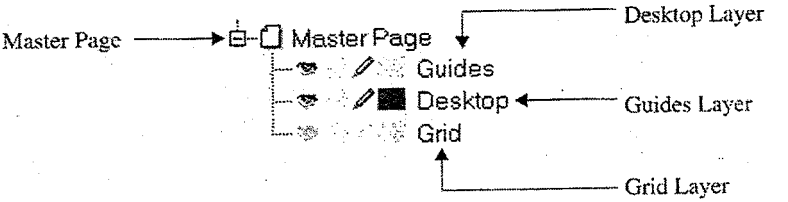


➤ **Applying Layer options for a specific page** Nếu muốn, bạn có thể thay đổi các tùy chọn Visible, Printable, Editable, và Color dành cho một lớp đặc trưng để áp dụng chỉ đối với một trang đặc trưng bằng cách nhấp tùy chọn Apply All Property Changes to the Current Page Only. Khi tên được áp dụng, thì bất kỳ các thay đổi tùy chọn nào được tạo trong hộp thoại đều chỉ áp dụng cho lớp trên trang mà bạn đang thay đổi các tùy chọn.



Làm việc với các lớp Master Page

Bất kỳ khi nào một tài liệu mới được tạo, thì nó tự động được áp dụng với một Master Page, được đặt tên Master Page theo mặc định. Master Page mặc định không phải là một trang vật lý trong tài liệu của bạn, giống như một vị trí không thể hiển thị mà tại đó các đối tượng tài liệu lập lại có thể được đặt. Việc đặt bất kỳ đối tượng nào lên trên Master Page sẽ làm cho các đối tượng có thể hiển thị và có thể in trên mỗi trang trong tài liệu của bạn.



Master Page cực kỳ hữu ích để tạo các yếu tố trang lập lại, chẳng hạn các bộ định danh trang hoặc tài liệu (các header và/hoặc các footer), các logo của công ty, và v.v., thông qua tài liệu của bạn. Việc di chuyển bất kỳ đối tượng nào lên trên một lớp trên Master Page thì làm cho nó trở thành một yếu tố của Master Page và liên tiếp, làm cho đối tượng xuất hiện trên mỗi một trang tài liệu. Để thực hiện như thế, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy mở cửa sổ Object Manager Docker.
2. Tạo đối tượng mà bạn muốn xuất hiện trên mỗi trang trên bất kỳ lúc nào.
3. Nhấp nút New Master Page ở nút bên trái phía dưới của cửa sổ Docker để tạo một lớp mới trên Master Page. Một lớp mới tự động được bổ sung chỉ vào Master Page. Nếu bạn muốn, hãy nhập một tên và/hoặc nhấn ENTER. Theo mặc định, Master Page của bạn được thêm vào phía trước tên Master. Master Layer mới này được xem như là 1 nơi chứa hoặc nơi giữ các yếu tố trang lập lại của bạn
4. Sử dụng một thao tác nhấp và rê, nhấp để chọn các đối tượng bạn muốn có xuất hiện trên mỗi một trang hoặc trong cửa sổ

Object Manager Docker hoặc trên trang tài liệu của bạn, rồi rê chúng lên trên bộ chỉ thị màu bên cạnh Master Layer vừa mới được tạo của bạn. Sau khi bạn nhả nút chuột, hai điều chính xảy ra: bây giờ các đối tượng xuất hiện màu xám trên trang tài liệu của bạn, và cả hai đối tượng bây giờ xuất hiện trên lớp Master Page mới.

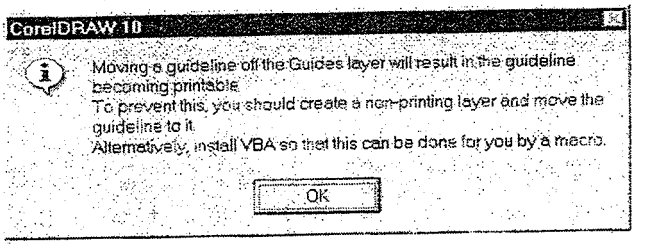
5. Nhấp để chọn các đối tượng Master Page mới trên trang tài liệu của bạn. Chú ý bạn vẫn có thể chọn, di chuyển, và chỉnh sửa nó khi bạn muốn. Khi bạn kết thúc việc định vị các đối tượng trên một Master Page, điều đó cũng có thể là một chiến lược thông minh để thay đổi lớp Master Page không thể chỉnh sửa. Để làm điều này, hãy nhấp biểu tượng Pencil bên cạnh lớp Master Page của bạn để hủy kích hoạt nó. Điều này cho phép bạn tránh bất kỳ việc chỉnh sửa ngẫu nhiên nào đối với các đối tượng.

Như bạn đã thấy, nhiều lớp mặc định đã tồn tại trên Master Page của tài liệu bạn. Các lớp này là những lớp cố định và cho phép điều khiển các hạng mục riêng biệt vốn xuất hiện trên tài liệu của bạn, chẳng hạn Guides, Grids, Desktop, và Internet Object.

- **Guides Layer** Bất cứ khi nào một mục chỉ dẫn mới được đặt trên bất kỳ trang tài liệu nào, nó cũng tự động được đặt trên Guides Layer của Master Page của bạn. Đó là các mục chỉ dẫn được rê từ các thước đo trên màn hình hoặc được tạo bằng tay bằng cách sử dụng hộp thoại Grids and Guides Setup. Theo mặc định, điều này có nghĩa là việc đặt một mục chỉ dẫn trên bất kỳ trang nào sẽ làm cho mục chỉ dẫn đó có sẵn đối với tất cả các trang. Cũng vậy, hãy theo mặc định tất cả các chỉ dẫn mục cài đặt là Visible và Editable, nhưng không là Printable. Nếu muốn, bạn có thể thay đổi các đặc tính của các mục chỉ dẫn bằng cách sử dụng các tùy chọn trong hộp thoại Guides Properties, được mở bằng cách nhấp phải Guides Layer và chọn Properties từ menu pop-up.

Bạn có thể di chuyển các mục chỉ dẫn được chọn từ Guides Layer sang bất kỳ lớp nào khác trong tài liệu của bạn bằng cách rê

mục chỉ dẫn trong cửa sổ Object Manager Docker sang một lớp trên một trong những các trang tài liệu của bạn. Việc thực hiện như thế sẽ làm cho mục chỉ dẫn có sẵn chỉ trên lớp trang mà bạn di chuyển nó đến. Thao tác này cũng làm cho mục chỉ dẫn có thể hiển thị - một đặc điểm không giống như các mục chỉ dẫn tiêu biểu mà bạn tạo. Thao tác cũng làm cho một hộp thoại cảnh báo hiển thị (như được trình bày), mà cho bạn biết mục chỉ dẫn sẽ có thể được in và đề nghị bạn tạo một lớp mới không in chỉ dành cho các mục chỉ dẫn có sẵn đối với những trang đặc trưng.

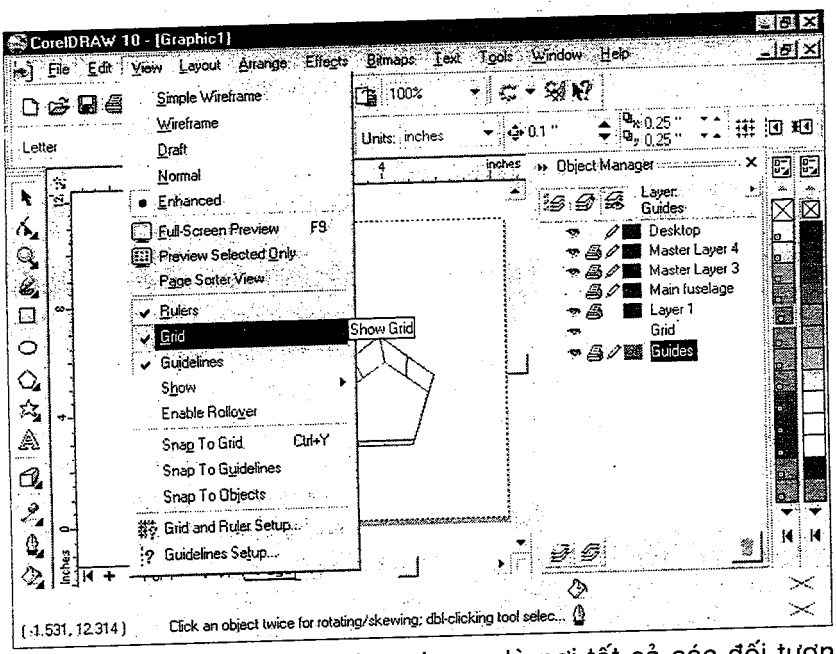


Thủ thuật *Nếu cần, bạn có thể làm cho bất kỳ đối tượng nào như thế nó là một mục chỉ dẫn trang bằng cách đặt nó lên trên Guides Layer. Bất kỳ đối tượng nào được đặt trên Guides Layer cũng có thể được sử dụng như các điểm truy chụp Guides trong khi tùy chọn Snap To Guides được chọn hoạt động. Để làm cho bất kỳ đối tượng nào vào một Guides, hãy rê nó trong cửa sổ Object Manager Docker (trực tiếp từ trang tài liệu của bạn) lên trên Guides Layer của Master Page. Tất cả các đối tượng được cài đặt dưới dạng các mục chỉ dẫn xuất hiện màu xám trên trang tài liệu của bạn theo các tùy chọn trong hộp thoại Guides Layer Properties.*

- **Grid Layer** Theo mặc định, Grid Layer điều khiển diện mạo của các lưới thông qua tài liệu của bạn khi chúng được chọn có thể hiển thị. Bạn có thể điều khiển màu Grid và sự hiển thị, nhưng bạn không thể cài đặt Grid Layer có thể được in, và bạn không thể thay đổi liệu nó có thể được chỉnh sửa hay

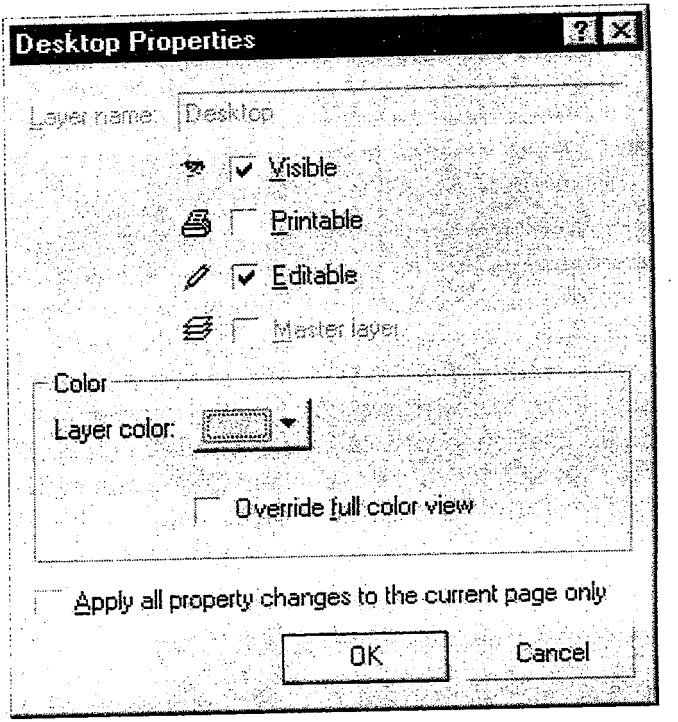
bổ sung các đối tượng vào lớp đó hay không. Các tùy chọn trong hộp thoại Grid Layer Properties cho phép bạn điều khiển màu hiển thị Grid thật để truy cập nhanh chóng đến trang hộp thoại Grid của hộp thoại Option bằng cách nhấp nút Setup trong hộp thoại. Để mở hộp thoại Grid Layer Properties, nhấp phải Grid Layer dưới Master Page trong Object Manager Docker và chọn Properties từ menu pop-up.

Thủ thuật *Sự hiển thị của Grid Layer cũng có thể được bật hay tắt bằng cách chọn View / Grid trong các menu lệnh.*



➤ **Desktop Layer** Desktop Layer là nơi tất cả các đối tượng không được định vị trên bất kỳ trang đặc trưng nào tự động được liệt kê trong Object Manager Docker, có nghĩa là vùng bao quanh đường viền trang tài liệu của bạn. Theo mặc định, các đối tượng được đặt trên Desktop Layer là Visible và Editable, nhưng không phải Printable, trừ phi được chỉ định ngược lại. Điều này có nghĩa là các đối tượng được đặt

trên Desktop không thể được xuất bằng cách sử dụng lệnh Export trừ phi Desktop Layer được tạo trước tiên có thể được in.



➤ **Internet Layer** Internet Layer xuất hiện dưới dạng lớp trên cùng của bạn chỉ nếu bạn đã đặt một Internet Object trên một trang tài liệu của bạn bằng cách sử dụng lệnh Edit / Insert Internet Object. Các đối tượng Internet bao gồm các đối tượng riêng biệt chẳng hạn như các applet Java, các nút, các hộp kiểm, các trường text, các hộp text, các menu pop-up, hoặc các danh sách, các tùy chọn từ menu con Insert Internet Objects và text tương thích Web. Theo mặc định, Internet Layer được cài đặt theo Visible, Printable, và Editable.

Tìm và thay thế các đặc tính Object

CorelDRAW 10 cho phép bạn tìm các đối tượng theo các đặc tính tô và/hoặc tạo viền, các đặc tính định tỉ lệ, hoặc in chồng. Bạn cũng có thể tạo các lệnh tìm kiếm và/hoặc thay thế đặc trưng cao bằng cách sử dụng các wizard chuyên biệt. Các Wizard được thiết kế đặc biệt thân thiện với người sử dụng và hướng dẫn bạn thông qua một tác vụ bằng cách sử dụng một loạt câu hỏi và trả lời đơn giản trong một chuỗi các hộp thoại vĩ tuyến.

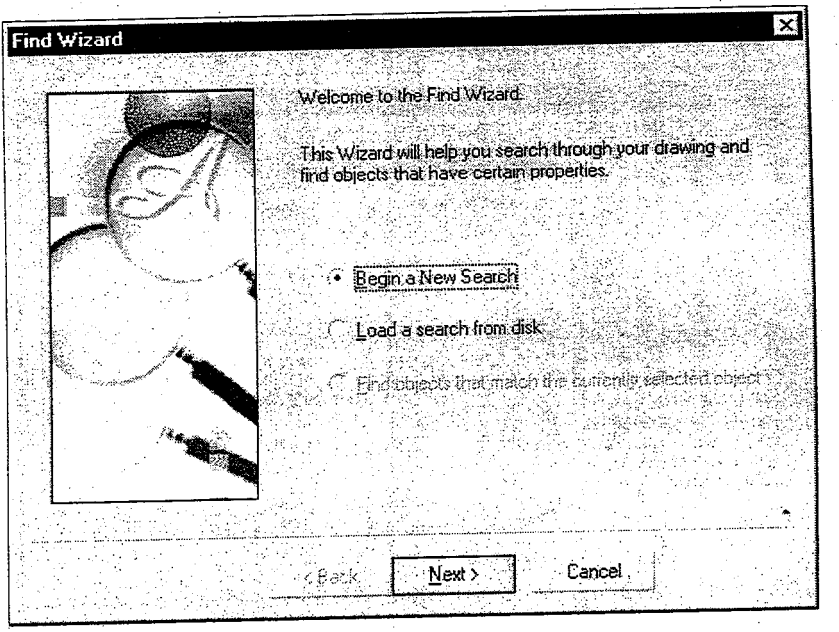
CorelDRAW 10 bao gồm hai wizard riêng biệt: một để tìm và chọn các đối tượng và một để thay thế các đặc tính của đối tượng. Khi những Wizard này được sử dụng, nếu tất cả các câu hỏi được ghi địa chỉ, thì mỗi một Wizard cho phép bạn tìm một cách chính xác những gì bạn muốn và/hoặc thay thế hoặc thay đổi đặc tính của đối tượng đặc trưng. Các Wizard cũng có thể được định hướng tới hoặc ngược lại, cho phép bạn ra khỏi các mục chọn của bạn và/hoặc tạo các thay đổi đối với việc tìm kiếm chung của bạn. Khi một script tìm hoặc thay thế được tạo ra, thì bạn có thể lưu nó dưới dạng một script duy nhất và sử dụng lại nó từ menu Find bất cứ lúc nào bạn muốn.

Tìm các đối tượng với các đặc tính đặc trưng

Find Wizard cho phép bạn chỉ định một cách chính xác loại đặc tính của đối tượng nào mà bạn muốn định vị trong tài liệu của bạn - cho dù nó đặc trưng như thế nào. Find Wizard cho phép bạn chọn một đặc tính của đối tượng không đặc trưng hoặc chỉ định đối tượng chính xác và đặc tính mà bạn muốn tìm. Để sử dụng Find Wizard, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy mở một tài liệu hiện có và chọn Edit / Find and Replace / Find Objects. Điều này sẽ làm cho Find Wizard và hộp thoại đầu tiên xuất hiện (xem hình 12.6). Chọn hoặc Begin a New Search hoặc Load a Search from Disk, rồi nhấp nút Next. Nếu bạn đã có một đối tượng được chọn, thì bạn cũng có thể tìm các đối tượng tương tự bằng cách chọn tùy chọn Find Objects That Match the Currently

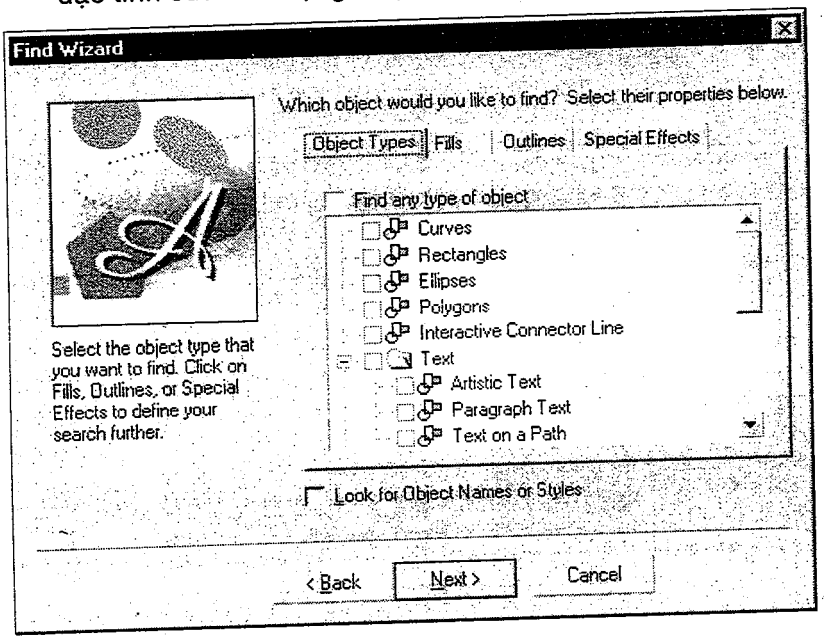
Selected Object. Việc chọn Load a search from Disk sẽ mở hộp thoại Open và cho phép bạn chọn một mục tìm kiếm được lưu. Nhấp OK để tiến tới trang Wizard kế tiếp. Các thay đổi được chọn từ các mục tìm kiếm được lưu trước tự động được chỉ định như các tùy chọn Wizard được chọn.



Hình 12.6 Khi bạn bắt đầu tìm, Find Wizard trình bày 3 tùy chọn để chọn làm thế nào để bắt đầu việc tìm.

2. Trong trang thứ hai của wizard (xem hình 12.7), hãy chọn hoặc Object Type, Fill Type, Outline, hoặc bất kỳ Special Effects được áp dụng bằng cách nhấp mỗi một tab của hộp thoại và chọn các tùy chọn Variable. Việc để các thay đổi không được kiểm tra sẽ để chúng nằm ngoài mục tìm hiện hành. Việc chọn các tùy chọn trong một trong những vùng được cài tab của hộp thoại này sẽ làm cho file Wizard hiển thị các hộp thoại chỉnh sửa bổ sung dành cho mỗi một loại đối tượng, loại tô, Tạo viền, và hiệu ứng Special, và cho phép bạn thu hẹp

những tham số hơn nữa. Sau khi xác định hoặc chỉ định xa hơn các sự lựa chọn của bạn, tiếp tục đến hộp thoại kế tiếp bằng cách nhấp Next. Chọn Find Any Type of Object nếu loại đối tượng không quan trọng, hoặc chọn Look for Object Names or Styles để tiếp tục đến một hộp thoại vốn cho phép bạn nhập kiểu chính xác hoặc tên đối tượng. Sau khi chỉ định các đặc tính của đối tượng, tiếp tục bằng cách nhấp Next.

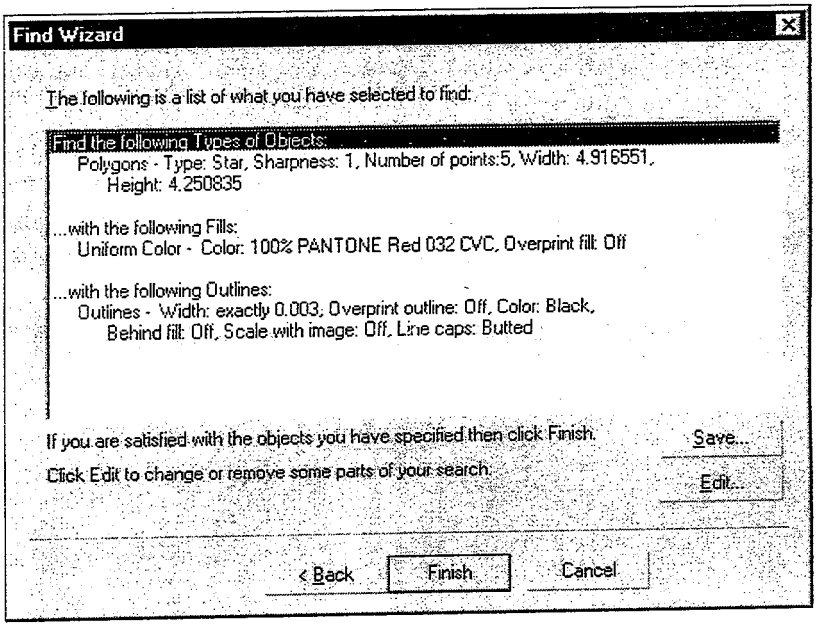


Hình 12.7 Khi bạn bắt đầu một mục tìm mới, Find Wizard trình bày tất cả các kiểu đối tượng, các kiểu tô, các đặc tính tạo viền và các hiệu ứng đặc biệt có sẵn.

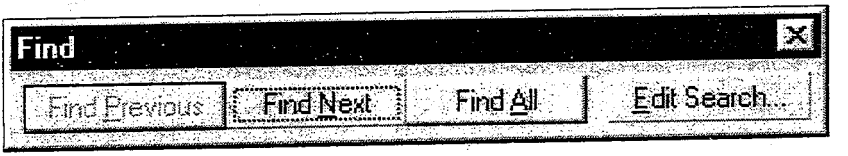
3. Trang cuối cùng của wizard (xem hình 12.8) trình bày những bảng tóm tắt của đặc tính đối tượng mà bạn đã chọn dành cho việc tìm kiếm của bạn. Để thay đổi một mục chọn, đơn giản nhấp nút Back để xác định hay thay đổi các mục chọn tìm của bạn. Hộp thoại cuối cùng này cũng cho phép bạn lưu các tham số mà bạn đã chọn bằng cách sử dụng một tên duy nhất, vì vậy bạn có thể tải hoặc truy tìm mục tìm bất cứ lúc nào mà bạn

chọn. Khi một mục tìm được lưu, nó có sẵn để tìm bất kỳ tài liệu CorelDRAW nào của bạn. Để tiếp tục thao tác tìm và thoát khỏi wizard, hãy nhấp Finish.

4. Nhấp Finish để mở hộp thoại Find (xem hình minh họa kế tiếp) và chọn đối tượng tìm đầu tiên. Nếu nhiều đối tượng hơn được định vị trong tài liệu của bạn, thì hộp thoại Find cung cấp nhiều nút lệnh: Find Previous để quay trở về đối tượng trước, Find Next để tiếp tục đối tượng kế tiếp, Find All để chọn tất cả các đối tượng tìm trên trang tài liệu của bạn ngay tức khắc, và Edit Search để quay trở về Find Wizard.



Hình 12.8 Sau khi bạn đã hoàn thành các hộp thoại Find Wizard, một trang cuối cùng trình bày một bảng tóm tắt về sự tìm kiếm của bạn.

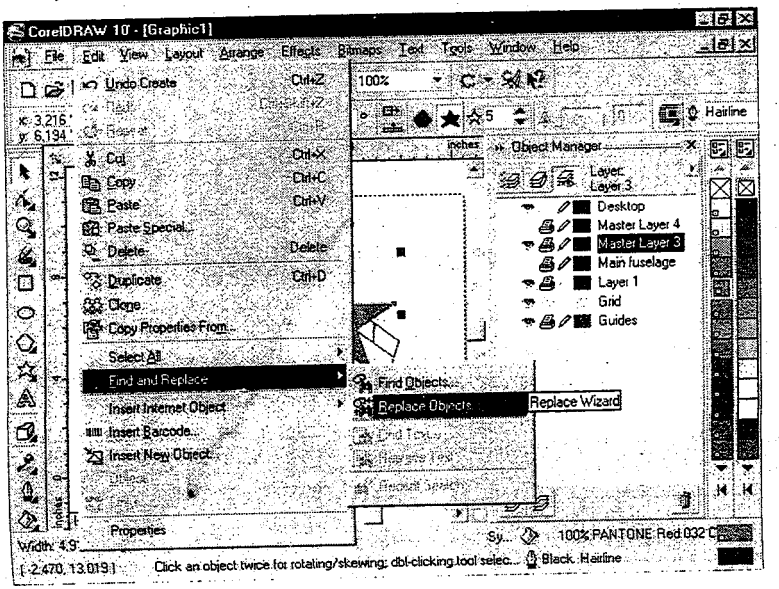


Thay thế các đặc tính của đối tượng

Việc sử dụng Replace Wizard để chỉnh sửa hay tạo các thay đổi đối với các đối tượng trong một tài liệu hiện có có thể cực kỳ hiệu quả. Replace Wizard cho phép bạn tìm một số các đối tượng không bị giới hạn với các đặc tính đặc trưng và thay đổi chúng. Giao diện wizard cung cấp trình tự lôgíc nhất cho tác vụ này, và Replace Wizard hướng dẫn cho bạn quy trình bằng cách sử dụng một chuỗi các câu hỏi và câu trả lời, bắt đầu với một mục chọn của các sự lựa chọn nhằm chọn những đặc tính nào để thay thế. Bạn có thể chọn từ sự thay thế một đặc tính Color, Model hay Palette, Outline Pen, hay một đặc tính Text.

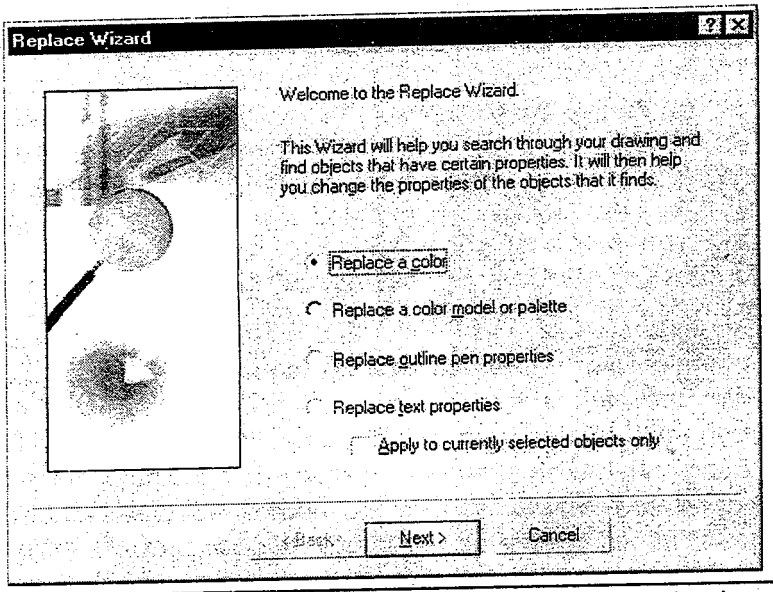
Để khám phá việc sử dụng Replace Wizard, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy mở một tài liệu hiện có chứa các đối tượng mà trong đó bạn muốn thay đổi các đặc tính. Khởi động Replace Wizard bằng cách chọn Edit / Find và Replace / Replace Objects. Replace Wizard mở để làm xuất hiện tập hợp các tùy chọn đầu tiên (xem hình 12.9).



2. Chọn một đặc tính để thay thế. Chọn từ các đặc tính Color, Color Model hoặc Palette, Outline Pen, hoặc các đặc tính khác. Theo mặc định, các đặc tính thay thế mà bạn chỉ định áp dụng cho tất cả các đối tượng trong tài liệu. Tuy nhiên, bạn có thể chọn tùy chọn Apply to Currently Selected Objects Only để giới hạn phạm vi. Hộp thoại kế tiếp xuất hiện phụ thuộc vào tùy chọn nào mà bạn chọn ở đây. Hãy nhấp nút Next để tiếp tục.

3. Nếu bạn đã chọn để thay thế một Color, hộp thoại kế tiếp trình bày các sự lựa chọn để chỉ định một màu và các tùy chọn nhằm chỉ định các loại tô màu hay tạo viền nào để áp dụng khi thay thế. Nếu sự lựa chọn của bạn là Color Model or Palette, hộp thoại kế tiếp trình bày các tùy chọn nhằm chỉ định một bảng màu hay palette màu, chỉ định một bảng hay palette thay thế, hoặc thay thế các màu tạo viền hay tô. Nếu sự lựa chọn của bạn là Outline Pen Properties, hộp thoại kế tiếp cung cấp các sự lựa chọn nhằm chỉ định các đặc tính của bút vẽ nào để tìm và để sử dụng khi thay thế, bao gồm các tùy chọn độ rộng viền, tỉ lệ với hình ảnh, và in chồng. Nếu sự lựa chọn của bạn là thay thế Text Properties, hộp thoại kế tiếp cung cấp các tùy chọn Find và Replace nhằm chỉ định phông, Weight, và Size của text. Nhấp Finish để đóng wizard và tiếp tục hộp thoại Find and Replace.



Hình 12.9 Replace Wizard bắt đầu bằng cách cung cấp cho bạn các sự lựa chọn nhằm chọn loại các đặc tính mà bạn muốn thay đổi.

4. Không lưu ý đặc tính nào mà bạn chọn để thay thế, hộp thoại Find and Replace sẽ xuất hiện (xem hình minh họa kế tiếp). Nếu lệnh Replace định vị nhiều đối tượng có các đặc tính mà bạn đã chỉ định, hộp thoại Find and Replace mô tả nhiều nút hoạt động: Find Previous, Find Next, Find All, Replace, và Replace All. Việc nhấp Find Previous, Find Next đơn giản chọn đối tượng được phát hiện kế tiếp hay trước. Việc nhấp nút Find All sẽ chọn tất cả các đối tượng thích ứng trong tài liệu mà không thực hiện thao tác thay thế. Việc nhấp Replace hay Replace All sẽ thay thế tất cả các đối tượng được chọn với các đặc tính thay thế được chỉ định hoặc đơn giản thay thế tất cả các đối tượng thích ứng trong tài liệu với các đặc tính thay thế.



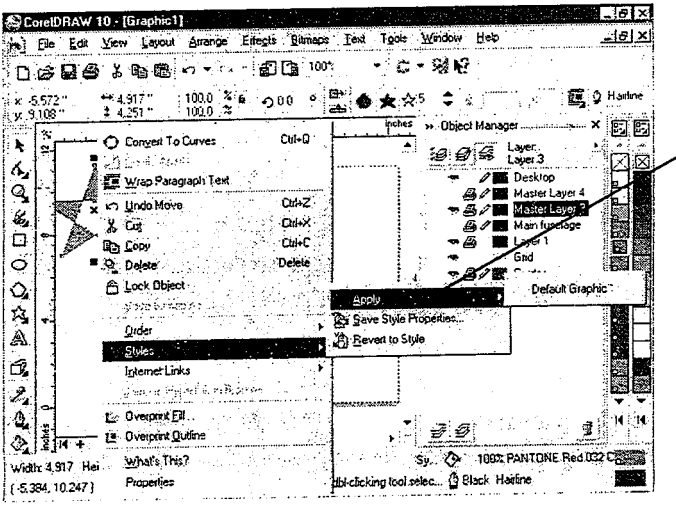
Sử dụng các Style đồ họa

Nếu bạn sử dụng các style để định dạng text trong tài liệu của bạn thì bạn có thể đã nhận thức rằng các style đã tiết kiệm khoảng thời gian khổng lồ như thế nào. Trong CorelDRAW, các style có thể được tạo, được lưu, và được ứng dụng không chỉ đối với text, mà còn đối với các đối tượng. Các style này được gọi là các style đồ họa (graphic styles). Khi một style đồ họa đã được tạo ra, tự nó có thể được chỉnh sửa làm tác động đến tất cả các đối tượng mà style đã được áp dụng. Các style đồ họa chủ yếu là những tập hợp các đặc tính tô và tạo viền.

Thủ thuật *Để biết thêm chi tiết về tạo, lưu, và áp dụng các style text, hãy xem CD-ROM 1.*

Sử dụng các lệnh Graphic Style

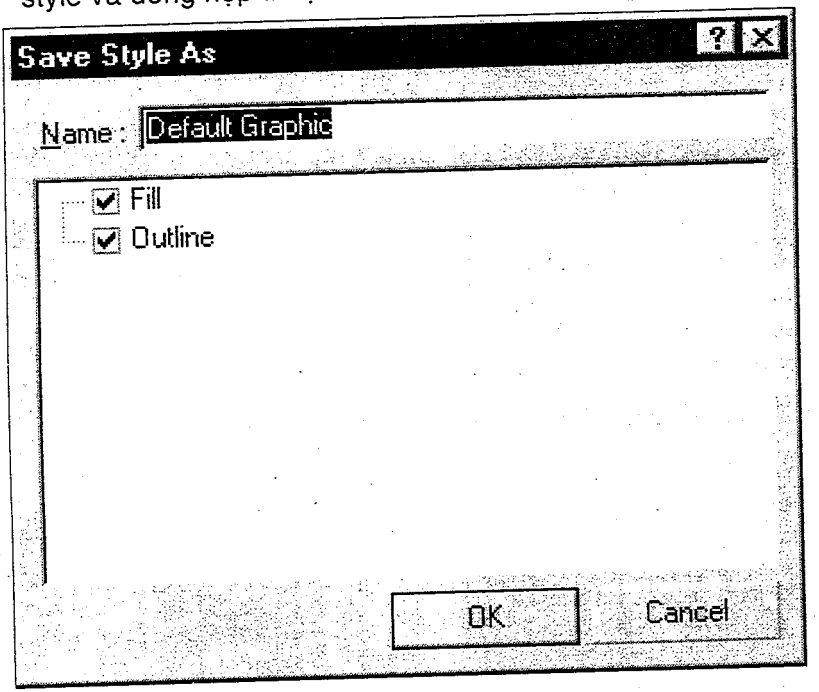
Ứng dụng tiện lợi nhất của các lệnh nhằm tạo, lưu, và áp dụng các style đồ họa trong CorelDRAW 10 là thông qua menu pop-up được truy cập bằng cách nhấp phải bất kỳ đối tượng nào và định hướng một chuỗi các menu con. Menu pop-up mô tả menu con Style, vốn cho phép bạn lưu và/hoặc áp dụng các style đồ họa.



Nhấp phải bất kỳ đối tượng nào để truy cập các lệnh Graphic Style

Nếu nhu cầu cấp thiết của bạn là tự mình làm quen với vị trí và các hiệu ứng của chúng, hãy theo các bước ngắn sau:

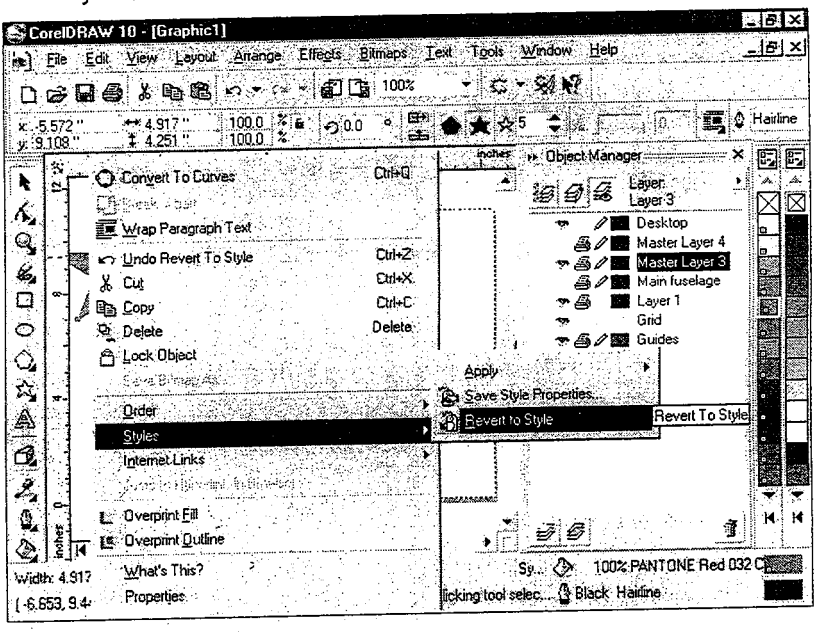
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo nhiều đối tượng trên trang tài liệu của bạn và áp dụng các đặc tính tô và tạo viền khác với chúng.
2. Nhấp phải một trong những đối tượng và chọn Styles / Save Style Properties để mở hộp thoại Save Style As nhằm bắt đầu lưu style của bạn. Nhập một tên cho style, chấp nhận các đặc tính tô và tạo viền khi chúng xuất hiện, rồi nhấp OK để lưu style và đóng hộp thoại.



3. Nhấp phải một đối tượng khác trên trang tài liệu của bạn và truy cập menu con Style, Apply. Chú ý style mà bạn vừa mới mua bây giờ xuất hiện trong danh sách. Chọn style mới này như style của bạn cho đối tượng thứ hai bằng cách chọn nó từ danh sách. Cùng màu tô và tạo viền đối tượng được áp dụng

cho đối tượng thứ nhất và style được lưu bây giờ được áp dụng cho đối tượng thứ hai.

4. Với đối tượng thứ hai vẫn được chọn, hãy thay đổi hoặc các đặc tính tô hoặc tạo viền để làm cho khác với những gì đã được áp dụng bởi style mới. Với các đặc tính đối tượng bây giờ đã thay đổi, hãy nhấp phải đối tượng một lần nữa và chọn Styles / Revert to Style. Các đặc tính style được áp dụng một lần nữa và các thay đổi đặc tính mà bạn vừa mới tạo đã được thay đổi.

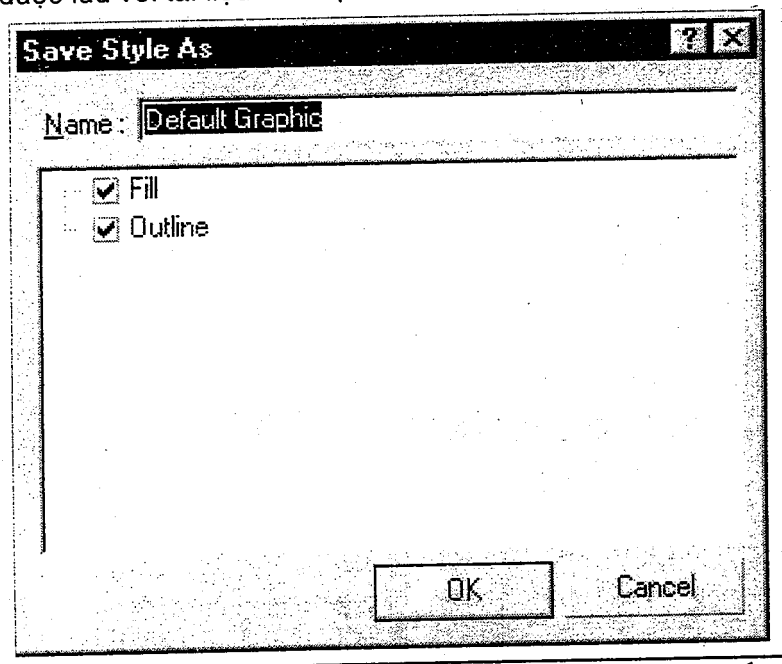


5. Nhấp phải cùng đối tượng và chọn Properties từ menu pop-up để mở Object Properties Docker. Theo mặc định, docker mở để mô tả các đặc tính đặc trưng với loại đối tượng.

6. Nhấp tab General trong docker để hiển thị thông tin về đối tượng được chọn. Chú ý menu xổ xuống Style trong docker mô tả style mới mà bạn đã lưu trước đó được áp dụng vào đối tượng. Đây là những lệnh từ các style đồ họa thích hợp có sẵn,

nhưng không cho bất kỳ docker nào hoặc hộp thoại nào mở thêm.

Nếu bạn theo những bước trước, bạn có thể không biết Graphic Styles có thể được lưu bất kỳ lúc nào bạn muốn, bằng cách nhấp phải các đối tượng và chọn Styles / Save Style Properties từ menu pop-up. Điều này sẽ mở hộp thoại Save Styles As (xem hình 12.10), vốn cho phép bạn cung cấp một tên style và/hoặc thay đổi các đặc tính Fill và Outline Pen của style. Khi một style đồ họa đã được lưu, nó được lưu với tài liệu của bạn.

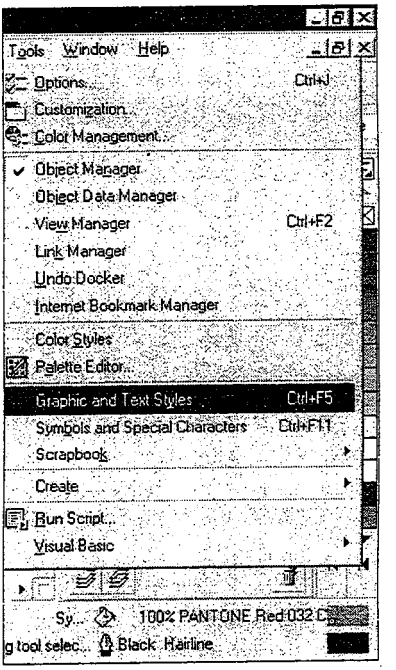


Hình 12.10 Để lưu bất kỳ style đồ họa và mở hộp thoại Save Style As, hãy nhấp phải bất kỳ đối tượng nào và chọn Styles / Save Style Properties.

Sử dụng Graphics and Text Docker

Để kiểm tra style đồ họa được lưu với tài liệu của bạn, hãy mở Graphics and Text Docker bằng cách chọn Tools / Graphic and Text Styles (CTRL+F5). Theo mặc định, cửa sổ Graphic and Text

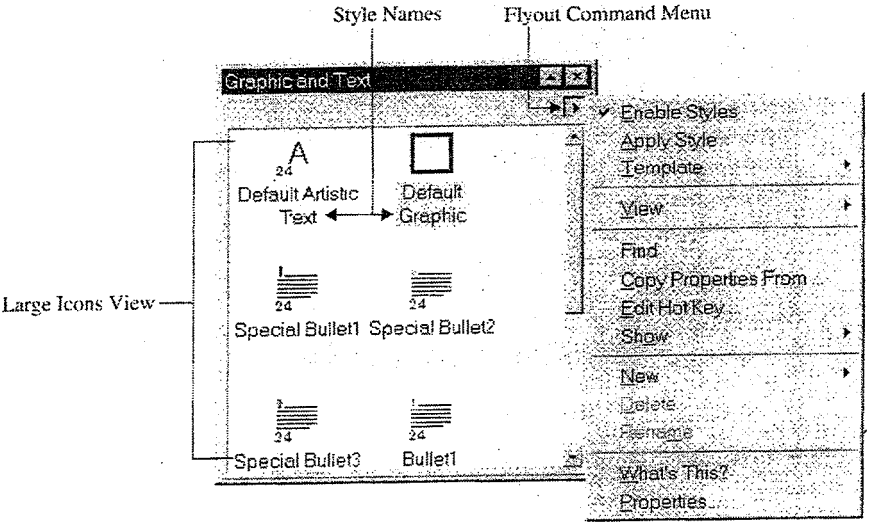
Docker liệt kê tất cả các style Graphic, Artistic, và Paragraph Text có sẵn trong tài liệu của bạn, bao gồm các style mặc định (xem hình 12.11). Các thumbnail trong cửa sổ Docker mô tả các style đồ họa trong cửa sổ Docker, mô phỏng các đặc tính Fill và Outline Pen được đi kèm bởi tên của style.



Để tìm hiểu các đặc điểm của Graphic and Text docker, hãy theo các bước sau:

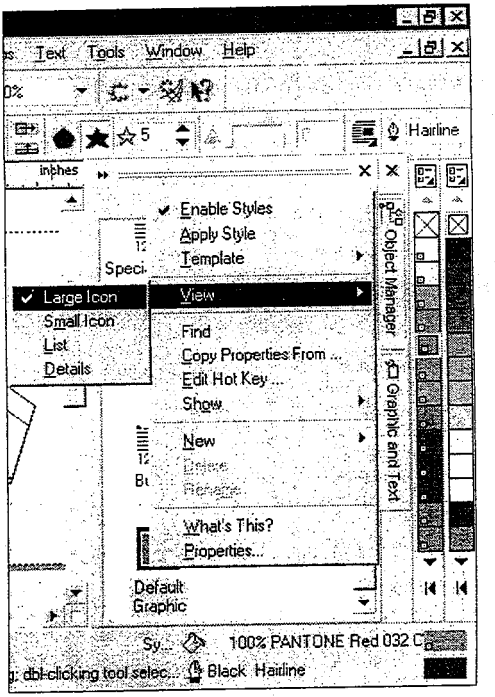
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo bất kỳ loại đối tượng nào trên trang tài liệu của bạn và áp dụng các đặc tính tô và tạo viền duy nhất đối với nó.
2. Mở Graphic and Text Docker bằng cách chọn Tools / Graphic and Text Styles (CTRL+F5). Theo mặc định, cửa sổ Docker mở để hiển thị tất cả các style có sẵn trong tài liệu của bạn.
3. Để che giấu tính hiển thị của các style không đồ họa, hãy nhấp menu flyout trước các tùy chọn Graphic and Text và chọn

Show / Artistic Text Styles rồi nhấp nó một lần nữa để chọn Show / Paragraph Text Styles để kích hoạt trạng thái xem của chúng. Nếu tài liệu của bạn chỉ bao gồm Graphic Styles, việc chọn Show / Auto-View trong khi một đối tượng được chọn sẽ cho phép bạn thực hiện điều này một cách nhanh chóng.



Hình 12.11 Cửa sổ Graphic and Text Docker cho phép bạn xem và quản lý tất cả các style được lưu với tài liệu mở của bạn.

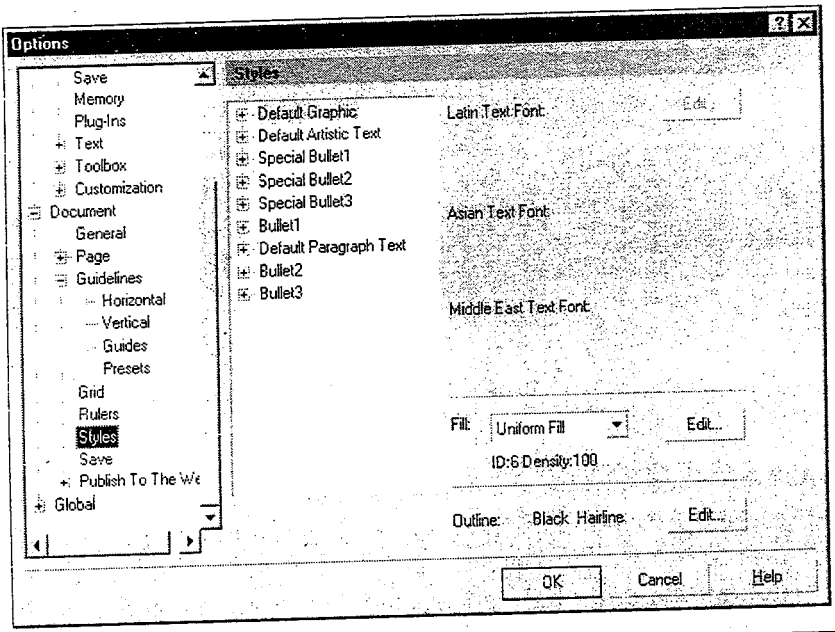
4. Nhấp menu flyout trong docker một lần nữa và chọn New / Graphic Style. Một style đồ họa mặc định mới được bổ sung vào cửa sổ docker một cách tự động có tên là New Graphic. Đặt tên style này bằng cách nhấp tên style hai lần để bật sáng tên và nhập vào một tên duy nhất.
5. Thay đổi chế độ xem Thumbnail của bạn trong cửa sổ Docker nhằm cho phép docker phản ánh lại các đặc tính Graphic Styles được áp dụng bằng cách nhấp menu flyout trong docker và chọn View / Large Icon để một dấu kiểm xuất hiện bên cạnh hạng mục menu.



6. Trên trang tài liệu của bạn và sử dụng một thao tác nhấp và rê, rê đối tượng mà bạn đã tạo lên trên Graphic Style mới của bạn trong cửa sổ Docker. Chú ý rằng style trong docker tự động được cập nhật với các đặc tính tô và tạo viền được chỉ định của đối tượng với các đặc tính này được biểu thị dưới dạng thumbnail.

7. Để thay đổi các đặc tính được kết hợp với style đồ họa mới của bạn hãy sử dụng các hộp thoại, nhấp phải style đồ họa mới của bạn trong cửa sổ Docker và chọn Properties từ menu pop-up để mở hộp thoại Options cho trang Styles. Việc thực hiện tự động như thế sẽ chọn style đồ họa mới trong danh sách các style (xem hình 12.12). Việc mở rộng cây thư mục dưới style trong danh sách sẽ làm lộ các tùy chọn Fill và Outline, được cho phép theo mặc định. Để chỉnh sửa các tùy chọn này, hãy

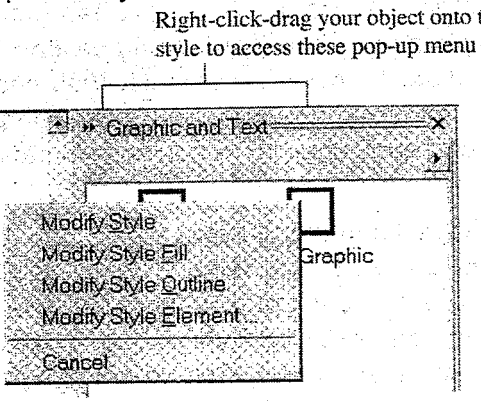
nhấp nút Edit gần kề với đặc tính ở bên phải phía dưới của hộp thoại. Làm như thế sẽ mở các hộp thoại tương ứng điều khiển các đặc tính này. Nhấp OK trong bất kỳ hộp thoại nào mà vẫn mở để quay trở lại hộp thoại Options và nhấp lại một lần nữa để quay trở về trang tài liệu của bạn. Bất kỳ thay đổi nào mà bạn tạo cho style được cập nhật ngay trong style và bất cứ đối tượng của tài liệu nào được áp dụng với style.



Hình 12.12 Để xem và/hoặc chỉnh sửa các đặc tính của một style đồ họa, hãy nhấp style đồ họa và chọn Properties để mở hộp thoại Options.

8. Trở lại đối tượng trên trang tài liệu của bạn và thay đổi hoặc các đặc tính tô hoặc tạo viền của nó. Sử dụng một thao tác nhấp và rê phải, nhấp phải đối tượng và rê nó trên Graphic Style mới trong cửa sổ Docker. thực hiện như thế sẽ làm cho menu pop-up xuất hiện, cung cấp các tùy chọn lệnh để sửa đổi Style, Style Fill, Style Outline, Style Element, hoặc Cancel. Chọn bất cứ loại nào mà bạn muốn và chú ý thumbnail

của style đồ họa mới của bạn thay đổi như thế nào để phản ánh các đặc tính style đồ họa mới.



**Nhấp phải rồi rê đối tượng của bạn lên trên style đồ họa của bạn để truy cập các lệnh menu pop-up này.*

9. Tạo một đối tượng thứ hai trên trang tài liệu của bạn bằng cách sử dụng các đặc tính tô và tạo viền mặc định rồi rê style mới được tạo từ cửa sổ Docker lên trên đối tượng mới của bạn. Các đặc tính tô và tạo viền Graphic Style của bạn được áp dụng vào đối tượng.
10. Để định vị các đối tượng trong tài liệu của bạn vốn đã được áp dụng với một style đồ họa đặc trưng, nhấp phải bất kỳ style trong cửa sổ Graphic and Text Docker, và chọn Find từ menu pop-up. Thực hiện như thế sẽ định vị và chọn đối tượng được tìm thấy lần đầu được áp dụng với style đồ họa. Để tìm chọn nhiều đối tượng hơn được áp dụng với cùng style, hãy nhấp phải style một lần nữa và chọn Find Next.

Sử dụng các tùy chọn Graphic and Text Docker

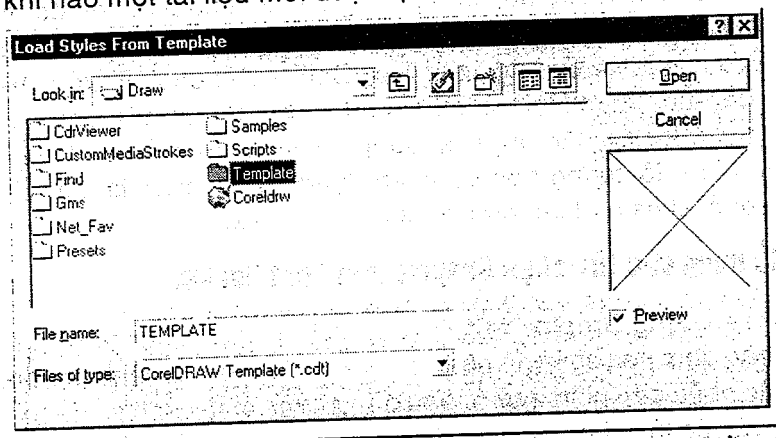
Khi sử dụng Graphic and Text Docker, có thêm các tùy chọn có sẵn bao gồm các style đồ họa xem và sao chép, các lệnh template, và các phép gán phím nóng. Sau đây sẽ xác định cách sử dụng các lệnh và các tùy chọn này có sẵn từ menu pop-up Graphic and Text Docker hoặc menu flyout có chứa các tùy chọn.

Tải các style từ các template được lưu

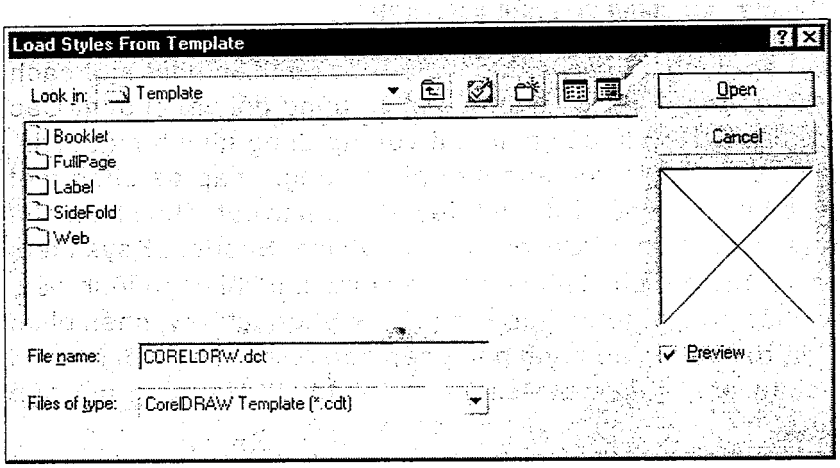
Menu flyout docker Graphic and Text bao gồmmột menu con Template cho phép bạn chọn từ một trong ba lệnh: Load, Save As, và Save As Default for New Documents. Việc chọn lệnh Load từ menu flyout sẽ mở Load Styles từ hộp thoại Template (xem hình 12.13), vốn cho phép bạn tạo và tải các style từ bất kỳ template nào mà bạn đã lưu.

Việc chọn Save As từ menu flyout sẽ mở hộp thoại Save Template (xem hình 12.14) và cho phép bạn lưu tất cả các style trong tài liệu hiện hành của bạn sang tài liệu template mới, kể cả các style Artistic và Paragraph Text. Các style của bạn được lưu sang một tài liệu template riêng biệt có và không có nội dung của tài liệu. Khi template đã được lưu, bạn có thể sử dụng lệnh Load từ cùng menu flyout này để tải các style của bạn vào một tài liệu mới.

Việc chọn Save As Default for New Documents sẽ đưa bước này đi xa hơn bằng cách lưu tự động tất cả các style được lưu hiện hành có sẵn sang tất cả các tài liệu CorelDRAW 10 vừa mới được tạo. Thực hiện như thế sẽ bổ sung các style của tài liệu bạn sang file Coreldrw.cdt mặc định vốn bao gồm các style mặc định có sẵn bất cứ khi nào một tài liệu mới được tạo.



Hình 12.13 Hộp thoại Load Styles cho phép bạn nhập các style từ các template được lưu nhằm sử dụng trong tài liệu hiện hành của bạn.



Hình 12.14 Lệnh Save As cho phép bạn lưu các style được lưu của tài liệu bạn sang một file template mới.

Điều khiển các khung xem Docker

Sử dụng menu con View để điều khiển các khung xem style trong cửa sổ Graphic and Text Docker. Chọn giữa các biểu tượng Large hoặc Small, List (một khung xem dựa trên text), hoặc Details để xem các tên style và một mô tả ngắn của mỗi một đặc tính của style. Việc sử dụng hoặc khung xem List hoặc Details rất hữu ích nếu tài liệu mà bạn đang làm việc chứa một tập hợp lớn các style.

Sao chép các đặc tính từ các đối tượng

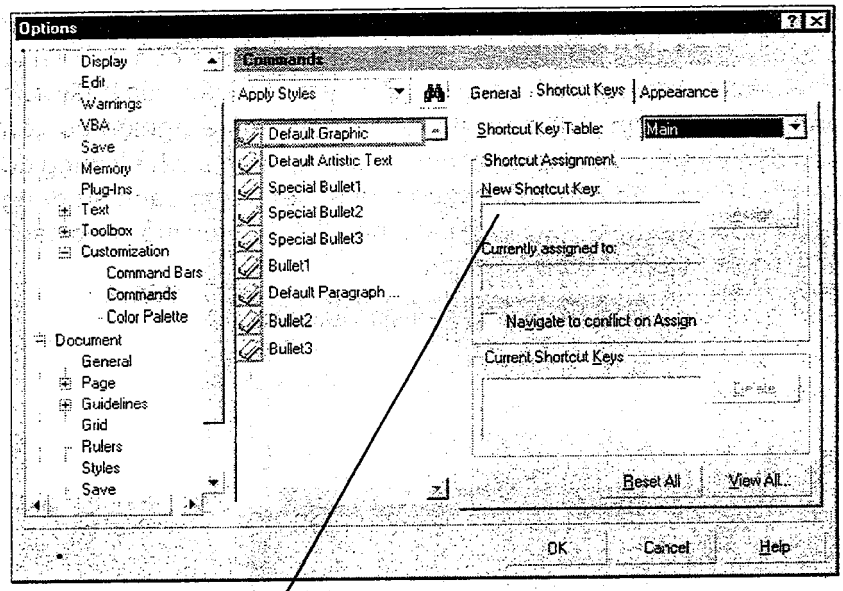
Việc chọn lệnh Copy Properties From từ menu flyout Graphic and Text Docker cho phép bạn cập nhật một style được chọn bằng cách sử dụng các đặc tính tô và tạo viền được áp dụng cho một đối tượng đặc trưng trong tài liệu của bạn hoặc từ style đồ họa hiện có khác. Sau khi chọn lệnh này, con trỏ hoạt động của bạn trở thành một con trỏ đích được sử dụng để nhấp đối tượng hoặc style mà bạn muốn sao chép các đặc tính.

Chỉ định và chỉnh sửa các phím nóng

Để áp dụng các style được lưu được ưa thích nhất một cách nhanh chóng, hãy chỉ định các phím nóng đối với chúng. Các phím nóng (Hot) là các phím tắt vốn áp dụng nhanh một style. Để chỉ định hay chỉnh sửa một phím nóng, nhấp để chọn một style đồ họa và chọn Edit Hot Key từ menu flyout. Thực hiện như thế sẽ mở hộp thoại Options đến hộp thoại Shortcut Keys (xem hình 12.15). Để chỉ định một phím nóng sau khi chọn lệnh này, hãy nhấp con trỏ trong hộp Press New Shortcut Key, nhấn phím tắt mà bạn muốn áp dụng như phép gán phím nóng mới (thay vì gõ nhập nó), nhấp nút Assign, rồi nhấp OK để đóng nút hộp thoại.

Xóa và đặt tên lại các style đồ họa

Việc chọn lệnh Delete từ menu flyout Graphic and Text Docker cho phép bạn xóa bất kỳ các style nào được chọn, vốn không cần nhấn phím DELETE trên bàn phím. Lệnh Rename cho phép bạn bật sáng tên text của một style được chọn và nhập một tên mới một cách nhanh chóng vốn không cần nhấp nhãn text của một style được chọn và nhập một tên mới.



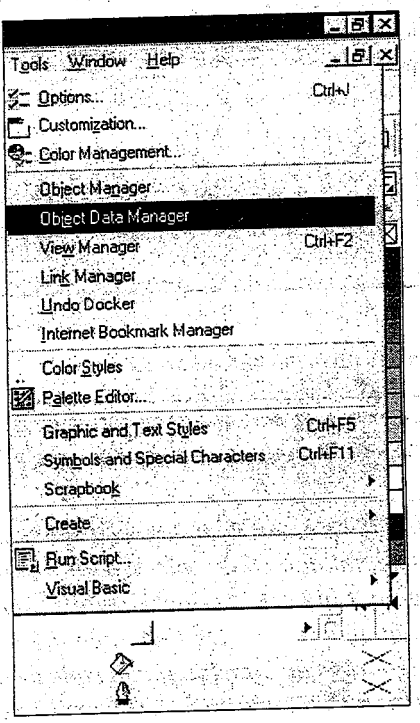
Hình 12.15 Chỉ định các phím nóng đối với Graphic Styles có lẽ là một trong những cách hữu hiệu nhất để áp dụng các style được sử dụng phổ biến nhất.

Thủ thuật *Nếu tài liệu mà bạn đang làm việc chứa một tập hợp lớn các style, thì bạn có thể sắp xếp lại trật tự các style khi chúng xuất hiện trong docker bằng cách sử dụng một thao tác nhấp và rê. Để thực hiện điều này, hãy nhấp trực tiếp trên các thumbnail của style để đặt chúng theo trật tự mới trong cửa sổ Graphic and Text Docker. Một cách lý tưởng, bạn muốn các style được áp dụng phổ biến nhất xuất hiện gần đầu danh sách.*

Sử dụng Object Data Docker

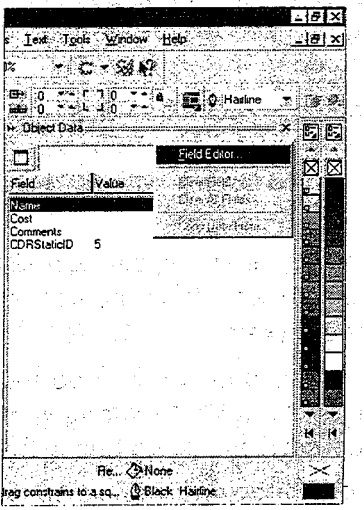
Mặc dù đặc tính kế tiếp này được sử dụng chỉ bởi một vài thao tác chọn, nhưng CorelDRAW 10 cho phép bạn kết hợp dữ liệu -

chẳng hạn các tên text và/hoặc các lời chú dẫn, các giá trị số và/hoặc chữ, hoặc các số đo - với các đối tượng vẽ của bạn. Điều này rất hữu ích cho các ngành công nghiệp kỹ thuật, kiến trúc hoặc các ngành công nghiệp khác có liên quan hoặc nghề nghiệp có liên quan đến vẽ sơ đồ theo các vết cắt đối tượng bằng cách sử dụng dữ liệu số. Tất cả các chức năng được thực hiện bằng cách sử dụng Object Data Manager Docker (xem hình 12.16), được mở bằng cách chọn Tools / Object Data Manager.



Mục đích của cửa sổ Docker là cho phép bạn chỉ định dữ liệu cho mỗi một đối tượng riêng lẻ trong hình vẽ của bạn và đạt được các bảng tóm tắt về dữ liệu một cách nhanh chóng dưới dạng bảng tính. Chẳng hạn, nếu hình vẽ của bạn mô tả nhiều phần của một sản phẩm thuộc công nghiệp, chỉ định các giá trị đô la cho mỗi một phần rồi đạt được một bảng tóm tắt tổng giá trị của tất cả các phần có thể hữu ích. Object Data Docker cho phép bạn thực hiện một

cách chính xác. Bạn cũng có thể kết hợp dữ liệu khác, chẳng hạn các lời chú thích khác và các bảng tóm tắt bổ sung. Mặc dù các chức năng của đặc tính này được giới hạn, nhưng nó cung cấp cho bạn một phương pháp áp dụng các giá trị duy nhất vào các đối tượng vẽ của bạn.



Hình 12.16 Cửa sổ Object Data Manager Docker cho phép bạn kết hợp các giá trị với các đối tượng tài liệu của bạn.

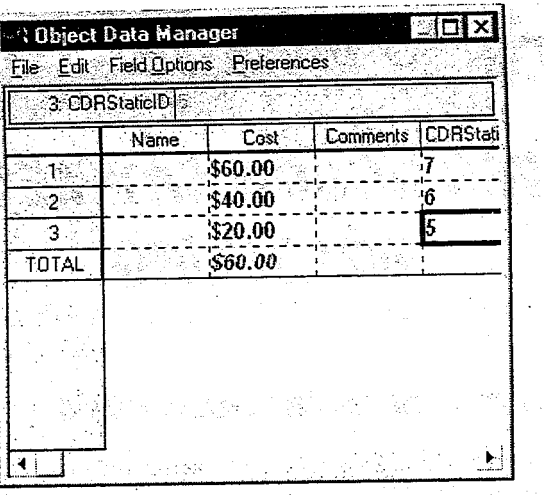
Để tìm hiểu việc áp dụng các giá trị vào các đối tượng bằng cách sử dụng cửa sổ Object Data Manager Docker, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo nhiều đối tượng vẽ trên trang tài liệu của bạn (ít nhất là 3).
2. Mở Object Data Docker bằng cách chọn Tools / Object Data Manager.
3. Chọn một trong những đối tượng và chú ý (theo mặc định) mỗi một đối tượng mới chứa 4 giá trị dành cho Name, Cost, Comments, và số CDRStaticID, mục sau là CorelDRAW 10 ID số chỉ định cho tất cả các đối tượng, không kể đến các giá trị

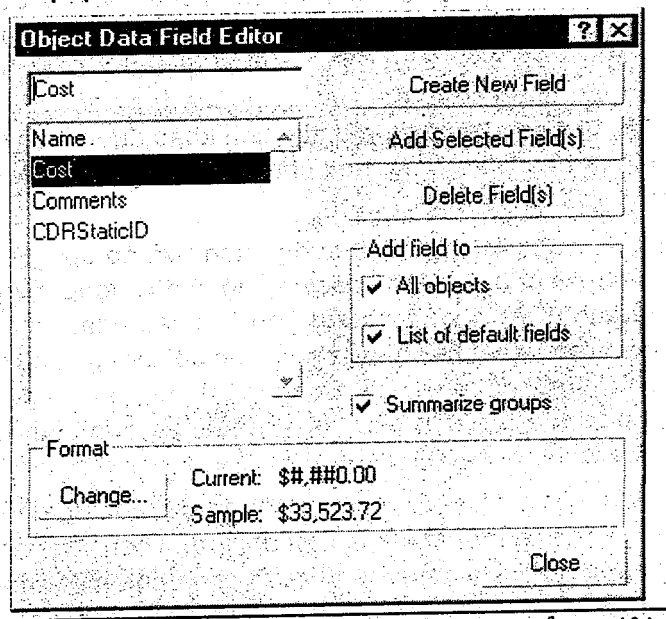
được chỉ định đặc tính.

4. Nhấp hạng mục Cost dưới cột Field trong cửa sổ Docker và nhấp con trỏ trong vùng ở đầu docker.
5. Nhập một giá trị đô la chẳng hạn 20 và nhấn phím ENTER trên bàn phím số. Giá trị mới được bổ sung vào dãy Cost của vùng Value trong cửa sổ Docker và được định dạng để đọc "$20.00" theo định dạng trường mặc định.
6. Lập lại thao tác này cho tất cả ba đối tượng của bạn, chỉ định các giá trị đô la, chẳng hạn 40 và 60. Mỗi lần bạn thực hiện, giá trị đô la sẽ đọc "$40.00" và "$60.00" sử dụng các giá trị ví dụ này.
7. Chọn tất cả 3 đối tượng trên trang của bạn và nhấp nút Spreadsheet ở đầu cửa sổ Docker nhằm mở hộp thoại các bảng tính Object Data Manager (xem hình 12.17).
8. Với tất cả 3 đối tượng được chọn, hộp thoại Spreadsheets ngay lập tức tính tổng của ba đối tượng và hiển thị giá trị này trong dãy Total dưới cột Cost - trong trường hợp này là, $120.00.

Bằng cách theo những bước này, bạn sẽ có một sự hiểu biết cơ bản nhất về Object Data Manager được sử dụng như thế nào để chỉ định các giá trị vào các đối tượng vẽ của bạn và đạt được các kết quả khái quát của các đối tượng được chọn. Ví dụ này sử dụng Cost để theo vết các giá trị đô la, nhưng bạn có thể tạo tùy chọn các trường đặc trưng để hỗ trợ bất kỳ các thay đổi nào mà bạn yêu cầu và/hoặc hiển thị dữ liệu đo ở bất kỳ dạng nào mà bạn chọn. Để chỉnh sửa các thay đổi hoặc trường đặc trưng, hãy nhấp đúp nó để mở Object Data Field Editor (xem hình 12.18) và chọn các tùy chọn mà bạn yêu cầu.



Hình 12.17 Việc nhấp nút Spreadsheets sẽ mở Object Data Manager, vốn cho phép bạn thực hiện các phép tính dựa trên các giá trị được chỉ định cho các đối tượng của bạn.



Hình 12.18 Object Data Field Editor cung cấp cho bạn các cách để tạo, chỉnh sửa, hoặc tạo tùy biến mỗi một trường trong bảng tính Data Manager của bạn.

Chương 13 CorelDRAW 10

CÁC NGUỒN SẮP XẾP ĐỐI TƯỢNG

Nhóm và những nhóm được chọn

Khi có hơn một đối tượng trong tài liệu của bạn được chọn, lệnh Group trở nên có sẵn. Việc lưu nhóm các đối tượng với nhau có lẽ là một trong những điều cơ bản nhất của các mối quan hệ đối tượng mà bạn có thể thiết lập giữa một mục chọn của các đối tượng. Khi mục được chọn của các đối tượng trong một trạng thái nhóm, chúng hoạt động như một đối tượng đơn, và vị trí quan hệ của chúng với nhau phần lớn được sắp xếp. Bất kỳ những thay đổi về vị trí, sự chuyển đổi, hay các loại thay đổi đặc tính khác được thực hiện đối với một nhóm các đối tượng được chọn tác động đến mỗi một đối tượng trong nhóm theo cùng cách.

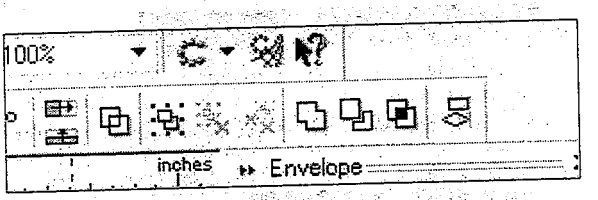
Ví dụ, việc chọn một nhóm các đối tượng và áp dụng một màu tô, màu xanh, sẽ chuyển tất cả các chế độ tô đối tượng trong nhóm sang màu xanh. Với tất cả những yếu tố khác nhau vốn có thể thường tạo một bản vẽ, khả năng nhóm các đối tượng cung cấp một phương pháp tập hợp nhiều đối tượng thành một đơn vị đơn, cung cấp một phương pháp đơn giản để sắp xếp và đơn giản hóa các yếu tố của bản vẽ ở mức độ thấp nhất.

Khái niệm quan hệ nhóm được nhấn mạnh bởi sự kiện là mỗi một đối tượng trong một nhóm là một đối tượng con. Một đối tượng con (child object) chỉ là một yếu tố được chọn của một nhóm. Các nhóm của các đối tượng cũng có thể bao gồm các nhóm có mức độ thấp hơn, có nghĩa là bạn có thể nhóm nhiều đối tượng với nhau với

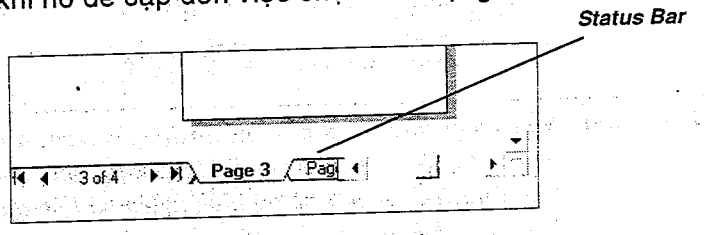
các nhóm khác. Điều này được xem như là xếp lồng. Khái niệm đơn giản này, sự tiện lợi và sự điều khiển các đối tượng được sắp xếp và tạo như thế nào.

Các lệnh nhóm

Việc nhóm một mục chọn hai hoặc nhiều đối tượng hơn với nhau là một thao tác đơn giản. Để thực hiện, đơn giản chọn các đối tượng bằng cách sử dụng Pick Tool và chọn Arrange / Group hoặc sử dụng phím tắt CTRL+G. Việc nhấp nút Group trong Standard Property Bar sẽ có kết quả như nhau.



Việc sử dụng một lệnh đối với một mục chọn các đối tượng sẽ tạo nhóm và làm cho các đối tượng hoạt động như là một yếu tố đơn. Nhóm được chọn cũng được trình bày dưới dạng một nhóm bởi sự hiển thị của Status Bar. Khi Status Bar của bạn được cài đặt để hiển thị Object Information, các đặc tính về nhóm được chọn bao gồm số các đối tượng mà nó chứa (thậm chí nếu một trong những đối tượng đó là một nhóm). Status Bar là nguồn tốt nhất để biết thông tin khi nó đề cập đến việc chọn đối tượng.

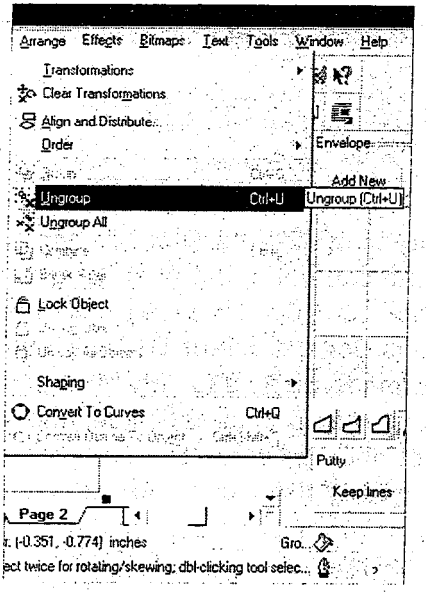


Các lệnh Ungroup

Việc đảo ngược thao tác nhóm nhiều đối tượng với nhau bao hàm việc sử dụng lệnh Ungroup, vốn có hiệu ứng đưa nhóm các đối

tượng trở lại điều kiện gốc của nó trước khi nhóm. Việc hủy nhóm chỉ đơn thuần là hủy đơn vị nhóm giữa các đối tượng và không hủy bất kỳ những biến đổi hoặc các thay đổi đặc tính được tạo đối với các đối tượng trong khi chúng là phần của nhóm.

Để hủy nhóm một nhóm các đối tượng được chọn, hãy chọn Arrange/Ungroup hoặc nhấn CTRL+U. Việc nhấp nút lệnh Ungroup trong Standard Toolbar sẽ có kết quả như nhau. Bạn cũng có thể chọn Ungroup từ menu pop-up sau khi nhấp phải một nhóm các đối tượng được chọn. Ungroup hoạt động với một nhóm đơn các đối tượng hoặc một mục chọn bao gồm nhiều nhóm.



Thủ thuật *Nhiều hiệu ứng mà bạn có thể áp dụng vào các đối tượng bản vẽ tự động tạo "các nhóm hiệu ứng", mà được liên kết động với các đối tượng điều khiển có liên quan đến hiệu ứng. Để hủy nhóm những loại nhóm này, đầu tiên chúng phải được tách bằng cách sử dụng lệnh Break [effect] Group Apart có sẵn từ menu pop-up trong khi nhấp phải phần hiệu ứng trước khi chúng có thể bị hủy nhóm.*

Nếu bạn muốn hủy một nhóm và nghi ngờ nó chứa nhiều nhóm hơn, việc chọn Ungroup All sẽ có hiệu ứng hủy toàn bộ tất cả các nhóm trong mục chọn. Sự khác biệt quan trọng giữa việc sử dụng lệnh Ungroup và sử dụng Ungroup All là việc chọn hủy một nhóm sẽ hủy lệnh Group chỉ ở cấp độ đầu tiên. Nếu nhóm chứa những nhóm được xếp lồng, thì những nhóm này được bảo quản. Để hủy nhóm mỗi một nhóm được chọn riêng biệt thêm, đơn giản chọn Arrange / Ungroup (CTRL+U) một lần thứ hai.

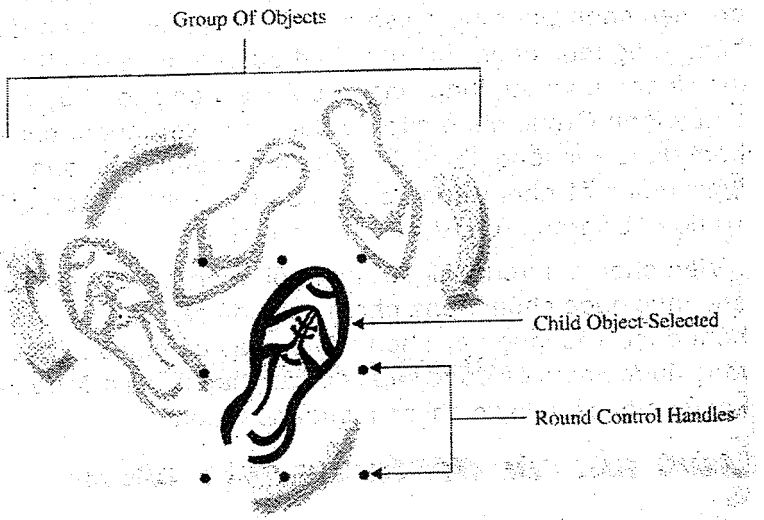
Việc chọn Ungroup All sẽ hủy mối quan hệ đối với tất cả các hạng mục được nhóm trong nhóm - cho dù các hạng mục đó là các nhóm được xếp lồng hay không. Điều này có nghĩa là nếu các đối tượng được nhóm đã được sắp xếp cẩn thận trong một cơ cấu được tổ chức một cách lôgíc, thì sẽ bị mất hoàn toàn.

Chỉnh sửa các đối tượng được nhóm

Bởi vì bạn sẽ tự tìm cách nhóm các đối tượng của bản vẽ cho nên rất tốt khi biết các cách hiện có để chỉnh sửa các đối tượng riêng biệt mà không tách chúng khỏi sự sắp xếp nhóm của chúng. Điều này có nghĩa là một mục chọn các đối tượng đã được nhóm nhưng bạn không cần hủy nhóm các đối tượng trước khi bạn có thể tạo thay đổi đối với các đặc tính của một đối tượng con hoặc đơn trong nhóm.

Nhấn giữ phím CTRL và nhấp một đối tượng đặc trưng trong một nhóm trong khi sử dụng Pick Tool, và đối tượng trở thành đối tượng được chọn duy nhất. Nếu đối tượng con được chọn thực sự là một nhóm thì hãy nhấn giữ phím CTRL và nhấp lần thứ hai để chọn một đối tượng con trong nhóm.

Khi một đối tượng con được chọn, các núm điều khiển mục chọn quanh đối tượng (hoặc nhóm con) là hình tròn thay vì thường là các núm điều khiển hình vuông của các đối tượng hoặc các nhóm bình thường (xem hình 13.1). Mặc dù chúng xuất hiện khác nhau, nhưng các núm điều khiển chọn đối tượng thực hiện chức năng như những núm điều khiển mục chọn bình thường, cho phép bạn định tỉ lệ, làm nghiêng, quay, hoặc biến đổi đối tượng như bạn muốn.



Hình 13.1 Đối tượng con trong nhóm này được chọn bằng cách thực hiện một thao tác CTRL và nhấp. Khi được chọn, các núm điều khiển hình tròn xuất hiện quanh đối tượng.

Thủ thuật *Khi chọn các đối tượng con trong một nhóm, chỉ có một đối tượng con có thể chọn một lần. Điều này có nghĩa là bạn không thể chọn marquee hoặc nhấn giữ SHIFT để chọn nhiều đối tượng trong khi chọn những đối tượng con.*

Khi một đối tượng con được chọn, Status Bar cũng chỉ ra các trạng thái của đối tượng con được chọn. Các đối tượng riêng lẻ trong một nhóm được xem như là các đối tượng Child, chẳng hạn như Child Curve, Child Rectangle, Child Ellipse, và Child Artistic Text. Các nhóm mà tự chúng là các đối tượng trong một nhóm thì được xem như là các Child Groups. Trong một nhóm, các hạng mục mà marquee tác động với một hiệu ứng được xem như là các đối tượng Child Control, chẳng hạn Child Control Curve, Child Control Rectangle, Child Control Ellipse, và Child Control Artistic Text.

Các đối tượng Child mang một phần hiệu ứng thật được liên kết với một đối tượng Child Control được xem như là các nhóm Child Effect Group, chẳng hạn Child Blend Group, Child Contour Group, và Child Extrude Group. Để chọn một đối tượng con, hãy theo các bước sau:

1. Sử dụng Pick Tool, giữ CTRL khi chọn bất kỳ phần nào của đối tượng.
2. Sau khi thực hiện, nếu đối tượng kết quả vẫn là một nhóm được chọn, hãy lập lại thao tác cho đến khi đối tượng con mà bạn đang cố chọn là đối tượng duy nhất được chọn.
3. Thực hiện các thay đổi đặc tính hoặc chỉnh sửa đối với đối tượng.
4. Nhấp một khoảng trống trên trang của bạn để hủy chọn đối tượng. Đối tượng con đã được thay đổi mà không tách chúng nó ra khỏi nhóm của nó.

Khóa và hủy khóa các đối tượng

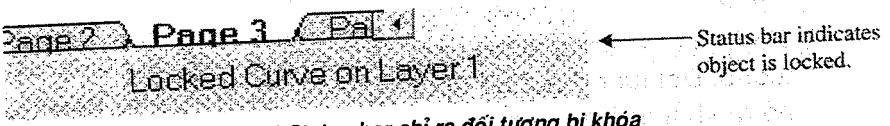
Đến bây giờ thì bạn đã biết kích cỡ tương đối và vị trí của các đối tượng trở nên được xếp cố định như thế nào khi chúng được nhóm. Việc nhóm các đối tượng với nhau thực chất là khóa chúng với nhau. Nếu bạn muốn, bạn có thể khóa các đối tượng sang một trang bằng cách sử dụng lệnh Lock. Khi các đối tượng được khóa, chúng có thể được hiển thị, xem, in, hoặc chọn, nhưng chúng không thể được di chuyển, chỉnh sửa, hoặc thay đổi các đặc tính của chúng theo bất kỳ cách nào.

Việc khóa các đối tượng cho phép bạn bảo quản chúng hoặc tạm thời hoặc lâu dài, và hữu ích đối với bất kỳ trường hợp nào mà bạn muốn các yếu tố của bằng cách không bị tác động bởi các lệnh được áp dụng cho các đối tượng chung quanh. Không có giới hạn nào tồn tại đối với số các đối tượng mà bạn có thể khóa trong bản vẽ hoặc số các đối tượng mà bạn có thể khóa cùng một lúc.

Tương tự đối với các lệnh Group đối tượng, các lệnh Lock nhiều gấp ba lần, bao gồm Lock, Unlock, và Unlock All. Để khóa một mục chọn đối tượng, chọn Arrange / Lock Object, hoặc nhấp phải đối

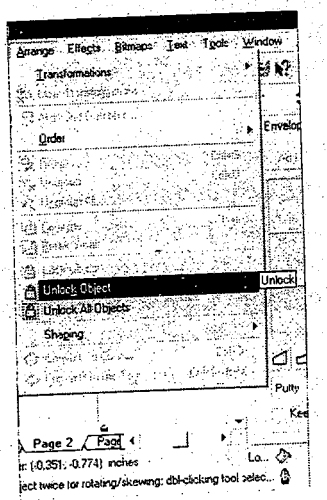
tượng và chọn Lock Object từ menu pop-up. Điều này sẽ tạo kết quả trong đối tượng của bạn trở nên không thể chỉnh sửa cho đến khi nó được khóa. CorelDRAW chỉ ra rằng một đối tượng được khóa hiện hành theo hai cách. Cách thứ nhất là hiển thị các núm điều khiển mục chọn đối tượng mà mô tả các biểu tượng khóa (xem hình 13.2).

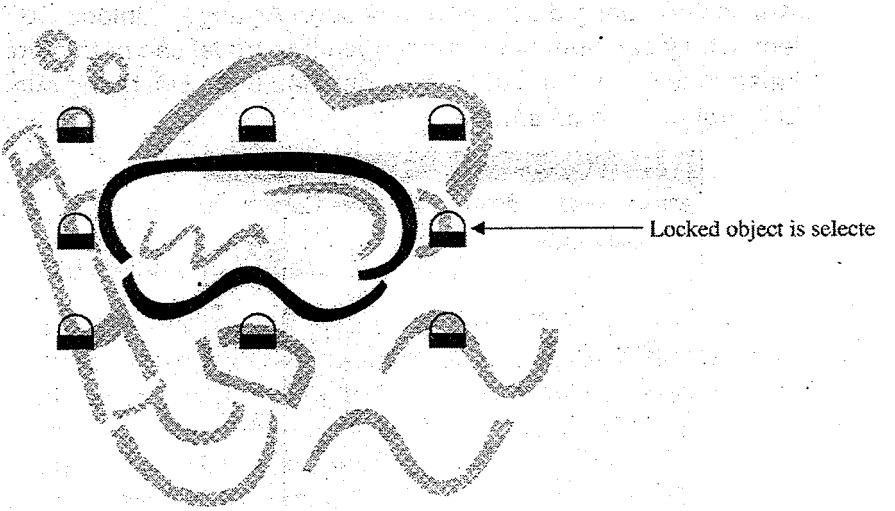
Thứ hai, Status Bar nhận dạng các đối tượng bị khóa bằng cách đặt trước từ Locked. Ví dụ, khi một đường cong đơn được khóa và được chọn, Status Bar nhận dạng nó dưới dạng một Locked Curve trên Layer X (X biểu thị tên lớp).



Status bar chỉ ra đối tượng bị khóa

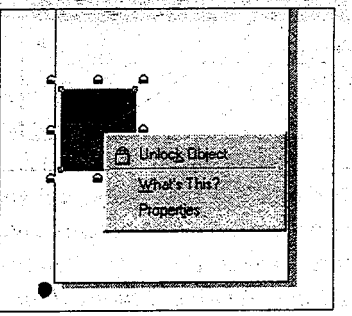
Để hủy khóa một đối tượng được khóa, hãy chọn Arrange / Unlock object. Bạn cũng có thể sử dụng tùy chọn Unlock có sẵn từ menu pop-up bằng cách nhấp phải một đối tượng được khóa bằng cách sử dụng bất kỳ công cụ nào. Để hủy khóa tất cả các đối tượng được khóa trong một bản vẽ, hãy chọn Arrange / Unlock All, mà dẫn đến kết quả hủy khóa tất cả các đối tượng được khóa.





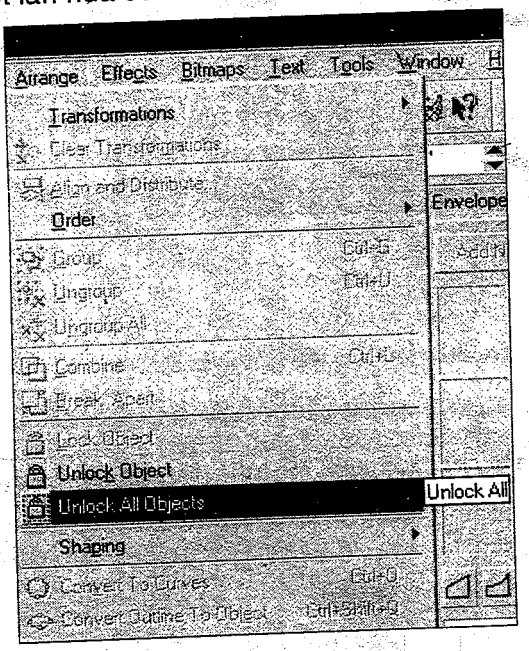
** Đối tượng được khóa được chọn*

Hình 13.2 Các núm điều khiển quanh đối tượng chỉ ra nó chọn, nhưng được khóa.



1. Sử dụng một Pick Tool, chọn đối tượng mà bạn muốn khóa.
2. Chọn Arrange / Lock Object. Chú ý các núm điều khiển mục chọn bây giờ giống như những khóa nhỏ.
3. Thử rê đối tượng theo bất kỳ hướng nào. Chú ý nó vẫn không thay đổi cho dù bạn cố gắng. Ngoài sự hiển thị các nút điều khiển và thanh Status, CorelDRAW 10 không để ý đến một đối tượng thậm chí nếu nó được chọn.

4. Khi các đối tượng được chọn, hãy chọn Arrange / Unlock Object. Chú ý các núm điều khiển mục chọn trở lại các núm điều khiển mục chọn hình vuông màu đen tiêu biểu. Đối tượng của bạn một lần nữa có sẵn để



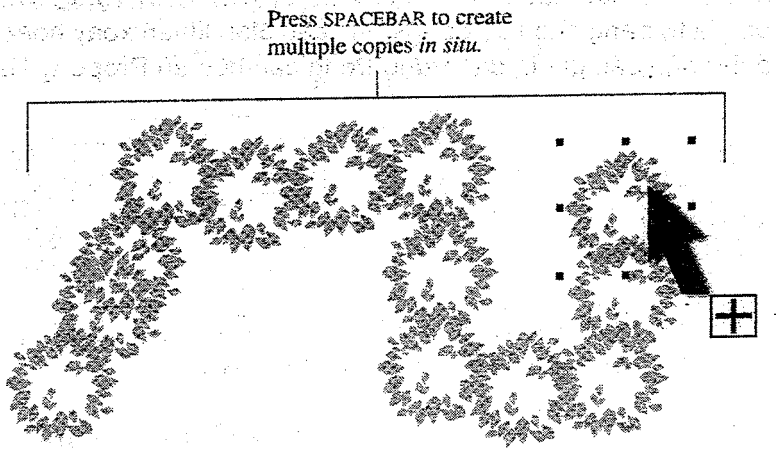
Thủ thuật *Khi một đối tượng được khóa, nó không thể được chọn như một phần của một mục chọn. Vì vậy nếu bạn đang cố chọn một số các đối tượng trên trang tài liệu của bạn mà tại đó chỉ có một đối tượng được khóa, thì đối tượng được khóa sẽ không được chọn. Thay vào đó, tất cả các đối tượng không được khóa sẽ được chọn.*

Sao chép, quy chụp, và nhân bản các đối tượng

Khả năng để tạo các bản sao các đối tượng là một trong những thao tác cơ bản nhất mà bạn thực hiện, và khả năng này cho phép

này cho phép bạn tạo nhiều bản sao của một đối tượng một cách tương tác trong khi nó đang được rê, trong khi vẫn để lại đối tượng gốc khi bạn đang rê (xem hình 13.4). Việc nhấn và giữ SPACEBAR sẽ làm cho thao tác lặp lại phím tạo nhiều bản sao miễn là SPACEBAR được giữ. Mức độ lập lại phím và các cài đặt là một chức năng của hệ điều hành.

- **Phương pháp nhấn phím dấu + trên bàn phím số** Khi một đối tượng được chọn, việc nhấn phím dấu + trên bàn phím số sẽ nhanh chóng tạo một bản sao của một đối tượng được chọn ở ngay đúng vị trí và được sắp xếp ở trước đối tượng gốc. Sau khi nhấn phím dấu +, đối tượng được chọn sẽ trở thành bản sao, mà cực kỳ quan trọng bởi vì các đối tượng giống nhau vì hình dạng và kích cỡ có thể khó chọn một cách riêng biệt. Bạn có thể tạo nhiều bản sao mà bạn muốn bằng cách sử dụng phương pháp này nhưng hãy nhớ rằng mỗi một bản sao bổ sung được sắp xếp ở trước đối tượng cuối và ở ngay cùng vị trí.



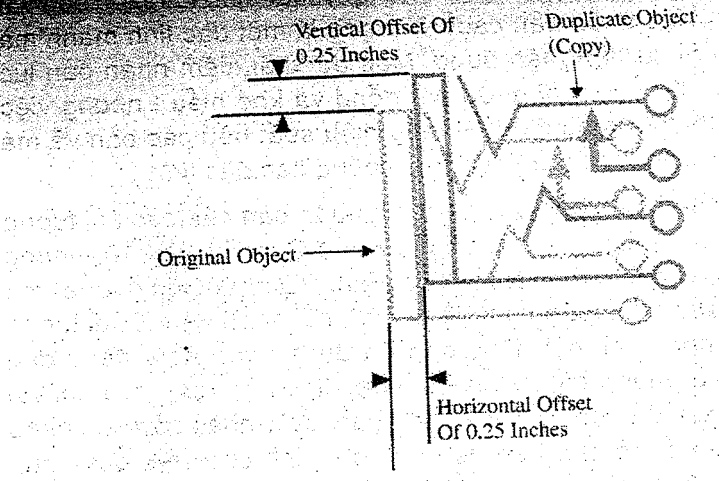
Hình 13.4 Việc sắp xếp các bản sao được tạo bằng cách nhấn SPACEBAR nhiều lần để tạo nhiều bản sao khi rê đối tượng gốc.

Sử dụng lệnh Duplicate

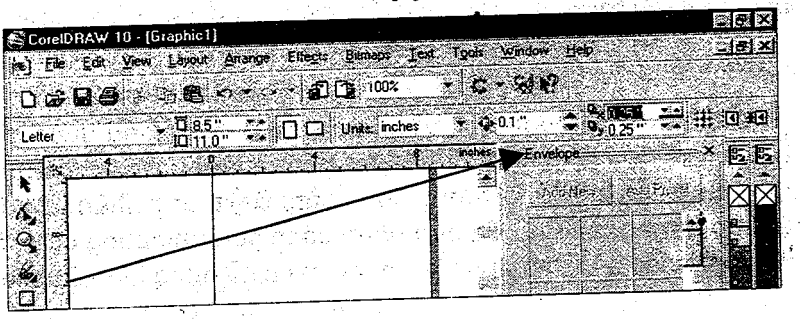
Lệnh Duplicate là lệnh có sẵn kể từ ngày đầu của phần mềm đồ họa. Nó cho phép bạn tạo một bản sao cùng một lúc, nhưng cũng định vị bản sao theo một đơn vị offset đặc trưng. Để áp dụng lệnh Duplicate đối với một đối tượng được chọn, hãy chọn Edit / Duplicate hoặc sử dụng phím tắt CTRL+D. Đối tượng truy chụp không có mối quan hệ với đối tượng gốc, cho dù nó là một bản sao chính xác.

Các số đo offset theo chiều ngang và thẳng đứng đối với tất cả các bản sao được tạo bằng cách sử dụng Property Bar trong khi không có đối tượng nào được chọn. Theo mặc định, các bản quy chụp được đặt cách đối tượng gốc được chọn là 0.25 inche về phía trên và về phía phải (xem hình 13.5). Cả hai offset liền ngang và thẳng đứng có thể được cài đặt trong một phạm vi từ -600 đến 600 inche (theo các trị số gia tăng là 0.05 inche) nơi mà các giá trị âm đặt các bản truy chụp đặt dưới về bên phải của đối tượng gốc.

Để thay đổi các số đo offset này, hãy sử dụng các tùy chọn Duplicate Distance trong Property Bar trong khi Pick Tool được chọn và không có đối tượng nào được chọn (xem hình 13.6). Thay đổi các giá trị bằng cách sử dụng hoặc các điều khiển xoay hoặc bằng cách nhập các giá trị đặc trưng trong các hộp số Property Bar.



Hình 13.5 Lệnh Duplicate cho phép bạn tạo một bản sao của các đối tượng được chọn sang một số đo offset chính xác (mặc định là 0.25 inche về phía trên và phía phải của đối tượng gốc).



Hình 13.6 Để thay đổi vị trí offset Duplicate, hãy sử dụng các tùy chọn Vertical và Horizontal Duplicate Distance trong Property Bar.

Nhân bản các đối tượng

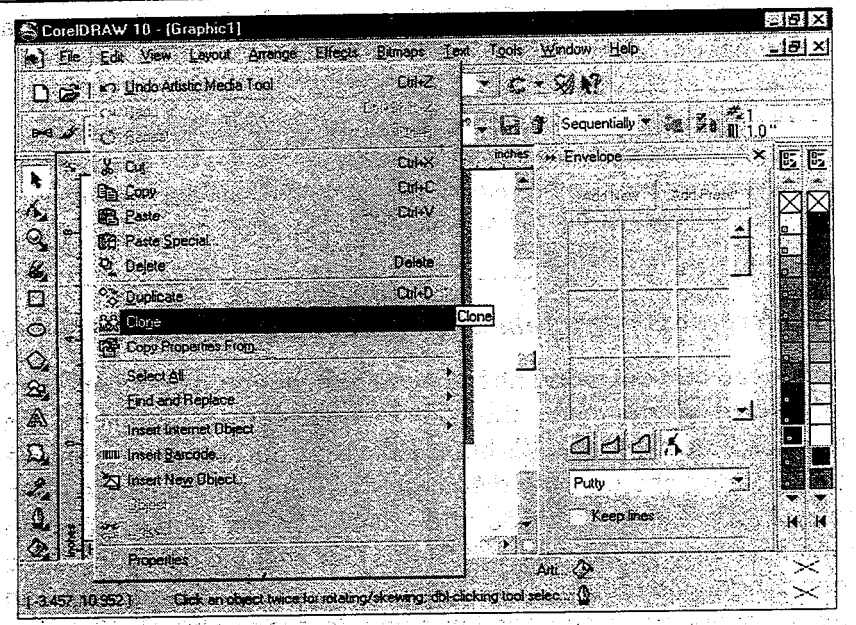
Trái với các khuynh hướng khoa học mới đây, việc tạo một nhân bản trong CorelDRAW 10 không đòi hỏi một phòng thí nghiệm,

cũng không làm cho nó vi phạm các quy luật định tự nhiên của vật lý. Thật ra, việc nhân bản các đối tượng là một đặc tính mạnh mà một số người sử dụng tận dụng. Mặc dù khái niệm nhân bản lúc đầu dường như có 1 cái gì đó bất đồng và khó hiểu , nhưng việc nhân bản đối tượng có thể làm tăng hiệu suất nếu các bản vẽ mà bạn tạo bao gồm nhiều đối tượng có cùng các đặc tính.

Các bản sao, các bản quy chụp và nhân bản của các đối tượng được tạo theo những cách tương tự trong CorelDRAW 10, nhưng mỗi một cách có một thao thác khác nhau. Từ nhân bản (clone) mô tả các bản sao đối tượng vốn mô tả một mối quan hệ với đối tượng gốc của chúng. Khi một đối tượng đã được nhân bản, đối tượng nhân bản mô phỏng bất kỳ thay đổi đặc tính nào được tạo đối với đối tượng chủ mà từ đó nó được nhân bản. Việc nhân bản cho phép bạn tạo các yếu tố của bản vẽ được chỉ định cho việc quy chụp trong tài liệu bạn và cung cấp khả năng thay đổi các đặc tính đặc trưng của tất cả các đối tượng nhân bản ngay, đơn giản bằng cách chỉnh sửa các đặc tính của đối tượng chủ. Các đặc tính này là Position, Fill, Outline, Path Shape, Transformations, và Bitmap Color Mask của đối tượng.

Tạo một đối tượng nhân bản

Để tạo một đối tượng nhân bản của một đối tượng được chọn, hãy chọn Edit / Clone và đối tượng gốc của bạn sẽ trở thành đối tượng chủ điều khiển đối tượng nhân bản. Đối tượng nhân bản được đặt trước trong tài liệu của bạn bằng cách sử dụng cùng các số đo offset như các bản sao được tạo bằng cách sử dụng lệnh Duplicate.



Để tìm hiểu việc tạo một đối tượng nhân bản, hãy theo các bước sau:

1. Sử dụng Pick Tool, nhấp một đối tượng để chọn nó và chọn Edit / Clone, lần lượt tạo một "bản sao" của đối tượng sang vị trí đặt offset quy chụp. Đặt lại bản sao quy chụp mới sang vị trí khác trên trang của bạn, để toàn bộ đối tượng có thể nhìn thấy.
2. Chọn đối tượng điều khiển gốc và thay đổi màu tô và tạo viền bằng cách sử dụng palette màu trên màn hình. Chú ý đối tượng nhân bản cũng thay đổi màu. Thực hiện bất cứ lệnh đối tượng nào khác - chẳng hạn các biến đổi - trên đối tượng chủ và chú ý rằng các lệnh được lập lại trên đối tượng nhân bản.
3. Chọn đối tượng chủ và chọn Edit / Clone lần thứ hai. Đối tượng nhân bản khác được tạo. Rê đối tượng nhân bản thứ hai này cách xa đối tượng gốc, để toàn bộ đối tượng có thể nhìn thấy.
4. Chọn đối tượng điều khiển chủ và chọn một hoặc nhiều hơn

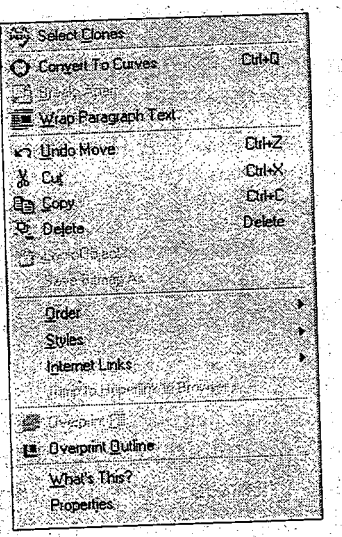
các đặc tính của nó. Chú ý đối tượng chủ và các đặc tính của cả hai đối tượng nhân bản cũng thay đổi.

Thủ thuật *Khi đối tượng nhân bản đầu tiên đã được tạo, một hệ thống cấp bậc được tạo. Bạn có thể tạo các đối tượng nhân bản bổ sung từ đối tượng điều khiển chủ, nhưng bạn không thể tạo các đối tượng nhân bản từ các đối tượng nhân bản.*

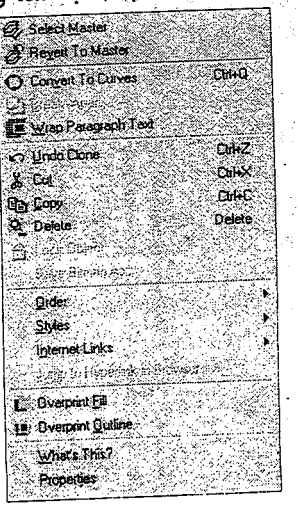
Định vị các đối tượng nhân bản và các đối tượng chủ của chúng

Việc tạo một đối tượng nhân bản là một thủ thuật đơn giản, theo việc định vị các đối tượng nhân bản và/hoặc các đối tượng chủ của chúng sẽ thực hiện thêm vài bước. Bởi vì các đối tượng nhân bản và các đối tượng chủ có cùng diện mạo cho riêng nó, nó có thể nhận dạng. Một cách đơn giản để nhận dạng một đối tượng nhân bản hoặc đối tượng chủ là giám sát Status Bar khi từng đối tượng được chọn. Không may Status Bar đã không chỉ định đối tượng nhân bản nào đi với đối tượng chủ nào khi nhiều đối tượng chủ và đối tượng nhân bản nằm trong tài liệu của bạn. Để định vị hoặc chọn một đối tượng nhân bản hoặc đối tượng chủ của nó một cách nhanh chóng, hãy nhấp phải đối tượng của bạn để mở menu pop-up. Nếu một đối tượng được chọn là một đối tượng chủ hoặc một đối tượng nhân bản thì các lệnh sau có thể nhìn thấy.

- **Select Clones** Nếu đối tượng được chọn của bạn là một đối tượng điều khiển chủ, hãy chọn Select Clones từ menu pop-up. Chọn tất cả các đối tượng nhân bản. Chỉ có những đối tượng nhân bản trên trang hiện hành của bạn mới được chọn.



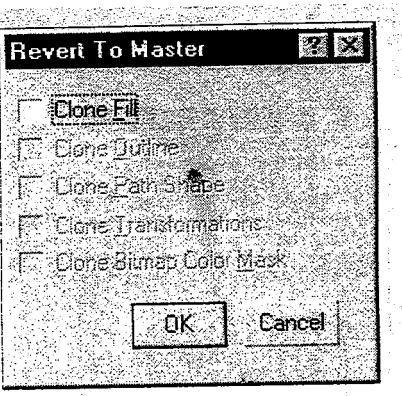
➤ **Select Master** Nếu đối tượng được chọn của bạn là một đối tượng nhân bản, việc chọn lệnh này làm cho đối tượng điều khiển chủ kết hợp với đối tượng nhân bản được chọn sẽ được chọn. Nếu đối tượng chủ được định vị trên một trang khác, thì CorelDRAW 10 tự động chuyển chế độ xem trang của bạn sang tài liệu đặc trưng.



Làm việc với các đối tượng nhân bản và các liên kết chủ

Liên kết giữa một đối tượng chủ và đối tượng nhân bản của nó tạo một mối quan hệ dựa trên các đặc tính dùng chung. Việc thay đổi các đặc tính của một đối tượng chủ sẽ làm thay đổi đối tượng nhân bản của nó, nhưng việc thay đổi các đặc tính của đối tượng nhân bản sẽ phá vỡ liên kết giữa đối tượng chủ và đối tượng nhân bản chỉ cho đặc tính được thay đổi. Tất cả các đặc tính khác vẫn giữ lại không bị ảnh hưởng. Chẳng hạn, việc thay đổi màu viền của một đối tượng nhân bản sẽ chỉ phá vỡ liên kết màu viền với đối tượng chủ và việc thay đổi màu viền của đối tượng chủ sẽ không có hiệu ứng đối với màu viền được thay đổi của đối tượng nhân bản. Tuy nhiên, việc thay đổi một đặc tính khác trên đối tượng chủ - chẳng hạn màu tô - vẫn làm cho đối tượng nhân bản phản ánh đặc tính mới này. Nếu các đặc tính của một đối tượng nhân bản đã được thay đổi khác với đối tượng điều khiển chủ, thì việc nhấp phải đối tượng nhân bản và chọn Revert to Master từ menu pop-up sẽ cho phép bạn lưu các đặc tính của đối tượng chủ nào đó. Lệnh sau đây có sẵn khi làm việc với các đối tượng chủ và các đối tượng nhân bản là:

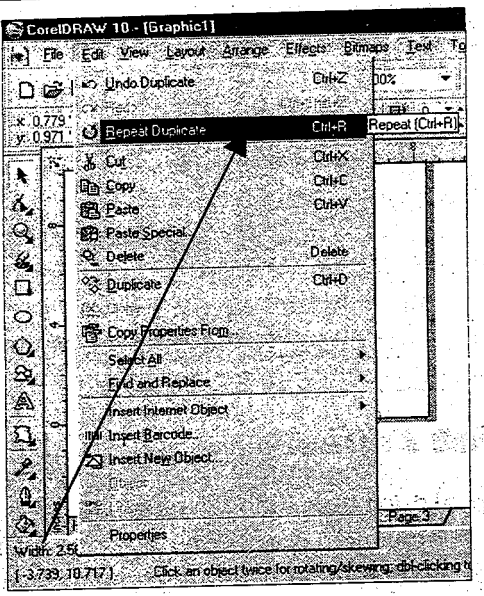
- **Revert to Master** Lệnh Revert to Master trở nên có sẵn từ menu pop-up (bằng cách nhấp phải đối tượng nhân bản) chỉ nếu đối tượng nhân bản đã được chỉnh sửa ở một nơi nào đó sau khi nó được tạo. Việc chọn lệnh này sẽ mở hộp thoại Revert to Master vốn cho phép bạn lưu các đặc tính đặc trưng của đối tượng chủ gốc. Chỉ có những đặc tính khác nhau mới trở nên có sẵn; chúng bao gồm Clone Fill, Clone Outline, Clone Path Shape, Clone Transformations, và Clone Bitmap Color Mask.



Sử dụng lệnh Repeat

Tính năng lập lại được thực hiện lần cuối cho phép bạn thực hiện một số thao tác khác có liên quan đến đối tượng hoàn toàn nhanh chóng. Đây có lẽ là một lệnh trong những lệnh mà bạn có thể muốn biết trong khi làm việc với hầu như bất kỳ loại bản vẽ nào. Lệnh Repeat cho phép bạn lập lại lệnh hoặc thao tác gần đây nhất của bạn trên cùng đối tượng - hoặc một đối tượng hoàn toàn khác - nhưng với những hạn chế nào đó.

Để áp dụng lệnh Repeat, hãy chọn lệnh Edit / Repeat, nơi mà lệnh chỉ định thao tác cuối cùng được thực hiện. Hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt CTRL+R. Lệnh Repeat có sẵn dành cho các lệnh cơ bản chỉnh sửa đối tượng chẳng hạn sao chép, định tỉ lệ, làm nghiêng, hoặc quay các đối tượng, chẳng hạn, nếu lệnh cuối cùng là sao chép một đối tượng trong khi biến đổi nó, thì lệnh Repeat cho phép bạn thực hiện thao tác nhận dạng một lần nữa bằng cách sử dụng chính xác các biến đổi và định vị tương đối như bạn đã thực hiện lúc đầu. Tuy nhiên, vì lệnh Repeat chỉ lập lại cùng một lệnh cho nên bạn cũng có thể áp dụng nó vào cùng đối tượng hoặc một đối tượng khác - miễn là bạn chưa thực hiện lệnh nào khác.



Chức năng này cũng mở rộng để chỉnh sửa các đặc tính đối tượng. Ví dụ, nếu thao tác mới đây nhất của bạn là tô một đối tượng được chọn với một kiểu tô đặc trưng, thì bạn có thể chọn một đối tượng khác và áp dụng kiểu tô giống nhau bằng cách sử dụng lệnh Repeat - tiết kiệm cho bạn việc mở các hộp thoại hoặc sử dụng các công cụ nhằm lập lại lệnh. Không may, lệnh Repeat được hạn chế chỉ đối với các lệnh chỉnh sửa đơn. Chẳng hạn, nếu lần biến đổi cuối cùng của bạn bao hàm việc định tỉ lệ rồi quay một đối tượng, thì lệnh Repeat chỉ lập lại sự quay.

Để biết thêm về việc sử dụng lệnh Repeat đối với bất kỳ lệnh được chọn nào, hãy theo các bước sau:

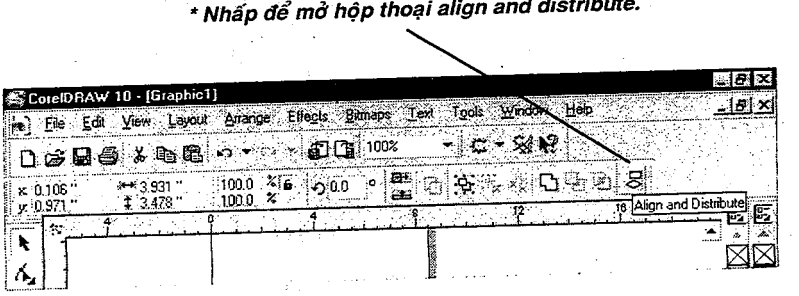
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy chọn một đối tượng và thực hiện một sự biến đổi cơ bản hoặc lệnh chỉnh sửa đặc tính.
2. Với cùng đối tượng (hoặc một đối tượng khác) được chọn, hãy chọn lệnh Edit / Repeat hoặc nhấn CTRL+R. Lệnh gần đây nhất của bạn tự động được thực hiện lại.
3. Chọn cùng đối tượng hoặc đối tượng khác và áp dụng lại lệnh

Repeat. Chú ý rằng cùng thao tác có thể được thực hiện nhiều lần và không có giới hạn đối với các đối tượng được chọn giống nhau hoặc khác, miễn là không có lệnh nào khác được sử dụng từ đó.

Thủ thuật *Các khả năng lệnh Repeat bao hàm các kiểu biến đổi đối tượng chẳng hạn các lệnh Copy Properties From, Layer Ordering, Duplicate, Clone, Arrange, Align, và Distribute; tuy nhiên, hầu hết các thao tác phức tạp khác, chẳng hạn các lệnh bitmap, các lệnh hiệu ứng, và các lệnh đặc tính khác không được xem là một phần của các tính năng của lệnh Repeat.*

Giống hàng và phân bố các đối tượng

Khi đề cập đến việc sắp xếp các đối tượng có liên quan đến trang của bạn hoặc đến mỗi trang khác, CorelDRAW đã luôn cung cấp các điều khiển đầy đủ và chính xác thông qua hộp thoại Align and Distribute. Nếu sau khi sửa tới sửa lui cho đến khi thành công thì những công cụ này có lẽ là hoàn hảo bởi vì chúng đã được canh chỉnh thông qua các phiên bản trước. Các lệnh Align cho phép bạn giống thẳng các hình dạng đối tượng theo nhiều cách khác nhau và tương đối, trong khi các lệnh Distribute cung cấp những cách để phân bố các đối tượng đều nhau trong một khoảng trống được cho. Cả hai lệnh được định vị trong một hộp thoại đơn được mở bằng cách nhấp Arrange / Align and Distribute hoặc bằng cách nhấp nút Align and Distribute trong Property Bar trong khi ít nhất hai đối tượng được chọn.



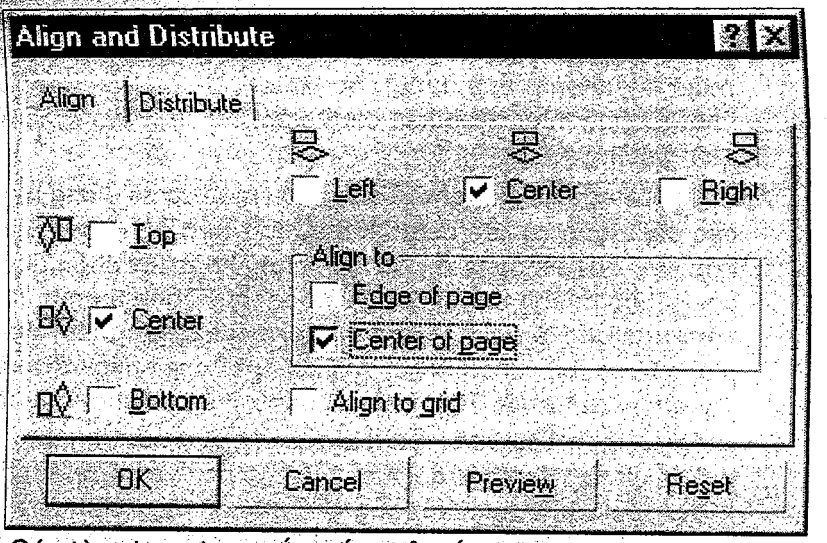
Gióng thẳng bằng cách sử dụng các phím nóng

Nếu bạn cần gióng thẳng các đối tượng một cách nhanh chóng, bạn có thể làm như thế mà không cần mở các hộp thoại bằng cách sử dụng các phím tắt trong khi ít nhất hai đối tượng được chọn và trong khi sử dụng Pick Tool. Các phím tắt sau đây áp dụng để gióng thẳng các đối tượng:

Align Tops	T
Align Left Sides	L
Align Right Sides	R
Align Bottom	B
Align Horizontal Center	E
Align Vertical Center	C
Center to Page	P

Sử dụng các tùy chọn lệnh Align

Lệnh Align cho phép bạn di chuyển và xếp thành hàng các đối tượng theo vật lý, dựa vào hình dạng đường nét bên ngoài của chúng. Khi hộp thoại Align and Distribute mở và tab Align được nhấp, các tùy chọn gióng thẳng xuất hiện với hiệu ứng của các tùy chọn được đi kèm bởi các biểu tượng tiêu biểu, vốn cho biết các hiệu ứng của chúng. Để gióng thẳng các đối tượng được chọn theo một cách đặc trưng, đơn giản hãy chọn một tùy chọn. Khi một tùy chọn được chọn, bạn có thể nhấp nút Preview để kiểm tra rằng mục chọn của bạn phù hợp với mục đích của bạn hoặc nhấp nút OK để áp dụng sự gióng hàng và đóng hộp thoại.



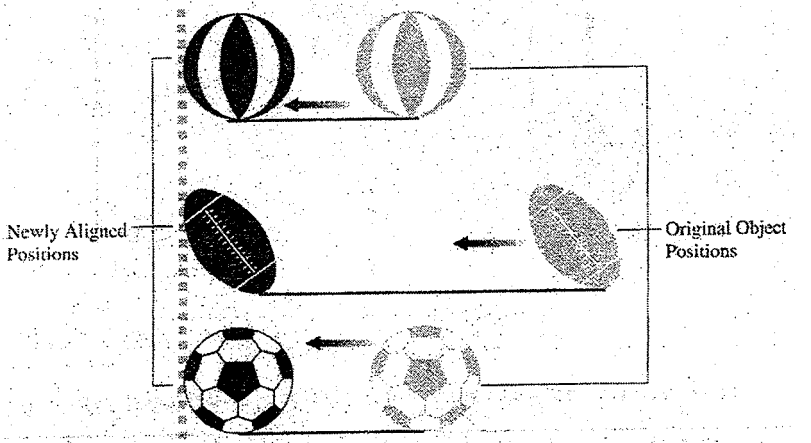
Các tùy chọn được sắp xếp chủ yếu trong ba vùng gióng hàng, bao gồm các tùy chọn Vertical (ở phía trên bên phải của hộp thoại), Horizontal (ở bên trái của hộp thoại), và Page. Bạn có thể chọn một tùy chọn gióng hàng thẳng đứng và/hoặc một tùy chọn gióng hàng nằm ngang cho mỗi một thao tác gióng hàng. Việc chọn những tùy chọn này sẽ có các hiệu ứng sau đối với các đối tượng của bạn được gióng hàng như thế nào:

- **Vertical alignment** Chọn Left, Center, hoặc Right để gióng hàng các đối tượng của bạn một cách phù hợp. Hình 13.7 trình bày các kết quả của việc gióng hàng thẳng đứng của một mục chọn các đối tượng. Trong các thao tác gióng hàng Left hoặc Right, đối tượng xa nhất từ giữa mục chọn điểm mà tại đó các đối tượng gióng hàng.
- **Horizontal alignment** Khi gióng hàng các đối tượng theo hướng nằm ngang, bạn có tùy chọn sử dụng các phần Top, Center, hoặc Bottom của các đối tượng được chọn. Chỉ có một trong ba phần này có thể được chọn vào bất cứ lúc nào. Ngoài ra, các biểu tượng gióng hàng đi kèm với các tùy chọn có thể giúp ích khi chọn loại nào để sử dụng. Hình

13.8 trình bày các kết quả của việc gióng hàng theo hướng nằm ngang của một mục chọn các đối tượng. Khi sử dụng hoặc tùy chọn gióng hàng Top hoặc Bottom, đối tượng xa nhất từ giữa mục chọn xác định điểm mà tại đó có các đối tượng gióng hàng.

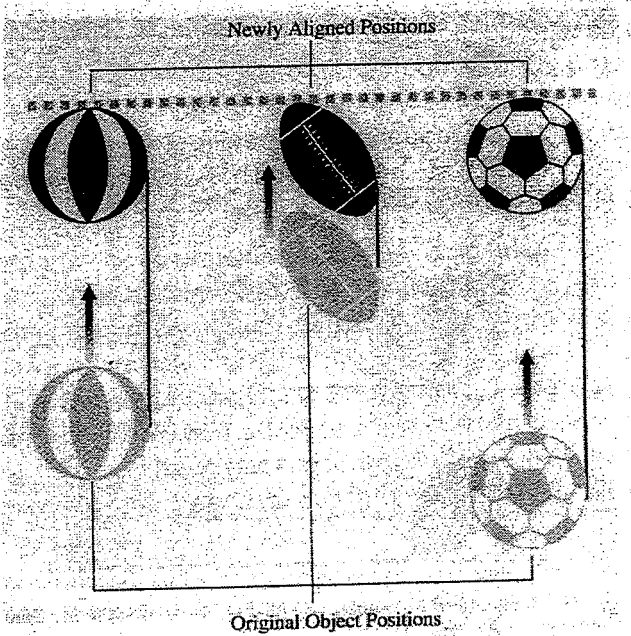
- **Edge of Page alignment** Ba tùy chọn hiện có để gióng hàng các đối tượng có liên quan đến đường viền trang có sự kết hợp với - hoặc một cách độc lập - chọn hoặc tùy chọn gióng hàng theo hướng thẳng đứng và/hoặc tùy chọn theo hướng nằm ngang. Nếu bạn muốn sử dụng mép trang làm điểm gióng hàng, hãy chọn tùy chọn Edge of Page cùng với hoặc tùy chọn Left hoặc Right theo hướng thẳng đứng và/hoặc các tùy chọn Top hoặc Bottom theo hướng nằm ngang. Ví dụ, để gióng hàng các đối tượng được chọn về góc bên phải phía trên của trang đối tượng hiện hành, hãy chọn Top và Right với sự kết hợp của Edge of Page. Để gióng hàng các đối tượng chỉ với mép trên của trang tài liệu mà không cần thay đổi vị trí theo hướng nằm ngang của chúng. Hãy chọn top cùng với Edge of Page. Việc chọn tùy chọn này tự nó sẽ không thay đổi vị trí của đối tượng được chọn. Edge of Page có thể sử dụng với một hay nhiều đối tượng hơn được chọn.
- **Center of Page alignment** Việc chọn tùy chọn này sẽ làm cho các đối tượng của bạn được canh giữa trên trang dựa vào các số đo chiều rộng và chiều cao. Nếu Right, Top, hoặc Bottom được chọn làm các tùy chọn gióng hàng theo hướng thẳng đứng hoặc nằm ngang, thì cả hai ngay lập tức chuyển sang Center. Các Center of Page alignment có thể sử dụng một hoặc nhiều đối tượng được chọn.
- **Grid Alignment option** Nếu bạn cần gióng hàng các đối tượng được chọn với đường lưới gần nhất trên trang của bạn, hãy chọn Align to Grid vốn sẽ kết hợp của một tùy chọn gióng hàng theo hướng thẳng đứng và/hoặc theo hướng nằm ngang. Việc chọn tùy chọn này sẽ làm cho đối tượng được chọn gióng hàng về phía đường lưới gần nhất dựa vào mục chọn của bạn. Chẳng hạn, việc chọn Align to Grid với

sự kết hợp của tùy chọn gióng hàng Bottom sẽ làm cho đáy của đối tượng gióng hàng về phía đường lưới gần nhất. Align to Grid có thể được sử dụng với một hoặc nhiều đối tượng hơn được chọn để xem lưới trang, hãy chọn View / Grid. Để thay đổi Grid Frequency và Spacing, hãy mở hộp thoại Options (CTRL+J) sang trang Grid bằng cách chọn View / Grid, và Ruler Setup (xem hình 13.9).



(1) Các vị trí vừa mới được gióng hàng; (2) Các vị trí đối tượng góc

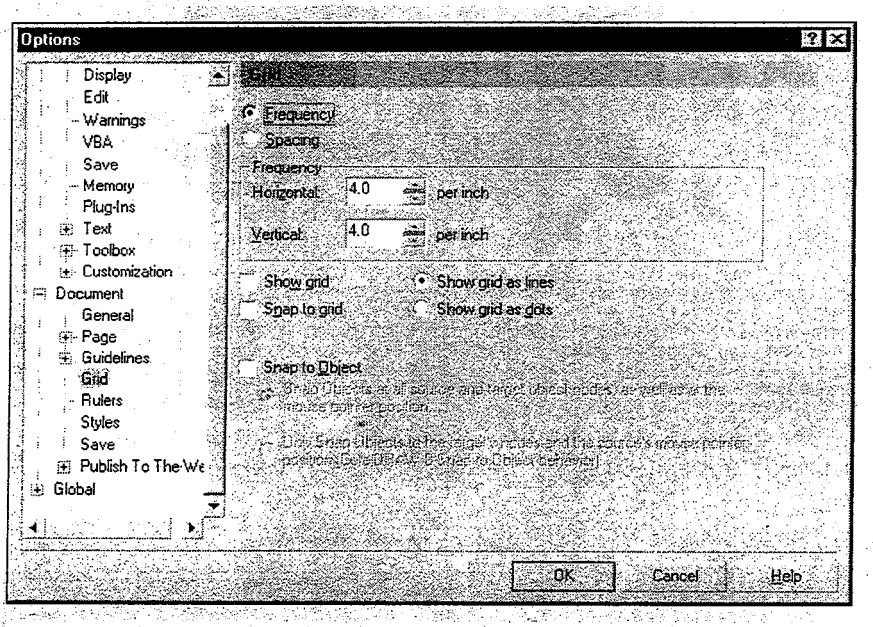
Hình 13.7 Mục chọn các đối tượng đã được gióng hàng bằng cách sử dụng tùy chọn gióng hàng Left.



(1) Các vị trí vừa mới được gióng hàng; (2) Các vị trí đối tượng gốc

Hình 13.8 Mục chọn các đối tượng đã được gióng hàng bằng cách sử dụng tùy chọn gióng hàng Top.

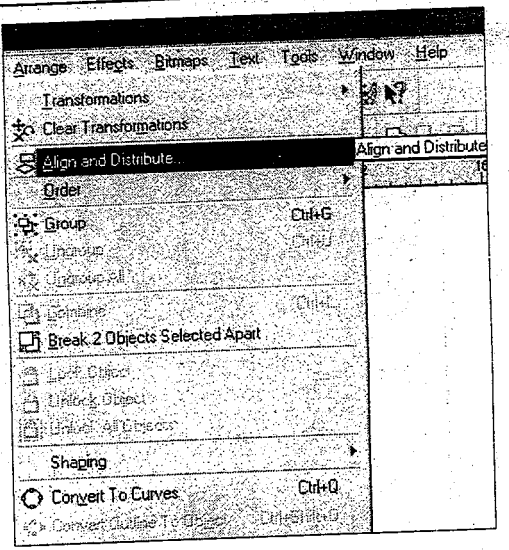
Thủ thuật *Việc chọn Center of Page là tùy chọn gióng hàng của bạn sẽ tự động chọn cả hai tùy chọn Center theo hướng thẳng đứng và Center theo hướng nằm ngang trong tab Align. Để chọn cả hai tùy chọn Center theo hướng thẳng đứng và nằm ngang một cách nhanh chóng cùng một lúc mà không đặt giữa các đối tượng có liên quan đến trang, nhấp đúp tùy chọn Center of Page lần đầu để mở hộp thoại.*

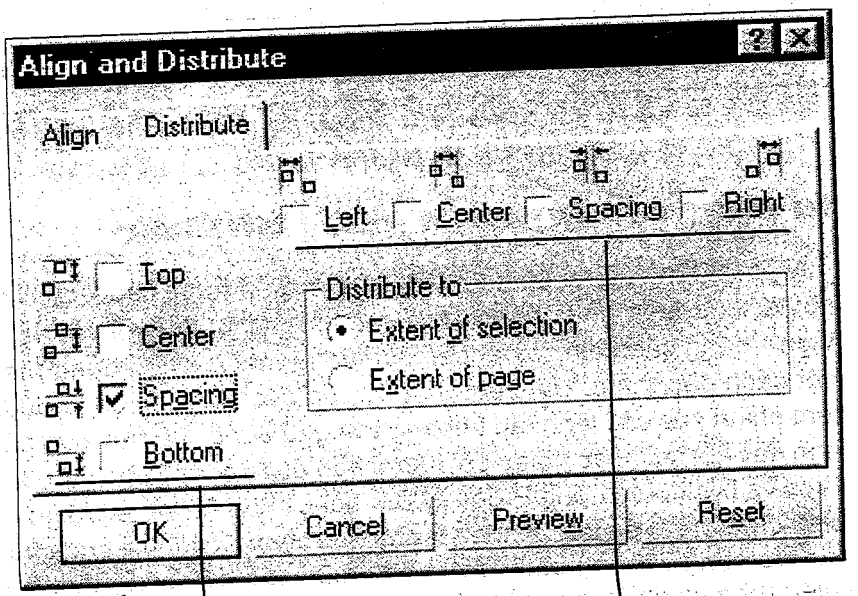


Hình 13.9 Để thay đổi Grid Frequency hoặc Spacing, hãy sử dụng các tùy chọn trong trang Grid của hộp thoại Options.

Sử dụng các tùy chọn lệnh Distribute

Mặc dù tên của nó có thể hơi bị nhầm lẫn, nhưng các lệnh Distribute thực hiện chức năng theo cách tương tự đối với các lệnh Align - bằng cách định vị lại các đối tượng một cách tự động theo một cách đặc trưng. Ưu điểm thật sự của đặc tính này có lẽ được xem chính xác các lệnh tạo khoảng trống tự động. Để truy cập các lệnh này khi hai hoặc nhiều đối tượng hơn được chọn, hãy nhấp nút Align và Distribute trong Property Bar hoặc chọn Arrange / Align và Distribute, rồi nhấp tab Distribute. Các tùy chọn Distribute cho phép bạn áp dụng khoảng cách đều nhau giữa các đối tượng dựa vào chiều rộng và chiều cao của chúng. Chúng cũng cho phép bạn áp dụng khoảng cách đều nhau đối với các điểm giữa với những bức ảnh tiêu biểu vốn chỉ ra các hiệu ứng của chúng bên cạnh các tùy chọn.



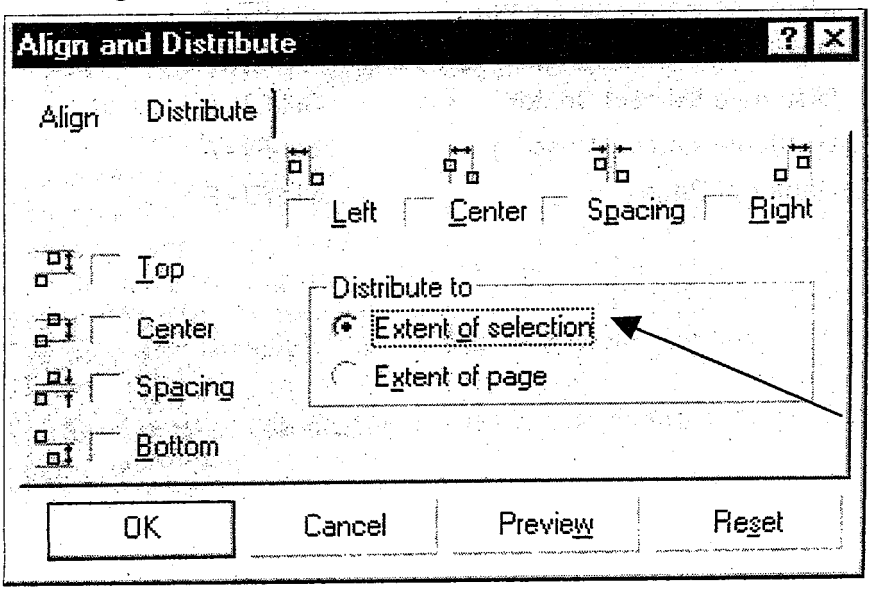


(1) Các tùy chọn Distribute theo hướng nằm ngang; (2) Các tùy chọn Distribute hướng thẳng đứng

Các lệnh Distribute bổ sung các khoảng trống gần nhau giữa mục chọn của các đối tượng theo một trong hai cách, sử dụng hoặc các đối tượng quay ngoài cùng từ điểm giữa của mục chọn để xác định khoảng trống, hoặc sử dụng chiều rộng hoặc chiều cao trang hiện hành của bạn. Các tùy chọn giữ lại cho phép bạn xác định các điểm tham chiếu đối tượng khi khoảng trống được chia đều nhau.

Phân bố bằng cách sử dụng Extent of Selection

Khi tùy chọn Extent of Selection được chọn, các đối tượng của bạn được tạo khoảng trống cách đều nhau theo hướng thẳng đứng và/hoặc nằm ngang theo các mép Top, Center, Left, Right, hoặc Bottom, hoặc bằng cách bổ sung khoảng trống cách đều giữa chiều rộng hoặc chiều cao của chúng, mà không quan tâm đến kích cỡ của chúng. Bạn phải chọn ít nhất một trong những tùy chọn này nhằm phân bố để tạo hiệu ứng khoảng trống của các đối tượng. Bạn cũng có thể chọn cả hai tùy chọn: một tùy chọn theo hướng thẳng đứng cùng với một tùy chọn theo hướng nằm ngang để tạo khoảng trống các đối tượng đều nhau trong chiều rộng và chiều cao cùng một lúc.

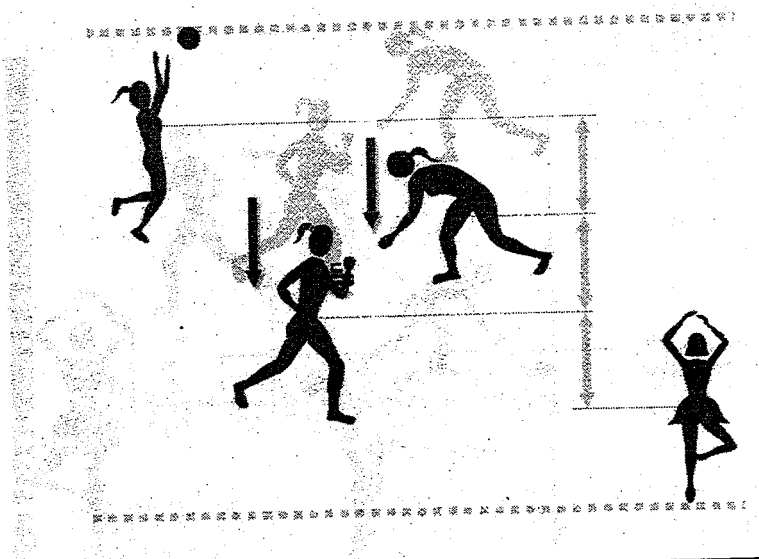


Hình 13.10 trình bày một ví dụ các đối tượng được tạo khoảng trống cách đều nhau (phân bố) theo hướng thẳng đứng. Điều khó nhất để nắm bắt khi sử dụng tùy chọn Extent of Selection là thực sự bạn không thể nhìn thấy vùng được xác định mà tại đó các đối tượng của bạn sẽ được phân bố. Tuy nhiên, các đối tượng bên ngoài cùng xác định chiều rộng hoặc chiều cao của vùng này.

Phân bố bằng cách sử dụng các phím nóng

Nếu bạn cần giống hàng các đối tượng một cách nhanh chóng, bạn có thể thực hiện mà không cần mở các hộp thoại bằng cách sử dụng các phím tắt trong khi ít nhất hai đối tượng được chọn và trong khi sử dụng Pick Tool. Các phím tắt sau đây áp dụng để giống hàng các đối tượng.

Distribute Tops	SHIFT+T
Distribute Left Sides	SHIFT+L
Distribute Right Sides	SHIFT+R
Distribute Bottom	SHIFT+B
Distribute Horizontal Center	SHIFT+E
Distribute Horizontal Spacing	SHIFT+P
Distribute Vertical Center	SHIFT+C
Distribute Vertical Spacing	SHIFT+A
Center of Page	SHIFT+P

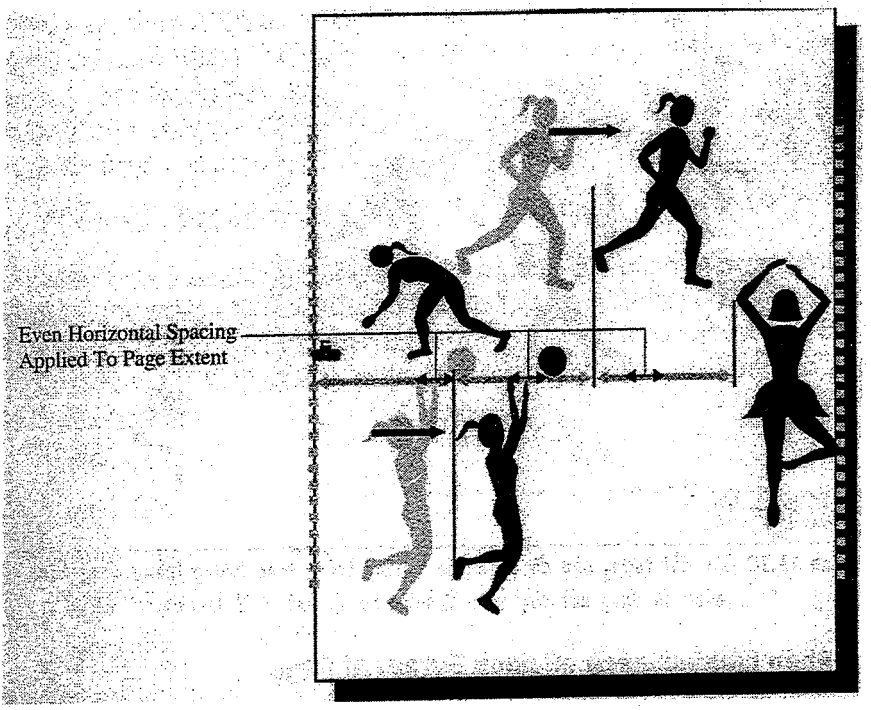


Hình 13.10 Các đối tượng này đã được tạo khoảng trống theo hướng thẳng đứng bằng cách sử dụng các tùy chọn Spacing và Extent of Selection.

Phân bố bằng cách sử dụng Extent of Page

Việc sử dụng Extent of Page ít gây bối rối hơn sử dụng tùy chọn Extent of Select bởi vì các đối tượng của bạn được tạo khoảng cách đều nhau trong một vùng được xác định mà thực sự bạn có thể nhìn thấy - các đường viền trang vật lý. Chọn một tùy chọn tạo khoảng cách Vertical và/hoặc Horizontal cùng với Extent of Page để áp dụng khoảng trống cách đều giữa điểm tham chiếu được chọn trên các đối tượng của bạn. Hình 13.11 trình bày một ví dụ về một lệnh Distribute theo hướng nằm ngang sử dụng Left và Extent of Page.

Khoảng cách đều nhau theo hướng nằm ngang được áp dụng vào Page Extent



Hình 13.11 Các đối tượng giống nhau đã được tạo khoảng trống theo hướng thẳng đứng bằng cách sử dụng các tùy chọn Center và Extent Of Selection.

PHẦN
4

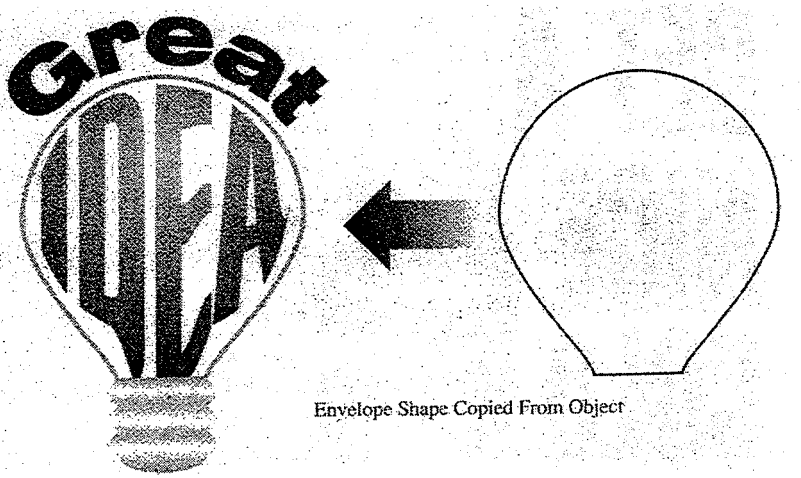
Tổ chức các đối tượng và sử dụng các hiệu ứng

Chương 14 CorelDRAW 10

CÁC HIỆU ỨNG BIẾN DẠNG VÀ TẠO PHONG BÌ

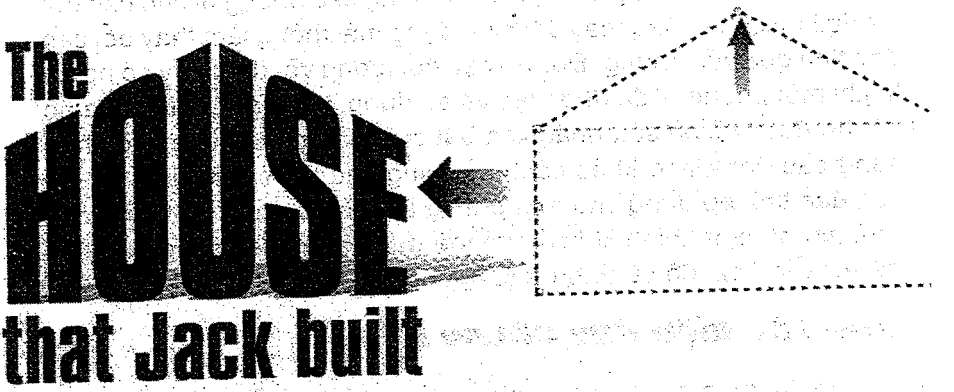
Hiện nay, những người sử dụng CorelDRAW rất thích sử dụng các hiệu ứng phong bì cho các đối tượng. Theo các thuật ngữ phần mềm, phong bì là các hình dạng ánh xạ loại tương quan được sử dụng cho một hình dạng đường dẫn đường nét của một đối tượng. Khi một phong bì được sử dụng cho một đối tượng, thì việc thay đổi hình dạng phong bì sẽ làm thay đổi đối tượng sử dụng nó - nhưng theo cách khác, phụ thuộc vào loại phong bì được sử dụng. Theo các thuật ngữ đơn giản, điều này có nghĩa rằng bạn có thể uốn nắn bất cứ hình dạng nào trong tài liệu của bạn cho đến khi nó thay đổi hình dạng hoàn toàn, và thay đổi các đặc tính phong bì vào bất cứ thời điểm nào mà không làm mất đi hình dạng vốn có của đối tượng gốc.

Điều thú vị khi sử dụng phong bì là các loại phong bì khác nhau có thể tạo các hiệu ứng khác nhau. Ví dụ, trên một cấp độ đơn giản, thì một hình elíp có thể được tạo hình dạng giống như một bông hoa, hoặc một hình chữ nhật có thể tạo hình dạng giống như một khinh khí cầu. Trên một cấp độ hơi phức tạp hơn, thì một tiêu đề Artistic Text có thể được tạo hình dạng để người xem có cảm giác về chiều sâu phối cảnh nhằm bổ sung tác động bằng hình, hoặc khung của đối tượng Paragraph Text có thể được thay đổi để phù hợp với hình dạng chuyên biệt như được trình bày ở hình 14.1, 14.2 và 14.3.



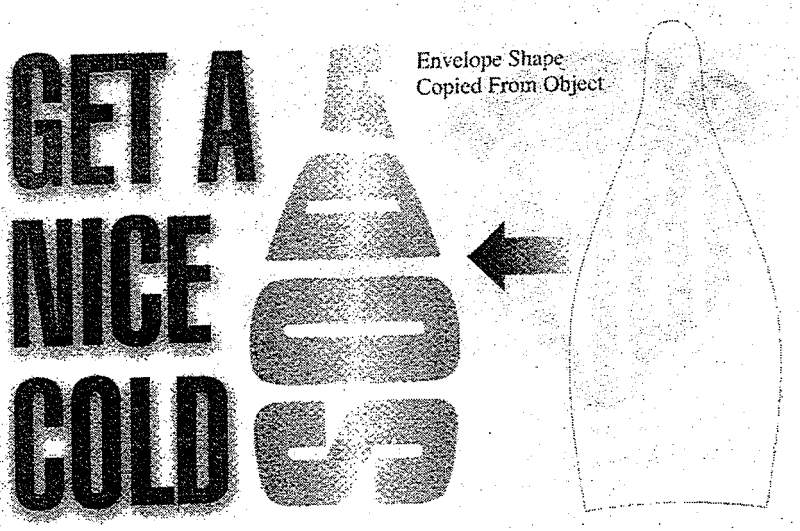
** Hình dạng phong bì được sao chép từ đối tượng*

Hình 14.1 Đối tượng Artistic Text được sử dụng với một phong bì có hình dạng elíp.



** Phong bì đã được xử lý*

Hình 14.2 Hiệu ứng phong bì đơn giản sử dụng cho đối tượng Artistic Text được tạo hình dạng giống như một cấu trúc ngôi nhà.



** Hình dạng phong bì được sao chép từ đối tượng*

Hình 14.3 Artistic Text được sử dụng với một hiệu ứng phong bì bằng cách sử dụng đường dẫn của một đối tượng cho hình chai.

Từ khung xem thực hành, việc sử dụng các phong bì cho các đối tượng làm cho chúng thay đổi hình dạng mà không làm thay đổi các đặc tính gốc của chúng. Đối với các đối tượng vẽ, điều này có nghĩa là khi một phong bì đã được tạo và sử dụng, thì các đặc tính của nó có thể được chỉnh sửa hoặc xóa bất cứ khi nào, và được sao chép sang các đối tượng khác cách sử dụng các lệnh đơn giản. Ví dụ, các đặc tính áp dụng cho một phong bì vốn uốn nắn một hình chữ nhật thành một khinh khí cầu có thể được sao chép sang một tiêu đề Artistic Text để sử dụng một hiệu ứng tương tự.

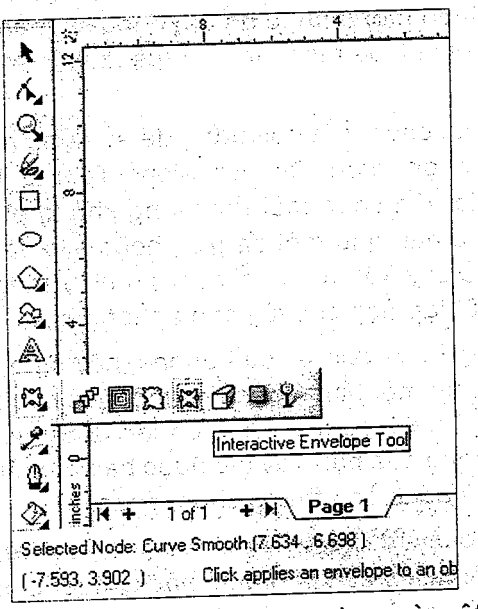
Tạo các hiệu ứng phong bì

Vấn đề quan trọng trong việc sử dụng đặc tính Envelope (phong bì) của CorelDRAW là tìm ra hoặc tạo một hình dạng thích hợp. Khi sử dụng các phong bì, có ba cách đề nghị. Các phong bì mới có thể chỉ được sử dụng cho các đối tượng và hình dạng cố hữu của chúng

vốn đã được xử lý theo nhiều cách cho đến khi có được hình dạng mong muốn trước "được sử dụng" cho một đối tượng mà hình dạng mong muốn của bạn đã tồn tại theo dạng một đối tượng trên trang. Bạn chỉ có thể copy hình dạng đường nét của nó để sử dụng làm phong bì mới. Bạn cũng có thể sử dụng các hình dạng phong bì đã được cài trước cho các đối tượng dựa trên các hình dạng đã được ưu trong tập hợp Envelope Preset.

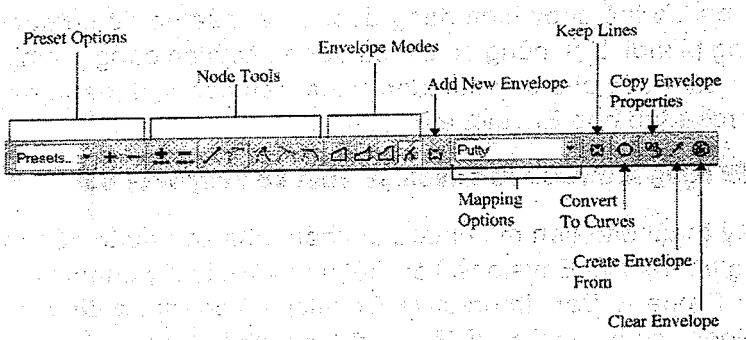
Sử dụng Interactive Envelope Tool và Property Bar

Kỹ thuật đầu tiên mà chúng ta khám phá liên quan đến việc sử dụng Interactive Envelope Tool kết hợp với các tùy chọn và các nút lệnh Property Bar. Interactive Envelope Tool được định vị trong Toolbox chính của CorelDRAW (được trình bày tiếp theo) cùng với các công cụ tương tác khác sử dụng cho Extrude, Drop Shadow, Distortion, Blend, và Contour.



Khi Interactive Envelope Tool được chọn và một đối tượng được chọn trên trang tài liệu của bạn, Property Bar hiển thị một chuỗi các tùy chọn và các nút Envelope chuyên biệt, như được trình bày tiếp

theo. Property Bar chứa tất cả các nguồn tài nguyên cần thiết để sử dụng các hình dạng phong bì được cài đặt trước hoặc được tạo bằng tay cho bất kỳ đối tượng nào được chọn.



Nếu bạn chưa từng sử dụng Interactive Envelope Tool trước đây, thì có thể bạn sẽ không hiểu rõ toàn bộ kỹ thuật này. Do đó, bạn phải thực hiện theo một trình tự để đạt được sự thành công. Để sử dụng hiệu ứng envelope mặc định cụ thể, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Tạo và/hoặc chọn một đối tượng để sử dụng hiệu ứng phong bì mới và chọn Interactive Envelope Tool từ Toolbox chính. (Tốt nhất là nên chọn một đối tượng không phải là hình chữ nhật, chẳng hạn như một đa giác hoặc elíp để xem các hiệu ứng đầy đủ của kết quả cuối cùng). Lưu ý rằng Property Bar hiển thị một tập hợp các tùy chọn phong bì.
2. Trong vùng Envelope Mode buttons, hãy định vị và nhấp lên nút giống như một hình vuông có một góc cao hơn góc khác. Đây là nút Envelope mặc định có tên là Straight Line. Lưu ý rằng đối tượng của bạn bây giờ được bao quanh bởi một chuỗi các nút và các đường thẳng chấm chấm.
3. Sử dụng trỏ chuột Interactive Envelope Tool, rê một trong các nút trên đối tượng của bạn theo bất kỳ hướng nào. Lưu ý là di chuyển theo chiều dọc hoặc theo chiều ngang và hình dạng của đối tượng ngay lập tức thay đổi để giống với hình dạng phong bì khi nhả nút chuột. Tiếp tục khảo sát bằng cách rê hai

hoặc ba nút khác theo một hướng nào đó. Mỗi lần thực hiện bạn nhả nút chuột, hình dạng đối tượng của bạn sẽ thay đổi cho giống với hình dạng của phong bì mới.

4. Khảo sát thêm nữa bằng cách nhấp nút Envelope mode tiếp theo trong Property Bar vốn giống với hình vuông có một cạnh cong (có tên là Single Arc). Rê bất kỳ nút nào theo một hướng nào đó và lưu ý rằng hình dạng đối tượng được cập nhật ngay, nhưng lần này thực hiện theo một cách khác.

Theo cách khảo sát này, bạn đã sử dụng một hiệu ứng phong bì cơ bản cho đối tượng của mình, nhưng hình dạng vốn có của đối tượng vẫn không đổi. Ví dụ, nếu đối tượng mà bạn đang làm việc là một đa giác, thì việc chọn đối tượng với Pick Tool và xem các tùy chọn Property Bar có sẵn xác định rằng đối tượng vẫn là hình đa giác, với tất cả các tùy chọn đa giác vẫn có sẵn. Tương tự nếu đối tượng của bạn đã được tạo với công cụ Rectangel hoặc Ellipse.

Sử dụng Envelope Docker

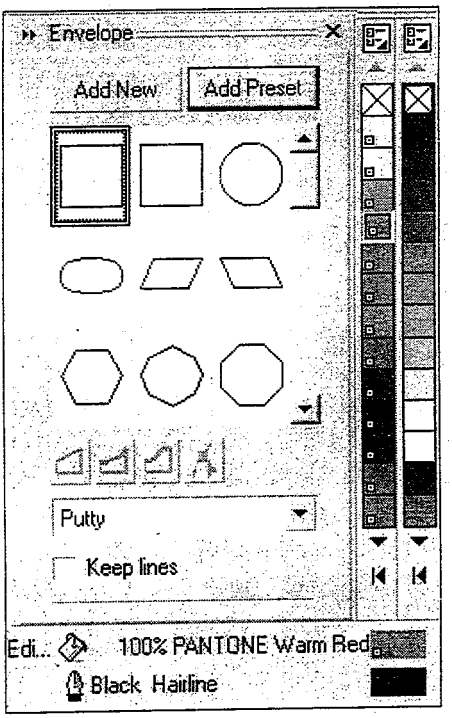
Nếu như bạn mới nâng cấp CorelDRAW 10, có thể bạn đã quen thuộc với việc sử dụng các hiệu ứng bằng cách sử dụng cửa sổ Docker. Envelope Docker cung cấp các tùy chọn giống đồng thời phong phú hơn Interactive Envelope Tool và Property Bar, và cung cấp một kỹ thuật khác. Thuận lợi của việc sử dụng Envelope Docker là bạn có thể chọn các tùy chọn trước khi sử dụng chúng cho đối tượng của mình. Để mở cửa sổ Envelope Docker (xem hình 14.4), hãy chọn Effects/Envelope và ấn CTRL+F7.

Sự khác biệt lớn nhất giữa việc sử dụng Interactive Envelope Tool với các tùy chọn Property Bar và việc sử dụng một hiệu ứng phong bì bằng cách sử dụng cửa sổ Envelope Docker là hình dạng phong bì phải được sử dụng bằng tay trước khi nó làm cho đối tượng thay đổi hình dạng. Bất kỳ lệnh nào khác liên quan đến việc tạo phong bì, chẳng hạn như sao chép, nhân bản, hoặc xóa một hiệu ứng phong bì đều có sẵn từ menu Effects khi chọn một phong bì trên trang tài liệu.

Để sử dụng hiệu ứng trong Envelope Docker, hãy thực hiện các

bước sau đây:

1. Tạo và/hoặc chọn đối tượng mà bạn muốn thay đổi hình dạng bằng cách sử dụng Pick Tool và mở Envelope Docker (CTRL+F7).
2. Nhấp nút Add New trong cửa sổ Docker. Lưu ý Tool Cursor tự động thay đổi sang Interactive Envelope Tool, và đối tượng của bạn bây giờ được bao quanh bởi một tập hợp các nút và các đường chấm chấm. Nhấp một trong các nút Envelope mode chẳng hạn như Straight Line và Single Arc.

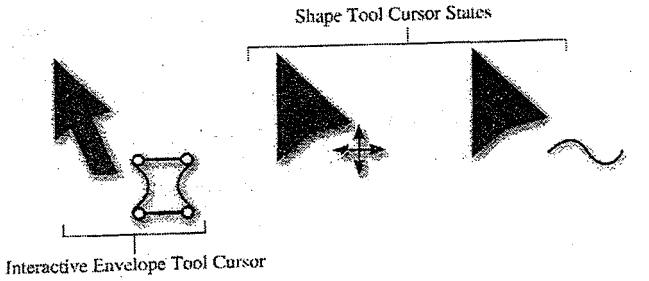


Hình 14.4 Các tùy chọn Envelope Docker giống như các tùy chọn trong Property bar khi sử dụng Interactive Envelope Tool và được bổ sung bởi các lệnh có sẵn từ menu Effects.

3. Sử dụng tool cursor, rê một trong các nút theo một hướng nào đó và lưu ý rằng hình dạng của đường chấm chấm thay đổi để phản ảnh hình dạng phong bì mới, nhưng hình dạng đối tượng gốc vẫn không đổi.
4. Nhấp nút Apply trong cửa sổ Docker. Lưu ý rằng hình dạng đối tượng của bạn được vẽ giống với hình dạng phong bì.

Các trạng thái của cursor Envelope Tool

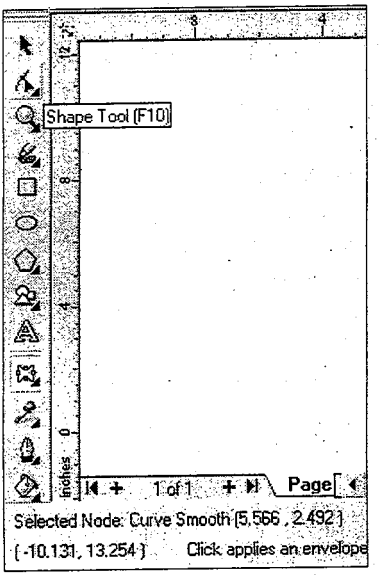
Nếu bạn đã thực hiện các bước trước để sử dụng một hình dạng phong bì cho một đối tượng, thì có thể bạn đã lưu ý hai trạng thái cursor khác nhau có sẵn (được trình bày tiếp theo) khi sử dụng Interactive Envelope Tool. Hai trạng thái cursor này cho phép bạn thay đổi hình dạng của phong bì theo các cách khác nhau, phụ thuộc vào nút mà bạn chọn trong cửa sổ Docker hoặc trong Property Bar.



1. Các trạng thái của cursor Shape Tool 2. Cursor Interactive Envelope Tool.

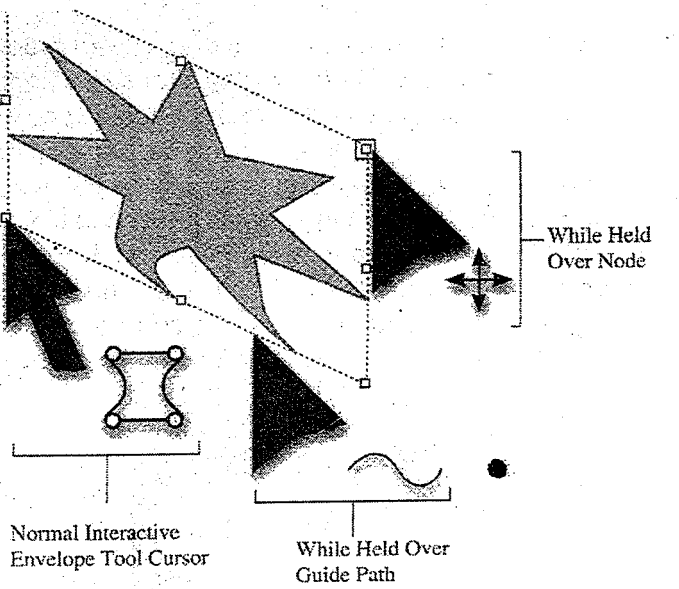
Khi tạo hình dạng một phong bì đã được sử dụng, thì cursor Interactive Envelope Tool xác định rằng hiệu ứng phong bì đang hoạt động. Nhưng khi cursor được giữ trên các nút hoặc các đường hướng dẫn phong bì (các đường chấm chấm xung quanh hình dạng phong bì), Shape Tool được sử dụng. Shape Tool cho phép bạn thay đổi các trạng thái của các nút và các đường hướng dẫn biểu thị hình dạng phong bì mới và được sử dụng tương tự như khi tạo hình dạng cho đường dẫn (xem hình 14.5).

Thủ thuật *Để biết thêm thông tin về việc sử dụng Shape Tool cho việc thay đổi hình dạng của các đối tượng bằng cách di chuyển và thay đổi các trạng thái nút, và làm việc với các trạng thái đường cong và đường thẳng, hãy xem chương 10.*



Trong khi tạo hình dạng cho các nút Envelope, Shape Tool được bổ sung một biểu tượng thay đổi vị trí cho biết rằng nút này có thể được di chuyển bằng cách sử dụng thao tác nhấp và rê. Khi được giữ trên một đường hướng dẫn phong bì, Shape Tool được bổ sung một biểu tượng đường cong cho biết rằng đường cong được biểu thị cho đường hướng dẫn phong bì có thể được di chuyển. Việc sử dụng trạng thái cursor sẽ làm thay đổi hình dạng phong bì, nhưng việc tạo hình dạng cho các đường cong phong bì có thể chỉ được thực hiện khi Unconstrained Envelope mode được chọn. Phần sau trình bày chi tiết sự khác biệt giữa việc sử dụng một trong bốn loại Envelope mode.

Thủ thuật *Để vào trạng thái chỉnh sửa phong bì một cách nhanh chóng cho một đối tượng vốn đã được áp dụng với hiệu ứng phong bì, hãy nhấp đúp đối tượng. Công cụ đang hoạt động tự động trở thành Interactive Envelope Tool với các nút Envelope và các đường hướng dẫn hiển thị quanh đối tượng.*



1. Trong khi được giữ trên nút ; 2. Cursor Interactive Envelope Tool thông thường
3. Trong khi được giữ trên đường hướng dẫn

Hình 14.5 Interactive Envelope Tool bao gồm ba trạng thái cursor chức năng, như được trình bày ở đây, khi được giữ trên nhiều phần khác nhau của quá trình tạo hiệu ứng phong bì.

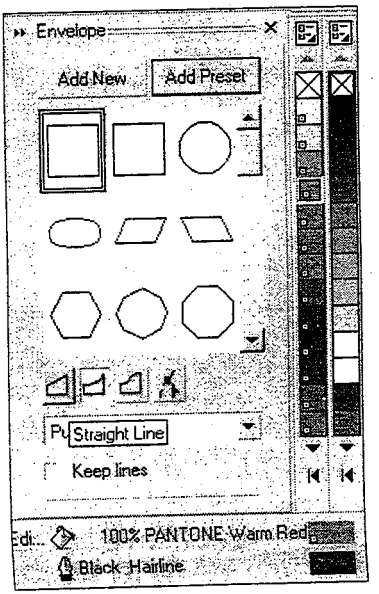
Chọn một Envelope Mode

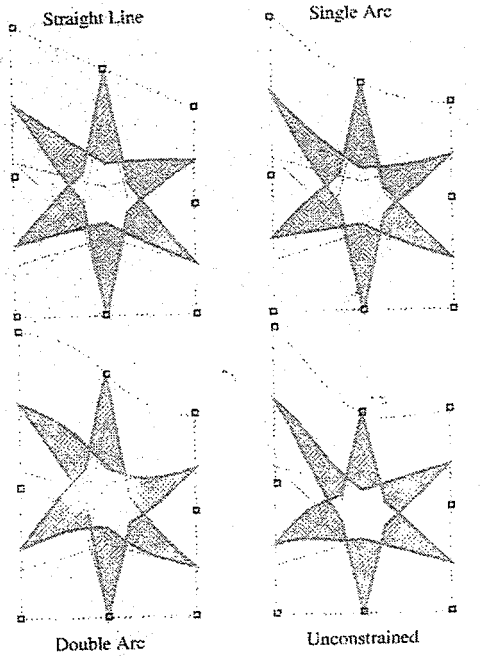
Như đã được trình bày trước đây trong chương này, loại Envelope mode mà bạn chọn có hiệu ứng mạnh trên hình dạng kết quả của phong bì và trên cách mà phong bì tạo hình dạng đối tượng.

Điều quan trọng khi sử dụng các mode này là phải hiểu rõ sự khác biệt về đặc tính giữa các nút góc (corner nodes) và các nút cạnh (side nodes) vốn tạo nên hình dạng phong bì. Phụ thuộc vào mode nào được chọn, các nút góc và các nút cạnh có được các đặc tính khác nhau dẫn đến các hình dạng phong bì khác nhau như được trình bày ở hình 14.6.

Theo từ kỹ thuật, các mode này có các hiệu ứng sau đây trong tiến trình tạo hình dạng phong bì:

- **Straight Line** Khi nút này được chọn (theo mặc định), thì hình dạng của các đường hướng dẫn của phong bì được biểu thị dưới dạng các đường thẳng. Điều này có nghĩa rằng việc rê các nút ở góc hoặc ở cạnh sẽ làm cho các đường hướng dẫn của phong bì bên cạnh nối kết với nhau trên các đường thẳng. Trong trường hợp này, tất cả các nút phải thay đổi vị trí theo chiều ngang hoặc chiều dọc. Khi các nút ở góc được rê, thì việc di chuyển nút ở cạnh được cập nhật để tương ứng với đường hướng dẫn, trong khi các nút ở cạnh có thể được di chuyển độc lập với các nút ở góc.

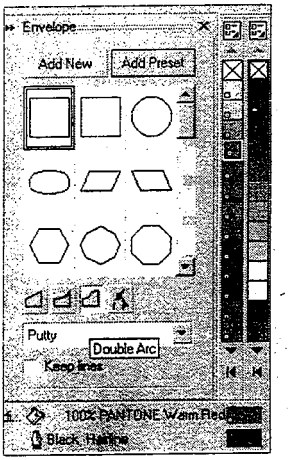




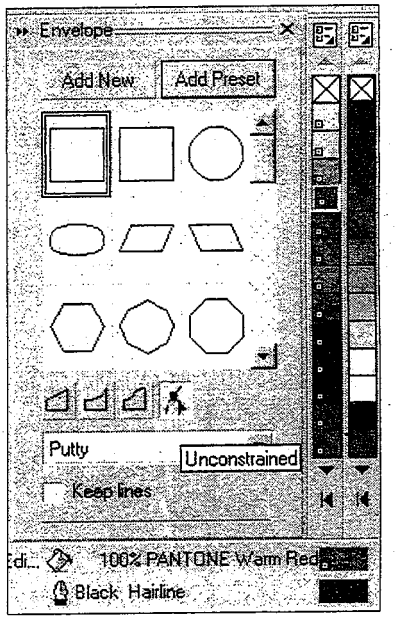
Hình 14.6 Nút ở góc phía trên bên trái của phong bì được áp dụng cho mỗi hình đa giác đã được rê trực tiếp lên phía trên bằng cách sử dụng 1 trong 4 chế độ Envelope Mode

- **Single Arc** Mode này thực hiện chức năng tương tự với mode Straight Line, với các đường hướng dẫn kết quả được cài đặt sang các đường cong, các nút ở cạnh sang các nút Smooth và các nút ở góc sang các nút Cusp. Bằng cách sử dụng mode này, việc rê các nút ở góc sẽ tạo một đường cong trên phong bì trong khi các nút ở cạnh gióng thẳng với đường cong kết quả. Việc di chuyển nút phải được thực hiện theo chiều dọc hoặc chiều ngang, trong khi các nút ở cạnh có thể được di chuyển độc lập với các nút ở góc.

➤ **Double Arc** Như tên đã được chỉ định, mode này tạo hiệu ứng của các cạnh có hình dạng đường cong sin. Phía sau cảnh, các điểm ở góc trở thành các nút Cusp, trong khi các nút ở cạnh trở thành các nút Smooth. Tuy nhiên, các núm cong của các nút ở cạnh vẫn không thay đổi trong mối tương quan với các nút này, làm cho các đường hướng dẫn có hình cung đúp. Giới hạn theo chiều dọc và chiều ngang tương tự với giới hạn được sử dụng trong các mode trước. Các nút ở cạnh có thể được di chuyển độc lập với các nút ở góc nhưng sử dụng một hiệu ứng đường cong tương tự như trong mode Single Arc.



➤ **Unconstrained** Bạn có thể tự do trong việc tạo hình dạng một phong bì, mode Unconstrained cho phép bạn định vị các nút ở cạnh hoặc các nút ở góc như thể chúng là các nút có hình dạng bình thường. Trong mode này, Shape Tool cho phép bạn hoàn tất việc điều khiển, và các nút có thể được rê theo bất kỳ hướng nào để tạo bất kỳ một hình dạng nào cho phong bì. Unconstrained cũng cho phép bạn bổ sung hoặc xóa các nút, thay đổi bất kỳ trạng thái phân đoạn đường nào sang đường thẳng hoặc đường cong, hoặc thay đổi các thuộc tính của các nút sang Cusp, Smooth, hoặc Symmetrical bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar.



Chọn một hình dạng phong bì đã được cài đặt trước

Bởi vì phong bì có thể có bất kỳ hình dạng nào, do đó tập hợp các Preset đều có sẵn trong Envelope Docker và Property Bar khi sử dụng Interactive Envelope Tool. Các Preset này có các hình dạng phổ biến nhất, chẳng hạn như hình vuông, hình chữ nhật, đa giác, và hình elíp với các hình dạng lai tạp khác. Bằng cách sử dụng một hình dạng đã được cài trước, bạn nên tránh việc tạo đối tượng của chính mình ngay từ đầu, điều này giúp bạn tiết kiệm thời gian.

Qui trình sử dụng một hình dạng phong bì đã được cài đặt trước chỉ hơi khác với qui trình sử dụng các tùy chọn Property Bar hoặc Envelope Docker. Việc chọn một Preset từ Property Bar sẽ sử dụng ngay hình dạng này, trong khi các Preset được chọn trong Envelope Docker chỉ được sử dụng sau khi ấn nút Apply. Để sử dụng Preset một cách nhanh chóng, hãy chọn đối tượng bằng cách sử dụng Pick Tool, chọn Interactive Envelope Tool từ Toolbox chính, nhấp nút Add Preset (+) trong Property Bar, và chọn một hình dạng

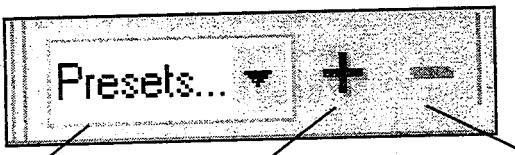
từ bộ chọn Preset.

Để sử dụng một Preset bằng cách dùng cửa sổ Envelope Docker, hãy theo các bước sau đây:

1. Với đối tượng đã được chọn, hãy mở Envelope Docker (CTRL+F7).
2. Nhấp nút Add Preset trong cửa sổ Docker. Lưu ý rằng các đường hướng dẫn và các nút Envelope hiển thị trên đối tượng và tập hợp Preset có sẵn.
3. Nhấp hình dạng đã được cài đặt trước trong danh sách preview. Lưu ý rằng một hình dạng phong bì mới tự động bao xung quanh đối tượng của bạn.
4. Nhấp nút Apply trong cửa sổ Docker để sử dụng hình dạng phong bì mới cho đối tượng được chọn.

Lưu và sử dụng các Envelope Preset

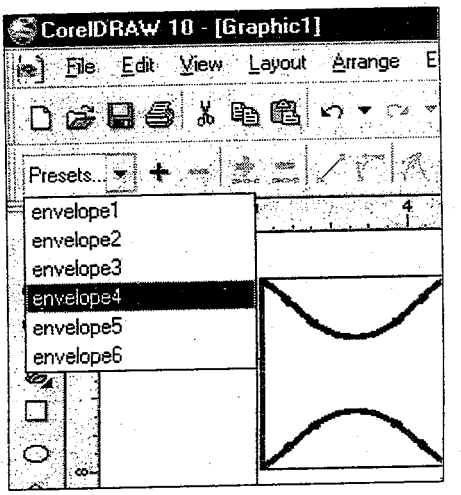
Một đặc tính chủ chốt mới trong CorelDRAW 10 liên quan đến các hiệu ứng phong bì và việc bổ sung bộ chọn Preset List cho Property Bar có sẵn khi sử dụng Interactive Envelope Tool. Bộ chọn Preset List (được trình bày tiếp theo) chứa bất kỳ preset nào mà bạn đã lưu (trong trường hợp này là Envelope Presets) và kết hợp ba thành phần cơ bản giúp bạn có thể sử dụng, bổ sung hoặc xóa các hình dạng phong bì đã được cài đặt trước của chính mình một cách nhanh chóng khi bạn yêu cầu.



1. Preset List; 2. Nhấp để bổ sung hình dạng phong bì mới; 3. Nhấp để xóa hình dạng phong bì đã được chọn

Chọn một Preset từ danh sách sẽ sử dụng ngay hình dạng phong bì mới cho một đối tượng đã được chọn. Khi một hình dạng đối

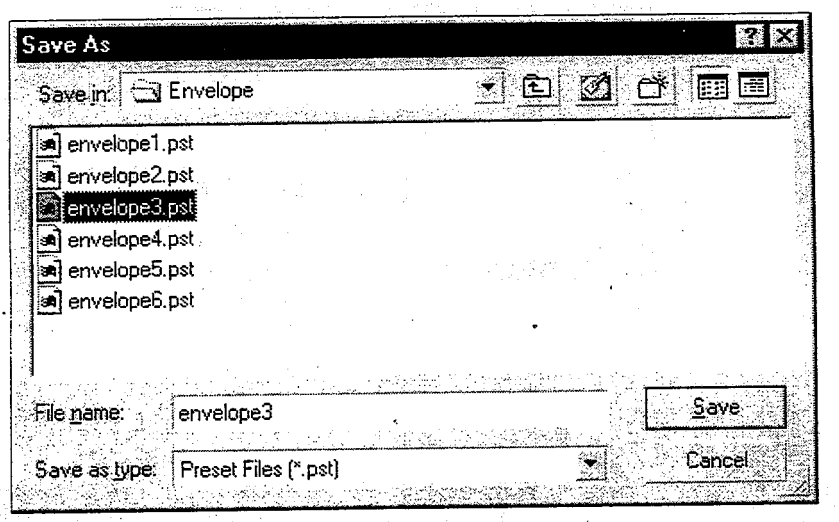
tượng trong tài liệu đã được chọn, thì bạn có thể bổ sung nó dưới dạng một hình dạng phong bì mới với nút Add. Trong khi các hình dạng phong bì đã được lưu, tồn tạo trong bộ chọn Preset List, thì việc chọn một hình dạng phong bì giúp bạn có thể xóa nó bằng nút Delete (-). Để tạo, sử dụng hoặc xóa các hình dạng phong bì đã được cài trước, hãy thực hiện theo các bước sau đây:



1. Tạo và/hoặc chọn một đối tượng hình dạng đơn giản trong tài liệu của bạn. Tốt nhất là hình dạng này nên được tạo từ một đối tượng loại đường đơn.
2. Chọn Interactive Envelope Tool từ Toolbox chính. Lưu ý rằng Property Bar trình bày các tùy chọn Envelope - bao gồm bộ chọn Preset List, cũng như các nút được cài trước Add và Delete.
3. Để bổ sung hình dạng của đối tượng sang bộ chọn Preset List, hãy nhấp nút Add trong Property Bar. Hộp thoại Save As mở với menu xổ xuống Save As Type tự động liệt kê các file được cài trước. Trong hộp thoại này (xem hình 14.7), hãy nhập một filename duy nhất cho Envelope Preset mới và nhấp Save. Hình dạng phong bì được cài trước đã được lưu.

4. Để chắc chắn rằng Envelope Preset mới của bạn có sẵn, hãy tạo và chọn một đối tượng mới và khác biệt trong tài liệu của bạn. Hãy chọn Interactive Envelope Tool lần nữa và nhấp để xem bộ chọn Preset List. Lưu ý rằng một biểu tượng thumbnail nhỏ của phong bì mới tồn tại trong danh sách. Để sử dụng hình dạng phong bì mới, hãy chọn nó từ danh sách. Phong bì mới được sử dụng.
5. Để xóa một hình dạng phong bì khỏi bộ chọn Preset List, hãy nhấp một khoảng trống trên trang tài liệu để bảo đảm rằng không có đối tượng nào được chọn. Nhưng khi sử dụng Interactive Envelope Tool, hãy chọn hình dạng phong bì mới được lưu từ bộ chọn Preset List.
6. Với hình dạng phong bì mới đã được cài trước được chọn, nhấp nút Delete đã được cài trước. Xác nhận việc xóa trong dòng nhắc lệnh theo sau và hình dạng phong bì được cài trước sẽ bị xóa.

Ghi chú *Các Envelope Preset được lưu có sẵn trong bộ chọn Presets List không được lưu trong tập hợp Preset có sẵn trong Envelope Docker (CTRL+F). Điều này có nghĩa rằng các Envelope Presets đã được lưu có thể chỉ được truy cập từ bộ chọn Presets List trong Property Bar khi sử dụng Interactive Envelope Tool.*

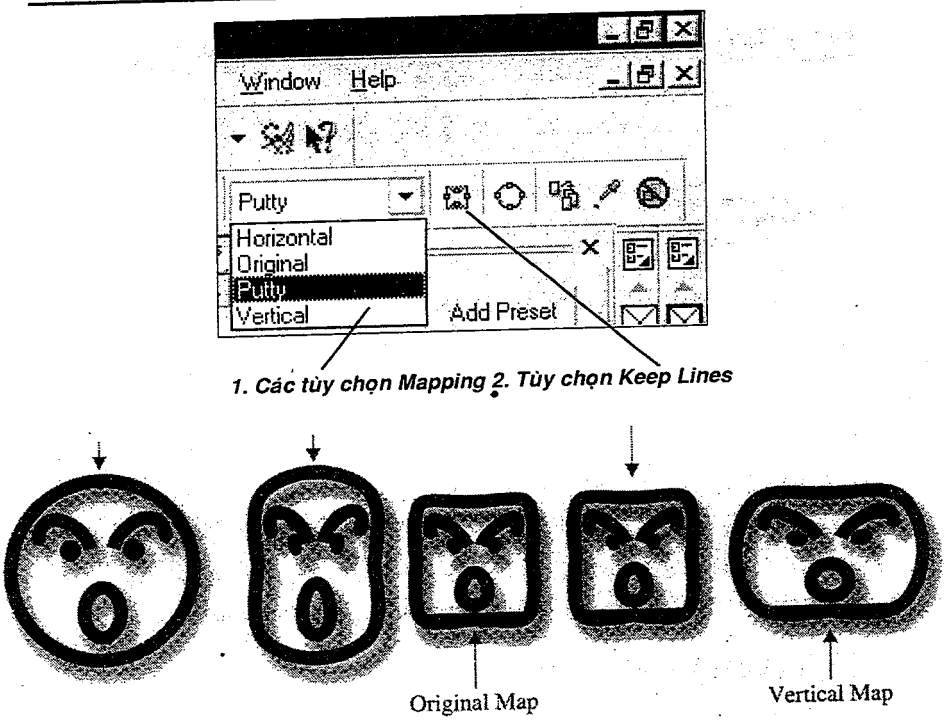


Hình 14.7 Việc nhấp nút Add preset trong Property Bar sẽ mở hộp thoại Save As cho phép bạn đặt tên và lưu hình dạng phong bì mới được cài đặt trước.

Chọn các tùy chọn Envelope Mapping

Vấn đề chủ chốt trong cách sử dụng các hình dạng phong bì cho các đối tượng là cách tạo ảnh khi sử dụng các hình dạng phong bì. Các tùy chọn Mapping có trong Envelope Docker và khi sử dụng các tùy chọn Interactive Envelope Tool và Property Bar, và chúng giúp bạn có thể điều khiển chính xác cách mà một phong bì làm biến dạng hình dạng của đối tượng (xem hình 14.8).

Các tùy chọn Mapping giúp bạn sử dụng các hình dạng phong bì theo nhiều cách khác nhau, bằng cách ưu tiên cho hình dạng của các vị trí nút của đối tượng gốc và các hình dạng đường dẫn. Để chọn tùy chọn Mapping, hãy chọn Putty (theo mặc định), Horizontal, Vertical, hoặc Original (được minh họa sau đây) khi sử dụng một hình dạng phong bì cho một đối tượng.



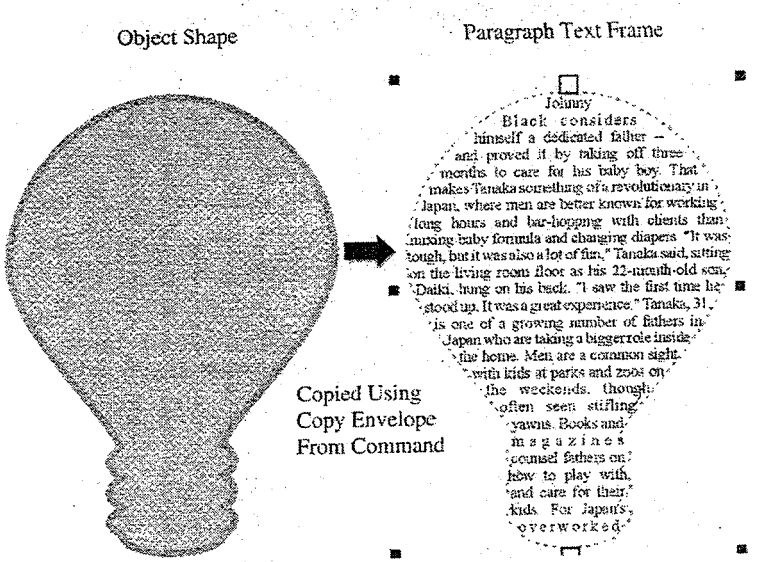
Hình 14.8 Nhóm đối tượng đơn giản được sử dụng với Envelope Preset có hình dạng vòng tròn bằng cách sử dụng các tùy chọn Mapping khác nhau.

Khi sử dụng các tùy chọn này với các phong bì, thì các hiệu ứng sau đây được áp dụng:

- **Putty** Đây là tùy chọn mặc định của CorelDRAW có hiệu ứng làm biến dạng toàn bộ hình dạng của đối tượng sao cho càng phù hợp với hình dạng của phong bì càng tốt. Tùy chọn Putty tạo ảnh hình dạng phong bì cho đối tượng, bao gồm các vị trí nút bên trong và bên ngoài và các hình dạng đường thẳng làm cho hiệu ứng nhẵn và tương đối chính xác.
- **Horizontal** Việc chọn tùy chọn Horizontal có hiệu ứng tạo ảnh các đường thẳng và các vị trí nút trong đối tượng gốc cho phù hợp với hình dạng ngang của phong bì. Tùy chọn

Horizontal thay đổi hình dạng ngang của đối tượng để phù hợp với hình dạng ngang của phong bì mà không thay đổi hình dạng đứng của đối tượng gốc.

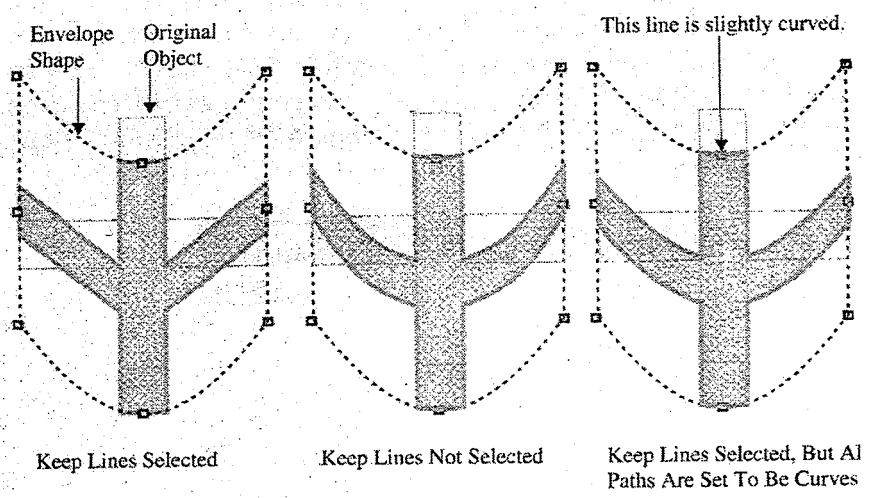
- **Vertical** Việc sử dụng tùy chọn Vertical có hiệu ứng tương tự đối với việc sử dụng tùy chọn Horizontal nhưng theo hướng ngược lại. Việc chọn Vertical làm tùy chọn envelope Mapping làm cho các đường thẳng và các vị trí nút trong đối tượng gốc được tạo ảnh sang hình dạng đứng của phong bì, với hình dạng ngang bị bỏ qua.
- **Original** Original gần như tương tự với Putty, trong đó việc tạo ảnh sử dụng cả hai hình dạng phong bì đứng và ngang cho đối tượng đã được chọn. Tuy nhiên, sự khác biệt là Original chỉ tạo ảnh hình dạng bên ngoài của đối tượng gốc thành hình dạng phong bì. Nói một cách cụ thể hơn, các nút ở góc (được biểu thị bởi các núm điều khiển ở góc khi được chọn) của hình dạng phong bì được chuyển sang các nút ở góc của hình dạng đối tượng gốc, trong khi các vị trí nút bên trong và các hình dạng đường thẳng được chuyển bằng cách sử dụng một giá trị trung bình.
- **Text** Tùy chọn Text chỉ có sẵn khi chúng đối tượng Paragraph Text được chọn. Thực tế, khi loại đối tượng này được chọn, thì việc ánh xạ text là tùy chọn duy nhất có sẵn. Tùy chọn này cho phép bạn sử dụng các phong bì cho một loại đối tượng duy nhất: các đặc tính khung của một Paragraph Text. Nó cũng mở ra nhiều hiệu ứng hoàn toàn khác nhau. Bởi vì các đối tượng Paragraph Text đơn giản là text nằm vừa trong các đối tượng khung có hình chữ nhật, các phong bì có thể được sử dụng để định lại hình dạng các khung (xem hình 14.9).



** Sao chép bằng cách sử dụng Copy Envelope từ dòng lệnh*

Hình 14.9 Khung đối tượng Paragraph Text được định hình dạng lại bằng cách sử dụng một phong bì giống như hình dạng bóng đèn.

- **Keep Lines** Tùy chọn cuối cùng vốn tạo hiệu ứng ánh xạ được sử dụng khi một trong các tùy chọn Mapping được chọn. Khi không được chọn (theo mặc định), tất cả các vị trí nút và các đường thẳng trong đối tượng gốc được tạo hình dạng lại cho phù hợp với hình dạng phong bì - ngay cả khi các đường thẳng thay đổi thành các đường cong. Khi được chọn, tùy chọn Keep Lines có hiệu ứng tạo hình dạng chỉ đối với các vị trí nút trong đối tượng cho phù hợp với hình dạng phong bì đang được sử dụng, không tạo hiệu ứng các đường thẳng hiện có. Nếu đối tượng đã được tạo từ các đường cong, thì việc chọn Keep Lines không có hiệu ứng (xem hình 14.10).



1. Keep Lines được chọn 2. Keep Lines không được chọn 3. Keep Lines được chọn, nhưng tất cả các đường dẫn được cài đặt thành các đường cong.

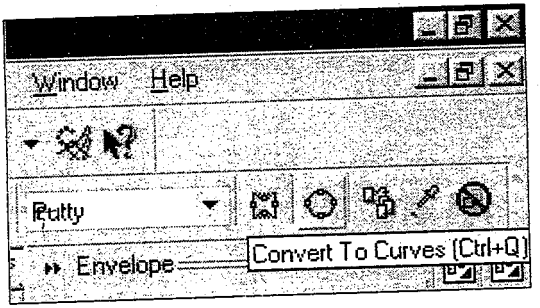
Hình 14.10 Lưu ý rằng khi hình dạng của đối tượng được tạo từ các đường cong, thì không có sự khác biệt khi sử dụng tùy chọ Keep Lines.

Ngắt một liên kết tạo hiệu ứng phong bì động

Khi một hiệu ứng phong bì được sử dụng cho bất kỳ đối tượng nào, thì hình dạng phong bì vẫn được liên kết động với hình dạng gốc của đối tượng, có nghĩa là hình dạng của phong bì có thể được chỉnh sửa vào bất cứ lúc nào mà không ảnh hưởng đến các đặc tính vốn có của đối tượng.

Trong một vài trường hợp, bạn có thể muốn "ngắt" liên kết giữa hình dạng phong bì và đối tượng gốc - mà không làm mất đi hình dạng đã được sử dụng. Ví dụ, bạn muốn sử dụng một hiệu ứng Vector Extrude cho hình dạng vốn được tạo bởi hiệu ứng phong bì. Nhưng không may, trong trường hợp sử dụng Vector Extrude, CorelDRAW không cho phép bạn tạo hình dạng các đối tượng vốn được sử dụng với các phong bì. Việc xóa hiệu ứng phong bì đưa đối tượng về hình dạng gốc của nó, vì vậy nó thật sự không phải là một

tùy chọn. Giải pháp là chuyển hiệu ứng phong bì hiện có thành đối tượng bình thường để hiệu ứng mới có thể được sử dụng. Để thực hiện điều này, hãy sử dụng lệnh Convert To Curves bằng cách sử dụng bước tắt CTRL+Q hoặc bằng cách nhấn nút Convert To Curves trong Property Bar có sẵn khi đối tượng và Interactive Envelope Tool được chọn.



Các hình dạng phong bì bắt buộc

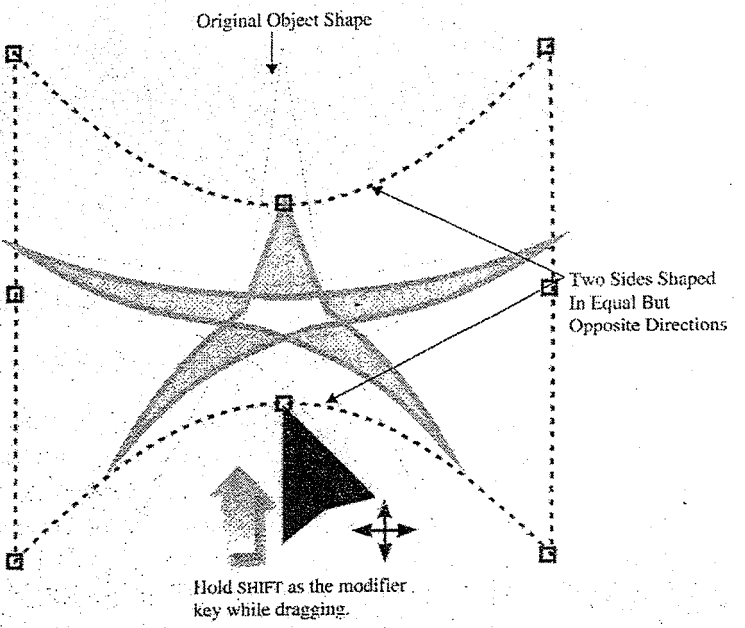
Như đã được trình bày trước trong chương này, bạn có thể tạo hình dạng một hiệu ứng phong bì sang bất kỳ hình dạng nào mà bạn muốn bằng cách sử dụng Interactive Envelope Tool trong Shape Tool mode. Các nút và các đường thẳng dàn quanh hiệu ứng phong bì có thể được điều chỉnh cho đến khi có được hình dạng mà bạn muốn.

Tuy nhiên, bạn có thể muốn sử dụng các phím tắt có giá trị khi tạo hình dạng một phong bì xung quanh đối tượng. Các phím tắt này phải ở dạng các phím bắt buộc được ấn giữ dưới dạng các phím chỉnh sửa trong quá trình tạo hình dạng và tồn tại lâu dưới dạng các thủ thuật có ích cho những người sử dụng CorelDRAW tận dụng. Mỗi phím tắt có thể được sử dụng kết hợp với các hoạt động tạo hình dạng và mỗi phím được sử dụng khi sử dụng các Straight Line, Single Arc, hoặc Double Arc Envelope mode.

Tạo hai cạnh đồng tâm

Bạn có thể đồng thời thay đổi hai cạnh của hình và làm cho nó đồng tâm - theo các hướng đối nhau bằng cách ấn giữ phím SHIFT

trong khi rê nút. Cách này cho phép bạn tạo một hình dạng phong bì đồng tâm hoàn chỉnh xung quanh tâm của đối tượng gốc (xem hình 14.11) bằng cách sử dụng một thao tác nhấp và rê. Trong khi ấn giữ phím chỉnh sửa SHIFT, việc rê cạnh hoặc nút ở góc sẽ làm cho nút tương ứng trên cạnh đối diện di chuyển theo hướng ngược lại.



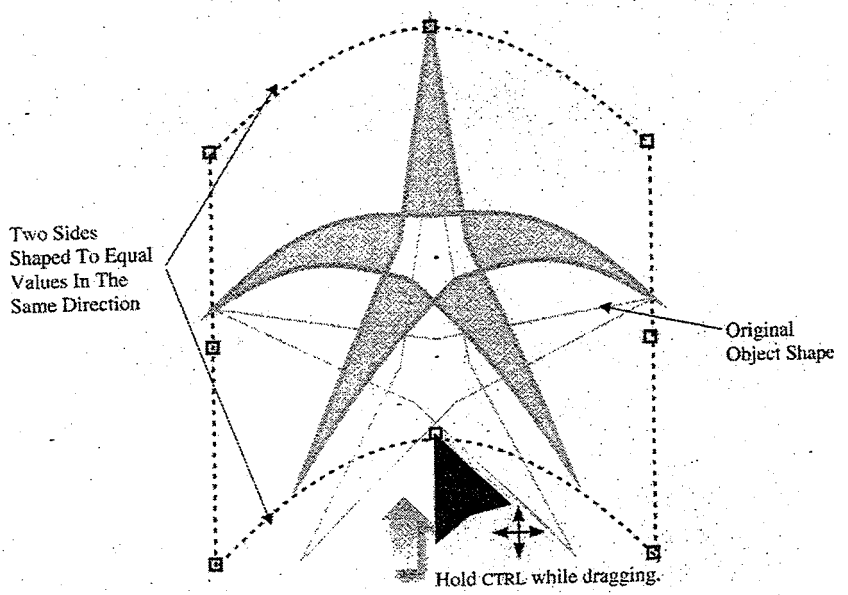
1. Hình dạng ban đầu 2. Hai cạnh được tạo hình dạng theo các hướng bằng nhau nhưng đối nhau.

Hình 14.11 Hai cạnh của đa giác này đang được tạo hình dạng đồng thời và đồng tâm bằng cách sử dụng phím SHIFT làm bộ chỉnh sửa để nén hình dạng phong bì mới.

Tạo hình dạng hai cạnh cùng lúc

Bạn cũng có thể làm biến dạng hình dạng của một phong bì bằng cách rê hai cạnh theo cùng hướng với các giá trị bằng nhau khi ấn giữ phím CTRL làm phím chỉnh sửa. Điều này cho phép bạn tạo hình dạng hai cạnh cùng lúc và đối với các biến đổi hình dạng

giống nhau chỉ cần một thao tác nhấp chuột. Trong khi ấn giữ phím chỉnh sửa CTRL, việc rê nút sẽ làm cho nút tương ứng trên cạnh đối diện di chuyển theo cùng hướng và với một khoảng cách bằng với nút đang được rê (xem hình 14.12).



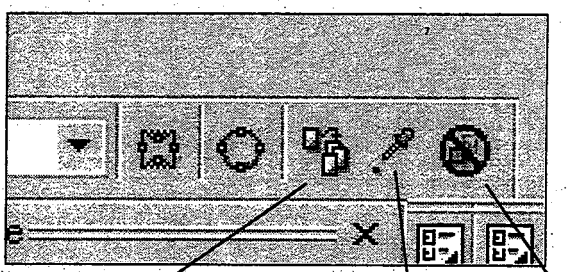
1. Hai cạnh được định hình dạng với các giá trị bằng nhau theo cùng hướng 2. Hình dạng đối tượng gốc 3. Ấn giữ CTRL trong khi rê.

Hình 14.12 Hai cạnh của đa giác đang được tạo hình dạng cùng lúc theo cùng hướng và với các giá trị bằng nhau trong khi ấn giữ phím CTRL là một phím chỉnh sửa khi rê một nút.

Sử dụng các hình dạng phong bì giữa các đối tượng

Bạn có thể tạo hình dạng phong bì mới theo nhiều cách bao gồm việc tạo hình dạng bằng tay và/hoặc việc sử dụng các Preset. Một trong các chiến lược phổ biến là sao chép các hình dạng phong bì từ các đối tượng khác - hoặc từ các phong bì khác - vốn đã có trong bản vẽ. Bạn cũng có thể quyết định bỏ toàn bộ chiến lược tạo phong

bì, trong trường hợp này bạn cần xóa hiệu ứng khỏi đối tượng. Trong trường hợp này, các lệnh sử dụng cho các hoạt động cũng có sẵn từ menu Effects hoặc bằng cách sử dụng các nút tắt trong Property Bar trong khi Interactive Envelope Tool được chọn, như được trình bày trong hình sau đây.



1. Sao chép các đặc tính phong bì; 2. Tạo phong bì ; 3. Xóa phong bì

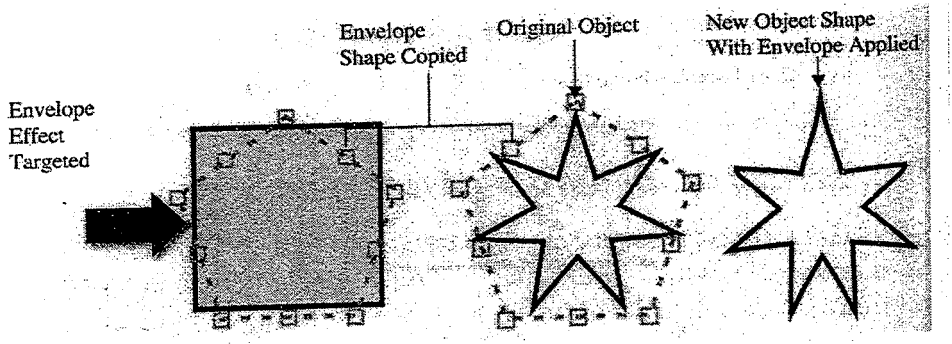
Sao chép các đặc tính phong bì từ các phong bì khác

Giả sử là bạn đang cố tạo hình dạng một hiệu ứng phong bì xung quanh một đối tượng trên trang tài liệu và bạn muốn sử dụng cùng một hình dạng với đối tượng khác. Trong những trường hợp đó, bạn cần sao chép các đặc tính phong bì, bao gồm các đặc tính tạo hình dạng, ánh xạ và mode, và sử dụng chúng cho đối tượng mới bằng cách sử dụng lệnh Copy Envelope Properties và một targeting cursor (cursor mục tiêu) đặc biệt. Để sử dụng lệnh này, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Chọn đối tượng mà bạn muốn sử dụng hình dạng phong bì hiện có cho nó và chọn Interactive Envelope Tool từ Toolbox chính.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút Copy Envelope Properties. Lưu ý rằng cursor thay đổi thành một Targeting cursor.
3. Sử dụng Targeting cursor, nhấp lên đối tượng với hiệu ứng phong bì mà bạn muốn sao chép từ đó. Hiệu ứng phong bì ngay lập tức được sao chép và được sử dụng cho đối tượng

hiện đang được chọn (xem hình 14.13).

Ghi chú *Tùy chọn Copy Envelope Properties có sẵn chỉ khi một đối tượng được áp dụng với hiệu ứng phong bì hiện đang có trên trang tài liệu - hoặc trên vùng pasteboard xung quanh trang. Nếu hiệu ứng phong bì mà bạn muốn sao chép được định vị trên một trang khác của một tài liệu nhiều trang, thì hãy thử đặt một bản sao chép tạm thời của đối tượng trên vùng pasteboard hoặc trên trang mà bạn đang làm việc.*

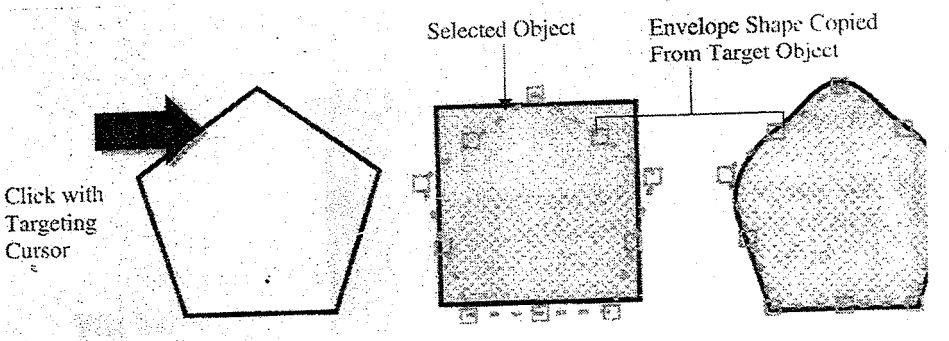


1. Hiệu ứng phong bì được nhắm đến 2. Hình dạng phong bì được sao chép 3. Đối tượng gốc 4. Hình dạng đối tượng mới với hiệu ứng phong bì được sử dụng

Hình 14.13 Hiệu ứng tạo phong bì đa giác năm điểm được sử dụng cho hình chữ nhật được sao chép thành hình đa giác bảy điểm bằng cách sử dụng lệnh Copy Envelope Properties.

Tạo phong bì từ đối tượng

Khái niệm về việc tạo hình dạng phong bì từ hình dạng của đối tượng hiện có trong tài liệu tương đối dễ hiểu và thường được sử dụng hơn việc sao chép các phong bì thật sự giữa các đối tượng. Việc tạo cho phép bạn tạo ngay và sử dụng các hình dạng phong bì mới dựa trên hình dạng của đối tượng mục tiêu (xem hình 14.14).



1. Nhấp bằng Targeting cursor 2. Đối tượng được chọn 3. Hình dạng phong bì được sao chép từ đối tượng mục tiêu

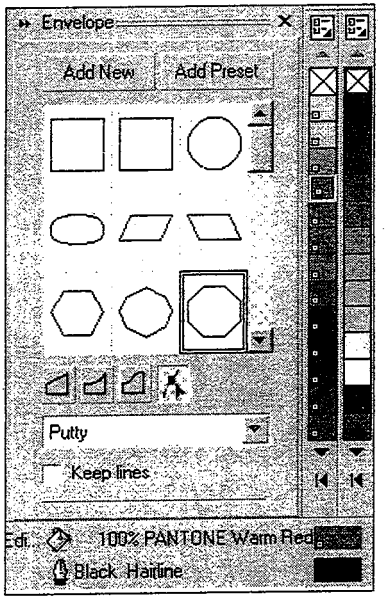
Hình 14.14 Một hình dạng phong bì mới được tạo từ hình dạng đa giác hiện có và được sử dụng cho hình chữ nhật.

Để sao chép hình dạng của một đối tượng dưới dạng hình dạng của phong bì mới, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Với đối tượng mà bạn muốn sử dụng hình dạng phong bì mới được chọn và hình dạng đối tượng mà bạn muốn sao chép từ đó hiển thị, hãy chọn Interactive Envelope Tool từ Toolbox chính.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút Create Envelope From. Lưu ý rằng cursor sẽ thay đổi thành một Target cursor.
3. Sử dụng Targeting cursor, nhấp đối tượng mà bạn muốn để tạo một hình dạng phong bì mới từ đó. Phong bì mới ngay lập tức sẽ được sử dụng cho đối tượng đã được chọn.

Thủ thuật *Bạn cũng có thể sử dụng cửa sổ Envelope Docker (CTRL+F7) để tạo mẫu các hình dạng của các đối tượng hiện có để sử dụng làm các hình dạng phong bì mới. Để thực hiện điều này, hãy chọn đối tượng mà bạn muốn áp dụng một hiệu ứng phong bì cho nó, nhấp nút có biểu*

tượng eyedropper trong cửa sổ Docker, và nhấp nút Apply để tạo hiệu ứng.

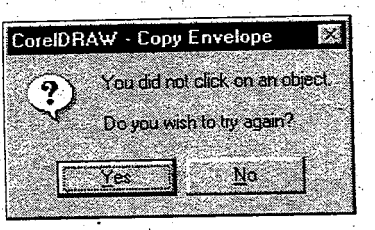


Các đối tượng mục tiêu sử dụng cho các phong bì mới

Để nhắm đến hình dạng của một đối tượng hiện có như là một hình dạng của phong bì mới và sử dụng nó cho đối tượng hiện có, thì đối tượng mục tiêu phải có trên tài liệu hiện hành (hoặc trong vùng pasteboard xung quanh trang) và không được nhóm lại. Trước khi nhắm đến một hình dạng của đối tượng làm một phong bì mới, hãy hủy nhóm đối tượng mục tiêu bằng lệnh Ungroup (CTRL+U) trước khi nhắm đến nó bằng cách ấn nút Ungroup trong Property Bar khi chọn các đối tượng đã được nhóm.

Khi nhắm đến các đối tượng khác bằng cách sử dụng Targeting cursor, hãy nhấp trực tiếp vào đối tượng để tạo mẫu hiệu ứng phong bì hoặc hình dạng của nó. Đối với các đối tượng không sử dụng các kiểu tô màu, hãy nhấp đường nét ngoài của đối tượng. Nếu bạn không thành công trong việc nhắm đến một đối tượng tương thích,

thì CorelDRAW sẽ hiển thị một hộp thoại cảnh báo (như minh họa dưới đây) cho phép bạn thử hoạt động này một lần nữa hoặc hủy nó.

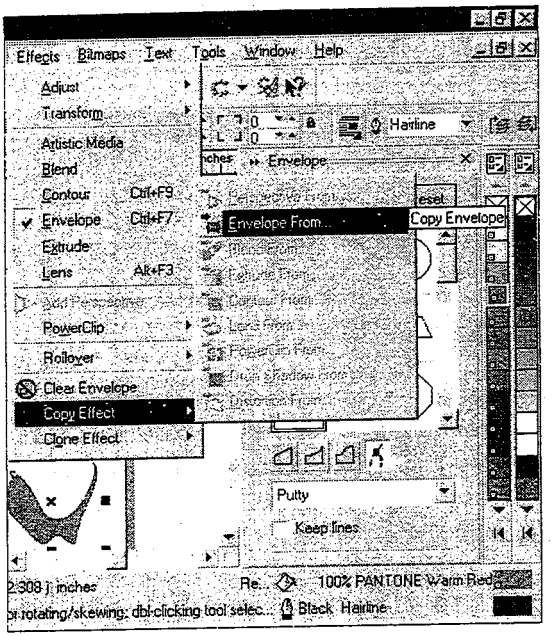


Xóa hình dạng một phong bì

Việc xóa hiệu ứng phong bì khỏi một đối tượng là một tác vụ thực hiện nhanh. Khi một hiệu ứng phong bì bị xóa, thì hiệu ứng này sẽ bị xóa hoàn toàn. Điều này có nghĩa rằng nếu như bạn tạo hình dạng một hiệu ứng phong bì bằng cách sử dụng nhiều tác vụ tạo hình dạng riêng lẻ và khác nhau, thì toàn bộ việc tạo hình dạng sẽ bị xóa ngay. Để xóa một hiệu ứng phong bì và cho đối tượng trở về hình dạng gốc trước khi sử dụng hiệu ứng, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Chọn đối tượng được sử dụng với hiệu ứng phong bì và chọn Interactive Envelope Tool từ Toolbox chính.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút Clear Envelope. Tất cả các hiệu ứng phong bì bị xóa, và đối tượng trở về trạng thái gốc trước khi hiệu ứng phong bì được sử dụng.

Thủ thuật *Các lệnh đứng trước cũng có sẵn từ menu Effects và có thể được sử dụng khi một đối tượng được chọn và không cần chọn Interactive Envelope Tool. Để truy cập các lệnh này, hãy chọn đối tượng được sử dụng với một hiệu ứng phong bì và chọn Effects\Copy Effect\Envelope From hay Effects\Clear Envelope.*



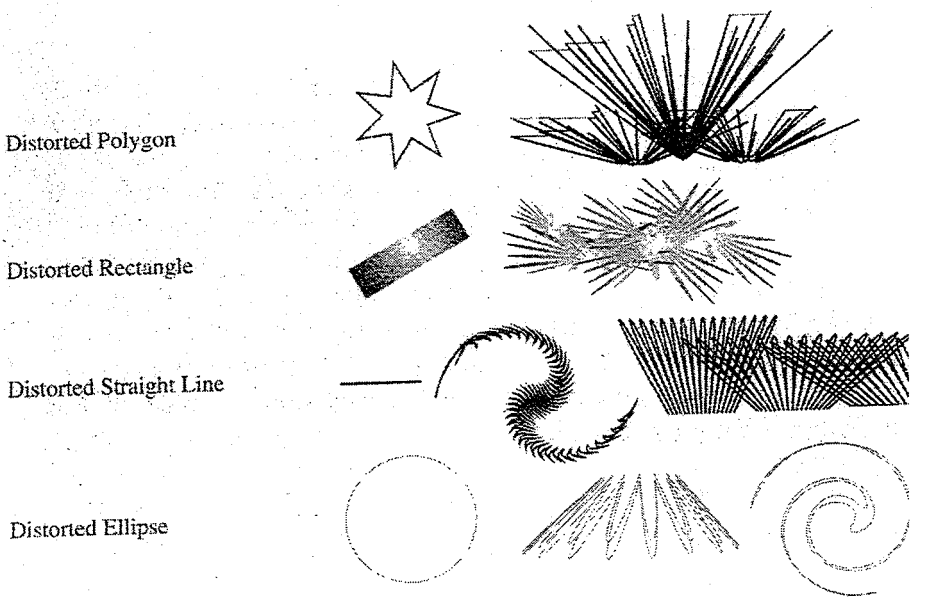
Tìm hiểu các hiệu ứng thay đổi hình dạng

Các hiệu ứng thay đổi hình dạng của CorelDRAW cho phép bạn tạo những thay đổi được kiểm soát hoặc không được kiểm soát đối với hình dạng của các đối tượng. Nhiều phương pháp biến đổi khác nhau đối với việc sử dụng các hiệu ứng làm thay đổi hình dạng có sẵn trong CorelDRAW - phần lớn trong số các phương pháp biến đổi này tương đối đơn giản khi sử dụng, chỉ có một số là phức tạp. Các nguyên tắc phía sau các hiệu ứng làm thay đổi hình dạng xuất phát từ việc sử dụng các thuật toán vốn được sử dụng cho các đường cong tạo thành đối tượng.

Cũng giống với các hiệu ứng trong CorelDRAW, các hiệu ứng làm thay đổi hình dạng được sử dụng là các hiệu ứng động, có nghĩa rằng chúng chỉ sử dụng các đặc tính Distortion - mà không làm thay đổi các đặc tính vốn có của các đối tượng. Các giá trị biểu thị cho các đặc tính Distortion có thể được thay đổi hoặc chỉnh sửa vào bất kỳ lúc nào, được lưu dưới dạng Distortion Presets tùy ý,

hoặc được xóa khỏi đối tượng.

Phần lớn các hiệu ứng biến dạng làm cho các đường dẫn của các đối tượng biến dạng, không thay đổi các đặc tính Interior Fill. Khi một hiệu ứng biến dạng sử dụng cho một đường dẫn, các giá trị đường cong và các đặc tính nút có thể bị ảnh hưởng rất mạnh. Đối tượng gốc càng phức tạp - và các nút và các đường thẳng mà nó chứa càng nhiều thì hiệu ứng biến dạng càng mạnh. Bởi vì các hiệu ứng biến dạng có diện mạo của việc sử dụng các hiệu ứng biến dạng đường dẫn được kiểm soát hoặc ngẫu nhiên, chúng có thể rất hữu ích trong việc mô phỏng các hiệu ứng đường dẫn loại có cơ cấu hoặc tự nhiên như được trình bày trong ví dụ ở hình 14.15.

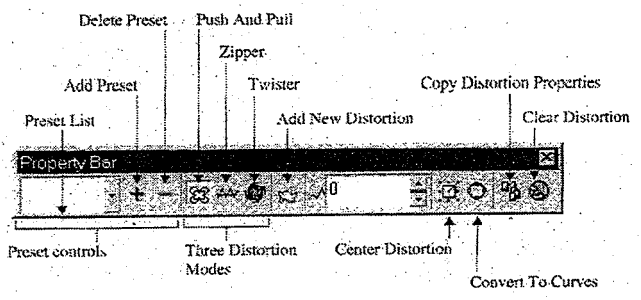


Hình 14.15 Các hình dạng cơ bản thay đổi với nhiều tùy chọn và cài đặt khác nhau có sẵn khi sử dụng Interactive Distortion Tool, làm cho các hiệu ứng trở nên hấp dẫn.

sử dụng Interactive Distortion Tool và Property Bar

Các hiệu ứng biến dạng có thể được sử dụng cho các đối tượng bằng cách sử dụng Interactive Distortion Tool ở trong Toolbox chính và được nhóm với các công cụ tương tác khác để sử dụng cho Blend, Contour, Envelope, Drop Shadow, Extrude, và Transparency. Khi Interactive Distortion Tool được chọn, thì Property Bar hiển thị tất cả các tùy chọn và các cài đặt biến có sẵn khi sử dụng các hiệu ứng biến dạng. Không giống với nhiều công cụ tương tác khác, hiệu ứng biến dạng chỉ có thể được sử dụng với công cụ này, có nghĩa rằng không có thành phần giao diện hoặc docker khác điều khiển hiệu ứng này.

Khi trình duyệt Property Bar trong trạng thái này, bạn có thể lưu ý rằng các hiệu ứng biến dạng được chia thành các mode Distortion cơ bản: Push and Pul, Zipper, và Twister. Khi một trong các mode này được chọn, thì một tập hợp các biến khác để điều khiển hiệu ứng biến dạng trở nên có sẵn. Hầu hết, các biến này bao gồm các giá trị Amplitude và Frequency vốn có thể được thay đổi khi kết hợp với các tùy chọn và các cài đặt khác. Các biến có thể được điều khiển bằng cách xử lý Interactive Markers hoặc bằng cách nhập vào các giá trị chính xác trên các hộp số trong Property Bar. Nên nhớ rằng, ba mode cơ bản này là phần mở đầu để tìm hiểu cách tổ chức hiệu ứng (xem hình 14.16).



Hình 14.16 Trong khi thực hiện hiệu ứng biến dạng, Property Bar hiển thị tất cả các tùy chọn và các giá trị thích hợp cho việc sử dụng và điều khiển hiệu ứng biến dạng.

Chọn các Distortion Mode

Nếu như bạn có cơ hội khám phá các hiệu ứng biến dạng, bạn có thể đã biết rằng đặc tính này rất khó hiểu. Phần lớn, việc tạo hiệu ứng mong muốn bằng các công cụ này có thể phải thực hiện nhiều lần vào những thời điểm thích hợp nhất có đến khi thành công. Trong nhiều trường hợp, bạn có thể không đoán trước được các kết quả của các hiệu ứng biến dạng. Tuy nhiên, khi khám phá bạn có thể phát hiện ra rằng thậm chí các hiệu ứng biến dạng tinh vi có thể tạo nên các hiệu ứng thực tiễn để sử dụng cho các nhu cầu vẽ phức tạp nhất.

Nói chung, một hiệu ứng biến dạng có thể được sử dụng bằng cách sử dụng Interactive Distortion Tool hoặc bằng cách rê Interactive Markers dàn xung quanh đối tượng được chọn trong khi hiệu ứng biến dạng xảy ra. Khi nhập trực tiếp các giá trị vào các hộp số Property Bar, việc ấn ENTER trên bàn phím sẽ làm cho các giá trị được nhập vào được sử dụng. Các trạng thái Interactive Marker thay đổi theo Distortion mode được chọn và được nhận dạng trong các hạng mục sau đây.

Hiệu ứng biến dạng Push and Pull

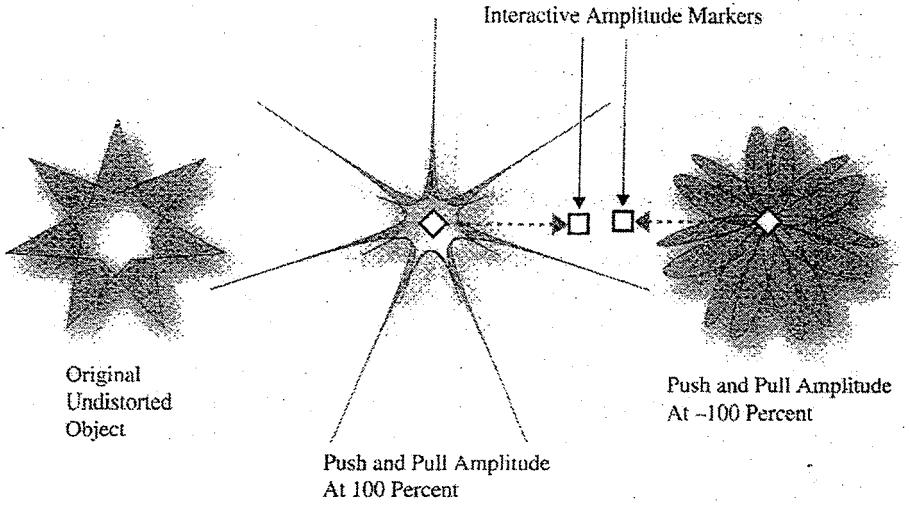
Hiệu ứng biến dạng Push and Pull tạo hiệu ứng lồi lõm cho các đường cong. Khi hiệu ứng biến dạng Push and Pull xảy ra, Amplitude là biến đơn có sẵn trong Property Bar. Amplitude cũng có thể được xử lý bằng cách rê Amplitude marker. Giá trị Amplitude được sử dụng xác định độ lớn của hiệu ứng làm cho độ dốc của các đường dẫn hướng vào hoặc hướng ra khỏi đường dẫn gốc của đối tượng.

Các giá trị Amplitude có thể được cài đặt trong khoảng từ -200 cho đến 200%. Các giá trị Amplitude âm làm cho hiệu ứng thay đổi hình dạng của đường dẫn hướng ra khỏi tâm của đối tượng gốc do đó tạo điều kiện "đẩy" của hiệu ứng biến dạng. Các giá trị Amplitude dươnglàm cho hiệu ứng bị biến dạng hướng về phía tâm của đối tượng gốc, do đó tạo điều kiện "kéo". Giá trị Amplitude là zero cài đặt hiệu ứng biến dạng là None. Hình 14.17 trình bày các hiệu

ứng của các giá trị Amplitude dương và âm.

Hiệu ứng biến dạng Zipper

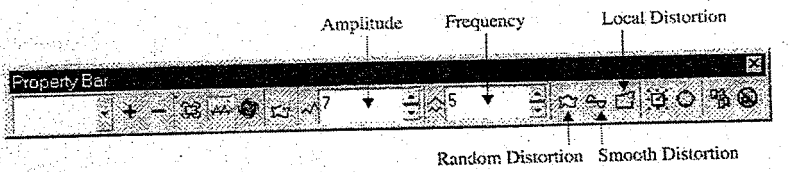
Khi Zipper được chọn làm hiệu ứng biến dạng hiện hành thì các đường dẫn trong các đối tượng được sử dụng với hiệu ứng biến dạng duy nhất giống với hiệu ứng zig-zag được xem trong các hình dạng tạo thành một zipper. Các đường dẫn trong đối tượng được thiết lập để biến dạng hướng ra xa đường dẫn gốc dựa trên số biên độ được sử dụng. Khi Zipper Distortion mode được chọn, Property Bar cung cấp một tùy chọn Amplitude vốn có thể được cài đặt trong khoảng từ 0 cho đến 100%. Bên cạnh tùy chọn, này có nhiều tùy chọn khác có sẵn bao gồm một biến Frequency và các tùy chọn sử dụng cho hiệu ứng biến dạng Random, Smooth, hoặc Local (được trình bày tiếp theo).



Hình 14.17 Đa giác hình sao gồm 7 điểm này đã được áp dụng hiệu ứng biến dạng Push and Pull bằng các sử dụng các giá trị số đã được nhập trực tiếp vào hộp Property Bar Amplitude

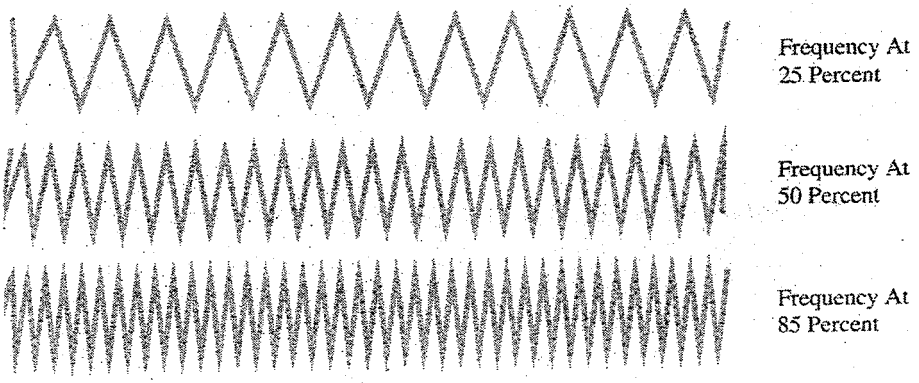
Khi xử lý theo cách tương tác, thì dấu marker bên ngoài biểu thị cho giá trị Amplitude, trong khi sự điều khiển bộ trượt cài đặt Fre-

quency cho phép bạn cài đặt số zig-zag trong một khoảng cách được cho. Cả hai có thể được cài đặt trong khoảng từ 0 đến 100%. Các hiệu ứng của nhiều giá trị Amplitude và Frequency khác nhau trong khi sử dụng một hiệu ứng biến dạng Zipper cho một đường thẳng được minh họa ở hình 14.18.

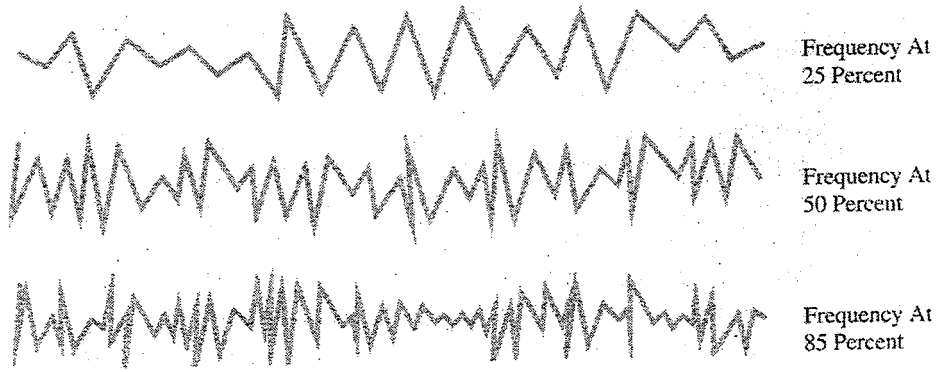


Các hiệu ứng biến dạng Zipper có thể là các hiệu ứng phức tạp nhất khi áp dụng và điều khiển do sheer volume của các biến vốn có thể được cài đặt. Bên cạnh việc sử dụng các cài đặt được biến đổi cho Amplitude và Frequency, bạn cũng có thể điều khiển hiệu ứng biến dạng bằng cách sử dụng một trong ba tùy chọn bổ sung để điều khiển sự thay đổi về hình dạng và kích cỡ của các hình dạng zig-zag trong một hiệu biến dạng Zipper. Một trong các tùy chọn này có thể được chọn để mở hoặc tắt, có nghĩa rằng bạn có thể kết hợp các ứng dụng của chúng. Các tùy chọn định kích cỡ và hình dạng Zipper có các hiệu ứng sau đây:

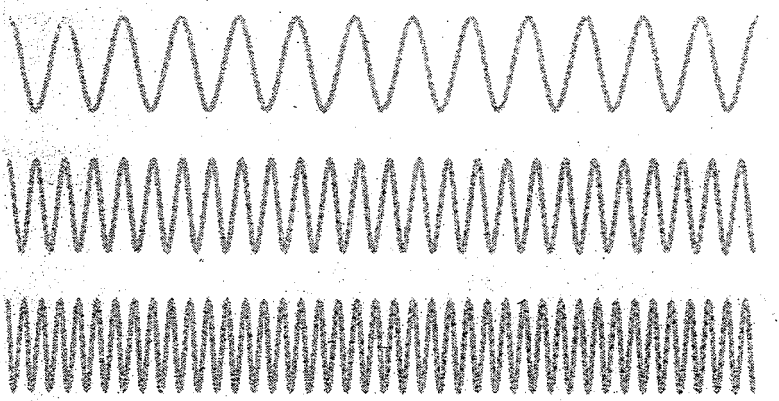
- **Random** Chọn tùy chọn Random hoạt động sẽ làm cho hiệu ứng biến dạng zig-zag Zipper trên đường dẫn của đối tượng thay đổi ngẫu nhiên giữa các giá trị Amplitude được chọn và zero. Điều này tạo nên diện mạo của tần suất không lặp lại và kích cỡ sóng biến đổi, tạo nên diện mạo hiệu ứng biến dạng không được điều khiển (xem hình 14.19).
- **Smooth** Khi tùy chọn Smooth được chọn, thì các đường cong trong hiệu ứng biến dạng zig-zag Zipper được bo tròn, chứ không phải là các góc nhọn theo mặc định mà bạn thường thấy. Hình 14.20 trình bày Amplitude không đổi và những sự biến đổi về Frequency khi tùy chọn Smooth được sử dụng.



Hình 14.18 Đường thẳng vốn được tạo từ hai điểm cuối được sử dụng với nhiều hiệu ứng biến dạng Zipper khác nhau.



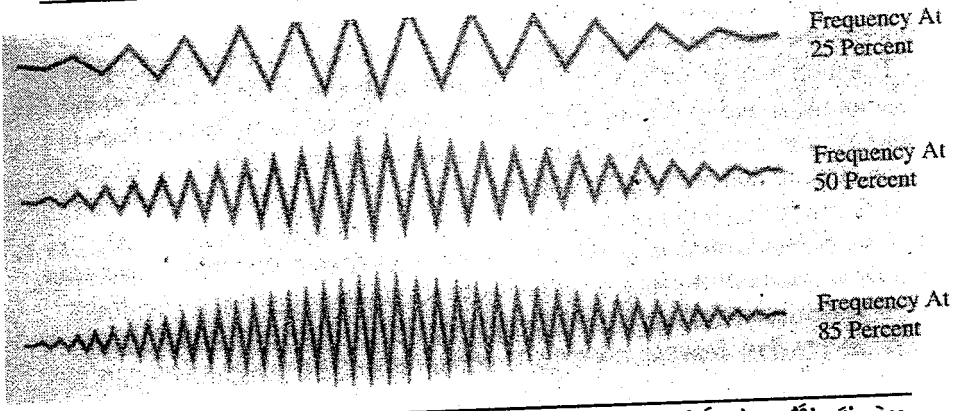
Hình 14.19 Đường thẳng này được sử dụng với một giá trị Amplitude không đổi là 50% trong khi các giá trị Frequency đã được thay đổi bằng cách sử dụng một hiệu ứng biến dạng Zipper.



Hình 14.20 Tùy chọn Smooth được chọn khi một hiệu ứng biến dạng Zipper được sử dụng cho cùng đường thẳng với Amplitude 50% và các giá trị Frequency đã thay đổi.

- **Local** Sử dụng tùy chọn Local Distortion tạo hiệu ứng thay đổi giá trị Amplitude của hiệu ứng biến dạng xung quanh gốc tâm. Tại tâm của hiệu ứng biến dạng, Amplitude có giá trị lớn nhất. Amplitude sau đó giảm giá trị xuống 0 khi hiệu ứng biến dạng xuất phát từ gốc tâm của hiệu ứng. Các kết quả của việc sử dụng tùy chọn Local Distortion khi Frequency thay đổi được trình bày ở hình 14.21.

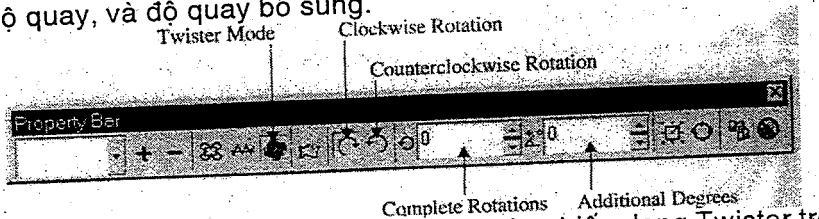
Thủ thuật *Cũng giống với các hiệu ứng tương tác khác, các hiệu ứng biến dạng có thể được xóa hoàn toàn khỏi đối tượng, và do đó trả đối tượng trở về trạng thái gốc của nó trước khi sử dụng hiệu ứng biến dạng. Để xóa các hiệu ứng biến dạng khỏi đối tượng, hãy nhấp Clear Distortion Effect trong Property Bar hoặc chọn Effects\Clear Distortion trong các menu lệnh. Nếu như bạn đã sử dụng nhiều hiệu ứng biến dạng đối với đối tượng, thì mỗi bước thực hiện hiệu ứng biến dạng được xóa một cách riêng lẻ cho phép bạn dần dần thoát ra khỏi hiệu ứng.*



Hình 14.21 Tùy chọn Local đã được sử dụng trong các hiệu ứng biến dạng đối với cùng đường thẳng. Amplitude một lần nữa được ấn định là 50% trong khi các giá trị Frequency thay đổi.

Các hiệu ứng Twister Distortion

Các hiệu ứng Twister Distortion làm cho các đường dẫn và các nút biểu thị cho hình dạng bên ngoài của các đối tượng quay theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ, trong khi các đường cong nối các nút bên trong của hình dạng vẫn cố định. Sự biến đổi trong các đường cong bên ngoài làm cho hiệu ứng biến dạng một đối tượng có vẻ như quay quanh gốc tâm. Các tùy chọn điều khiển hiệu ứng biến dạng Twister có sẵn trong Property Bar khi Twister được chọn làm Distortion mode và bao gồm hướng quay, độ quay, và độ quay bổ sung.



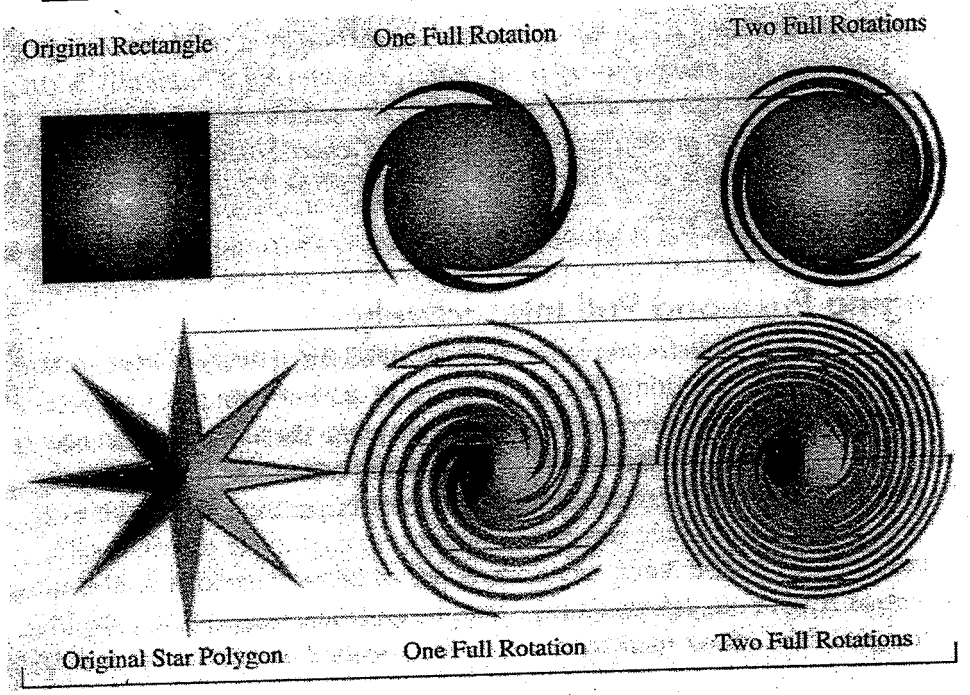
Việc sử dụng và điều khiển các hiệu ứng biến dạng Twister trên một đối tượng hầu như là tác vụ ít phức tạp nhất đối với tất cả các Distortion mode. Trong khi hiệu ứng biến dạng Twister đang xảy ra, bạn có thể cài đặt góc quay của nó theo chiều kim đồng hồ hoặc

ngược chiều kim đồng hồ, nhưng hình thức quay bị ảnh hưởng nhiều nhất bởi độ quay. Độ quay có thể được thiết lập tối đa là 9, trong khi số độ quay bổ sung cho toàn bộ độ quay có thể được thiết lập lên đến 359 độ, hoặc gần như toàn bộ một độ quay khác. Hình 14.22 minh họa các hiệu ứng quay tiêu biểu trên các đối tượng hình tròn và hình chữ nhật.

Thủ thuật *Nếu một đối tượng đã được sử dụng với các hiệu ứng biến dạng, thì bạn có thể không cần chỉnh sửa các đường dẫn hoặc các nút của nó bằng cách sử dụng Shape Tool nữa. Để điều chỉnh các nút hoặc các đường dẫn của đối tượng này, hãy xóa hiệu ứng biến dạng bằng nút Clear Distortion trong Property Bar. Việc nhấp đúp một đối tượng với một hiệu ứng biến dạng được sử dụng nhanh sẽ khởi động một tác vụ chỉnh sửa.*

Sử dụng các dấu marker Interactive Distortion Tool

Mặc dầu bạn có thể sử dụng các giá trị biến dạng bằng số khi tạo các hiệu ứng biến dạng, bạn cũng có thể điều khiển nhiều biến một cách tương tác bằng cách di chuyển, quay, hoặc rê các dấu marker Interactive Distortion Tool nhỏ xung quanh đối tượng khi hiệu ứng biến dạng xảy ra. Phụ thuộc vào Distortion mode nào mà bạn đang sử dụng, các Interactive Marker sẽ có các mục đích khác nhau.



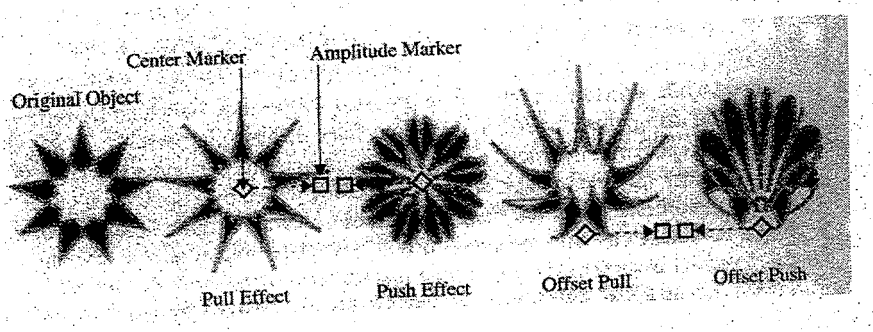
Hình 14.22 Hình vuông và hình đa giác được sử dụng với các hiệu ứng biến dạng Twister, trong mỗitrường hợp, chỉ có đường dẫn bên ngoài của mỗi đối tượng là biến dạng trong khi các nút điều khiển chúng cố định.

Nói chung, các Interactive Marker được tạo từ một marker tâm và ít nhất là một marker khác, hai marker được nối bởi một đường thẳng định hướng. Xét về hiệu ứng biến dạng, dấu marker tâm chỉ gốc tâm của hiệu ứng biến dạng vốn gióng thẳng với gốc tâm của đối tượng gốc theo mặc định trước khi sử dụng hiệu ứng biến dạng được sử dụng. Dấu marker tiếp theo biểu thị biên độ trong khi sử dụng hiệu ứng Push and Pull và Zipper. Khi hiệu ứng Zipper đang được sử dụng, một bộ trượt bổ sung nhỏ hiển thị giữa hai dấu marker và điều khiển tần số được sử dụng. Trong trường hợp của các hiệu ứng biến dạng Twister, marker bên ngoài ít khi thực hiện chức năng của một núm xác định góc và độ quay mà bạn muốn tạo quanh đối tượng.

Thủ thuật *Khi sử dụng các hiệu ứng biến dạng cho các đối tượng, thì việc rê các núm tương tác ở tâm cho phép bạn tạo offset gốc tâm của hiệu ứng biến dạng - vốn có thể có các hiệu ứng biến dạng rất mạnh. Tuy nhiên, khi bạn rê dấu marker này ra khỏi tâm, thì việc đưa nó trở lại tâm bằng tay là một tác vụ tương đối phức tạp trừ khi bạn sử dụng Property Bar. Để giống thẳng dấu marker tâm với tâm của hiệu ứng biến dạng một lần nữa, hãy nhấp nút Center Distortion trong Property Bar khi Interactive Distortion Tool và các đối tượng biến dạng được chọn.*

Thay đổi hiệu ứng biến dạng Push and Pull theo cách tương tác

Khi hiệu ứng biến dạng Push and Pull xảy ra, hai dấu marker tương tác được kết hợp với hiệu ứng biến dạng. Dấu marker có hình dạng viên kim cương chỉ tâm của hiệu ứng biến dạng và được nối với một dấu marker hình vuông vốn điều khiển giá trị Amplitude bằng một đường thẳng chấm chấm. Dấu marker có thể được định vị lại làm cho hiệu ứng biến dạng thay đổi ngay lập tức. Dấu marker ở tâm trong trường hợp này có thể được định vị tại bất cứ vị trí nào quanh đối tượng, nhưng việc di chuyển dấu marker Amplitude được giới hạn về bên trái hoặc bên phải. Việc rê dấu marker Amplitude về nên trái của tâm sẽ làm tăng hoặc giảm các giá trị Amplitude âm, tạo hiệu ứng đẩy. Việc rê dấu marker Amplitude về phía bên phải của tâm sẽ làm tăng hoặc giảm các giá trị Amplitude dương, tạo hiệu ứng kéo. Hình 14.23 trình bày các hiệu ứng của các vị trí Interactive Marker tiêu biểu.



Hình 14.23 Hình đa giác chín đỉnh được sử dụng với nhiều hiệu ứng biến dạng Push and Pull bằng cách sử dụng Interactive Markers có sẵn.

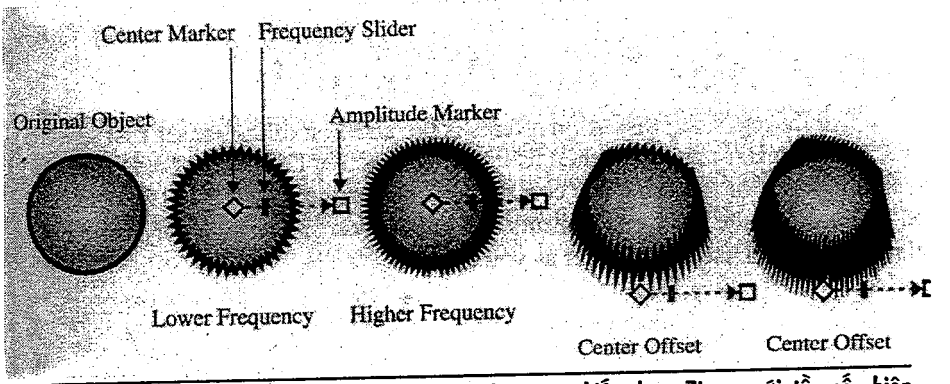
Thay đổi Zipper theo cách tương tác

Các núm tương tác xung quanh một hiệu ứng biến dạng Zipper tương tự với hiệu ứng Push and Pull. Một dấu marker ở tâm có hình dạng viên kim cương chỉ định và điều khiển gốc tâm trong khi dấu marker hình vuông ở phía bên phải điều khiển giá trị Amplitude. Ở giữa hai dấu marker này là bộ trượt hình chữ nhật nhỏ vốn có thể được rê về bên trái hoặc bên phải giữa tâm và các dấu Amplitude và điều khiển giá trị Frequency. Việc di chuyển bộ trượt Frequency sang phải sẽ làm tăng tần số, bổ sung nhiều hình dạng zig-zag cho hình dạng đối tượng, trong khi việc rê nó từ phía bên trái sẽ tạo ra hiệu ứng ngược lại. Các vị trí Interactive Marker tiêu biểu và các hiệu ứng được minh họa ở hình 14.24.

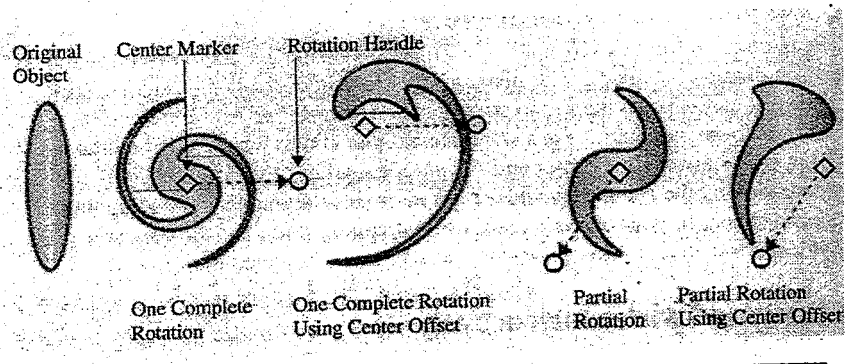
Thay đổi hiệu ứng biến dạng Twister theo cách tương tác

Việc điều khiển các hiệu ứng biến dạng Twister theo cách tương tác có thể là cách hiệu quả nhất để sử dụng Distortion mode bởi vì sự chuyển động cho phép bạn cài đặt hai biến chủ chốt cùng lúc. Hai biến này tạo hiệu ứng rất mạnh cho hiệu ứng biến dạng. Khi hiệu ứng biến dạng Twister xảy ra, các dấu marker tương tác được kết hợp từ một dấu marker ở tâm có hình dạng viên kim cương và

một núm quay hình tròn. Việc rê núm quay quanh dấu marker tâm tạo hiệu ứng biến dạng dựa trên góc của đường hướng dẫn giữa tâm giữa các dấu marker quay và tâm và dấu marker quay hoàn toàn được rê xung quanh dấu marker tâm. Hình 14.25 trình bày các ví dụ về các hiệu ứng biến dạng Twister và các vị trí của Interactive Marker.



Hình 14.24 Hình elíp được sử dụng cho một hiệu ứng biến dạng Zipper với tần số, biên độ và các offset tâm khác nhau bằng cách sử dụng các Interactive Marker.



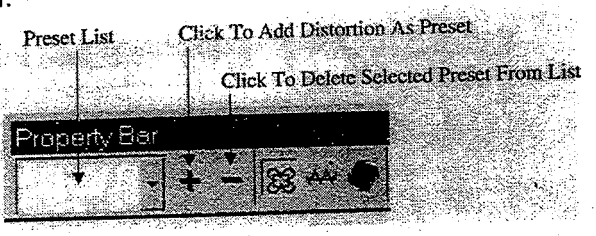
Hình 14.25 Hình elíp biến dạng được sử dụng với hiệu ứng biến dạng Twister và trình bày các vị trí tương đối của núm quay tương tác và các dấu market tâm.

Thủ thuật *Giống như các hiệu ứng khác, các hiệu ứng biến dạng là một tập hợp các đặc tính được sử dụng. Các phương thức biến dạng này có thể được sao chép giữa các đối*

tượng. Để sao chép các đặc tính Distortion của một hiệu ứng biến dạng hiện có sang đối tượng được chọn, hãy nhấp nút Copy Distortion Properties trong Property Bar hoặc chọn Effects\Copy Effect\Distortion From. Sử dụng Targeting cursor hiển thị để nhấp đối tượng mà bạn muốn sao chép các đặc tính Distortion từ đó.

Sử dụng các lệnh Distortion Preset

Một đặc tính mới liên quan đến các hiệu ứng biến dạng là việc bổ sung bộ chọn Preset List vào Property Bar có sẵn khi sử dụng Interactive Distortion Tool. Bộ chọn Preset List chứa bất kỳ Distortion Preset nào mà bạn đã lưu và bao gồm ba thành phần cơ bản giúp bạn sử dụng, bổ sung hoặc xóa nhanh các lệnh Distortion Preset của mình.



1. Preset List 2. Nhấp để bổ sung hiệu ứng biến dạng làm Preset 3. Nhấp để xóa Preset đã được chọn khỏi danh sách

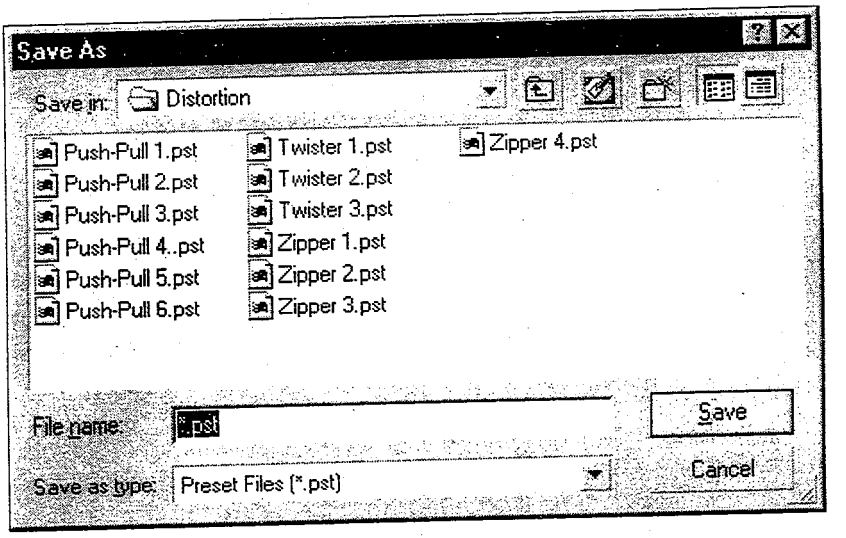
Khai thác các lệnh Distortion Preset

Việc chọn Preset từ danh sách ngay lập tức sử dụng một hiệu ứng biến dạng mới cho một đối tượng được chọn. Khi một hình dạng đối tượng trong tài liệu được chọn, bạn có thể bổ sung nó làm một Distortion Preset mới bằng cách sử dụng nút Add. Nếu như bạn đã lưu một hiệu ứng biến dạng, thì việc sử dụng nút Delete sẽ xóa một Distortion Preset đã được chọn. Để áp dụng hoặc xóa các Distortion Preset, hãy theo các bước sau đây:

1. Tạo và/hoặc chọn một đối tượng trong tài liệu và sử dụng một hiệu ứng biến dạng cho nó bằng cách sử dụng các tùy chọn Interactive Distortion Tool và Property Bar.

2. Trong Property Bar, hãy lưu ý bộ chọn Preset List, các nút Add và Delete Preset nằm xa ở bên trái.

3. Để bổ sung các đặc tính Distortion làm một Preset đã được lưu vào bộ chọn Preset List, hãy nhấp nút Add trong Property Bar. Hộp thoại Save As mở với menu xổ xuống Save as Type tự động liệt kê các file đã được cài trước. Trong hộp thoại này (xem hình 14.26), hãy nhập vào một filename cho Distortion Preset mới và nhấp Save. Distortion Preset mới được lưu.



Hình 14.26 Việc nhấp nút Add preset trong Property Bar sẽ mở hộp thoại Save As, cho phép bạn đặt tên và lưu hình dạng Distortion Preset mới.

4. Để chắc chắn rằng Distortion Preset mới đã có sẵn, hãy tạo và/hoặc chọn một đối tượng khác và mới trong tài liệu. Chọn Interactive Distortion Tool lần nữa và nhấp để xem bộ chọn Preset List. Lưu ý rằng một biểu tượng thumbnail của hiệu ứng biến dạng mới bây giờ hiển thị trong danh sách. Để sử dụng hình dạng biến dạng mới, hãy chọn nó từ danh sách và hiệu ứng biến dạng mới được sử dụng.

5. Để xóa một hiệu ứng biến dạng đã được lưu khỏi bộ chọn Preset, hãy nhấp một khoảng trắng trên trang tài liệu để bảo đảm rằng không có đối tượng nào được chọn, và trong khi vẫn sử dụng Interactive Distortion Tool, hãy nhấp để chọn hiệu ứng biến dạng mới được lưu từ bộ chọn Preset List.
6. Với Preset Distortion mới được chọn, hãy nhấp nút Delete preset. Xác nhận việc xóa của bạn trong dòng nhắc lệnh theo sau, và Preset của hiệu ứng biến dạng bây giờ đã được xóa.

Chương 15 CorelDRAW 10

CHỨC NĂNG CỦA BLENDS VÀ CONTOURS

Có cả sự giống nhau và khác nhau giữa các kết quả sử dụng các hiệu ứng Blends và Contours của CorelDRAW 10 mà bạn có thể muốn xem xét trước khi chọn giữa hai hiệu ứng. Các hiệu ứng Blend cho phép bạn tạo một tập hợp các hình dạng trung gian giữa hai hoặc nhiều đối tượng trong khi hiệu ứng Contour tạo các hình dạng đồng tâm xung quanh một đường dẫn khung của đối tượng và chỉ liên quan đến một đối tượng duy nhất.

So sánh hiệu ứng Blend và Contour

Các hiệu ứng Blend tạo ra một tập hợp các đối tượng mới với các đặc tính của các bước trung gian bị ảnh hưởng bởi hai đối tượng gốc. Các hình dạng của hiệu ứng Contour bị ảnh hưởng bởi các đặc tính của một đối tượng gốc mà chúng sử dụng. Việc hiểu được sự khác biệt giữa hai hiệu ứng sẽ giúp bạn quyết định hiệu ứng tốt nhất để sử dụng khi thiết lập một chiến lược minh họa. Nhưng trước khi bạn có thể quyết định hiệu ứng nào phù hợp nhất đối với mục đích vẽ hình chuyên biệt, hãy khai thác cả hai hiệu ứng - đặc biệt nếu trước đây bạn chưa từng sử dụng một hiệu ứng nào. Chương này trình bày chi tiết cả hai hiệu ứng Blend và Contour và minh họa các kết quả chọn các tùy chọn có sẵn với mỗi hiệu ứng. Bạn sẽ thấy cả hai hiệu ứng này có thể được sử dụng và điều khiển tương đối dễ, giúp bạn có thể tạo vô số đối tượng phức tạp chỉ với một lệnh.

Sử dụng hiệu ứng Blend của CorelDRAW

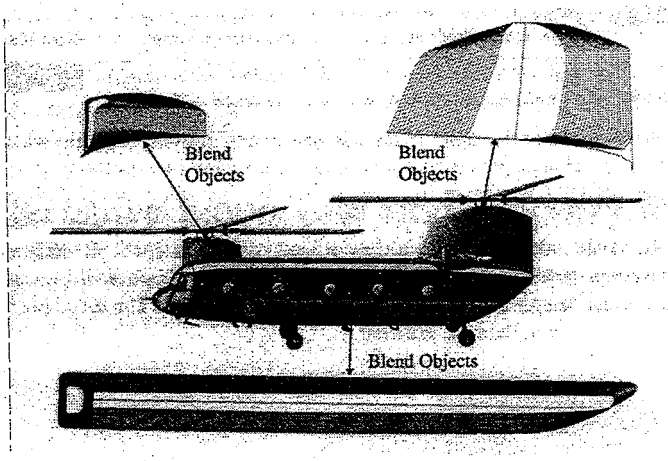
Các nguyên tắc cơ bản của hiệu ứng Blend tương đối đơn giản.

Hiệu ứng Blend cho phép bạn tạo nhiều đối tượng được liên kết động có các đặc tính dựa trên sự chuyển biến giữa hai hoặc nhiều đối tượng điều khiển. Thuật ngữ Blend có thể làm cho người dùng bối rối vào giai đoạn đầu bởi vì nó đề cập đến việc hòa trộn màu trong một đối tượng. Để giúp bạn hiểu rõ hơn, hiệu ứng Blend của CorelDRAW 10 trình bày việc hòa trộn màu giữa các đối tượng riêng lẻ và hiệu ứng không chỉ bao gồm màu, mà còn bao gồm tất cả các đặc tính của đối tượng.

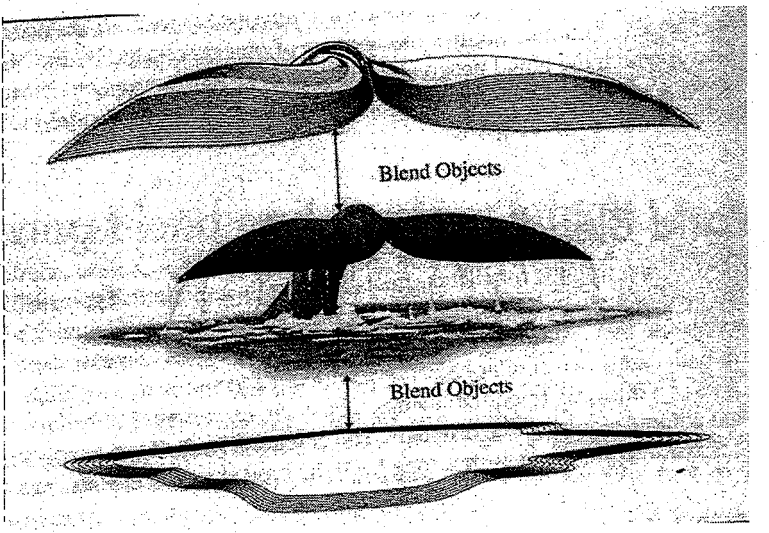
Khi hiệu ứng hòa trộn màu hai đối tượng tiêu biểu được sử dụng, các bước hòa trộn trung gian thay đổi hình dạng, màu, khung, kích cỡ và vị trí được tính toán giữa hai đối tượng. Bạn cũng có thể chỉnh sửa điều kiện của một hiệu ứng hòa trộn màu bằng cách thay đổi các đặc tính của nó mà không cần tiến hành ngay từ đầu. Bạn có thể điều khiển nhiều đối tượng được tạo bởi hiệu ứng màu hoặc thiết lập tỷ lệ cho hiệu ứng. Toàn bộ sự sắp xếp có thể được thiết lập để thực hiện theo đường dẫn đối tượng chuyên biệt hoặc hiệu ứng hòa trộn màu có thể được chia thành các hiệu ứng nhỏ.

Hiệu ứng Blend trong thế giới thực

Các hiệu ứng Blend có vô số ứng dụng. Tiêu biểu là các hiệu ứng Blend được sử dụng để tạo hiệu ứng độ sâu thật. Hình 15.1 và 15.2 trình bày hai trường hợp trong đó các hiệu ứng Blend được sử dụng để tạo nên các hiệu ứng về độ sâu. Trong cả hai trường hợp, hai đối tượng giống nhau được tạo hiệu ứng Blend để mô phỏng vùng bóng hoặc vùng sáng trong bản vẽ. Trong cả hai bản vẽ, các bản sao đối tượng được sắp xếp ở phía trước được định hình dạng và màu tương tự với các bản gốc. Các hiệu ứng Blend được sử dụng đã tạo sự thay đổi màu nhẵn. Đây là ứng dụng tiêu biểu sử dụng cho các hiệu ứng Blend.

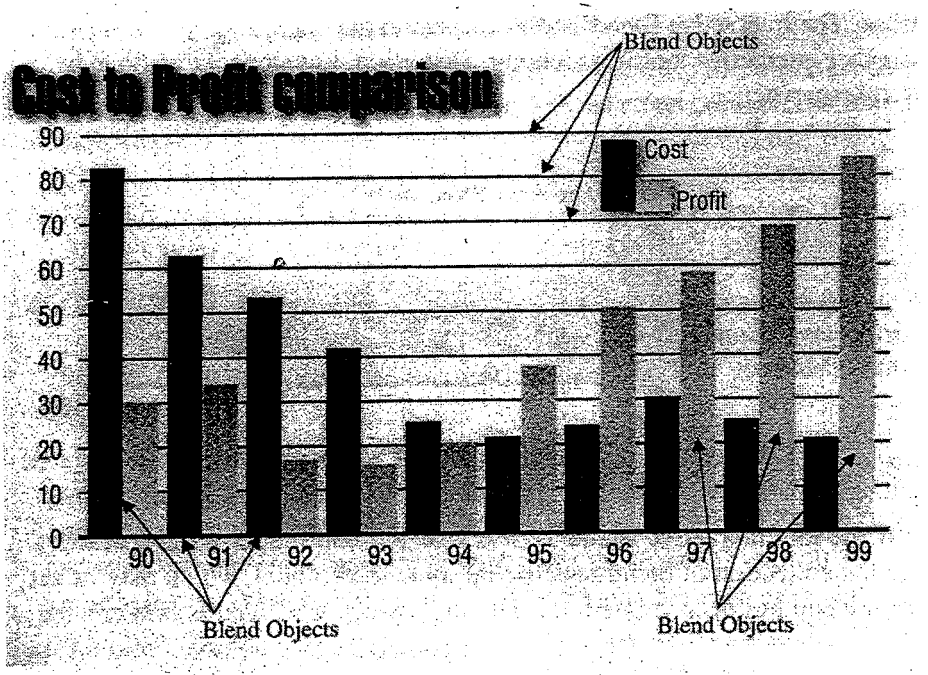


Hình 15.1 Bản vẽ trực thăng Chinook loại kỹ thuật sử dụng các hiệu ứng Blend để tạo các vùng sáng nhằm mô phỏng một hiệu ứng vẽ 3D.



Hình 15.2 Hình dạng của các đối tượng đuôi sử dụng nhiều hiệu ứng Blend cho một hình dạng 3D không đồng nhất, trong khi độ sâu trong nước sử dụng một hiệu ứng Blend hai đối tượng đơn giản.

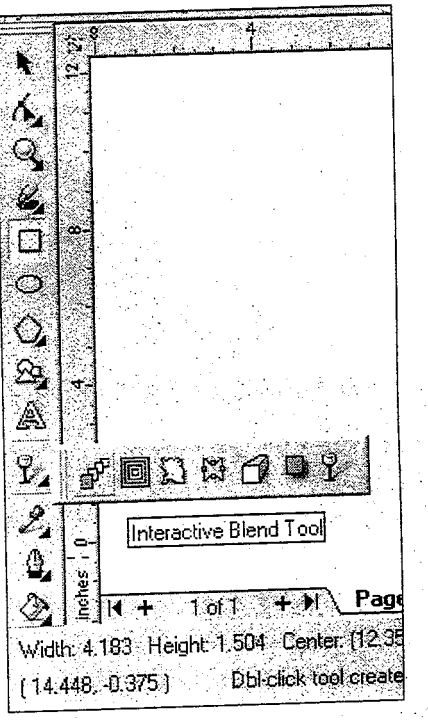
Nhưng thực tế hiệu ứng này có thể sử dụng cho bất kỳ bản vẽ nào khi cần tạo ngay nhiều đối tượng. Hai (hoặc nhiều) loại đối tượng trong CorelDRAW có thể liên quan với hiệu ứng Blend bao gồm các đối tượng giống nhau hoặc các đối tượng hoàn toàn khác nhau. Hình 15.3 trình bày ví dụ về các đối tượng giống nhau được hòa trộn màu để tạo ra nhiều đối tượng cho mục đích tạo nhanh một biểu đồ kỹ thuật. Trong trường hợp này, các thanh của biểu đồ và các đường tham chiếu nằm ngang được tạo hiệu ứng Blend nhằm tạo nhiều đối tượng cách đều nhau. Các đối tượng được tạo hiệu ứng Blend sau đó được sử dụng để làm hoàn chỉnh bản vẽ.



Hình 15.3 Hầu như toàn bộ các đối tượng trong biểu đồ kỹ thuật này được tạo bằng cách sử dụng hiệu ứng Blend. Các Blend Group được xóa và được điều chỉnh thành các hình dạng mong muốn.

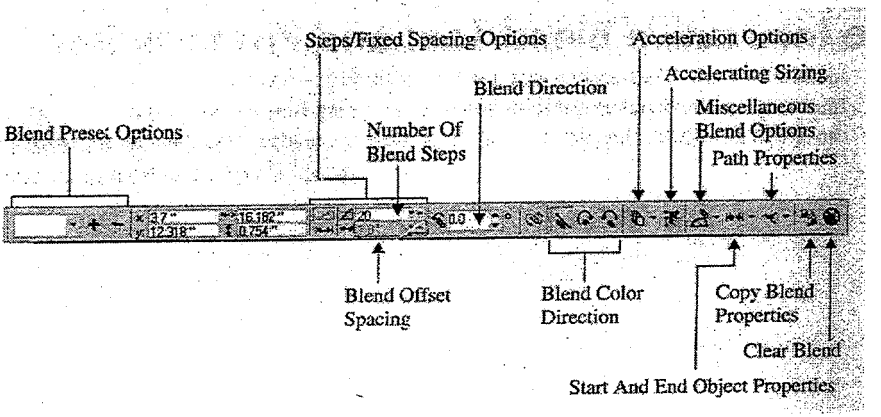
Interactive Blend Tool và Property Bar

Trong CorelDRAW 10, các hiệu ứng Blend chỉ được tạo dựa trên việc sử dụng Interactive Blend Tool kết hợp với các tùy chọn Property Bar. Nếu bạn đã từng sử dụng Blend Docker, thì thành phần giao diện này cũng có sẵn để sử dụng các hiệu ứng Blend và dư thừa với các tùy chọn Interactive Blend Tool và Property Bar. Interactive Blend Tool được định vị trong Toolbox chính, được nhóm với các công cụ tương tác khác để sử dụng cho Contour, Distortion, Envelope, Drop Shadow, và Transparency.



Khi Interactive Blend Tool được chọn, Property Bar định tính chất cho một tập hợp các tùy chọn hòa trộn màu phức tạo, như được trình bày tiếp theo, vốn có thể được cài đặt khi một hiệu ứng Blend đã được tạo. Theo mặc định, bất cứ khi nào các hiệu ứng Blend lần

đầu tiên được tạo, thì một chuỗi gồm 20 đối tượng trung gian xuất hiện giữa hai đối tượng. Từ điểm đó, tất cả các tùy chọn khác phải được điều chỉnh để phù hợp với các nhu cầu của bạn. Tốt nhất là phải biết chức năng của các tùy chọn này và điều chỉnh hiệu ứng một cách thành công sao cho phù hợp với nhu cầu của bạn. Trong nhiều trường hợp, tất cả những gì mà bạn cần phải thực hiện là điều chỉnh nhanh số bước trong khi CorelDRAW 10 thực hiện phần việc còn lại.



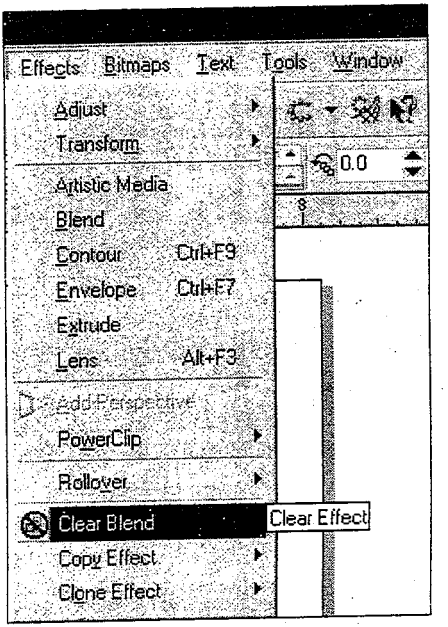
Tạo một hiệu ứng Blend tiêu biểu

Có thể bạn rất nôn nóng để bắt đầu tự tạo các hiệu ứng Blend, trước tiên hãy tạo một hiệu ứng Blend và kiểm tra các kết quả. Để tạo một hiệu ứng Blend tiêu biểu giữa hai đối tượng, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa tạo, hãy tạo hai đối tượng bằng cách sử dụng bất kỳ công cụ nào mà bạn muốn. Sử dụng các đặc tính khung hoặc tô màu và sắp xếp chúng trên trang của mình.
2. Chọn Interactive Blend Tool từ Toolbox chính. Lưu ý rằng cursor thay đổi các điều kiện và Property Bar định tính chất cho một tập hợp các tùy chọn được tô xám. Chúng có sẵn khi hiệu ứng Blend được sử dụng.
3. Sử dụng cursor Interactive Blend Tool và một tác vụ nhấp và rê, nhấp ở trên hoặc bên trong một đối tượng và rê cho đến khi

cursor ở trên hoặc ở bên trong một đối tượng khác. Lưu ý khi nhả nút chuột, các đối tượng mới hiển thị giữa chúng và Property Bar hiển thị với tất cả các tùy chọn có sẵn. Bạn vừa mới tạo một hiệu ứng Blend mặc định giữa các đối tượng.

Thủ thuật *Để xóa hoàn toàn một hiệu ứng Blend khỏi các đối tượng, hãy nhấp phần Blend của hiệu ứng để chọn nó và chọn Effects/Clear Blend; hoặc trong khi sử dụng Interactive Blend Tool, hãy nhấp phần hiệu ứng Blend và nhấp nút Clear Blend trong Property Bar. Ngay lập tức hiệu ứng này sẽ bị xóa và các đối tượng của bạn trở về trạng thái bình thường của chúng.*

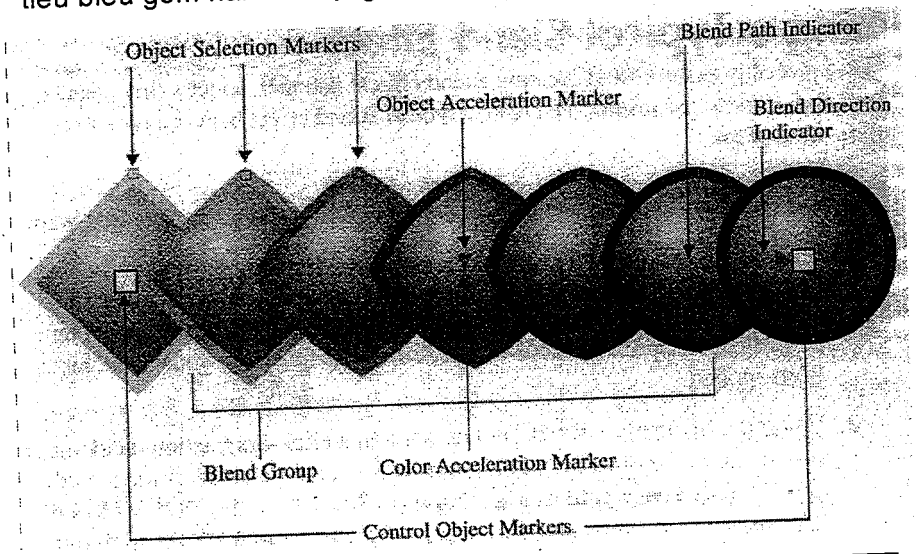


Cơ cấu chi tiết của một hiệu ứng Blend

Để tìm hiểu các thành phần nào của một hiệu ứng Blend điều khiển những gì, hãy kiểm tra một hiệu ứng Blend đang xảy ra. Cơ cấu của một hiệu ứng Blend tiêu biểu gồm hai đối tượng bao gồm

nhiều thành phần chủ chốt. Các đối tượng gốc trở thành các đối tượng điều khiển - bất kỳ sự thay đổi nào đối với những đối tượng cũng sẽ tạo hiệu ứng trên bề mặt của đối tượng. Thành phần của hiệu ứng - được gọi là Blend Group - và các đối tượng điều khiển duy trì mối quan hệ với điều kiện là hiệu ứng Blend vẫn còn nguyên.

Bên cạnh đó, nhiều dấu marker tương tác hiển thị xung quanh hiệu ứng Blend, mỗi dấu marker có một tùy chọn Blend tương ứng trong Property Bar. Trước khi khai thác chức năng của các dấu marker tương tác này và xem chúng ảnh hưởng đến hiệu ứng Blend của bạn như thế nào, hãy kiểm tra các dấu marker và vị trí và tìm hiểu những thành phần nào của hiệu ứng Blend mà chúng biểu thị. Hình 15.4 trình bày các thành phần cơ bản của một hiệu ứng Blend tiêu biểu gồm hai đối tượng tiêu biểu.



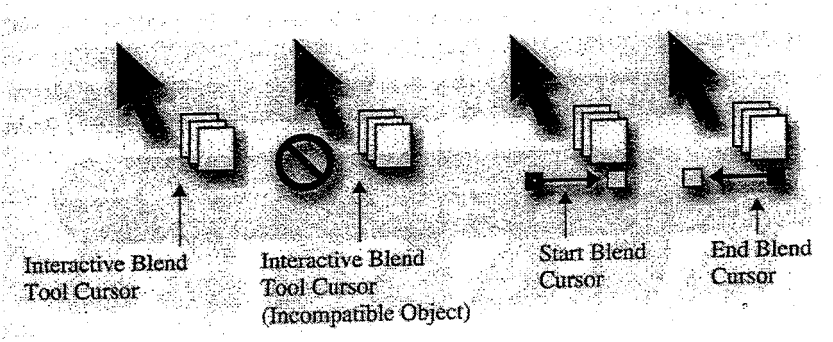
Hình 15.4 Hiệu ứng Blend trực tiếp giữa hai hình dạng cơ bản trình bày các dấu marker tương tác vốn hiển thị xung quanh các đối tượng khi hiệu ứng Blend đang xảy ra.

Việc chọn nhiều thành phần của một hiệu ứng Blend để chỉnh sửa có thể là một tác vụ khó thực hiện ở lần đầu tiên. Để chọn một hiệu ứng Blend hoàn chỉnh bằng cách sử dụng Pick Tool, hãy nhấp

Blend Group. Tác vụ này sẽ chọn hiệu ứng Blend cùng với các đối tượng điều khiển của nó. Để chọn một đối tượng điều khiển, chỉ cần nhấp đối tượng điều khiển. Để biết xem những đối tượng nào đang được chọn, hãy nhớ rằng việc chọn một hiệu ứng Blend làm cho các dấu marker chọn đối tượng của tất cả các đối tượng trong hiệu ứng Blend hiển thị trong khi việc chọn một đối tượng điều khiển cá thể chỉ làm cho các núm chọn của nó hiển thị. Các dấu marker chọn hiển thị dưới dạng các dấu chỉ định giống như các nút cá thể, trong khi các núm chọn hiển thị dưới dạng một tập hợp tám dấu marker màu đen xung quanh một đối tượng.

Thủ thuật *Để vào trạng thái chỉnh sửa của hiệu ứng Blend một cách nhanh chóng trong khi Pick Tool được chọn, hãy nhấp đúp thành phần Blend Group của hiệu ứng. Tác vụ này làm cho cursor ngay lập tức chuyển sang Interactive Blend Tool và các tùy chọn Property Bar kết hợp trở nên có sẵn.*

Khi bạn sử dụng một hiệu ứng Blend, lưu ý rằng Interactive Blend Tool định tính chất cho nhiều trạng thái cursor khác nhau. Trong khi cursor được ấn giữ trên đối tượng của hiệu ứng Blend tương thích, nó hiển thị ở dạng cursor Blend, nhưng nếu đối tượng không tương thích thì nó cũng ở dạng cursor này. Khi hiệu ứng thật sự đang được sử dụng và cursor được nhấp lên trên một đối tượng tương thích thì một bộ chỉ định Start Blend hiển thị. Khi cursor được rê sang một đối tượng tương thích thứ hai, thì một bộ chỉ định End Blend hiển thị.



Chỉnh sửa các hiệu ứng Blend

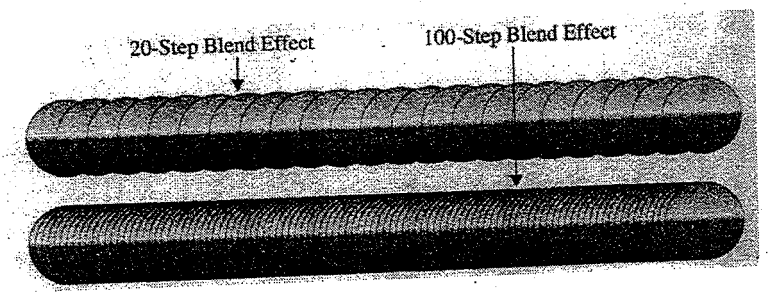
Bạn có thể thực hiện nhiều thứ để thay đổi diện mạo của một hiệu ứng Blend. Thật ra, bạn có thể làm thế, lần đầu tiên khi bạn xem các tùy chọn Property Bar có sẵn, bạn có thể nhận thấy rằng có quá nhiều tùy chọn. Hãy khai thác các tùy chọn của hiệu ứng Blend bắt đầu bằng những tùy chọn bình thường nhất - chẳng hạn như các tùy chọn các bước hòa trộn màu, quay, màu, và gia tốc, và sau đó khai thác đến các tùy chọn phức tạp nhất, bao gồm các đường dẫn của hiệu ứng Blend, các hiệu ứng Blend nhiều điểm, và các hiệu ứng Blend nhiều đối tượng.

Cài đặt các tùy chọn Blend

Các tùy chọn mà bạn có thể cài đặt để điều khiển hiệu ứng Blend ảnh hưởng đến diện mạo của hiệu ứng Blend. Chúng bao gồm các tùy chọn thay đổi giá trị các bước, quay, màu, và gia tốc của các đối tượng Blend, cũng như lưu hiệu ứng cuối cùng là một cài đặt trước.

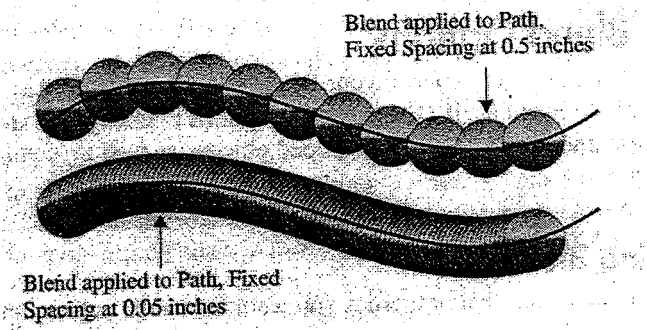
Điều khiển các bước của hiệu ứng Blend

Một trong các đặc tính của hiệu ứng Blend đầu tiên mà bạn muốn thay đổi là số bước trong Blend Group tạo nên hiệu ứng của bạn. Các bước có thể được cài đặt sang một số trong khoảng từ 1 đến 999. Để xác định số bước, hãy nhập một giá trị vào hộp số Property Bar Blend Steps và nhấn ENTER (cách nhanh nhất), hoặc thay đổi giá trị bằng cách sử dụng các tùy chọn điều khiển quay.



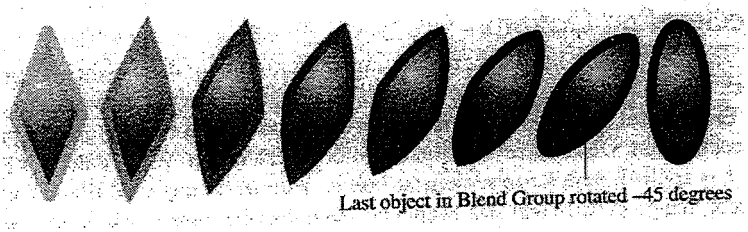
Xác định khoảng cách của hiệu ứng Blend

Nếu bạn sử dụng giá trị khoảng cách chuyên biệt giữa các bước của hiệu ứng Blend, thì bạn nên biết rằng tùy chọn này chỉ có sẵn khi hiệu ứng Blend được sử dụng cho một đường dẫn. Bởi vì khoảng cách giữa các đối tượng điều khiển hiệu ứng Blend phải được ấn định theo chiều dài của đường dẫn được cho. Khi hiệu ứng Blend được sử dụng cho một đường dẫn, bạn có thể chọn tùy chọn Fixed Spacing trong Property Bar và nhập vào giá trị theo đơn vị đo chuyên biệt. CorelDRAW tự động tính toán lần lượt số đối tượng yêu cầu sao cho bằng với chiều dài của đối tượng. Giá trị khoảng trống cố định có thể được cài đặt trong giới hạn từ 0,01 inch cho đến 10 inch với các gia số là 0,01 inch.

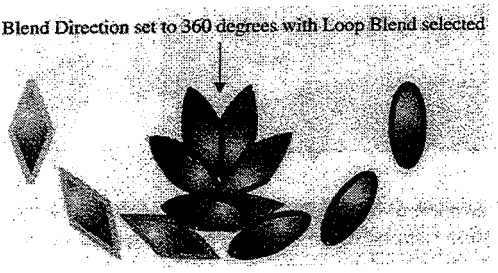


Quay một hiệu ứng Blend

Bạn có thể quay các đối tượng trong Blend Group theo từng số đo góc cố định bằng cách sử dụng tùy chọn Blend Direction. Nhập một giá trị góc dựa trên độ quay mà ở đó các giá trị dương quay các đối tượng ngược chiều kim đồng hồ và các giá trị âm quay chúng cùng chiều kim đồng hồ. Khi áp dụng độ quay, thì đối tượng cuối cùng trong Blend Group được quay 360 độ với các bước trung gian được quay bằng các gia số chẵn bắt đầu từ 0 độ - giá trị quay của đối tượng điều khiển Start Blend.



Khi tùy chọn Blend Direction được cài đặt khác 0 trong Property Bar, thì tùy chọn Loop Blend có sẵn. Việc chọn tùy chọn Loop Blend ảnh hưởng đến việc sử dụng cả hai hiệu ứng quay và hiệu ứng tạo offset cho đường dẫn cho Blend Group. Việc tạo vòng lặp một hiệu ứng Blend hoạt động kết hợp với giá trị Blend Direction tại offset cho các đối tượng từ hướng gốc của chúng và quay chúng một cách đồng thời.

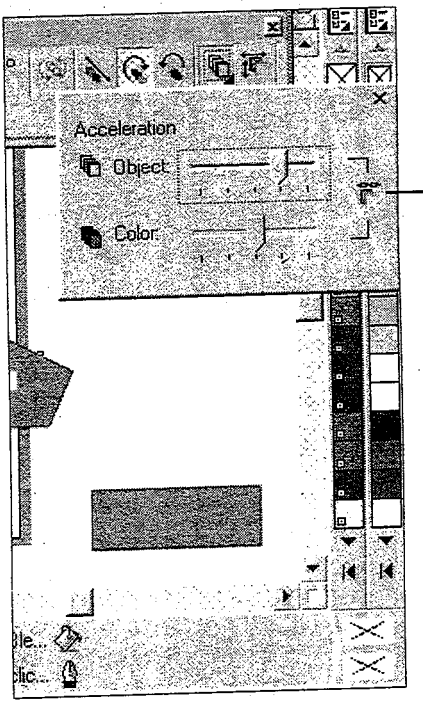


Thay đổi độ quay màu

Khi hiệu ứng Blend mặc định được sử dụng, thì các màu giữa các đối tượng Blend được hòa trộn từ một màu với một màu tiếp theo thành màu nhẵn. Nếu bạn muốn, bạn có thể thay đổi màu này bằng cách sử dụng một trong hai biến đổi Color Blend. Biệc sử dụng sự biến đổi làm cho các màu của hiệu ứng Blend được quay xung quanh bánh xe màu tiêu chuẩn. Chọn Blend Clockwise hoặc Blend Counterclockwise để các màu Blend Group tạo sự thay đổi cho các hiệu ứng nhiều màu sắc trong khi hiệu ứng Blend xảy ra.

Các tùy chọn Acceleration

Các tùy chọn Acceleration có ảnh hưởng đến việc tăng hoặc giảm tỷ lệ mà ở đó các đối tượng Blend Group thay đổi hình dạng khi chúng gia tăng giữa các đối tượng điều khiển End và Start của hiệu ứng. Bạn có thể chọn từ hai nút khác nhau của tùy chọn acceleration: Object Acceleration hoặc Color Acceleration. Khi một hiệu ứng Blend mặc định được sử dụng, thì cả hai cài đặt này được thiết lập trung tính, có nghĩa rằng các đối tượng Blend Group thay đổi màu sắc và kích cỡ giữa hai đối tượng điều khiển. Nếu bạn muốn, bạn có thể thay đổi hai tỷ lệ Acceleration cùng lúc (theo mặc định). Khi hai tùy chọn này được liên kết hoặc thay đổi các tỷ lệ một cách riêng lẻ bằng cách nhấp tùy chọn Unlink Acceleration.

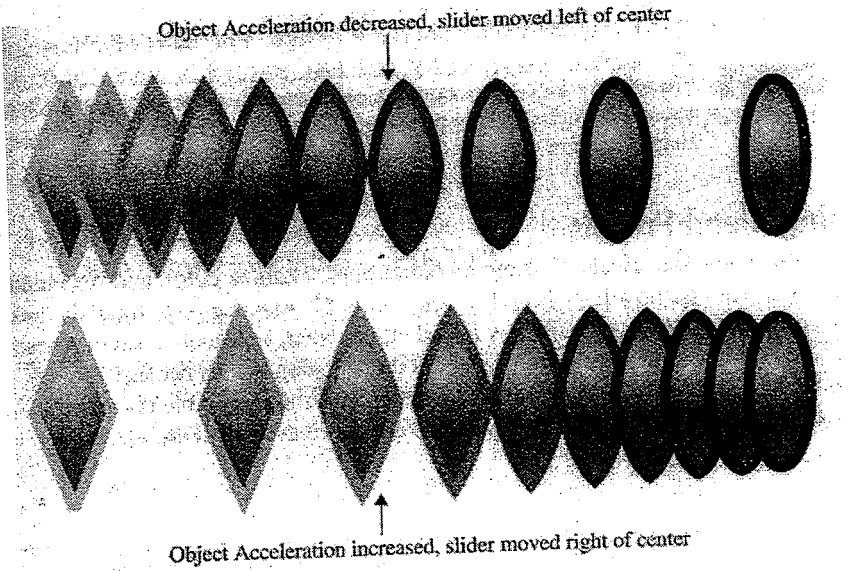


Nhấp để hủy liên kết các bộ trượt Object và Color Acceleration

Để thay đổi tùy chọn Acceleration khi hiệu ứng Blend được sử dụng, hãy nhấp các nút Object và Color Acceleration trong Prop-

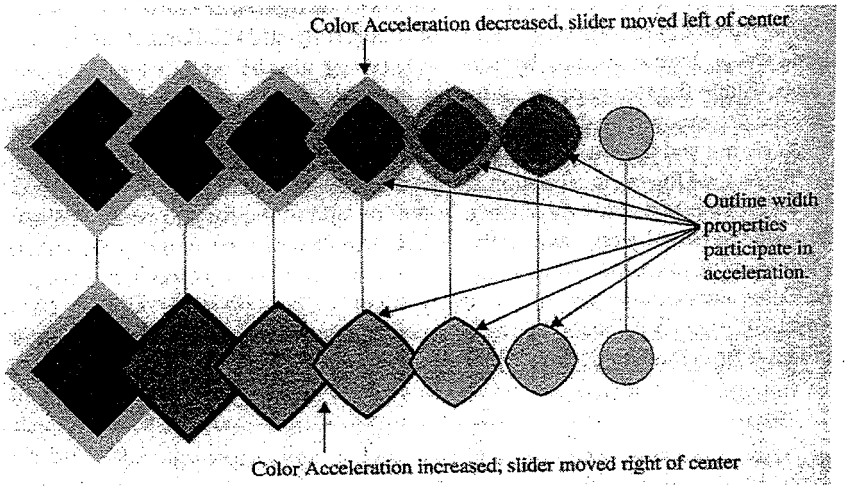
erty Bar để truy cập một menu bật lên và điều chỉnh các tùy chọn điều khiển bộ trượt tương ứng. Nút Unlink Acceleration cũng được định vị trong menu bật lên này. Việc di chuyển một trong hai bộ trượt về phía bên trái của vị trí tâm làm giảm đi sự gia tăng từ đối tượng Start về phía đối tượng End của hiệu ứng Blend. Việc di chuyển một trong hai bộ trượt về phía bên phải sẽ làm tăng sự gia tăng của các đối tượng Blend Group từ đối tượng Start về phía đối tượng End của hiệu ứng Blend. Các dấu marker của tùy chọn Interactive acceleration cũng có thể được sử dụng để điều chỉnh các giá trị này. Trong khi hai tỷ lệ này bị ngắt liên kết, thì việc thay đổi Object Acceleration chỉ ảnh hưởng đến sự gia tăng các hình dạng trong Blend Group. Hình 15.15 trình bày các hiệu ứng tăng và giảm Object Acceleration của một hiệu ứng Blend tiêu biểu.

Trong khi các bộ trượt Object Acceleration bị ngắt liên kết, thì việc thay đổi Color Acceleration chỉ ảnh hưởng đến việc thay đổi trong sự gia tăng các màu khung và các kiểu tô giữa hai đối tượng, không làm thay đổi hình dạng của đối tượng. Việc di chuyển các bộ trượt (hoặc các dấu marker tương tác) về bên trái hoặc bên phải sẽ làm tăng hoặc giảm sự gia tăng. Việc thay đổi Color Acceleration cũng ảnh hưởng đến các đặc tính về độ rộng được sử dụng cho các đường dẫn khung của các đối tượng. Hình 15.6 trình bày các kết quả thay đổi Object Acceleration trong khi ngắt liên kết khỏi các giá trị Object Acceleration.



1. Object Acceleration giảm, bộ trượt di chuyển về phía bên trái 2. Object Acceleration tăng, bộ trượt di chuyển về phía bên phải

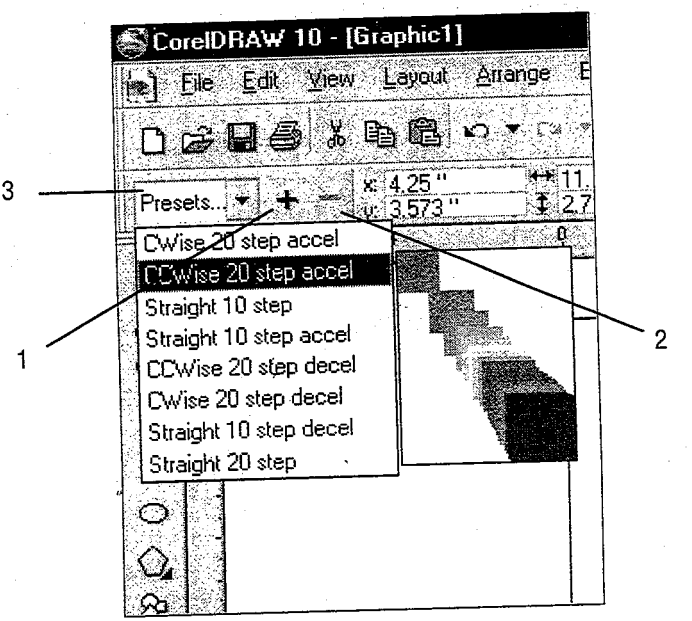
Hình 15.5 Object Acceleration của hiệu ứng Blend ở giữa hai đối tượng này đã bị ngắt liên kết để minh họa các hiệu ứng Object Acceleration tăng hoặc giảm.



Hình 15.6 Các tỷ lệ Acceleration của hiệu ứng Blend giữa hai đối tượng này đã bị ngắt liên kết. Lưu ý rằng tỷ lệ mà tại đó các đối tượng Blend Group được định hình dạng vẫn không thay đổi.

Sử dụng các cài đặt trước của hiệu ứng Blend

Các hiệu ứng thay đổi các bước hòa trộn màu, độ quay, màu, và các tỷ lệ Acceleration của các hiệu ứng Blend được sử dụng đã được xem xét. Các giá trị này góp phần tạo nên các đặc tính cơ bản sử dụng cho hiệu ứng Blend. Bây giờ, hãy xem xét việc lưu các đặc tính Blend làm các cài đặt trước để sử dụng cho các hiệu ứng Blend khác hiện có bởi vì các tùy chọn khác có sẵn với các hiệu ứng Blend - chẳng hạn như các đường dẫn Blend, các hiệu ứng Blend nhiều điểm hoặc các hiệu ứng Blend nhiều đối tượng - được sửdụng bằng tay và có thể không được lưu với các cài đặt trước.

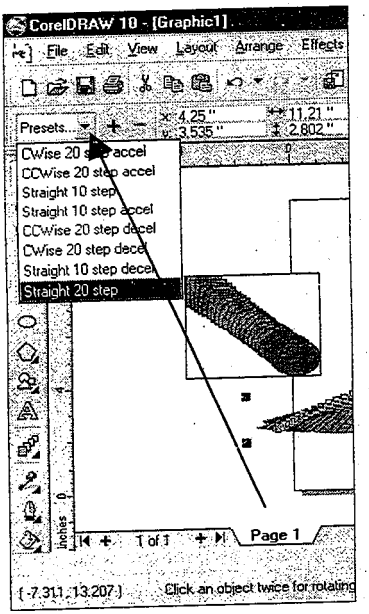


1. Bổ sung cài đặt trước, nhấp để bổ sung hiệu ứng Blend được chọn làm cài đặt trước 2. Xóa cài đặt trước, nhấp để xóa cài đặt trước đã được chọn trong danh sách 3. Danh sách Blend Preset

Các Blend Preset được sử dụng giống như việc sử dụng các tùy chọn điều khiển cài đặt trước khác kết hợp với các hiệu ứng tương tác khác, chẳng hạn như Envelope, Drop Shadow, Contour, Extrude, và Transparency. Các Blend Preset có thể được lưu và được sử dụng lại cho hai hoặc nhiều hình dạng đã được chọn trong tài liệu của bạn. Để sử dụng một Blend Preset đã được lưu cho các đối tượng được chọn và khai thác việc bổ sung hoặc xóa các Blend Preset, hãy thực hiện theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa tạo, hãy tạo và chọn ít nhất hai đối tượng trên trang tài liệu bằng cách sử dụng Pick Tool.
2. Chọn Interactive Blend Tool từ Toolbox chính.
3. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, chọn một hiệu ứng Blend đã được lưu từ danh sách Preset. Các đặc tính của hiệu ứng Blend ngay lập tức được sử dụng và các đặc tính của hiệu ứng

hiện hành hiển thị trong Property Bar.



4. Để lưu một hiệu ứng Blend hiện có làm một cài đặt trước trong khi sử dụng Interactive Blend Tool và Property Bar, hãy nhấp để chọn Blend Group của hiệu ứng và nhấp nút Add Preset (+). Hộp thoại Save As mở. Nhập một tên mới cho cài đặt trước Blend trong hộp File Name và nhấp Save. Blend Preset được bổ sung cho danh sách Preset.

5. Để xóa một Blend Preset đã được lưu, hãy hủy chọn tất cả các đối tượng bằng cách nhấp một khoảng trống trên trang. Chọn cài đặt trước từ bộ chọn Preset List để chọn nó, và sau đó nhấp nút Delete (-) trong Property Bar. Cài đặt trước đã được lưu ngay lập tức bị xóa.

Thủ thuật *Theo mặc định, các Blend Preset đã được lưu được chứa trong folder Program Files/Corel/Graphics10/Draw/Presets/Blend làm các tên thư mục cài đặt mặc định tiêu biểu.*

Các hiệu ứng Blend cao cấp

Nếu bạn cảm thấy thoải mái khi sử dụng các hiệu ứng Blend tiêu biểu và bạn đã hiểu rõ việc xử lý dấu marker tương tác để điều khiển Blend Group, thì bạn có thể muốn tiếp tục sử dụng các kỹ thuật hòa trộn màu cao cấp. Các kỹ thuật hòa trộn màu cao cấp có thể giải quyết những vấn đề khó khăn trong việc minh họa, nhưng hiệu ứng Blend trực tiếp thì không thể. Các hoạt động này bao gồm việc tạo các hiệu ứng Blend nhiều điểm, áp các nút của đối tượng điều khiển hiệu ứng Blend, và sử dụng các hiệu ứng Blend cho các đường dẫn. Nếu như bạn chưa từng sử dụng kỹ thuật này, thì bạn có thể muốn hiểu rõ về các hiệu ứng Blend cao cấp.

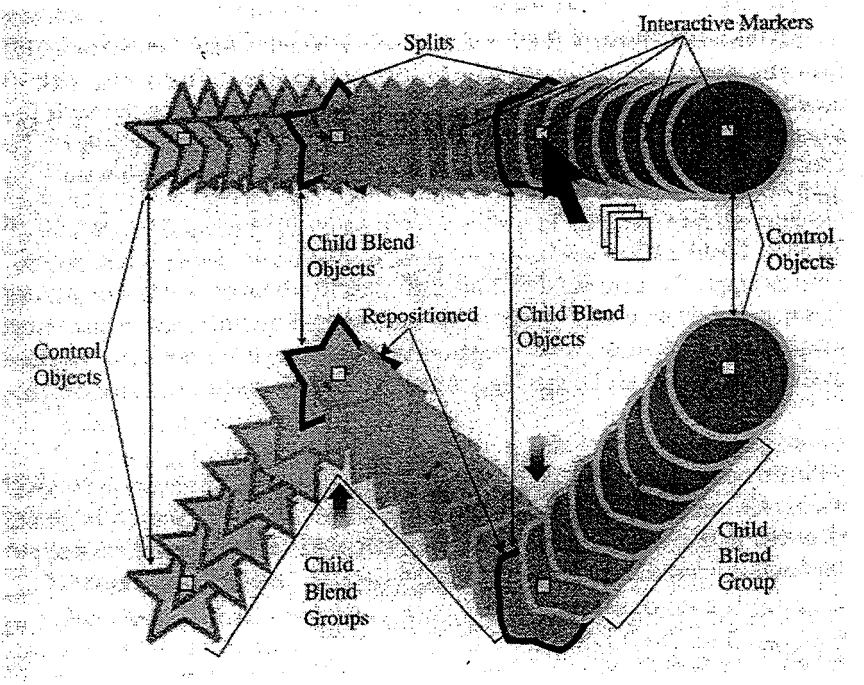
Tạo các hiệu ứng Blend nhiều điểm

Đặc tính của hiệu ứng Blend của CorelDRAW cho phép bạn hòa trộn màu giữa hai hoặc nhiều đối tượng, trong khi hiệu ứng Blend được tạo từ hai đối tượng điều khiển và một Blend Group cá thể - tiêu biểu theo một hướng tuyến tính giữa các đối tượng không có sử dụng đường dẫn. Nếu cần thiết bạn có thể chỉ định các đối tượng cá thể trong Blend Group làm các đối tượng Child của hiệu ứng Blend, làm cho chúng thực hiện chức năng giống như các đối tượng điều khiển của các loại. Các đặc tính của các đối tượng Child Blend này có thể được chỉnh sửa cùng cách với các đối tượng điều khiển vốn ảnh hưởng đến diện mạo và điều kiện của hiệu ứng Blend được sử dụng giữa các đối tượng điều khiển và/hoặc các đối tượng Child Blend khác.

Hoạt động này được gọi là hoạt động phân tách một hiệu ứng Blend. Khi một hiệu ứng Blend được phân tách, thì các đối tượng Blend giữa các đối tượng Child và các đối tượng điều khiển trở thành các Child Blend Group. Việc định lại vị trí cho các đối tượng Child cho phép bạn làm cho các hiệu ứng Blend đi theo các đường dẫn gián tiếp giữa các đối tượng điều khiển. Việc thay đổi các đặc tính của các đối tượng Child ảnh hưởng đến việc tạo của các Child Blend Group giữa các đối tượng điều khiển và các đối tượng Child.

Các đối tượng Child điều khiển hiệu ứng Blend phân tách cũng

có thể được trả về điều kiện gốc của chúng dưới dạng các đối tượng Blend Group, loại bỏ hiệu ứng phân tách. Hoạt động này được gọi là hoạt động kết hợp lại và được thực hiện bằng cách sử dụng lệnh Fuse End. Bạn sẽ bắt đầu khai thác việc sử dụng các lệnh này; nhưng trước khi tiến hành, hãy tự làm quen với việc phân tách và kết hợp lại một hiệu ứng Blend. Hình 15.7 trình bày chi tiết các hiệu ứng trước và sau của hiệu ứng phân tách. Trong trường hợp này, hai đối tượng Blend trong Blend Group đã được chỉ định là các đối tượng Child Blend và đã được định vị lại, gây ra một hiệu ứng Blend nhiều điểm. Lưu ý mỗi lần hiệu ứng Blend được phân tách, thì một tập hợp các dấu marker tương tác mới hiển thị giữa các đối tượng điều khiển và các đối tượng Child Blend trên đường dẫn của Child Blend Group.



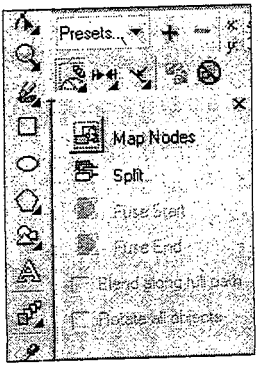
Hình 15.7 Một hiệu ứng Blend gồm 20 bước mặc định giữa hình ngôi sao và hình elíp được áp dụng, trong khi hai trong số các đối tượng Blend Group được phân tách và được di chuyển để tạo nên một hiệu ứng Blend nhiều điểm.

Phân tách và kết hợp lại một hiệu ứng Blend

Việc phân tách một hiệu ứng Blend hiện có có thể được thực hiện bằng cách sử dụng các tùy chọn Interactive Blend Tool và Property Bar hoặc bằng cách chỉ sử dụng Interactive Blend Tool. Việc kết hợp lại một hiệu ứng đã được phân tách được thực hiện cùng cách với việc sử dụng lệnh Fuse End. Để phân tách một hiệu ứng Blend hiện có, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa áp dụng, hãy áp dụng một hiệu ứng Blend và chọn Interactive Blend Tool làm công cụ hiện hành của mình. Lưu ý rằng các dấu marker tương tác dàn xung quanh hiệu ứng của bạn.
2. Chọn đối tượng Blend Group mà bạn muốn hiệu ứng Blend được phân tách và nhấp đúp đối tượng này. Hiệu ứng Blend bây giờ được phân tách. Rê đối tượng này khỏi đường dẫn Blend gốc bằng cách thực hiện tác vụ nhấp và rê trực tiếp trên dấu marker mới mà nó bao gồm. Lưu ý bây giờ nó di chuyển các đối tượng Blend Group khác một cách độc lập.

Bạn cũng có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để phân tách một hiệu ứng Blend vốn có thể rất hữu ích nếu đối tượng mà bạn muốn phân tách từ hiệu ứng Blend khó chọn. Để thực hiện điều này, hãy nhấp nút Miscellaneous Blend Options trong Property Bar và nhấp nút Split (như được trình bày tiếp theo). Cursor ngay lập tức thay đổi sang một targeting cursor, cho phép bạn nhấp đối tượng trên Blend Group nơi mà việc phân tách xảy ra.



Hãy xem xét cẩn thận hiệu ứng Blend của bạn. Lưu ý rằng đối tượng mà bạn đã nhấp đúp bây giờ bao gồm dấu marker đối tượng của chính nó giống với một dấu marker điều khiển. Dấu marker này bây giờ cho biết nó là một đối tượng Child Blend. Cũng nên lưu ý rằng đường dẫn Blend giữa đối tượng Child mới và các đối tượng điều khiển ở đầu và cuối hiệu ứng Blend bây giờ bao gồm các dấu marker Acceleration.

Trả một đối tượng Child Blend về trạng thái gốc của nó cũng là một tác vụ được thực hiện nhanh chóng bằng cách sử dụng các lệnh Fuse Start hoặc Fuse End. Tác vụ này được hoàn tất bằng cách sử dụng Interactive Blend Tool (cách nhanh nhất). Để kết hợp lại một đối tượng Child với Blend Group chứa nó, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Sử dụng Interactive Blend Tool, nhấp để chọn một hiệu ứng Blend hiện có vốn đã bao gồm một hiệu ứng phân tách tại một điểm nào đó dọc theo Blend Group.
2. Định vị hiệu ứng phân tách mà bạn muốn kết hợp lại và nhấp đúp trên dấu marker điều khiển tương tác của nó. Đối tượng Child ngay lập tức được trả về cho Blend Group.

Thủ thuật *Khi một hiệu ứng Blend đã được phân tách tại một hoặc nhiều điểm, bạn cũng có thể sử dụng Pick Tool để chọn các đối tượng Child - cũng giống như các đối tượng điều khiển. Để chọn một đối tượng Child Blend, hãy nhấp lên đối tượng.*

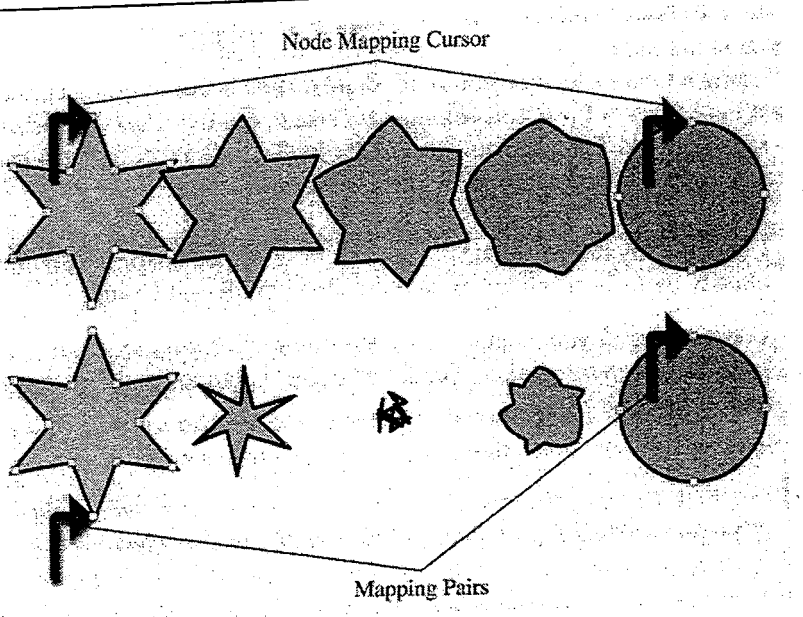
Ánh xạ các nút của đối tượng điều khiển

Khi một hiệu ứng Blend được áp dụng, thì hình dạng của các đối tượng trong Blend Group được tạo tăng dần giữa các đối tượng điều khiển của hiệu ứng Blend. Phía sau phong cảnh, CorelDRAW tính toán vị trí của mỗi nút trên các đối tượng điều khiển và tạo các đường dẫn khung của các hình dạng mới của các bước tạo hiệu ứng Blend để áp dụng, bổ sung vào tất cả các đặc tính khác đang được tạo hiệu ứng Blend. Diện mạo của mỗi bước trong Blend Group

kết quả được tính toán dựa trên việc ánh xạ nút. Theo mặc định, các nút của đối tượng điều khiển được ánh xạ theo vị trí tương đối của chúng. Trong các trường hợp trừu tượng, thì hai đối tượng được ánh xạ là hoàn toàn khác nhau, việc ánh xạ nút mặc định có thể không chính xác là những gì mà bạn dự tính.

May mắn là CorelDRAW cho phép bạn áp các nút của các đối tượng điều khiển với nhau bằng tay để đạt được hiệu ứng Blend mong muốn. Khi tạo hiệu ứng Blend cho các đối tượng phức tạp hoặc cố đạt được một hiệu ứng Blend chuyên biệt, đây là một tác vụ phổ biến. Để ánh xạ các nút trong khi sử dụng các tùy chọn Interactive Blend Tool và Property Bar, hãy nhấp nút Miscellaneous Blend Options và nhấp nút Map Nodes. Cursor hoạt động ngay lập tức trở thành một Targeting cursor. Trong trường hợp này, hãy sử dụng cursor để nhấp cặp nút mà bạn muốn ánh xạ với nhau. Việc ánh xạ nút là một tác vụ gồm hai bước, theo cách đó cursor hiển thị lại sau khi nhấp nút trên đối tượng điều khiển Start Blend, cho phép bạn nhấp một nút tương ứng trên đối tượng điều khiển End Blend (xem hình 15.8).

Ghi chú *Việc áp nút không có sẵn nếu một hiệu ứng Blend đã được phân chia thành một hiệu ứng Blend nhiều điểm.*

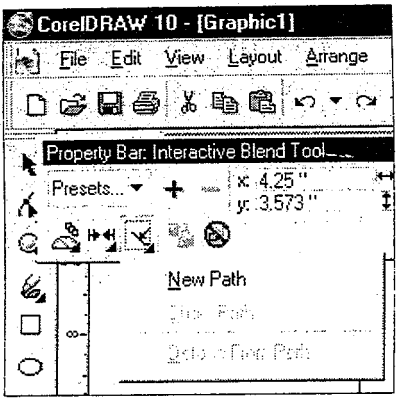


Hình 15.8 Hiệu ứng Blend giữa hình ngôi sao và hình elíp được ánh xạ bằng cách sử dụng hai cặp nút của đối tượng điều khiển khác nhau.

Gán một đường dẫn của hiệu ứng Blend

Việc gán các đối tượng Blend để đi theo một đường dẫn cho phép bạn tạo các hiệu ứng Blend khác thường. Trong những trường hợp này, bạn có thể định vị một cách chính xác và/hoặc khoảng cách đều cho rất nhiều đối tượng đã được chỉ định dọc theo đường dẫn của một đối tượng - một hoạt động mất rất nhiều thời gian bằng cách sử dụng các phương pháp bằng tay. Khi một hiệu ứng Blend được áp dụng cho một đường dẫn, rất nhiều tùy chọn có sẵn cho bạn để điều khiển các đối tượng đã được tạo hiệu ứng Blend. Bạn cũng nên biết một vài kỹ thuật và một vài mẹo. Các đối tượng Blend trên một đường dẫn có thể được quay hoặc tạo offset từ đường dẫn, hoặc chúng có thể được thiết lập để làm đầy đường dẫn bằng cách sử dụng các thủ tục tương đối nhanh. Các hiệu ứng Blend được áp dụng cho các đường dẫn bằng cách sử dụng các lệnh trong nút

Path Property vốn mở một menu bật lên khi Interactive Blend Tool và một hiệu ứng Blend hiện có được chọn.



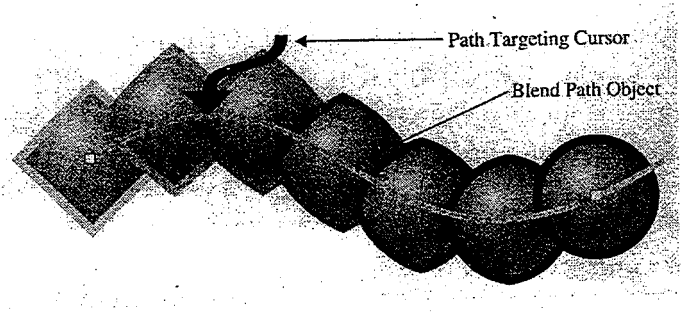
Để áp dụng một hiệu ứng Blend hiện có cho một đường dẫn, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Với một hiệu ứng Blend đã được tạo trên trang tài liệu, và một đường dẫn gần đó đã được mở hoặc đóng, hãy chọn Interactive Blend Tool từ Toolbox chính, và nhấp Blend Group của hiệu ứng để chọn nó.
2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp nút Path Properties và chọn New Path. Lưu ý cursor sẽ thay đổi thành một targeting cursor.
3. Nhấp đối tượng đường dẫn mở hoặc đóng mà bạn muốn làm cho hiệu ứng Blend đi theo, kết quả có ngay lập tức và hiệu ứng Blend bây giờ đi theo đường dẫn của đối tượng đã được nhắm đến. Cũng nên lưu ý rằng hiệu ứng Blend đã thay đổi vị trí để gióng thẳng với đường dẫn một cách chính xác nơi mà nó được định vị. Hình 15.9 trình bày một hiệu ứng Blend đơn giản được áp dụng cho một đường dẫn.

Khi một hiệu ứng Blend được áp dụng cho một đường dẫn, bạn cũng có thể sử dụng vài lệnh khác nếu thuận tiện. Việc chọn New Path khi một hiệu ứng Blend đã được áp dụng cho một đường dẫn cho phép bạn gán một đối tượng khác và mới làm đường dẫn của

hiệu ứng Blend. Để xóa hiệu ứng Blend khỏi đường dẫn, sử dụng lệnh Detach From Path. Nếu hiệu ứng Blend mà bạn áp dụng cho đường dẫn bao gồm quá nhiều bước cho đến nỗi đường dẫn được xếp lớp ở dưới nó bị che giấu - hoặc nếu không thấy được đường dẫn bởi vì đường dẫn không có màu khung - lệnh Show Path cho phép bạn chọn và bật sáng đối tượng đường dẫn để chỉnh sửa.

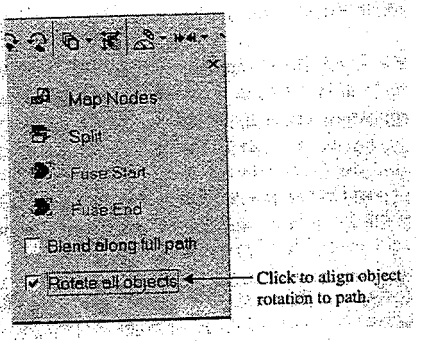
Thủ thuật *Nếu bạn muốn đối tượng đường dẫn mở hoặc đóng mà bạn áp dụng hiệu ứng Blend cho nó không hiển thị trong hiệu ứng cuối cùng, hãy cài đặt màu khung và kiểu tô của nó là None. Điều này cho phép bạn chỉnh sửa đường dẫn vào bất cứ lúc nào mà không cần hủy tạo hiệu ứng hoặc xóa đối tượng đường dẫn gốc để che giấu nó.*



Hình 15.9 Hai đối tượng này được thiết lập để đi theo đường dẫn Bézier mở bằng cách sử dụng lệnh New Path.

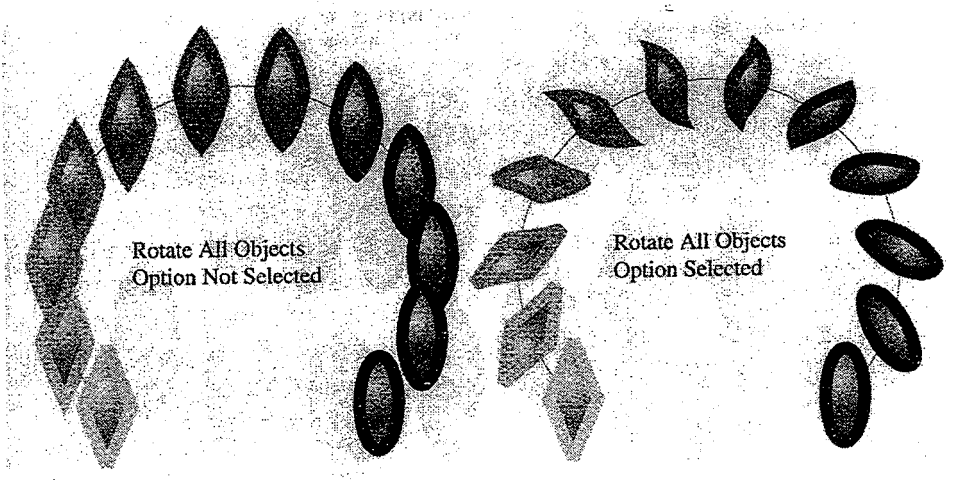
Quay các đối tượng Blend

Theo mặc định, bất cứ khi nào các đối tượng được thiết lập để đi theo một đường dẫn, thì chúng sẽ thực hiện theo bằng cách sử dụng định hướng không được thay thế gốc của chúng. Ví dụ, một hiệu ứng Blend liên quan đến các đường thẳng đứng khi được tạo hiệu ứng cho một đường dẫn làm cho tâm của các đối tượng gióng thẳng với đường dẫn, nhưng hướng của chúng sẽ theo chiều thẳng đứng. Trong trường hợp nào đó, bạn có thể cần các đối tượng Blend Group thật sự gióng thẳng với hướng của đường dẫn để tạo một hiệu ứng thật sự của các đối tượng bị ảnh hưởng bởi hướng đường dẫn.



** Nhấp để gióng thẳng độ quay của đối tượng với đường thẳng.*

Trong những trường hợp này, hãy chọn Rotate All Objects có sẵn trong menu bật nút Miscellaneous Blend Options trong Property Bar khi một hiệu ứng Blend được chọn để đi theo một đường dẫn. Tác vụ này áp dụng các giá trị góc quay cho mỗi đối tượng trong Blend Group để gióng thẳng với hướng của đường dẫn (xem hình 15.10).



1. Tùy chọn Rotate All Objects không được chọn 2. Tùy chọn Rotate All Objects được chọn

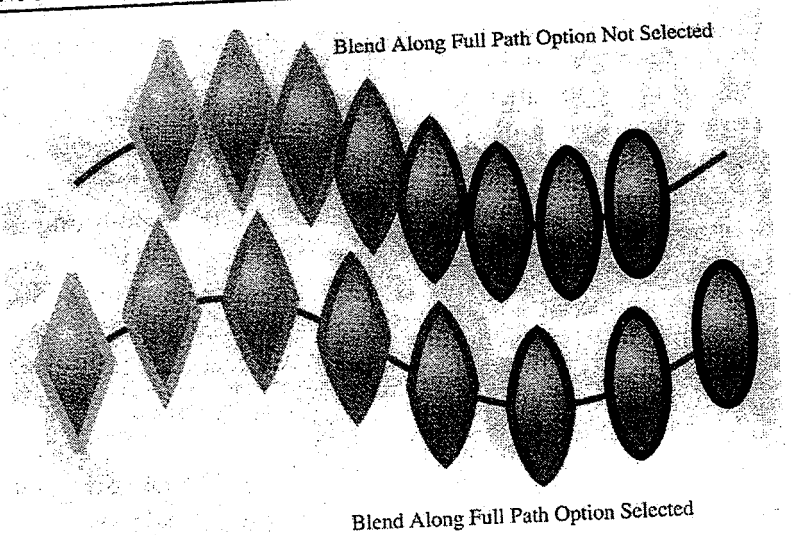
Hình 15.10 Hai hiệu ứng Blend của đường dẫn giống nhau khi một hiệu ứng sử dụng tùy chọn Rotate All Objects.

Tùy chọn Blend Along Full Path

Nếu tùy chọn mà bạn áp dụng hiệu ứng Blend cho nó có chiều dài và kích cỡ đúng để bao trùm toàn bộ hiệu ứng Blend, bạn có thể tự động làm cho Blend Group và các đối tượng điều khiển bao trùm toàn bộ đường dẫn bằng cách chọn tùy chọn Blend Along Full Path trong menu bật các tùy chọn Miscellaneous Blend. Khi tùy chọn này được chọn, thì các gốc tâm của các đối tượng điều khiển trong hiệu ứng Blend gióng thẳng với các nút đầu tiên và các nút cuối cùng của đối tượng đường dẫn Blend. Hình 15.11 trình bày các hiệu ứng sử dụng tùy chọn này khi một hiệu ứng Blend được áp dụng cho một đường dẫn mở.

Điều khiển việc gióng thẳng đường dẫn của đối tượng Blend

Như đã được trình bày trước đây, khi một hiệu ứng Blend được áp dụng cho một đường thẳng, điểm mặc định tại đó tất cả các đối tượng gióng thẳng với đường thẳng được xác định bởi gốc tâm của chúng. Gốc tâm là điểm tại đó tất cả các đối tượng được quay trong khi làm biến dạng góc quay. Phần lớn, việc điều khiển cách mà hiệu ứng Blend gióng thẳng với một đường dẫn là một trong các đặc tính che giấu mà bạn không thể tìm thấy trong bất kỳ hộp thoại hoặc tùy chọn Property Bar nào. Thay vào đó, gốc tâm phải được di chuyển bằng tay bằng cách sử dụng các núm nghiêng và quay của đối tượng. Bằng cách di chuyển gốc tâm của các đối tượng điều khiển của một hiệu ứng Blend, bạn có thể xử lý cách mà các đối tượng điều khiển - và các hiệu ứng Blend mà chúng điều khiển gióng thẳng với đường dẫn mà hiệu ứng Blend được áp dụng cho nó.



1. Tùy chọn Blend Along Full Path không được chọn 2. Tùy chọn Blend Along Full Path được chọn

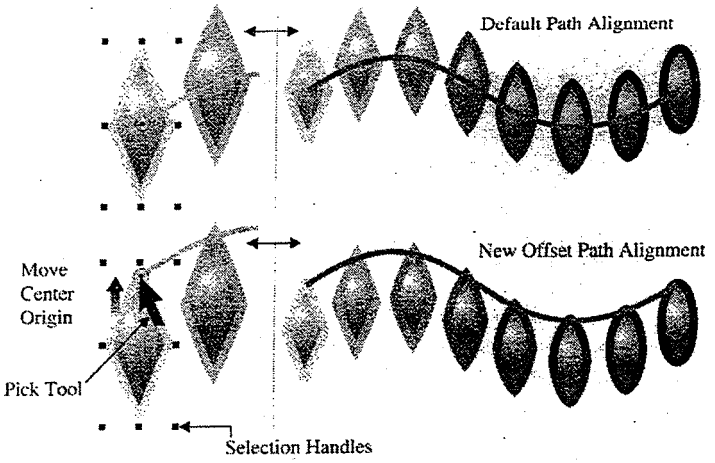
Hình 15.11 Hai hiệu ứng Blend giống với hiệu ứng được áp dụng bằng cách sử dụng tùy chọn Blend Along Full Path.

Ví dụ, hình 15.12 trình bày hai đối tượng được tạo hiệu ứng Blend và được áp dụng cho một đường dẫn. Theo điều kiện mặc định, hiệu ứng Blend định tâm tất cả các đối tượng theo tâm của đối tượng mặc định. Nếu bạn định vị lại cho gốc tâm của một đối tượng điều khiển, thì hiệu ứng Blend tạo offset cách gióng thẳng đối tượng điều khiển với đường dẫn, ảnh hưởng đến cách gióng thẳng Blend Group với đường dẫn. Để di chuyển gốc tâm của một đối tượng, hãy chọn đối tượng với Pick Tool và rê dấu marker của gốc tâm để di chuyển nó. Khi gốc tâm được di chuyển, thì hiệu ứng Blend ngay lập tức được cập nhật.

Xử lý các hiệu ứng Blend nhiều đối tượng

Để sử dụng công cụ Interactive Blend, bạn chỉ cần nhấp và rê giữa các đối tượng khác nhau trên trang tài liệu. Mỗi lần bạn làm thế, một hiệu ứng Blend mới được tạo giữa các đối tượng. Liên kết

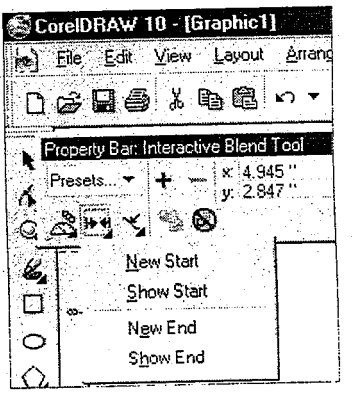
động được duy trì giữa tất cả đối tượng trong một hiệu ứng Blend nhiều đối tượng, có nghĩa rằng bạn có thể chỉnh sửa các đặc tính của các đối tượng điều khiển hoặc định vị chúng lại bất cứ nơi nào trên màn hình và các hiệu ứng Blend được liên kết được cập nhật ngay lập tức. Hình 15.13 trình bày hai hiệu ứng Blend được áp dụng cho ba đối tượng khác nhau với chuỗi nối tiếp của hiệu ứng Blend khác nhau. Bên trái, hình chữ nhật được tạo hiệu ứng Blend với một hình sao, và sau đó với một hình elíp; ở bên phải, một hiệu ứng Blend hình chữ nhật-elíp-hình sao được tạo bằng cách sử dụng cùng các đối tượng.

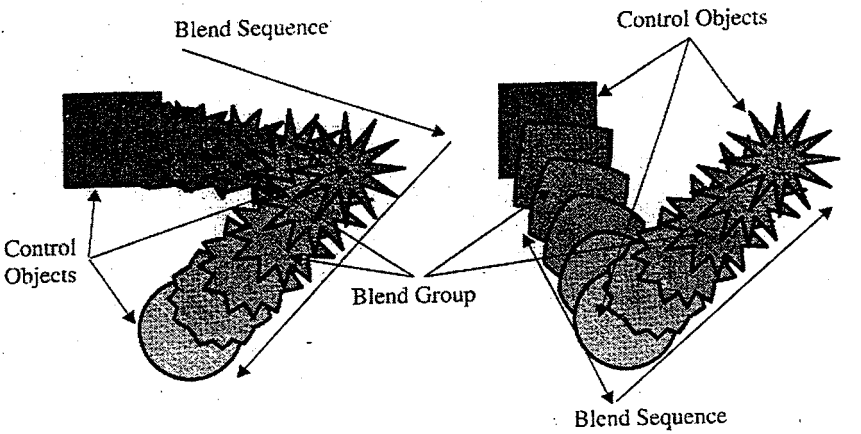


Hình 15.12 Gốc tạm của các đối tượng điều khiển được tạo offset để điều khiển cách giống thẳng các đối tượng Blend với đường thẳng được áp dụng.

Khi một hiệu ứng Blend nhiều đối tượng được áp dụng, mỗi Blend Group được xem là một hiệu ứng Blend riêng lẻ, có nghĩa rằng mỗi Blend Group có các đối tượng điều khiển của chính nó với các đối tượng Start Blend và End Blend. Nếu muốn, bạn có thể thay đổi các đối tượng đầu và cuối vào bất cứ lúc nào bằng cách sử dụng các lệnh của menu bật lên Start Properties và End Properties có sẵn trong Property Bar khi một hiệu ứng Blend được chọn. Đó là lúc

các đối tượng Start và End của hiệu ứng Blend đóng vai trò chủ chốt.





Hình 15.13 Ba đối tượng này được tạo hiệu ứng Blend bằng cách sử dụng ba chuỗi nối tiếp khác nhau.

Nếu bạn không chắc đối tượng nào là đối tượng Start hoặc đối tượng End, hãy chọn các lệnh Show Start hoặc Show End từ menu để làm cho đối tượng tương ứng tự động được bật sáng và được chọn. Việc chọn New Start từ menu làm cho cursor trở thành một targeting cursor, cho phép bạn ngắn liên kết hiệu ứng Blend với một đối tượng và nhắm đến một đối tượng khác. Kết quả là bạn đã

tạo được một hiệu ứng mới mỗi lần nhắm đến một đối tượng khác.. Việc chọn New End cũng thực hiện giống như vậy.

Thủ thuật *Khi làm việc với các hiệu ứng Blend nhiều đối tượng, việc nhấp bất kỳ Blend Group nào trong toàn bộ hiệu ứng cũng sẽ chọn tất cả các đối tượng điều khiển và tất cả các Blend Group. Để chọn một Blend Group chuyên biệt, nhấn giữ CTRL trong khi nhấp một Blend Group. Các đặc tính của hiệu ứng Blend ngang qua nhiều đối tượng chỉ có thể được chỉnh sửa một cách riêng lẻ và chỉ khi được chọn.*

Sau khi hiệu ứng Blend đã được hoàn tất, bạn có thể phân tách hiệu ứng này để sử dụng cho các mục đích khác và ngắt liên kết giữa các đối tượng điều khiển, các đối tượng Blend, một đường dẫn Blend, hoặc tất cả các đối tượng liên quan. Việc phân tách là một tác vụ thực hiện nhanh, nhưng một khi nó xảy ra, hiệu ứng không thể được ráp lại mà không phải tạo lại hiệu ứng ngay từ đầu hoặc bằng cách áp dụng một Blend Preset đã được lưu. Để phân tách một hiệu ứng Blend và chuyển tất cả các đối tượng Blend Group, đường dẫn, điều khiển sang tất cả các trạng thái gốc của chúng làm các đối tượng bình thường, nhấp phải hiệu ứng Blend và chọn Break Blend Apart từ menu bật lên. Các đối tượng điều khiển sau đó trở thành các đối tượng riêng biệt trong khi phần Blend của hiệu ứng vẫn là một nhóm. Để phân tách hoàn toàn hiệu ứng, chỉ cần chọn Blend Group bằng cách sử dụng Pick Tool và chọn Ungroup (CTRL+U) từ menu Arrange.

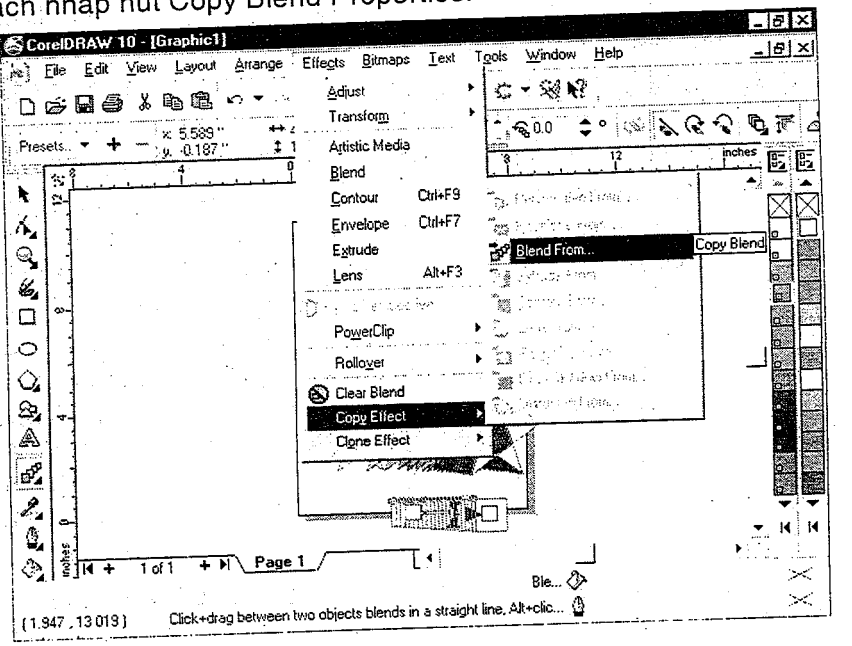
Sao chép và nhân bản các hiệu ứng Blend

Bạn có thể sao chép hoặc nhân bản các hiệu ứng Blend hiện có trong tài liệu mà không cần chọn Interactive Blend Tool. Cả hai hoạt động này được hoàn tất bằng cách sử dụng các menu lệnh.

Sao chép các hiệu ứng Blend

Khi bạn sao chép một hiệu ứng Blend, phải có ít nhất một hiệu

ứng Blend hiển thị và hai đối tượng được chọn trên màn hình. Để sao chép một hiệu ứng Blend, hãy chọn Effects/Copy Effect/Blend From. Cursor hoạt động ngay lập tức trở thành một targeting cursor. Sử dụng cursor này để nhắm đến phần Blend của một hiệu ứng Blend hiện có để sao chép tất cả các đặc tính Blend. Lệnh này cũng được hoàn tất trong khi sử dụng Interactive Blend Tool bằng cách nhấp nút Copy Blend Properties.



Nhân bản các hiệu ứng Blend

Việc nhân bản một hiệu ứng Blend cho ra một kết quả hơi khác. Khi một hiệu ứng được áp dụng qua việc nhân bản, thì đối tượng của hiệu ứng nhân bản chính điều khiển hiệu ứng mới. Bất kỳ sự thay đổi nào đối với đối tượng hiệu ứng nhân bản chính ngay lập tức được áp dụng cho hiệu ứng nhân bản. Bất kỳ sự thay đổi nào đối với các đặc tính nhân bản thay thế cho các đặc tính được áp dụng bởi đối tượng hiệu ứng nhân bản chính với bất kỳ các đặc tính của hiệu ứng không đổi nào vẫn được liên kết vĩnh viễn với hiệu ứng nhân

bản chính. Để nhân bản một hiệu ứng Blend, bạn phải tạo ít nhất một hiệu ứng Blend khác và hiển thị nó. Bạn cũng phải có ít nhất hai đối tượng được chọn trên màn hình.

Để nhân bản một hiệu ứng Blend, hãy chọn Effects/Clone Effect/Blend From. Cursor ngay lập tức chuyển thành một targeting cursor. Sử dụng cursor này để nhắm vào hiệu ứng Blend hiện có mà bạn muốn nhân bản bằng cách nhấp trực tiếp vào phần Blend Group của hiệu ứng.

Sử dụng Blend Docker

Bạn đã biết tất cả các khía cạnh của việc tạo hiệu ứng Blend và các tùy chọn kết hợp của chúng bằng cách sử dụng các tùy chọn Interactive Blend Tool và Property Bar, vốn là cách hiệu quả nhất để áp dụng các hiệu ứng Blend. Trước khi công cụ tương tác tồn tại, tất cả các hiệu ứng Blend đã được áp dụng bằng cách sử dụng Blend Docker. Nếu bạn đã sử dụng CorelDRAW lâu rồi, bạn có thể đã quen thuộc với việc áp dụng các hiệu ứng Blend bằng cách sử dụng docker. Những người dùng phiên bản 9 của CorelDRAW có thể ngạc nhiên khi khám phá ra rằng Blend Docker không có sẵn và không thể được truy cập trong khi sử dụng workspace (không gian làm việc) mặc định của CorelDRAW 9. Những người dùng được yêu cầu tải workspace của CorelDRAW 8 để truy cập nó.

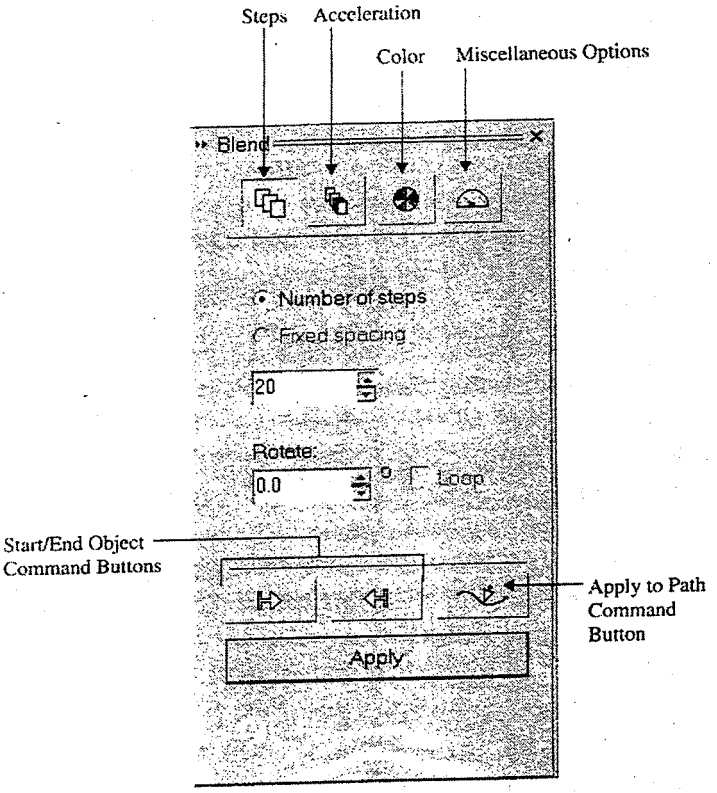
Việc truy cập Blend Docker có sẵn trong các menu lệnh của CorelDRAW 10, vì vậy bạn không cần phải tìm tòi một workspace cũ để mở nó. Để mở Blend Docker cũ, hãy chọn Effects/Blend hoặc chọn Window/Dockers/Blend. Tùy chọn Blend trong docker được tổ chức thành bốn trang docker đã được đặt nhãn bao gồm Steps, Acceleration, Color, và Miscellaneous Options Blend (xem hình 15.14). Mặc dù các tùy chọn trong docker được tổ chức hơi khác, các đặc tính tương tự có thể được áp dụng giống như khi sử dụng Interactive Blend Tool. Tuy nhiên, Blend Docker cho phép bạn chọn nhiều tùy chọn Blend trước khi áp dụng chúng bằng tay bằng cách sử dụng nút Apply.

Tìm hiểu các hiệu ứng Contour

Hiệu ứng Contour của CorelDRAW 10 có hơi phức tạp hơn hiệu ứng Blend, nhưng nó chỉ hiệu quả khi áp dụng các kỹ thuật minh họa. Các hiệu ứng Contour có thể được sử dụng cho vô số mục đích. Chúng cho phép bạn tạo các khung đường dẫn đóng hoặc mở hoàn chỉnh, tạo một đối tượng Contour riêng lẻ, hoặc hàng trăm đối tượng - tất cả chỉ trong khoảnh khắc. Các kết quả của một hiệu ứng Contour giống như các kết quả khi xem một bản đồ địa hình, trong đó các đường thẳng được vẽ để nối các vùng tự nhiên có độ cao bằng nhau. Hiệu ứng này cho phép bạn tạo các đường thẳng có khoảng cách bằng nhau với khoảng cách lớn hoặc nhỏ.

Khi một hiệu ứng Contour được áp dụng cho một đối tượng, thì các hình dạng được liên kết động được tạo. Các hình dạng này được tạo đồng tâm gióng thẳng với gốc tâm của đối tượng được chọn dựa trên hình dạng khung của nó. Hiệu ứng Contour có thể tạo được tạo bên ngoài hoặc bên trong một đối tượng cho một tập hợp các đặc tính tạo vòng bao chuyên biệt. Phía sau phong cảnh, CorelDRAW 10 thực hiện các phép tính toán cho mỗi bước tạo vòng bao trong hiệu ứng. Nó áp dụng khung tiệm tiến và các màu tô dựa trên các đặc tính của đối tượng gốc và các đối tượng được chọn để áp dụng cho các hiệu ứng tạo vòng bao.

Khi hiệu ứng Contour được liên kết với một đối tượng, thì đối tượng sẽ trở thành một đối tượng điều khiển, và các đối tượng được tạo bởi hiệu ứng sẽ trở thành một Contour Group. Bất kỳ sự thay đổi nào đối với các đặc tính của đối tượng gốc ngay lập tức được phản ảnh trong Contour Group liên kết; và khi Contour Group được chọn, các đặc tính của hiệu ứng có thể được chỉnh sửa vào bất cứ lúc nào - mà không phải bắt đầu hiệu ứng ngay từ đầu.



Hình 15.14 Blend Docker làm cho nó trở lại vùng làm việc của CorelDRAW 10.

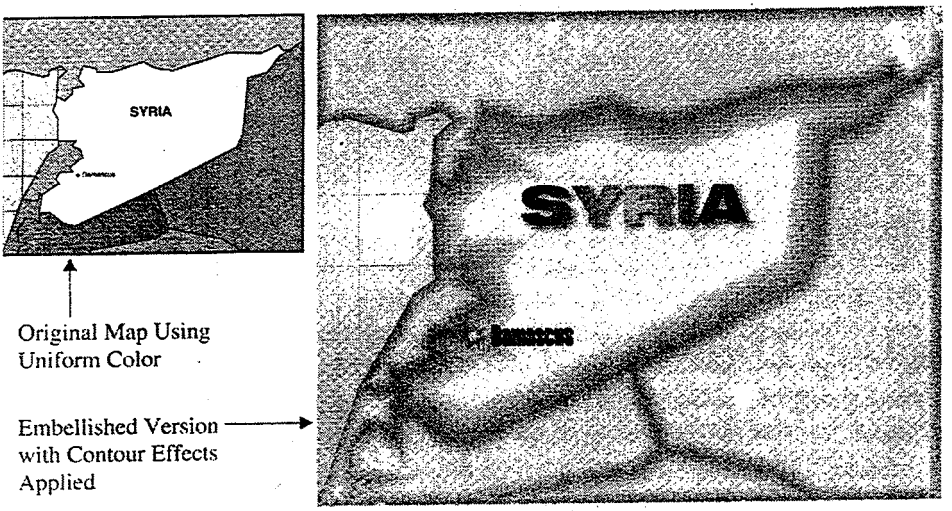
Khám phá hiệu ứng Draw's Contour

Trước tiên chúng ta hãy xem hiệu ứng này cho phép bạn thực hiện những gì. Một trong các công dụng thực tiễn nhất sử dụng cho các hiệu ứng Contour là mô phỏng độ sâu, tương tự với hiệu ứng Draw's Blend. Thuận lợi ở đây là bạn không cần tạo một đối tượng thứ hai với điều kiện là bạn muốn hiệu ứng cuối cùng được tạo.

Hình 15.15 trình bày hai phiên bản của một bản đồ đồ họa. Một phiên bản của bản đồ sử dụng một màu đồng nhất để phân biệt và

bật sáng các vùng địa lý chuyên biệt, trong khi một phiên bản còn lại sử dụng các hiệu ứng Contour để tạo một cảm giác về độ sâu cho hình đồ họa tương tự. Trong ví dụ, các đối tượng điều khiển vẫn sử dụng màu đồng nhất, nhưng hiệu ứng Contour sử dụng một màu hơi khác với khoảng cách giữa các đối tượng được cài đặt là rất nhỏ để tạo nó một sự chuyển tiếp màu nhẵn giữa đối tượng gốc và đối tượng Contour cuối cùng của hiệu ứng.

Hình 15.16 trình bày một hiệu ứng text được tạo bằng cách sử dụng một hiệu ứng Contour. Trong trường hợp này, các ký tự được chuyển thành các đường cong trước khi một hiệu ứng Contour được áp dụng cho bên trong của các hình dạng. Các hình dạng ký tự gốc thực hiện chức năng giống như các đối tượng điều khiển và được tô bằng các kiểu tô linear Fountain từ màu đen sang màu trắng bằng cách sử dụng Interactive Fill Tool tại một góc 30 độ. Mỗi bước trong hiệu ứng Contour được áp dụng cũng sử dụng cùng kiểu tô linear Fountain vốn có ảnh hưởng đến việc tạo một cảm giác thú vị về độ sâu và làm sáng các hình dạng ký tự. Tương tự với bản đồ mẫu, khoảng cách giữa các bậc được thiết lập rất nhỏ, các bậc riêng lẻ không hiển thị tạo nên sự chuyển biến màu nhẵn giữa các đối tượng điều khiển và các đối tượng Contour. Bóng được bổ sung để tăng cảm giác về độ sâu bằng cách sử dụng Interactive Drop Shadow Tool.



1. Bản đồ gốc sử dụng màu đồng nhất 2. Phiên bản được làm đẹp hơn với các hiệu ứng Contour được áp dụng

Hình 15.15 Vẻ đẹp đồ họa của bản đồ được cải thiện bằng cách sử dụng các hiệu ứng Contour.



Hình 15.16 Hiệu ứng độ sâu mịn trên text được tạo bằng cách sử dụng hiệu ứng Contour và các kiểu tô linear Fountain.

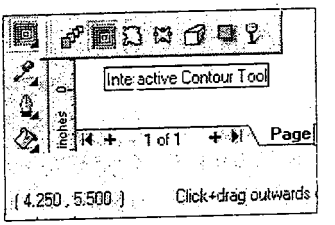
Có hơi khác với ví dụ trước, hình 15.17 trình bày một hiệu ứng text khác khi các hình dạng ký tự gốc được tô màu bằng cách sử dụng một kiểu tô radial Fountain được tạo bằng cách sử dụng Interactive Fill Tool. Hiệu ứng Contour được áp dụng cũng sử dụng cùng kiểu tô với một giá trị bậc thấp được áp dụng cho bên trong của các hình dạng. Một bóng trắng được áp dụng cho hiệu ứng cuối cùng bằng cách sử dụng Interactive Drop Shadow để tạo hiệu ứng rực sáng xung quanh các ký tự.



Hình 15.17 Dạng nghiêng sắc cạnh trên các ký tự text được tạo bằng cách sử dụng hiệu ứng Contour và các kiểu tô radial Fountain.

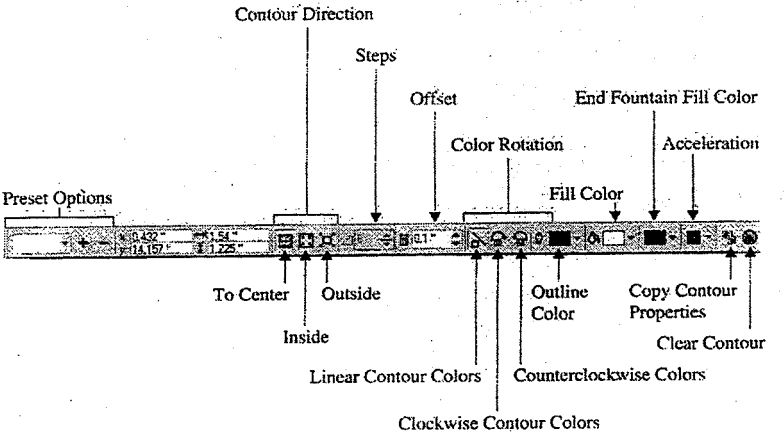
Sử dụng Interactive Contour Tool và Property Bar

Khi áp dụng các hiệu ứng Contour cách nhanh nhất là sử dụng Interactive Contour Tool kết hợp với Property Bar. Interactive Contour Tool được định vị trong Toolbox chính, được nhóm với các công cụ tương tác khác sử dụng cho Blend, Drop Shadow, Envelope, Distortion, Extrude và Transparency.



Khi bất kỳ hiệu ứng nào được áp dụng cho một đối tượng, thì chính đối tượng đó trở thành đối tượng điều khiển sử dụng cho hiệu ứng đó. Bất kỳ sự thay đổi về đặc tính nào đối với đối tượng điều khiển cũng ảnh hưởng đến hiệu ứng liên kết. Nhưng, đối tượng điều khiển luôn luôn giữ được các đặc tính gốc của nó bất kể hiệu ứng nào được áp dụng. Ví dụ, một hình chữ nhật luôn luôn là một hình chữ nhật và các góc của nó vẫn có thể được bo tròn. Một đa giác hình ngôi sao vẫn có thể có số cạnh/đỉnh của nó thay đổi, và hình dạng của nó vẫn có thể được chỉnh sửa bằng cách sử dụng Shape Tool. Các hình elíp vẫn có thể được chuyển thành các vòng cung, ...

Khi Interactive Contour Tool được chọn và một đối tượng được chọn, Property Bar hiển thị tất cả các tùy chọn kết hợp với việc áp dụng các hiệu ứng Contour. Các tùy chọn điều khiển các hiệu ứng Contour bao gồm các tùy chọn được cài đặt trước Contour; Contour Direction; khoảng các offset và các bậc góc quay màu; màu tô và khung; và các tác vụ thuận lợi, chẳng hạn như việc sao chép và xóa các hiệu ứng Contour được áp dụng.



Áp dụng một hiệu ứng Contour

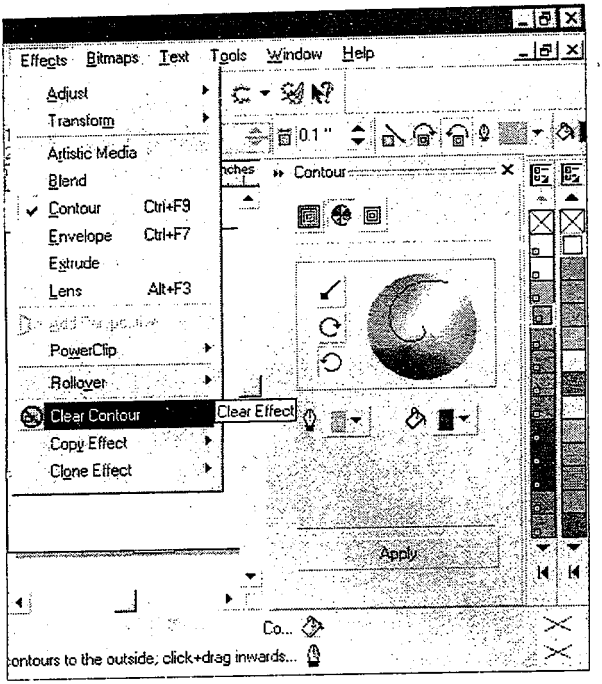
Nếu như bạn muốn áp dụng nhanh một hiệu ứng Contour tiêu biểu cho một đối tượng trong bản vẽ, bạn có thể nôn nóng bắt đầu việc tạo vòng bao ngay lập tức. Trước tiên, hãy tạo một vòng bao

tiêu biểu và kiểm tra các kết quả. Để áp dụng một hiệu ứng Contour tiêu biểu, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa tạo, hãy tạo và chọn đối tượng mà bạn muốn áp dụng hiệu ứng Contour cho nó. Áp dụng bất kỳ đặc tính khung hoặc kiểu tô nào trước khi tiếp tục.
2. Chọn Interactive Contour Tool từ Toolbox chính. Lưu ý cursor sẽ thay đổi điều kiện và Property Bar định tính chất cho các tùy chọn Contour.
3. Sử dụng cursor Interactive Contour Tool và tác vụ nhấp và rê, nhấp đối tượng và rê theo hướng mà bạn muốn hiệu ứng Contour được áp dụng theo hướng đó. Việc rê từ bên trong ra bên ngoài tạo một hiệu ứng Outside Contour, nhưng việc rê theo hướng ngược lại sẽ tạo một hiệu ứng Inside Contour. Gốc rê không ảnh hưởng đến các vòng bao - chỉ ảnh hưởng đến hướng liên quan đến gốc tâm của đối tượng. Lưu ý khi rê, một khung xem trước đối tượng cuối cùng trong hiệu ứng hiển thị.
4. Nhả nút chuột để CorelDRAW thực hiện việc tính toán cho các vòng bao. Hiệu ứng của bạn lúc này đã hoàn tất.

Bạn vừa mới tạo một hiệu ứng Contour tiêu biểu, nhưng việc điều chỉnh hiệu ứng cho phù hợp với nhu cầu hiện tại có thể đòi hỏi bạn phải thực hiện thêm một phần việc. Lưu ý khi nhả nút chuột, các đối tượng mới hiển thị bên ngoài hoặc bên trong đường dẫn khung của đối tượng, và tùy chọn Property Bar Contour Direction hiển thị Contour Direction. Đối tượng được áp dụng với hiệu ứng Contour cũng được dàn xung quanh bởi các dấu marker tương tác. Phần tiếp theo nhận dạng các dấu marker này và giải thích mục đích của chúng và cách xử lý chúng.

Thủ thuật *Để xóa hoàn toàn một hiệu ứng Contour khỏi một đối tượng, hãy nhấp phần Contour của hiệu ứng bằng cách sử dụng Interactive Contour Tool hoặc Pick Tool để chọn nó và chọn Effects/Clear Contour. Hiệu ứng ngay lập tức bị xóa và đối tượng của bạn được trả về trạng thái bình thường của nó.*



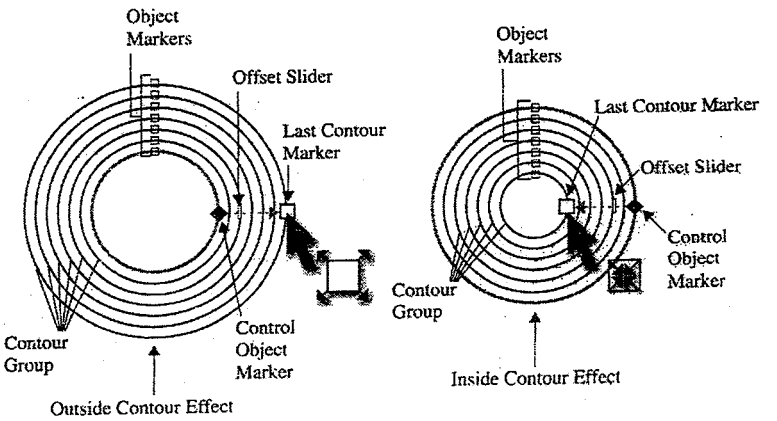
Chỉnh sửa hiệu ứng Contour theo cách tương tác

Khi hiệu ứng Contour đã được áp dụng, bạn có thể thay đổi hoặc chỉnh sửa nó bất cứ khi nào bạn muốn bằng cách sử dụng Interactive Contour Tool kết hợp với các dấu marker tương tác và/hoặc các tùy chọn Property Bar. Khi công cụ này được chọn và một vòng bao được áp dụng đang tiệm tiến, thì một tập hợp các dấu marker tương tác dàn quanh đối tượng điều khiển. Nhiều dấu marker cho phép bạn điều chỉnh các đặc tính của hiệu ứng Contour theo cách tương tác bằng cách sử dụng tác vụ nhấp và rê mà không cần sử dụng Property Bar.

Các dấu marker này có thể được sử dụng để điều chỉnh hướng, khoảng cách, và các giá trị Offset của hiệu ứng. Dấu marker có hình viên kim cương màu đen chỉ định đối tượng nào là đối tượng điều khiển của hiệu ứng. Một hình chữ nhật màu trắng chỉ định đối

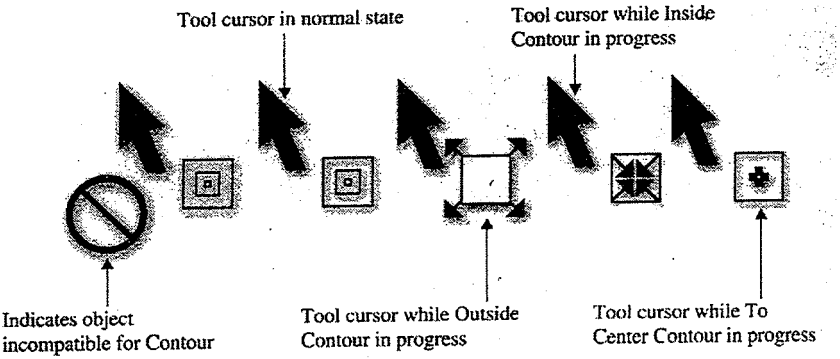
tượng cuối cùng trong Contour Group, và vị trí của nó thiết lập khoảng cách giữa đối tượng điều khiển và đối tượng cuối cùng trong hiệu ứng. Một bộ trượt giữa hai đối tượng này cho phép bạn điều chỉnh khoảng cách giữa các bậc Contour theo cách tương tác vốn thiết lập số bậc bằng cách chia cho hiệu số. Hình 15.18 trình bày sự phân tích cơ bản về một hiệu ứng Contour và nhận dạng các dấu marker tương tác được sử dụng để xử lý nó.

Thủ thuật *Các loại đối tượng khác nhau thích hợp để sử dụng cho các hiệu ứng Contour trong CorelDRAW. Nếu bạn muốn, bạn có thể áp dụng các hiệu ứng Contour cho đường dẫn khép kín, đường dẫn kép, hoặc các đối tượng nhóm. Việc áp dụng các hiệu ứng Contour cho một nhóm các đối tượng sẽ áp dụng hiệu ứng cho tất cả các đối tượng trong nhóm. Một đối tượng được áp dụng với hiệu ứng Contour không thích hợp cho các hiệu ứng khác (chẳng hạn như Extrude, Drop Shadow, và Blend) trừ khi nó được nhóm với đối tượng hiệu ứng Contour được liên kết của nó trước tiên.*



Hình 15.18 Hai elíp tròn có các hiệu ứng Contour giống nhau được áp dụng theo các hướng ngược nhau. Lưu ý các dấu marker tương tác dàn xung quanh các đối tượng.

Cũng nên lưu ý khi sử dụng Interactive Contour Tool, trạng thái cursor thay đổi phụ thuộc vào các điều kiện nào đó. Các cursor khác nhau hiển thị khi rê ra ngoài, vào trong, hoặc đến điểm gần tâm nhất của đối tượng được chọn. Khi ấn giữ trên các đối tượng chuyên biệt, cursor cũng chỉ định xem một đối tượng có thích hợp để sử dụng cho một hiệu ứng Contour hay không.



1. Tool cursor ở trạng thái bình thường 2. Tool cursor khi Inside Contour đang được áp dụng 3. Chỉ định đối tượng không tương thích cho Contour 4. Tool cursor trong khi Outside Contour đang được áp dụng 5. Tool cursor trong khi To Center Contour đang được áp dụng

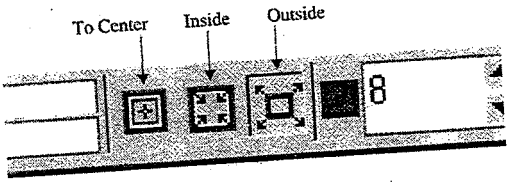
---

Thủ thuật *Để vào một trạng thái đang được chỉnh sửa ngay lập tức khi một hiệu ứng Contour đã được áp dụng cho một đối tượng, nhấp đúp phần hiệu ứng của hiệu ứng Contour bằng cách sử dụng Pick Tool.*

Chọn hướng hiệu ứng Contour

Bên cạnh việc nhấp và rê hiệu ứng Contour để thiết lập hướng, bạn cũng có thể sử dụng các tùy chọn Property Bar để thay đổi hướng - một phương pháp vốn có thể nhanh hơn việc nhấp và rê bởi vì không đòi hỏi khung xem trước tương tác. Việc chọn To Center, Inside hoặc Outside sẽ làm cho các vòng bao được áp dụng theo hướng tương ứng liên quan đến đường dẫn khung viền của đối tượng. Khi Inside hoặc Outside được chọn, bạn có thể thiết lập số

bậc hoặc tạo khoảng cách offset giữa các bậc bằng cách nhập các giá trị vào trong các hộp Steps hoặc Offset torng Property Bar, sau đó ấn phím ENTER.

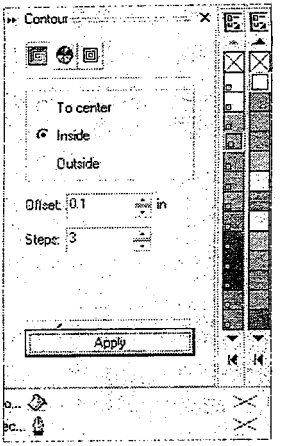


Thủ thuật *Nếu cần, bạn có thể tách Contour Group đã được tạo và ngắt liên kết động với đối tượng gốc bằng cách nhấp phải trên phần hiệu ứng và chọn Break Contour Group Apart từ menu bật lên. Khi một đối tượng điều khiển đã được tách khỏi hiệu ứng liên kết của nó, thì đối tượng điều khiển trở thành một đối tượng bình thường và phần hiệu ứng trở thành một nhóm đối tượng bình thường.*

Contour Direction, khoảng cách Contour, và giá trị Offset được nối liền với nhau, có nghĩa rằng hướng và các giá trị Offset hoặc Step thường ảnh hưởng lẫn nhau. Trong các ví dụ sau, các con số biểu thị cho các đối tượng điều khiển bằng cách sử dụng các giá trị độ rộng khung hơi lớn hơn. Khi hiệu ứng Contour thật sự xảy ra, các giá trị độ rộng khung không đổi đối với tất cả các đối tượng trong hiệu ứng.

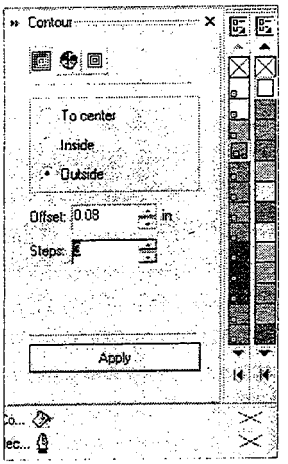
Hiệu ứng Contour Inside

Việc chọn Inside là hướng hiệu ứng Contour làm cho các đối tượng được tạo bởi hiệu ứng Contour ở bên trong đường dẫn khung của đối tượng. Khi áp dụng một hiệu ứng Inside Contour cho một đối tượng, nếu giá trị khoảng cách Offset được nhập vào hộp Offset trong Property Bar vượt quá số bậc mà khoảng cách cho phép, thì giá trị Step tự động giảm xuống cho phù hợp. Hình 15.19 trình bày các kết quả tiêu biểu cho việc áp dụng các hiệu ứng Inside Contour cho các đối tượng khác nhau. Lưu ý trong các ví dụ, các đường dẫn mở không phù hợp cho các hiệu ứng Inside Contour.



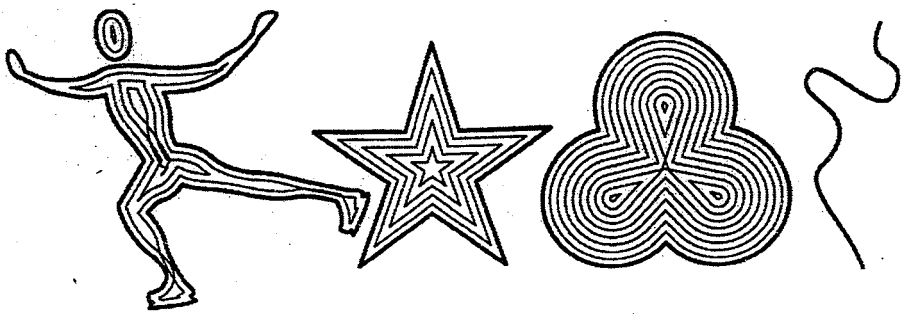
Hiệu ứng Contour Outside

Hiệu ứng Contour Outside đối lập với hiệu ứng Contour Inside. Nó tạo các vòng bao mới bên ngoài đường dẫn khung của đối tượng. Số bậc có thể được thiết lập sang giá trị tối đa là 999, trong khi các giá trị Offset được áp dụng có thể được thiết lập trong giới hạn từ 0.001 cho đến 300 inch. Hình 15.20 trình bày một hiệu ứng Contour tiêu biểu được áp dụng bằng cách sử dụng tùy chọn Outside. Lưu ý các đường dẫn mở không thích hợp cho các hiệu ứng Outside Contour.



Sử dụng tùy chọn To Center làm hướng cho hiệu ứng Contour

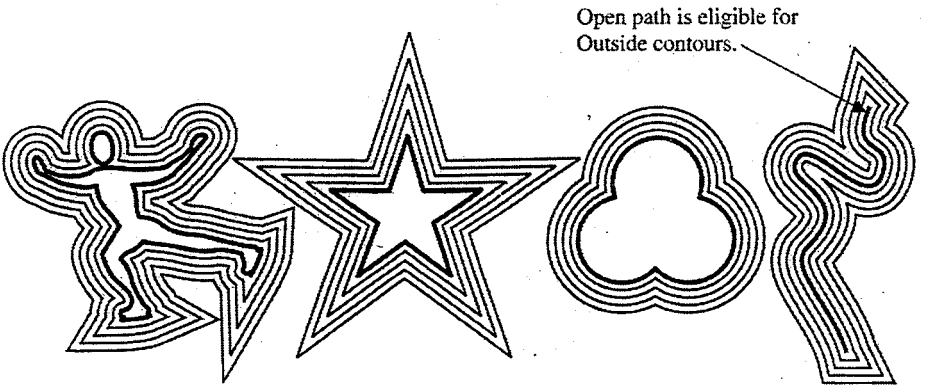
Việc sử dụng To Center làm hướng cho hiệu ứng Contour giúp bạn tạo các vòng bao để làm đầy đối tượng giữa đường dẫn khung của nó và gốc tâm của nó. Khi tùy chọn To Center được chọn, giá trị Offset là biến duy nhất mà bạn có thể thiết lập bởi vì số bậc được tính toán một cách tự động. Hình 15.21 trình bày các hiệu ứng Contour tiêu biểu được áp dụng bằng cách sử dụng tùy chọn To Center. Lưu ý rằng các đường dẫn mở không thích hợp để sử dụng tùy chọn này.



Hình 15.19 Các đối tượng khác nhau đã được áp dụng với một hiệu ứng Contour giống nhau bằng cách sử dụng tùy chọn Inside, một giá trị Step là 4, và một giá trị Offset là 0,05 inch.

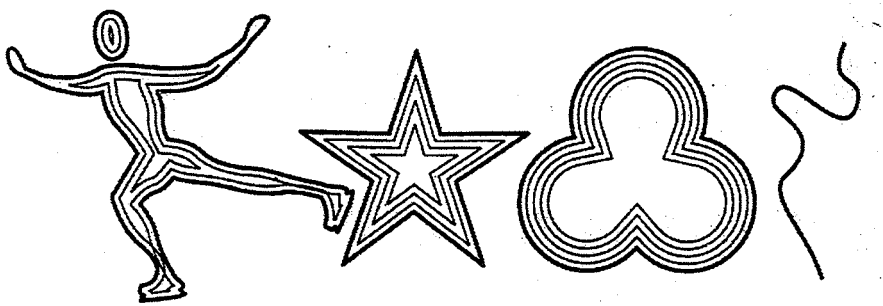
Thiết lập màu cho hiệu ứng Contour

Bên cạnh việc điều khiển các hình dạng vòng bao thật sự, việc điều khiển màu giữa đối tượng gốc và màu của hiệu ứng Contour có lẽ là việc quan trọng nhất để đạt được hiệu ứng thành công. Bạn có thể điều khiển màu theo nhiều cách, bạn có thể sử dụng hiệu ứng này thường xuyên hoặc bạn có thể không cần. Khi hiệu ứng Contour xảy ra, bạn có thể chỉ định sự quay màu phi tuyến tính, điều khiển các màu Pen và Fill cho các trường hợp ứng dụng cơ bản, hoặc các màu tô Fountain sử dụng cho các trường hợp ứng dụng phức tạp.



*Đường dẫn mở thích hợp cho các hiệu ứng Outside Contour

Hình 15.20 Đối với trường hợp các đối tượng tương tự, mỗi đối tượng mô tả các hiệu ứng Outside Contour giống nhau bằng cách sử dụng một giá trị Step là 4 và một giá trị Offset là 0,05 inch.

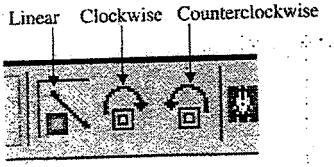


Hình 15.21 Tùy chọn To Center tạo các vòng bao chính xác về phía tâm, trong khi số bậc được tính toán tự động và được xác định bởi giá trị Offset, chiều cao và độ rộng của đối tượng.

Các tùy chọn quay màu

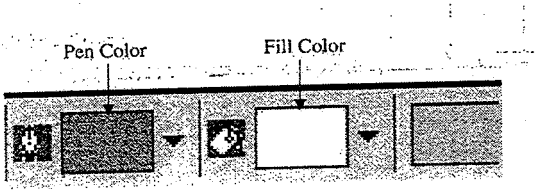
Cũng giống như các tùy chọn màu của hiệu ứng Blend trong CorelDRAW 10, một hiệu ứng Contour tiêu biểu hòa trộn màu tô và

khung viền theo phương thức tiệm tiến đều giữa đối tượng gốc và đối tượng Contour cuối cùng trong hiệu ứng. Đây là điều kiện mặc định sử dụng cho tất cả các hiệu ứng Contour. Đối với các hiệu ứng màu đặc biệt, bạn có thể chọn để quay khung và màu tô theo phương thức tiệm tiến đều. Để thực hiện điều này, hãy chọn Clockwise hoặc Counterlockwise Color, vốn ảnh hưởng đến việc áp dụng các màu tô và khung viền dựa trên các vị trí màu xung quanh bánh xe màu tiêu chuẩn.



Tùy chọn Pen Color

Tùy chọn Pen color điều khiển các màu khung viền của hiệu ứng Contour, làm cho các màu tiệm tiến đều giữa đối tượng gốc và đối tượng Contour cuối cùng trong hiệu ứng. Theo mặc định, nếu đối tượng không có một màu khung được áp dụng, thì tùy chọn này sẽ hiển thị Black làm màu mặc định, nhưng không áp dụng màu cho các vòng bao. Để cài đặt màu khung viền, hãy nhấp bộ chọn Pen color và chọn một màu. Sự thay đổi màu sẽ được áp dụng ngay lập tức.



Tùy chọn Fill Color

Việc cài đặt tùy chọn Fill color tạo hiệu ứng mạnh nhất trên diện mạo của các màu Contour. Theo mặc định, nếu đối tượng không có tùy chọn Fill color được áp dụng, thì tùy chọn này vẫn hiển thị màu đen là màu mặc định, nhưng tùy chọn Fill color sẽ không được áp

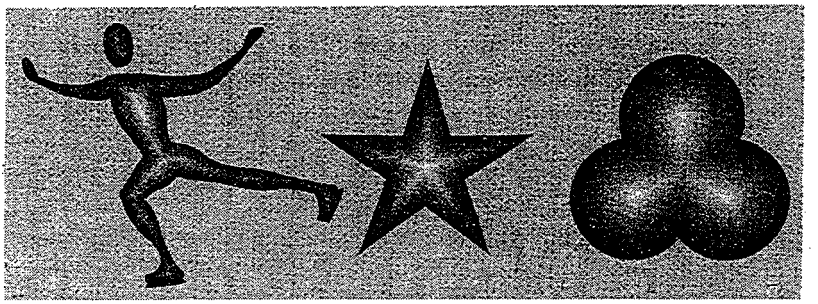
dụng cho các vòng bao. Để cài đặt màu tô, hãy nhấp bộ chọn Fill color và chọn một màu. Sự thay đổi màu sẽ được áp dụng ngay lập tức.

Các hiệu ứng Contour nhẵn

Một trong các kỹ thuật được ưa chuộng nhất khi áp dụng các vòng bao cho một đối tượng là đạt được sự chuyển biến nhẵn giữa màu của đối tượng gốc và các màu Contour. Việc đạt được màu nhẵn theo phương thức tiệm tiến sử dụng cho hiệu ứng Contour đòi hỏi một số bước được thực hiện để "che giấu" các bước vòng bao riêng lẻ. Bắt đầu bằng cách gán một giá trị Offset đủ nhỏ để che giấu các bước. Giá trị nhỏ nhất có sẵn là 0,001 inch. Bạn có thể nhập giá trị trực tiếp vào ô Offset trong Property Bar khi hiệu ứng Contour xảy ra hoặc sử dụng các tùy chọn điều khiển quay có sẵn để giảm dần giá trị.

Bước thứ hai là loại bỏ các màu khung. Chọn đối tượng gốc bằng cách sử dụng Pick Tool và cài đặt màu Outline Pen sang None. Để thực hiện điều này trong khi đối tượng được chọn, hãy nhấp phải màu None. Kết quả là màu nhẵn tăng dần theo Contour Direction mà bạn đã chọn.

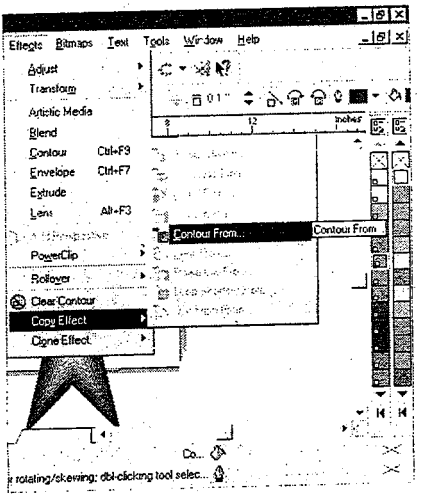
Ví dụ trong hình minh họa sau đây trình bày các đối tượng được áp dụng không có màu khung và một giá trị Offset là 0,001 inch. Các đối tượng gốc được tô các màu Black và Contour Fill đã được cài đặt sang White bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar. Các đối tượng này mô tả hướng To Center của hiệu ứng Contour với sự chuyển biến màu nhẵn. Các bước Contour riêng lẻ không hiển thị.



Kiểu tô màu Fountain

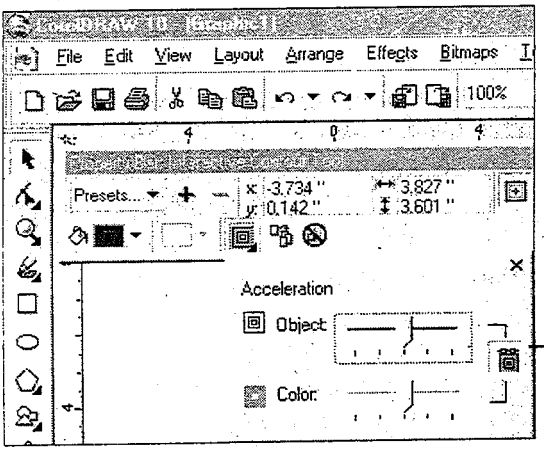
Các hiệu ứng Contour hỗ trợ cho việc sử dụng các kiểu tô màu đặc biệt, chẳng hạn như các kiểu tô Fountain. Khi kiểu tô Fountain được áp dụng cho đối tượng gốc, thì tất cả đặc tính tô màu của Contour Group cũng được áp dụng với cùng kiểu tô màu theo mặc định. Trong những trường hợp này, Property Bar cho phép bạn cài đặt màu cuối cùng trong kiểu tô Contour Fountain. Nếu đối tượng của bạn không bao gồm một kiểu tô Fountain, thì bộ chọn màu vẫn không có sẵn.

Các hiệu ứng Contour có thể được sao chép hoặc nhân bản sang các đối tượng khác. Để thực hiện hoạt động, hiệu ứng mà bạn muốn sao chép hoặc nhân bản phải hiển thị trên màn hình cùng lúc với các đối tượng mà bạn muốn sao chép hoặc nhân bản hiệu ứng sang đó. Để sao chép hiệu ứng Contour hiện có sang đối tượng đã chọn trong khi sử dụng Interactive Contour Tool, hãy nhấp nút Copy Contour trong Property Bar và sử dụng targeting cursor để nhấp một hiệu ứng Contour hiện có. Khi sử dụng Pick Tool, hãy chọn Effects/Copy Effect/Contour From, và sử dụng cùng tác vụ nhắm đích. Để nhân bản một hiệu ứng Contour sang một đối tượng được chọn, hãy sử dụng Pick Tool và chọn Effects/Clone Effect/Contour From, và nhắm đến hiệu ứng hiện có.



Điều khiển tùy chọn Contour Acceleration

Các tùy chọn Contour Acceleration là đặc tính mới của CorelDRAW 10. Chúng ảnh hưởng đến việc tăng hoặc giảm tỷ lệ mà các đối tượng Contour Group thay đổi hình dạng khi chúng tiệm tiến giữa đối tượng điều khiển và đối tượng cuối cùng trong hiệu ứng Contour. Bạn có thể chọn hai tùy chọn gia tốc khác nhau: tùy chọn Object Acceleration và Color Acceleration. Khi hiệu ứng Contour mặc định được áp dụng, thì cả hai tùy chọn này được cài đặt sang trung tính, có nghĩa rằng các đối tượng Contour Group thay đổi màu sắc và kích cỡ đều giữa hai đối tượng điều khiển. Nếu muốn, bạn có thể thay đổi hai tỷ lệ Acceleration đồng thời (mặc định) trong khi hai tùy chọn này được liên kết, hoặc thay đổi một cách riêng lẻ bằng cách nhấp tùy chọn Unlink Acceleration.

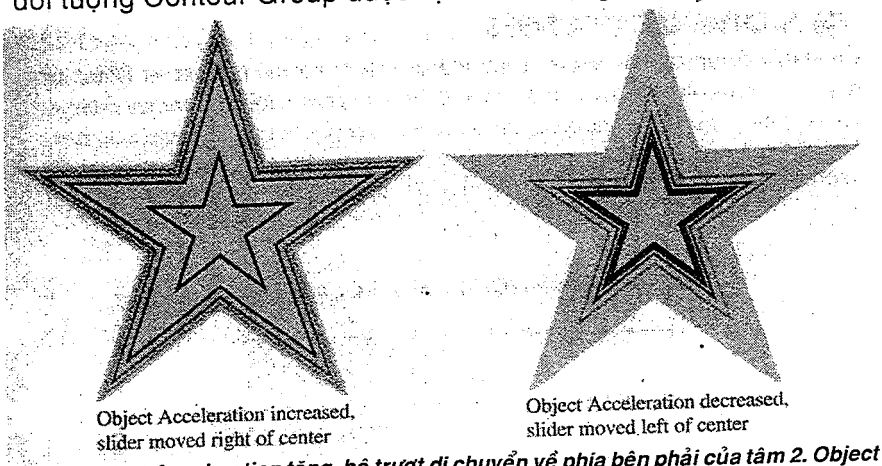


** Nhấp để ngắt liên kết các bộ trượt Object và Color*

Để thay đổi gia tốc trong khi hiệu ứng Contour được áp dụng, hãy nhấp nút Object và Color trong Property Bar để truy cập một menu bật lên và điều chỉnh các tùy chọn điều khiển bộ trượt tương ứng. Nút Unlink Acceleration cũng được định vị trong menu bậc lên này. Việc di chuyển bộ trượt về bên trái của vị trí tâm sẽ làm giảm (hoặc làm chậm) tỷ lệ gia tốc giữa đối tượng điều khiển và vòng bao cuối cùng trong hiệu ứng. Việc di chuyển một trong hai bộ trượt về bên trái của vị trí tâm sẽ làm giảm (hoặc làm chậm) tỷ lệ gia tốc

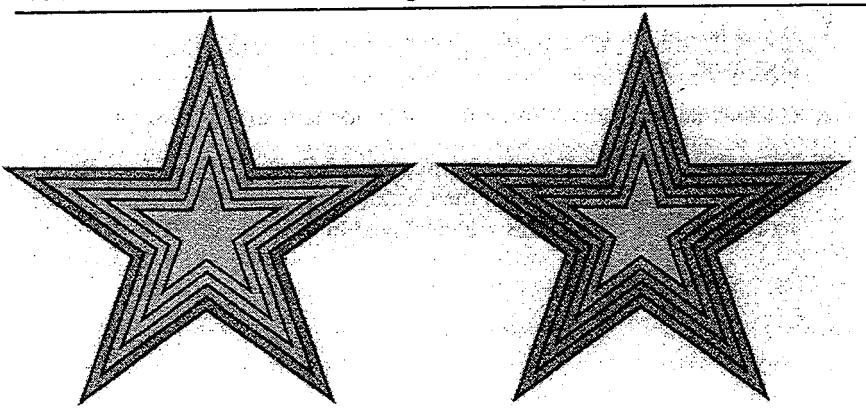
giữa đối tượng điều khiển và vòng bao cuối cùng trong hiệu ứng. Việc di chuyển một trong hai bộ trượt về bên phải sẽ làm tăng gia tốc của các đối tượng Contour Group giữa đối tượng điều khiển và vòng bao cuối cùng trong hiệu ứng. Trong khi hai tùy chọn Acceleration bị ngắt liên kết, thì việc thay đổi Object Acceleration chỉ ảnh hưởng đến việc tiệm tiến của các hình dạng trong Contour Group. Hình 15.22 trình bày các hiệu ứng tăng và giảm Object Acceleration của một hiệu ứng Contour tiêu biểu.

Khi các bộ trượt Object Acceleration bị ngắt liên kết, thì việc thay đổi Color Acceleration chỉ ảnh hưởng đến sự thay đổi tiệm tiến của các màu tô và màu khung viền giữa đối tượng điều khiển và vòng bao cuối cùng trong hiệu ứng, không làm thay đổi hình dạng của đối tượng. Việc di chuyển các bộ trượt (hoặc các dấu marker tương tác) về bên trái hoặc bên phải làm tăng hoặc giảm gia tốc giữa đối tượng điều khiển và vòng bao cuối cùng trong hiệu ứng. Việc thay đổi Color Acceleration cũng ảnh hưởng đến các đặc tính về độ rộng được áp dụng cho các đường dẫn đối tượng khung viền. Hình 15.23 trình bày kết quả thay đổi các tỷ lệ Object Acceleration khi bị ngắt liên kết với các giá trị Object Acceleration. Lưu ý rằng tỷ lệ mà các đối tượng Contour Group được định hình dạng vẫn không đổi.



1. Object Acceleration tăng, bộ trượt di chuyển về phía bên phải của tâm 2. Object Acceleration giảm, bộ trượt di chuyển về phía bên trái tâm

Hình 15.22 Object Acceleration của hiệu ứng Contour giữa hai đối tượng này bị ngắt liên kết để minh họa Object Acceleration tăng hoặc giảm.

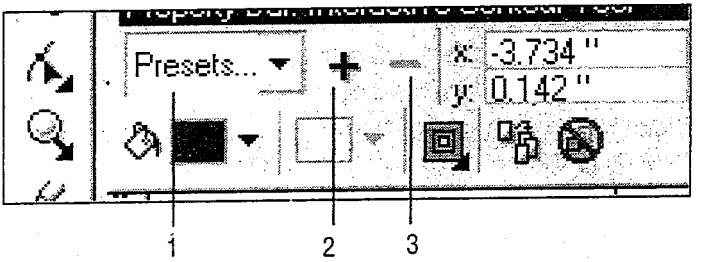


1. Color Acceleration tăng, bộ trượt di chuyển về phía bên phải của tâm 2. Color Acceleration giảm, bộ trượt di chuyển về phía bên trái của tâm

Hình 15.23 Các tỷ lệ Acceleration của hiệu ứng Contour của đối tượng này đã bị ngắt liên kết để minh họa Color Acceleration tăng hoặc giảm.

Sử dụng các Contour Preset

Bạn đã học về các hiệu ứng thay đổi Contour Direction, các bậc, các offset, sự quay màu, các màu Pen và Fill của các hiệu ứng Contour được áp dụng. Các giá trị này góp phần tạo nên các đặc tính cơ bản áp dụng cho hiệu ứng Contour. Tiếp theo, bạn sẽ học về cách lưu các hiệu ứng Contour làm các preset (cài đặt trước) để áp dụng cho các hiệu ứng Contour khác hiện có bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar.



1. Contour Preset List 2. Nhấp để bổ sung hiệu ứng Contour được chọn làm preset 3. Nhấp để xóa preset của hiệu ứng Contour đã được chọn trong danh sách.

Các Contour Preset được sử dụng cùng cách với các tùy chọn điều khiển cài đặt trước khác liên kết với các hiệu ứng tương tác khác chẳng hạn như Envelopes, Drop Shadow, Distortion, Blend, Extrude, và Transparency. Các Contour Preset có thể được lưu và được áp dụng lại cho đối tượng đã được chọn trong tài liệu. Để áp dụng một Contour Preset đã được lưu cho các đối tượng được chọn và khai thác việc bổ sung hoặc xóa các Contour Preset, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa tạo, hãy tạo và chọn một đối tượng trên trang tài liệu bằng cách sử dụng Pick Tool.
2. Chọn Interactive Contour Tool từ Toolbox chính.
3. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, chọn một hiệu ứng Contour đã được lưu từ Preset List. Các đặc tính của Contour ngay lập tức được áp dụng và các đặc tính hiệu ứng hiện hành của nó được hiển thị trong Property Bar.
4. Để lưu một hiệu ứng Contour hiện có làm một preset trong khi sử dụng Interactive Contour Tool và Property Bar, nhấp để chọn phần Contour của hiệu ứng và nhấp nút Add Preset (+). Hộp thoại Save As mở. Nhập một tên mới vào cho Contour preset mới trong hộp File Name và nhấp Save. Contour preset được bổ sung vào Preset List.
5. Để xóa một Contour Preset đã được lưu, hãy chọn preset từ bộ chọn Preset List để chọn nó và nhấp nút Delete Preset (-) trong Property Bar. Preset đã được lưu ngay lập tức bị xóa.

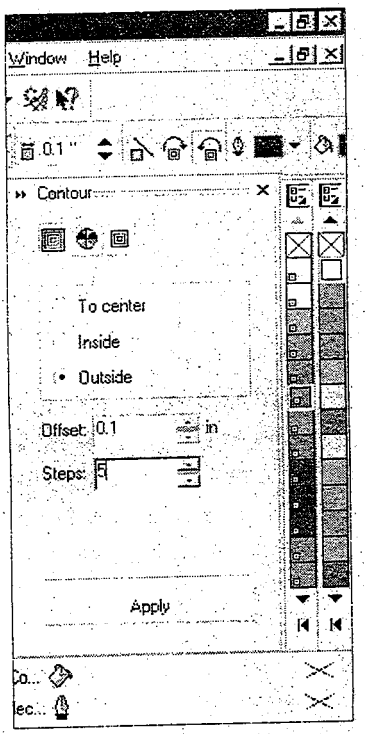
Thủ thuật *Theo mặc định, các Contour Preset đã được lưu được lưu trữ trong folder Program Files/Corel/Graphics 10/Draw/Preset/Contour bằng cách sử dụng các tên thư mục cài đặt mặc định tiêu biểu.*

Sử dụng Contour Docker

Bạn đã học về việc tạo các hiệu ứng Contour bằng cách sử Interactive Contour Tool kết hợp với các tùy chọn Property Bar. Mặc dù đây là cách hiệu quả nhất để áp dụng các hiệu ứng Con-

tour, bạn cũng có thể trở nên quen thuộc hơn với việc áp dụng các hiệu ứng này bằng cách sử dụng Contour Docker cũ.

Để mở Contour Docker, hãy chọn Effects/Contour, hoặc chọn Window/Dockers/Contour (CTRL+F9). Các tùy chọn Contour trong docker được tổ chức thành ba trang docker riêng biệt được truy cập bằng cách nhấp các nút Steps, Color, và Acceleration (xem hình 15.24). Các tùy chọn trong docker này được tổ chức theo cách hơi khác hơn so với trong Property Bar, nhưng các đặc tính tương tự có thể được áp dụng - mặc dầu Contour Docker cho phép bạn chọn tất cả các tùy chọn Contour trước khi bạn áp dụng chúng bằng tay bằng cách sử dụng nút Apply.



Hình 15.24 Nếu bạn không quen với việc sử dụng các công cụ tương tác hoặc nếu bạn thích áp dụng các hiệu ứng Contour bằng tay hơn, thì bạn vẫn có thể thực hiện bằng cách sử dụng Contour Docker.

Chương 16 CorelDRAW 10

ÁP DỤNG CÁC HIỆU ỨNG LENS VÀ TRANSPARENCY

Các hiệu ứng Lens của CorelDRAW cho phép bạn tạo các nét trừu tượng kỳ diệu và tuyệt vời của các đối tượng bản vẽ bằng các phương cách thực tiễn và hữu ích dù mục đích của bạn là sáng tạo hay kỹ thuật. Nếu trước đây bạn chưa bao giờ áp dụng các hiệu ứng này, thì đây là cơ hội để bạn áp dụng chúng. Nếu bạn đã quen thuộc với việc sử dụng chúng, bạn có thể phát hiện một vài thủ thuật quý báu để sử dụng các thấu kính nhất định cho các mục đích minh họa hay biến dạng.

Tìm hiểu các hiệu ứng Lens

Các hiệu ứng Lens có thể được áp dụng cho hầu hết bất kỳ loại đối tượng vector nào trong CorelDRAW 10. Nó mở ra cả hai phương pháp sáng tạo và thiết kế, cũng như cho phép bạn giải quyết các thách thức minh họa bằng kỹ thuật. Thật không may, nhiều người mới bắt đầu sử dụng thường bỏ các hiệu ứng Lens do không hiểu về chúng. Để hiểu rõ sự hoạt động của chúng, hãy tưởng tượng loại hiệu ứng này giống như là nhìn xuyên qua một cửa sổ hay lỗ cửa sổ. Khung xem được nhìn xuyên qua lỗ hở có thể được điều khiển bằng cách thay đổi các đặc tính của kính. Chẳng hạn, một cửa sổ màu về cơ bản là một hiệu ứng Lens mà kính màu sẽ thay đổi màu của các đối tượng được nhìn xuyên qua nó. Nhưng cũng lưu ý rằng hình dạng của kính màu cũng đóng một phần quan trọng.

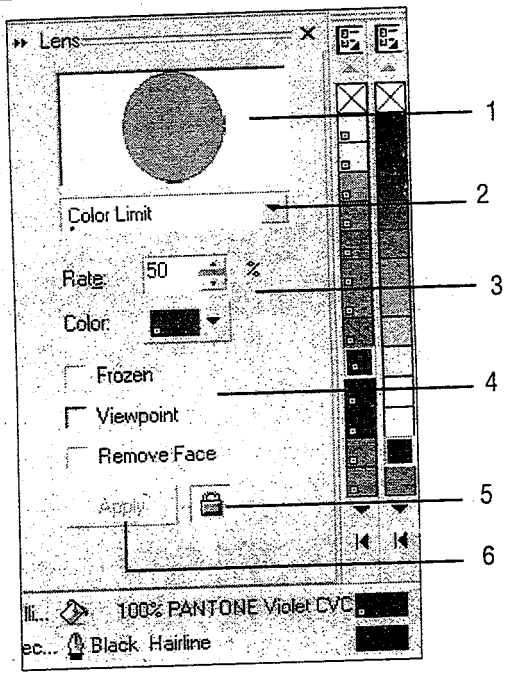
Trong khi sử dụng các hiệu ứng Lens của CorelDRAW 10, các nguyên tắc cơ bản giống nhau được áp dụng. Để đạt được một hiệu ứng một cách thành công, ít nhất phải có hai đối tượng chồng lên nhau - một được xếp ở phía trước tiêu biểu cho cửa sổ hay lỗ cửa

sổ, và đối tượng còn lại được xếp ở phía sau nó để tạo khung xem cửa sổ. Trong khi áp dụng hiệu ứng Lens, đối tượng ở phía trước thay đổi diện mạo của đối tượng (hay các phần đối tượng) được nhìn xuyên qua nó. Các hiệu ứng Lens có thể áp dụng màu, độ khuếch đại, hay sự biến dạng cho các đối tượng bên dưới với các cấp độ khác nhau, và chỉ ở nơi mà hai đối tượng chồng lên nhau làm cho hiệu ứng xảy ra. Bất kỳ đặc tính tô màu nào đã được áp dụng cho đối tượng thấu kính (lens) mới sẽ bị loại bỏ.

Sử dụng Lens Docker

Không giống như các hiệu ứng khác sử dụng các công cụ tương tác và các tùy chọn Property Bar, cách duy nhất để áp dụng một hiệu ứng Lens trong CorelDRAW là thông qua việc sử dụng Lens Docker, được mở bằng cách chọn Effects/Lens hoặc sử dụng tổ hợp phím tắt ALT+F3. Lens Docker (xem hình 16.1) tương đối dễ sử dụng. Nó có một menu xổ xuống để bạn chọn loại thấu kính và một nút Apply để áp dụng các đặc tính thấu kính mà bạn đã chọn trong một đối tượng được chọn, điều này làm cho các đối tượng bên dưới xuất hiện ở dạng khác.

Trong khi một đối tượng được chọn trong tài liệu, cửa sổ xem trước Lens Docker hiển thị một mẫu của hiệu ứng thấu kính được chọn, trong khi đó các tùy chọn khác liên quan đến thấu kính xuất hiện ở bên dưới nó. Lưu ý hiệu ứng này xuất hiện chỉ khi hai đối tượng đã được xếp chồng lên nhau. Bạn có thể áp dụng hầu hết bất kỳ hiệu ứng Lens nào bằng cách sử dụng các bước tắt sau:



1. Cửa sổ xem trước 2. Bộ chọn thấu kính 3. Các tùy chọ thấu kính 4. Các tùy chọn điểm xem 5. Áp dụng khóa 6. Nhấp để áp dụng các thấu kính được chọn

Hình 16.1 Các hiệu ứng Lens được áp dụng chỉ bằng cách sử dụng Lens Docker - không có bất kỳ công cụ nào khác để áp dụng các hiệu ứng này.

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy sắp xếp các đối tượng sao cho chúng chồng lên nhau, và áp dụng bất kỳ các màu tô hay đường nét ngoài nào mà bạn muốn cho cả hai đối tượng. Sử dụng Pick Tool, hãy nhấp vào đối tượng được xếp ở phía trước và mở Lens Docker (ALT+F3).
2. Trong cửa sổ Lens Docker, hãy chọn một hiệu ứng Lens từ danh sách xổ xuống. Lưu ý cửa sổ xem trước hiển thị mẫu trình bày của đối tượng với một mẫu chung của thấu kính được chọn. Dưới menu xổ xuống, bạn cũng có thể nhận thấy các tùy chọn nhất định liên quan đến thấu kính được chọn.
3. Chọn bất kỳ tùy chọn biến đổi nào mà bạn muốn hoặc chấp

nhận các giá trị mặc định và nhấp nút Apply trong Docker. Lưu ý diện mạo của đối tượng bên dưới thay đổi để phản ánh loại thấu kính được áp dụng tại nơi mà hai đối tượng chồng lên nhau.

4. Nếu bạn muốn thay đổi khung xem được nhìn xuyên qua thấu kính, hãy chọn các xác lập tùy chọn khác và nhấp nút Apply để cập nhật các thay đổi bằng tay.

Thủ thuật *Hiện tại CorelDRAW 10 còn có thêm một nút Apply Lock trong Lens Docker. Trong khi tùy chọn này được chọn (trạng thái nút được ấn xuống), bất kỳ sự thay đổi tùy chọn hay loại thấu kính nào được thực hiện trong cửa sổ Lens Docker sẽ được áp dụng ngay lập tức cho đối tượng được chọn.*

Khai thác các hiệu ứng Lens

Qua nhiều năm, các thấu kính trong CorelDRAW hầu như vẫn không thay đổi. Tổng số có 11 loại thấu kính khác nhau. Mỗi thấu kính có tập hợp tùy chọn riêng, các tùy chọn này có thể được thay đổi để tạo sự biến đổi cho mỗi hiệu ứng tùy vào nhu cầu của bạn. Phần sau đây sẽ nêu mỗi loại thấu kính này và mô tả các ví dụ của các hiệu ứng được áp dụng nhờ sử dụng các tùy chọn tiêu biểu. Để xem xét kỹ hơn các hiệu ứng này, hãy mở file CorelDRAW được chỉ định trên CD-ROM kèm theo, trong folder thư mục CorelDRAW 10: Official Guide/Tutorial/Chapter 16. Vì nhiều hiệu ứng ở đây điều khiển màu nên chắc chắn các ví dụ này sẽ xuất hiện trong phần màu của cuốn sách này, được chỉ ra bởi các phần tham chiếu như sau: xem "chủ điểm" trong phần màu và mở file Tutorial/Chapter 16/Color filename.

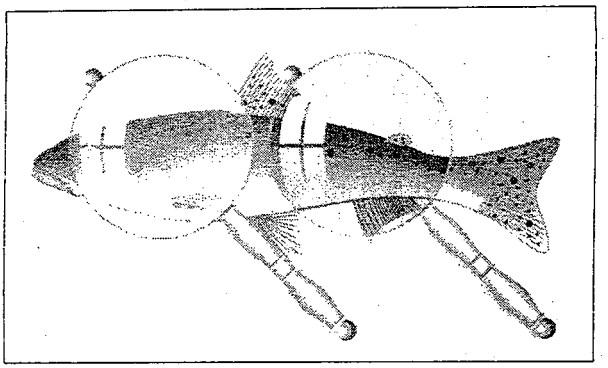
Trong mỗi ví dụ sau đây, ảnh minh họa của một kính xem kiểu cũ sẽ cho thấy các hiệu ứng. Trong khi kính xem là một ảnh minh họa gồm nhiều đối tượng được nhóm lại với nhau, chỉ có elíp thật sự đại diện cho thấu kính là đã được áp dụng hiệu ứng Lens. Trong mỗi trường hợp, loại thấu kính và các tùy chọn đặc trưng đã được

thay đổi để minh họa các kết quả tiêu biểu khi chúng ảnh hưởng đến ví dụ vẽ đồ họa vector.

Thủ thuật *Trong khi áp dụng một hiệu ứng Lens và chọn các tùy chọn thấu kính, bạn có thể cập nhật hiệu ứng này mỗi khi các tùy chọn được thay đổi bằng cách nhấp vào nút Apply Lock trong Lens Docker. Điều này sẽ làm cho các đặc tính mới ngay lập tức được áp dụng cho đối tượng thấu kính được chọn.*

Thấu kính Brighten

Thấu kính Brighten có các tính năng mạnh. Màu được áp dụng cho các đối tượng được nhìn xuyên qua thấu kính Brighten có thể xuất hiện ở dạng sáng hơn hay tối hơn. Phụ thuộc vào giá trị phần trăm Brighten Rate được chọn. Giá trị Brighten Rate có thể được xác lập trong dãy từ -100 đến 100. Việc chọn các giá trị dương làm cho màu của các đối tượng bên dưới trở nên sáng hơn, trong khi việc chọn các giá trị âm làm cho chúng trở nên tối hơn, như minh họa ở hình 16.2. Một giá trị Brighten Rate là 25%, làm sáng các đối tượng bên dưới, đã được áp dụng cho ví dụ bên trái; trong khi một giá trị Brighten Rate là -25 (giá trị âm), ảnh hưởng đến tất cả các màu được nhìn xuyên qua thấu kính, đã được áp dụng cho ví dụ bên phải. (Xem hiệu ứng thấu kính Brighten trong phần màu của cuốn sách này, và mở file Tutorial/Chapter 16/brighten.cdr).



Hình 16.2

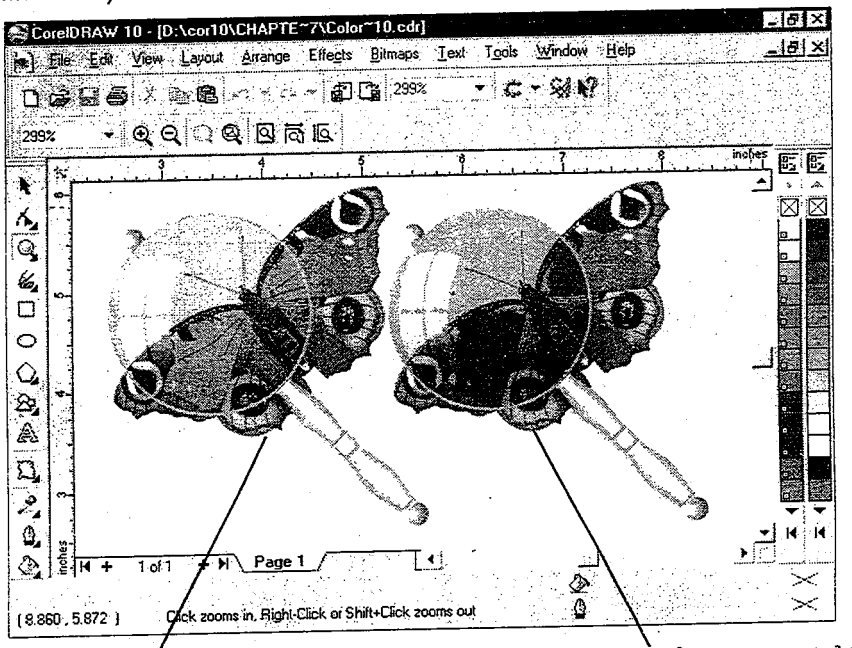
Color Add Lens

Các màu được nhìn xuyên qua đối tượng được áp dụng hiệu ứng Color Add Lens đạt được bằng cách bổ sung một màu được chọn theo giá trị được chỉ định. Màu mà bạn chọn bổ sung có thể là một màu bất kỳ trong số các màu có sẵn trong CorelDRAW 10 nhờ sử dụng bộ chọn màu, trong đó tỷ lệ mà tại đó màu được bổ sung vào có thể được xác lập trong dãy từ 0 đến 100% với các số gia là 5%. Các giá trị cao hơn sẽ bổ sung nhiều màu hơn, trong khi giá trị 0 hoàn toàn không bổ sung màu nào cả. Hình 16.3 trình bày các ví dụ về những trường hợp mà kính xem đã được áp dụng với hai màu khác nhau với giá trị Rate như nhau. Trong hình minh họa này, ví dụ bên trái bổ sung màu đỏ, ví dụ bên phải bổ sung màu lục lam cho các đối tượng bên dưới bằng cách sử dụng Color Add Lens. Trong cả hai trường hợp, giá trị Rate đã được xác lập là 80% (xem Color Add trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/Color add.cdr).

Color Limit Lens

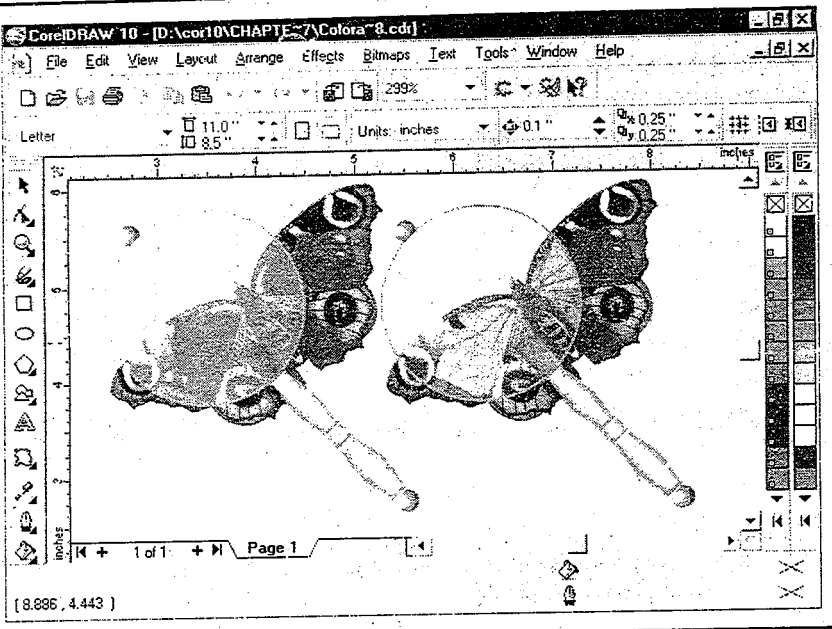
Mặc dù bạn có thể đã dự đoán trước, hiệu ứng Color Limit Lens có hiệu ứng ngược lại với hiệu ứng Color Add, thay vì xóa bỏ một màu nhất định với một tỷ lệ nhất định. Giống như Color Add, màu mà bạn đang giới hạn được chọn bằng cách sử dụng bộ chọn

màu và có thể là một màu bất kỳ trong số các màu có sẵn trong CorelDRAW 10. Tỷ lệ mà tại đó các màu có thể được giới hạn được xác lập trong dãy từ 0 đến 100%. Một xác lập là 100 sẽ giảm màu sang màu đen, trong khi một xác lập là 0 sẽ không xóa bỏ màu nào cả. Hình 16.4 trình bày kết quả của việc giới hạn hai màu khác nhau với các tỷ lệ như nhau, sử dụng các ví dụ ảnh giống như hiệu ứng Color Add Lens. Kính xem ở phía bên trái giới hạn màu đỏ ở tỷ lệ 50%, trong khi kính xem ở phía bên phải giới hạn màu lục lam (xanh dương) ở tỷ lệ 50%. (Xem Color Limit trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/Color limit.cdr).



1. Màu đỏ được bổ sung vào với tỷ lệ 80% 2. Màu xanh được bổ sung vào với tỷ lệ 80%

Hình 16.3 Trong các trường hợp của kính xem này, một hiệu ứng Color Add Lens đã được áp dụng.

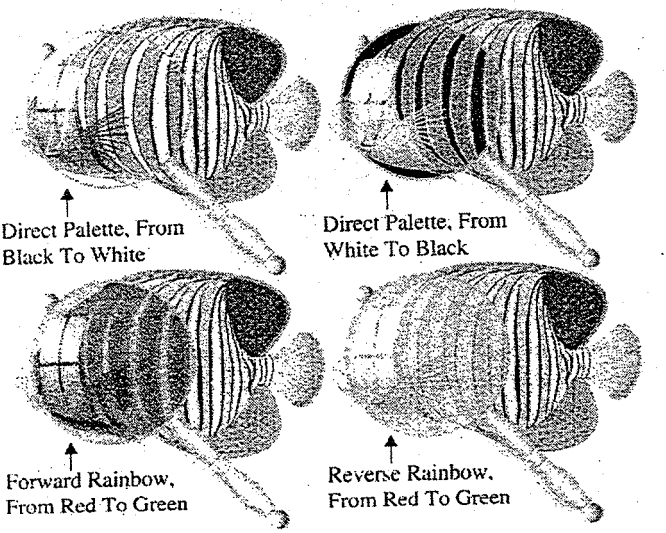


Hình 16.4

Các hiệu ứng Custom Color Map Lens

Hiệu ứng Lens kế tiếp hoạt động dựa vào các nguyên tắc tương tự như hai hiệu ứng trước, nhưng có nhiều sự điều khiển hơn đối với các tùy chọn áp màu. Hiệu ứng Custom Color Map cho phép bạn biến đổi các màu được nhìn xuyên qua đối tượng thấu kính để nằm trong một dãy màu nhất định. Các màu có thể được áp trực tiếp giữa hai màu bằng cách chọn các màu From và To nhờ sử dụng các bộ chọn màu có sẵn do đó các màu được áp giúp hai màu này nằm xung quanh bánh xe màu chuẩn bằng cách sử dụng phương pháp áp màu trực tiếp hoặc quay. Nếu bạn đã quen thuộc với các vị trí màu trên bánh xe màu, bạn sẽ có thể dự đoán trước kết quả của một mục chọn loại palette và màu nhất định. Nếu không, bạn cần phải khai thác các tùy chọn quay palette nhất định. Hình 16.5 trình bày bốn ví dụ của hiệu ứng Custom Color Map bằng cách sử dụng nhiều tùy chọn khác nhau. (Xem Custom Color Map trong phần

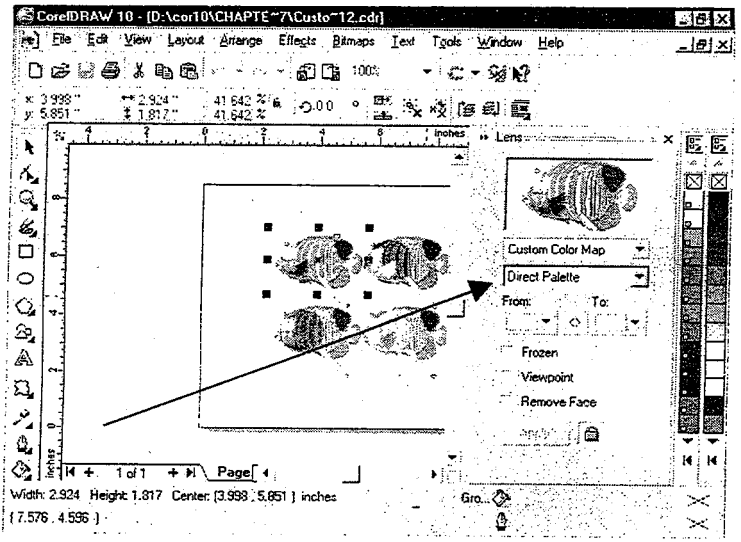
màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/Custom Color map.cdr).



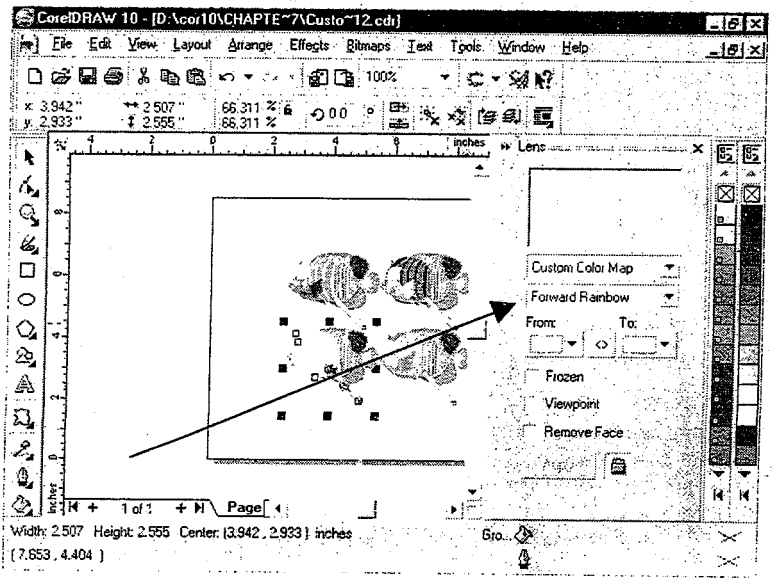
Hình 16.5 Các hiệu ứng Custom Color Map Lens ở đây sử dụng ba tùy chọn quay ba palette cơ bản.

Khía cạnh khó nhất của hiệu ứng Custom Color Map Lens là tìm hiểu các phép tính cơ bản mà CorelDRAW thực hiện trong khi các màu đang được áp và dự đoán kết quả. Sự áp màu được thực hiện bằng cách áp các giá trị thang độ xám RGB của các màu đối tượng theo các giá trị thang độ xám của các màu được tìm thấy xung quanh bánh xe màu chuẩn. Các tùy chọn áp gồm có ba mục chọn áp palette.

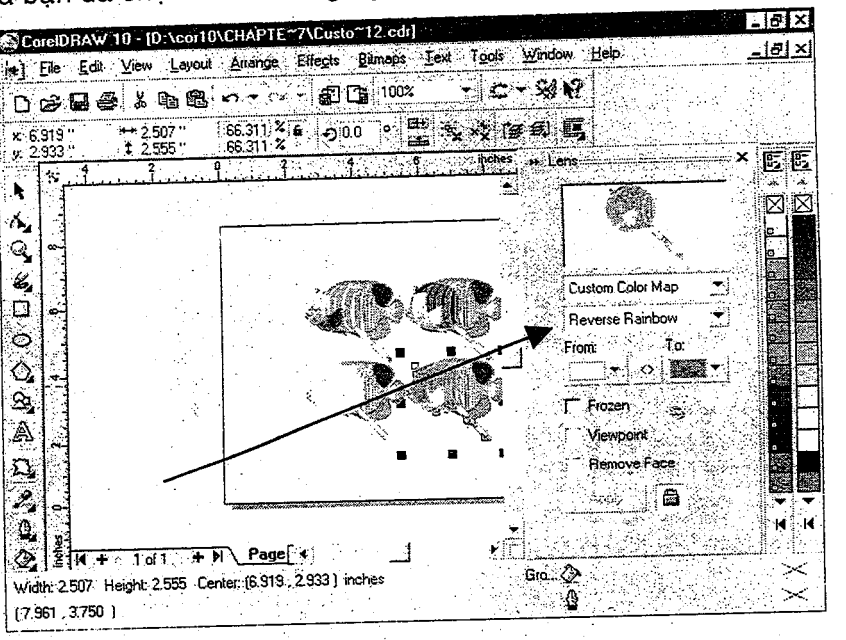
Direct Palette Việc chọn tùy chọn này sẽ cho phép bạn chọn hai màu (From và To) và áp các màu được tìm thấy trong các đối tượng một cách đều nhau giữa các giá trị thang độ xám của các màu được tìm thấy ngay giữa hai màu này xung quanh bánh xe màu chuẩn.



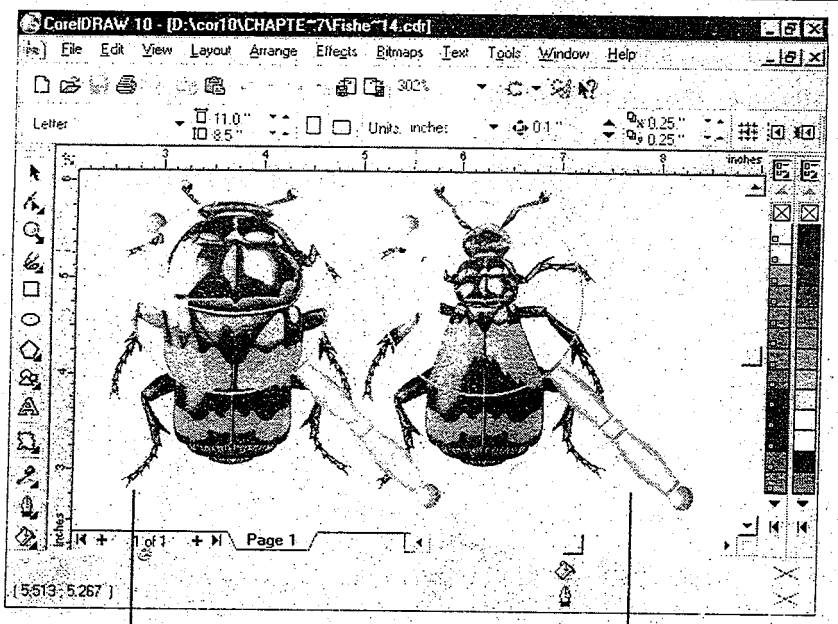
Forward Rainbow Tùy chọn này có hiệu ứng giống như Direct Palette, nhưng trong trường hợp này, mỗi màu của đối tượng được áp theo tất cả các màu nằm xung quanh bánh xe màu chuẩn theo hướng quay cùng chiều kim đồng hồ giữa hai màu mà bạn đã chọn.



Reverse Rainbow Tùy chọn Reverse Rainbow có hiệu ứng áp các màu trong đối tượng theo các giá trị thang độ xám RGB của tất cả các màu được tìm thấy trên bánh xe màu chuẩn giữa hai màu mà bạn đã chọn theo hướng ngược chiều kim đồng hồ.



Thủ thuật *Để hoán đổi nhanh các màu From và To mà bạn đã chọn trong Lens Docker trong khi đang áp dụng các hiệu ứng Custom Color Map Lens, hãy nhấp vào nút nhỏ có ký hiệu <> nằm ở giữa các bộ chọn màu From và To.*



1. Tỷ lệ Fish Eye được áp dụng là 100% 2. Tỷ lệ Fish Eye được áp dụng là 100%

Hình 16.6 Kính xem trong ví dụ này đã được áp dụng hai hiệu ứng Fish Eye Lens khác nhau.

Hiệu ứng Fish Eye Lens

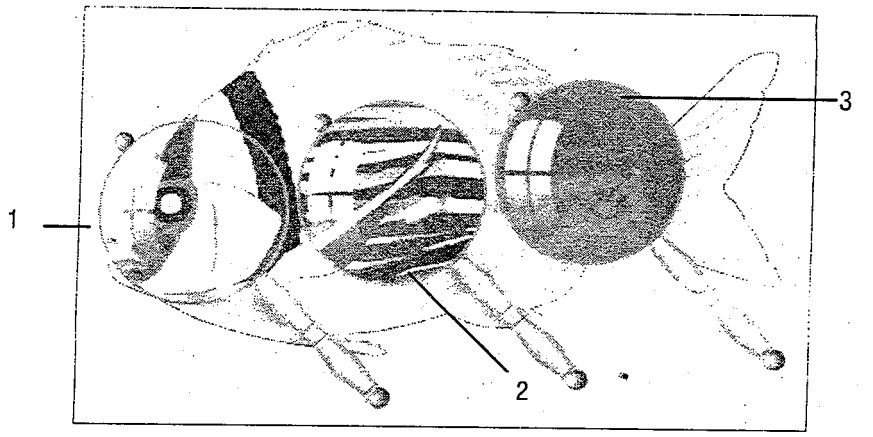
Fish Eye Lens có lẽ là một trong các hiệu ứng Lens phổ biến hơn, vì nó cho phép bạn biến đổi diện mạo của các đối tượng bên dưới theo cách giống như cách của một thấu kính máy ảnh góc rộng thông thường. Hiệu ứng này cung cấp các ứng dụng hữu ích cho nhiều mục đích vẽ khác nhau, từ minh họa đến kỹ thuật. Fish Eye được điều khiển bằng cách xác lập tỷ lệ biến dạng trong một hiệu ứng tương tự như độ khuếch đại nhưng với một mức độ biến dạng đồng tâm bổ sung. Tỷ lệ có thể được xác lập trong dãy từ 1000 đến -1000%. Hiệu ứng này rất ấn tượng với các xác lập tối đa. Các hình dạng đối tượng được nhìn xuyên qua thấu kính này trở

nên khó nhận biết. Với các tỷ lệ tinh vi hơn, hiệu ứng này rõ ràng hơn nhiều, như minh họa ở hình 16.6. Ví dụ bên trái áp dụng một giá trị dương và có hiệu ứng biến dạng lồi, trong khi ví dụ bên phải áp dụng giá trị âm và mô phỏng hiệu ứng biến dạng lõm (xem Fish Eye trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/fish eye.cdr).

Hiệu ứng Heat Map Lens

Như bạn mong muốn, việc áp dụng hiệu ứng Heat Map Lens làm cho các màu của đối tượng trở nên ấm hơn. Các đối tượng bên dưới được nhìn xuyên qua nó xuất hiện như thể chúng được xem xuyên qua một thấu kính hồng ngoại. Các màu trong các đối tượng được áp với một số lượng màu giới hạn trong palette đã được xác định trước, gồm có màu trắng, màu vàng, màu cam, màu đỏ, màu xanh dương, màu tía và màu xanh nhạt. Thấu kính này làm cho các màu ở phía màu nóng của bánh xe màu chuẩn xuất hiện một cách tiêu biểu như màu đỏ hoặc màu cam, và các màu ở phía màu lạnh xuất hiện như là màu trắng, màu vàng, màu tía, màu xanh, hay màu xanh nhạt. Nói chung, các màu trong đối tượng của bạn được áp theo phía màu nóng hơn, như minh họa trong hình 16.7 (xem Heat Map trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/Heat map.cdr).

Diện mạo của các màu đối tương được xem xuyên qua thấu kính Heat Map được điều khiển bằng cách nhập các giá trị quay palette vào Lens Docker. Các tùy chọn quay palette áp các màu của đối tượng theo màu gần nhất trong mục chọn màu giới hạn được sử dụng bởi hiệu ứng Lens này. Giá trị Palette Rotation có thể được xác lập trong dãy từ 0 đến 100. Các giá trị từ 0 đến 49 làm cho các màu có vẻ ấm hơn, trong khi các giá trị từ 50 đến 100 làm cho các màu trở nên lạnh hơn.



1. Giá trị Palette Rotation được áp dụng là 0% 2. Giá trị Palette Rotation được áp dụng là 25% 3. Giá trị Palette Rotation được áp dụng là 75%

Hình 16.7 Việc áp dụng các biến đổi của các thấu kính Heat Map cho các kính xem này sẽ làm tăng cường độ màu.

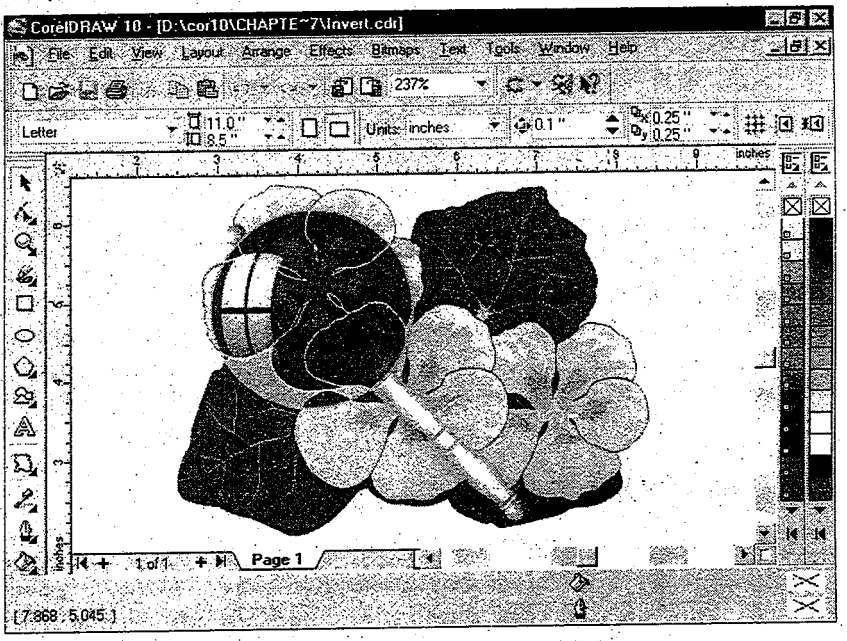
Invert Lens

Invert Lens áp dụng một hiệu ứng đảo ngược màu cho các màu của đối tượng bên dưới. Trong trường hợp này, các màu gốc trong đối tượng được áp trực tiếp theo các màu được tìm thấy ở phía đối diện của bánh xe màu chuẩn. Nếu bạn đã từng kiểm tra các màu trong phim âm bản màu, bạn đã biết kết quả của việc sử dụng thấu kính này. Trong suốt quá trình đảo ngược màu, màu đen đổi thành màu trắng, màu xám nhạt thành màu xám đậm, màu đỏ thành màu xanh lục, màu vàng thành màu xanh dương, và v.v., như minh họa ở hình 16.8 (xem Invert trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/invert.cdr).

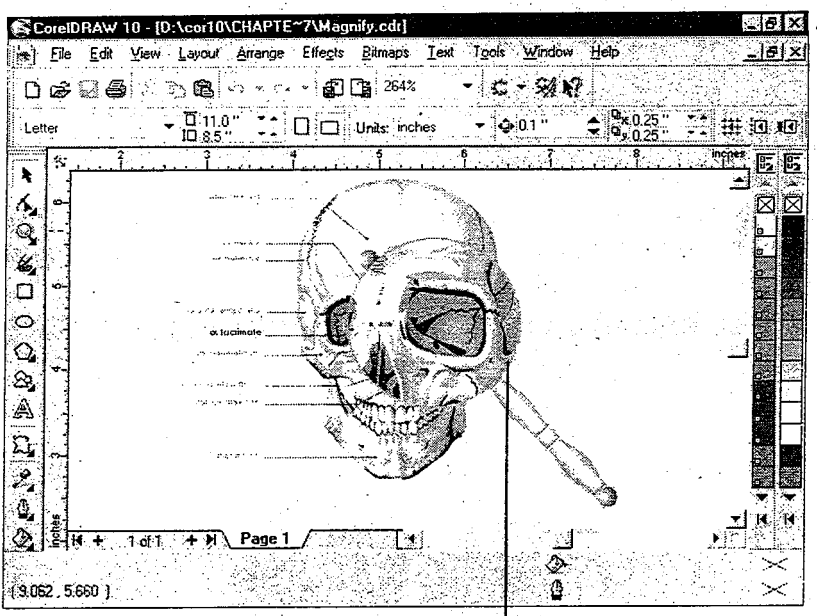
Hiệu ứng Magnify Lens

Một hiệu ứng khác trong số các hiệu ứng Lens thực tế hơn và thường được sử dụng nhiều hơn là Magnify. Thấu kính này làm cho diện mạo của các đối tượng được xếp phía dưới được phóng lớn hay

thu nhỏ một cách đồng nhất, phụ thuộc vào các xác lập được nhập vào tùy chọn Rate đơn. Đừng lẫn lộn hiệu ứng của thấu kính Magnify với thấu kính Fish Eye, với hiệu ứng này, các biến dạng lồi và lõm được áp dụng. Tỷ lệ khuếch đại có thể được xác lập trong dãy từ 0.1 đến 100, trong đó các giá trị từ 1 đến 100 sẽ tăng độ khuếch đại và các giá trị nhỏ hơn 1 làm giảm độ khuếch đại. Hình 16.9 trình bày một hiệu ứng Lens khuếch đại tiêu biểu. (Xem hiệu ứng Magnify Lens trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/Magnify.cdr).



Hình 16.8 Kính xem cho thấy hiệu ứng đảo ngược màu được tạo trong khi hiệu ứng Invert Lens được áp dụng.



** Tỷ lệ khuếch đại là 1,5 lần.*

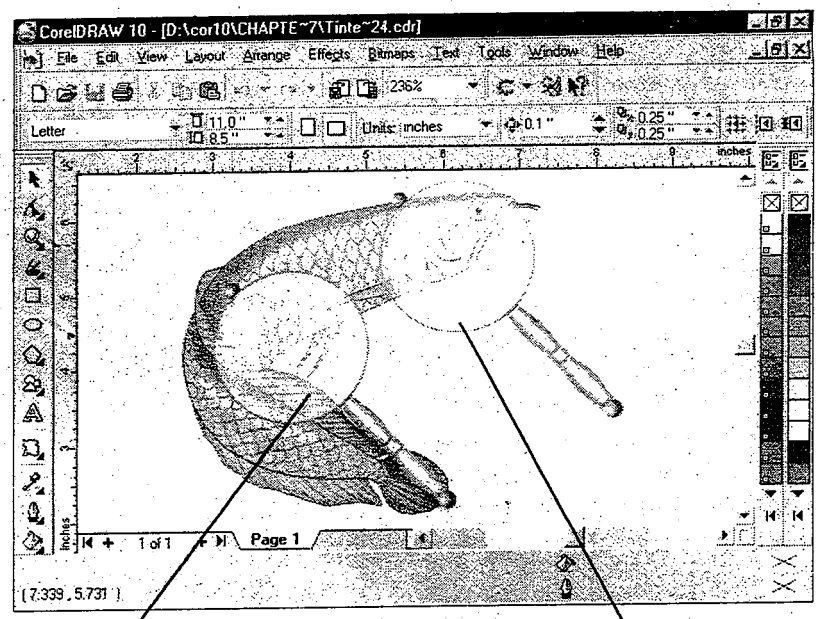
Hình 16.9 Một hiệu ứng Magnify Lens với tỷ lệ khuếch đại là 1,5 lần làm phóng lớn đối tượng này mà không làm cho nó trở nên khó nhận biết.

Hiệu ứng Tinted Grayscale Lens

Thấu kính Tinted Grayscale có tác dụng chuyển đổi các màu của đối tượng bên dưới được nhìn xuyên qua các đối tượng được áp dụng hiệu ứng này sang các giá trị thang độ xám, nhưng các màu thật sự có thể là bất kỳ màu nào mà bạn chọn, chỉ cần chọn một màu nhờ sử dụng bộ chọn màu đơn có sẵn để chuyển đổi màu trong các đối tượng bên dưới sang các giá trị thang độ xám của màu mà bạn đã chọn cộng với màu trắng, như minh họa ở hình 16.10. Trong hình minh họa này, ví dụ ở phía bên trái sử dụng màu cam, trong khi ví dụ ở phía bên phải đã sử dụng màu tía (xem Tinted Grayscale trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/ Chapter 16/Tinted grayscale.cdr).

Hiệu ứng Transparency Lens

Hiệu ứng Transparency Lens là một phiên bản đã được đơn giản hóa của các hiệu ứng vốn có thể đạt được bằng cách sử dụng Interactive Transparency Tool của CorelDRAW với một điểm hơi khác. Với hiệu ứng Lens này được áp dụng cho một đối tượng, chính đối tượng này sẽ trở nên trong suốt với các mức độ khác nhau, dựa vào giá trị Rate được áp dụng. Transparency Rate có thể được xác lập trong dãy từ 0 đến 100%. Một giá trị tỷ lệ là 0 sẽ không áp dụng bất kỳ sự trong suốt nào, làm cho đối tượng hoàn toàn mờ đục, trong khi giá trị là 100% sẽ áp dụng sự trong suốt hoàn toàn, làm cho đối tượng hoàn toàn trong suốt - có nghĩa là nó trở nên không thể nhìn thấy, như minh họa trong hình 16.11. Trong khi một thấu kính Transparency được áp dụng, bạn cũng có thể chỉ định một màu để áp dụng cho đối tượng thấu kính bằng cách sử dụng bộ chọn màu có sẵn. Ví dụ bên trái được áp dụng 50% màu trắng, ví dụ ở giữa được áp dụng 50% màu đen, và ví dụ bên phải được áp dụng 100% màu lục lam (xem hiệu ứng Transparency Lens trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/ transparency.cdr).



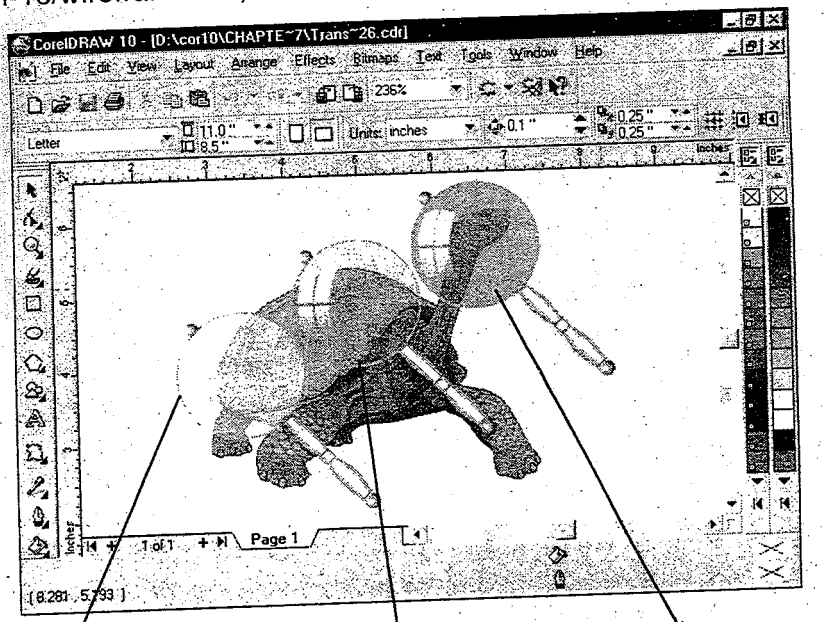
1. Tinted Grayscale với màu cam đã được chọn 2. Tinted Grayscale với màu tía đã được chọn

Hình 16.10 Hai kính xem này đã được áp dụng các màu khác nhau nhờ sử dụng thấu kính Tinted Grayscale.

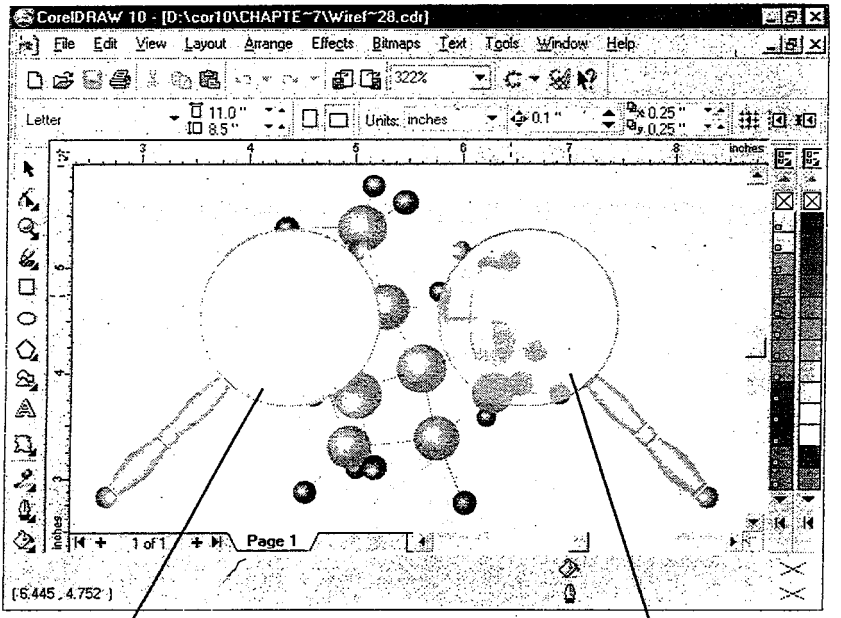
Hiệu ứng Wireframe Lens

Hiệu ứng sau cùng trong Lens Docker là Wireframe lens, có tác dụng chuyển đổi các đặc tính màu và đường nét ngoài của các đối tượng bên dưới sang các mục chọn màu nhất định. Trong khi được chọn, Wireframe lens cho phép bạn xác lập các màu tô và đường nét ngoài của đối tượng được xem xuyên qua nó theo bất kỳ màu đồng nhất nào mà bạn chọn bằng cách sử dụng các bộ chọn màu có sẵn, như minh họa trong hình 16.12. Về cơ bản, các màu tô và đường nét ngoài của các đối tượng được thay thế bởi các màu mà bạn đã chọn, trong khi các đặc tính đường nét ngoài - chẳng hạn như các chiều rộng và các kiểu đường được áp dụng - bị loại bỏ.

Trong hình 16.12, ví dụ bên trái sử dụng kiểu tô màu vàng và đường nét ngoài màu xanh lục, trong khi ví dụ bên phải sử dụng đường nét ngoài màu đỏ và kiểu tô màu xanh lục (xem hiệu ứng Wireframe Lens trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/wireframe.cdr).



Hình 16.11 Mỗi kính xem trong ba kính xem này sử dụng giá trị Transparency Lens Rate là 50%.



1. Kiểu tô màu vàng và đường nét ngoài màu xanh lục 2. Đường nét ngoài màu đỏ và kiểu tô màu xanh lục

Hình 16.12 Hai kính xem này sử dụng hiệu ứng Wireframe lens, các màu tô và màu đường nét ngoài được điều khiển bằng cách sử dụng các tùy chọn thấu kính có sẵn.

Ghi chú *Trong khi đang sử dụng Wireframe lens, các màu tô và màu đường nét ngoài của các đối tượng bên dưới được thay đổi sang các màu Wireframe Outline và Fill mà bạn đã chỉ định, cho dù đối tượng thấu kính xếp chồng lên các đối tượng bên dưới ở điểm nào. Tuy nhiên, các màu của đường nét ngoài xuất hiện xuyên qua thấu kính chỉ ở nơi mà giá trị chiều rộng và màu đã được áp dụng. Điều này có nghĩa rằng nếu các đối tượng bên dưới không có áp dụng các màu đường nét ngoài, diện mạo đường nét ngoài của các đối tượng bên dưới vẫn không hiển thị.*

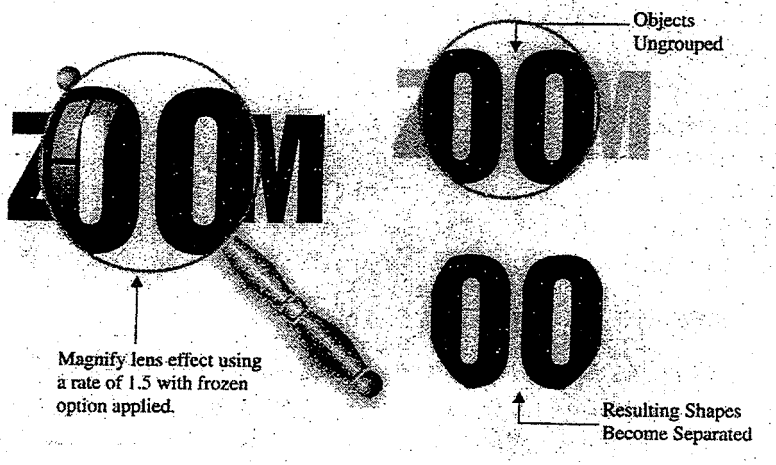
Sử dụng các tùy chọn thấu kính

Cho đến bây giờ, bạn đã khai thác các tùy chọn có sẵn trong khi mỗi hiệu ứng Lens được áp dụng cho một đối tượng và cách chúng ảnh hưởng đến diện mạo của các đối tượng bên dưới. Tuy nhiên, với mỗi hiệu ứng Lens được chọn, sẽ có ba tùy chọn chính tồn tại và chung cho tất cả thấu kính. Các tùy chọn này cung cấp sự điều khiển nhiều hơn về cách mà các hiệu ứng Lens được áp dụng bằng cách cho phép bạn tạm thời khóa hiệu ứng, thay đổi các điểm xem, hoặc điều khiển nền trang có liên quan đến hiệu ứng hay không.

Sử dụng tùy chọn Frozen

Trong khi tùy chọn Frozen được chọn với bất kỳ hiệu ứng Lens nào, diện mạo của khung xem được nhìn xuyên qua thấu kính vẫn không đổi - ngay cả khi đối tượng thấu kính được di chuyển hay biến đổi. Tính năng này cung cấp tính linh hoạt để áp dụng và làm đông khung xem đối tượng thấu kính, đồng thời sử dụng nó cho các mục đích minh họa khác. Phía sau các cảnh là một điều gì đó hoàn toàn hấp dẫn. Một hiệu ứng Frozen Lens thật ra có thể được loại bỏ để tạo một tập hợp các đối tượng mới dựa vào hiệu ứng Lens mà bạn đã áp dụng.

Sau khi tùy chọn Frozen được chọn, đối tượng thấu kính thật sự có thể được hủy nhóm (CTRL+U). Điều này sẽ phá vỡ liên kết động giữa đối tượng thấu kính và khung xem của các đối tượng nhìn xuyên qua nó, và chuyển đổi hiệu ứng sang một tập hợp các đối tượng vector không được nhóm. Mỗi đối tượng tiêu biểu cho hiệu ứng hoàn chỉnh trở thành một đối tượng riêng lẻ, bao gồm đối tượng thấu kính, nền trang, và các đối tượng trong khung xem Lens. Hình 16.13 trình bày một ví dụ của một đối tượng Artistic Text được nhìn xuyên qua đối tượng kính xem với hiệu ứng Magnify Lens được áp dụng. Trong hình minh họa này, tùy chọn Frozen đã được chọn, và hiệu ứng được tạo đã được hủy nhóm bằng cách sử dụng lệnh Ungroup. Tùy chọn Frozen đã được chọn và được áp dụng, và hiệu ứng được tạo được hủy nhóm để tạo một loạt các đối tượng vector tiêu biểu cho hiệu ứng hoàn chỉnh.

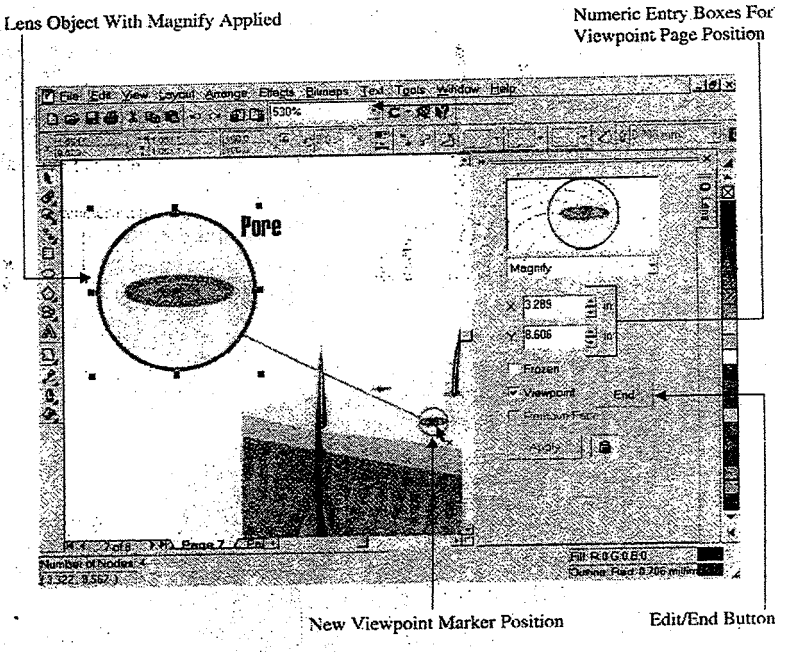


1. Hiệu ứng Magnify Lens sử dụng một tỷ lệ là 1.5 với tùy chọn Frozen được áp dụng 2. Các đối tượng đã được hủy nhóm 3. Các hình dạng được tạo được tách riêng.

Hình 16.13 Hiệu ứng Magnify Lens này đã được áp dụng cho kính xem với Artistic Text làm đối tượng bên dưới.

Sử dụng tùy chọn Viewpoint

Tùy chọn này cho phép bạn điều khiển khung xem của hiệu ứng Lens, cho biết rằng những gì mà bạn đang nhìn xuyên qua các đối tượng thấu kính về cơ bản là một khung xem của các đối tượng bên dưới đã được biến dạng theo một cách nào đó. Việc chọn tùy chọn Viewpoint trong Lens Docker trong khi một đối tượng thấu kính được chọn làm cho nút Edit đang được giấu xuất hiện ở phía bên phải của tùy chọn Viewpoint. Việc nhấp vào tùy chọn Edit cho phép bạn nhấp và rê một cách tương tác để định lại vị trí điểm xem của hiệu ứng Lens bằng cách sử dụng con trỏ (được biểu thị trên màn hình bởi một dấu "X") hoặc bằng cách nhập các giá trị số vào các hộp vị trí trang X và Y. Hình 16.14 trình bày điểm xem của hiệu ứng Magnify Lens đang được chỉnh sửa.

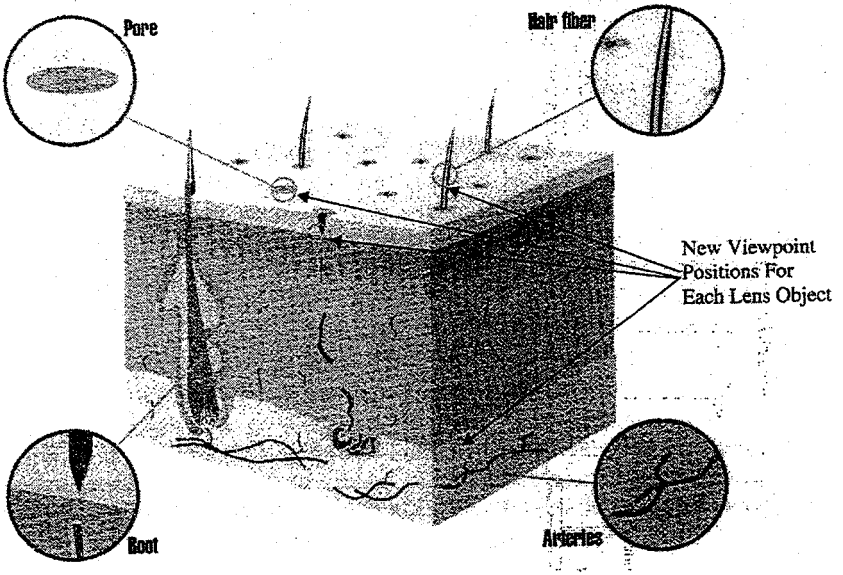


1. Đối tượng thấu kính với Magnify được áp dụng 2. Các hộp nhập số dành cho vị trí trang của điểm xem 3. Nút Edit/End 4. Vị trí điểm xem mới

Hình 16.14 Điểm xem của hiệu ứng Lens này đã được định lại vị trí để thay đổi khung xem được nhìn xuyên qua đối tượng thấu kính.

Ghi chú *Khung xem được nhìn xuyên qua một đối tượng thấu kính là một chức năng xếp lớp đối tượng, có nghĩa là tất cả các đối tượng được xếp lớp ở phía dưới đối tượng thấu kính sẽ xuất hiện trong thấu kính. Trong khi điểm xem được định lại vị trí, bạn có thể tìm một đối tượng hoặc ẩn hoặc hiển thị. Việc sắp xếp các đối tượng ở phía sau đối tượng thấu kính làm cho chúng được áp dụng hiệu ứng; việc sắp xếp chúng ở trước đối tượng thấu kính sẽ loại bỏ chúng ra khỏi khung xem.*

Vị trí điểm xem mặc định của hiệu ứng Lens luôn luôn là tâm của đối tượng, nhưng bạn có thể định lại vị trí điểm xem ở bất kỳ nơi nào trên hay ngoài trang tài liệu. Khi thực hiện xong việc định lại vị trí một điểm xem, hãy nhấp vào nút End và sau đó nút Apply trong Lens Docker để áp dụng vị trí điểm xem mới. Hình 16.15 trình bày một ảnh minh họa hoàn chỉnh mà trong đó các đối tượng thấu kính minh họa các caliout của một biểu đồ với các điểm xem được định lại vị trí để phóng lớn các vùng vẽ nhất định.



** Các vị trí điểm xem mới dành cho mỗi đối tượng thấu kính*

Hình 16.15 Hình này minh họa một cách sử dụng tiêu biểu đối với các điểm xem đã được chỉnh sửa.

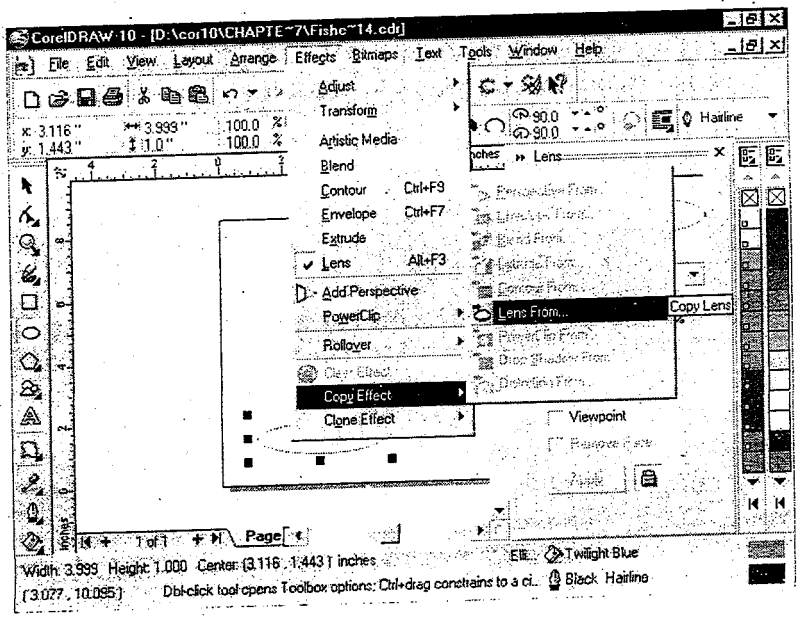
Sử dụng tùy chọn Remove Face

Tùy chọn Remove Face có sẵn cho tất cả các kiểu hiệu ứng Lens nhất định và giúp bạn điều khiển xem màu của các đối tượng gốc có nằm trong hiệu ứng Lens hay không. Theo mặc định, bất cứ

khi nào một hiệu ứng Lens được áo dụng, thì nó luôn luôn có liên quan đến hiệu ứng.

Tuy nhiên, nếu thấu kính mà bạn đang sử dụng làm thay đổi màu của đối tượng và bạn không muốn đối tượng gốc thay đổi màu trong khung xem khi được nhìn xuyên qua đối tượng thấu kính, việc chọn tùy chọn này sẽ giúp cho màu của đối tượng không thay đổi.

Thủ thuật *Nếu bạn cố tạo công thức cho một hiệu ứng Lens nhất định bằng cách sử dụng Lens Docker, bạn có thể sao chép các đặc tính thấu kính đối tượng mà không cần xác định lại chúng từ đầu. Để thực hiện điều này, hãy chọn đối tượng mới mà bạn muốn sao chép một hiệu ứng Lens hiện có từ đối tượng đó và chọn Effects/Copy Effect/ Lens From. Sử dụng con trỏ đích vừa xuất hiện, hãy nhấp vào đối tượng đã được áp dụng hiệu ứng Lens để sao chép các đặc tính của nó. Khi các hiệu ứng Lens được sao chép, ngay cả các điểm xem đã được thay đổi cũng được sao chép cùng với hiệu ứng.*



Nắm vững các hiệu ứng Transparency của CorelDRAW

Những người sử dụng CorelDRAW có thể áp dụng các mức độ trong suốt khác nhau cho các đối tượng vẽ vector hay bitmap, trong khi đó các trình ứng dụng đồ họa thuộc dòng chính khác lại thiếu tính năng này. Thật không may, đây là một đặc tính khác trong số các đặc tính của công cụ vẽ ở cấp độ cao hơn mà những người sử dụng thường bỏ qua sau khi cố áp dụng nó nhưng không thành công. Hiệu ứng Transparency đòi hỏi bạn phải có một mức độ hiểu biết nhất định về các tính năng của nó.

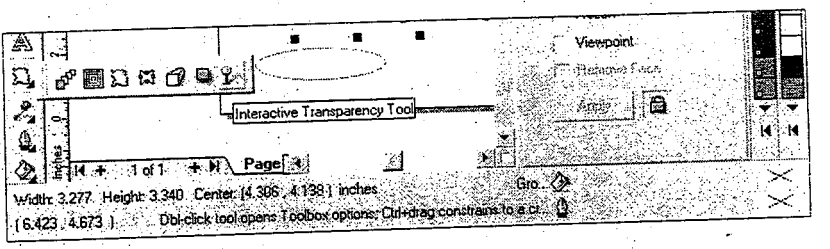
Transparency về cơ bản là một hiệu ứng Lens được tạo ở cấp độ cao hơn. Các hiệu ứng Transparency cho phép bạn tạo một đối tượng trong suốt với các mức độ khác nhau. Trong khi một đối tượng không trong suốt, nó được gọi là đối tượng "mờ đục", nghĩa là nó ngăn tất cả khung xem của các đối tượng bên dưới. Khi một đối tượng trong suốt chỉ một phần, bạn có thể nhìn thấy màu và các chi tiết của các đối tượng bên dưới xuyên qua nó.

Khả năng áp dụng các mức độ trong suốt khác nhau cho các đối tượng trong tài liệu của bạn cho phép bạn tăng tính hiện thực của bản vẽ lên một cấp độ cao hơn. Sự trong suốt cho phép bạn mô phỏng các hiệu ứng giống như thật. Nó có thể mô phỏng diện mạo của khí, chẳng hạn như khói, sương mù, sương giá, hơi nước và mô phỏng diện mạo của bất kỳ loại chất lỏng trong mờ nào. Các hiệu ứng Transparency còn cho phép bạn mô phỏng các hiệu ứng ánh sáng, chẳng hạn như sự phản xạ ánh sáng hay sự chiếu sáng.

Mức độ trong suốt của một đối tượng phụ thuộc vào màu của nó. Điểm chính yếu nằm trong các giá trị thang độ xám của nó, các giá trị này được tính và được chuyển đổi sang các mức độ trong suốt khác nhau. Ở dạng thang độ xám, các màu đen trở nên hoàn toàn trong suốt trong khi các màu trắng vẫn mờ đục. Nguyên tắc này được áp dụng dù đối tượng mà bạn đang áp dụng hiệu ứng trong suốt được tô màu đồng nhất, hay nó mô tả một kiểu tô Fountain hay Pattern.

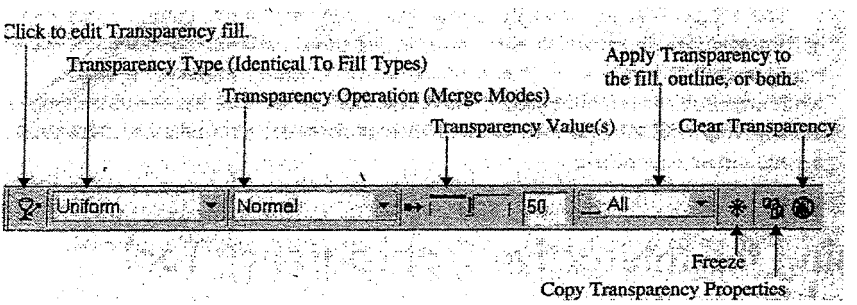
Sử dụng Interactive Transparency Tool và Property Bar

Các hiệu ứng Transparency được áp dụng nhờ sử dụng Interactive Transparency Tool trong Toolbox chính và được nhóm cùng với các công cụ tương tác khác dành cho các hiệu ứng Distortion, Extrude, Contour, Blend, Drop Shadow, và Envelope; như minh họa dưới đây:



Thủ thuật *Hiện tại, CorelDRAW 10 cho phép bạn điều khiển các đặc tính tô và đường nét ngoài của các đối tượng có nằm trong hiệu ứng trong suốt hay không. Hãy chọn All, Fill, hoặc Outline bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar trong khi Interactive Transparency Tool được chọn và trong khi một hiệu ứng trong suốt đang được áp dụng.*

Trong Interactive Transparency Tool được chọn, Property Bar hiển thị tất cả các tùy chọn để điều khiển hiệu ứng Transparency. Các tùy chọn này được sử dụng cùng với bất kỳ dấu tương tác (Interactive Markers) nào liên quan đến kiểu trong suốt đang được áp dụng. Mặc dù các tùy chọn Transparency có sẵn thay đổi khác nhau phụ thuộc vào kiểu hiệu ứng Transparency nào đang được áp dụng, các tùy chọn chung đối với mỗi kiểu hiệu ứng được nhận biết trong hình minh họa sau đây.



Nhấp để chỉnh sửa kiểu tô Transparency 2. Kiểu Transparency (giống các kiểu tô) 3. Hoạt động Transparency (các chế độ trộn) 4. Các giá trị Transparency 5. Áp dụng hiệu ứng Transparency cho kiểu tô, đường nét ngoài, hoặc cả hai 6. Xóa hiệu ứng Transparency 7. Làm đông 8. Sao chép các đặc tính trong suốt

Để áp dụng một hiệu ứng Transparency cho một đối tượng và nắm vững các kết quả của việc làm này, hãy thực hiện theo các bước tắt sau đây:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo ít nhất hai đối tượng: một được xếp ở phía trước như là đối tượng cần áp dụng hiệu ứng Transparency, và ít nhất một đối tượng để xem xuyên qua hiệu ứng Transparency. Hãy sắp xếp các đối tượng này chồng lên nhau chỉ một phần. Ở đây, hãy xác lập đối tượng được xếp ở phía trước sao cho nó có màu đồng nhất là màu xám nhạt và đối tượng được xếp ở phía sau có một kiểu tô chi tiết, chẳng hạn như kiểu tô bitmap Pattern hoặc Texture.
2. Với xác lập hoàn chỉnh và các đối tượng đã được định lại vị trí, hãy chọn Interactive Transparency Tool từ Toolbox chính và nhấp để chọn đối tượng được xếp ở phía trước. Lưu ý Property Bar hiển thị một loạt các tùy chọn Transparency với menu xổ xuống Transparency Type được xác lập là None.
3. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy thay đổi kiểu trong suốt sang Uniform. Lưu ý đối tượng của bạn chỉ trong suốt một phần, dựa vào giá trị Transparency mặc định trong Property Bar, được xác lập là 50%. Hiệu ứng Uniform Transparency áp dụng sự trong suốt đều cho đối tượng.

4. Với đối tượng trong suốt vẫn còn được chọn và sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy thay đổi kiểu trong suốt sang Fountain. Theo mặc định, một kiểu tô Fountain tuyến tính theo chiều ngang từ màu trắng sang màu đen ngay lập tức được áp dụng cho đối tượng và thay thế cho hiệu ứng Transparency hiện tại. Lưu ý vùng ở gần dấu màu trắng ít trong suốt hơn vùng ở gần dấu màu đen. Điều này cho thấy một khía cạnh quan trọng của việc điều khiển hiệu ứng Transparency - màu trắng vẫn ở dạng mờ đục, trong khi màu đen trở nên trong suốt.

5. Để tìm hiểu thêm về tính trong suốt, hãy thử nghiệm bằng cách thay đổi kiểu trong suốt sang các kiểu tô Fountain khác, hoặc sang các kiểu khác liên quan đến mẫu và kết cấu. Lưu ý mỗi khi kiểu tô trong suốt thay đổi, các vùng màu trắng vẫn ở dạng mờ đục, trong khi các vùng màu đen trở nên trong suốt. Cũng lưu ý rằng các dấu tương tác giống nhau được sử dụng để xử lý các kiểu tô tương ứng xuất hiện xung quanh đối tượng và có thể được dùng để xử lý các đặc tính trong suốt.

Ghi chú *Việc thay đổi kiểu trong suốt chỉ ảnh hưởng đến cách mà hiệu ứng trong suốt được áp dụng, các mẫu tô thật sự của đối tượng vẫn không thay đổi. Các kiểu tô phức tạp, chẳng hạn như Pattern hoặc Texture, kết hợp với các kiểu trong suốt phức tạp có thể tạo các các hiệu ứng Transparency quá phức tạp đến nỗi bạn có thể nhầm lẫn khi điều khiển chúng.*

Xác lập các đặc tính trong suốt

Khi áp dụng các hiệu ứng Transparency cho các đối tượng vẽ của bạn, một loạt các tùy chọn và đặc tính có sẵn để bạn tùy ý sử dụng. Các tùy chọn có thể được thay đổi hoặc bằng cách rê Interactive Markers xung quanh hiệu ứng hoặc bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar (hoặc sử dụng cả hai). Bạn có thể áp dụng một kiểu trong suốt nhất định và điều khiển giá trị trong suốt của các màu và các mẫu được chọn. Bạn cũng có thể sử dụng một

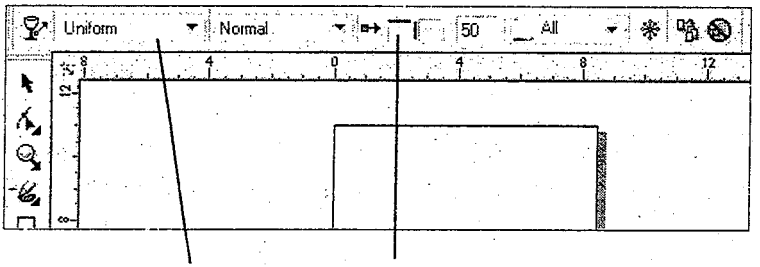
trong 19 hoạt động Transparency có sẵn (còn được gọi là "chế độ trộn"). Phần sau đây minh họa các hiệu ứng Transparency phổ biến nhất và xác định mỗi chế độ trộn có sẵn.

Xác lập các kiểu trong suốt

Nếu bạn đã tìm hiểu ứng dụng của các hiệu ứng Transparency, bạn có thể nhận thấy rằng các tùy chọn điều khiển chức năng hầu như giống với các nguồn Interactive Fill Tool của CorelDRAW. Nếu bạn đã nắm vững cách sử dụng Interactive Fill Tool để áp dụng và xử lý nhiều kiểu tô khác nhau, bạn sẽ nhận ra ngay các kiểu trong suốt nhất định và có thể xử lý chúng bằng cách sử dụng cùng kỹ thuật tương tác và Property Bar. Đối với hiệu ứng trong suốt, các tùy chọn Property Bar hơi khác với các tùy chọn Fill type.

Uniform Transparency

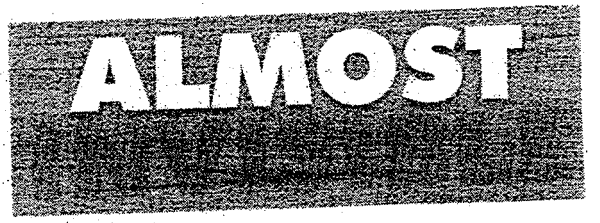
Trong khi Uniform được chọn làm hiệu ứng trong suốt từ menu xổ xuống Transparency Type, đối tượng được chọn mô tả một giá trị trong suốt đều xuyên suốt kiểu tô của đối tượng. Bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar, hiệu ứng Uniform Transparency có thể được xác lập bằng cách sử dụng sự điều khiển bộ trượt trong dãy từ 0 đến 100%, trong đó 50% là giá trị mặc định được áp dụng như minh họa dưới đây.



1. Uniform đã được chọn 2. Bộ trượt Uniform Transparency

Hình 16.16 minh họa từ "INVISIBLE", ban đầu nó sử dụng một kiểu tô màu đen 40% được áp dụng với hiệu ứng Uniform Transparency. Text được áp dụng với giá trị trong suốt mặc định là 50% đã

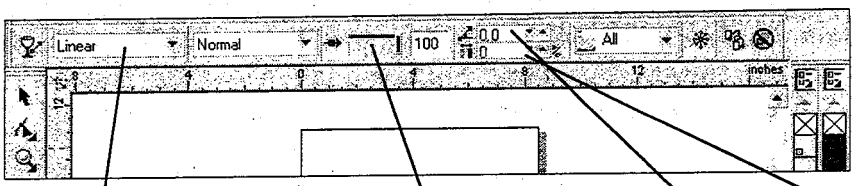
được xếp ở phía trước một hình chữ nhật được tô kiểu Bitmap Pattern để minh họa các kết quả bằng hình. Lưu ý hiệu ứng Uniform Transparency không có các dấu tương tác (Interactive Markers) - cũng giống như một kiểu tô Uniform bình thường.



Hình 16.16 Đối tượng text này đã được áp dụng một hiệu ứng Uniform Transparency mặc định.

Fountain Transparency

Nếu bạn đã có kinh nghiệm trong việc áp dụng các kiểu tô Fountain cho các đối tượng bằng cách sử dụng Interactive Fill Tool, bạn sẽ nhận ra nhiều tùy chọn Transparency này. Trong khi Linear được chọn làm kiểu trong suốt trong Property Bar, hiệu ứng trong suốt của đối tượng sẽ mô phỏng các đặc tính của một kiểu tô Linear Fountain. Menu xổ xuống Property Bar Transparency Type cũng có các tùy chọn để bạn chọn các kiểu trong suốt Radial, Conical, hoặc Square; một thanh điều khiển bộ trượt để xác định vị trí điểm giữa của mỗi kiểu này; các tùy chọn Edge Pad và Angle (như minh họa dưới đây) để xác lập một kiểu trong suốt fountain tiêu biểu. Việc nhấp vào nút Edit Transparency sẽ mở hộp thoại Fountain Transparency, hộp thoại này chứa các tùy chọn liên quan đến kiểu tô Fountain được chọn.

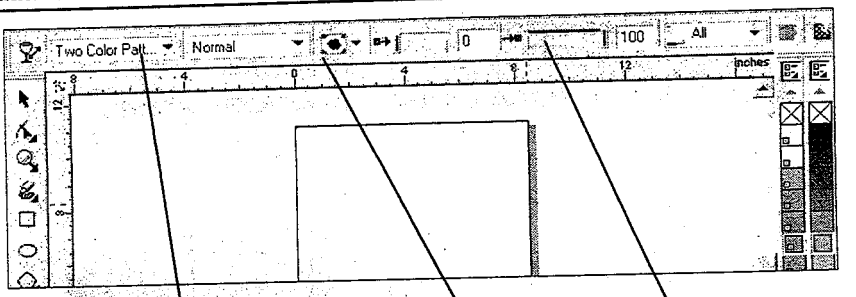


1. Linear Transparency được chọn 2. Bộ trượt điểm giữa 3. Tùy chọn Angle 4. Tùy chọn Edge Pad

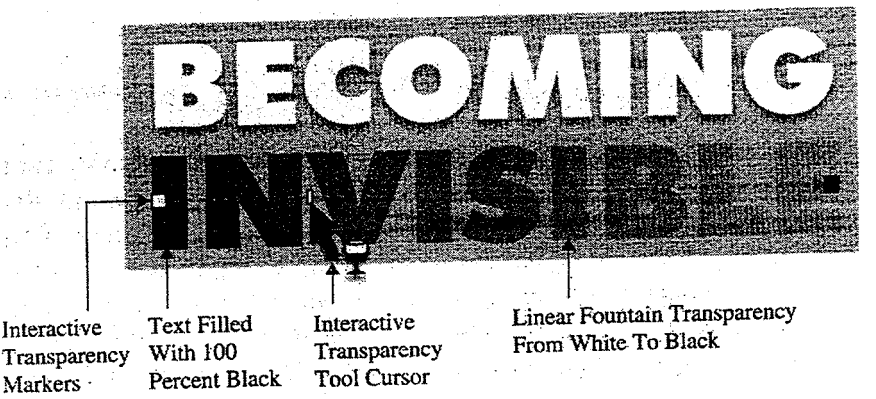
Hình 16.17 trình bày cách bố trí text và đối tượng với từ "INVISIBLE" được áp dụng với kiểu tô màu đen 100% và một màu trắng mặc định cho hiệu ứng linear Transparency màu đen. Trong trường hợp này, điểm giữa của hiệu ứng trong suốt đã được điều chỉnh đến khoảng 90% để làm nổi bật hiệu ứng. Lưu ý rằng các dấu tương tác xung quanh Fountain Transparency giống như các dấu tương tác của một kiểu tô linear transparency. Nếu bạn muốn, bạn cũng có thể tạo tùy biến Fountain transparency để bao gồm nhiều màu trong suốt, lưu ý rằng chỉ các giá trị thang độ xám tương ứng với màu mà bạn bổ sung vào là được áp dụng như là hiệu ứng trong suốt.

Các kiểu trong suốt Pattern và Texture

Các kiểu trong suốt Pattern và Texture có thể nằm trong các điều kiện phức tạp nhất của bất kỳ hiệu ứng Transparency nào mà bạn có thể áp dụng trong CorelDRAW 10. Dù kiểu nào được chọn, thì mỗi kiểu vẫn sử dụng các tùy chọn giống với các kiểu tô tương ứng. Menu xổ xuống Transparency Type có chứa các kiểu trong suốt Two-Color Pattern, Full-Color Pattern, và Bitmap Pattern. Với mỗi kiểu được chọn, một bộ trượt Starting Transparency điều khiển tỷ lệ phần trăm độ trong suốt được áp dụng cho các màu mẫu thang độ xám nhạt nhất, trong khi bộ trượt Ending Transparency điều khiển tỷ lệ phần trăm độ trong suốt được áp dụng cho các màu thang độ xám đậm nhất trong mẫu được chọn, như minh họa dưới đây.



1. Two-Color Pattern được chọn 2. Các kiểu Pattern 3. Giá trị độ trong suốt

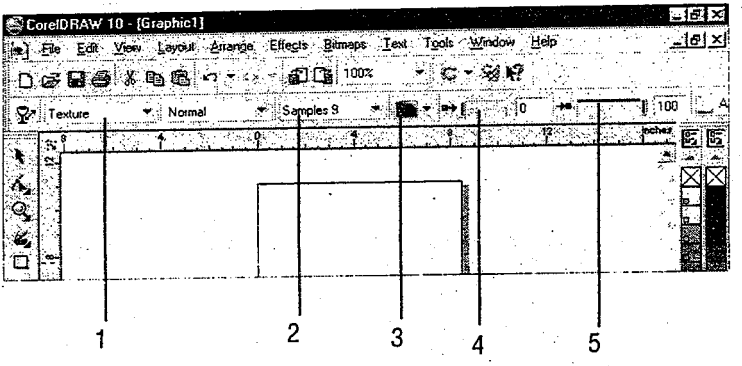


1. Các dấu Interactive Transparency 2. Text được tô với 100% màu đen 3. Con trỏ Interactive Transparency Tool 4. Linear Fountain Transparency từ trắng sang đen

Hình 16.17 Trong trường hợp này, sự sắp xếp từ "INVISIBLE" đã được xác lập với 100% màu đen cho thấy các kết quả của việc áp dụng một kiểu trong suốt Linear mặc định từ trắng sang đen.

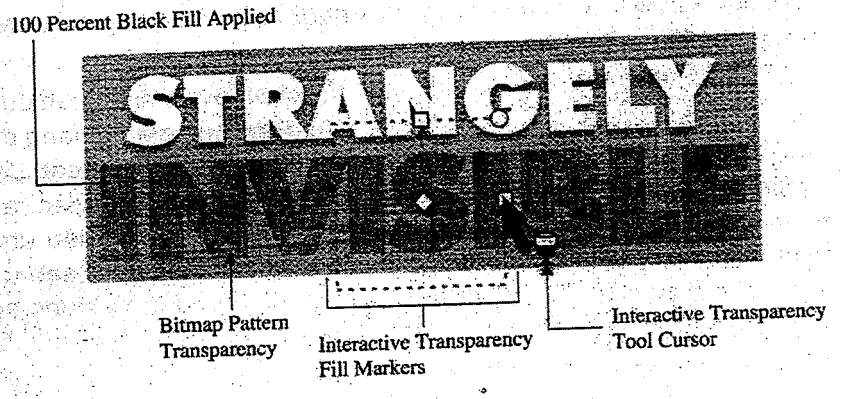
Kiểu trong suốt Texture chứa các bộ chọn để truy cập Texture Libraries đã được lưu trong CorelDRAW và một bộ chọn Texture List để truy cập các danh sách kết cấu riêng lẻ. Giống như kiểu trong suốt Pattern, kiểu trong suốt Texture cũng có thể được điều khiển bằng cách sử dụng các bộ trượt Starting và Ending Transparency, chúng cho phép bạn áp dụng các cấp độ trong suốt khác nhau cho các vùng sáng nhất và tối nhất của các kết cấu được

chọn, như minh họa dưới đây.



1. Texture đã được chọn 2. Bộ chọn Texture Libraries 3. Bộ chọn Texture List 4. Bộ trượt Ending Transparency 5. Bộ trượt Starting Transparency

Để minh họa tính phức tạp của việc áp dụng kiểu trong suốt Pattern hoặc Texture cho một đối tượng, hình 16.18 trình bày đối tượng text đã được áp dụng hiệu ứng Pattern Transparency bằng cách sử dụng một mẫu bitmap cho hiệu ứng. Trong trường hợp này, đối tượng text gốc đã được tô 100% màu đen với các đặc tính trong suốt được áp dụng theo các xác lập mặc định. Lưu ý các dấu kiểu tô Pattern tương tác xuất hiện xung quanh đối tượng cho biết kích thước, độ quay và hướng tâm của kiểu xếp ngói bitmap được áp dụng.



1. Kiểu tô 100% màu đen được áp dụng 2. Kiểu trong suốt Bitmap Pattern 3. Các dấu tô Interactive Transparency 4. Con trỏ Interactive Transparency Tool

Hình 16.18 Ví dụ này đã được tô 100% màu đen và sử dụng một bitmap Pattern Transparency được xác lập theo các giá trị trong suốt mặc định.

Thủ thuật *Để chỉnh sửa các đặc tính tô nhất định của một hiệu ứng Transparency được chọn, hãy nhấp vào nút Edit Transparency trên Property Bar trong khi Interactive Transparency Tool được chọn. Hộp thoại Edit Transparency xuất hiện, hộp thoại này cho phép bạn chỉnh sửa các đặc tính đã được áp dụng dựa vào kiểu tô tương ứng. Để biết thêm thông tin về việc xác lập các đặc tính tô, hãy xem CD-ROM 5.*

Sử dụng các hoạt động Transparency (các chế độ trộn)

Trong khi Interactive Transparency Tool được chọn và một hiệu ứng Transparency được áp dụng cho đối tượng được chọn, Property Bar mô tả một tùy chọn để điều khiển cách các màu trong suốt tác dụng với các màu của các đối tượng bên dưới. Các hoạt động Transparency này đôi khi được gọi là "các chế độ trộn" do cách mà

chúng làm cho các giá trị thang độ xám của đối tượng gốc tác dụng với các màu của các đối tượng bên dưới hay nền trang của bạn (hoặc cả hai).

Các chế độ trộn áp dụng các giá trị và xác lập các điều kiện dựa vào các phép tính toán học bằng cách sử dụng các giá trị thang độ xám khác nhau giữa kiểu trong suốt mà bạn áp dụng và các đối tượng bên dưới. Đôi khi các chế độ trộn hữu ích đối với việc tạo nhiều hay ít sự biến đổi về cường độ hay màu của một hiệu ứng Transparency. Hình 16.19 trình bày một loạt đa giác hình sao đã được tô màu trắng, 50% màu đen (xám), và màu đen và được áp dụng kiểu trong suốt Uniform được xếp trên một hình chữ nhật đã được tô với một kiểu tô bitmap Pattern tiêu biểu. Một đường viền màu đen đã được áp dụng cho các hình dạng để nhận biết vị trí của chúng ngay cả khi chúng xuất hiện hoàn toàn trong suốt (xem Merge Modes trong phần màu của cuốn sách này và mở file Tutorial/Chapter 16/Merge modes.cdr).

Khi áp dụng một chế độ trộn hiệu ứng trong suốt, các định nghĩa sau đây mô tả các hiệu ứng được tạo của việc sử dụng mỗi loại chế độ trộn.

Normal Trong những trường hợp tiêu biểu mà hiệu ứng Transparency bình thường là cần thiết, chế độ trộn Normal có thể được sử dụng và là chế độ mặc định bất kỳ khi nào một hiệu ứng Transparency mới được áp dụng cho một đối tượng. Việc chọn Normal làm cho các vùng màu trắng vẫn ở dạng mờ đục, các vùng màu đen trở nên trong suốt và các giá trị thang độ xám được phân chia đều dựa vào sự phân chia tỷ lệ phần trăm giữa 0 và 100. Normal cũng có tác dụng như là một chế độ trộn benchmark cho tất cả chế độ trộn hiệu ứng trong suốt khác.

Add Add là tên viết tắt của từ "Additive". Chế độ này áp dụng hiệu ứng trong suốt dựa vào các giá trị thang độ xám kết hợp cả đối tượng gốc và đối tượng bên dưới. Việc chọn Add thường làm cho đối tượng trong suốt trở nên xám hơn tại nơi mà nó phủ chồng lên các đối tượng khác.

Subtract Subtract là tên viết tắt của từ "Subtractive". Chế độ

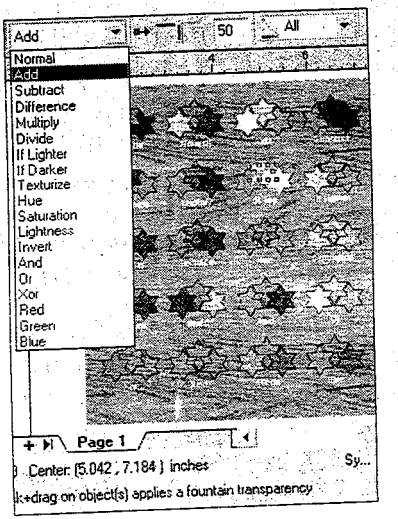
này tạo hiệu ứng trong suốt bằng cách bổ sung tất cả các giá trị màu và sau đó trừ đi 255 (giá trị thang độ xám tương đương là màu trắng).

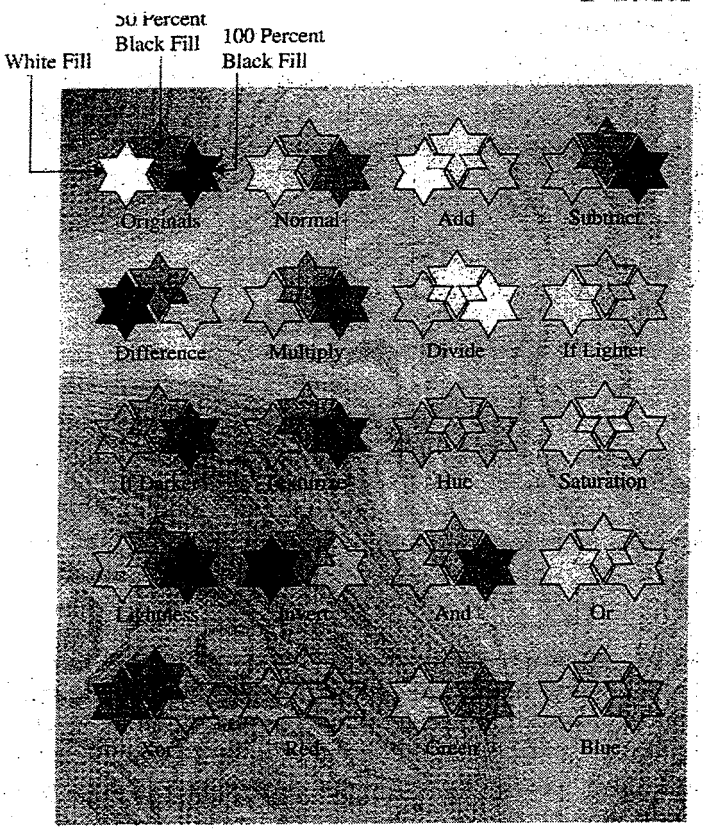
Difference Việc chọn Difference sẽ tạo hiệu ứng trong suốt bằng cách lấy màu của các đối tượng cơ bản trừ đi màu tương đương thang độ xám của đối tượng và nhân với 255 (màu trắng). Nếu giá trị thang độ xám trong suốt của đối tượng là 0, màu trong suốt sẽ là 255 (màu trắng).

Multiply Việc chọn Multiply sẽ tạo hiệu ứng trong suốt bằng cách nhân màu thang độ xám của đối tượng gốc với giá trị thang độ xám trong suốt Normal và chia giá trị đó cho 255. Điều này thường cho ra một giá trị trong suốt nhưng mờ hơn so với giá trị mà bạn đạt được bằng cách chọn Normal.

Divide Việc chọn tùy chọn này sẽ áp dụng hiệu ứng trong suốt bằng cách chia giá trị màu thang độ xám của đối tượng cho màu thang độ xám trong suốt Normal. Nếu đối tượng nhạt hơn màu thang độ xám trong suốt Normal, phép tính chia sẽ được đảo ngược.

If Lighter Việc chọn If Lighter sẽ có tác dụng làm cho đối tượng của bạn trở nên trong suốt tại nơi mà các màu bên dưới nhạt hơn và mờ đục tại nơi mà các màu bên dưới đậm hơn.



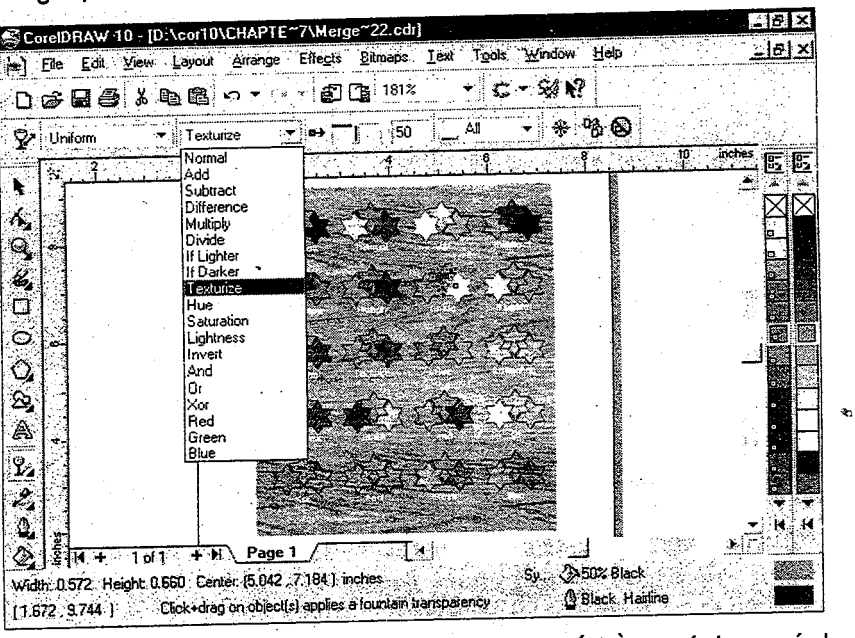


1. Kiểu tô màu trắng 2. Kiểu tô 50% màu đen 3. Kiểu tô 100% màu đen

Hình 16.19 Các nhóm đa giác hình sao này đã được tô màu trắng, màu xám, và màu đen, và được áp dụng kiểu trong suốt Uniform nhờ sử dụng các chế độ trộn có sẵn.

If Darker Ngược với chế độ trộn If Lighter, việc chọn If Darker sẽ tạo ra một hiệu ứng trong suốt bằng cách làm cho đối tượng của bạn trở nên mờ đục tại nơi mà các màu bên dưới nhạt hơn và trong suốt tại nơi mà các màu bên dưới đậm hơn.

Texturize Việc chọn Texturize sẽ tạo ra hiệu ứng trong suốt bằng cách nhân giá trị thang độ xám của màu đối tượng gốc với giá trị thang độ xám của màu đối tượng bên dưới.



Hue Chế độ trộn Hue tạo hiệu ứng trong suốt bằng cách so sánh giá trị thang độ xám của màu đối tượng gốc với độ bảo hòa và độ sáng của các màu đối tượng bên dưới. Nếu các đối tượng bên dưới đã có màu xám thì không có sự thay đổi nào, vì màu thang độ xám bên dưới không có chứa màu thật sự nào. Đối tượng trong suốt được tạo sẽ thay đổi màu một cách phù hợp.

Saturation Chế độ trộn Saturation tạo ra một màu trong suốt dựa vào cả độ sáng và sắc màu của đối tượng, và giá trị bảo hòa của màu trong suốt dựa vào chế độ chọn Normal.

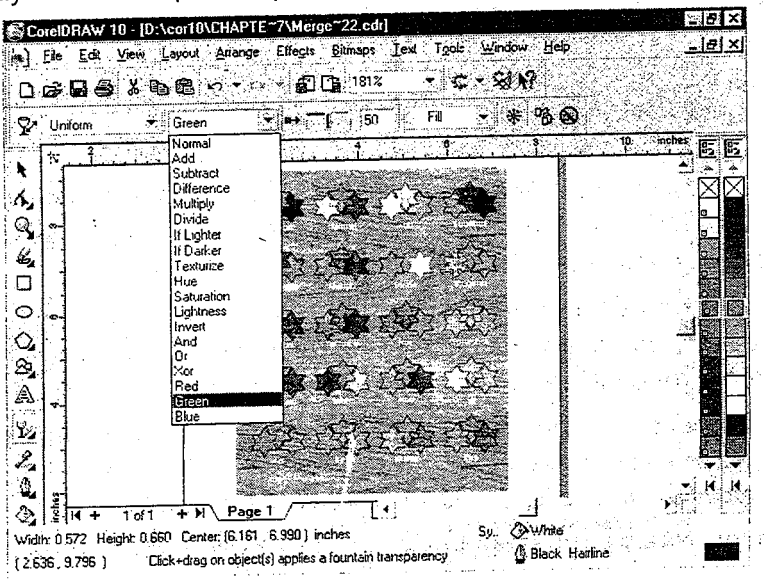
Lightness Chế độ trộn Lightness tạo hiệu ứng Transparency bằng cách so sánh sắc màu và độ bảo hòa về giá trị màu thang độ xám của đối tượng gốc với độ sáng của đối tượng gốc.

Invert Nếu bạn đã quen thuộc với các vị trí số trên bánh xe màu

chuẩn, các hiệu ứng của việcsử dụng chế độ trộn Invert sẽ có ý nghĩa đối với bạn. Màu trong suốt được tạo sẽ dựa vào màu trong suốt của chế độ trộn Normal nhưng sử dụng giá trị thang độ xám trên phía ngược lại của bánh xe màu. Trong những trường hợp mà giá trị màu thang độ xám trong suốt bằng 125 (tâm trên bánh xe màu), đối tượng của bạn vẫn ở dạng mờ đục.

And, Or, và Xor Ba chế độ này liên quan với nhau. "And" có nghĩa là "Logical AND", chế độ này tạo hiệu ứng trong suốt bằng cách chuyển đổi các giá trị thang độ xám trong suốt sang các giá trị nhị phân và áp dụng công thức Boolean AND. Việc chọn Or, viết tắt của từ "Logical OR", sẽ tạo hiệu ứng trong suốt theo cùng cách nhưng áp dụng công thức Boolean OR cho các giá trị này. Việc chọn Xor sẽ tạo hiệu ứng theo cùng cách nhưng áp dụng công thức Boolean XOR.

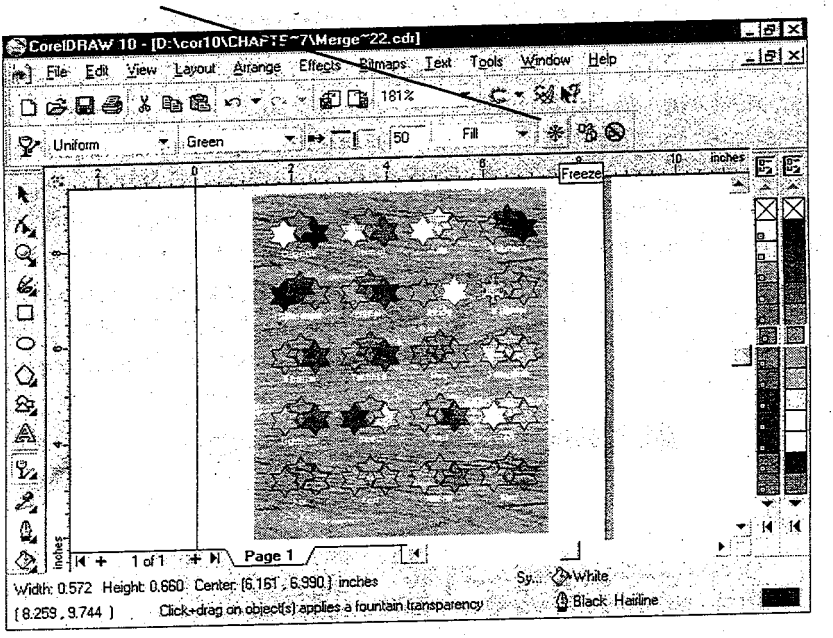
Red, Green, và Blue Các hiệu ứng Transparency được tạo từ việc sử dụng ba chế độ trộn nay là một bài tập về toán học. Mỗi chế độ trộn này lọc ra một kênh tương ứng (RGB) để đạt đến một giá trị màu thang độ xám trong suốt. Đối tượng trong suốt được tạo sẽ thay đổi màu một cách phù hợp.



Sử dụng Transparency Freeze

Khả năng khóa điểm xem của một đối tượng trong suốt không duy nhất đối với các hiệu ứng Transparency - các hiệu ứng Lens của CorelDRAW mô tả một điều tương tự bằng cách sử dụng tùy chọn Frozen. Tuy nhiên, điều duy nhất là điều xảy ra phía sau các cảnh. Trong khi một hiệu ứng Transparency đang được áp dụng, bạn có thể khóa điều kiện hiện tại của khung xem các đối tượng bên dưới bằng cách nhấn tùy chọn Freeze trong Property Bar. Bằng cách chọn tùy chọn Freeze (hoạt động trong khi nút được ấn xuống), đối tượng được áp dụng hiệu ứng trong suốt có thể được định lại vị trí hay được biến đổi theo bất kỳ cách nào mà bạn chọn, nhưng không làm thay đổi tính ổn định của khung xem, nghĩa là tùy chọn Freeze cho phép bạn sử dụng các nguồn Transparency của CorelDRAW để tìm hiểu nhanh về các hiệu ứng trong suốt.

Tùy chọn Freeze

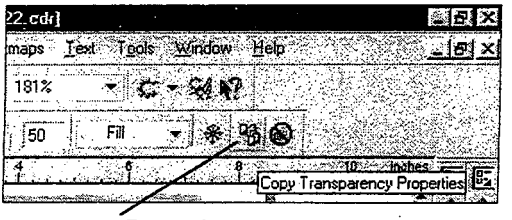


Trong khi đang hoạt động, tùy chọn Freeze chuyển đổi hiệu ứng Transparency sang một loạt các hình dạng có chứa cả hai đối tượng vector và bitmap. Việc hủy nhóm một hiệu ứng Transparency đã được áp dụng tùy chọn Freeze nhờ sử dụng lệnh Ungroup All (trong Property Bar) sẽ cho thấy các đối tượng được tạo bởi các đối tượng vector tiêu biểu cho đường nét ngoài - có thể là một đối tượng nền trang - cũng như một đối tượng bitmap được áp dụng một hiệu ứng softmask tiêu biểu cho phần trong suốt thật sự (xem hình 16.20). Lưu ý sự sắp xếp riêng các đối tượng trong trường hợp này thật ra được tạo nên từ một đối tượng vector và một đối tượng bitmap tiêu biểu cho hai phần của hiệu ứng.

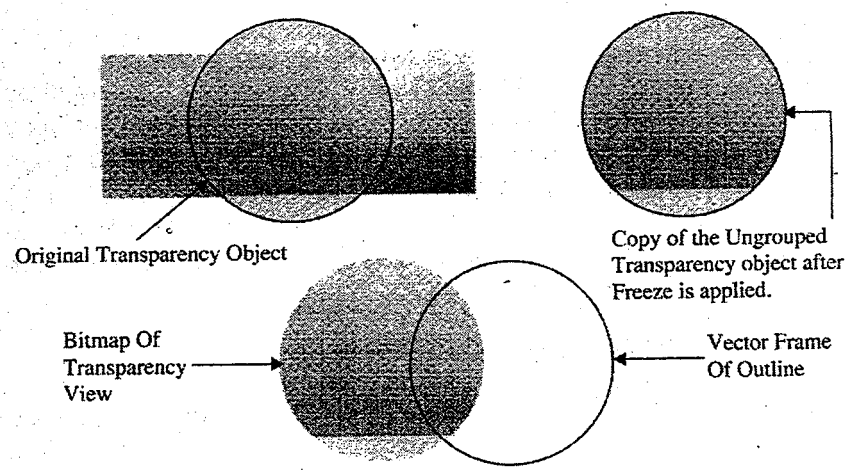
Thủ thuật *Việc xóa kích hoạt tùy chọn Freeze (mà không hủy nhóm nó) sẽ trả một đối tượng trong suốt trở lại điều kiện bình thường của nó.*

Sao chép các hiệu ứng Transparency

Nếu bạn đã cố áp dụng một hiệu ứng Transparency nhất định, hoặc nếu bạn có nhiều đối tượng đòi hỏi phải áp dụng hiệu ứng Transparency như nhau, bạn có thể sao chép các đặc tính trong suốt từ các hiệu ứng hiện có bằng cách sử dụng nút Copy Transparency Properties (như minh họa dưới đây). Lệnh này có thể truy cập được trong khi một đối tượng được chọn và trong khi có một công cụ bất kỳ đang được sử dụng nhờ sử dụng các menu lệnh. Bạn cũng có thể sao chép các hiệu ứng Transparency hiện có vào đối tượng được chọn trong khi công cụ Interactive Transparency được chọn.



Nút Copy Transparency Properties



1. Đối tượng Transparency gốc 2. Bitmap của khung xem Transparency 3. Bản sao của đối tượng Ungrouped Transparency sau khi tùy chọn Freeze được áp dụng 4. Khung vector của đường nét ngoài

Hình 16.20 Khung xem xuyên qua đối tượng trong suốt này được khóa nhờ sử dụng tùy chọn Freeze sau khi các đặc tính trong suốt đã được áp dụng.

Để sao chép hiệu ứng trong suốt vào một đối tượng bằng cách sử dụng một trong các kỹ thuật trên, hãy thực hiện các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy chọn đối tượng mà bạn muốn áp dụng hiệu ứng trong suốt cho nó và di chuyển nó vào vị trí. Áp dụng bất kỳ đặc tính tô hay đường nét ngoài nào mà bạn yêu cầu. Bảo đảm đối tượng mà bạn muốn sao chép các đặc tính trong suốt từ nó nằm trên cùng trang với đối tượng hiện hành hoặc trên vùng pasteboard xung quanh trang tài liệu.
2. Để sử dụng các menu lệnh với bất kỳ công cụ nào được chọn, hãy chọn Effects/Copy Effect/Lens From. Lưu ý con trỏ ngay lập tức đổi sang dạng con trỏ đích. Bằng cách sử dụng con trỏ đích, hãy nhấp vào đối tượng trong suốt mà bạn muốn sao chép các đặc tính trong suốt từ đối tượng đó. Các hiệu ứng

ngay lập tức được sao chép, và đối tượng mà bạn chọn trở nên trong suốt.

3. Để đạt được hiệu ứng tương tự trong khi một đối tượng được chọn với Interactive Transparency Tool, hãy nhấp vào nút Copy Transparency Properties. Lưu ý con trỏ hoạt động của bạn thay đổi sang dạng con trỏ đích. Bằng cách sử dụng con trỏ này, hãy nhấp vào đối tượng trong suốt mà bạn muốn sao chép các đặc tính trong suốt từ đối tượng đó. Ngay lập tức, các hiệu ứng sẽ được sao chép.

Sao chép các hiệu ứng Transparency

Việc sao chép hiệu ứng trong suốt từ một đối tượng sang nhiều đối tượng khác thường tiết kiệm được nhiều thời gian. Trong những trường hợp nhất định, bạn không thể nhắm vào đối tượng trong suốt mà bạn muốn sao chép các đặc tính từ đối tượng đó bằng cách sử dụng con trỏ đích. Điều này có thể xảy ra nếu đối tượng bị ẩn do sự sắp xếp các đối tượng hoặc nếu đối tượng được nhóm cùng với các đối tượng khác. Trong những trường hợp này, bạn có thể nghĩ đến việc đặt một bản sao riêng của đích trong một vị trí tiện lợi và dễ truy cập. Để thực hiện sao chép nhanh bất kỳ một đối tượng nào, hãy rê đối tượng đó trong khi đang nhấp nút chuột phải. Đối tượng được chọn ngay lập tức trở thành bản sao mới. Vì bản sao mới có tất cả các đặc tính trong suốt như đối tượng gốc nên bây giờ bạn có thể sử dụng nó như là đối tượng đích để áp dụng các hiệu ứng trong suốt.

Chương 17 CorelDRAW 10

TẠO CHIỀU SÂU HIỆU ỨNG BÓNG ĐỔ

Drop Shadow của CorelDRAW đã trở thành một trong những hiệu ứng ưa thích nhất của người sử dụng kể từ khi lần đầu tiên nó được giới thiệu trước đây nhiều phiên bản. Tập tính của Drop Shadow cho phép bạn tạo các bóng đổ mềm mại, trong suốt trong vài giây, và điều chỉnh và chỉnh sửa hiệu ứng bất kỳ lúc nào.

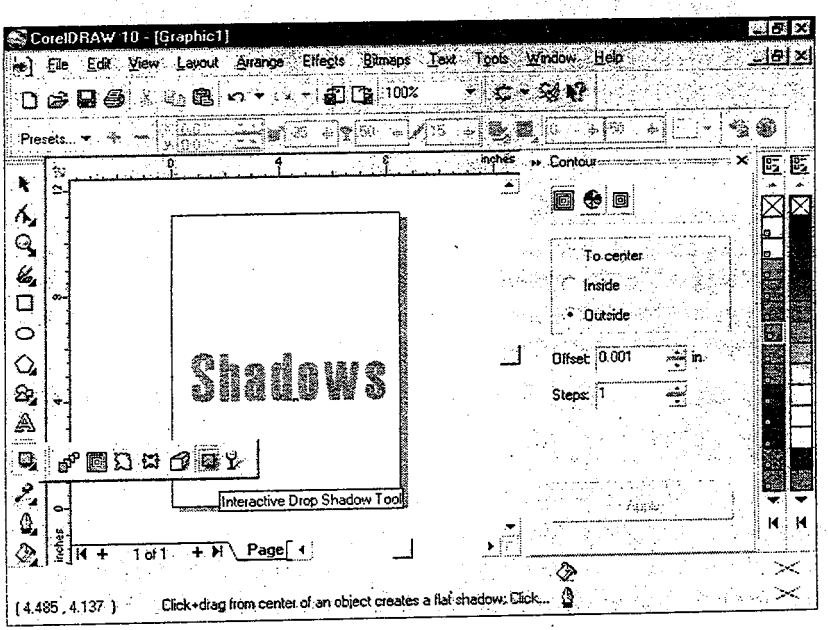
Hiệu ứng Drop Shadow của CorelDRAW hoạt động như thế nào

Khi CorelDRAW tạo một hiệu ứng bóng đổ, nó sử dụng hình dạng của đối tượng để tạo một bitmap trong suốt được xếp lớp phía sau đối tượng gốc (xem hình 17.1). Đối tượng gốc của bạn vẫn không thay đổi khi bóng đổ được áp dụng. Nhưng giống như các hiệu ứng khác, bóng đổ bitmap này được liên kết động với đối tượng của bạn, có nghĩa là bất kỳ những thay đổi đặc tính nào tạo đối với đối tượng gốc đều được phản ánh một cách tự động trong hiệu ứng bóng đổ. Bởi vì bóng đổ vẫn giữ lại một "liên kết trực tiếp" với đối tượng gốc, vị trí, màu sắc, độ đục (độ trong suốt) của nó, và một loạt các đặc tính khác có thể được tạo tùy biến để phù hợp với mục đích tạo ảnh minh họa đặc trưng. Các bóng đổ cũng gồm tất cả các đặc tính của đối tượng gốc, kể cả các giá trị tô và tạo viền đối tượng.

Sử dụng Interactive Drop Shadow Tool và Property Bar

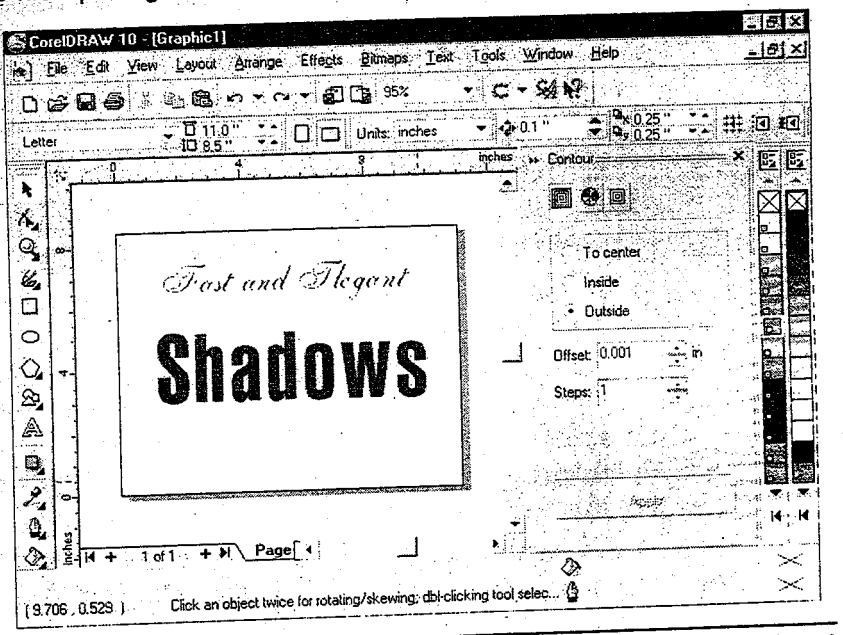
Sử dụng hiệu ứng này rất dễ bởi vì các Drop Shadow được áp

dụng duy nhất bằng cách sử dụng Interacive Drop Shadow Tool với sự kết hợp của các tùy chọn Property Bar. Chính công cụ được đặt trong Toolbox chính được nhóm với các công cụ tương tác khác dành cho Transparency, Blend, Distortion, Envelope, Contour, và Extrude.



Khi Interactive Drop Shadow Tool được chọn và một hiệu ứng Drop Shadow đang tiến hành, Property Bar hiển thị tất cả các tùy chọn điều khiển hiệu ứng bóng đổ. Các bóng có thể được áp dụng theo hai dạng cơ bản: Flat hoặc Perspective. Các tùy chọn có trong Property Bar thay đổi phụ thuộc vào dạng nào đang sử dụng. Các bóng phẳng xuất hiện cùng hình dạng, nhưng tạo offset từ vị trí gốc của đối tượng. Các bóng phối cảnh mang hình dạng khác, hơi biến dạng so với vị trí gốc và được định hướng để bắt nguồn từ các cạnh phía trên, phía dưới, bên trái hoặc bên phải của đối tượng. Sự khác biệt này là điểm chủ yếu để xử lý các đặc tính bóng đổ bởi vì các bóng đổ phối cảnh mô tả các tùy chọn bổ sung vốn có thể được điều chỉnh. Trước khi bạn đi quá xa để áp dụng các hiệu ứng bóng

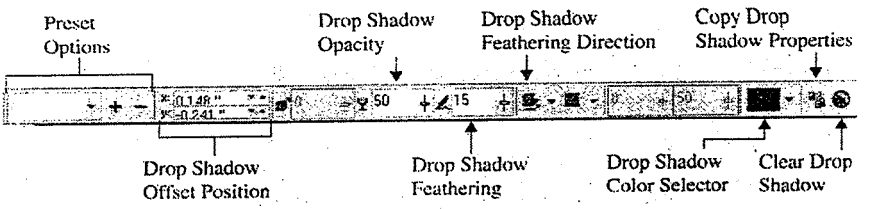
đổ, chúng ta hãy xem kỹ lưỡng Property Bar khi áp dụng một bóng đổ kiểu phẳng cơ bản (xem hình 17.2).



Hình 17.1 Một Flat-Style Drop Shadow cơ bản đã được áp dụng cho đối tượng Artistic text này theo các xác lập mặc định, giống như nhiều ví dụ trong cuốn sách này đã áp dụng nó.

Nếu bạn đã đến đây xem kỹ thuật áp dụng một hiệu ứng Drop Shadow vào một đối tượng, các tùy chọn này tác động đến bóng đổ như thế nào sẽ được thảo luận sau. Nhưng bây giờ hãy theo các bước này và tìm hiểu các tính năng của hiệu ứng:

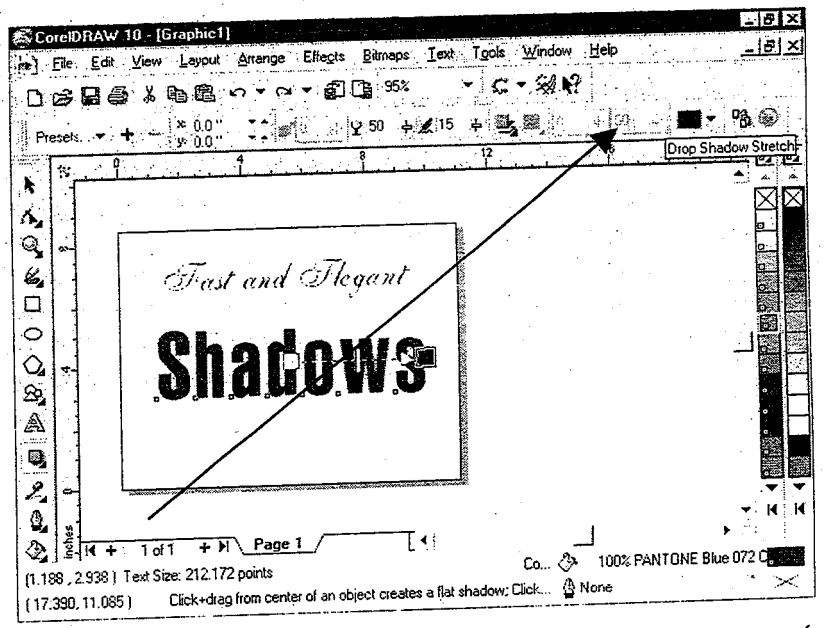
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo và chọn đối tượng mà bạn muốn áp dụng một bóng đổ. Áp dụng một màu tô cho đối tượng và bất kỳ đặc tính Outline nào bạn muốn.
2. Chọn Interactive Drop Shadow Tool từ Toolbox. Bạn sẽ nhìn thấy nó được nhóm với các công cụ tương tác khác. Chú ý con trỏ chỉ sang một hình nào đó mà giống với Pick Tool được đi kèm bởi một hình chữ nhật. Cũng chú ý Property Bar bây giờ mô tả nhiều tùy chọn Interactive Drop Shadow Tool.



Hình 17.2 Trong khi một kiểu bóng Flat-Style tiêu biểu đang được áp dụng nhờ sử dụng Interactive Drop Shadow Tool, Property Bar hiển thị các tùy chọn này.

3. Sử dụng một thao tác nhấp và rê, rê từ điểm giữa đối tượng được chọn và vẫn giữ nút chuột. Chú ý một khung xem trước đường nét ngoài xuất hiện mà kết hợp hình dạng của đối tượng được chọn. Khung xem trước này chỉ ra vị trí của bóng đổ mới. Chú ý một dấu màu trắng đã xuất hiện ở điểm giữa của đối tượng, dấu khác đã xuất hiện dưới con trỏ của bạn (khi bạn rê nó), và một đường dẫn dấu chấm nối hai dấu chấm.
4. Với màn hình xem trước đường nét ngoài của bóng tô mới ở vị trí mà bạn muốn, hãy nhả nút chuột. Chú ý rằng một bóng đổ màu xám xuất hiện phía dưới đối tượng. Đây là bóng đổ mặc định, được tô màu bằng cách sử dụng màu đen, nó được áp dụng với các đặc tính Drop Shadow mặc định khác để tạo độ đục mờ và độ nét.
5. Rê bộ điều khiển thanh trượt trên đường dẫn giữa hai dấu hình vuông hướng về điểm giữa của đối tượng gốc. Chú ý bóng đổ xuất hiện trở nên xám hơn trong khi bạn chỉ giảm giá trị độ đục mờ, để màu nền trang (và bất kỳ đối tượng nào nằm phía dưới) trở nên dễ nhìn thấy hơn.
6. Để thay đổi màu của bóng đổ, hãy nhấp bộ chọn màu trên Property Bar và chọn một màu. Chú ý màu được áp dụng nhưng vẫn kết hợp giá trị độ đục hiện hành.
7. Rê marker màu trắng sang các bước của một cạnh của đối tượng gốc. Chú ý bóng đổ thay đổi hình dạng và dấu khi chụp đến mép. Thao tác này làm thay đổi vị trí phối cảnh của bóng đổ.

8. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, thay đổi giá trị độ nét mặc định từ 15 xuống 4, rồi nhấn phím ENTER. Chú ý các mép của bóng đổ trở nên được định rõ hơn. Thay đổi giá trị này sang 35 bằng cách sử dụng cùng thao tác. Chú ý các mép của bóng đổ trở nên mờ hơn.
9. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, nhấp bộ điều khiển thanh trượt Fade và gia tăng nó lên đến một cài đặt 80. Chú ý bóng đổ bây giờ mang một hiệu ứng màu tịnh tiến với điểm tối nhất gần với đối tượng gốc trở thành một màu sáng hơn và hiệu ứng cứ tiếp diễn như vậy khi xa đối tượng.
10. Lùi sử dụng lại các tùy chọn Property Bar, nhấp thanh trượt Drop Shadow Stretch và tăng nó đến giá trị 80%. Chú ý bóng đổ trở nên lớn hơn về chiều dài theo hướng mà nó đã được áp dụng hướng tới điểm tương tác xa nhất.



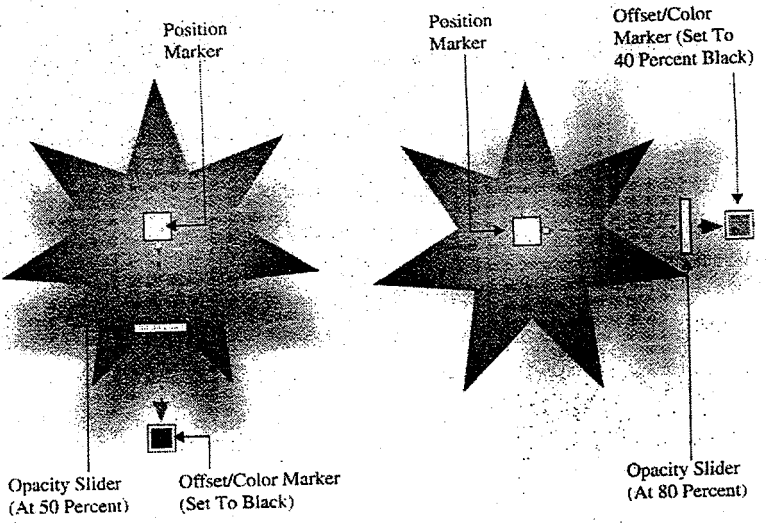
11. Để kết thúc tác vụ Drop Shadow, nhấp một khoảng trống trên trang của bạn để hủy chọn hiệu ứng và chọn Pick Tool từ Toolbox chính.

Thủ thuật *Khởi động nhanh vào trạng thái chỉnh sửa của một hiệu ứng Drop Shadow hiện có được áp dụng vào một đối tượng, hãy nhấp đúp một hiệu ứng của Drop Shadow được áp dụng bằng cách sử dụng Interactive Drop Shadow và nhấp CTRL vào hiệu ứng bằng cách sử dụng Pick Tool.*

Phân tích một hiệu ứng bóng đổ

Khi một hiệu ứng Flat-Style Drop Shadow cơ bản đang diễn tiến, thì có nhiều dấu tương tác xuất hiện quanh đối tượng. Chính các dấu bao gồm một vị trí offset và dấu màu và một thanh trượt Opacity. Nếu bạn không quen sử dụng các điều khiển tương tác thì hình 17.3 nhận dạng các dấu này và trình bày các hiệu ứng của chúng.

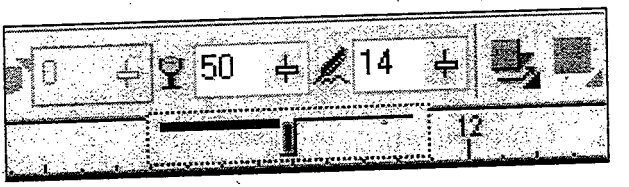
Trong hình 17.3, vị trí của bóng đã được thay đổi bằng cách di chuyển dấu Offset/Color bằng cách kết hợp. Hiệu ứng bóng đổ ở bên trái sử dụng một bóng màu đen được cài đặt với giá trị Opacity là 50%, trong khi bóng bên phải sử dụng 40% màu đen cài đặt một giá trị Opacity là 80. Giá trị Feathering (và chỉ có thể thay đổi bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar) vẫn giữ mặc định là 15%. Dấu offset/Color có thể được cài đặt đến hầu hết vị trí nào trên hoặc ngoài trang tài liệu, với các giá trị offset tương ứng trong Property Bar đo offset từ vị trí đối tượng gốc. Bạn có thể áp dụng từ bất kỳ màu nào bạn muốn vào hiệu ứng Drop Shadow hoặc bằng cách chọn một màu từ mục chọn Color trong Property Bar hoặc đơn giản bằng cách nhấp để chọn dấu màu Drop Shadow và nhấp một màu.



Hình 17.3 Hai hình đa giác giống nhau này mang các hiệu ứng Flat-Style Drop Shadow khác nhau được điều chỉnh bằng cách sử dụng các dấu tương tác.

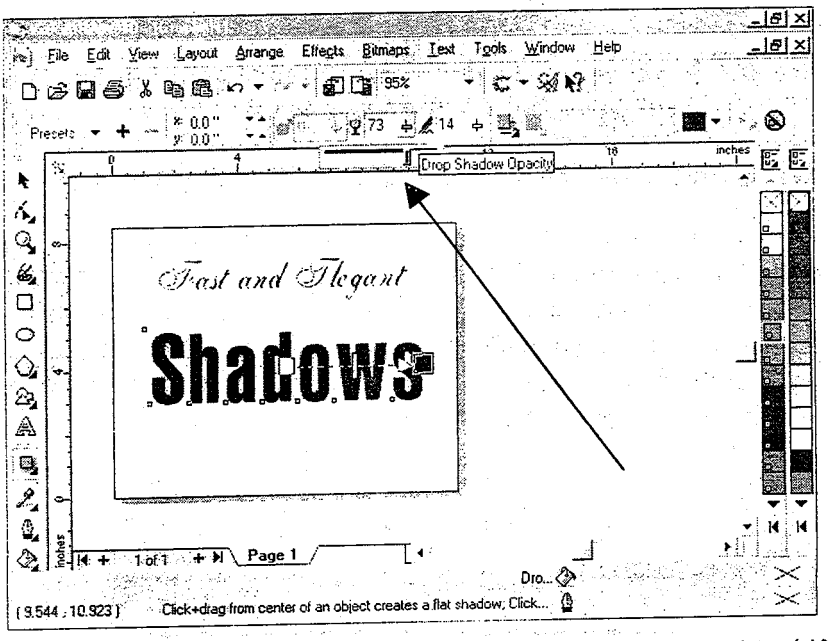
Sử dụng các tùy chọn Flat Drop Shadow

Như đã đề cập, khi một bóng đổ Drop Shadow được áp dụng, bạn có thể điều khiển độ đục và độ nét của nó - cả hai tác động đến diện mạo của bóng đổ, cho dù bạn chọn cho nó màu nào. Độ đục có thể cài đặt một cách tương tác, trong khi cả hai tùy chọn có thể được điều khiển bằng cách sử dụng tác vụ điều khiển thanh trượt có sẵn trong Property Bar khi bóng đổ được chọn.



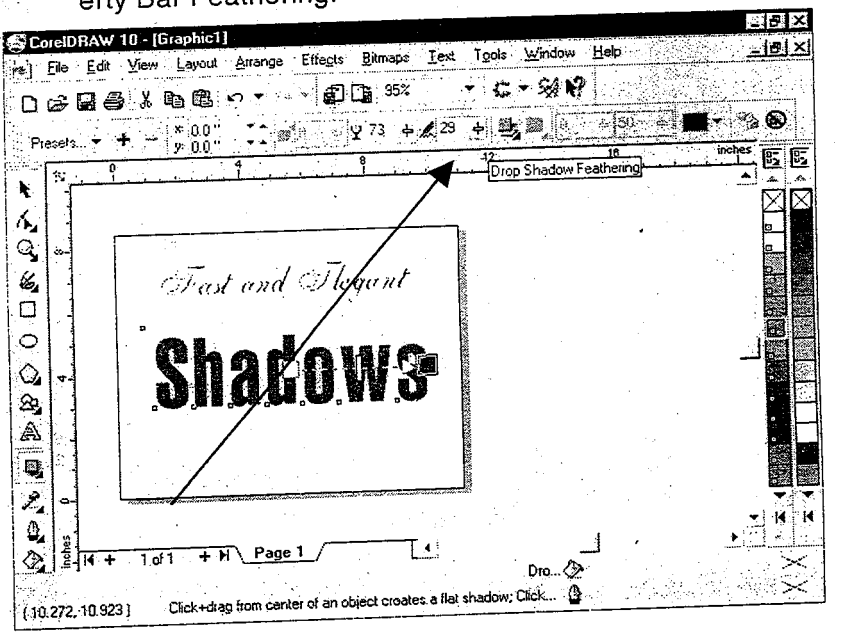
Nếu hai thuật ngữ này vẫn khó hiểu đối với bạn thì những định nghĩa sau có thể giúp ích.

- **Controlling Shadow Opacity** Thanh trượt Opacity chủ yếu áp dụng một giá trị trong suốt vào hiệu ứng Drop Shadow, có nghĩa là bitmap mà trình bày bóng đổ được cài đặt theo một độ trong suốt đồng nhất dựa vào phần trăm. Opacity có thể được cài đặt trong phạm vi từ 0 đến 100%, tại đó các giá trị thấp hơn làm cho bóng đổ đục ít hơn (hoặc trong suốt hơn), trong khi các giá trị cao hơn làm cho hiệu ứng ngược lại. Một giá trị là 0 làm cho bóng không thể nhìn thấy, trong khi 100% làm cho nó hầu như hoàn toàn đục, với giá trị mặc định được áp dụng vào tất cả các bóng mới là 50%. Bạn có thể điều chỉnh độ đục bằng cách sử dụng hoặc các tùy chọn Property Bar hoặc bộ điều khiển thanh trượt tương tác. Cả hai đều được kết quả như nhau.



- **Adjusting Shadow Feathering** Thuật ngữ feathering (độ nét) đề cập đến các hiệu ứng được tạo bằng cách làm mềm

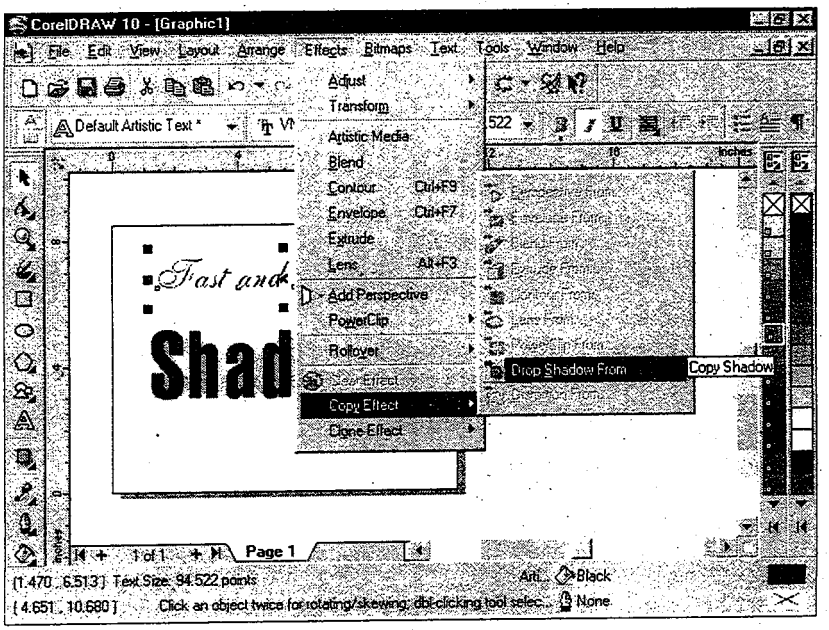
các mép của bitmap vốn trình bày hiệu ứng bóng đổ, giống như hiệu ứng đạt được khi áp dụng một hiệu ứng bộ lọc bitmap mờ Gaussian vào một đối tượng bitmap. Theo mặc định, các hiệu ứng bóng đổ mới được áp dụng với một giá trị Feathering là 15%, nhưng có thể được cài đặt trong một phạm vi từ 0 đến 100%, nơi mà các giá trị thấp hơn sẽ tạo kết quả là hiệu ứng Feathing ít hơn và các giá trị cao hơn sẽ tăng hiệu ứng. Việc gia tăng giá trị Feathering sẽ tự động tăng kích cỡ của hiệu ứng mở rộng pixel và tạo kết quả một bitmap lớn hơn trình bày hiệu ứng bóng đổ. Feathering có thể được điều chỉnh chỉ bằng cách sử dụng thanh trượt Property Bar Feathering.

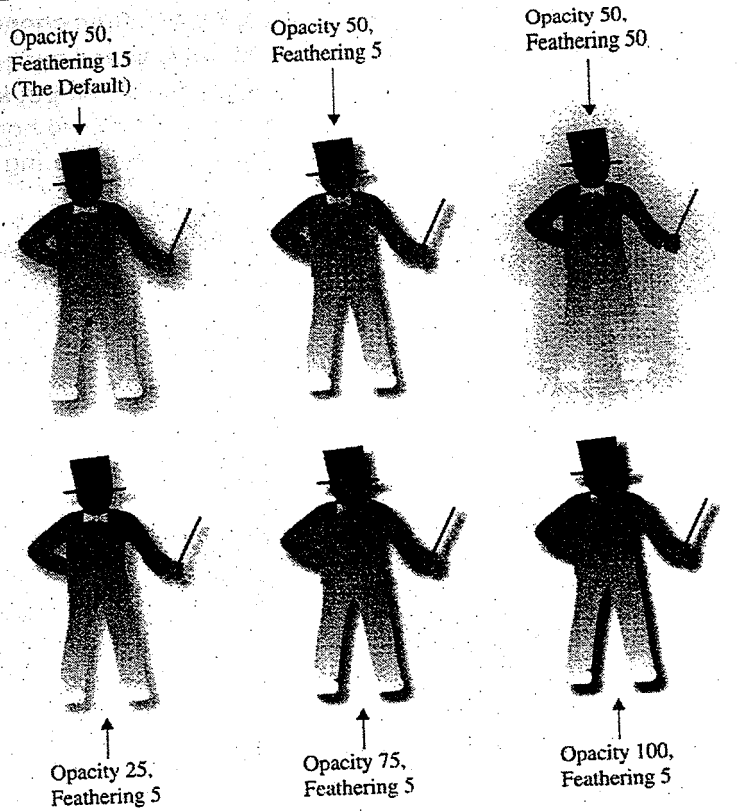


Sao chép và nhân bản các hiệu ứng Drop Shadow

Như các hiệu ứng khác có sẵn trong CorelDRAW, bạn có thể sao chép và nhân bản từ các hiệu ứng Drop Shadow hiện có trong tài liệu của bạn. Cả hai thao tác được hoàn thành bằng cách sử

dụng các menu lệnh và chúng yêu cầu ít nhất một hiệu ứng Drop Shadow được hiển thị và một đối tượng phải được chọn. Để sao chép một bóng đổ, hãy chọn Effects / Copy Effect / Drop Shadow From. Con trỏ hoạt động của bạn lập tức trở thành một con trỏ đích. Sử dụng con trỏ này để nhắm đến phần Drop Shadow của một hiệu ứng Drop Shadow hiện có để sao chép tất cả các đặc tính Drop Shadow. Việc nhân bản một hiệu ứng Drop Shadow sẽ đạt được một kết quả hơi khác. Khi một hiệu ứng được áp dụng thông qua việc nhân bản, đối tượng hiệu ứng nhân bản chủ điều khiển hiệu ứng mới. Các thay đổi đặc tính được tạo đối với hiệu ứng chủ ngay lập tức được áp dụng vào đối tượng nhân bản. Để nhân bản một hiệu ứng Drop Shadow, hãy chọn Effects / Clone Effect / Drop Shadow From. Ngoài ra, hãy sử dụng con trỏ đích vốn dường như trỏ đến hiệu ứng Drop Shadow hiện có mà bạn muốn để nhân bản bằng cách nhấp trực tiếp lên trên phần Drop Shadow Group của hiệu ứng.





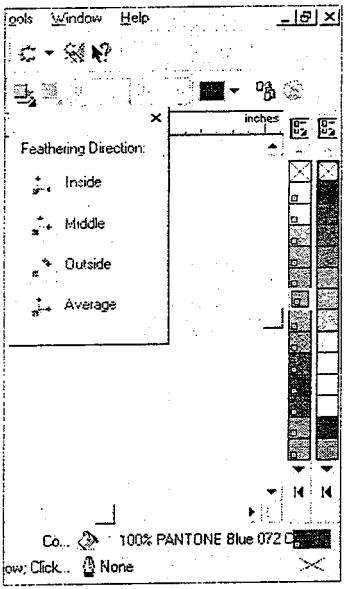
Hình 17.4 Các Drop Shadow được áp dụng vào biểu tượng đồ họa này trình bày những vẻ khác nhau về các giá trị Opacity và Feathering.

Để minh họa các hiệu ứng về việc thay đổi các giá trị Opacity và Feathering, hình 17.4 trình bày một biểu tượng đồ họa được áp dụng với nhiều giá trị khác nhau bằng cách sử dụng các giá trị offset giống nhau.

Feathering Direction

Tùy chọn còn lại có sẵn khi một hiệu ứng Flat-Style Drop Shadow được áp dụng là tùy chọn Feathering Direction, vốn cho phép bạn canh chỉnh hiệu ứng độ nét được áp dụng như thế nào đối với bóng

đổ được tạo. Đặc tính bóng đổ đặc biệt này có thể được chọn bằng cách chọn Average (mặc định), Outside, Middle, hoặc Inside từ bộ chọn Feathering Direction trên Property Bar. Việc chọn bất kỳ tùy chọn này sẽ có một hiệu ứng trung gian nhưng có lẽ tinh tế hơn trên bóng đổ của bạn, so với việc điều chỉnh các giá trị Feathering hoặc Opacity.



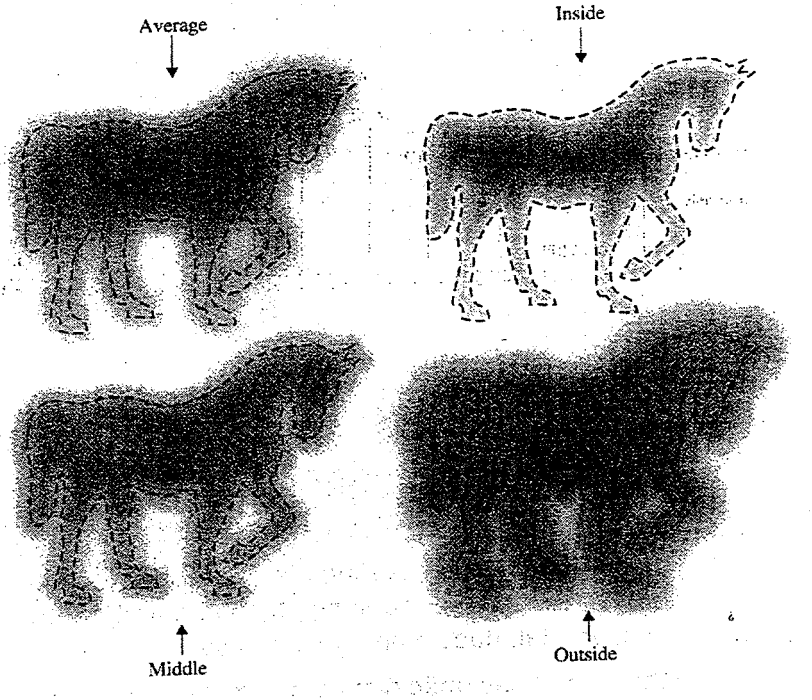
Khi tên biểu thị, tùy chọn này cho phép bạn điều khiển nơi mà hiệu ứng Feathering được tập trung, liên quan đến các mép của bóng đổ. Hình dạng của các mép Feathering tương ứng với hình dạng của đối tượng gốc. Những định nghĩa sau sẽ làm rõ các hiệu ứng chọn các tùy chọn này.

- **Average** Theo mặc định, Average được sử dụng bất cứ khi nào một Drop Shadow mới được tạo. Average có hiệu ứng tạo nét bóng cho một hình dạng, được canh giữa trên hình dạng nét ngoài tương ứng của đối tượng gốc.
- **Inside, Outside** Mỗi tùy chọn này có hiệu ứng vượt nhau, hầu như mỗi một tùy chọn giới hạn hiệu ứng feathering được áp dụng vào bóng đổ ở các mép bên trong hay bên ngoài khi các mép đó tương ứng với hình dạng của đối tượng gốc. Nếu

tùy chọn Inside được áp dụng vào một bóng đổ được xếp lớp trực tiếp sau đối tượng gốc (có nghĩa là các giá trị offset là 0), thì bóng đổ hoàn toàn được giấu khỏi màn hình xem.

- **Middle** Việc chọn tùy chọn Middle có hiệu ứng áp dụng việc tạo nét như nhau đối với mỗi một cạnh của hình dạng đối tượng gốc tương ứng.

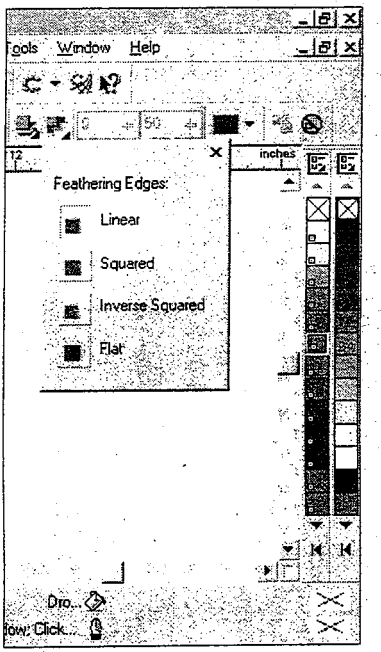
Như bạn có thể tưởng tượng, các hiệu ứng kết quả của việc chọn Inside, Outside, hoặc Middle sẽ tạo sự khác biệt nhỏ về hình dạng của các bóng đổ nhưng cung cấp một mức độ kiểm soát bổ sung đối với diện mạo hiển thị của chúng. Hình 17.5 minh họa các điểm khác nhau này trong Feathering Direction trong khi một hiệu ứng bóng đổ được áp dụng vào một đối tượng.



Hình 17.5 Biểu tượng này được áp dụng với một bóng đổ mặc định bằng cách sử dụng 4 tùy chọn feathering có sẵn.

Feathering Edges

Để bổ sung mức độ canh chỉnh khác vào diện mạo của các Drop Shadow, trong khi tùy chọn Inside, Middle, hoặc Outside bạn có thể điều khiển diện mạo của các mép zzz. Theo mặc định, khi một Drop Shadow mới được áp dụng vào một đối tượng, hiệu ứng feathering được áp dụng bằng cách sử dụng một Average Feathering Direction. Hiệu ứng feathering được tạo đồng tâm khi các pixel được trải ra khỏi hình dạng đường viền tương ứng của đối tượng gốc.



Với các tùy chọn Feathering Edge khác nhau, bạn có thể chọn một style vốn hơi khác với sự trải rộng pixel đồng tâm bình thường hoặc tuyến tính. Các tùy chọn bổ sung này bao gồm Squared, Inverse Squared, và Flat, được định nghĩa như sau:

- **Linear** Cài đặt này (mặc định) tạo ra một hiệu ứng cạnh liền nhau để style được áp dụng.
- **Squared**, **Inverse Squared** Khi sử dụng một trong những

tùy chọn này, điểm khác nhau có thể dễ nhìn thấy nhất xuất hiện khi sử dụng Outside là Feathering Direction và khi xem các hình dạng lồi. Các cạnh feathering được tạo hình vuông trải các pixel vuông góc với và cách xa hình dạng đường đối tượng gốc, trong khi Inverse Squared có hiệu ứng ngược lại.

- **Flat** Khi tên biểu thị, trong khi Flat được chọn làm tùy chọn feathering mép, các mép không được tạo feathered một cách chính xác mà thay vào đó xuất hiện dưới dạng màu sẫm đồng nhất, giống như một màu tô đồng nhất và phá vỡ mục đích áp dụng bất kỳ hiệu ứng feathering nào. Hình 17.6 trình bày các hiệu ứng sử dụng các tùy chọn feathering mép Flat, Squared, và Inverse Squared.

Điều khiển Shadow Perspective

Các hiệu ứng Drop Shadow được giới hạn đối với các bóng Flat-Style được xếp lớp và được tạo offset sau đối tượng gốc - miễn là hiệu ứng ánh sáng được tạo từ một nơi nào đó trước đối tượng. Các hiệu ứng Perspective bây giờ cho phép bạn tạo hiệu ứng các bóng đổ được tạo từ các cạnh trên, dưới, bên trái, hoặc bên phải của đối tượng. Mặc dù các hiệu ứng này được áp dụng với Interactive Drop Shadow Tool, nhưng các kiểu bóng này không còn là các bóng "đổ" mà thay vào đó là bóng "xiên".

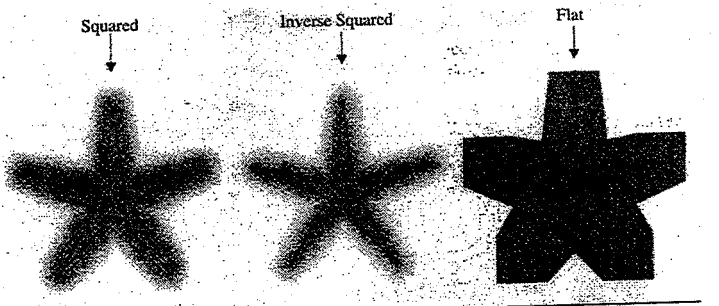


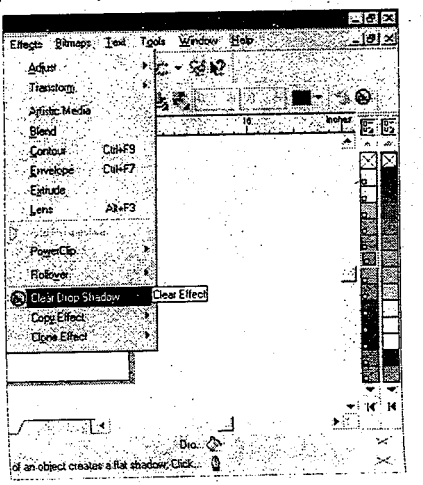
FIGURE 17-6 This polygon was applied with the same default Drop Shadow effect with various Outside Feathering Directions.

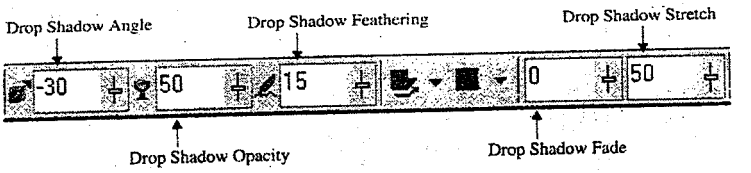
Hình 17.6 Hình đa giác này được áp dụng với cùng hiệu ứng Drop Shadow mặc định với nhiều Outside Feathering Direction khác nhau.

Các bóng Perspective cũng có thể được cài đặt để mô phỏng các đặc tính của các bóng thực tế. Khi một bóng Perspective đang diễn tiến, bạn có thể cài đặt góc (từ tùy chọn Angle) mà tại đó bóng được tạo có liên quan đến đối tượng của bạn. Bạn cũng có thể điều khiển tỉ lệ - với tùy chọn Fade - mà tại đó cường độ bóng giảm đi khi nó đi xa đối tượng gốc, mà một tùy chọn Stretch cho phép bạn cài đặt chiều dài của bóng. Ba tùy chọn này có sẵn trên Property Bar trong khi một bóng đổ đang tiến diễn, nhưng chỉ khi bóng được áp dụng là một bóng kiểu Perspective.

Xóa và tắt các hiệu ứng Drop Shadow

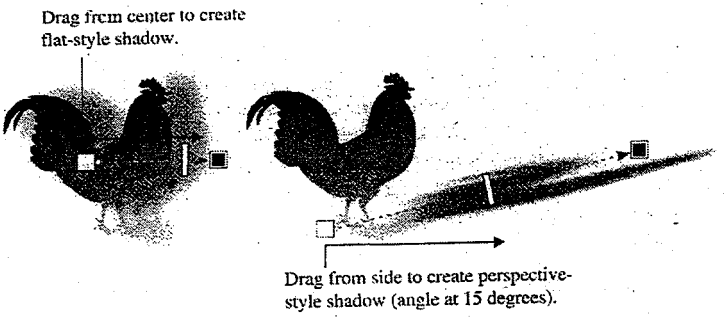
Để xóa một hiệu ứng vĩnh cửu một hiệu ứng Drop Shadow, hãy nhấp bitmap vốn trình bày phần Drop Shadow với Interactive Drop Shadow Tool và nhấp nút Clear Drop Shadow trong Property Bar, Khi phần bóng được chọn bằng cách sử dụng Pick Tool, việc chọn Effects / Clear Drop Shadow sẽ đạt kết quả như nhau. Để tách một Drop Shadow khỏi đối tượng của bạn mà không xóa đối tượng bitmap vốn trình bày phần bóng, hãy nhấp phải bitmap bóng và chọn Break Control Drop Shadow Group Apart từ menu pop-up. Thực hiện thao tác này sẽ tách liên kết động giữa hai đối tượng vĩnh viễn và cho phép bạn áp dụng các hiệu ứng khác vào đối tượng. Khi được tách, bóng trở thành một bitmap tiêu biểu.





Để tạo một bóng kiểu Perspective, dấu tâm (chỉ định vị trí Offset) của một hiệu ứng Drop Shadow hiện có phải được rê đến một cạnh của đối tượng gốc cho đến khi nó truy chụp đến cạnh của đối tượng bằng cách sử dụng Interactive Drop Shadow Tool. Hoặc để tạo một bóng Perspective mới trước, và khi không có bóng nào được áp dụng, hãy bắt đầu rê con trỏ Interactive Drop Shadow Tool từ cạnh của đối tượng gốc ra xa đối tượng, như được trình bày ở hình 17.7. Việc thay đổi một bóng Perspective từ một cạnh của đối tượng bao gồm việc rê dấu giống nhau từ một cạnh của đối tượng gốc sang cạnh kia.

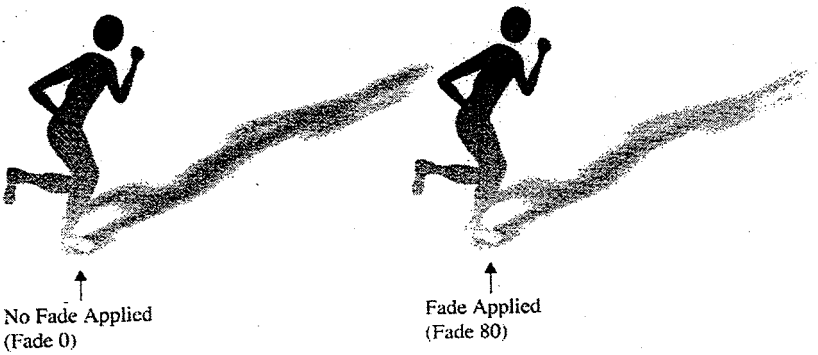
- **Controlling Drop Shadow Angle** Các trực giác nhất để điều khiển cách của một bóng kiểu Perspective là bằng cách rê dấu Offset/Color quanh cạnh mà tại đó bóng được gắn. Các giá trị Angle được đo theo độ quay quanh cạnh của đối tượng. Để điều chỉnh giá trị Angle, hãy nhập giá trị độ vào hộp số Property Bar Angle, hoặc nhấp để di chuyển bộ điều khiển thanh trượt. Các giá trị Angle khác nhau không có hiệu ứng đối với các đặc tính bóng khác.



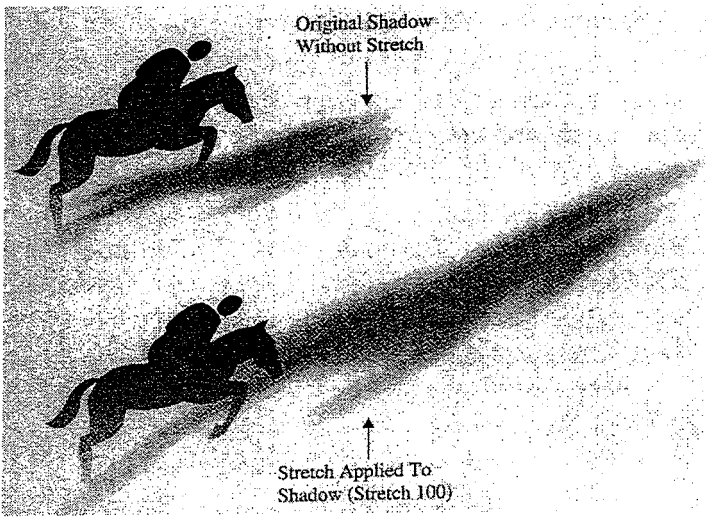
1 Rê từ tâm để tạo bóng kiểu Flat; 2 Rê từ cạnh để tạo bóng kiểu Perspective (góc 15 độ)

Hình 17.7 Biểu tượng này đã được áp dụng với một bóng bằng cách sử dụng hai kỹ thuật sau: kỹ thuật thứ nhất là tạo một bóng Flat, kỹ thuật thứ hai là tạo một bóng Perspective.

- **Setting Shadow Fade** Giá trị Fade của bóng mô phỏng hiệu ứng giảm cường độ của màu bóng khi nó đi xa đối tượng và được đo theo các giá trị phần trăm từ 0 (mặc định) đến 100. Việc tăng giá trị Fade sẽ có hiệu ứng giảm cường độ màu của bóng ở điểm xa nhất bởi một giá trị đặc trưng. Lần lượt tạo một màu nhẵn kiểu fountain giữa dấu tâm và dấu Offset/ Color.



- **Applying Shadow Stretch** Giá trị Stretch phần lớn áp dụng một lệnh biến dạng vào bitmap vốn trình bày bóng - mà không trải rộng các pixel mà nó bao gồm. Như với Fade, Shadow Stretch có thể được áp dụng theo phần trăm từ 0 đến 100, nơi nào là 50% sẽ biểu thị mặc định. Các giá trị thấp hơn 50 có hiệu ứng thu hẹp chiều dài của bóng, trong khi các giá trị trên 50% có hiệu ứng ngược lại. Bởi vì giá trị Stretch áp dụng một lệnh (thay vì thực hiện một cài đặt), nên giá trị mà bạn áp dụng có một hiệu ứng vĩnh cửu đối với bóng. Điều này có nghĩa là việc áp dụng các giá trị thu hẹp và/hoặc trải rộng được lập lại sẽ kết hợp hiệu ứng Stretch.



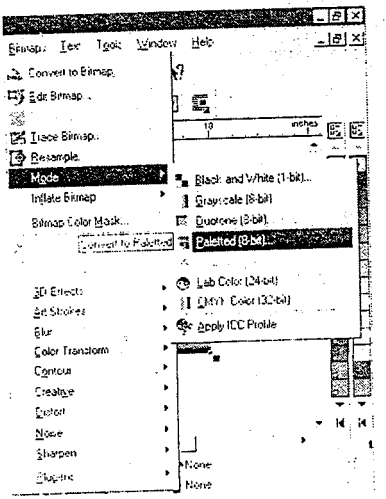
Màu và độ phân giải của Drop Shadow

Bởi vì các đặc tính vốn có của tất cả các hiệu ứng Drop Shadow dựa vào các đặc điểm bitmap, cho nên hai câu hỏi mà nhiều người thường hỏi là: "Bóng của tôi dựa vào mẫu màu nào?" và "Độ phân giải của bitmap trình bày hiệu ứng Shadow của tôi là gì?"

Xem xét màu Drop Shadow, bạn có thể chọn bất kỳ màu đồng nhất nào được hỗ trợ bởi CorelDRAW 10 - kể cả một màu đốm

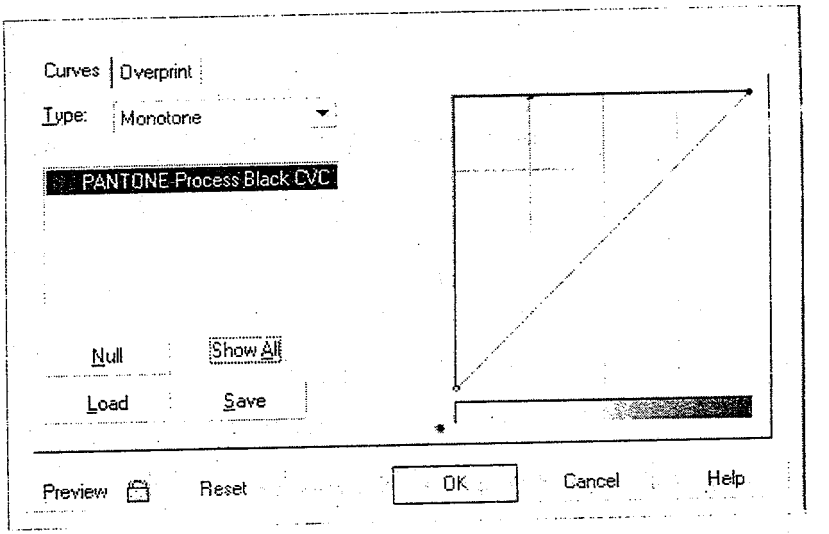
trong các bảng màu cố định. Theo mặc định, bóng được áp dụng vào các đối tượng là Black và được xếp lớp tự động sau đối tượng gốc. Màu mặc định được áp dụng vào tất cả các bóng được dựa vào mực xử lý 4 màu được sử dụng trong việc in màu xử lý (CMYK). Nếu bạn đang in các màu mới, và bạn muốn Drop Shadow của bạn in một màu đốm đặc trưng, bạn cần thực hiện trước một số công việc. Bitmap bóng phải được tách ra khỏi đối tượng gốc và được chuyển đến một mục bản in hay màu gồm một màu mực đốm đơn. Để chuyển Drop Shadow sang một màu của bảng màu cố định, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy kết thúc việc áp dụng hiệu ứng Drop Shadow bằng cách sử dụng các tùy chọn được yêu cầu và đảm bảo bạn cần nó xuất hiện trước khi tiếp tục.
2. Với hiệu ứng Drop Shadow đúng vị trí, hãy nhấp phải phần bóng và chọn lệnh Break Drop Shadow Group Apart từ menu pop-up sẽ vĩnh viễn phá vỡ liên kết động giữa đối tượng gốc và hiệu ứng Drop Shadow.
3. Sử dụng Pick Tool, nhấp để chọn chỉ bitmap bóng và chọn Bitmaps / Mode / Doutone (8 bit). Thông báo "Bitmap Has Color Mask" xuất hiện, cảnh báo rằng bạn sắp loại bỏ mặt nạ trong suốt được áp dụng vào bitmap. Nhấp OK để tiếp tục.



4. Hộp thoại Duotone mở sang tab Curves, nơi mà các giá trị màu chính xác có thể được chỉ định. Để chuyển từ màu hiện hành, hãy nhấp đúp tên màu mực để mở hộp thoại Select Color.

5. Trong hộp thoại Select Color, hãy chọn màu mực mà bạn muốn sử dụng - từ một trong những mục chọn Fixed Palette của CorelDRAW để truy cập những màu nãy, hãy nhấp tab Fixed Palette trong hộp thoại.

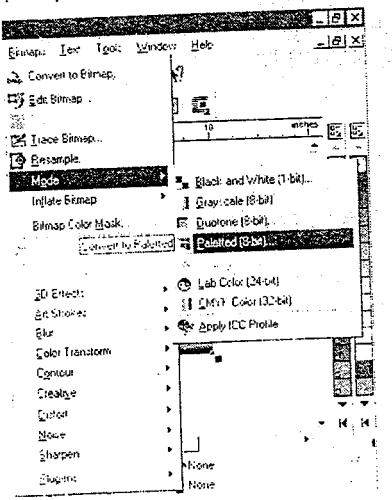


6. Sau khi chọn màu mực, hãy nhấp OK để đóng hộp thoại Select Color, rồi nhấp OK để đóng hộp thoại Duotone và màu mực đốm mới được áp dụng.

7. Việc điều khiển độ phân giải bóng ít phức tạp hơn. Theo mặc định, tất cả các bóng đổ được mô phỏng sử dụng một cài đặt phân giải là 300 dpi (dot trên inch); nhưng nếu bạn muốn bạn có thể thay đổi giá trị này bất cứ nơi nào trong phạm vi từ 60 đến 1000 dpi, sử dụng các cài đặt trong hộp thoại Options bằng cách chọn trang Workspace General. Để truy cập tùy chọn này, hãy mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J), nhấp General dưới Workspace ở phía trên

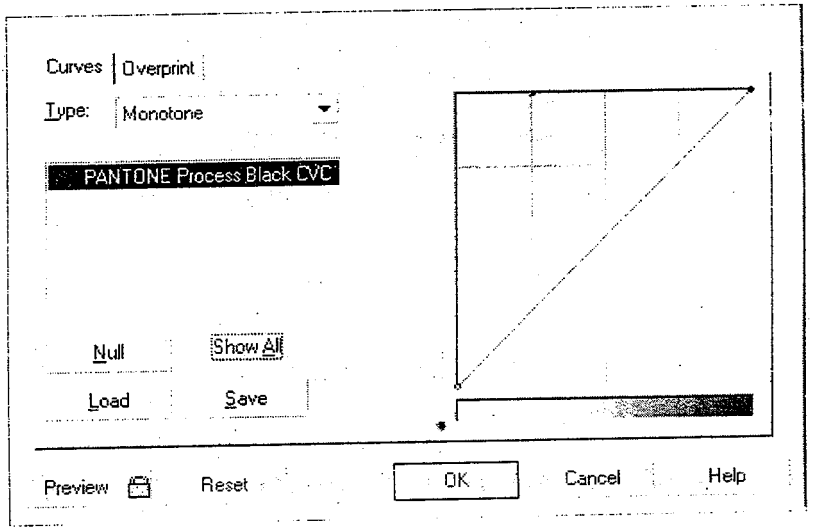
trong các bảng màu cố định. Theo mặc định, bóng được áp dụng vào các đối tượng là Black và được xếp lớp tự động sau đối tượng gốc. Màu mặc định được áp dụng vào tất cả các bóng được dựa vào mực xử lý 4 màu được sử dụng trong việc in màu xử lý (CMYK). Nếu bạn đang in các màu mới, và bạn muốn Drop Shadow của bạn in một màu đốm đặc trưng, bạn cần thực hiện trước một số công việc. Bitmap bóng phải được tách ra khỏi đối tượng gốc và được chuyển đến một mục bản in hay màu gồm một màu mực đốm đơn. Để chuyển Drop Shadow sang một màu của bảng màu cố định, hãy theo các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy kết thúc việc áp dụng hiệu ứng Drop Shadow bằng cách sử dụng các tùy chọn được yêu cầu và đảm bảo bạn cần nó xuất hiện trước khi tiếp tục.
2. Với hiệu ứng Drop Shadow đúng vị trí, hãy nhấp phải phần bóng và chọn lệnh Break Drop Shadow Group Apart từ menu pop-up sẽ vĩnh viễn phá vỡ liên kết động giữa đối tượng gốc và hiệu ứng Drop Shadow.
3. Sử dụng Pick Tool, nhấp để chọn chỉ bitmap bóng và chọn Bitmaps / Mode / Doutone (8 bit). Thông báo "Bitmap Has Color Mask" xuất hiện, cảnh báo rằng bạn sắp loại bỏ mặt nạ trong suốt được áp dụng vào bitmap. Nhấp OK để tiếp tục.



4. Hộp thoại Duotone mở sang tab Curves, nơi mà các giá trị màu chính xác có thể được chỉ định. Để chuyển từ màu hiện hành, hãy nhấp đúp tên màu mực để mở hộp thoại Select Color.

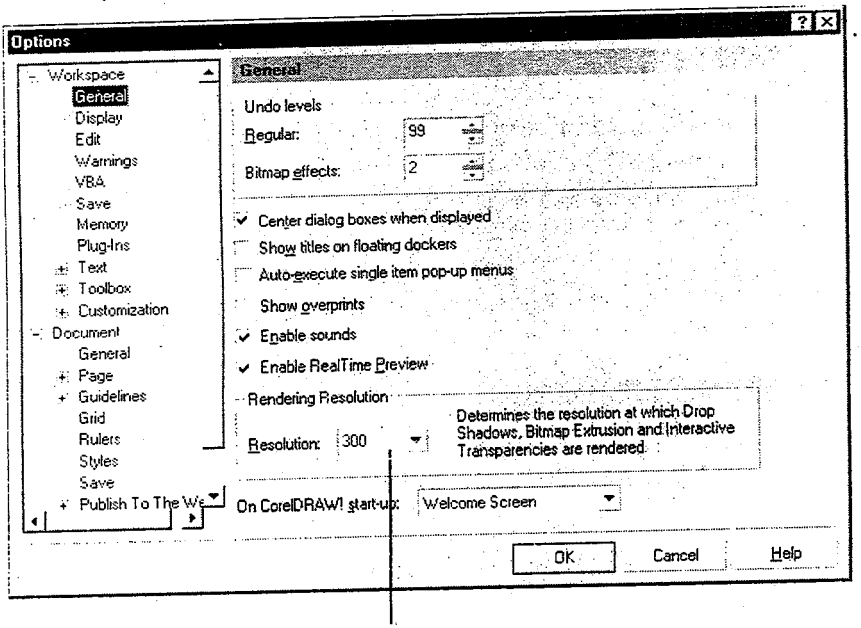
5. Trong hộp thoại Select Color, hãy chọn màu mực mà bạn muốn sử dụng - từ một trong những mục chọn Fixed Palette của CorelDRAW để truy cập những màu nãy, hãy nhấp tab Fixed Palette trong hộp thoại.



6. Sau khi chọn màu mực, hãy nhấp OK để đóng hộp thoại Select Color, rồi nhấp OK để đóng hộp thoại Duotone và màu mực đốm mới được áp dụng.

7. Việc điều khiển độ phân giải bóng ít phức tạp hơn. Theo mặc định, tất cả các bóng đổ được mô phỏng sử dụng một cài đặt phân giải là 300 dpi (dot trên inch); nhưng nếu bạn muốn bạn có thể thay đổi giá trị này bất cứ nơi nào trong phạm vi từ 60 đến 1000 dpi, sử dụng các cài đặt trong hộp thoại Options bằng cách chọn trang Workspace General. Để truy cập tùy chọn này, hãy mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J), nhấp General dưới Workspace ở phía trên

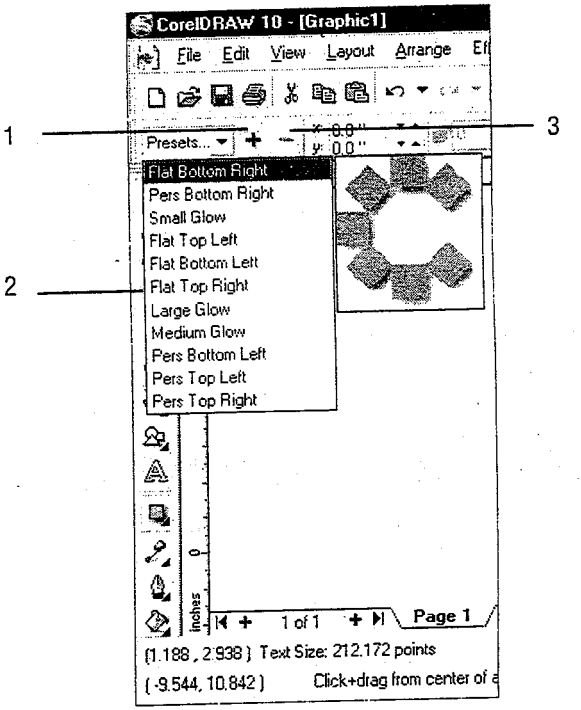
bên trái của hộp thoại, rồi thay đổi giá trị trong hộp Resolution được trình bày kế tiếp.



** Nhấp để thay đổi độ phân giải bóng đổ*

Sử dụng Drop Shadow Presets

Cho đến thời điểm này, bạn đã học về các hiệu ứng áp dụng các hiệu ứng Flat và Perspective Drop Shadow đặc trưng, các tùy chọn Opacity và Feathering, và áp dụng các màu và các hiệu ứng bóng đổ. Các giá trị này tạo thành các đặc tính cơ bản mà áp dụng phần lớn vào bất kỳ hiệu ứng Drop Shadow nào. Kế tiếp, bạn sẽ học về việc lưu các đặc tính Drop Shadow mà bạn đã áp dụng như các preset được lưu để sử dụng với các đối tượng khác.

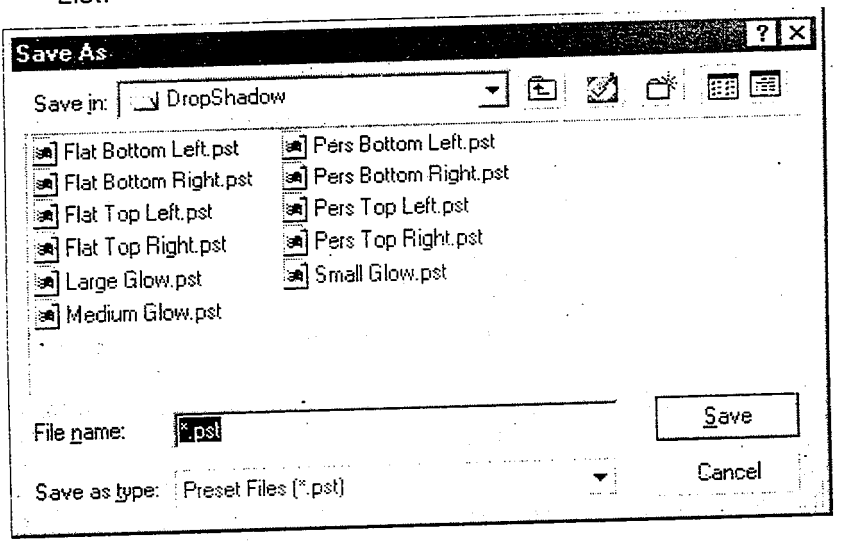


1 Nhấp để bổ sung hiệu ứng Drop Shadow được chọn như preset; 2 Danh sách Drop Shadow Preset; 3 Nhấp để hủy Drop Shadow preset được chọn trong danh sách

Drop Shadow Presets được sử dụng như với các hiệu ứng tương tác khác, chẳng hạn Envelopes, Contours, Distortion, Blend, Extrude, và Transparency. Drop Shadow Presets có thể được lưu và được áp dụng lại vào một đối tượng được chọn trong tài liệu của bạn. Để áp dụng một Drop Shadow Presets được lưu vào các đối tượng được chọn và tìm hiểu việc bổ sung hoặc hủy các Drop Shadow Presets, hãy theo các bước nhanh sau:

1. Xem việc áp dụng một Preset hiện có, nhiều phiên bản mẫu của Preset được trình bày với CorelDRAW. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo và chọn một đối tượng trên trang tài liệu của bạn bằng cách sử dụng Pick Tool.

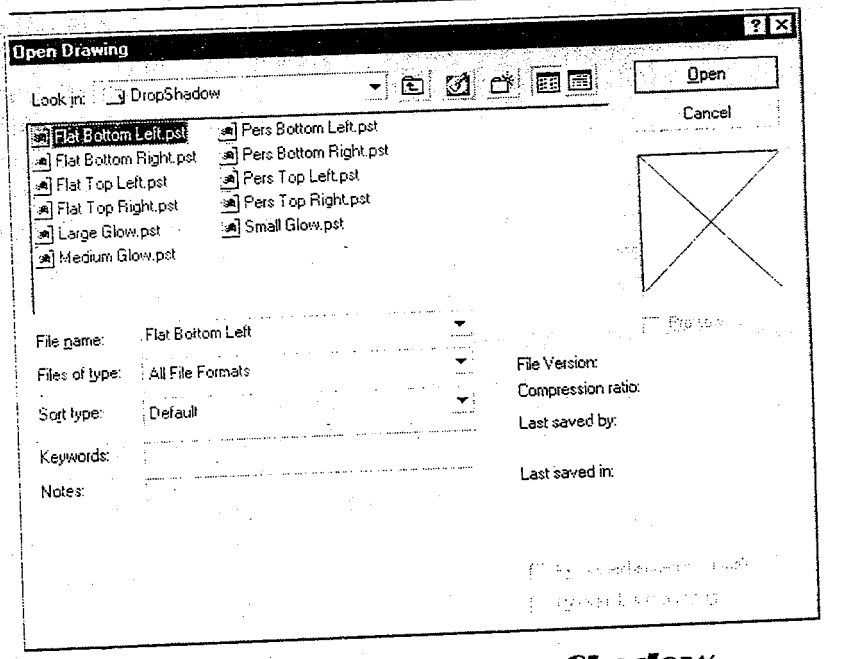
2. Chọn Interactive Drop Shadow Tool từ Toolbox chính.
3. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, chọn một hiệu ứng Drop Shadow được lưu từ Preset List. Các đặc tính của Drop Shadow ngay lập tức được áp dụng, và các đặc tính hiệu ứng hiện hành của nó được hiển thị trên Property Bar.
4. Để lưu một hiệu ứng Drop Shadow hiện có dưới dạng một Preset trong khi sử dụng Interactive Drop Shadow Tool và Property Bar, hãy nhấp để chọn phần Drop Shadow của hiệu ứng và nhấp nút Add Preset (+). Hộp thoại Save As mở. Nhập một tên mới cho Drop Shadow Preset mới trong hộp File Name và nhấp Save. Drop Shadow Preset được bổ sung vào Preset List.



5. Để hủy một Drop Shadow Preset được lưu, hãy chọn preset từ bộ chọn Preset List để chọn nó và nhấp nút Delete Preset (-) trong Property Bar. Preset được lưu ngay lập tức được hủy.

Thủ thuật *Theo mặc định, các Drop Shadow Preset được lưu trong folder Program Files/Corel/Graphics 10/Draw/Presets/*

Drop Shadow bằng cách sử dụng các tên thư mục cài đặt mặc định tiêu biểu.



Áp dụng các chiến lược Drop Shadow

Hiệu ứng Drop Shadow chắc chắn là một trong những hiệu ứng động và quan trọng nhất mà bạn áp dụng vào các đối tượng. Nếu bạn đã sử dụng hiệu ứng này chủ yếu trong ảnh minh họa hoặc các tác vụ thiết kế, có thể bạn nhận thấy dễ sử dụng như nhiều người sử dụng khác. Thậm chí những người sử dụng thành thạo có thể xem xét một vài thủ thuật vốn tạo kết quả hữu hiệu hơn và/hoặc các trình ứng dụng sáng tạo của hiệu ứng này.

Các bóng là các hiệu ứng Glow

Trong trường hợp bạn chưa xem xét điều này thì hiệu ứng Drop Shadow của CorelDRAW không cần phải luôn giới hạn đối với các bóng. Hiệu ứng được áp dụng một cách dễ dàng để tạo diện mạo

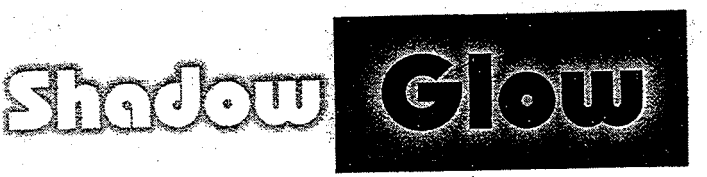
ngược - các hiệu ứng Glow.

Theo mặc định, bất cứ khi nào một bóng mới được tạo ra, Black tự động làm màu được áp dụng. Nhưng màu này có thể là bất cứ màu nào mà bạn chọn. Trên các điều kiện tiêu biểu, mục đích của bạn là mô phỏng ánh sáng đang được tạo từ một nơi nào đó trước đối tượng của bạn, viền bóng được áp dụng. Bạn có thể đảo hiệu ứng này bằng cách áp dụng các bóng màu sáng sang các đối tượng màu tối được sắp xếp trên nền trang tối hoặc ở trước một đối tượng màu tối hơn. Hình 17.8 trình bày một đối tượng Artistic Text được tô màu đen được xếp lớp trên một nền tối với một hiệu ứng bóng màu sáng được áp dụng, kết quả là một hiệu ứng Glow thực.

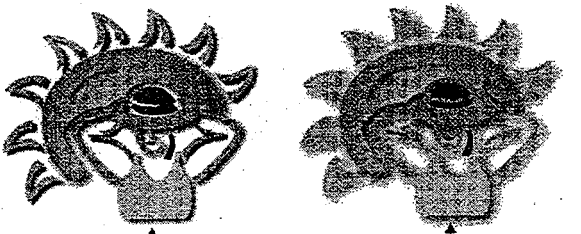
Tránh phủ chồng các bitmap Shadow

Kết quả của việc sử dụng các hiệu ứng Drop Shadow trong các kết quả tài liệu của bạn là một bitmap đang được tạo và không may các bitmap có thể tăng kích cỡ file tài liệu. Theo quy luật chung, bạn tạo càng nhiều bitmap trong tài liệu của mình thì sẽ mở, lưu, và in tài liệu của mình càng chậm. Mặc dù đây là một hiệu ứng không may trong việc sử dụng các Drop Shadow, nhưng bạn có thể sử dụng một điều gì đó để giảm thiểu điều này là: nhóm.

Việc chuyển sang chế độ xem Wireframe sẽ làm lộ ra các đường viền của bất kỳ hộp viền bitmap nào được kết hợp với các đối tượng mà bạn đã áp dụng các Drop Shadow trong tài liệu của mình. Nếu bạn thấy nhiều hiệu ứng Drop Shadow phủ chồng được áp dụng vào các đối tượng mà sát với nhau, thì cách hữu hiệu hơn là xóa các bóng riêng lẻ, nhóm (CTRL+G) các đối tượng, và áp dụng các Drop Shadow vào các đối tượng dưới dạng một nhóm (Group). Thực hiện thao tác này sẽ loại hiệu ứng phủ chồng và tạo một Drop Shadow đơn dành cho tất cả các đối tượng trong nhóm. Hình 17.9 và 17.10 trình bày các kết quả khác nhau xảy ra khi áp dụng các hiệu ứng Drop Shadow cho từng đối tượng khác với nhóm các đối tượng.



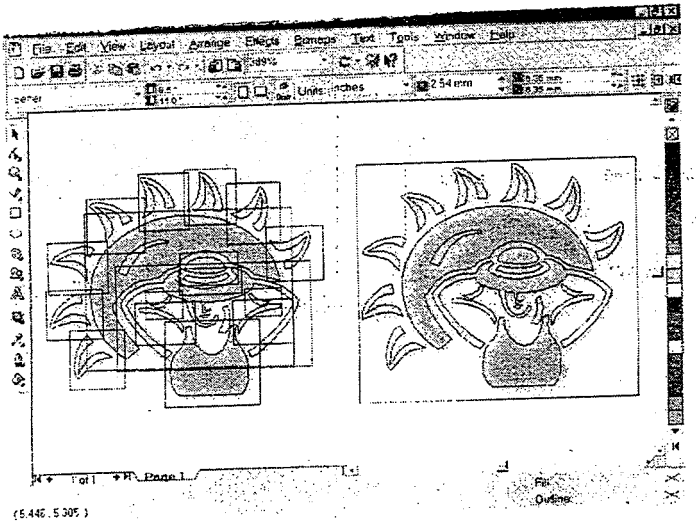
Hình 17.8 Đối tượng Artistic Text này cho thấy hai hiệu ứng hình ảnh Drop Shadow được tạo ra.



1 Các Drop Shadow được áp dụng vào mỗi đối tượng

2 Một Drop Shadow được áp dụng vào nhóm

Hình 17.9 Các đối tượng được sắp xếp gần nhau được áp dụng với các hiệu ứng Drop Shadow một cách riêng lẻ (bên trái) và được nhóm màu trắng (bên phải).



Hình 17.10 Trong chế độ xem Wireframe, bạn có thể nhìn điểm khác nhau về số các bitmap được tạo để đạt được hiệu ứng trong mỗi một trường hợp.

Chương 18 CorelDRAW 10

BẢN VẼ VÀ CÁC POWERCLIPS

Nắm vững đặc tính PowerClips của Draw

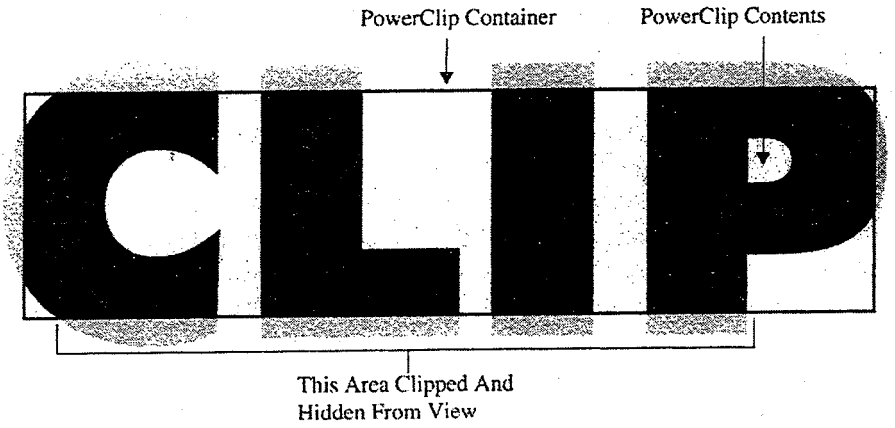
Đặc tính PowerClip của CorelDRAW 10 là một trong những đặc tính phức tạp nhất khi sử dụng và cho phép bạn thực hiện các tác vụ mà không có đặc tính nào khác có thể. Tên PowerClip xuất phát từ thao tác một đối tượng "cắt xén" đảm nhiệm các đường biên của đối tượng khác nơi mà hai đối tượng phủ chồng. Các trình ứng dụng chẳng hạn Adobe Illustrator đề cập đến hiệu ứng này như tạo mặt nạ. Với hiệu ứng PowerClip của CorelDRAW, mỗi một đối tượng đóng một vai trò đặc biệt. Một đối tượng được xem là đối tượng chứa trong khi đối tượng kia trở thành đối tượng nội dung.

Các màu của tất cả các đối tượng có liên quan vẫn có thể nhìn thấy nơi mà không có đối tượng nào khác che khung xem, có nghĩa là những đặc tính của các đối tượng PowerClip vẫn không thay đổi sau khi các nội dung đã được đặt. Trong các hiệu ứng PowerClip tiêu biểu, có thể có nhiều đối tượng nội dung được cắt xén bởi một đối tượng thùng chứa. Hình 18.1 trình bày một đối tượng text được tạo hiệu ứng PowerClip và trong một thùng chứa hình chữ nhật. Các mép của text được cắt xén nơi mà chúng phủ chồng hình chữ nhật. Mặc dù ví dụ này trình bày các vùng đang được cắt xén trong một bóng sáng hơn, trong thực tế chúng vẫn bị giấu khỏi khung xem.

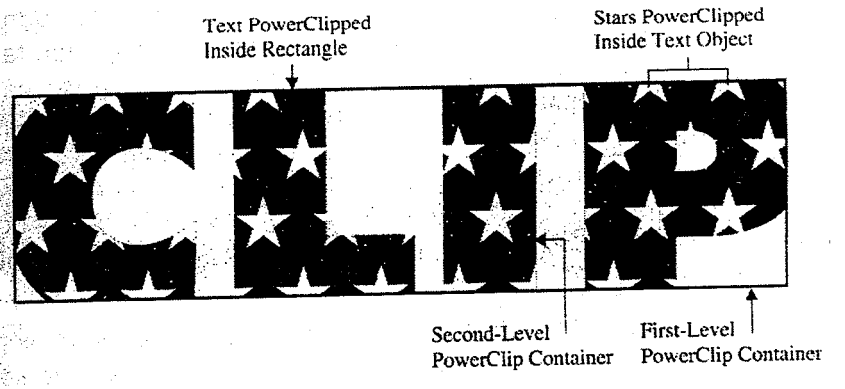
Đối với những nhu cầu phức tạp hơn, bạn có thể tạo các hiệu ứng PowerClip đa mức độ, mà tại đó nhiều thùng chứa tồn tại. Trong những trường hợp này, các thùng chứa PowerClip được xếp lồng - một thùng chứa được tạo hiệu ứng PowerClip vào trong thùng chứa

khác đã chứa một đối tượng được tạo hiệu ứng PowerClip. Mỗi một thùng chứa PowerClip có thể có các nội dung riêng của nó, tạo một hệ thống cấp bậc các loại (xem hình 18.2). Khía cạnh có lợi nhất của PowerClip là chúng vẫn có thể chỉnh sửa. Mỗi một thùng chứa và các nội dung của chúng vẫn còn nguyên, với hình dạng của chúng đã được thay đổi bởi hiệu ứng PowerClip, vì vậy chúng có thể được chỉnh sửa bất kỳ lúc nào hoặc được quay trở lại trạng thái bình thường của chúng như các đối tượng bình thường.

Đối với những trình ứng dụng nào đó, tính năng để tạo hiệu ứng PowerClip các đối tượng vào các đối tượng khác có thể được xem là rất quý giá. Đặc tính PowerClip cho phép bạn thực hiện các thao tác chẳng hạn đặt một ảnh kỹ thuật số (một bức ảnh, chẳng hạn) vào một đối tượng được tạo hình dạng không đều nhau và áp dụng một đường biên để trang trí một đối tượng mà không cần cắt xén các đối tượng nội dung PowerClip.



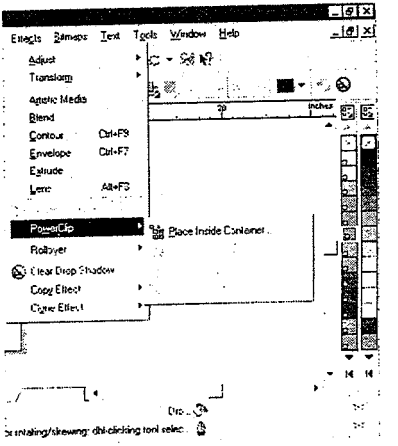
Hình 18.1 Text này đã được tạo hiệu ứng PowerClip vào trong hình chữ nhật này.



Hình 18.2 Đối tượng chứa cấp độ đầu tiên trong hiệu ứng PowerClip này chứa một loạt các hình đa giác sao vốn được tạo hiệu ứng PowerClip trước vào trong text PowerClip.

Tạo hiệu ứng PowerClip cho một đối tượng

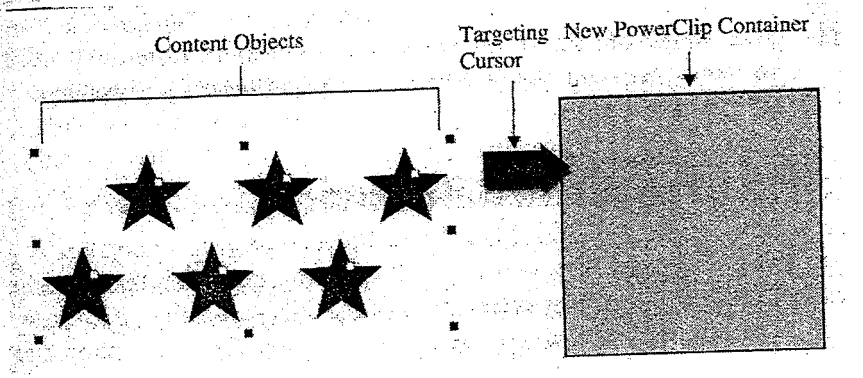
PowerClip đã có sẵn kể từ các phiên bản đầu của CorelDRAW và được áp dụng hay được chỉnh sửa hoặc một cách tương tác hoặc bằng cách sử dụng các lệnh menu con có sẵn khi bạn chọn Effects /PowerClip (xem hình 18.3).



Hình 18.3 Menu con được truy cập bằng cách chọn Effects /PowerClip sẽ liệt kê tất cả các lệnh để tạo hiệu ứng PowerClip.

Các thủ tục được sử dụng để đặt và chỉnh sửa các đối tượng PowerClip khác với việc sử dụng các lệnh menu và các thao tác tương tác. Việc tạo hiệu ứng PowerClip bằng cách sử dụng các lệnh menu làm một thao tác đặc trưng trong khi các lệnh PowerClip tương tác được áp dụng bằng cách sử dụng các thao tác nhấp và rê nút chuột phải. Chúng ta sẽ bắt đầu với kỹ thuật lệnh menu, bởi vì nó tinh tế nhất khi thực hiện. Để tạo hiệu ứng PowerClip bất kỳ đối tượng nào bên trong đối tượng riêng biệt khác sử dụng các menu lệnh, hãy theo các bước nhanh sau:

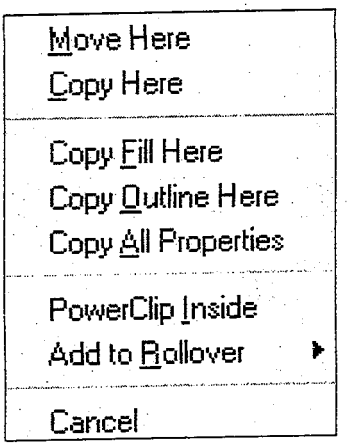
1. Nếu bạn chưa thực hiện, hãy tạo tất cả các đối tượng có liên quan đến hiệu ứng PowerClip - một đối tượng đại diện cho đối tượng chứa và một (hoặc nhiều hơn) làm đối tượng nội dung.
2. Nếu bạn dự định sử dụng nhiều đối tượng làm các đối tượng nội dung PowerClip, hãy đặt các đối tượng có liên quan với nhau theo cùng phương pháp mà bạn muốn chúng xuất hiện bên trong đối tượng chứa. Sử dụng Pick Tool, chọn đối tượng mà bạn muốn làm đối tượng nội dung.
3. Với các đối tượng được chọn, hãy chọn Effects / PowerClip / Place Inside Container. Chú ý rằng con trỏ của bạn chỉ sang con trỏ đích.
4. Sử dụng con trỏ này, nhấp để trỏ và chỉ định đối tượng chứa (xem hình 18.4). Các đối tượng nội dung được di chuyển vào đối tượng chứa và được đặt ở giữa chiều rộng và chiều sâu (thao tác mặc định). Nếu bạn đã chọn nhiều đối tượng được đặt bên trong đối tượng chứa PowerClip, thì chúng sẽ vẫn giữ lại vị trí tương đối của chúng với nhau.



Hình 18.4 Sự sắp xếp các hình đa giác đang được tạo hiệu ứng PowerClip vào một hình chữ nhật bằng cách sử dụng con trỏ đích để trỏ đối tượng chứa mới.

Sử dụng các phương pháp tương tác là một thao tác hơi khác và bao gồm một thao tác nhấp và rê nút chuột phải - khác với phương pháp nhấp trái đặc trưng mà có thể đã quen. Để tạo hiệu ứng PowerClip bằng cách sử dụng phương pháp tương tác, hãy theo các bước sau:

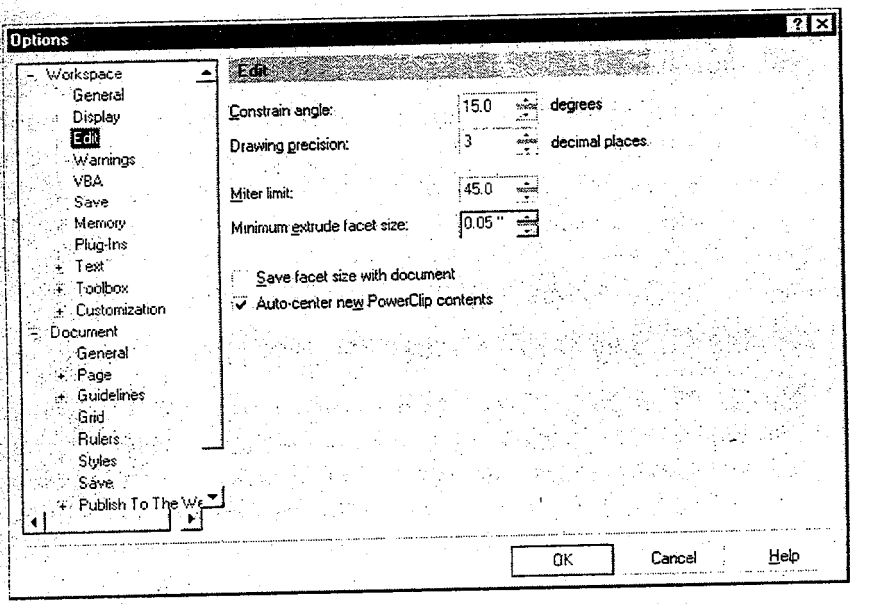
1. Tạo và định vị đối tượng mà bạn muốn đặt bên trong một đối tượng chứa.
2. Sử dụng Pick Tool, chọn đối tượng và sử dụng một thao tác nhấp phải và rê để rê đối tượng, nhấn giữ nút chuột cho đến khi con trỏ ở bên trong đối tượng chứa mới. Chú ý rằng khi con trỏ vào các đường viền bên trong của đối tượng chứa mới, một con trỏ chéo xuất hiện.
3. Nhả nút chuột và chú ý rằng một menu pop-up xuất hiện chứa một tập hợp các lệnh nhạy ngữ cảnh. Chọn PowerClip Inside từ menu pop-up để hoàn thành thao tác. Các đối tượng của bạn bây giờ được tạo hiệu ứng PowerClip vào trong đối tượng chứa.



Thủ thuật *Để hủy tất cả các đối tượng nội dung khỏi một đối tượng chứa PowerClip được chọn và trở về đối tượng chứa và đối tượng nội dung ở trạng thái bình thường của chúng, hãy nhấp phải đối tượng chứa và chọn Extract Contents từ menu pop-up.*

Điều khiển thao tác PowerClip

Trong các cài đặt workspace mặc định, các đối tượng nội dung PowerClip mới tự động được đặt giữa khi được đặt vào đối tượng chứa mới. Tùy chọn điều khiển thao tác này được định vị trong hộp thoại Options và cho phép bạn chọn liệu các đối tượng PowerClip được đặt giữa hay không (xem hình 18.5). Thật ra, đây là một tùy chọn mà được thay đổi thường xuyên hơn nếu bạn sử dụng đặc tính này thường xuyên.



Hình 18.5 Thao tác đặt giữa của PowerClip được điều khiển bởi một tùy chọn được tìm thấy ở dưới trang Edit của hộp thoại Workspace Options.

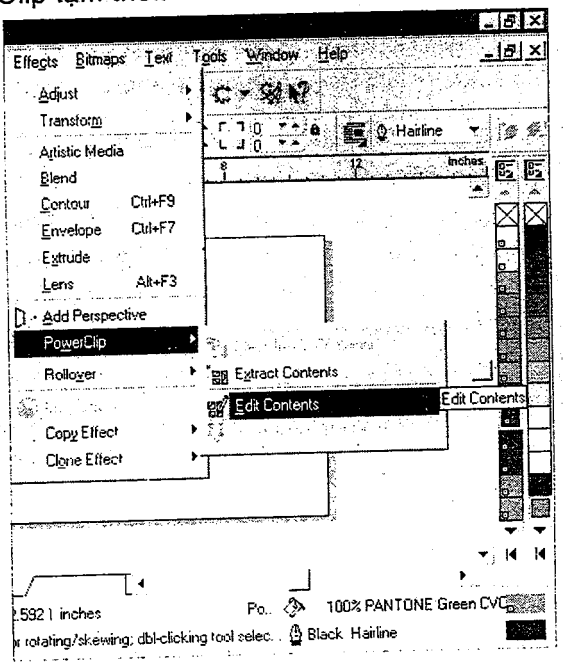
Để truy cập tùy chọn này và chuyển nó sang trạng thái mà bạn thích hơn, hãy theo các bước sau:

1. Mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J) và nhấp biểu tượng (+) bên cạnh Workspace ở bên trái hộp thoại để mở rộng cây thư mục.
2. Nhấp lên Edit để hiển thị trang Edit ở bên phải hộp thoại.
3. Nhấp Auto-Center New PowerClip Contents để phản ánh điều kiện mà bạn thích hơn. Khi được chọn, tất cả các đối tượng nội dung PowerClip mới sẽ đặt giữa trong kích thước đối tượng chứa. Khi tạo hiệu ứng PowerClip nhiều đối tượng, những đối tượng này sẽ giữ lại tại vị trí có liên quan với nhau khi chúng được tạo hiệu ứng PowerClip.
4. Nhấp OK để chấp nhận sự thay đổi và đóng hộp thoại Options.

Nếu bạn chưa thực hiện một thao tác PowerClip trước hoặc bạn không quen với các cài đặt workspace hiện hành, các nội dung PowerClip có thể dường như biến mất sau khi chúng đã được đặt vào một đối tượng chứa mới. Lý do có thể là do cài đặt hiện hành của tùy chọn PowerClip điều khiển các đối tượng nội dung PowerClip mới được đặt như thế nào. Tùy chọn này có thể được cài đặt để đặt tất cả các đối tượng nội dung PowerClip mới theo hiện trạng, có nghĩa là chúng được đặt vào trong đối tượng chứa PowerClip mà không di chuyển từ vị trí trang hiện hành của chúng.

Chỉnh sửa các đối tượng PowerClip

Khi các đối tượng đã được đặt vào một đối tượng chứa PowerClip, bạn không cần xóa chúng để thay đổi các đặc tính của chúng hoặc để xử lý chúng. Các đối tượng nội dung PowerClip có thể được chỉnh sửa bằng cách chọn chính đối tượng chứa và chọn Edit / PowerClip Edit Contents. Thao tác này đưa bạn vào trạng thái chỉnh sửa PowerClip tạm thời.



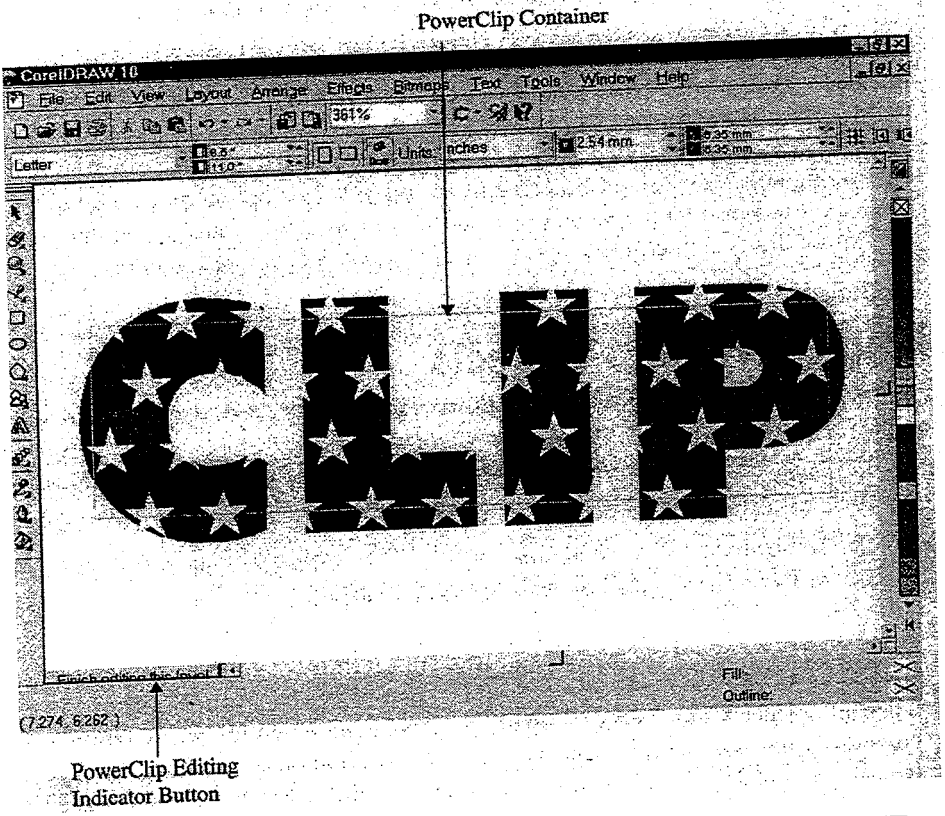
Thủ thuật *Để chọn ngay một đối tượng chứa trong khi chỉnh sửa các đối tượng nội dung PowerClip của nó, hãy nhấn ALT và nhấp bất kỳ đối tượng chứa nào mà nó chứa.*

Khởi động trạng thái chỉnh PowerClip

Bởi vì tất cả các đối tượng trong một PowerClip được bảo quản và giữ lại tất cả các đặc tính gốc của chúng, cho nên chúng có thể được chỉnh sửa bất cứ lúc nào mà không xóa chúng khỏi đối tượng nội dung PowerClip của chúng. Riêng trong trạng thái này, các đối tượng nội dung được hiển thị chỉ dưới dạng các đường viền tương tự với việc xem các đối tượng trong khung xem Wireframe, trong khi các đối tượng nội dung không được cắt xén trở nên hoàn toàn có thể hiển thị và có thể chỉnh sửa. Trong trạng thái này, bạn có thể chỉnh sửa các đặc tính của các đối tượng chứa, như vị trí của chúng vẫn cố định. trong suốt trạng thái chỉnh sửa PowerClip, một nút editing level indicator xuất hiện ở góc bên trái phía dưới của cửa sổ tài liệu để chỉ ra rằng việc chỉnh sửa đang thực hiện (xem hình 18.6).

Khi việc chỉnh sửa của bạn hoàn tất, có nhiều cách để thoát khỏi trạng thái chỉnh sửa. Chọn Effects /PowerClip và chọn Finish Editing This Level, nhấp phải đối tượng nội dung và chọn Finish Editing This Level từ menu pop-up, hoặc nhấp editing state indicator ở góc bên trái phía dưới của cửa sổ tài liệu.

Bất kỳ thao tác nào trong những thao tác này sẽ đưa bạn trở lại trạng thái làm việc bình thường.



Hình 18.6 Trạng thái chỉnh sửa PowerClip

Thủ thuật *Để nhanh chóng vào trạng thái chỉnh sửa PowerClip dành cho các đối tượng PowerClip mức độ đơn, CorelDRAW 10 cho phép bạn nhấn CTRL và nhấp đối tượng chứa PowerClip, sau đó các nội dung của nó trở nên hoàn toàn có thể hiển thị để chỉnh sửa. Để thoát khỏi trạng thái chỉnh sửa PowerClip nhanh, hãy nhấn CTRL và nhấp bên ngoài đối tượng chứa PowerClip.*

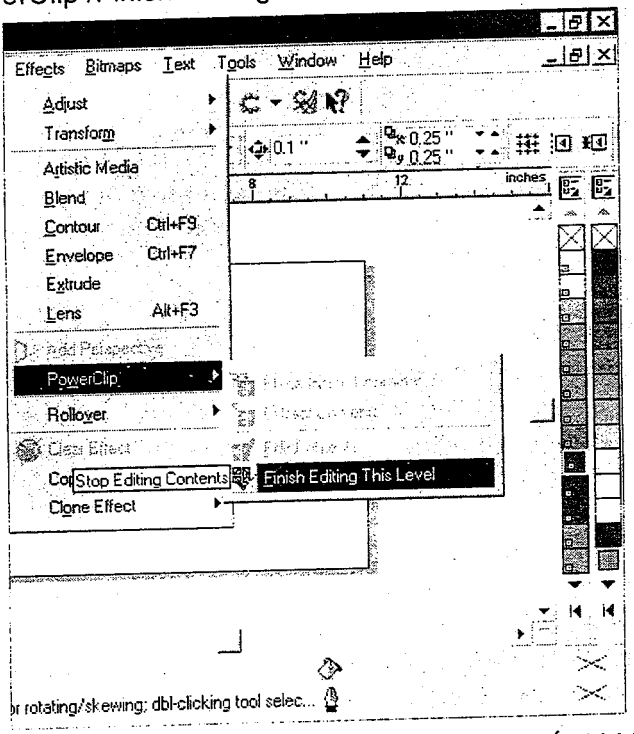
Định hướng một PowerClip đa mức độ

Tiến trình trích PowerClip này trở nên hơi phức tạp hơn nếu đối tượng chứa bạn đang trích các đối tượng nội dung chứa trong những đối tượng chứa được tạo hiệu ứng PowerClip xa hơn hoặc ở cấp độ thấp hơn. Khi đối mặt với tình trạng trích đa mức độ, lệnh Extract Content phải được thực hiện đối với mỗi một đối tượng chứa ở cấp độ thấp hơn một cách riêng lẻ. Nói cách khác, lệnh Extract Contents phải được thực hiện ở một cấp độ, cho dù nhiều cấp độ PowerClip hiện có như thế nào.

Việc định hướng vào trong và ra khỏi PowerClip đa cấp độ đòi hỏi nhiều bước hơn so với việc định hướng chỉ với những lớp đơn. Việc chỉnh sửa loại hiệu ứng này đòi hỏi hiểu rõ những cấp độ PowerClip, chọn mỗi một đối tượng chứa PowerClip kế tiếp, và chỉnh sửa chúng một cách riêng biệt. Để hiểu rõ các trạng thái chỉnh sửa của một hiệu ứng PowerClip đa cấp độ tiêu biểu, hãy theo các bước sau:

1. Sử dụng Pick Tool, chọn đối tượng chứa PowerClip vốn chứa tất cả các đối tượng nội dung và đối tượng nội dung PowerClip và chọn Effects /PowerClip / Edit Contents. Chú ý rằng đối tượng chứa cấp độ cao được hiển thị dưới dạng một khung viền, trong khi các đối tượng nội dung của nó (bao gồm bất kỳ đối tượng chứa PowerClip bổ sung) trở nên hoàn toàn có thể hiển thị. Thực hiện bất kỳ việc chỉnh sửa nào mà bạn muốn đối với các đối tượng chứa.
2. Đặt đối tượng chứa PowerClip khác giữa các đối tượng nội dung hiện hành của bạn và nhấp để chọn nó.
3. Ngoài ra, chọn Effects /PowerClip /Edit Contents. Đối tượng chứa cấp độ thứ hai được hiển thị dưới dạng một khung viền, và các đối tượng nội dung của nó trở nên hoàn toàn có thể hiển thị. Bạn có thể tiếp tục thủ tục như thế này để đạt được sự truy cập vào các đối tượng nội dung của bất kỳ đối tượng chứa xa hơn.
4. Khi việc chỉnh sửa của bạn hoàn tất, hãy bắt đầu kết thúc thao

tác chỉnh sửa đa cấp độ của bạn bằng cách chọn Effects / PowerClip /Finish Editing This Level.

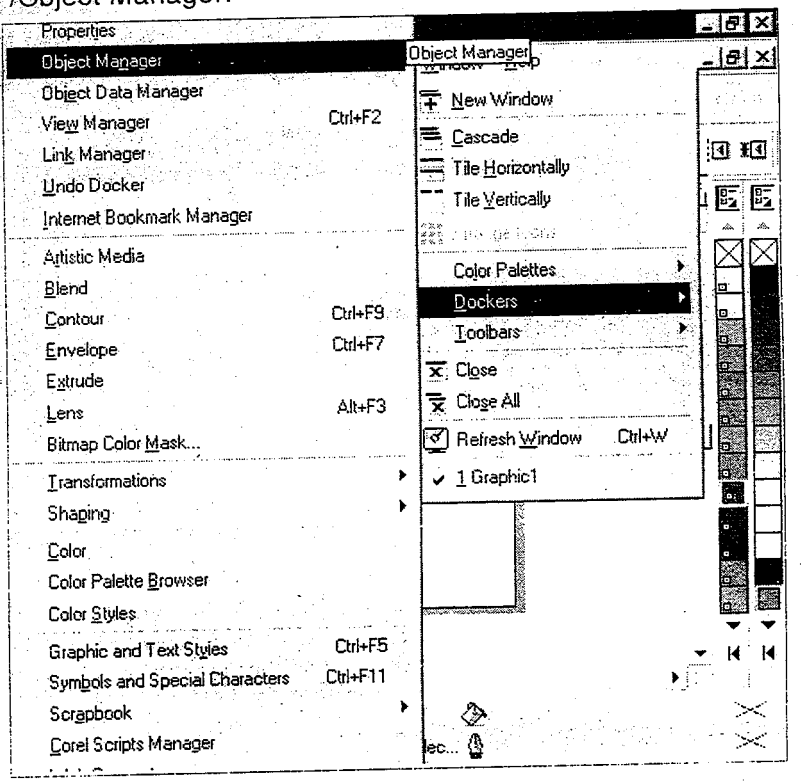


5. Lặp lại bước trước cho mỗi một cấp độ cho đến khi bạn đến được đối tượng cấp độ cao. Thao tác chỉnh sửa của bạn hoàn thành.

Khi chỉnh sửa một PowerClip đa cấp độ, chỉ có đối tượng chứa PowerClip hiện hành và các đối tượng nội dung của nó trở nên có thể hiển thị trên màn hình để chỉnh sửa. Sau khi việc chỉnh sửa một cấp độ đặc trưng hoàn thành, bạn sẽ cần định hướng sao chép dự phòng từng cấp độ riêng lẻ để hoàn toàn thoát khỏi trạng thái chỉnh sửa.

Object Manager Docker cho phép bạn kiểm tra tất cả các cấp độ của một hiệu ứng PowerClip và có được thông tin về từng đối tượng riêng lẻ, loại đối tượng, cấp độ mà nó nằm trên đó, và tất cả các đặc tính. Để truy cập Object Manager Docker, hãy chọn Window /Dock-

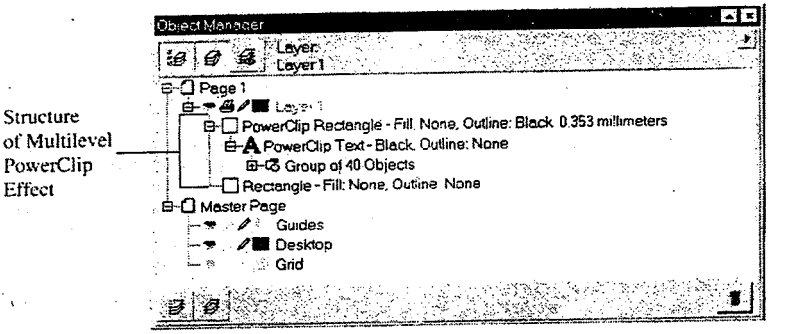
ers /Object Manager.



Thủ thuật *Khi xem các đối tượng chứa PowerClip trong Object Manager Docker, bạn cũng có thể trích hoặc chỉnh sửa một hiệu ứng PowerClip bằng cách nhấp phải tên đối tượng và chọn Extract Contents hoặc Edit Contents từ menu pop-up.*

Để nắm vững khái niệm này, chúng ta hãy kiểm tra một hiệu ứng PowerClip đa cấp độ đơn. Hình minh họa sau trình bày cấu trúc của một PowerClip hai cấp độ được chỉ ra trong cửa sổ Object Manager Docker. Trong trường hợp này, sự sắp xếp 40 hình đa giác đã được tạo hiệu ứng PowerClip vào một đối tượng Artistic Text, mà ngược đã được tạo hiệu ứng PowerClip vào một hình chữ nhật. Object

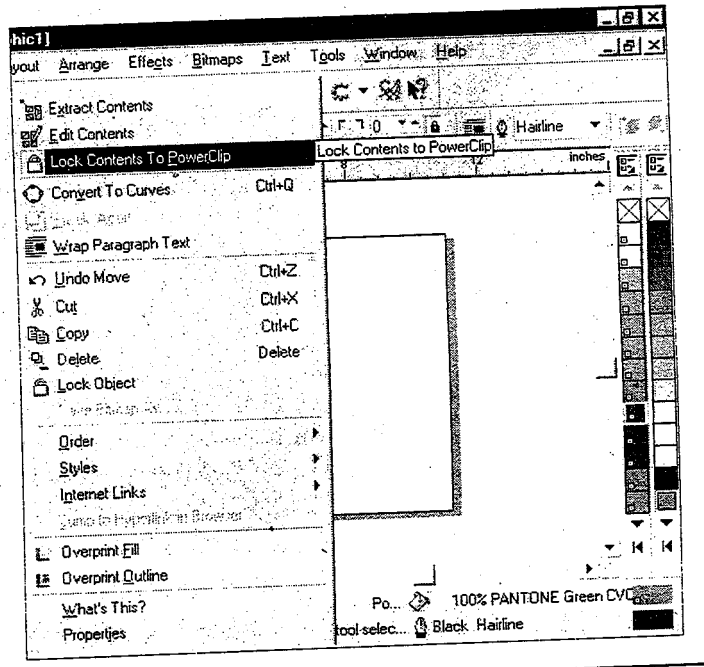
Manager Docker hiển thị cấu trúc của từng cấp độ và liệt kê các đối tượng riêng lẻ cho từng cấp độ, cho phép bạn đạt được cấu trúc nhanh về một hiệu ứng PowerClip đa cấp độ trước khi vào trạng thái chỉnh sửa.



Thủ thuật *Để thoát khỏi các trạng thái chỉnh sửa một hiệu ứng PowerClip đa mức độ nhanh, hãy nhấp nút Finish Editing This Level ở bên trái phía dưới của cửa sổ tài liệu khi chỉnh sửa bất kỳ cấp độ nào cho đến khi nút indicator biến mất.*

Các tùy chọn khóa PowerClip

Theo mặc định, tất cả các đối tượng nội dung PowerClip mới được "khóa" theo đối tượng chứa của chúng, có nghĩa là trong các điều kiện mặc định và với một hiệu ứng PowerClip tiêu biểu, bất kỳ sự biến đổi nào được tạo đối với đối tượng chứa PowerClip cũng tự động biến đổi các đối tượng nội dung của nó. Tuy nhiên, sau khi một đối tượng trở thành một đối tượng nội dung PowerClip, bạn có thể thay đổi mối quan hệ của nó theo đối tượng chứa bất cứ lúc nào mà bạn muốn thông các tùy chọn khóa và hủy khóa.



Ghi chú *Các tùy chọn khóa PowerClip khác với các lệnh khóa đối tượng bình thường. Khi một đối tượng bình thường được khóa bằng cách sử dụng lệnh Lock của CorelDRAW, chính đối tượng vẫn được khóa theo trang tài liệu. Khi một đối tượng nội dung PowerClip được khóa, nó có thể được xử lý và được di chuyển tự do quanh trang đối tượng miễn nó vẫn ở bên trong đối tượng chứa.*

Các tùy chọn khóa nội dung PowerClip có sẵn chỉ thông qua tính năng nút chuột phải bằng cách thay đổi tùy chọn Loc Contents sang tùy chọn PowerClip mà có thể được bật hay tắt. Tùy chọn đặc biệt này có sẵn chỉ từ menu pop-up khi nhấp phải một đối tượng PowerClip hiện có trên trang tài liệu của bạn. Trong trạng thái ở dạng nhấn xuống, tùy chọn này chỉ ra rằng các đối tượng nội dung PowerClip được khóa với đối tượng chứa của chúng. Để hủy khóa các đối tượng chứa PowerClip của chúng vẫn không thay đổi khi đối tượng chứa

đang được xử lý, hãy chọn tùy chọn lại để hủy chọn nó.

Các điểm hạn chế PowerClip

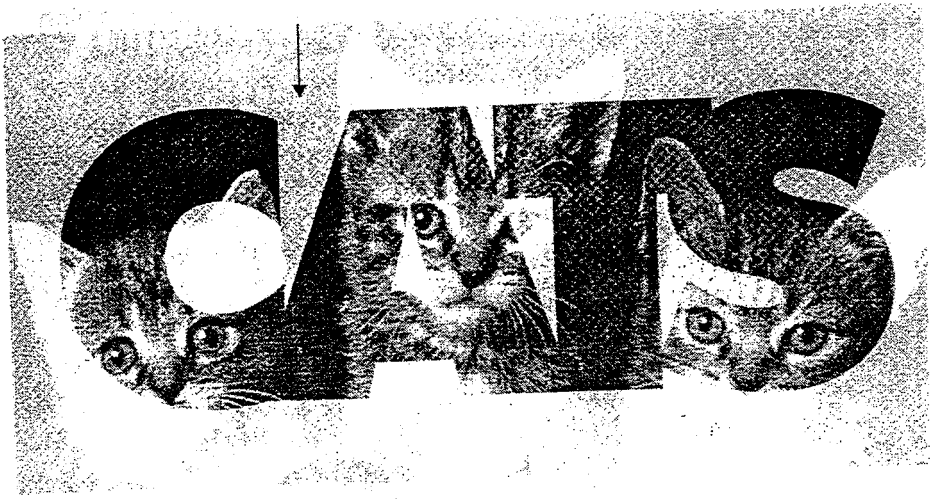
Mặc dù hầu hết bất kỳ đối tượng vector đơn nào cũng có thể được chỉ định dưới dạng một đối tượng chứa PowerClip, cho nên có một số loại đối tượng mà không thể được sử dụng dưới dạng các đối tượng chứa. Trước khi cố sử dụng một đối tượng đặc trưng dưới dạng một đối tượng chứa PowerClip, bạn có thể ghi nhớ danh sách các loại đối tượng chứa PowerClip không hợp lệ:

- Các đối tượng bitmap được nhập hay được tạo không hợp lệ dưới dạng các đối tượng chứa PowerClip, bao gồm Portable Network Graphic (PNG), JPEG, Compuserve GIF, Windows Bitmap (BMP), Tagged Image File Format (TIF), Targa bitmap (TGA), Scitex CT bitmap, OS/2 Bitmap (BMP), CALS Compressed bitmap, và CALS Wavelet Compressed Bitmap.
- Các đối tượng vốn đã được khóa sử dụng lệnh Arrange / Lock Object không hợp lệ dưới dạng các đối tượng chứa PowerClip.
- Tất cả các đối tượng Paragraph Text không hợp lệ.
- Các đối tượng Internet được cài không hợp lệ.
- Các Rollovers không hợp lệ.

Các hiệu ứng PowerClip

Hình 18.7 trình bày một đối tượng Artistic Text được sử dụng dưới dạng đối tượng chứa PowerClip.

Khi chỉ định các đối tượng Artistic Text dưới dạng các đối tượng chứa PowerClip, việc sử dụng phương pháp tương tác hơi khó xử lý, bởi vì thao tác mặc định của CorelDRAW cố đặt đối tượng mà bạn đang rê phải giữa các ký tự của đối tượng Artistic Text. Để vượt qua khó khăn này khi chỉ định các đối tượng Artistic Text dưới dạng các đối tượng chứa, hãy sử dụng các menu lệnh và con trỏ đích thay.



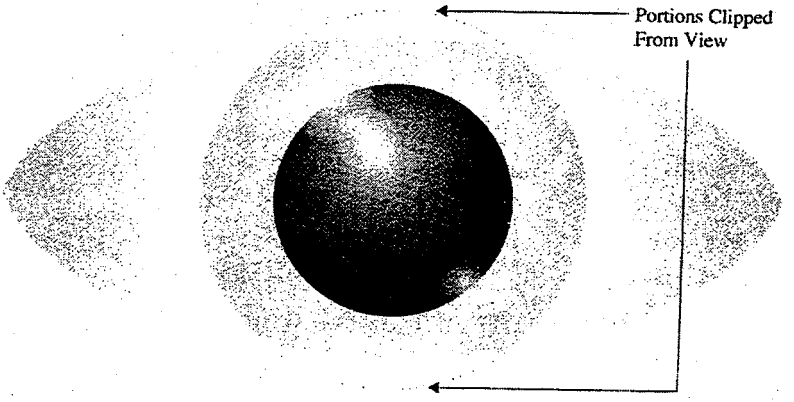
Hình 18.7 Artistic Text có các vùng như đối tượng chứa PowerClip dành cho ảnh kỹ thuật số này được nhập vào CorelDRAW.

Trong hình vẽ, hình ảnh kỹ thuật số được nhập và được nhúng đã được tạo hiệu ứng PowerClip vào một đối tượng text. Khoảng trống ký tự của Artistic Text được giảm không tự động để các ký tự thật sự phủ chồng và cung cấp một khung xem rõ ràng hơn về hình ảnh thông qua các hình dạng ký tự. Đối với những mục đích minh họa, vùng được giấu của ảnh kỹ thuật số được chỉ ra dưới dạng một ảnh sử dụng làm mờ.

Đối với thiết kế đồ họa hoặc các tác vụ minh họa, việc tạo hiệu ứng PowerClip có thể là một sự thay thế tuyệt vời và ít lâu dài hơn đối với các đối tượng cắt xén để làm phù hợp một hình dạng đặc trưng. Chẳng hạn, hình 18.8 trình bày con mắt với sử dụng hiệu ứng PowerClip để che giấu một phần của nhãn cầu bên trong. Trong trường hợp này, phần nhãn cầu thực sự được nhóm với các đối tượng nhãn cầu khác và được đặt vào một đối tượng trình bày hình dạng đường viền của con mắt mở. Đối với những mục đích minh họa, hình dạng của phần được cắt xén được giấu được chỉ ra bởi một đường chấm chấm phía trên và phía dưới hình dạng nhãn cầu.

Hình 18.9 trình bày một tiêu đề quảng cáo chiếu sáng bằng cách sử dụng một hiệu ứng PowerClip như một kỹ thuật để tạo một phông

cho text. Các hình bong bóng được tạo bằng cách sử dụng các hình ellipses đơn được tô với các kiểu tô offset radial fountain và được áp dụng với các hiệu ứng Uniform Transparency. Các hình dạng bong bóng được sao chép và được biến đổi thành các hình dạng khác nhau, và toàn bộ sự sắp xếp được tạo hiệu ứng PowerClip vào một đối tượng có hình dạng đa giác, vốn đã có một kiểu tô đồng nhất. Đối với những mục đích minh họa, các phần được cắt xén của một số hình dạng có thể hiển thị dưới dạng các phần sáng hơn.



Hình 18.8 Hình minh họa đồ họa này sử dụng một PowerClip để tạo một hình dạng cắt xén không thường xuyên dành cho hình dạng của một nhãn cầu.



Hình 18.9 Đồ họa quảng cáo này sử dụng một PowerClip để đặt một đồ họa phông bên trong một hình đa giác.



Vùng làm việc 3D

Chương 19 CorelDRAW 10

TẠO CHIỀU SÂU VỚI CÁC HIỆU ỨNG PHỐI CẢNH

Mọi thứ mà chúng ta nhìn thấy trong thế giới thực ít nhất có một mức độ biến đổi nào đó về sự phối cảnh, cho dù sự biến đổi đó rất nhỏ. Nếu bạn muốn các hình dạng trong các đối tượng bản vẽ của bạn trông giống như thật, việc thêm một hiệu ứng phối cảnh chắc chắn sẽ giúp bạn đạt được điều này. Nghệ thuật phối cảnh cho phép bạn mô phỏng hiệu ứng của những thứ trông nhỏ hơn khi khoảng cách giữa mắt bạn và các đối tượng tăng lên.

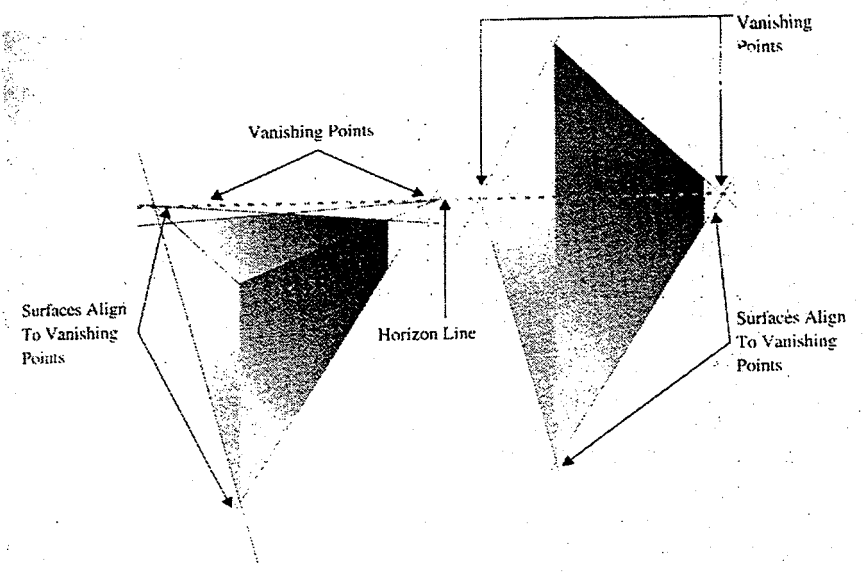
Cách hoạt động của các hiệu ứng phối cảnh

Phối cảnh là một hiệu ứng quang học xảy ra do khoảng cách giữa các điểm tham chiếu xuất hiện nhỏ dần khi khoảng cách giữa mặt phẳng ngắm của chúng ta và các điểm dọc theo bề mặt của một đối tượng tăng lên. Những thứ càng ở gần với chúng ta hơn thì trông càng lớn, trong khi những thứ càng ở xa thì trông càng nhỏ. Mối quan hệ giữa các đối tượng có chung một phối cảnh là cố định và chịu sự tác động bởi mối quan hệ của chúng với nhiều điểm tham chiếu - đường chân trời (đường ngắm), chiều sâu của các đối tượng, và mặt phẳng ngắm. Các hiệu ứng phối cảnh này thường tạo ra một cảm giác về chiều sâu và thể tích, cho phép bạn mô phỏng một chiều thứ ba trong khi đang vẽ trên một mặt phẳng chỉ hai chiều. Nếu mục đích của bạn là tạo các hiệu ứng 3D trông giống như thật trong bản vẽ hay ảnh minh họa của bạn, thì việc bổ sung hiệu ứng phối cảnh vào các hình dạng đối tượng của bạn phải là chiến lược đầu tiên.

Cách tạo chiều sâu với các hiệu ứng phối cảnh

Việc tạo các hình dạng đối tượng bằng tay để chúng xuất hiện ở dạng phối cảnh là một kỹ năng thật sự - chứ không phải là một tài nghệ huyền bí như một số người thường nghĩ. Miễn sao bạn hiểu mối quan hệ giữa các điểm tham chiếu liên quan đến một hiệu ứng phối cảnh, bạn có thể luôn luôn áp dụng cảm giác riêng của bạn về chiều sâu và thể tích cho các đối tượng riêng lẻ hay cho toàn bộ một ảnh minh họa. Các điểm tham chiếu này bao gồm mặt phẳng ngắm (thường là mắt của chúng ta), một đường ngắm (để cung cấp sự tham chiếu ngang và dọc) và các điểm triệt tiêu.

Các điểm triệt tiêu tạo hiệu ứng giảm dần về thể tích, cho dù chúng được đặt ở đâu trong một cài đặt. Thông thường nhất, các điểm triệt tiêu gióng thẳng với đường ngắm, và tất cả các bề mặt nhỏ dần khi chúng tiến đến các điểm này. Hình 19.1 trình bày hai đối tượng được vẽ với hiệu ứng phối cảnh, mỗi đối tượng có hai điểm triệt tiêu riêng của nó. Lưu ý rằng các điểm triệt tiêu gióng thẳng với đường ngắm, và các đường hướng dẫn cho thấy cách tất cả các bề mặt được tạo bởi các đường thẳng hướng đến chúng. Cũng lưu ý rằng, tùy vào hình dạng của đối tượng, các phần nhất định của đối tượng có thể (hoặc không thể) được nhìn thấy trong khi đối tượng ở trên hay ở dưới đường này.



1. Các bề mặt giống thẳng với các điểm triệt tiêu. 2. Các điểm triệt tiêu. 3. Các điểm triệt tiêu. 4. Đường ngắm 5. Các bề mặt giống thẳng với các điểm triệt tiêu

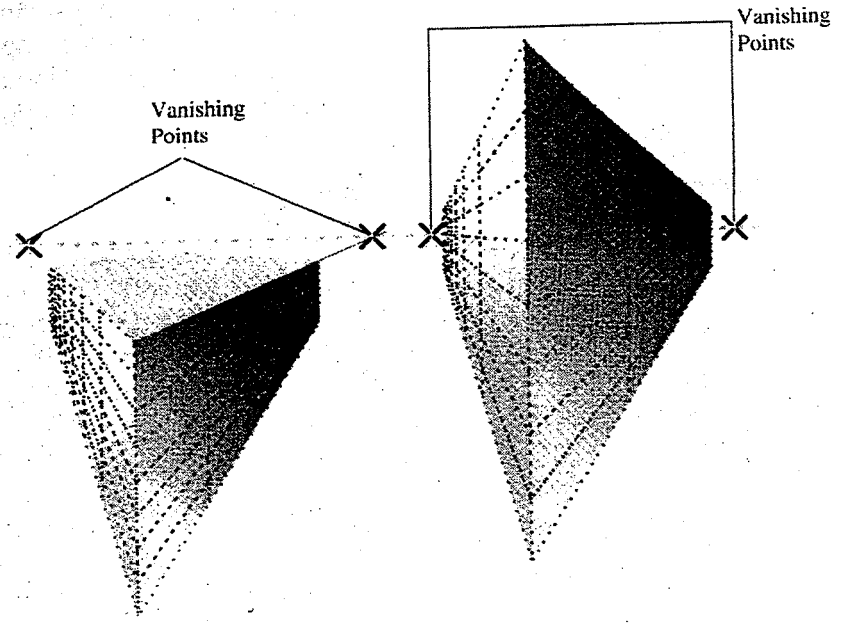
Hình 19.1 Hai đối tượng này có các điểm triệt tiêu riêng của chúng nhưng có chung đường ngắm.

Như đã được nêu ở trên, một hiệu ứng phối cảnh liên quan đến các điểm triệt tiêu, các điểm này có thể nằm ở trên, ở dưới, ở bên này hay bên kia trong mối liên hệ với một đối tượng hay một cảnh. Nếu bạn đã có kinh nghiệm vẽ với các hiệu ứng phối cảnh, khái niệm này sẽ dễ hiểu hơn nhiều đối với bạn. Khi bạn làm việc với hiệu ứng Perspective của CorelDRAW, bạn sẽ bắt đầu nhận ra rằng việc đạt được một hiệu ứng phối cảnh chính xác không chỉ liên quan đến việc áp dụng hiệu ứng này. Chúng ta sẽ thảo luận điều này sau. Bây giờ chúng ta sẽ tập trung vào những gì mà việc áp dụng một hiệu ứng Perspective cho phép chúng ta thực hiện.

Hiệu ứng Perspective của CorelDRAW

So với các hiệu ứng động khác trong CorelDRAW 10, phối cảnh

là một hiệu ứng tương đối đơn giản. Hiệu ứng Perspective của CorelDRAW cho phép bạn áp dụng nghệ thuật phối cảnh cho chỉ các đối tượng đơn hay các nhóm đối tượng một cách trực giác bằng cách xử lý một tập hợp gồm bốn nút gốc hay một trong hai điểm triệt tiêu được đặt tự động xung quanh đối tượng. Trong khi một đối tượng đang được xử lý nhờ sử dụng hiệu ứng Perspective, Shape Tool cung cấp tất cả các tính năng xử lý, cho phép bạn di chuyển các nút và các điểm này theo cách mà bạn đã thực hiện để di chuyển bất kỳ đối tượng nào khác. Hình 19.2 trình bày các hình dạng trong ví dụ trước đã được áp dụng hiệu ứng Perspective của CorelDRAW.



1. Các điểm triệt tiêu 2. Các điểm triệt tiêu

Hình 19.2 Hai đối tượng trong ví dụ trước đã được tạo nhờ sử dụng hiệu ứng Perspective của CorelDRAW.

Khi một đối tượng đang được xử lý trong Perspective, CorelDRAW tự động chia nhỏ hình dạng này thành tám hàng ngang và tám cột dọc (xem hình 19.2) gióng thẳng với trang và cung cấp sự tham

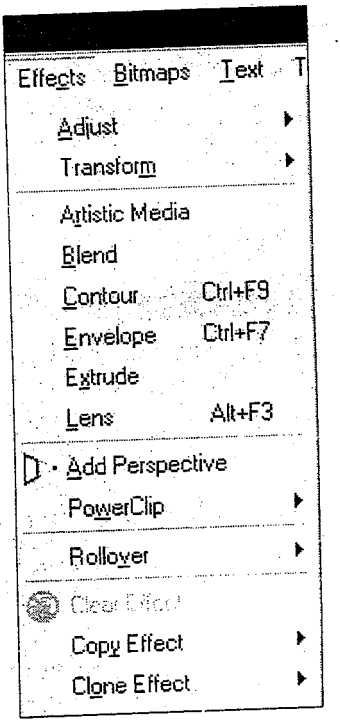
chiếu bằng hình cho hiệu ứng này. Vì loại hiệu ứng phối cảnh được áp dụng này là một sự xử lý (chứ không phải là một hiệu ứng 3D đã được tạo sẵn), nên các phần của đối tượng bị che giấu (chẳng hạn như bề mặt trên của cùng đối tượng bên phải) thường không được tạo bởi CorelDRAW.

Chẳng hạn, tất cả các đối tượng được áp dụng hiệu ứng phối cảnh được xử lý như là các đối tượng hai chiều - như thể chúng là tờ giấy mỏng. Điều này có nghĩa là không có bề mặt nào khác được tạo và không có chiều thứ ba nào được áp dụng. Bất kỳ sự biến dạng nào được áp dụng trong một hiệu ứng Perspective chỉ xảy ra đối với đường nét bên ngoài của đối tượng, trong khi tất cả các thuộc tính khác - bao gồm bất kỳ kiểu tô nào được áp dụng - vẫn không thay đổi. Chẳng hạn, nếu đối tượng của bạn đã được áp dụng với kiểu tô Fountain, Pattern, hoặc Texture, hoặc có một mẫu đường và/hay chiều rộng của đường nét bên ngoài, thì hiệu ứng Perspective của bạn cũng sẽ được áp dụng như thế.

Áp dụng hiệu ứng phối cảnh

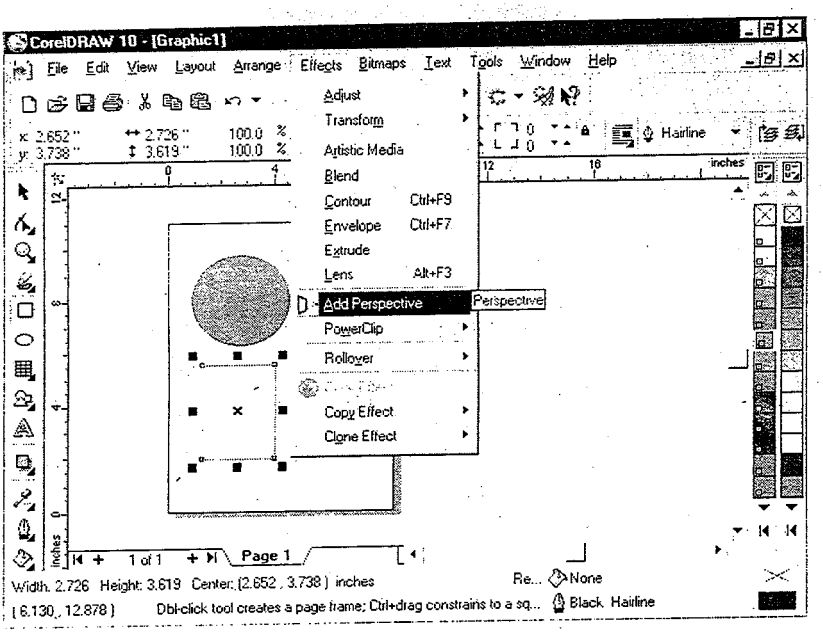
Tùy vào tính phức tạp của hiệu ứng phối cảnh, bạn có thể muốn chuẩn bị trước một số việc. Chẳng hạn, nếu bạn chuẩn bị tạo một cảnh chứa nhiều đối tượng có chung các điểm triệt tiêu và đường ngắm, bạn có thể muốn tạo các mục hướng dẫn tham chiếu khi bạn áp dụng các hiệu ứng phối cảnh. Hãy thử sử dụng các đường hướng dẫn (được tạo góc hay không), hoặc vẽ các đường Bézier thật sự để biểu diễn các điểm ngắm và các điểm triệt tiêu.

Việc bắt đầu với tiến trình Perspective đòi hỏi chỉ áp dụng một lệnh cho đối tượng được chọn: Effects/Add Perspective (như minh họa dưới đây). Phần còn lại là tùy thuộc vào bạn. Chìa khóa để dẫn đến thành công trong việc tạo hiệu ứng này là ở cách mà bạn xử lý hình dạng của đối tượng. Nếu bạn chưa bao giờ áp dụng hiệu ứng Perspective trước đây, bạn có thể không thành công vào lần đầu tiên đã áp dụng nó.



Hãy bắt đầu bằng cách tìm hiểu sự ứng dụng và cách xử lý của hiệu ứng này:

1. Tạo một đối tượng để áp dụng hiệu ứng Perspective cho đối tượng đó, và chọn Pick Tool.
2. Chọn đối tượng của bạn và chọn Effects/Add Perspective. Ngay sau khi bạn bạn áp dụng hiệu ứng này, hình dạng của đối tượng ngay lập tức được chia nhỏ thành một chuỗi các đường lưới ngang và dọc. Cũng lưu ý rằng con trỏ của bạn đã thay đổi sang Shape Tool.



3. sử dụng con trỏ Shape Tool, hãy rê bất kỳ một trong các núm điều khiển lưới Perspective để bắt đầu biến dạng đối tượng. Lưu ý mỗi khi bạn di chuyển một núm điều khiển, lưới phối cảnh tiêu biểu được biểu diễn theo hình dạng vừa mới được biến đổi. Nếu các thao tác biến dạng ban đầu của bạn là đủ mạnh, bạn có thể nhìn thấy một hoặc cả hai điểm triệt tiêu nằm trong khung xem. Nếu không, hãy giảm độ khuếch đại bằng cách nhấn phím F3 cho đến khi có ít nhất một điểm triệt tiêu hiển thị. Các điểm triệt tiêu giống như một ký hiệu X mà bạn nghĩ hai cạnh sẽ đồng qui tại đó.
4. Để điều chỉnh một điểm triệt tiêu, hãy rê dấu X và đặt nó tại điểm mà bạn muốn đối tượng nhỏ dần về phía điểm đó. Các hiệu ứng phối cảnh thử có thể không cần độ chính xác; nhưng nếu hiệu ứng của bạn sẽ được áp dụng cho nhiều đối tượng minh họa, độ chính xác có thể quan trọng hơn. Lưu ý rằng khi bạn di chuyển điểm triệt tiêu nằm ngang về phía đối tượng, đỉnh và đáy của hộp biên tiếp tục hướng đến nó, trong khi phía

xa nhất trở nên nhỏ hơn và kích cỡ của phía gần nhất nhất vẫn không thay đổi. Điểm triệt tiêu càng gần đối tượng, thì phía xa nhất càng trở nên nhỏ hơn.

5. Ngay sau khi đã thực hiện xong việc áp dụng hiệu ứng Perspective cho đối tượng, hãy nhấp vào nền trang hoặc bất kỳ công cụ khác hoặc đối tượng để xóa chọn đối tượng đã được biến dạng và kết thúc tác vụ Perspective.

Chỉnh sửa hiệu ứng phối cảnh

Ngay sau khi hiệu ứng Perspective đã được áp dụng cho một đối tượng, nó trở thành một đối tượng kiểu "phối cảnh", nghĩa là Perspective làm biến đổi hình dạng của đối tượng có thể được chỉnh sửa vào bất kỳ lúc nào. Việc chỉnh sửa liên quan đến việc di chuyển hoặc các điểm triệt tiêu hoặc các núm điều khiển Perspective để tạo lại hình dạng cho đối tượng.

Khởi động lại các mục điều khiển Perspective

Trong khi đối tượng trong tài liệu của bạn được áp dụng hiệu ứng Perspective, sự biến dạng được áp dụng là động miễn sao hiệu ứng này được áp dụng. Điều này có nghĩa rằng bạn có thể chỉnh sửa đối tượng của bạn trong Perspective vào bất kỳ lúc nào bạn muốn bằng một trong hai cách sau đây:

- Trong khi đang sử dụng Shape Tool, hãy nhấp một lần vào đối tượng để chọn nó.
- Trong khi đang sử dụng Pick Tool, các thao tác nhấp đơn chỉ chọn đối tượng, cho phép bạn xử lý nó như là một đối tượng bình thường. Việc nhấp đúp vào đối tượng nhờ sử dụng Pick Tool sẽ tự động chọn Shape Tool và làm cho đối tượng trở nên có sẵn để chỉnh sửa Perspective.

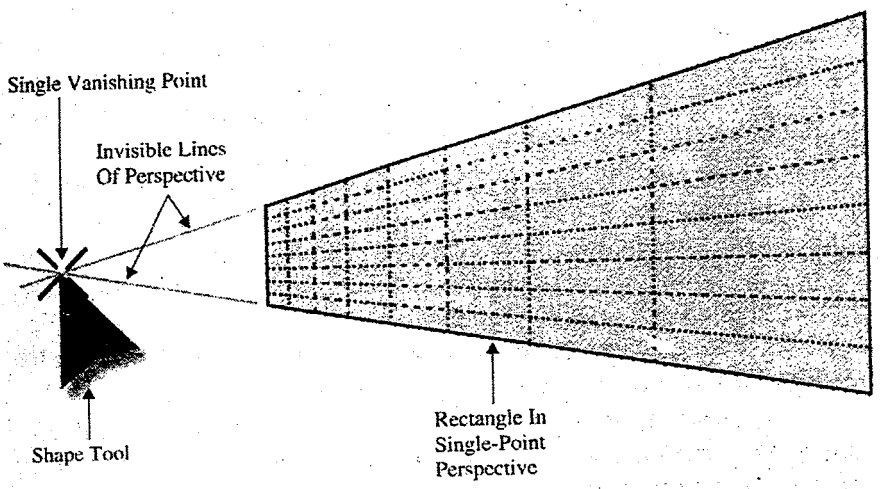
Trong mỗi trường hợp, đối tượng của bạn sẽ mô tả một lưới biến dạng hiệu ứng Perspective và bất kỳ điểm triệt tiêu nào, cho phép bạn tiếp tục tinh chỉnh hiệu ứng.

Di chuyển các điểm triệt tiêu và các núm điều khiển

Trong khi sự biến dạng Perspective được áp dụng, các điểm triệt tiêu sẽ xuất hiện xung quanh các đối tượng như là các bộ chỉnh

định bằng hình của các đường phối cảnh đồng qui. Điều này xảy ra một cách tự động, nghĩa là bạn không thể "tạo" các điểm triệt tiêu. Chúng chỉ xuất hiện khi đang áp dụng hiệu ứng này. Tuy nhiên, bạn có thể xử lý hiệu ứng Perspective bằng cách rê các điểm triệt tiêu vào vị trí, dễ hơn nhiều so với việc định vị chúng bằng cách rê các núm điều khiển. Việc sử dụng các núm điều khiển cho phép bạn nhanh chóng đưa các điểm triệt tiêu vào khung xem; nhưng ngay sau khi các điểm này ở gần đối tượng của bạn, việc sử dụng điểm điều khiển để định vị chúng trở nên khó khăn hơn do lượng biến dạng được áp dụng.

Phụ thuộc vào cách mà bạn đã xử lý hiệu ứng Perspective, một hoặc hai điểm triệt tiêu có thể xuất hiện xung quanh đối tượng của bạn. Các hiệu ứng Perspective tiêu biểu thường chỉ có một điểm triệt tiêu ở phía trên hay phía dưới đối tượng (điểm triệt tiêu thẳng đứng), hoặc ở bên trái hay bên phải (điểm triệt tiêu nằm ngang). Hình 19.3 trình bày một hình chữ nhật được áp dụng sự biến dạng Perspective mà tại đó một điểm triệt tiêu đơn xuất hiện.

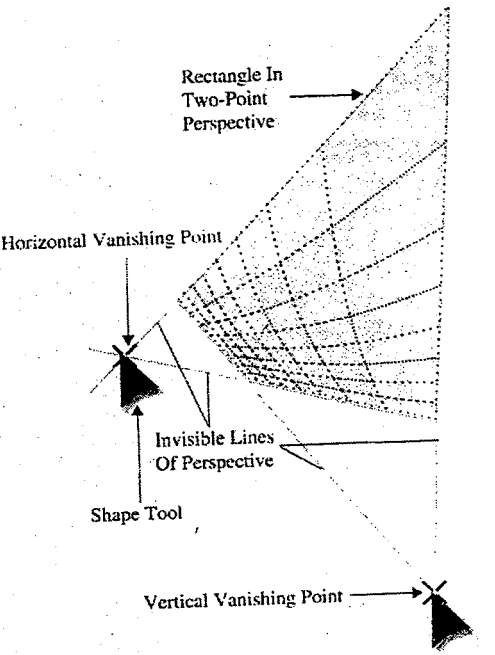


1. Shape Tool 2. Điểm triệt tiêu đơn 3. Các đường không được nhìn thấy của Perspective 4. Hình chữ nhật trong Perspective điểm đơn

Hình 19.3 Khi áp dụng sự biến dạng Perspective, các điểm triệt tiêu cho thấy hướng phối cảnh và có tác dụng như là các núm điều khiển tương tác.

Trong các hiệu ứng Perspective phức tạp (phụ thuộc vào nhu cầu minh họa của bạn), cả hai điểm triệt tiêu dọc và ngang đều có thể được sử dụng. Hai điểm triệt tiêu hiển thị cho biết rằng Perspective của đối tượng đang được biến dạng cả theo chiều ngang và chiều dọc, như minh họa trong hình 19.4.

Thủ thuật *Các điểm triệt tiêu Perspective có thể được định vị ở bất kỳ nơi nào trên hay ngoài trang tài liệu của bạn.*

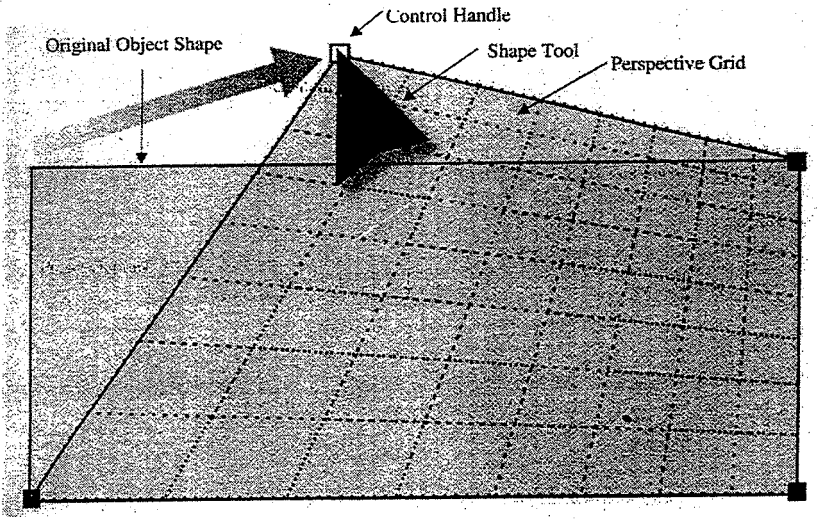


1. Shape Tool 2. Điểm triệt tiêu ngang 3. Điểm triệt tiêu dọc 4. Các đường không nhìn thấy của Perspective 5. Hình chữ nhật trong Perspective hai điểm

Hình 19.4 Sự biến dạng Perspective ấn tượng được áp dụng cho hình chữ nhật này mô tả cả hai điểm triệt tiêu ngang và dọc.

Trong khi xử lý một hiệu ứng Perspective, bốn núm điều khiển xuất hiện tại các góc của hộp biên tưởng tượng xung quanh đối tượng cũng

có thể được sử dụng để điều chỉnh sự biến dạng. Các núm này có thể được rê theo bất kỳ hướng nào, cho phép bạn tạo hình dạng cho hiệu ứng Perspective dựa vào hình dạng của đối tượng chứ không dựa vào vị trí của điểm triệt tiêu trong nghệ thuật phối cảnh. Việc di chuyển các núm góc này có vẻ giống như việc xử lý các nút trên một hiệu ứng Envelope, mặc dù sự biến dạng được tạo khác rất nhiều so với một bao thư. Hình 19.5 trình bày một hiệu ứng Perspective đang được áp dụng bằng cách rê một núm điều khiển để áp dụng sự biến dạng.



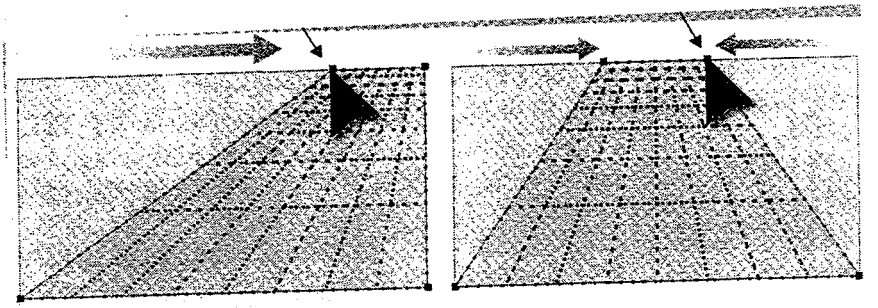
1. Hình dạng của đối tượng ban đầu 2. Núm điều khiển 3. Shape Tool 4. Lưới Perspective

Hình 19.5 Núm điều khiển góc phía trên bên trái của hình chữ nhật này đang được rê như là một kỹ thuật để xử lý sự phối cảnh của đối tượng dựa vào hình dạng đối tượng.

Ép buộc sự phối cảnh

Khi tạo hiệu ứng Perspective, việc nhấn CTRL cho phép bạn ép buộc sự di chuyển góc của các núm điều khiển hiệu ứng Perspective gióng thẳng với các góc của hình hộp biên Perspective hiện có. Đến lượt điều này cho phép bạn xử lý Perspective ở mỗi bên của đối tượng mà không làm nó biến dạng theo chiều ngang hay chiều

dọc. Việc nhấn CTRL+SHIFT trong khi di chuyển một núm điều khiển sẽ ép buộc sự di chuyển tương tự, nhưng cho phép bạn di chuyển hai núm điều khiển cùng một lần và áp dụng một sự biến dạng đồng tâm cho hiệu ứng Perspective. Không có phím ép buộc sự di chuyển nào tồn tại khi đang rê các điểm triệt tiêu, vì vậy việc di chuyển các núm điều khiển có thể là một phương pháp được ưa chuộng khi ép buộc hình dạng Perspective của đối tượng. Hình minh họa dưới đây trình bày kết quả của việc nhấn các phím ép buộc khi xử lý các núm điều khiển Perspective. Hai hình chữ nhật đang được tạo hình dạng Perspective trong khi nhấn các phím ép buộc để bảo quản hình dạng và sự di chuyển. Mẫu ví dụ bên trái trình bày kết quả của việc nhấn CTRL trong khi đang rê, mẫu ví dụ bên phải trình bày kết quả của viện nhấn CTRL+SHIFT.



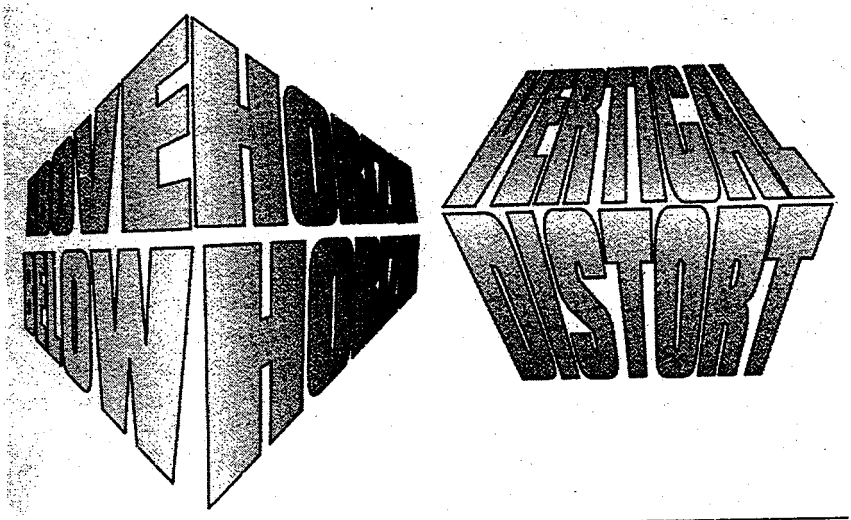
1. Ép buộc sự di chuyển theo chiều ngang hoặc chiều dọc 2. Áp dụng sự biến dạng đồng tâm theo chiều ngang hoặc chiều dọc

Cải tiến hiệu ứng Perspective

Diện mạo của các hiệu ứng Perspective được áp dụng cho các đối tượng thường có thể được cải tiến bằng cách thêm một cảm giác giống như thực ở dạng các kiểu tô Fountain tuyến tính. Trong khi áp dụng các kiểu tô Fountain, hãy lưu ý rằng khi các bề mặt đối tượng xuất hiện càng xa, sự bảo hòa màu sẽ thay đổi. Nếu bạn đang làm việc với các sơ đồ màu đơn giản, việc tạo bóng sẽ tương đối đơn giản nhờ sử dụng Interactive Fill Tool. Hình 19.6 trình bày một số ví dụ về cách mà bạn có thể tăng sự tác động bằng hình của hiệu ứng Perspective được áp dụng bằng cách bổ sung các kiểu tô Fountain vào các đối tượng Artistic Text.

Màu có thể được áp dụng nhanh chóng cho các hiệu ứng Perspective của phần lớn các đối tượng bằng cách thực hiện theo các bước sau:

1. Sau khi áp dụng một hiệu ứng Perspective cho một đối tượng, hãy chọn Interactive Fill Tool từ Toolbox chính. Bạn sẽ nhận thấy nó được nhóm với các nút công cụ khác để áp dụng các kiểu tô đối tượng.
2. Áp dụng một màu tô cơ bản bằng cách nhấp vào một màu trên bảng màu của màn hình. Đây sẽ là màu cơ bản cho vùng tối nhất trong kiểu tô phối cảnh của bạn.
3. Sử dụng Interactive Fill Tool, hãy rê ngang qua đối tượng bắt đầu tại phía xa nhất và kết thúc tại mép của phía gần nhất. Điều này sẽ tạo một kiểu tô Fountain tuyến tính mặc định nhờ sử dụng màu tô hiện hành của đối tượng tại điểm tối nhất và áp dụng màu trắng làm màu sáng. Nếu bạn muốn, bạn có thể cập nhật màu cho vùng sáng của kiểu tô tuyến tính bằng cách rê các màu khác lên trên một trong các dấu này.
4. Để tạo tùy biến xa hơn kiểu tô hiệu ứng Perspective, hãy tăng hoặc giảm tỷ lệ mà tại đó hai màu sẽ tiệm tiến lại gần nhau bằng cách rê mỗi bộ trượt edge pad ở giữa hai dấu màu tương tác này.



Hình 19.6 Các đối tượng Artistic Text này đã được áp dụng nhiều hiệu ứng Perspective khác nhau, với các kiểu tô tuyến tính được sử dụng để gây ấn tượng về chiều sâu.

Các điểm hạn chế của các hiệu ứng Perspective trong CorelDRAW

Các hiệu ứng Perspective có thể được áp dụng cho hầu hết bất kỳ đối tượng đơn nào trong tài liệu CorelDRAW của bạn. Nhưng bạn không thể áp dụng hiệu ứng này trong khi nhiều đối tượng được chọn. Thay vì áp dụng hiệu ứng Perspective cho các đối tượng riêng lẻ, hãy tạo một nhóm bằng cách sử dụng lệnh Group (CTRL+G) cho các đối tượng được chọn, và áp dụng hiệu ứng Perspective cho toàn bộ nhóm. Sử dụng cùng một kỹ thuật để áp dụng nghệ thuật phối cảnh cho các đối tượng đã được nhóm giống như là các đối tượng đơn, và sau khi các đối tượng không còn được nhóm nữa, hiệu ứng Perspective vẫn nguyên vẹn.

Những người vẽ hình ảnh minh họa có kinh nghiệm có thể nhận biết một số điểm hạn chế của hiệu ứng Perspective trong CorelDRAW. Mặc dù hiệu ứng này cho phép bạn biến dạng các đối tượng nhờ sử dụng các điểm triệt tiêu ngang và/hoặc dọc đơn, nhưng bạn không thể áp dụng nhiều điểm triệt tiêu trên một mặt phẳng đơn. Như đã được nêu trước đây, chỉ một điểm triệt tiêu điều khiển sự phối cảnh ngang, trong khi điểm còn lại điều khiển sự phối cảnh dọc - nghĩa là nếu hiệu ứng phối cảnh mà bạn đang cố tạo liên quan nhiều hơn đến một điểm triệt tiêu ngang và/hoặc dọc, bạn sẽ phải thực hiện thêm vài thao tác vẽ.

Khi bạn sử dụng hiệu ứng này, bạn cần lưu ý thêm một số điểm hạn chế khác. Chẳng hạn, bạn không thể áp dụng các hiệu ứng Perspective cho các loại đối tượng sau đây:

- Các đối tượng bitmap
- Các nhóm hòa trộn
- Các nhóm đường viền
- Các hiệu ứng bóng rơi
- Các nhóm đùn xuất
- Các đối tượng Internet được chèn vào
- Các đối tượng được áp dụng các hiệu ứng Envelope
- Các đối tượng được tạo lại hình dạng nhờ sử dụng Interac tive Distortion Tools, chẳng hạn như Push and Pull, Zippe

và Twister.

➤ Các đối tượng đoạn text

Tuy nhiên, với tất cả các điểm hạn chế này, bạn có thể áp dụng các hiệu ứng phối cảnh cho các đối tượng điều khiển đã được áp dụng các hiệu ứng này. Chẳng hạn, việc chọn các đối tượng trong một hiệu ứng Blend sẽ tạo một mục chọn gồm nhiều đối tượng, và điều này không đủ điều kiện để áp dụng hiệu ứng Perspective. Thay vì cố áp dụng hiệu ứng phối cảnh cho tất cả đối tượng, hãy thử áp dụng hiệu ứng phối cảnh cho chỉ một đối tượng điều khiển đơn, hoặc hủy tạo hiệu ứng Blend nhờ sử dụng các lệnh Break Blend Apart và Ungroup (CTRL+U), nhóm lại tất cả các đối tượng và sau đó áp dụng hiệu ứng Perspective. Sử dụng cùng một giải pháp cho các hiệu ứng Extrude và Contour.

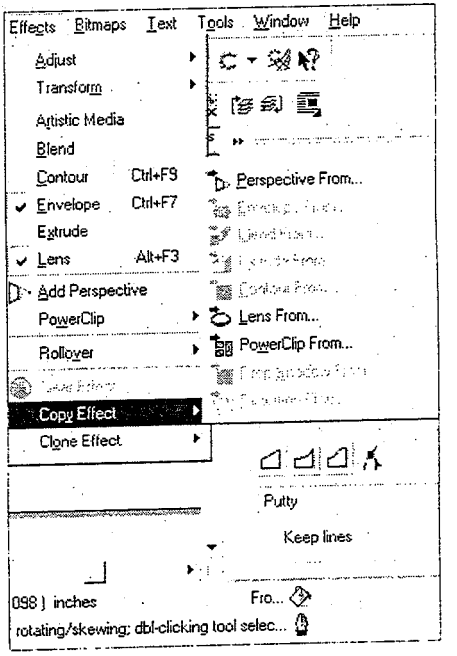
Việc chuyển đổi bất kỳ một trong các đối tượng trong các hiệu ứng này sang các đường cong bằng cách sử dụng lệnh Convert to Curves (CTRL+Q) thường cho phép bạn áp dụng hiệu ứng phối cảnh cho hầu hết bất kỳ loại đối tượng nào có đủ điều kiện. Khi làm việc với các đối tượng text, chỉ có Artistic Text là có đủ điều kiện để áp dụng hiệu ứng Perspective. Nếu text mà bạn chọn đã được tạo ở dạng Paragraph Text, lệnh Add Perspective sẽ không có sẵn trong menu Effect.

Sao chép và xóa hiệu ứng Perspective

Việc sao chép một hiệu ứng Perspective từ đối tượng này sang đối tượng khác chỉ đơn thuần là việc sao chép sự biến dạng của hiệu ứng, mà không làm cho các đối tượng dùng chung các điểm triệt tiêu. Việc dùng chung các điểm triệt tiêu tạo ra một ảo giác rằng các đối tượng dùng chung không gian vật lý. Khi các hiệu ứng Perspective được sao chép từ đối tượng này sang đối tượng khác, các điểm triệt tiêu vẫn đứng tên so với sự biến dạng. Điều này có nghĩa là có hai hay nhiều đối tượng dùng chung điểm triệt tiêu, bạn phải sao chép một hiệu ứng Perspective hiện có từ đối tượng này sang đối tượng khác và sau đó chỉnh sửa điểm triệt tiêu của đối tượng mới sao cho nó dùng chung các tọa độ giống như ban đầu. Kỹ thuật này có vẻ phức tạp, nhưng việc thực hiện điều này chỉ mất một vài giây và kết quả thường đẹp.

Để sao chép hiệu ứng phối cảnh từ đối tượng này sang đối tượng khác, hãy thực hiện các bước sau đây:

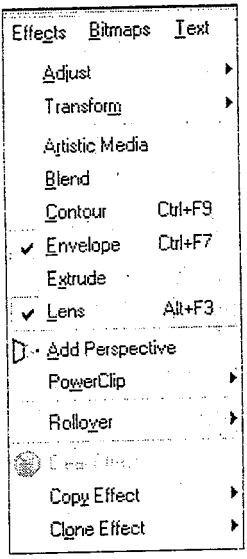
1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy áp dụng hiệu ứng Perspective cho một đối tượng bằng cách chọn Effects/Add Perspective và xử lý các núm điều khiển và/hoặc các điểm triệt tiêu theo nhu cầu. Việc tạo các điểm tham chiếu cho chính bạn bằng cách sử dụng các hình chữ nhật hay các đường hướng dẫn tại các vị trí điểm triệt tiêu của đối tượng này sẽ làm cho bước kế tiếp trở nên dễ dàng hơn.
2. Sử dụng Pick Tool, chọn đối tượng mà bạn muốn sao chép hiệu ứng Perspective sang đối tượng đó, và di chuyển nó đến vị trí trên trang của bạn. Chọn Effects/Copy Effect/Perspective From, và nhắm vào đối tượng mà bạn muốn sao chép hiệu ứng Perspective hiện có từ đó bằng cách nhấp vào đó nhờ sử dụng con trỏ đích (như minh họa dưới đây). Hiệu ứng được sao chép sang đối tượng mới.



3. Như đã được nêu trước đây, điểm triệt tiêu của đối tượng vừa mới được biến dạng không thể nằm đúng vị trí. Với các núm điều khiển phối cảnh vừa mới được áp dụng và điểm triệt tiêu vẫn còn hiển thị, hãy rê điểm triệt tiêu tương ứng đến các điểm tham chiếu mà bạn đã tạo trước đây. Hiệu ứng Perspective của bạn được sao chép, và hai đối tượng bây giờ sẽ dùng chung một điểm triệt tiêu.

Các hiệu ứng Perspective có thể được áp dụng, chỉnh sửa, và được chỉnh sửa lại nhiều lần như bạn muốn. Nhưng không giống như các hiệu ứng khác trong CorelDRAW (chẳng hạn như các hiệu ứng Envelope), các hiệu ứng CorelDRAW không được ghép khi chúng được chỉnh sửa - nghĩa là ngay sau khi hiệu ứng Perspective được áp dụng và sau đó được chỉnh sửa, sự biến dạng phối cảnh trước đây được ghi chồng bởi hình biến dạng mới.

Việc xóa hiệu ứng Perspective là một thao tác gồm một bước. Để xóa hiệu ứng Perspective, hãy chọn đối tượng phối cảnh và chọn Effects/Clear Perspective. Điều này sẽ ngay lập tức xóa tất cả các đặc tính phối cảnh ra khỏi đối tượng và đưa nó trở lại hình dạng trước đây.



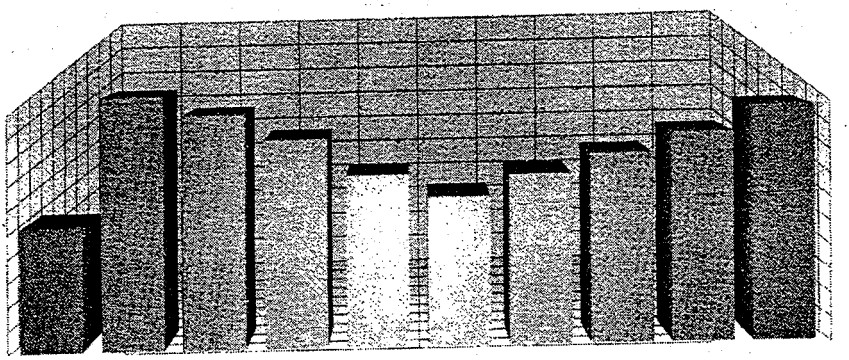
Chương 20 CorelDRAW 10

ĐÙN XUẤT CÁC ĐỐI TƯỢNG VECTOR

Mặc dù tên của nó có vẻ phức tạp, nhưng có lẽ đùn xuất mô tả chính xác các hiệu ứng của nó trên đối tượng. Theo nghĩa đen, đùn xuất có nghĩa là làm lòi hay phình ra. Khi đề cập đến làm cho các đối tượng 2D xuất hiện trong 3D, không có hiệu ứng nào nhanh hơn để sử dụng ngoại trừ hiệu ứng Extrude. Extrude đã tồn tại trong CorelDRAW kể từ các phiên bản đầu tiên và là một trong các đặc tính vẽ mạnh nhất của chương trình. Mục đích sử dụng các hiệu ứng Extrude là bổ sung các tính chất đơn giản vào đối tượng để tạo nhanh các hiệu ứng về chiều sâu (xem hình 20.1) đến các bản vẽ hoàn chỉnh và trông giống như thật liên quan đến việc dùng chung các điểm triệt tiêu.

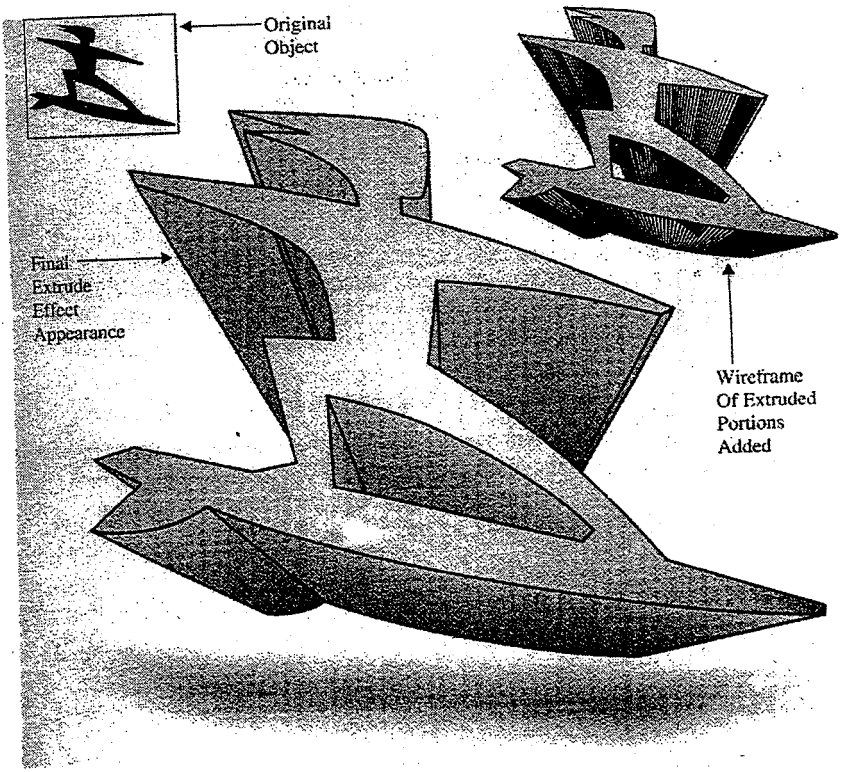
Cách hoạt động của hiệu ứng Vector Extrude

Để bắt đầu tìm hiểu các hoạt động của đặc tính này, bạn cần lưu ý rằng rằng CorelDRAW 10 có hai loại Extrude khác nhau. Thứ nhất là vector Extrude, trong đó một chuỗi các đường vector và các đối tượng được tạo và được liên kết động với đối tượng gốc để tạo ảo giác về không gian ba chiều. Thứ hai là Bitmap Extrude (được nêu ở chương 21). Bitmap Extrude tạo một đối tượng bitmap 3D từ đối tượng vector gốc, đối tượng này có thể được xử lý bằng nhiều cách khác nhau trong không gian 3D. Cả hai đặc tính này đều tạo đối tượng 3D, nhưng trong những cách hoàn toàn khác nhau và sử dụng các đặc tính 3D khác nhau.



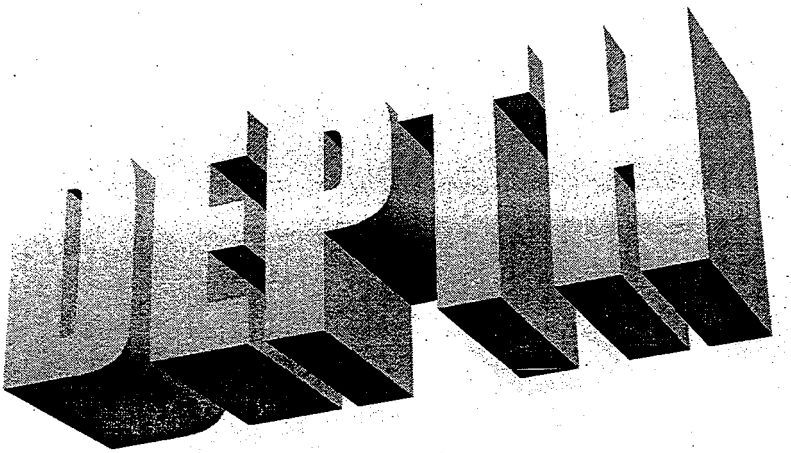
Hình 20.1 Hiệu ứng Extrude được áp dụng cho các thanh trong biểu đồ để tạo chiều sâu cho đồ thị 3D dạng hình hộp này.

Khi hiệu ứng Vector Extrude được áp dụng cho một đối tượng, đối tượng gốc trở thành đối tượng điều khiển, và hiệu ứng Extrude đã được liên kết động của nó trở thành Extrude Group. Bất kỳ thay đổi nào về hình dạng, vị trí, và hoặc các đặc tính đối tượng khác đối với đối tượng điều khiển này ngay lập tức sẽ được phản ánh trong diện mạo của phần được đùn xuất trong hiệu ứng. Extrude Group có thể được điều khiển và được xử lý bằng nhiều cách, cho phép bạn tạo nhanh các đối tượng 3D được mô phỏng hoàn chỉnh với các hiệu ứng 3D về chiều sâu, màu sắc, ánh sáng và độ quay. Tất cả được thực hiện trong khi vẫn duy trì tất cả các đối tượng ở dạng một tập hợp các đối tượng vector. Hình 20.2 trình bày tập hợp các đối tượng vector được áp dụng hiệu ứng đùn xuất đơn giản để minh họa diện mạo phía sau với hiệu ứng Extrude. Hình 20.3 trình bày cách một đối tượng vector có thể vừa được đùn xuất vừa được quay trong không gian 3D.



1 Đối tượng gốc; 2 Diện mạo sau cùng của hiệu ứng Extrude; 3 Wireframe của các phần đùn xuất đã được bổ sung vào

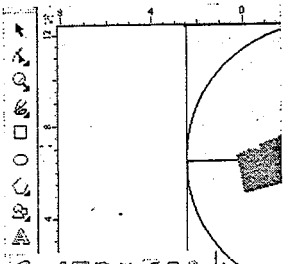
Hình 20.2 Đối tượng đồ họa đơn giản này cho thấy kết quả của việc áp dụng một hiệu ứng Extrude. Lưu ý chuỗi vector phức tạp mà CorelDRAW tạo để đùn xuất mỗi phần.



Hình 20.3 Một ví dụ cơ bản về việc áp dụng các hiệu ứng Extrude, đối tượng Artistic Text mô tả cả chiều sâu và sự quay được áp dụng với Extrude Tools.

Chọn và áp dụng hiệu ứng vector Extrude

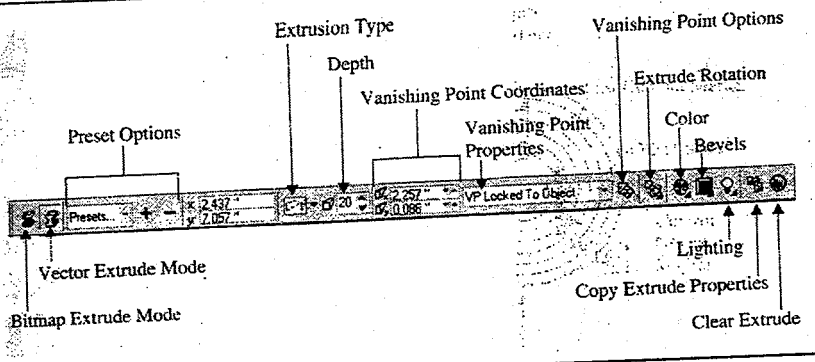
Giống như các nguồn bản vẽ khác trong CorelDRAW 10, Vector Extryde có thể được áp dụng một cách tương tác với Interactive Extrude Tool trong Toolbox chính và được nhóm với các công cụ tương tác khác dành cho các hiệu ứng Drop Shadow, Envelope, Distortion, Blend, Transparency, và Contour.



Khi Ineractive Extrude Tool được chọn, Property Bar cung cấp sự truy cập vào tất cả các tùy chọn để điều khiển diện mạo và đặc tính của hiệu ứng được áp dụng cho đối tượng được chọn. Việc trình duyệt các tùy chọn Property Bar sẽ cung cấp cho bạn một ý tưởng về việc hiệu ứng Extrude có thể phức tạp như thế nào. Các tùy chọn được nhóm thành các vùng để lưu các hiệu ứng đùn xuất đã được áp dụng dưới dạng Presets và điều khiển các hiệu ứng về hình dạng, chiều sâu, vị trí điểm triệt tiêu, sự quay, ánh sáng, màu sắc, và độ vát (xem hình 20.4).

Việc áp dụng một hiệu ứng Extrude là một hoạt động tương đối đơn giản, và nếu bạn đến đây để tìm một cách thực hiện nhanh chóng, thì chúng ta hãy bắt đầu. Nếu nhu cầu của bạn là áp dụng một hiệu ứng Extrude mặc định cho một đối tượng, hãy thực hiện các bước cơ bản sau đây:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo và chọn đối tượng bạn muốn áp dụng hiệu ứng Extrude. Mặc dù bạn có thể thay đổi chúng sau này nếu bạn muốn, nhưng hãy áp dụng các đặc tính tô và /hoặc tạo đường nét ngoài cho đối tượng trước khi thực hiện bất kỳ điều gì thêm.
2. Chọn Interactive Extrude Tool từ Toolbox chính. Lưu ý con trỏ của bạn bây giờ thay đổi sang dạng con trỏ Extrude. Khi được giữ trên đối tượng, con trỏ có thêm một biểu tượng Start.
3. Sử dụng con trỏ Extrude, rê từ tâm của đối tượng được chọn ra phía ngoài theo bất kỳ hướng nào. Lưu ý đối tượng của bạn bây giờ được bao quanh bởi một loạt cất giấu tương tác, bao gồm một đường nét ngoài xem trước và một dấu X. Khung xem trước này cho biết hình dạng và hướng của hiệu ứng Extrude mới, trong khi ký hiệu X mà bạn đang rê cho biết vị trí điểm triệt tiêu Extrude. Cũng lưu ý rằng khung xem trước thay đổi hình dạng và vị trí khi điểm triệt tiêu được định lại vị trí. Khi Interactive Extrude Tool được chọn và một hiệu ứng Extrude đang được sử dụng, Property Bar hiển thị các tùy chọn này.



Hình 20.4 Khi Interactive Extrude Tool được chọn và một hiệu ứng Extrude đang được áp dụng Property Bar hiển thị các tùy chọn

4. Rê điểm triệt tiêu này cho đến khi hiệu ứng đùn xuất có hình dạng mà bạn muốn, và thả nút chuột. Lưu ý ngay sau khi bạn thả nút chuột, Extrude Group được liên kết với đối tượng sẽ tự động xuất hiện. Bạn vừa áp dụng một hiệu ứng Extrude nhờ sử dụng các cài đặt đùn xuất mặc định của CorelDRAW.

Ghi chú *Theo mặc định, bất kỳ khi nào một hiệu ứng Extrude mới được tạo với Interactive Extrude Tool, chế độ được chọn luôn luôn là Vector Extrude. Nếu bạn muốn áp dụng một hiệu ứng Bitmap Extrude, bạn phải chọn chế độ Bitmap Extrude trong Property Bar làm bước đầu tiên và trước khi tạo bất kỳ sự đùn xuất nào. Nếu bạn nhầm lẫn trong khi chọn chế độ Bitmap Extrude, bạn cần sử dụng lệnh Undo (CTRL + Z), vì hiệu ứng Bitmap Extrude đầu tiên thường bắt đầu bằng cách chuyển đổi đối tượng mà bạn chọn sang một bitmap.*

Phân tích hiệu ứng Vector Extrusion

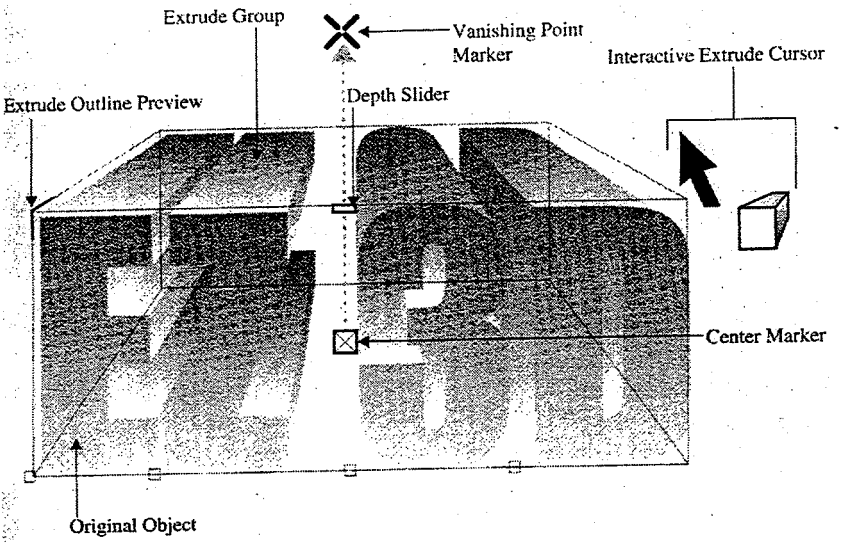
Về điểm này, hãy xem xét những gì mà hiệu ứng Extrude tạo cho bạn và các mục điều khiển có sẵn để xử lý các hình dạng kèm theo. Lưu ý rằng sự đùn xuất mới bao gồm các đặc tính tô và tạo đường nét ngoài giống như đối tượng gốc. Nếu cần, bạn có thể thay đổi các đặc tính này vào bất kỳ lúc nào bằng cách sử dụng Pick

Tool để chọn đối tượng điều khiển và sau đó thay đổi các đặc tính của nó. Đến được điều này làm cho hiệu ứng liên kết được cập nhật ngay lập tức. Trong các phần sau đây, bạn sẽ khám phá tất cả các đặc tính Extrude mà bạn có thể áp dụng cho đối tượng của bạn. Tuy nhiên, trong lúc đó hãy xem xét các phần khác nhau của một hiệu ứng Extrude.

Hình 20.5 trình bày một hiệu ứng Extrude đang được áp dụng cho một đối tượng Artistic Text. Khi hiệu ứng Extrude đang được áp dụng, các dấu tương tác cho phép bạn điều khiển vị trí, chiều sâu và vị trí điểm triệt tiêu, đồng thời cho phép bạn thay đổi hình dạng đùn xuất kết hợp với các bộ chỉ định xem trước.

Sử dụng Interactive Extrude Tool Và Property Bar

Như đã được nêu trước đây, bất kỳ đặc tính nào được áp dụng hiệu ứng Extrude có thể được tìm thấy trong Property Bar khi Interactive Extrude Tool được chọn và một hiệu ứng Extrude đang được áp dụng. Bạn có thể nhận thấy bạn thường thay đổi một số tùy chọn này, trong khi một số tùy chọn khác hầu như vẫn không được sử dụng, phụ thuộc vào loại công việc vẽ mà bạn đang thực hiện. Dù sao chúng ta cũng sẽ tìm hiểu mỗi tùy chọn vì nó ảnh hưởng đến diện mạo đùn xuất.

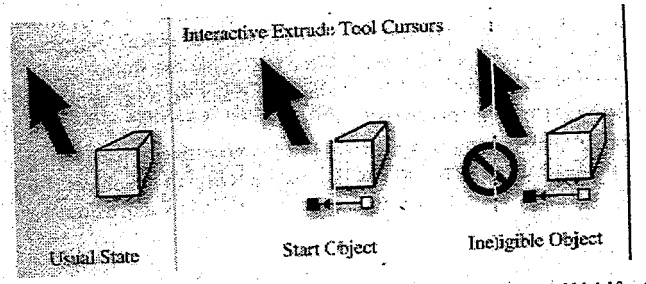


1 Đối tượng gốc; 2 Khung xem trước đường nét ngoài của hiệu ứng Extrude; 3 Hiệu ứng Extrude Group; 4 Bộ trượt về chiều sâu; 5 Dấu đánh vị trí điểm triệt tiêu; 6 Con trỏ Interactive; 7 Dấu đánh vị trí tâm

Hình 20.5 Một hiệu ứng Small Back Extrude được xác lập với chiều sâu mặc định là 40% đang được áp dụng cho đối tượng Artistic Text này.

Các dạng Interactive Extrude Tool

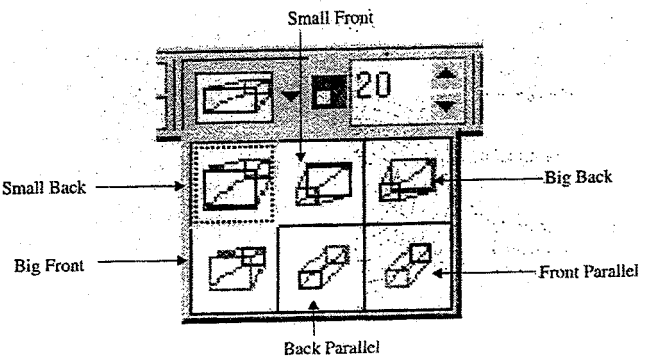
Interactive Extrude Tool xuất hiện với các dạng con trỏ khác nhau, như minh họa dưới đây. Đây là một phần bổ sung mới vào CorelDRAW 10. Khi được chọn và được giữ trên trang tài liệu, con trỏ có dạng bình thường; nhưng khi được giữ trên một đối tượng có đủ điều kiện để áp dụng hiệu ứng Extrude, nó xuất hiện với một biểu tượng Start. Nếu một đối tượng không đủ điều kiện để áp dụng hiệu ứng Extrud , con trỏ sẽ biểu thị điều này bằng hình.



1 Các con trỏ Interactive Extrude Tool ; 2 Dạng bình thường; 3 Ký hiệu Start; 4 Đối tượng không đủ điều kiện

Xác lập dạng đùn xuất

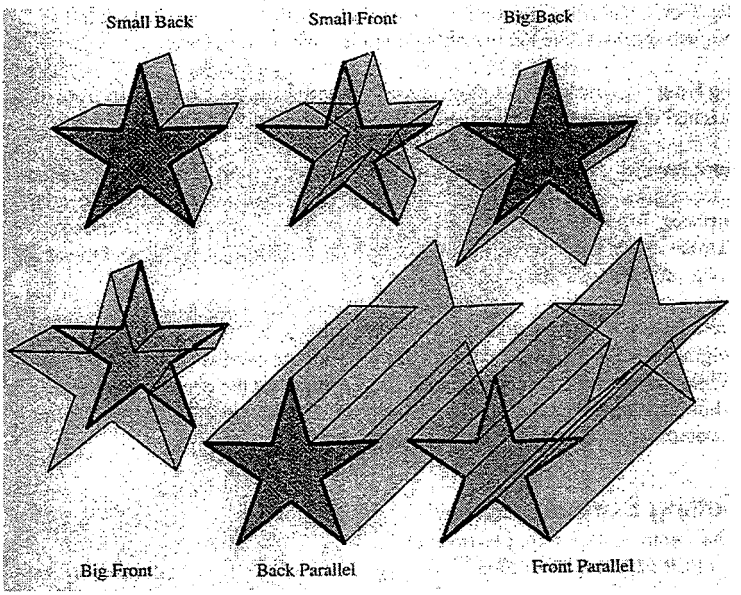
Hình dạng của Extrude Group nhô ra từ đối tượng chắc chắn là điều mà bạn quan tâm. Hình dạng đùn xuất không được xác lập một cách tương tác, nhưng thay vào đó nhờ sử dụng tùy chọn Extrusion Type, như minh họa dưới đây, trong Property Bar, nó mô tả sáu dạng để bạn chọn từ đó. Trong khi một dạng nhất định được chọn, phần đùn xuất của hiệu ứng có thể được xác lập để nhô ra theo một hướng liên quan đến đối tượng của bạn. Việc chọn một kiểu Front làm cho điểm triệt tiêu được xếp ở trước đối tượng, và đối với các kiểu Back, các điểm triệt tiêu được xếp ở sau đối tượng. Các biểu tượng tiêu biểu trong tùy chọn này cho biết các hiệu ứng của chúng, với đường tô đen cho biết đối tượng gốc.



Chọn một dạng đùn xuất

Thoạt đầu, một số kiểu này có vẻ giống nhau. Nhưng thật ra, chúng hoàn toàn khác nhau. Việc chọn một dạng đùn xuất cho phép bạn điều khiển cách mà phần đùn xuất nhô ra từ đối tượng của bạn. Hãy trả lời ba câu hỏi chính trước khi tạo phần đùn xuất: Điểm triệt tiêu có hướng nào, chiều sâu nào và nó nằm ở trước hay sau đối tượng gốc?

Việc chọn dạng đùn xuất cho phép bạn xác định ít nhất là hai biến sau: Hướng của điểm triệt tiêu và hướng liên quan đến đối tượng (trước hoặc sau). Hình 20.6 trình bày các kết quả của việc áp dụng một trong sáu kiểu đùn xuất cho cùng một hình đa giác nhờ sử dụng các tùy chọn mặc định. Các kiểu đã được áp dụng theo cách sắp xếp giống như cách sắp xếp tùy chọn Property Bar để làm rõ các hiệu ứng của chúng. Chỉ có dạng đùn xuất là được thay đổi. Lưu ý trong mỗi trường hợp phần đùn xuất thay đổi theo vị trí và hướng liên quan.



Hình 20.6 Đa giác hình sao này mô tả một dạng đùn xuất mặc định khác trong mỗi trường hợp.

Small Back Việc chọn tùy chọn này (cài đặt mặc định) sẽ làm cho phần đùn xuất và điểm triệt tiêu được xếp ở phía sau đối tượng gốc. Small Back có lẽ là dạng đùn xuất được áp dụng phổ biến nhất.

Small Front Việc chọn tùy chọn này làm cho phần đùn xuất và điểm triệt tiêu được xếp ở phía trước đối tượng gốc.

Big Back Việc chọn tùy chọn này sẽ làm cho phần đùn xuất được xếp ở phía sau đối tượng gốc, trong khi điểm triệt tiêu được đặt ở phía trước.

Big Front Việc chọn tùy chọn này sẽ làm cho phần đùn xuất được xếp ở phía trước đối tượng gốc, trong khi điểm triệt tiêu được đặt ở phía sau.

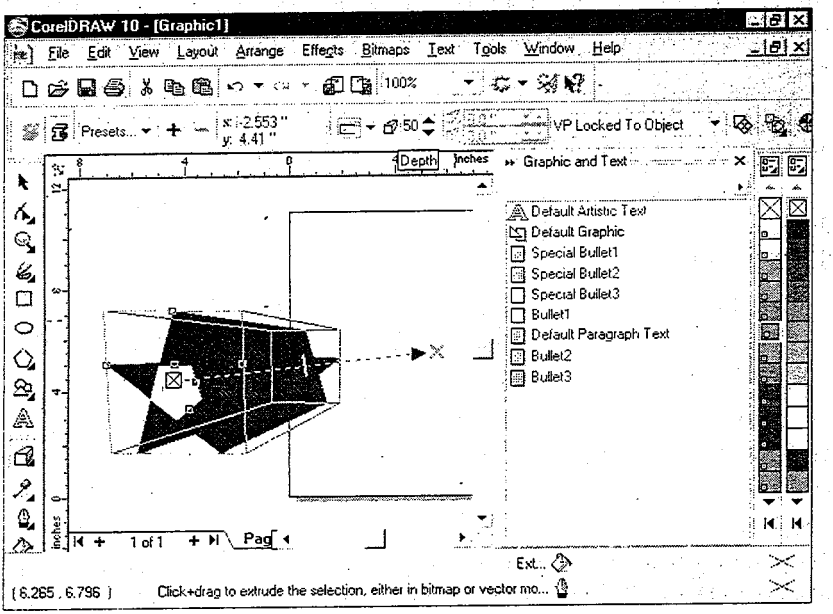
Back Parallel Việc chọn tùy chọn này sẽ làm cho phần đùn xuất được xếp ở phía sau đối tượng gốc sao cho các bề mặt đùn xuất xuất hiện song song với các bề mặt gốc. Khi tùy chọn này được chọn, điểm triệt tiêu xác lập chiều sâu của phần đùn xuất, trong khi tùy chọn chiều sâu docker không có sẵn. Không có điểm triệt tiêu nào đi kèm với kiểu đùn xuất này.

Front Parallel Tùy chọn này làm cho phần đùn xuất được xếp ở phía trước đối tượng gốc sao cho các bề mặt đùn xuất xuất hiện song song với các bề mặt góc. Trong khi tùy chọn này được chọn, điểm triệt tiêu xác lập chiều sâu của phần đùn xuất, tuy tùy chọn thật sự về chiều sâu trong docker không có sẵn. Không có điểm triệt tiêu nào đi kèm với kiểu đùn xuất này.

Xác lập chiều sâu cho phần đùn xuất

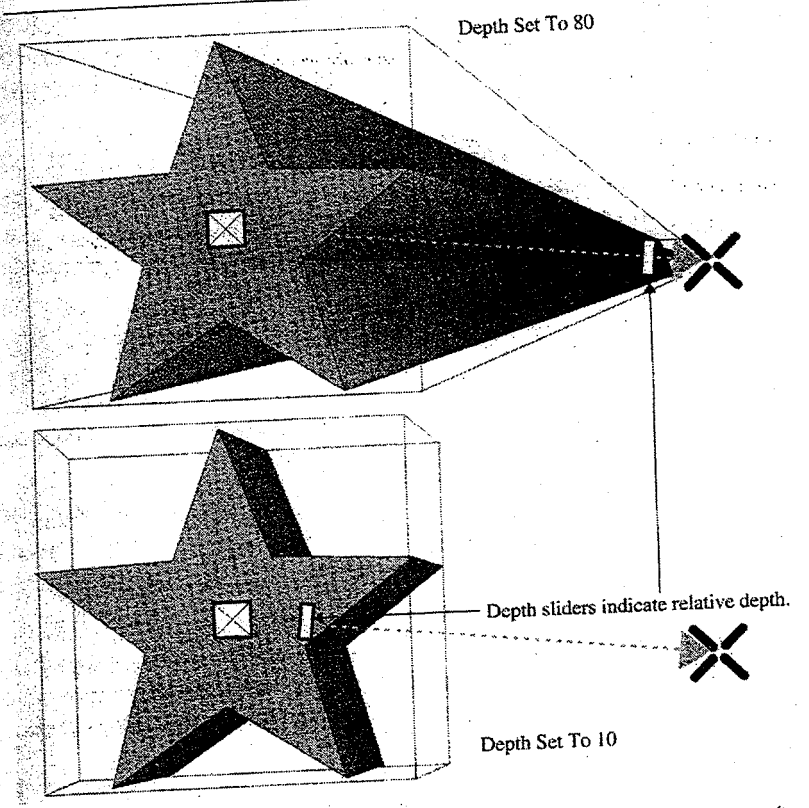
Giá trị Depth dành cho hiệu ứng Extrude có thể là một trong những đặc tính mà bạn thường xuyên điều chỉnh nhất. Nó có thể được xác lập bằng một trong hai cách: Một cách tương tác bằng cách rê điều khiển bộ trượt Depth, hoặc bằng cách nhập một giá trị vào hộp Depth trong Property Bar trong khi hiệu ứng Extrude đang được áp dụng. Giá trị Depth có thể được xác lập giữa 1 và 99 và dựa vào tỉ lệ phần trăm giữa chiều rộng và chiều sâu của đối tượng gốc. Hình 20.7 trình bày hai giá trị Depth đối với một hiệu ứng Extrude

tiêu biểu.



Xác lập các đặc tính cho điểm triệt tiêu

Vị trí điểm triệt tiêu xác định điểm mà tất cả các đường phối cảnh trong hiệu ứng Extrude xuất hiện nhỏ dần theo hướng đó. Điểm triệt tiêu có thể được xác lập ở bất kỳ nơi nào trên hoặc ngoài trang tài liệu và được xác lập liên quan đến gốc tâm của đối tượng gốc. Điểm quan trọng cần lưu ý là hướng của điểm triệt tiêu xác định chỉ điểm mà các đối tượng nhỏ dần theo hướng đó, và không điều khiển phần đùn xuất nhô ra từ phía trước hay phía sau của đối tượng.

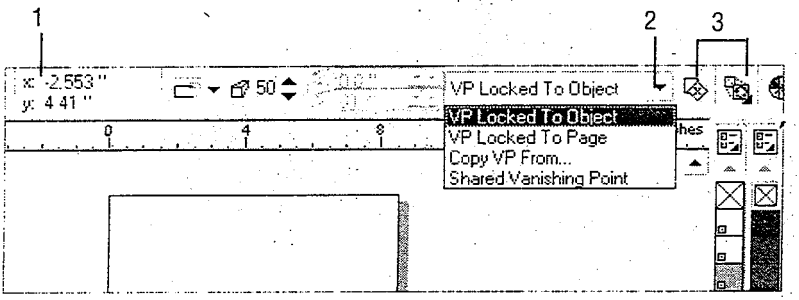


1 Depth được xác lập là 80; 2 Các bộ trượt Depth cho biết chiều sâu tương ứng; 3 Depth được xác lập là 10

Hình 20.7 Đa giác hình sao này đã được áp dụng hai giá trị Depth khác nhau, trong khi tất cả các đặc tính Extrude khác vẫn giống nhau.

Thủ thuật *Các điểm triệt tiêu có thể được xác lập trên bốn trong sáu dạng đùn xuất có sẵn: Small Back, Big Back. Small Front. và Big Front. Các cạnh của các phần đùn xuất được tạo trong các dạng Front Parallel hoặc Back Parallel không bao giờ đồng qui, vì vậy nó không liên quan đến điểm triệt tiêu nào.*

Việc xác lập vị trí điểm triệt tiêu Extrude cho phép bạn chỉ định một điểm ở trên (hay ngoài) trang tài liệu mà các phần đối tượng đùn xuất xuất hiện nhỏ dần về điểm đó. Tùy chọn Vanishing Point Properties cho phép bạn truy cập một mô tả ngắn gọn về các lệnh.



1 Các số đo vị trí điểm triệt tiêu; 2 Tùy chọn Vanishing Point Properties; 3 Điểm triệt tiêu liên quan đến việc canh giữa trang hay đối tượng

Các tùy chọn điều khiển Vanishing Point cho phép bạn khóa điểm triệt tiêu của phần đùn xuất sao chép các điểm triệt tiêu từ phần đùn xuất hiện có, hoặc dùng chung các điểm triệt tiêu giữa các đối tượng đùn xuất theo những cách sau:

Khóa vào đối tượng Chọn tùy chọn VP Locked To Object (cài đặt mặc định) để "khóa điểm triệt tiêu trong một vị trí liên quan đến đối tượng, cho dù đối tượng đùn xuất ban đầu đã được đặt ở đâu.

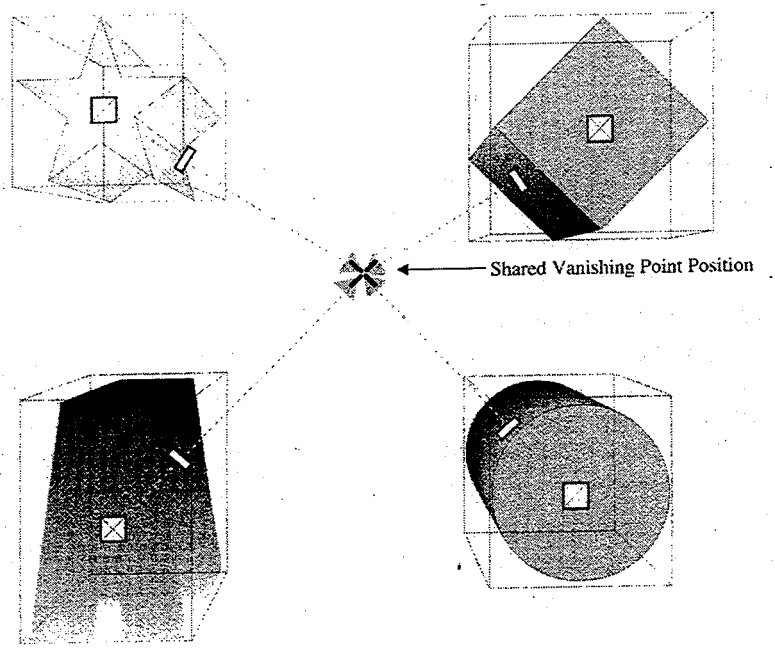
Khóa vào trang Tùy chọn VP Locked To Page cho phép bạn khóa cố định điểm triệt tiêu vào trang của bạn, buộc phần đùn xuất nhỏ dần khi hướng đến gần một vị trí cố định trên trang, cho dù đối tượng gốc đã được di chuyển đến đâu. Để sử dụng thành thạo các hiệu ứng này, hãy định vị lại đối tượng của bạn sau khi phần đùn xuất đã được áp dụng.

Sao chép các điểm triệt tiêu Đây là một lệnh hơn là một tùy chọn và nó cho phép bạn sao chép một vị trí điểm triệt tiêu từ bất kỳ đối tượng nào khác mô tả hiệu ứng Extrude. Ngay sau khi chọn Copy VP From, con trỏ đổ sang dạng con trỏ đích chỉ đến điểm triệt tiêu, cho phép bạn nhắm vào bất kỳ đối tượng đùn xuất nào khác trên trang tài liệu với mục đích sao chép vị trí điểm triệt tiêu của nó.

Để thực hiện điều này thành công, bạn phải có ít nhất một hiệu ứng Extrude khác được áp dụng một đối tượng và đang ở trong khung xem. Sau khi điểm triệt tiêu đã được sao chép, Property Bar sẽ biểu thị điểm triệt tiêu của đối tượng ở dạng VP Lock To Page nghĩa là điểm triệt tiêu không thể được định lại vị trí.

Dùng chung các điểm triệt tiêu Việc chọn Shared Vanishing Point cho phép bạn tạo nhiều đối tượng dùng chung điểm triệt tiêu, nhưng bạn phải áp dụng ít nhất là một hiệu ứng Extrude ban đầu cho các đối tượng trước khi cố sử dụng lệnh này.

Ngay sau khi sử dụng tùy chọn này, con trỏ đổi sang dạng con trỏ đích chỉ vào điểm triệt tiêu, cho phép bạn nhắm vào bất kỳ đối tượng đùn xuất nào khác với mục đích tạo một vị trí điểm triệt tiêu chung cho nhiều đối tượng. Điều này có thể được lặp lại cho bao nhiêu đối tượng tùy ý. Khi nhiều đối tượng dùng chung một điểm triệt tiêu, chúng có thể được định lại vị trí ở bất kỳ nơi nào trên trang tài liệu, nhưng dạng đùn xuất ngay lập tức được cập nhật để giống thẳng lại theo hướng vị trí điểm triệt tiêu chung. Tùy chọn này hữu ích nhất khi tạo hiệu ứng phối cảnh trong không gian 3D mô phỏng. Hình 20.8 có thể giúp làm rõ các kết quả của việc xác lập cách bố trí điểm triệt tiêu chung.



** Vị trí điểm triệt tiêu chung*

Hình 20.8 Bốn đối tượng đơn giản này dùng chung điểm triệt tiêu, được áp dụng với lệnh Shared Vanishing Point.

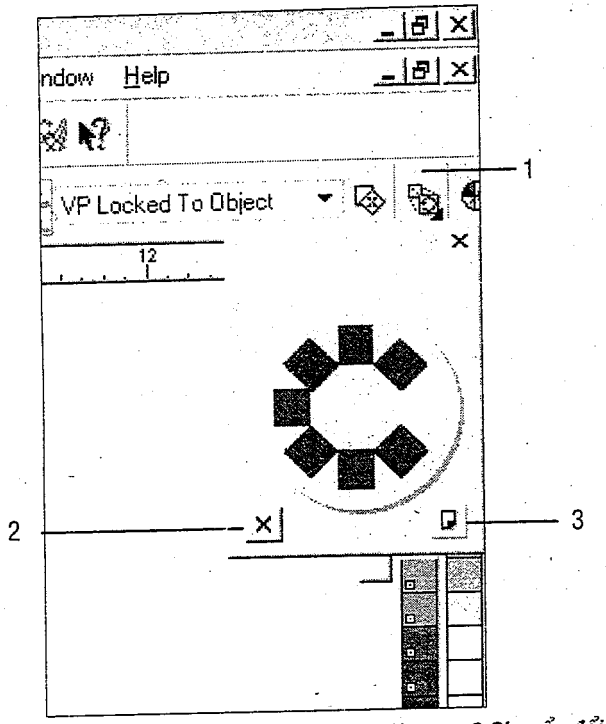
Xác lập một vị trí liên quan cho các điểm triệt tiêu Hai nút trong Property Bar còn cho phép bạn chuyển đổi dạng số đo của các điểm triệt tiêu trong các đối tượng. Khi Position Vanishing Point Relative to Page Origin được chọn, các hộp vị trí điểm triệt tiêu cho phép bạn chỉ định điểm triệt tiêu liên quan đến gốc trang của bạn - một giá trị được xác định bởi gốc phía dưới bên trái theo mặc định, hoặc bởi các dấu 0 trên góc thước. Khi Position Vanishing Point Relative to Object Center được chọn, tâm của đối tượng được chọn được sử dụng làm giá trị đo, thay đổi theo vị trí trang của đối tượng.

Xác lập hiệu ứng quay 3D

Quay liên quan đến việc sử dụng một tập hợp các công cụ khác nhau để quay cả đối tượng gốc và dạng đùn xuất được áp dụng. Mặc dù các công cụ này và các kết quả của việc sử dụng chúng thoạt đầu có vẻ phức tạp, nhưng chìa khóa để nắm vững và xử lý một phần đùn xuất được quay xuất phát từ sự quen thuộc với các dạng con trỏ và các hiệu ứng quay trong một không gian 3D được mô phỏng.

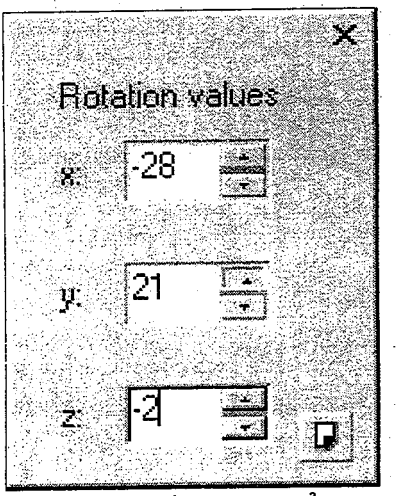
Các phần đùn xuất có thể được quay theo chiều ngang, chiều dọc, theo chiều kim đồng hồ và /hoặc ngược chiều kim đồng hồ xung quanh gốc tâm của đối tượng gốc với con trỏ Interactive Tool hoặc các tùy chọn Rotation trong Property Bar. Tuy nhiên, bạn phải đã áp dụng ít nhất là một hiệu ứng đùn xuất mặc định để các công cụ và các tùy chọn này trở nên có sẵn. Các tùy chọn điều khiển quay Property Bar có thể có một trong hai dạng sau: sử dụng tùy chọn quay representational-style hoặc các hộp nhập số đo độ quay dựa vào các trục X, Y, và Z. Bạn có thể chuyển đổi giữa hai dạng hiển thị này bằng cách nhấp vào nút ở phía dưới bên phải của bộ chọn.

Bằng cách sử dụng tùy chọn quay representational-style, một con trỏ dạng bằng tay xuất hiện trong bộ chọn, cho phép bạn nhấp và rê để điều khiển sự quay của logo Corel tiêu biểu, đến lượt logo này áp dụng sự quay tương ứng cho các đối tượng hiệu ứng Extrude mà bạn đã chọn. Khi bạn áp dụng sự quay trong bộ chọn, một đường hình cung màu vàng xuất hiện, cho thấy sự biểu diễn bằng hình của tùy chọn quay được áp dụng. Việc nhấp vào nút X ở phía dưới bên trái của bộ chọn sẽ trả các giá trị quay trở về zero.



1 Nút Extrude Rotation; 2 Xác lập lại giá trị quay là zero; 3 Chuyển đổi dạng hiển thị trong bộ chọn

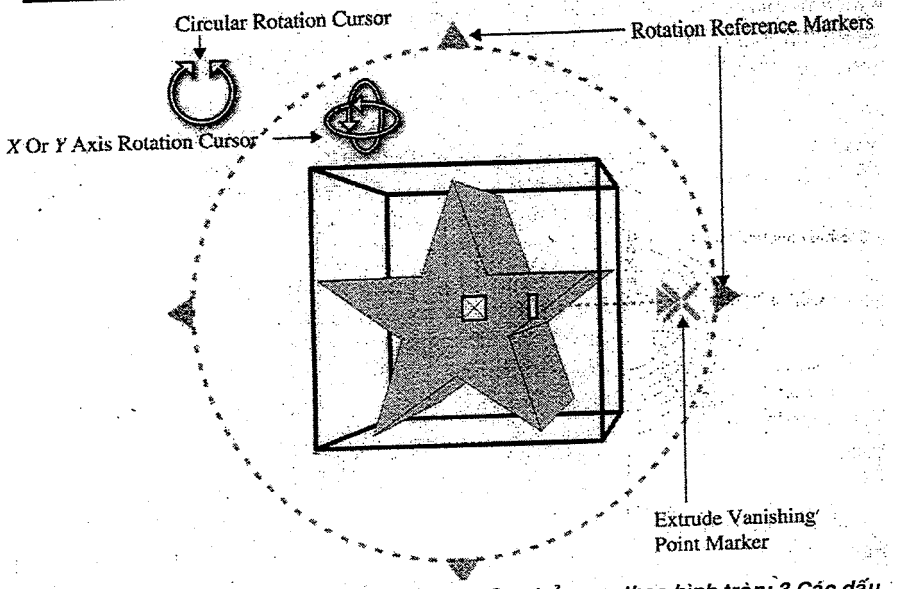
Khi sử dụng các hộp quay số, bạn có thể nhập các giá trị dương hay âm để quay hiệu ứng Extrude. Nếu bạn muốn điều khiển sự quay một cách chính xác hơn, bạn có thể chọn nhập các giá trị bằng cách sử dụng các hộp số. Các hộp này được truy cập bằng cách nhấp vào nút chuyển đổi số ở phía dưới bên phải của biểu tượng, điều này sẽ hiển thị ba hộp Rotation Value với các nhãn X, Y và Z. Cả ba giá trị quay ở đây dựa vào các đơn vị phần trăm và có thể được xác lập giữa 100 và -100 (giá trị âm).



Khi nhập vào các giá trị số, Y tiêu biểu cho sự quay theo chiều thẳng đứng trên trục Y chuẩn. Các giá trị Y dương tiêu biểu cho sự quay theo trục dọc (trục Y), làm cho mép trái của đối tượng di chuyển về phía bạn. Các giá trị Y âm có hiệu ứng ngược lại. X tiêu biểu cho sự quay theo chiều ngang trên trục X chuẩn. Các giá trị X dương tiêu biểu cho sự quay theo trục ngang (trục X), làm cho mép trên cùng của đối tượng di chuyển về phía bạn. Một lần nữa, các giá trị X âm có hiệu ứng ngược lại. Giá trị Z tiêu biểu cho sự quay tròn trên trục Z. Các giá trị dương tiêu biểu cho sự quay ngược chiều kim đồng hồ, trong khi các giá trị âm tiêu biểu cho sự quay theo chiều kim đồng hồ.

Sử dụng các công cụ quay tương tác

Cách trực giác hơn để quay một hiệu ứng Extrude là thông qua việc sử dụng các con trỏ tương tác, nhưng các con trỏ này xuất hiện chỉ khi được kích hoạt bằng tay và chỉ sau khi một hiệu ứng Extrude đầu tiên được áp dụng cho đối tượng mà bạn đã chọn. Trước khi cố sử dụng các dạng con trỏ này để quay phần đùn xuất, bạn nên xem hình 20.9, hình này giúp bạn nhận biết các dấu tương tác khác nhau và điều khiển diện mạo xung quay đối tượng ở dạng này.



1 Con trỏ quay theo trục X hoặc trục Y; 2 Con trỏ quay theo hình tròn; 3 Các dấu tham chiếu quay; 4 Dấu đánh vị trí điểm triệt tiêu của hiệu ứng Extrude

Hình 20.9 Đa giác này bao quanh bởi các con trỏ và các tùy chọn điều khiển Extrude Rotation của CorelDRAW.

Ghi chú Trong khi Back Parallel hoặc Front Parallel được chọn, Các tùy chọn điều khiển Extrude Rotation sẽ không có sẵn, vì các phần đùn xuất song song phải được giữ cố định để duy trì sự song song. Khi điểm triệt tiêu được khóa vào trang, Extrude Rotation cũng không có sẵn.

Quay hiệu ứng Vector Extrude

Việc khởi động các tùy chọn điều khiển quay tương tác đòi hỏi một loạt các thao tác nhấp chính xác vào một vùng nhất định của hiệu ứng mà bạn áp dụng. Để khởi động các tùy chọn điều khiển này, hãy thực hiện các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo một đối tượng và áp dụng ít nhất một hiệu ứng Extrude mặc định cho đối tượng này

bằng cách sử dụng các tùy chọn Interactive Extrude Tool và Property Bar. Nếu đối tượng đã được áp dụng hiệu ứng Extrude, việc nhấp đúp vào phần đùn xuất của hiệu ứng sẽ nhanh chóng đưa bạn vào chế độ chỉnh sửa hiệu ứng với Interactive Extrude Tool và Property Bar ở trong khung xem.

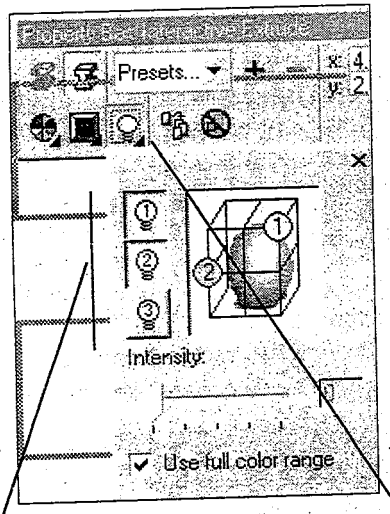
2. Với một hiệu ứng Extrude được áp dụng và các dấu Extrude tương tác bây giờ đang bao quanh đối tượng, hãy nhấp một lần vào phần đùn xuất. Nếu bạn đã nhấp đúp thành công vào phần hiệu ứng Extrude thực sự, các công cụ quay tương tác bây giờ sẽ nằm trong khung xem. Lưu ý các mục hướng dẫn hình tròn xung quanh hiệu ứng. Các vùng trong và ngoài của vùng hình tròn này xác định dạng con trỏ của công cụ.
3. Giữ con trỏ của công cụ ở ngoài vùng hình tròn. Con trỏ này điều khiển sự quay Extrude cùng chiều và ngược chiều kim đồng hồ. Tiếp tục giữ con trỏ ở phía ngoài hình tròn, nhấp và rê theo chiều hoặc ngược chiều kim đồng hồ. Lưu ý toàn bộ hiệu ứng Extrude quay theo chiều mà bạn đã rê.
4. Tiếp theo, hãy giữ con trỏ của công cụ ở phía trong vùng hình tròn. Con trỏ này điều khiển sự quay Extrude theo chiều và ngược chiều kim đồng hồ. Trong khi con trỏ được giữ trong vùng này, hãy nhấp và rê lên trên, xuống dưới, sang trái, hoặc sang phải. Lưu ý cách toàn bộ hiệu ứng quay theo cả hai hướng quay X và Y khi bạn rê.
5. Để kết thúc tác vụ quay, hãy nhấp vào một khoảng trống trên trang tài liệu ở phía ngoài vùng con trỏ quay tương tác để xóa chọn hiệu ứng. Con trỏ trở lại dạng con trỏ Extrude bình thường. Bạn vừa thực hiện xong việc quay hiệu ứng Extrude.

Sau khi bạn đã thực hiện các bước trên, bạn có thể biết các phím bổ sung nào có sẵn trong khi quay hiệu ứng Extrude trên các trục X và Y và trong khi con trỏ quay tương tác được giữ bên trong vùng hướng dẫn hình tròn. Việc nhấn giữ CTRL có tác dụng giới hạn sự quay phần đùn xuất trên các mặt phẳng dọc hay ngang, nó có thể cung cấp thêm sự điều khiển quay cho hiệu ứng của bạn.

Ghi chú *Sau khi một hiệu ứng Extrude đã được quay, bạn có thể điều chỉnh Extrude Depth của hiệu ứng, nhưng không thể điều chỉnh vị trí điểm triệt tiêu trừ khi hiệu ứng quay đã được xóa bằng cách sử dụng nút Reset trong bộ chọn Extrude Rotation.*

Bổ sung ánh sáng

Đối với các hiệu ứng 3D giống như thật, việc bổ sung ánh sáng cho phần đùn xuất (cho dù nó được quay hay không) sẽ mở ra các cơ hội mới cho việc tạo các cảm giác thật. Hiệu ứng Extrude của CorelDRAW đã nhấn mạnh các tùy chọn và ánh sáng này kể từ các phiên bản trước, và hơi thay đổi kể từ phần giới thiệu đầu tiên của chúng. Để truy cập các tùy chọn điều khiển ánh sáng cho hiệu ứng Extrude, hãy nhấp vào nút Extrude Lighting trong Property Bar khi hiệu ứng Extrude đang được áp dụng.

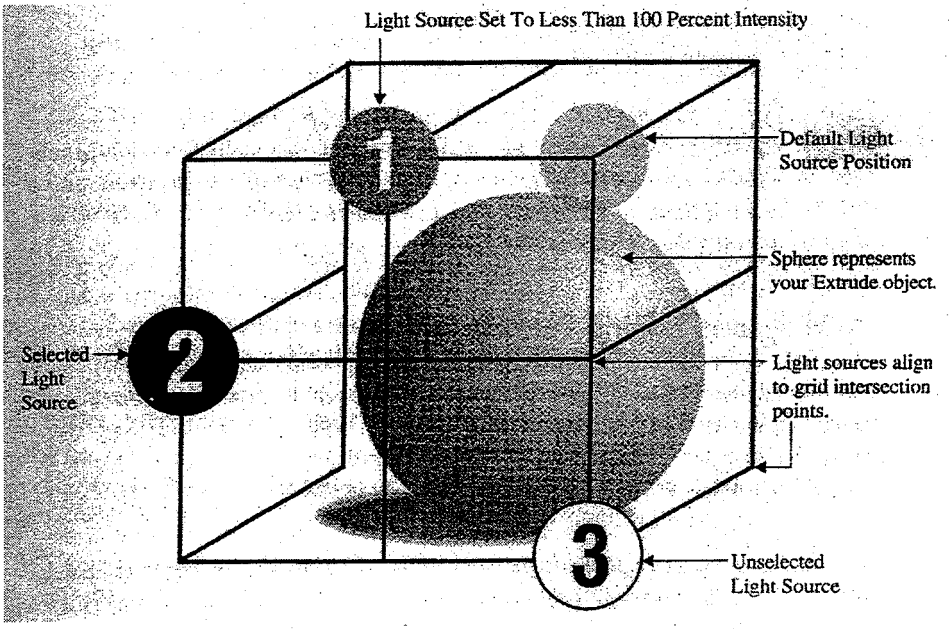


1 Nút Extrude Lighting; 2 Các nút chuyển đổi ánh sáng

Phân tích các tùy chọn điều khiển ánh sáng

Việc sử dụng các đặc tính Extrude Lighting đòi hỏi bạn phải có một mức độ quen thuộc nào đó. Về cơ bản, có ba nguồn ánh sáng có sẵn để bạn sử dụng, mỗi nguồn có thể được kích hoạt phải được định vị trí, và được tạo tùy biến một cách độc lập với hai nguồn còn lại. Ánh sáng chiếu theo mọi hướng, nghĩa là chúng không thể nhắm vào một điểm nhất định, nhưng chỉ được xác định vị trí. Cường độ của chúng có thể được xác lập giữa 0 và 100 bằng cách sử dụng sự điều khiển bộ trượt khi một ánh sáng nhất định được chọn.

Khi lần đầu tiên bạn truy cập đặc tính Extrude Lighting, tất cả ánh sáng không được kích hoạt - dạng mặc định. Để kích hoạt một ánh sáng, bạn phải nhấp vào một trong ba nút Light Source trong bộ chọn (xem hình 20.10). Ngay sau khi một ánh sáng được kích hoạt, nó được định vị dựa vào cách sắp xếp lưới tiêu biểu xung quanh đối tượng, được biểu thị bởi một hình cầu tiêu biểu trong khung xem trước bộ chọn. Ánh sáng không thực sự xuất hiện trong bản vẽ xung quanh đối tượng. Khi một nguồn sáng được kích hoạt, một số cho biết đó là nguồn sáng nào. Các nguồn sáng có thể được chọn bằng các thao tác nhấp đơn hoặc được định lại vị trí trên lưới 3D bằng thao tác rê.



1 Light Source được xác lập với giá trị cường độ dưới 100%; 2 Light Source đã được chọn; 3 Light Source chưa được chọn; 4 Các nguồn sáng giống thẳng với các điểm giao nhau trên lưới; 5 Hình cầu tiêu biểu cho đối tượng Extrude; 6 Vị trí Light Source mặc định

Hình 20.10 Một lưới xung quanh khung xem trong bộ chọn Extrude Light cho phép bạn kích hoạt và điều khiển ánh sáng cho phần đùn xuất.

Khi bổ sung nhiều nguồn sáng nối tiếp nhau, hãy lưu ý rằng tất cả các nguồn sáng vừa được kích hoạt sẽ được định vị trong vị trí mặc định. Khi một ánh sáng được kích hoạt, nó được xác lập một cách tự động để xuất hiện ở góc trước phía trên bên phải của lưới. Điều này có nghĩa rằng nếu hai hay nhiều nguồn sáng được kích hoạt liên tiếp nhau mà không được di chuyển, kết quả có thể là ba nguồn sáng bị chồng lên nhau. Nếu điều này xảy ra trong tiến trình tạo ánh sáng, bạn chỉ cần rê các ánh sáng ra khỏi vị trí gốc mặc định và định vị lại chúng xung quanh lưới.

Một nguồn sáng được chọn sẽ được biểu thị bởi một hình tròn màu đen trên bộ chọn trong khung xem trước, trong khi các nguồn sáng không được chọn sẽ được biểu thị bởi các hình tròn màu trắng. Các nguồn sáng đã được xác lập với các cấp độ sáng dưới 100% sẽ xuất hiện trong các màu xám khác nhau tương ứng với xác lập độ sáng của chúng. Khi các nguồn sáng này được rê xung quanh lưới 3D, chúng tự động truy chụp vào các điểm trên lưới mà tại đó các đường thẳng giao nhau. Bạn không thể định vị các ánh sáng tại các vị trí sau - giữa - tâm hoặc sau - tâm - đáy.

Ghi chú *Việc đưa các nguồn sáng vào hiệu ứng Extrude sẽ làm tăng thêm tính sáng tạo cho các đối tượng. Tuy nhiên, các ánh sáng mà bạn áp dụng cho các đối tượng chỉ có thể có màu trắng, nghĩa là việc sử dụng các ánh sáng màu hay sự rọi sáng không phải là một tùy chọn. Các ánh sáng không thể được tạo màu cũng như không được điều khiển.*

Bổ sung và chỉnh sửa các ánh sáng đùn xuất

Bây giờ bạn đã hiểu rõ cách mà các ánh sáng được kích hoạt và được định vị, sau đây là các bước hướng dẫn tiến trình bổ sung một nguồn ánh sáng mới vào hiệu ứng Extrude:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo một đối tượng và sử dụng Interactive Extrude Tool để áp dụng hiệu ứng Extrude.
2. Với đối tượng vẫn được chọn và trong khi vẫn đang sử dụng Interactive Extrude Tool, hãy nhấp vào bộ chọn Extrude Lighting trong Property Bar để truy cập các tuỳ chọn và các nguồn ánh sáng.
3. Nhấp nút Light Switch 1 để ấn nó xuống. Lưu ý một ký hiệu nguồn sáng xuất hiện tại vị trí mặc định ở góc trước phía trên bên phải của lưới, được biểu thị bởi một đường tròn màu đen có chứa số 1. Một hình cầu tiêu biểu cũng xuất hiện bên trong lưới. Lưu ý rằng bộ trượt Intensity trở nên có sẵn. Điều này cho biết nguồn sáng 1 đang được chọn. Các màu của hiệu ứng

Extrude được thay đổi để phản ánh nguồn sáng mới đang được tạo.

4. Rê biểu tượng đại diện cho nguồn sáng 1 đến một vị trí mới trên lưới 3D tiêu biểu, và lưu ý cách mà màu của hiệu ứng thay đổi để phản ánh vị trí mới của nguồn sáng.
5. Với Light Source 1 vẫn được chọn, hãy rê bộ trượt Intensity sang trái khoảng 50% và lưu ý độ sáng của các vùng bị ảnh hưởng giảm xuống như thế nào.
6. Nhấp nút Light Switch 2 để kết hợp nó. Lưu ý rằng nó xuất hiện trong vị trí mặc định giống như Light Source 1, và biểu tượng đại diện cho nguồn sáng 1 xuất hiện ở dạng màu xám, cho biết rằng nó không còn được chọn nữa. Hãy rê Light Source 2 đến một vị trí khác trên lưới và quan sát kết quả.
7. Sau cùng, hãy nhấp vào cả hai nút Light Switche 1 và Light Switche 2 để kích hoạt chúng, và lưu ý cách hiệu ứng ánh sáng được xóa bỏ và màu hiệu ứng Extrude trở lại trạng thái ban đầu của nó. Để kết thúc tác vụ, hãy nhấp vào bất kỳ nơi nào ở phía ngoài bộ chọn Extrude Lighting.

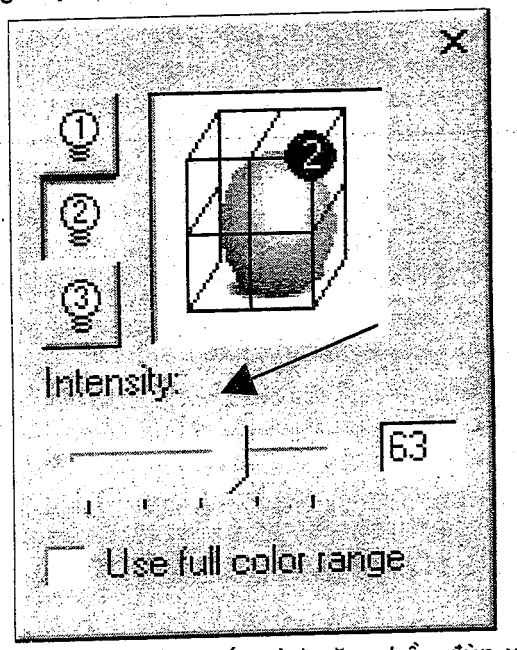
Thủ thuật *Bạn có thể xóa bỏ một hiệu ứng Extrude ra khỏi đối tượng gốc vào bất kỳ lúc nào bằng cách nhấp vào phần đùn xuất của hiệu ứng và chọn Effects Clear Extrude, hoặc bạn có thể sử dụng Interactive Extrude Tool bằng cách nhấp vào nút Clear Extrude trong Property Bar.*

Điều khiển các đặc tính ánh sáng

Ngoài việc bạn có thể kích hoạt lên đến ba nguồn sáng và tạo tùy biến vị trí của mỗi nguồn sáng, hai tùy chọn bổ sung có sẵn khi sử dụng nguồn sáng. Chúng có những ảnh hưởng sau đây đối với phần đùn xuất:

Lighting Intensity Như đã được trở trên, bộ trượt Intensity xác định độ sáng của mỗi nguồn sáng. Trong khi một nguồn sáng được chọn, bạn có thể xác lập các giá trị từ 0 đến 100%, trong đó các giá trị cao hơn sẽ tạo ra một hiệu ứng sáng hơn.

Lighting Color Dưới bộ trượt Intensity là tùy chọn Use Full Color Range, người ta thường nhầm lẫn tùy chọn này khi sử dụng Extrude Lighting. Theo mặc định, tùy chọn này được chọn và cho phép CorelDRAW sử dụng toàn bộ gam màu khi tạo màu cho các bề mặt của đối tượng gốc và phần đùn xuất của nó. "Gam màu" là toàn bộ dãy màu có sẵn đối với CorelDRAW, phụ thuộc vào chế độ màu của đối tượng gốc và phần đùn xuất. Khi làm việc trong tiến trình CMYK hoặc màu RGB, điều này không nhất thiết ảnh hưởng đến việc tạo màu của các đối tượng, và trong những trường hợp này bạn nhất định sẽ muốn chọn nó để đạt được màu đẹp nhất khi các nguồn sáng được áp dụng. Trong khi các đối tượng được tô màu CMYK hoặc RGB, các biến đổi được tạo cũng sử dụng các chế độ màu tương ứng này.



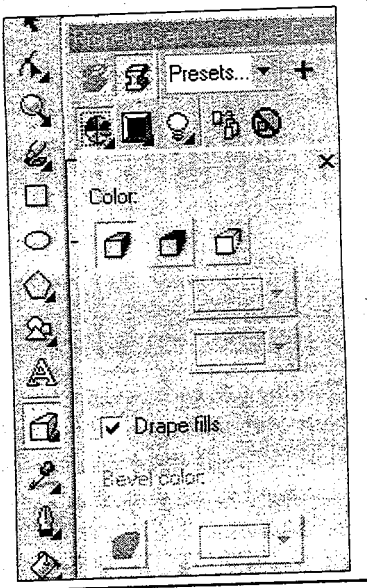
Tuy nhiên, nếu đối tượng gốc và hoặc phần đùn xuất sử dụng các màu đốm, tùy chọn này có thể là tùy chọn mà bạn quan tâm. Việc xóa chọn nó có tác dụng giới hạn sự biến đổi màu do các nguồn sáng tạo ra theo chỉ các tỉ lệ màu đốm được chỉ định trong cả

đối tượng gốc và phần đùn xuất của nó. Thật không may, việc xóa chọn tùy chọn này sẽ giới hạn chiều sâu của màu và giảm các hiệu ứng của ánh sáng mà bạn áp dụng, nhưng tạo ra một sắc màu đốm hiệu lực, trái ngược với RGB. Điều này có nghĩa rằng nếu các đối tượng của bạn được tô màu đốm, bạn có thể muốn xóa kích hoạt tùy chọn này.

Xác lập màu cho hiệu ứng Extrude

Sau khi áp dụng một hiệu ứng Extrude, bạn có thể muốn tận dụng toàn bộ ưu điểm ảo giác về chiều sâu 3D được mô phỏng bằng cách thay đổi các màu trên đối tượng gốc hay phần đùn xuất của nó. Tuy nhiên, điều này không xảy ra hoàn toàn tự động và đòi hỏi bạn thực hiện một vài thao tác. Chẳng hạn, nếu đối tượng của bạn được tô màu pantone đồng nhất, phần đùn xuất mặc định cũng sẽ xuất hiện với màu pantone, vì màu tô mặc định cho phần đùn xuất sử dụng màu tô của đối tượng gốc. Tuy nhiên, có các kiểu mặc định nhất định giúp cho việc tạo ảo giác về chiều sâu trở nên dễ dàng hơn - chẳng hạn như khi sử dụng các kiểu tô fountain để tô đối tượng gốc. Bạn sẽ nhận thấy rằng màu của phần đùn xuất (được tạo với các giá trị mặc định) tự động tạo cho phần đùn xuất của hiệu ứng được tô màu fountain từ màu của đối tượng đến màu mặc định Black.

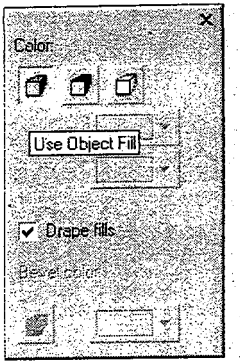
Màu của hiệu ứng Extrude có thể được điều chỉnh một cách nhanh chóng bằng cách chọn các tùy chọn có sẵn trong nút Extrude Color trên Property Bar (xem hình 20.11). Các tùy chọn màu bao gồm việc sử dụng màu tô của đối tượng, chỉ định một màu tô đồng nhất, và tạo các hiệu ứng bóng màu. Trong mỗi trường hợp, các tùy chọn khác trở nên có sẵn, phụ thuộc vào mục chọn của bạn.



Hình 20.11 Bộ chọn Extrude Color, ở đây được chia thành ba vùng màu, có sẵn trong Property Bar trong khi một hiệu ứng Extrude đang được áp dụng.

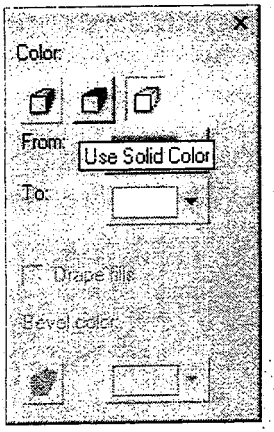
Sau đây là các hiệu ứng của việc chọn các tùy chọn này cho màu của hiệu ứng Extrude:

Sử dụng màu tô của đối tượng Tùy chọn Use Object Fill dễ sử dụng nhất, nhưng không tự động tạo một hiệu ứng chiều sâu giống như thật. Nếu đối tượng gốc được tô một màu đồng nhất, một kiểu tô mẫu, hay một kiểu tô kết cấu, tùy chọn này trở thành tùy chọn mặc định cho hiệu ứng Extrude mới của bạn và có tác dụng tô phần đùn xuất với màu của đối tượng gốc. Khi tùy chọn này được chọn, tùy chọn Drape Fill cũng trở nên có sẵn (được chọn theo mặc định). Drape Fill sẽ được thảo luận sau trong phần này.

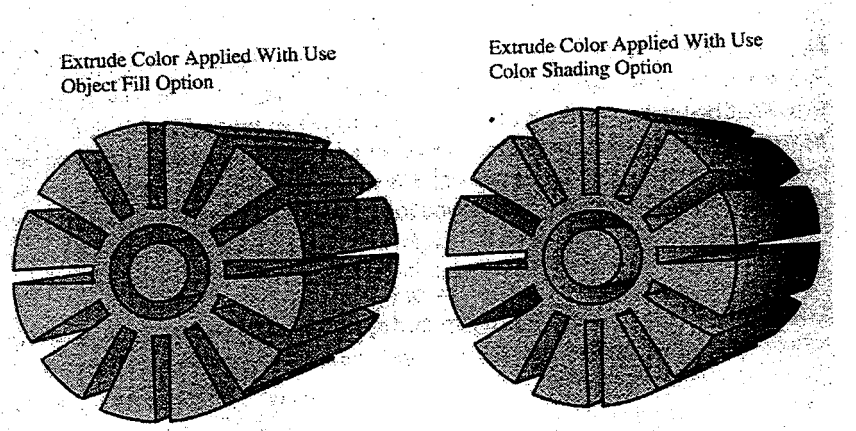


Thủ thuật *Nếu đối tượng gốc không có đường nét nào được áp dụng, bạn khó có thể nhìn thấy các mép giữa các phần gốc và các phần đùn xuất. Việc áp dụng một đường nét trong nhiều trường hợp sẽ giúp làm tăng độ rõ nét giữa các mép của hai phần.*

Chọn màu tô đồng nhất Để chọn một màu tô đồng nhất khác cho hiệu ứng Extrude, hãy chọn tùy chọn Use Solid Color, tùy chọn này cho phép bạn chỉ định bất kỳ màu đồng nhất khác với một bộ chọn màu. Điều này làm cho phần đùn xuất của hiệu ứng được tô với màu đồng nhất được chỉ định, bất kể kiểu tô nào đang được áp dụng cho đối tượng (xem hình 20.12). Tùy chọn màu thứ cấp cũng trở nên có sẵn trong khi Use Color Shading được chọn.



Sử dụng bóng màu Tùy chọn Use Color Shading tạo một hiệu ứng chiều sâu bằng cách sử dụng màu của đối tượng làm màu From và Black làm màu To. Nếu đối tượng mà bạn đã áp dụng hiệu ứng Extrude đã được tô màu fountain, tùy chọn Use Color Shading sẽ tự động trở thành tùy chọn mặc định. Nếu không, bạn tự áp dụng nó cho bất kỳ phần đùn xuất nào chỉ bằng cách chọn nó. Việc chọn Use Color Shading cho phép bạn chỉ định hai màu khác nhau, được ghi nhãn là From và To, chúng cho phép bạn chỉ định các màu tô fountain được sử dụng cho hiệu ứng tạo bóng. Thông thường, các hiệu ứng chiều sâu được cải tiến bằng cách sử dụng một màu tối hơn là màu To (xem hình 20.12).



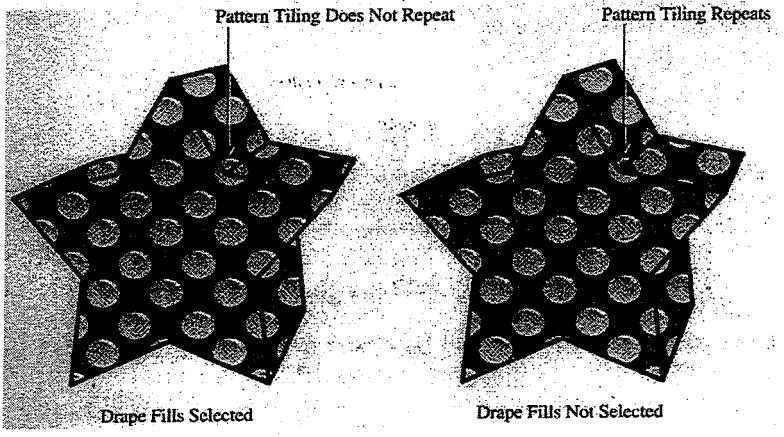
1 Extrude Color được áp dụng với tùy chọn Use Object Fill; 2 Extrude Color được áp dụng với tùy chọn Use Color Shading

Hình 20.12 Đối tượng này đã được áp dụng hiệu ứng Extrude tiêu biểu. Mỗi đối tượng gốc có màu tô giống nhau với một Extrude Color khác.

Che phủ màu tô của đối tượng trên hiệu ứng Extrude "Che phủ" tức là phủ lên đối tượng gốc và phần đùn xuất của nó màu được chỉ định cho đối tượng gốc. Trong khi Drape Fill được chọn (mặc định) màu tô của đối tượng gốc tự động được xác lập để tô phần đùn xuất. Nếu đối tượng của bạn sử dụng màu tô đồng nhất, các hiệu ứng của việc sử dụng tùy chọn này sẽ không rõ ràng. Tuy nhiên, nếu đối tượng gốc được tô một mẫu xếp ngói hay mẫu kết

cấu, bạn sẽ nhận thấy các đường phân giới màu tô kéo dài qua cả đối tượng gốc và phần đùn xuất của nó. Khi tùy chọn Drape Fill không được chọn, các kiểu tô xếp ngói được xác lập lặp lại cho đối tượng gốc và cho mỗi bề mặt được áp dụng hiệu ứng Extrude - một hiệu ứng thường phức tạp hơn, nhưng trông giống như thật hơn so với hiệu ứng mà bạn đạt được khi chọn tùy chọn này. Hình 20. 13 trình bày các kết quả khác nhau (được chọn và không được chọn) của tùy chọn Drape Fill.

Sử dụng tùy chọn Bevel Tùy chọn này trở nên có sẵn chỉ khi hiệu ứng Extrude đã được áp dụng với một hiệu ứng Bevel. Các tùy chọn Bevel được đặt trong bộ chọn Bevel trong Property Bar (được thảo luận trong phần sau). Nếu hiệu ứng Extrude có chứa các góc vát, việc chọn tùy chọn này (mặc định) sẽ có tác dụng che phủ bất kỳ phần đùn xuất nào đang được chọn qua bề mặt vát. Khi không được chọn, bộ chọn màu kèm theo cho phép bạn chỉ định một kiểu tô màu đồng nhất cho hiệu ứng Bevel. Nếu hiệu ứng Extrude có một kiểu tô Pattern hoặc Texture được áp dụng, bạn có thể muốn để chọn tùy chọn này, vì các hiệu ứng bằng hình thường hấp dẫn hơn.



1 Drape Fill được chọn; 2 Mẫu xếp ngói không lặp lại; 3 Mẫu xếp ngói mặp lại; 4 Drape Fill không được chọn

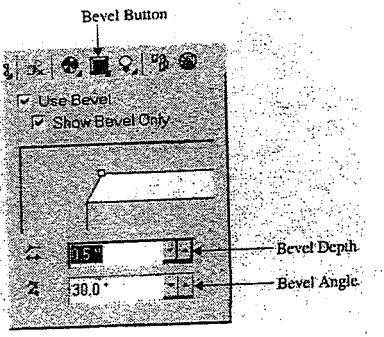
Hình 20.13 Đa giác hình sao này đã được tô một mẫu Bitmap màu và có một hiệu ứng Extrude tiêu biểu.

Thủ thuật *Bạn có thể xóa bỏ một hiệu ứng Extrude vào bất kỳ lúc nào bạn muốn bằng cách nhấp phải vào phần đùn xuất của hiệu ứng và chọn Break Extrude Group Apart từ menu bật lên. Điều này sẽ phá vỡ liên kết động giữa phần đùn xuất và đối tượng gốc. Những gì còn lại sẽ là đối tượng gốc không bị thay đổi bởi hiệu ứng và nhóm đối tượng ban đầu đã tạo hiệu ứng này.*

Áp dụng các hiệu ứng Bevel cho phần đùn xuất

Trong các đối tượng thực, vát (bevel) làm phẳng các bề mặt ở góc hay cạnh của một đối tượng, tạo cho nó có một diện mạo tinh chỉnh hay khắc chạm. Đối với các hiệu ứng Extrude, các hiệu ứng vát mô phỏng trường hợp thực tế này. Chúng có hiệu ứng của các bề mặt góc phẳng cho đối tượng, và được bổ sung đồng tâm vào phía trong hình dạng của đối tượng gốc. Thật ra các hiệu ứng vát là một sự lai tạo của hiệu ứng Extrude trong CorelDRAW và có thể được sử dụng kết hợp với các hiệu ứng Extrude hoặc được xác lập để xuất hiện dưới dạng chỉ một phần của hiệu ứng.

Khi một hiệu ứng Bevel được áp dụng cho một đối tượng, nó được tạo theo hướng ngược lại liên quan đến phần đùn xuất. Nói cách khác, nếu hiệu ứng Extrude nhô ra từ phía sau của đối tượng, hiệu ứng vát sẽ được tạo để xuất hiện ở phía trước, đây có thể là điểm khác biệt lớn nhất giữa hai hiệu ứng. Ngược lại đối với các hiệu ứng Extrude được áp dụng cho mặt trước của đối tượng. Hình dạng vát được tạo dựa vào góc và chiều sâu được chỉ định trong bộ chọn Bevel .



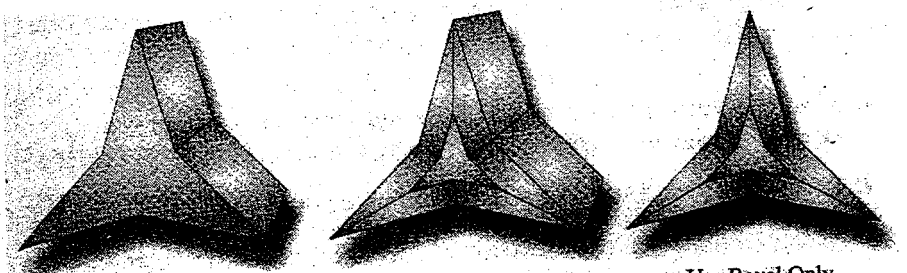
Sử dụng chỉ các hiệu ứng Bevel

Lần đầu tiên bạn sử dụng các tùy chọn Bevel này, bạn có thể nhận thấy chỉ tùy chọn Use Bevel xuất hiện và không được chọn (dạng mặc định). Việc chọn tùy chọn Use Bevel làm cho các tùy chọn còn lại trong bộ chọn trở nên hoạt động. Các hiệu ứng Bevel chỉ có thể được áp dụng sau khi một hiệu ứng Extrude đầu tiên đã được áp dụng, vì vậy nếu bạn chọn áp dụng các hiệu ứng vát và chỉ muốn hiệu ứng Bevel hiển thị, hãy chọn tùy chọn Show Bevel Only. Tùy chọn này mô phỏng bất kỳ hiệu ứng Extrude nào mà bạn đã áp dụng là không hoạt động, không có phần đùn xuất nào được tạo.

Xác lập hình dạng vát

Như đã được nêu ở trên, các hiệu ứng vát được áp dụng theo hướng ngược lại với phần đùn xuất, nhưng hình dạng vát được xác định bởi các tùy chọn Bevel Depth và Bevel Angle trong bộ chọn Bevel của Property Bar trong khi một hiệu ứng Extrude đang được áp dụng. Bevel Depth mới có thể được xác lập giữa 0.001 inche và 1,980 inche.

Bevel Angle có thể được xác lập với một góc lớn nhất là 89 độ. Các góc dưới 30% thường cho ra các kết quả bằng hình đẹp nhất. Cửa sổ xem trước trong bộ chọn Bevel cho biết sự trình bày tiết diện chéo theo các xác lập chiều sâu và góc được nhập vào. Hình 20.14 trình bày kết quả của việc áp dụng một hiệu ứng Bevel tiêu biểu có và không có liên quan với hiệu ứng Extrude.

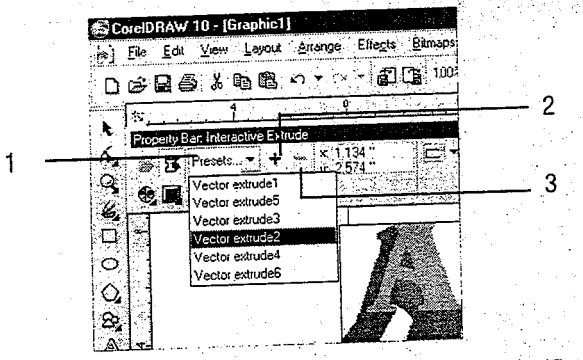


1 Chỉ hiệu ứng Extrude tiêu biểu được áp dụng; 2 Hiệu ứng Extrude được áp dụng với hiệu ứng Bevel; 3 Chỉ tùy chọn Use Bevel được chọn

Hình 20.14 Đa giác ba điểm này chứa một hiệu ứng Bevel có và không có phần đùn xuất.

Sử dụng Vector Extrude Presets

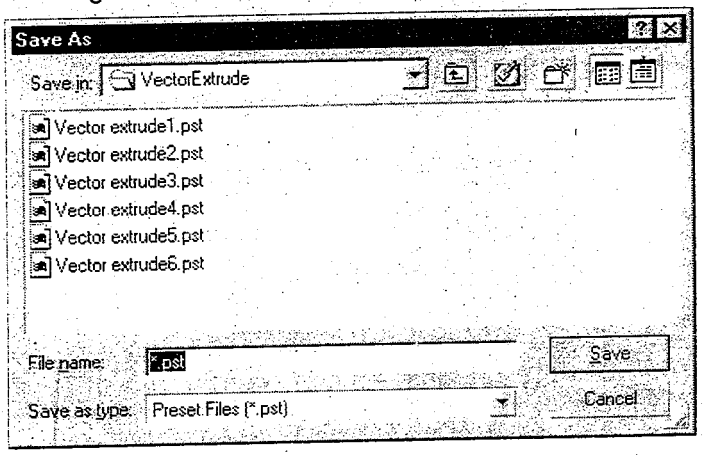
Cho đến bây giờ, chúng ta đã tìm hiểu các kết quả của việc tạo các hiệu ứng Extrude; điều khiển các điểm triệt tiêu, áp dụng ánh sáng; và xác lập màu, độ quay và các hiệu ứng vát. Đây là các đặc tính cơ bản mà bạn có thể chọn với bất kỳ hiệu ứng Extrude nào. Tiếp theo, chúng ta sẽ xem xét việc lưu các đặc tính Extrude này dưới dạng các Presets để áp dụng chúng cho các hiệu ứng Extrude hiện có khác bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar.



1 Danh sách Extrude Preset; 2 Nhấp để bổ sung một hiệu ứng Extrude được chọn dưới dạng Preset.; 3 Nhấp để xóa Preset được chọn trong danh sách

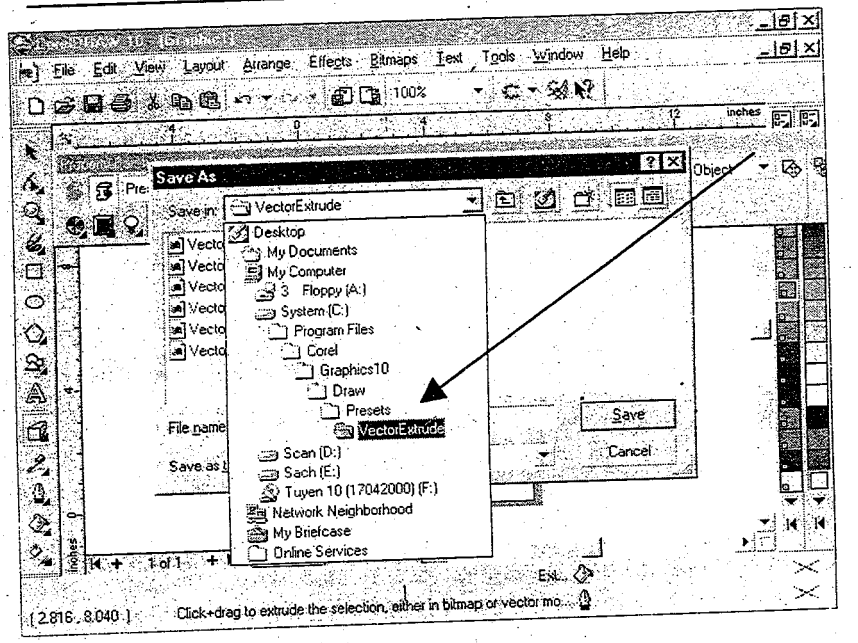
Preset của hiệu ứng Extrude được sử dụng theo cách giống như các tùy chọn Preset khác liên quan đến các hiệu ứng tương tác chẳng hạn như Envelopes, Drop Shadows, Distortion, Blend, Contour, và Transparency. Presets của hiệu ứng Extrude có thể được lưu và được áp dụng lại cho đối tượng được chọn trong tài liệu. Để áp dụng một hiệu ứng Extrude đã được lưu dưới dạng Preset cho các đối tượng được chọn và tìm hiểu cách bổ sung hay xóa bỏ Preset của hiệu ứng Extrude, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo và chọn một đối tượng trên trang tài liệu bằng cách sử dụng pick Tool.
2. Chọn Interactive Extrude Tool từ Toolbox chính.
3. Sử dụng các tùy chọn Propery Bar, hãy chọn một hiệu ứng Extrude đã được lưu từ Preset List. Các đặc tính của hiệu ứng Extrude ngay lập tức được áp dụng, và các đặc tính của hiệu ứng hiện hành được hiển thị trong Property Bar.
4. Để lưu một hiệu ứng Extrude hiện có dưới dạng một Preset trong khi đang sử dụng Interactive Extrude Tool và Property Bar, hãy nhấp để chọn phần đùn xuất của hiệu ứng và nhấp nút Add Preset (+). Hộp thoại Save As xuất hiện. Hãy nhập một tên mới cho Preset của hiệu ứng Extrude mới vào hộp File Name và nhấp Save. Preset của hiệu ứng Extrude được bổ sung vào Preset List.



5. Để xóa một Preset của hiệu ứng Extrude đã được lưu, hãy chọn Preset từ Preset List và nhấp nút Delete Preset (-) trong Property Bar. Preset đã được lưu ngay lập tức được xóa.

Thủ thuật *Theo mặc định, các Preset của hiệu ứng Extrude đã được lưu sẽ được chứa trong folder Programs Files /Corel / Graphics 10 /Draw / Presets / Vector Extrude nhờ sử dụng các tên thư mục cài đặt mặc định tiêu biểu.*

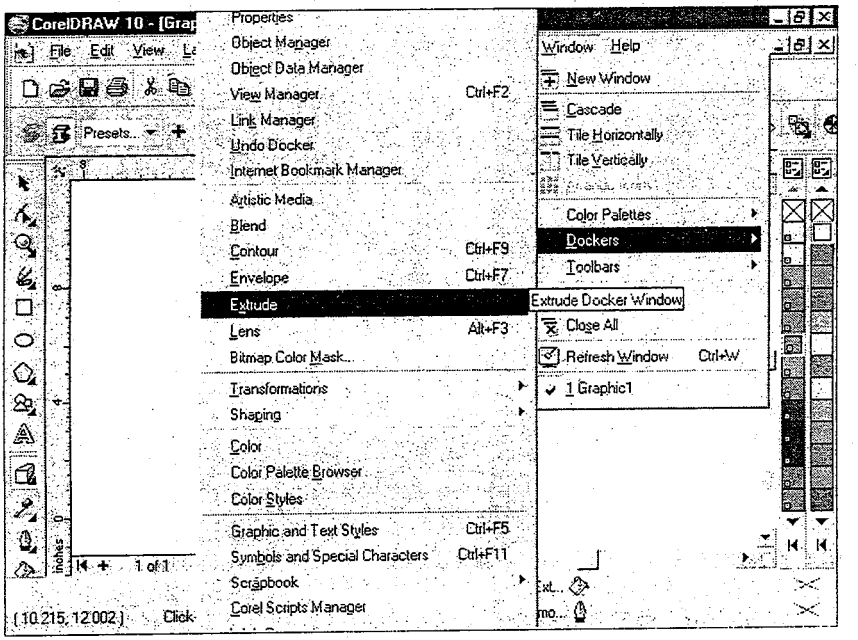


Sử dụng Extrude Docker

Cho tới bây giờ, chúng ta đã tìm hiểu tất cả các khía cạnh khác nhau của việc áp dụng các hiệu ứng Extrude và sử dụng các tùy chọn liên quan bằng cách sử dụng Interactive Extrude Tool và Property Bar. Mặc dù đây có thể là cách trực giác nhất của việc áp dụng các hiệu ứng Extrude, nhưng luôn luôn có Extrude Docker tồn tại. Nếu bạn là người sử dụng CorelDRAW lâu dài, bạn sẽ trở nên quen

thuộc với việc áp dụng các hiệu ứng Extrude với Docker này, mặc dù bây giờ nó không cần thiết do có Interactive Extrude Tool.

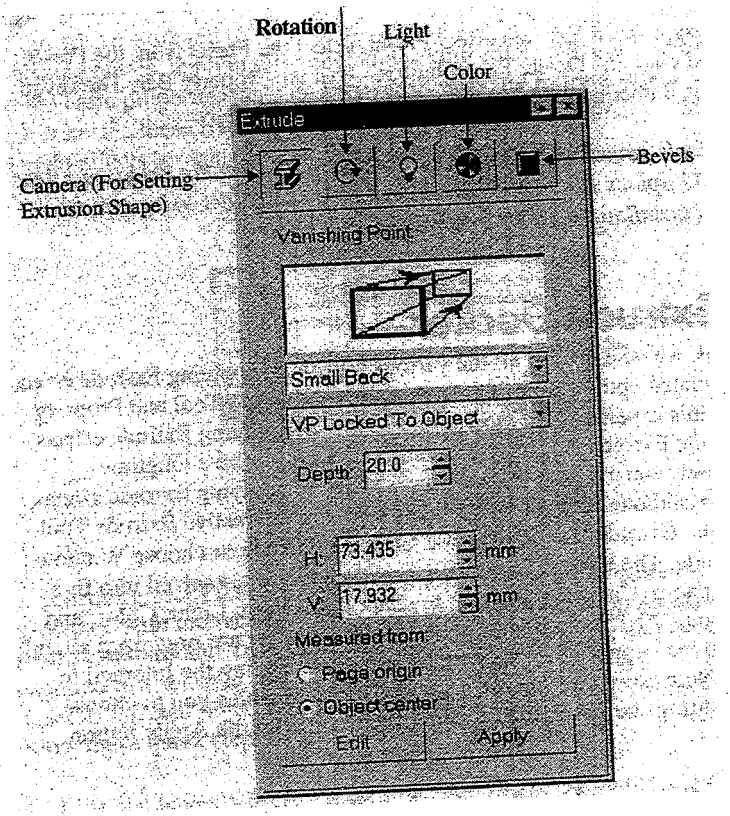
Để truy cập Extrude Docker, hãy chọn Effects Extrude hoặc chọn Window Dockers /Extrude. Các tùy chọn Extrude trong docker này được sắp xếp thành 5 trang docker với các nhãn sau: Camera (liên quan đến hình dạng), Rotation, Light, Color. và Bevels (xem hình 20.15). Mặc dù các tùy chọn trong docker được xếp theo cách hơi khác, nhưng bạn có thể áp dụng các đặc tính giống như khi sử dụng Interactive Extrude Tool. Tuy nhiên, lưu ý Extrude Docker cho phép bạn chọn các xác lập Extrude trước khi áp dụng chúng bằng tay với nút Apply.



Điều khiển tính phức tạp của hiệu ứng Extrude với kích thước cạnh vát

Khi áp dụng các hiệu ứng Extrude, bạn có thể nhận thấy các đường cong và bóng được áp dụng như thế nào với tùy chọn Use Color Shading. Các đường cong nhẵn và bóng liên quan đến các

phép tính phức tạp và tạo các phần hiệu ứng Extrude nhiều hay ít để duy trì một hiệu ứng nhẫn. Các đường cong và bóng càng ít nhẫn thì càng ít phức tạp. Tuy nhiên, đường cong và bóng càng nhẫn thì sự hiển thị và chất lượng in càng tốt.



Hình 20.15 Extrude Docker được xếp thành 5 trang có ghi nhãn

Khi CorelDRAW tạo một hiệu ứng Extrude, độ nhẫn của các đường cong và số lượng đối tượng được sử dụng để tạo các kiểu tô bóng cho phần đùn xuất được điều khiển bởi cạnh vát. Kích thước cạnh vát là một yếu tố làm nhẫn các đường cong và bóng. Kích thước cạnh vát là một giá trị có thể được điều khiển, nhưng ít người

sử dụng nào nhận ra điều đó.

Bạn có thể xác lập kích thước cạnh vát vào bất kỳ lúc nào bằng cách chọn Tools Options hoặc bằng cách nhấn tổ hợp phím tắt (CTRL + J) và nhấp vào Edit ở trong danh sách phía bên trái của hộp thoại Options (xem hình 20.16). Tùy chọn này được đặt tên là Minimum Extrude Facet Size và có thể được xác lập trong dãy từ 0.001 inche đến 36 inche - mặc định là 0.05 inche. Các giá trị cao hơn làm cho các đường cong hiệu ứng Extrude ít nhẵn hơn khi được hiển thị và in ra, trong khi các giá trị thấp hơn sẽ tăng độ phẳng của các đường cong được tạo đùn xuất và tăng thời gian hiển thị và in lên một cách đáng kể (xem hình 20.17). Lưu ý sự khác nhau về tính phức tạp của bóng được áp dụng cho các đường cong. Nếu bạn muốn, bạn có thể sử dụng tùy chọn Save Facet Size with Document trong hộp thoại này để tránh nhu cầu thay đổi kích thước cạnh vát mỗi khi bạn mở lại tài liệu của bạn.

Sao chép và nhân bản các hiệu ứng Extrude

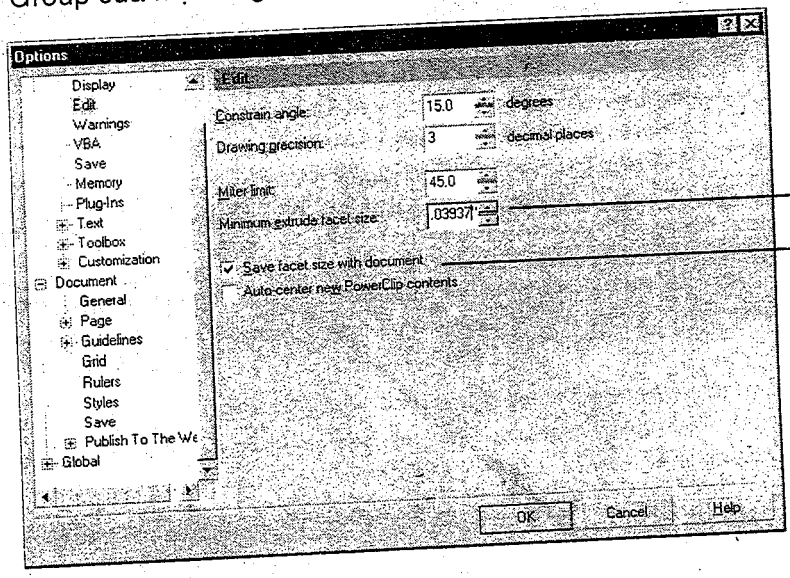
Giống như các hiệu ứng có sẵn khác trong CorelDRAW, bạn có thể sao chép hay nhân bản từ các hiệu ứng Extrude hiện có trong tài liệu. Không có lệnh nào đòi hỏi bạn phải chọn Interactive Extrude Tool để thực hiện điều này, và cả hai hoạt động được thực hiện bằng cách sử dụng menu lệnh.

Khi sao chép một hiệu ứng Extrude, ít nhất một hiệu ứng Extrude phải nằm trong khung xem, và ít nhất một đối tượng phải được chọn trên màn hình. Để sao chép một hiệu ứng Extrude, hãy chọn Effects Copy Effect Extrude From. Con trỏ hoạt động ngay lập tức sẽ biến đổi thành con trỏ đích. Hãy sử dụng con trỏ này để nhắm vào phần đùn xuất của một hiệu ứng Extrude hiện có nhằm sao chép tất cả các đặc tính Extrude được áp dụng.

Việc nhân bản một hiệu ứng Extrude sẽ cho ra một kết quả hơi khác. Khi một hiệu ứng được áp dụng trong suốt tiến trình nhân bản, đối tượng chính được áp dụng hiệu ứng nhân bản sẽ điều khiển hiệu ứng mới. bất kỳ sự thay đổi nào được tạo cho đối tượng chính sẽ ngay lập tức được áp dụng cho đối tượng nhân bản. bất kỳ

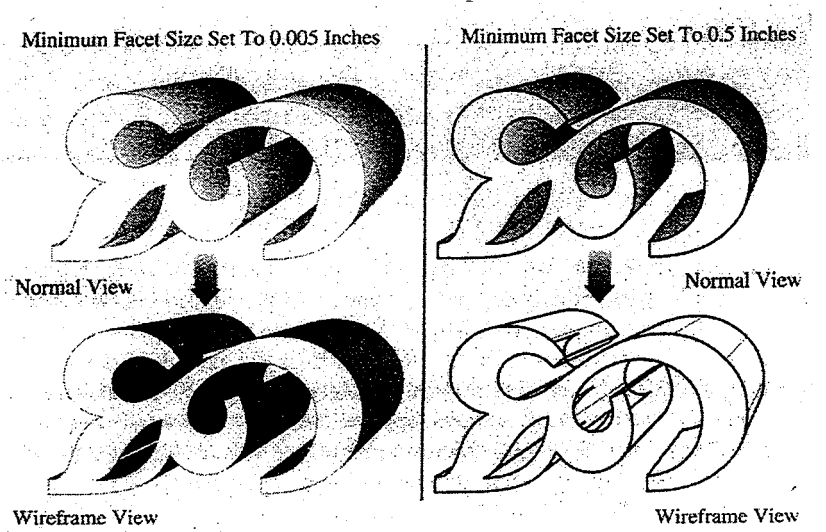
sự thay đổi nào được tạo cho các đặc tính nhân bản sẽ thay thế các đặc tính được áp dụng bởi đối tượng chính, với các đặc tính duy trì sự liên kết thường xuyên với hiệu ứng nhân bản chính. Để nhân bản một hiệu ứng Extrude, bạn phải tạo ít nhất một hiệu ứng Extrude khác và để nó trong khung xem. Bạn cũng phải có ít nhất một đối tượng được chọn trên màn hình.

Để nhân bản một hiệu ứng Extrude, hãy chọn Effects Clone Effect Extrude From. Con trỏ ngay lập tức biến đổi thành dạng con trỏ đích. Hãy sử dụng con trỏ này để nhắm vào hiệu ứng Extrude hiện có mà bạn muốn nhân bản bằng cách nhấp ngay vào phần Extrude Group của hiệu ứng.



1 Điều khiển tinh phức tạp của các đường cong với tùy chọn Use Color Shading được áp dụng; 2 Lưu giá trị với tài liệu

Hình 20.16 Các thao tác điều chỉnh xác lập Facet Size cho phép bạn điều khiển tính phức tạp của các hiệu ứng Extrude liên quan đến các đường cong và bóng đường tạo.



1 Minimum Facet Size được xác lập là 0.005 Inche; 2 Minimum Facet Size được xác lập là 0.5 Inche; 3 và 4 Khung xem Normal; 5 và 6 Khung xem Wireframe

Hình 20.17 Hai hiệu ứng Extrude này (được minh họa trong cả hai khung xem Normal và Wireframe) được áp dụng cho các đối tượng giống nhau nhưng sử dụng các xác lập Facet Size khác nhau.

Chương 21 CorelDRAW 10

ÁP DỤNG CÁC HIỆU ỨNG BITMAP EXTRUDE CHO CÁC ĐỐI TƯỢNG

Nếu bạn muốn có khả năng tạo các hiệu ứng 3D nhẵn cho các đối tượng vẽ, CorelDRAW 10 cung cấp cho bạn một hiệu ứng Bitmap Extrude đã được cải tiến một cách đáng kể. Các tính năng của hiệu ứng này đã được mở rộng để bao gồm nhiều loại đối tượng hơn và tính năng của chúng hữu hiệu hơn với các tính năng Live Preview mới của CorelDRAW 10. Trong chương này, bạn sẽ tìm hiểu cách áp dụng các hiệu ứng Bitmap Extrude cho các đối tượng và điều khiển các tùy chọn ảnh hưởng đến diện mạo của chúng.

Cách hoạt động của Bitmap Extrude

Các hiệu ứng Bitmap Extrude được áp dụng nhờ sử dụng Interactive Extrude Tool trong chế độ Bitmap Extrude. Các hiệu ứng Bitmap Extrude của CorelDRAW 10 có thể có diện mạo giống với các phần đùn xuất vector, nhưng thật ra chúng hoàn toàn khác nhau. Bitmap Extrude hoạt động dựa vào các nguyên tắc bitmap. Điều này có nghĩa rằng mặc dù các hiệu ứng được tạo sử dụng các đối tượng vector, nhưng đối tượng tạo hiệu ứng bằng hình thật ra là một bitmap mô phỏng các đặc tính đã được áp dụng. Các hiệu ứng của bitmap được mô phỏng thường đẹp hơn so với các phần đùn xuất dựa vào vector bởi vì chúng sử dụng các phương pháp hiển thị anti-aliasing để mô phỏng các hiệu ứng.

Giữa các kỹ thuật và các tùy chọn có sẵn có một số điểm khác biệt nhất định khi áp dụng mỗi hiệu ứng. Ngoài các điểm khác biệt

về công cụ được nêu trong chương này, bạn sẽ nhận thấy các điểm triệt tiêu, các kiểu tô, và các đặc tính ánh sáng được sử dụng theo nhiều cách khác nhau và cho ra các kết quả khác nhau như sau:

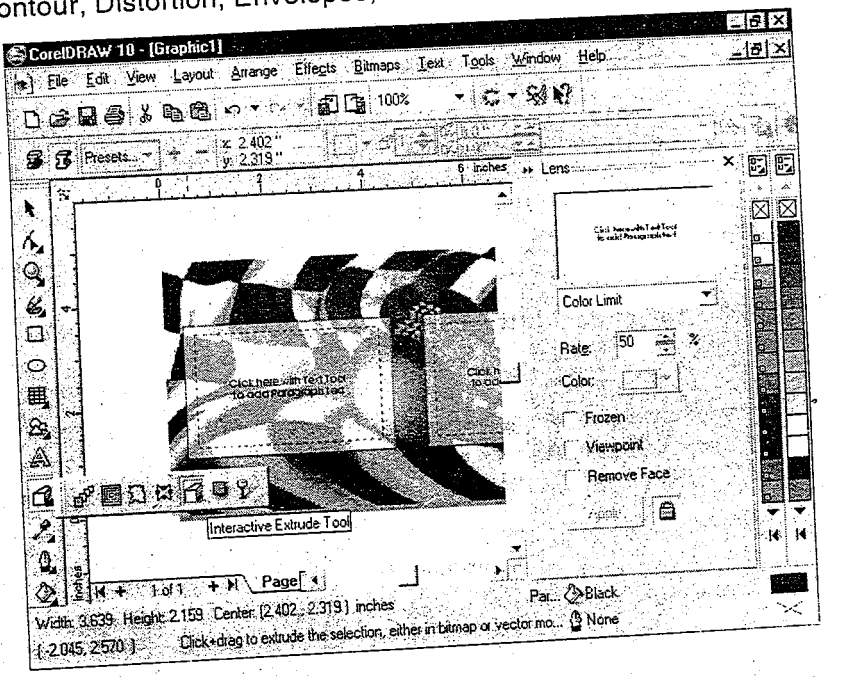
- **Các điểm triệt tiêu** Các hiệu ứng Bitmap Extrude không có các điểm triệt tiêu - các hiệu ứng phối cảnh của chúng được áp dụng cho mỗi đối tượng một cách riêng lẻ, nghĩa là các đối tượng Bitmap Extrude không thể dễ dàng dùng chung các điểm triệt tiêu.
- **Các đặc tính tô** Các đặc tính tô được áp dụng cho các phần đùn xuất của một hiệu ứng Bitmap Extrude tự động được tạo bóng (sử dụng màu đen) và được che phủ (sử dụng màu tô của đối tượng), nghĩa là bạn không thể áp dụng một kiểu tô khác cho đối tượng gốc ngược với phần đùn xuất của nó.
- **Lighting** Các hiệu ứng Bitmap Extrude có thể được chiếu sáng nhờ sử dụng cả Ambient Light và/hoặc multiple Point Lights, mỗi tùy chọn có thể được xác lập với màu và vị trí của riêng nó.

Một trong các vấn đề quan trọng nhất cần ghi nhớ khi áp dụng các hiệu ứng Bitmap Extrude cho các đối tượng bản vẽ của bạn là: Ngay sau khi đối tượng của bạn đã được áp dụng loại hiệu ứng này, không có gì để quay trở lại. Ngay sau khi các đối tượng đã được áp dụng hiệu ứng này, chúng trở thành các đối tượng dựa vào bitmap. Nếu không sử dụng các lệnh Undo để đảo ngược sự ứng dụng của hiệu ứng này, bạn không thể xóa các hiệu ứng Bitmap Extrude ra khỏi đối tượng.

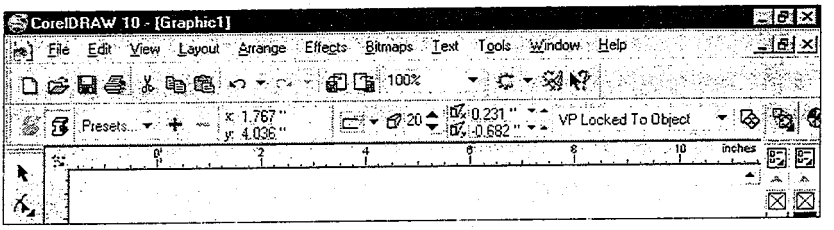
Thủ thuật *Trước khi đi sâu vào việc áp dụng các hiệu ứng Bitmap Extrude, hãy lưu ý rằng Bitmap Extrude và Vector Extrude hoàn toàn là hai loại hiệu ứng khác nhau được áp dụng trong hai chế độ khác nhau - ngay cả khi cả hai được áp dụng nhờ sử dụng cùng một công cụ. Bạn không thể chuyển đổi trạng thái của hiệu ứng giữa hai chế độ này.*

Bitmap Extrude và Property Bar

Các phần đùn xuất bitmap được áp dụng nhờ sử dụng Interactive Extrude Tool được chọn từ Toolbox chính, nó được nhóm cùng với các công cụ tương tác khác dành cho Blend, Drop Shadow, Contour, Distortion, Envelopes, và Transparency.



Theo mặc định, bất kỳ khi nào Interactive Extrude Tool được chọn từ Toolbox chính, nó được xác lập tự động sang chế độ Vector Extrude. Điều này có nghĩa rằng để áp dụng một phần đùn xuất bitmap cho đối tượng được chọn, trước tiên bạn phải chọn chế độ Bitmap Extrude nhờ sử dụng Property Bar. Ngay sau khi được chọn, Property Bar trở nên hoạt động để hiển thị các tùy chọn có sẵn.



Tìm hiểu các hiệu ứng Bitmap Extrude

Nếu bạn cần áp dụng ngay một phần đùn xuất bitmap và bạn đã quen thuộc với các tùy chọn Interactive Extrude Tool và Property Bar, hãy thực hiện các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy mở một tài liệu mới hay một tài liệu hiện có và tạo một hình dạng đối tượng mà bạn có thể áp dụng một phần đùn xuất bitmap cho nó. Đối với ví dụ này, hãy sử dụng một đối tượng đơn giản chẳng hạn như đối tượng Rectangle, Ellipse, Artistic Text hoặc Symbol.
2. Áp dụng một đặc tính Fill cho đối tượng của bạn theo cách thông thường nhờ sử dụng Interactive Fill Tool đối với các kiểu tô đặc biệt hoặc palette trên màn hình để truy cập nhanh vào các màu tô đồng nhất.
3. Với đối tượng đang được chọn, hãy chọn Interactive Extrude Tool từ Toolbox chính. Lưu ý rằng Property Bar có hai nút ở phía xa bên trái. Hai nút này điều khiển chế độ đùn xuất. Theo mặc định, nút Vector Extrude được chọn. Để chuyển đổi chế độ đùn xuất nhằm áp dụng một phần đùn xuất bitmap, hãy nhấp vào nút chế độ Bitmap Extrude,
4. Nhấp đúp vào đối tượng để khởi động các tùy chọn điều khiển quay Bitmap Extrude. Lưu ý đối tượng của bạn nhanh chóng được chuyển đổi sang một đối tượng bitmap và một "hộp biên" xuất hiện xung quanh đối tượng cùng với các đường hướng dẫn quay theo hình tròn, theo chiều ngang và chiều dọc. Con trỏ của bạn cũng thay đổi, phụ thuộc vào việc bạn giữ nó trên

đường hướng dẫn nào.

5. Sử dụng thao tác nhấp và rê ngay trên mỗi đường hướng dẫn, hãy tìm hiểu cách quay đối tượng của bạn kể từ dạng gốc của nó bằng cách sử dụng ba con trỏ có sẵn. Đối tượng sẽ có dạng rất mỏng khi nó được quay. Điều này là do giá trị chiều sâu được áp dụng theo mặc định là 100%.

6. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy tăng chiều sâu đùn xuất bằng cách nhập vào một giá trị cao hơn (chẳng hạn như 500) vào hộp Depth được theo sau bằng cách nhấn ENTER. Chiều sâu đùn xuất của đối tượng ngay lập tức được tăng lên.

7. Sử dụng bộ chọn Front Bevel, chọn một trong năm kiểu Bevel có sẵn bằng cách nhấp để mở bộ chọn và nhấp vào một kiểu. Hình dạng Bevel mới ngay lập tức được áp dụng cho bề mặt trước của đối tượng.

8. Với một Bevel được áp dụng, hãy nhấp vào nút Ambient Light trong Property Bar để mở bộ chọn và hiển thị một khung xem trước tiêu biểu (hình cầu) của Ambient Light hiện hành. Theo mặc định, Ambient Light được kích hoạt (On) và được xác lập với màu White (màu trắng) nhờ sử dụng giá trị Brightness là 50. Nếu bạn muốn, hãy thay đổi màu này, và/hoặc Brightness của Ambient Light và nhấp nút Apply trong bộ chọn. Lưu ý cách nó ảnh hưởng đến toàn bộ màu của đối tượng. Một cách tiêu biểu, việc tăng Brightness sẽ làm sáng màu của đối tượng, trong khi việc giảm nó sẽ có hiệu ứng ngược lại.

9. Với một Bevel được áp dụng cho đối tượng, tùy chọn Bevels trở nên có sẵn. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy nhấp nút Bevels để mở bộ chọn Bevel. Theo mặc định, Bevel của bạn được xác lập với Bevel Width là 10 và Bevel Height là 20. Nếu bạn muốn, hãy nhập các giá trị mới và nhấn ENTER. Lưu ý hiệu ứng Bevel được áp dụng cho đối tượng sẽ được thay đổi theo.

10. Sau cùng, hãy nhấp vào nút Point Lights trong Property Bar để mở bộ chọn. Lưu ý rằng một khung xem trước tiêu biểu (hình cầu) cho thấy Point Light hiện hành của bạn, nhưng theo mặc định, không có điều gì tồn tại. Để bổ sung một Point Light

mới, hãy nhấp vào nút dấu cộng trong bộ chọn. Một Point Light mới được bổ sung vào và các tùy chọn Color và Bightness trở nên có sẵn. Lưu ý cách mà Point Light mới ảnh hưởng đến diện mạo của hiệu ứng Bitmap Extrude.

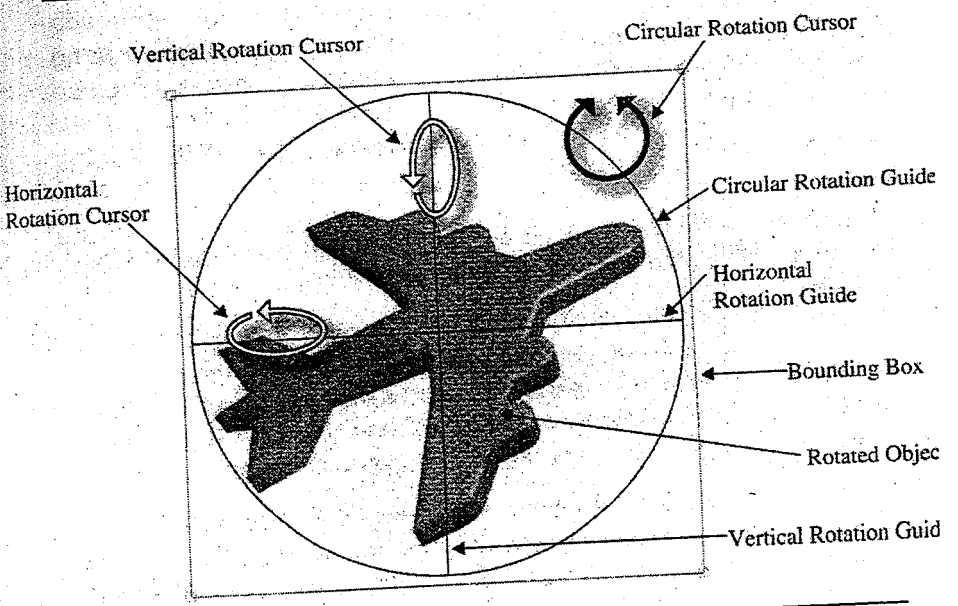
11. Để kết thúc tác vụ, hãy nhấp vào một khoảng trống trên trang tài liệu để xóa chọn đối tượng. Tác vụ Bitmap Extrude kết thúc vào hiệu ứng sau cùng được áp dụng cho đối tượng.

Ghi chú *Nếu gần đây bạn đã nâng cấp lên CorelDRAW 10 kể từ phiên bản 8 hoặc 9, bạn có thể nhận thấy một vài sự thay đổi tinh vi đối với các tùy chọn có sẵn khi áp dụng các hiệu ứng Bitmap Extrude. Để bắt đầu, các tùy chọn Fill đã được xóa.*

Phân tích một hiệu ứng Bitmap Extrude

Nếu bạn đã tìm hiểu xong việc áp dụng một hiệu ứng Bitmap Extrude cho một đối tượng, bạn có thể đã có một số ý tưởng về cách sử dụng hiệu ứng này. Nếu bạn đã quen với việc xử lý các tùy chọn điều khiển tương tác 3D xuất hiện xung quanh đối tượng trong khi hiệu ứng đang được áp dụng, bạn sẽ nhận thấy rằng chúng tương đối dễ điều khiển. Hình 21.1 trình bày một hiệu ứng Bitmap Extrude tiêu biểu đang được áp dụng và mô tả các con trỏ tương tác khác nhau được sử dụng để xử lý đối tượng trong không gian ba chiều.

1. Con trỏ quay theo chiều ngang 2. Con trỏ quay theo chiều dọc 3. Con trỏ quay theo dạng hình tròn 4. Đường hướng dẫn quay theo dạng hình tròn 5. Đường hướng dẫn quay theo chiều ngang 6. Hộp biên 7. Đối tượng được quay 8. Đường hướng dẫn quay theo chiều thẳng đứng



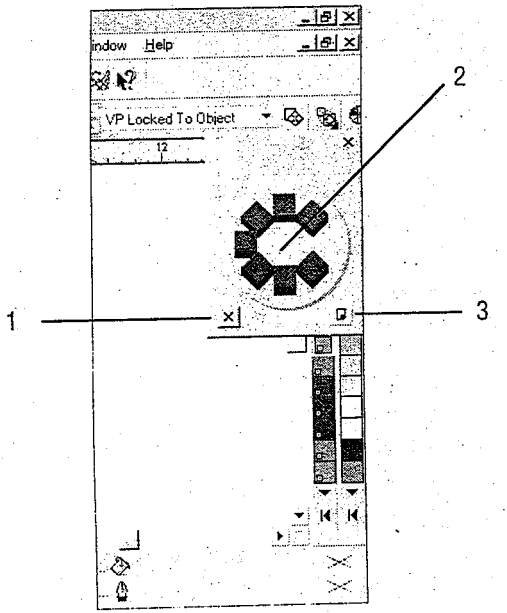
Hình 21.1 Các con trỏ tương tác xuất hiện trong khi áp dụng một hiệu ứng Bitmap Extrude để bạn có thể quay đối tượng theo bất kỳ hướng nào.

Việc quay một hiệu ứng Bitmap Extrude một cách tương tác là một tiến trình trực giác hơn nhiều, nó liên quan đến việc quay trên một trong ba mặt phẳng. Trong khi con trỏ được đặt trên đường hướng dẫn dọc, đối tượng của bạn có thể được quay theo bất kỳ hướng nào xung quanh mặt phẳng dọc (X) (được biểu thị bởi hình dạng của con trỏ). Trong khi được đặt trên đường hướng dẫn ngang, đối tượng có thể được quay trên mặt phẳng ngang (Y). Cả hai liên quan đến các thao tác nhấp và rê. Để quay đối tượng theo cùng chiều hay ngược chiều kim đồng hồ xung quanh mặt phẳng tròn (Z), hãy giữ con trỏ trên đường hướng dẫn tròn và sử dụng thao tác nhấp và rê theo hướng mà bạn muốn.

Để quay một cách chính xác, bạn có thể cần sử dụng các tùy chọn Extrude Rotation có sẵn trong Property Bar trong khi một hiệu ứng Bitmap Extrude đang được áp dụng. Các tùy chọn điều khiển

quay có thể được sử dụng ở một trong hai dạng: hoặc một cách tương tác nhờ sử dụng thao tác nhấp và rê để quay một đối tượng mẫu (logo Corel) hoặc bằng cách nhập các giá trị vào các hộp số XYZ dựa vào độ quay.

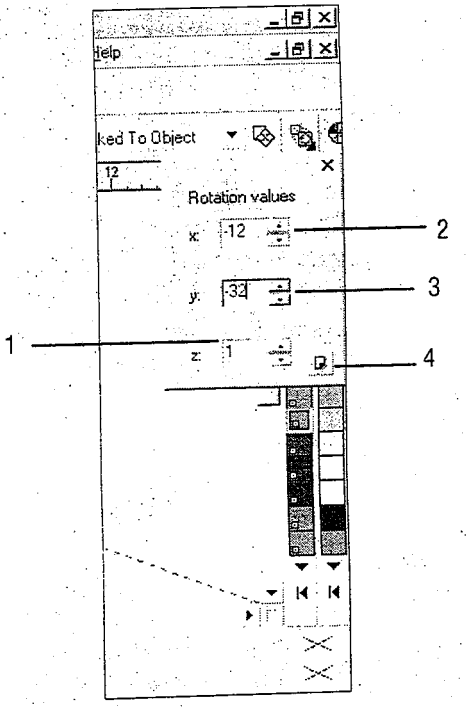
Theo mặc định, việc nhấp vào bộ chọn Extrude Rotation trong Property Bar sẽ hiển thị phiên bản tiêu biểu của các tùy chọn điều khiển này. Bằng cách sử dụng thao tác nhấp và rê ngay trên khung xem trước tiêu biểu này, bạn có thể áp dụng cách quay tương tự cho hiệu ứng Vector Extrude. Việc nhấp vào nút X trong bộ chọn sẽ xác lập lại độ quay là zero.



1. Nhấp để xác lập lại 2. Nhấp và rê biểu tượng khung xem trước này để áp dụng hiệu ứng quay. 3. Nhấp để hiển thị các giá trị trong hộp số.

Việc nhấp vào biểu tượng trang trong phiên bản tương tác của bộ chọn sẽ hiển thị các hộp số XYZ, bạn có thể nhập các giá trị vào các hộp này dựa vào số độ quay. Giá trị X điều khiển sự quay theo chiều dọc, giá trị Y điều khiển sự quay theo chiều ngang, và giá trị Z điều khiển sự quay theo dạng hình tròn. Mỗi giá trị quay có thể

được xác lập trong dãy từ 180 đến -180 độ. Các giá trị âm quay đối tượng lên phía bên trên mặt phẳng dọc (X), sang phía bên trái trên mặt phẳng ngang (Y), và theo chiều kim đồng hồ trên mặt phẳng tròn (Z), trong khi các giá trị dương có hiệu ứng ngược lại. Ba hộp số này còn có thêm các tùy chọn quay, chúng cho phép quay trực tiếp khi bạn giữ con trỏ trên chúng. Việc nhấn ENTER sau khi thay đổi bất kỳ giá trị nào sẽ áp dụng sự quay cho hiệu ứng Bitmap Extrude.

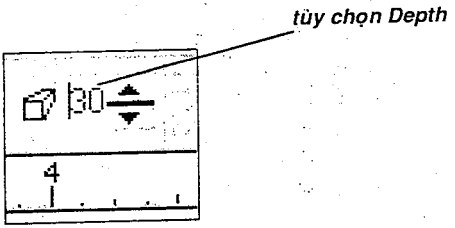


1. Quay theo dạng hình tròn 2. Quay theo chiều dọc 3. Quay theo chiều ngang 4. Nhấp để trở lại phiên bản tương tác.

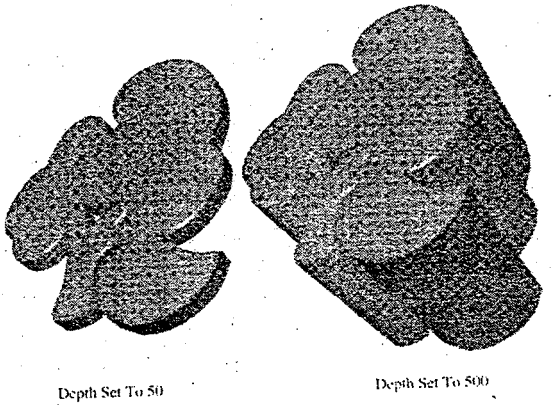
Thủ thuật *Bạn không cần phải tốn quá nhiều thời gian cho các đặc tính Outline Pen của các đối tượng mà bạn dự định áp dụng các hiệu ứng Bitmap Extrude - chúng được loại bỏ ngay sau khi hiệu ứngđược áp dụng cho đối tượng của bạn.*

Điều khiển chiều sâu của phần đùn xuất

Việc xác lập chiều sâu cho hiệu ứng Bitmap Extrude là điểm chính yếu trong việc cải tiến diện mạo về thể tích và kích thước cho đối tượng của bạn. Việc thay đổi chiều sâu của phần đùn xuất có thể được thực hiện nhờ sử dụng Property Bar hoặc bằng cách nhập vào một giá trị và nhấn phím ENTER, hoặc bằng cách sử dụng các tùy chọn điều khiển quay đi kèm với tùy chọn Depth, như sau:



Theo mặc định, tất cả các phần đùn xuất bitmap được áp dụng với chiều sâu là 100, đây là một chiều sâu tương đối nhỏ. Nhưng chiều sâu của hiệu ứng có thể được xác lập ở bất kỳ nơi nào trong dãy từ 0 đến 999. Hình 21.2 trình bày một đối tượng được áp dụng hai xác lập chiều sâu khác nhau.

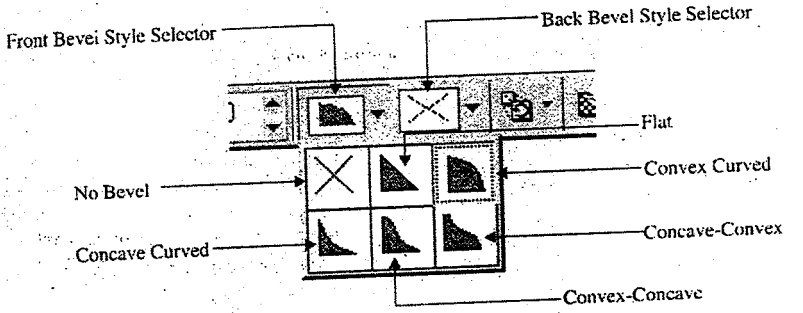


1. Chiều sâu được xác lập là 50 2. Chiều sâu được xác lập là 500.

Hình 21.2 Việc thay đổi chiều sâu có thể ảnh hưởng đến hiệu ứng Bitmap Extrude.

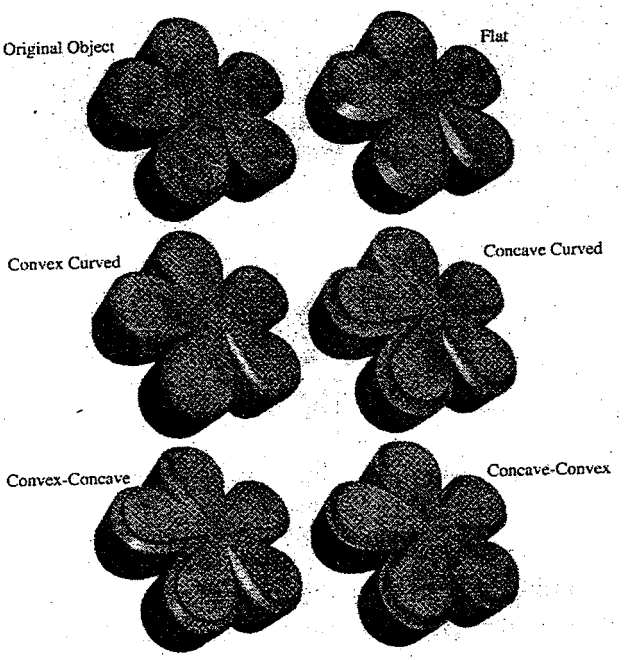
Sử dụng các kiểu Bevel

CorelDRAW cung cấp năm kiểu Bevel khác nhau để bạn chọn và áp dụng cho mặt trước hay sau của hiệu ứng Bitmap Extrude. Các kiểu Bevel được áp dụng trở thành một phần của hình dạng bitmap, nghĩa là chúng sử dụng cùng kiểu tô, độ quay, và các đặc tính chiếu sáng được áp dụng cho phần còn lại của hiệu ứng. Theo mặc định, không có kiểu Bevel nào được áp dụng khi một hiệu ứng Bitmap Extrude được tạo lần đầu tiên, nghĩa là bạn phải chọn một kiểu trước tiên để tạo Bevel.



Việc chọn bất kỳ một trong các kiểu có sẵn sẽ tự động áp dụng Bevel nhờ sử dụng Bevel Height mặc định là 20 và Bevel Width mặc định là 10 cho các bề mặt đỉnh, bên và đáy của đối tượng. Các kiểu Bevel gồm có phẳng, cong lồi, và cong lõm, cũng như hai biến đổi bổ sung kết hợp giữa các kiểu Bevel lồi và lõm. Hình 21.3 trình bày hình dạng của việc áp dụng mỗi kiểu trong năm kiểu Bevel, bao gồm đối tượng gốc được xác lập theo các giá trị mặc định với kiểu Bevel được áp dụng.

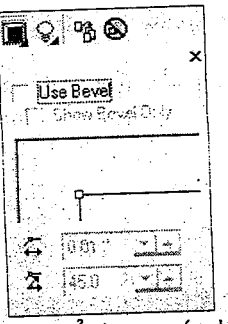
Để áp dụng (hoặc thay đổi) kiểu Bevel của hiệu ứng trong khi một hiệu ứng Bitmap Extrude đang được áp dụng, hãy sử dụng các tùy chọn Property Bar để chọn một trong năm kiểu Bevel nhờ sử dụng các bộ chọn flyout Front Bevel hoặc Back Bevel hoặc cả hai. Để xóa một Bevel đã được áp dụng, hãy chọn No Bevel từ bộ chọn.



1. Đối tượng gốc 2. Đối tượng đã được áp dụng kiểu flat (phẳng) 3. Đối tượng đã được áp dụng kiểu Convex Curved (cong lồi) 4. Đối tượng đã được áp dụng kiểu Concave Curved (cong lõm) 5. Đối tượng đã được áp dụng kiểu Convex Concave (lồi - lõm) 6. Đối tượng đã được áp dụng kiểu Concave - Convex (lõm - lồi).

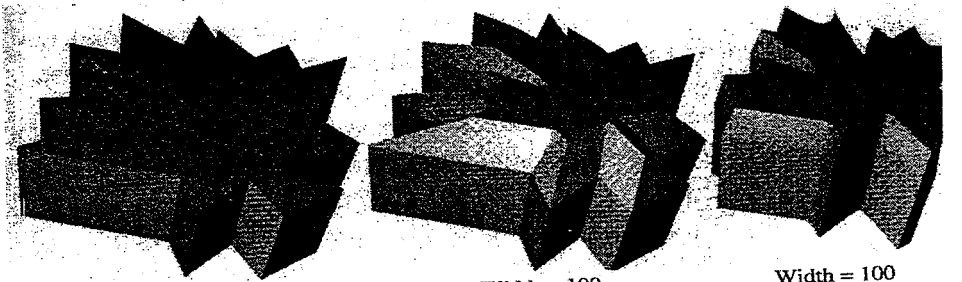
Hình 21.3 Biểu tượng đồ họa này đã được áp dụng các kiểu Front Bevel khác nhau.

Hai biến tùy chọn Bevel có sẵn trong Property Bar để bạn điều khiển hình dạng của kiểu Bevel mà bạn đã áp dụng là Bevel Width và Bevel Height. Theo mặc định, giá trị Width được xác lập là 10, giá trị Height được xác lập là 20.



Mỗi tùy chọn Bevel có thể được xác lập một cách độc lập trong dãy từ 1 đến 999. Các xác lập Width và Height phối hợp với nhau để tạo hiệu ứng góc Bevel. Điều này có nghĩa rằng để tạo một góc Bevel cạn, hãy chỉ định Width thấp hơn Height. Để tạo một góc sâu, hãy xác lập Height nhỏ hơn Width (xem hình 21.4).

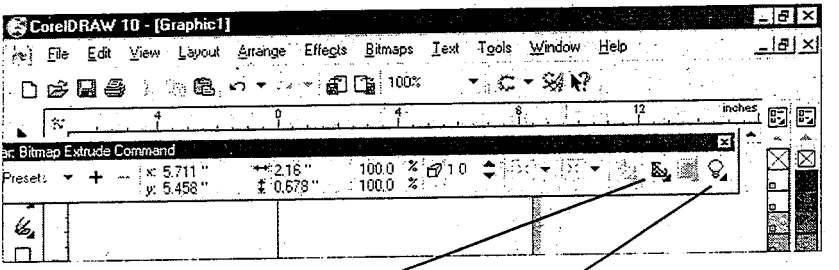
Thủ thuật *Khi các kiểu Bevel được áp dụng cho một hiệu ứng Bitmap Extrude, hình dạng Bevel thật sự được tạo ở trên cùng của các bitmap, nghĩa là các bề mặt có thể trở nên có kích cỡ lớn hơn, phụ thuộc vào các giá trị chiều rộng và chiều cao mà bạn chọn.*



Hình 21.4 Tạo một góc Bevel cạn bằng cách sử dụng giá trị Width nhỏ hơn Height và ngược lại đối với các góc sâu hơn.

Tạo ánh sáng cho phần đùn xuất

Theo các nhiếp ảnh gia, ánh sáng là mọi thứ khi đề cập đến diện mạo của các mẫu trong bất kỳ cảnh nào. Điều này đúng khi tạo các đối tượng 3D. CorelDRAW 10 cho phép bạn áp dụng hai loại ánh sáng cho các đối tượng Bitmap Extrude tương phản với những gì có thể đạt được nhờ sử dụng hiệu ứng Vector Extrude. Hãy chọn Ambient Light và/hoặc Point Light cho hiệu ứng của bạn.



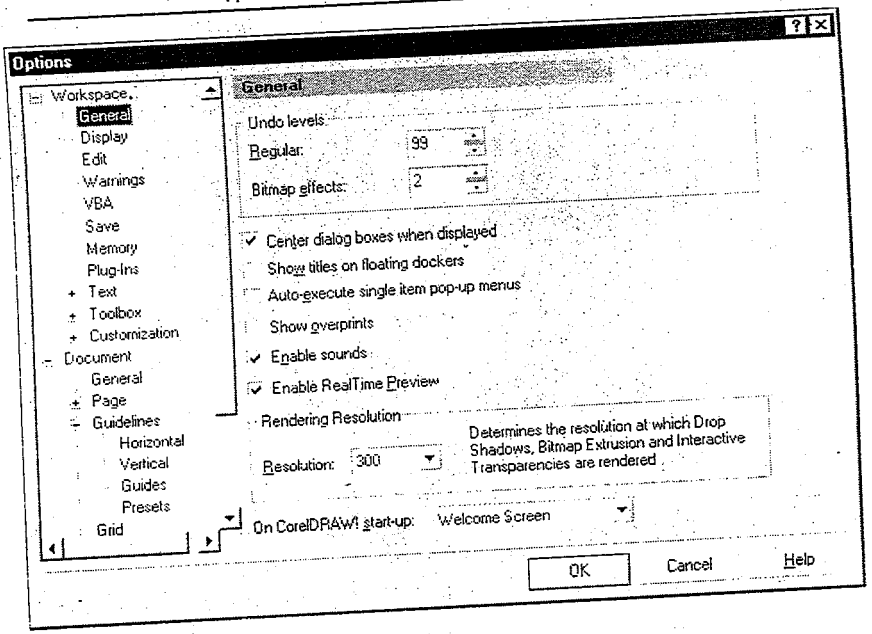
1. Nút Ambient Light 2. Nút Point Light

Ambient Light so với Point Light

Bạn có thể chọn Ambient Light hoặc Point Light hoặc cả hai, phụ thuộc vào nhu cầu minh họa của bạn. Ambient Light cho phép bạn tạo toàn bộ ánh sáng cho đối tượng đùn xuất từ một nguồn gián tiếp. Point Light tạo ánh sáng có tính tập trung hơn, nghĩa là chúng có khuynh hướng tạo ánh sáng trên một vùng nhất định của đối tượng. Điểm khác biệt quan trọng nhất giữa hai loại ánh sáng này là bạn có thể chỉ có một nguồn Ambient Light trong khi bạn có thể tạo nhiều Point Light tại các vị trí khác nhau xung quanh đối tượng.

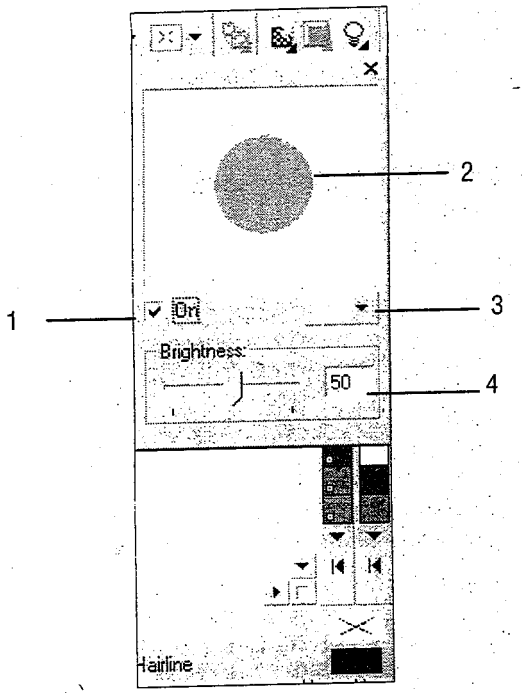
Thủ thuật *Độ phân giải của màn hình hiển thị và việc in các hiệu ứng Bitmap Extrude được điều khiển bởi Render Resolution của tài liệu, theo mặc định, tùy chọn này được xác lập là 96 dpi. Việc truy cập và/hoặc thay đổi xác lập này đòi hỏi bạn phải mở hộp thoại Options đến trang General. Để thực hiện điều này, hãy chọn Options/Tools*

(CTRL+J) và nhấp General dưới hạng mục Workspace. Bạn sẽ tìm thấy xác lập Render Resolution ở bên trái phía dưới của hộp thoại. Render Resolution có thể được xác lập trong dãy từ 60 đến 1000 dpi.



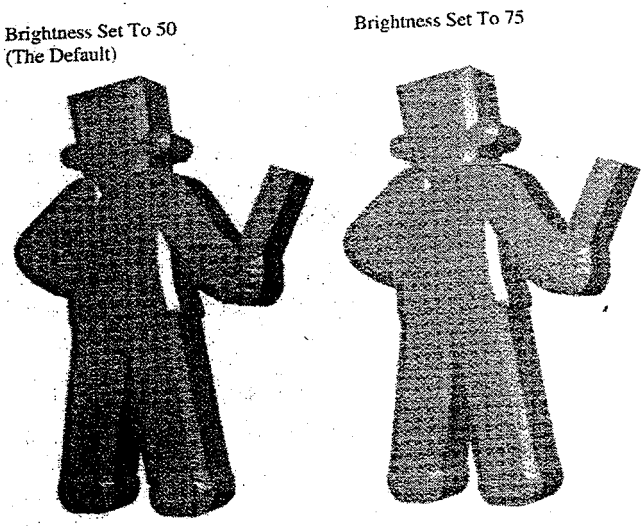
Các xác lập Ambient Light

Toàn bộ ánh sáng được tạo trên hiệu ứng Bitmap Extrude được điều khiển bằng cách sử dụng tùy chọn Ambient Light trong Property Bar trong khi một hiệu ứng Bitmap Extrude đang được áp dụng. Để truy cập tùy chọn này và điều khiển ánh sáng được áp dụng cho một hiệu ứng hiện có, hãy nhấp vào nút Ambient Light trong Property Bar để mở bộ chọn.



1. Tùy chọn On/Off 2. Cửa sổ xem trước 3. Bộ chọn màu 4. Giá trị Brightness

Theo mặc định, bất kỳ khi nào một hiệu ứng Bitmap Extrude được áp dụng, Ambient Light được chọn tự động là On, sử dụng màu ánh sáng là White (màu trắng) và giá trị Brightness là 50. Bạn có thể chọn bất kỳ màu nào mà bạn muốn nhờ sử dụng bộ chọn Color; hoặc bạn có thể xác lập Brightness với bất kỳ giá trị nào nằm trong dãy từ 0 đến 100% bằng cách nhập một giá trị vào hộp số hoặc sử dụng bộ trượt, để áp dụng các đặc tính mới ngay lập tức. Nói chung, việc thay đổi màu của ánh sáng xung quanh ảnh hưởng đến màu của cả đối tượng và các bề mặt đùn xuất của hiệu ứng Bitmap Extrude, mà không ảnh hưởng đến sự ấn định bằng hình của các hình dạng (xem hình 21.5).

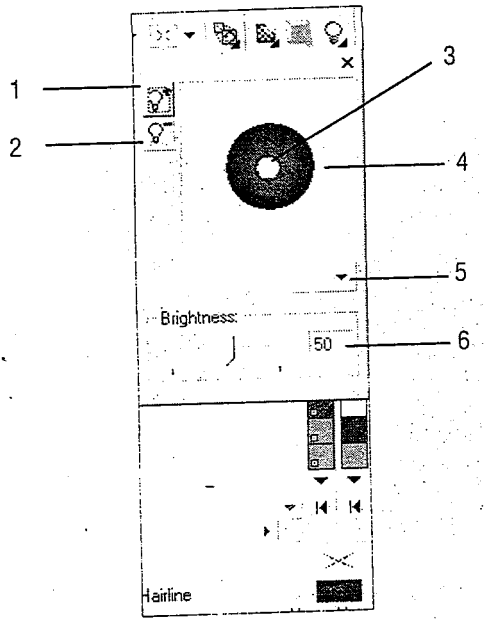


1. Brightness được xác lập là 50 (mặc định) 2. Brightness được xác lập là 75.

Hình 21.5 Hiệu ứng Bitmap Extrude được áp dụng cho đối tượng này mô tả hai xác lập Ambient Light Brightness khác nhau.

Tạo Point Lights

Như đã được nêu ở trên, Point Lights của hiệu ứng Bitmap Extrude có thể được áp dụng để chiếu sáng hiệu ứng theo các cách đặc biệt. Point Lights có khuynh hướng cải tiến độ rõ nét cho hình dạng của hiệu ứng và cho phép bạn cải tiến hình dạng 3D mới. Nhưng, trước khi điều này có thể xảy ra, bạn có thể cần tạo ít nhất là một Point Light nhờ sử dụng các tùy chọn trong bộ chọn Point Light trên Property Bar trong khi một hiệu ứng Bitmap Extrude đang được áp dụng.

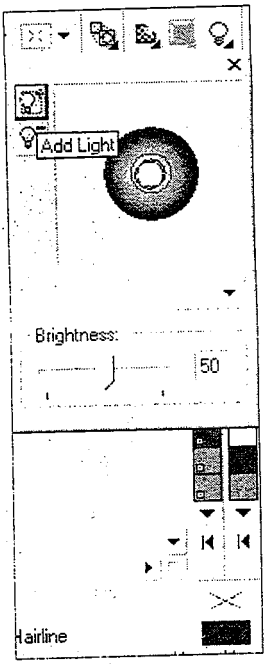


1. Bổ sung Point Light 2. Xóa Point Light 3. Vị trí mặc định của Point Light 4. Cửa sổ xem trước 5. Màu Point Light 6. Giá trị Brightness của Point Light

Theo mặc định, không có Point Light nào được áp dụng cho hiệu ứng Bitmap Extrude khi nó được tạo lần đầu tiên. Để bổ sung một Point Light vào phần đùn xuất bitmap mà bạn đã chọn, hãy thực hiện theo các bước sau:

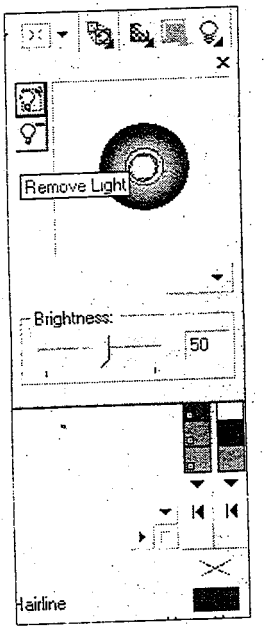
1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy áp dụng một hiệu ứng Bitmap Extrude cho một đối tượng.
2. Với hiệu ứng được chọn, hãy nhấp vào nút Point Light trong Property Bar để truy cập bộ chọn flyout Point Light.
3. Nhấp nút Add Point Light (+). Một Point Light mới được bổ sung vào và xuất hiện trong cửa sổ Preview. Theo mặc định, ánh sáng mới này xuất hiện ở phía trước và ở tâm của hiệu ứng, và được xác lập với một màu White và giá trị Brightness là 50. Lưu ý hình elíp màu đỏ xung quanh ánh sáng trong cửa sổ Preview cho biết đây là Point Light đang được chọn (và là Point Light duy nhất). Cũng lưu ý hiệu ứng ánh sáng được tạo

trên hình cầu tiêu biểu trong cửa sổ Preview.



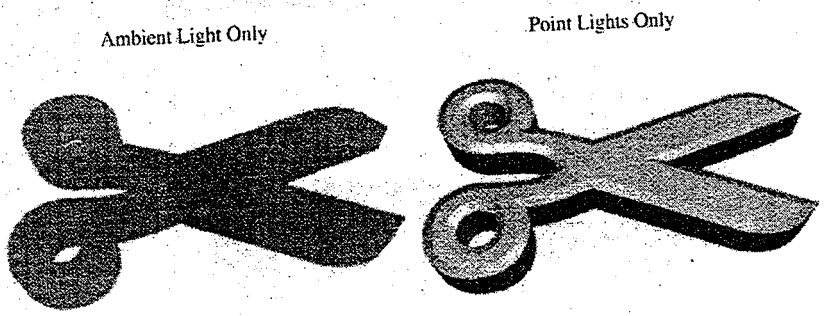
4. Nếu bạn muốn, hãy thay đổi màu của Point Light bằng cách sử dụng bộ chọn Color hoặc điều chỉnh cường độ của nó bằng cách sử dụng bộ trượt Brightness.
5. Để định vị Point Light cách xa vị trí mặc định của nó, hãy sử dụng thao tác nhấp và rê bằng cách nhấp ngay vào ánh sáng trong cửa sổ Preview và rê nó đến một vị trí khác xung quanh đối tượng. Lưu ý khi bạn rê, ánh sáng được tạo trên một điểm khác ở trên đối tượng được biểu thị trong cửa sổ Preview.
6. Việc di chuyển Point Light mới cách xa vị trí mặc định sẽ giúp cho việc bổ sung một Point Light thứ hai trở nên dễ dàng hơn. Để thực hiện điều này, hãy nhấp vào nút Add Point Light một lần nữa. Lưu ý một Point Light mới xuất hiện ở phía trước và ở tâm trong cửa sổ Preview, và ánh sáng được chọn sẽ được xác lập tự động sang White với giá trị Brightness là 50. Hãy

thay đổi một trong hai đặc tính này nếu bạn muốn.



7. Nếu bạn muốn, bạn có thể di chuyển ánh sáng này đến một vị trí khác cũng bằng cách sử dụng thao tác nhấp và rê. Khi bạn di chuyển ánh sáng mới, Preview cho biết hiệu ứng được tạo. Để xóa một Point Light mà bạn đã chọn, hãy nhấp vào nút Delete Point Light (-) trong bộ chọn. Point Light mới của bạn sẽ được áp dụng.

Việc bổ sung Point Lights vào một hiệu ứng Bitmap Extrude cho phép bạn tạo ánh sáng mạnh để làm nổi bật hình dạng mới của đối tượng. Đối với ánh sáng mành có tính tương phản cao, hãy thử xoa kích hoạt Ambient Light bằng cách sử dụng nhiều Point Light để chiếu sáng hiệu ứng. Kết quả thường đẹp hơn nhiều so với việc sử dụng phối hợp cả hai nguồn sáng (xem hình 21.6).



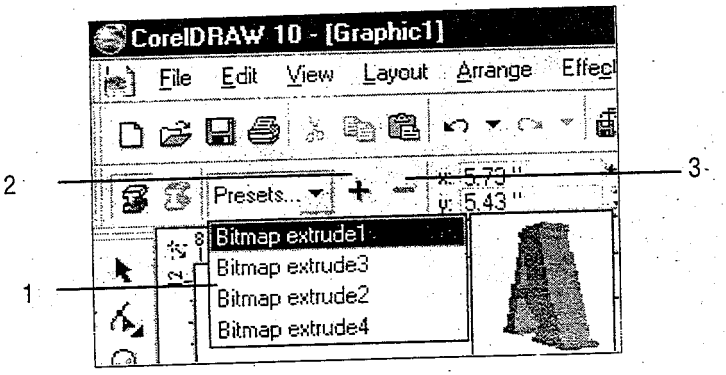
1. Chỉ Ambient Light được sử dụng 2. Chỉ Point Lights được sử dụng

Hình 21.6 Đối tượng này đã được áp dụng hai hiệu ứng ánh sáng khác nhau. Một sử dụng chỉ Ambient Light và một sử dụng chỉ nhiều Point Lights.

Thủ thuật *Để chỉnh sửa các đặc tính của một hiệu ứng Bitmap Extrude hiện có, hãy nhấp để chọn đối tượng nhờ sử dụng Pick Tool. Ngay sau khi đối tượng được chọn, Property Bar tự động hiển thị các tùy chọn Bitmap Extrude. Để vào chế độ quay một cách nhanh chóng, việc nhấp đúp vào đối tượng sẽ tự động chọn Interactive Extrude Tool và hiển thị các đường hướng dẫn quay và các dạng con trỏ liên quan.*

Sử dụng Bitmap Extrude Presets

Cho đến bây giờ, bạn đã tìm hiểu các hiệu ứng của việc áp dụng nhiều loại đặc tính khác nhau cho một phần đùn xuất bitmap, bao gồm chiều sâu, các kiểu Bevel, độ quay, các đặc tính chiếu sáng, và v.v. Các đặc tính này gồm có sự tạo thành của hầu hết bất kỳ các hiệu ứng Bitmap Extrude nào. Tiếp theo, bạn sẽ học về việc lưu các đặc tính của hiệu ứng Bitmap Extrude mà bạn đã áp dụng dưới dạng Presets để sử dụng cho các đối tượng khác.



1. Danh sách Bitmap Extrude Preset 2. Nhấp để bổ sung hiệu ứng Bitmap Extrude mà bạn đã chọn dưới dạng Preset 3. Nhấp để xóa Bitmap Extrude preset mà bạn đã chọn.

Bitmap Extrude Presets được sử dụng theo cách giống như các hiệu ứng tương tác khác chẳng hạn Envelopes, Contours, Distortion, Blend, Extrude, và Transparency. Bitmap Extrude Presets có thể được lưu và được áp dụng lại cho một đối tượng đã được chọn trong tài liệu. Để áp dụng Bitmap Extrude Preset đã được lưu cho các đối tượng mà bạn đã chọn và tìm hiểu cách bổ sung hay xóa Bitmap Extrude preset, hãy thực hiện các bước sau:

1. Hãy xem cách áp dụng một Preset hiện có, nhiều phiên bản mẫu được đưa vào CorelDRAW 10. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo và chọn một đối tượng trên trang tài liệu bằng cách sử dụng Pick Tool.
2. Chọn Interactive Extrude Tool từ Toolbox chính.
3. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy nhấp vào nút Bitmap Extrude để chỉ định chế độ bitmap. Thanh đặc tính của bạn thay đổi để hiển thị các tùy chọn bitmap extrude, bao gồm các preset đặc trưng đối với các phần đùn xuất bitmap.
4. Chọn một hiệu ứng Bitmap Extrude đã được lưu từ danh sách Preset List. Các đặc tính của Bitmap Extrude ngay lập tức được áp dụng và các đặc tính của hiệu ứng hiện hành được hiển thị trong Property Bar.

5. Để lưu một hiệu ứng Bitmap Extrude dưới dạng một Preset trong khi sử dụng Interactive Bitmap Extrude Tool và Property Bar, hãy nhấp để chọn phần Bitmap Extrude của hiệu ứng và nhấp nút Add Preset (+). Hộp thoại Save As xuất hiện. Nhập một tên cho Bitmap Extrude Preset mới vào hộp File Name và nhấp Save. Bitmap Extrude Preset được bổ sung vào Preset List.
6. Để xóa một Bitmap Extrude Preset đã được lưu, hãy chọn Preset từ Preset List để chọn nó và nhấp nút Delete Preset(-) trong Property Bar. Preset được lưu ngay lập tức được xóa.

Thủ thuật *Theo mặc định, Bitmap Extrude Preset đã được lưu sẽ được chứa trong folder Program Files/Corel/Graphics10/Draw/BitmapExtrude, sử dụng các tên thư mục cài đặt làm tên mặc định tiêu biểu.*

Chương 22 CorelDRAW 10

XỬ LÝ CÁC MÔ HÌNH 3D

Nếu gần đây bạn đã nâng cấp lên orelDRAW 10 từ phiên bản 8 hoặc 9, bạn sẽ nhận thấy rằng các công cụ có sẵn để xử lý các mô hình 3D dễ sử dụng hơn và đem lại kết quả tốt hơn nhiều. Trong chương này, chúng ta sẽ tìm hiểu cách nhập và xử lý các mô hình 3D, tạo và điều khiển ánh sáng, xác lập độ phân giải màn hình cho các đối tượng bitmap được tạo khi chúng xuất hiện trên trang tài liệu.

Sử dụng các công cụ 3D Model của CorelDRAW

CorelDREAM không phải là thành phần của bộ trình ứng dụng của CorelDRAW, nhưng CorelDRAW 10 vẫn cung cấp các cách để xử lý các đối tượng 3D. Mặc dù bạn không thể thật sự tạo các mô hình 3D hay chỉnh sửa thành phần của các đối tượng 3D, bạn vẫn có thể điều khiển cách mà các đối tượng đặc biệt này xuất hiện trên trang tài liệu của bạn.

Trong các phiên bản trước đây, các mô hình 3D được điều khiển trực tiếp trên trang tài liệu nhờ sử dụng một Toolset chuyên biệt xuất hiện trong suốt quá trình xử lý. Bây giờ điều này không còn nữa. Việc xử lý được thực hiện hoàn toàn trong một hộp thoại 3D Import trước khi các đối tượng được đưa lên bề mặt trang. Các công cụ tồn tại để xử lý đã được đổi thành một tập hợp các nút công cụ, các tab ánh sáng, và các hộp thoại chứa tùy chọn độ phân giải. Toolkit mới dựa vào hộp thoại này hữu hiệu hơn, trong khi các công cụ được biến đổi ít phức tạp hơn nhiều so với trước đây.

Truy cập các mô hình 3D

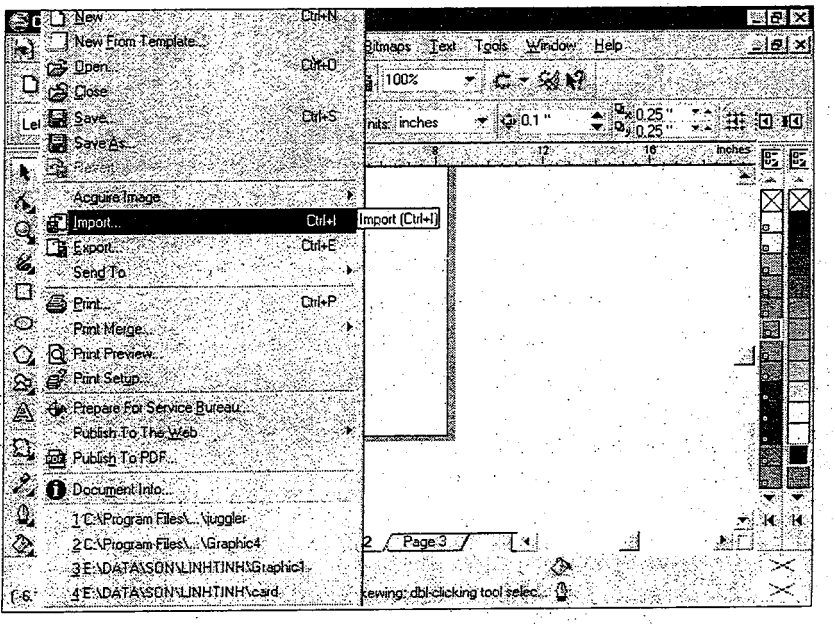
Bước đầu tiên khi tìm hiểu đặc tính 3D model là xác định và nhập một file 3DMF hiện có - dạng mô hình 3D tương thích với CorelDRAW

10. Corel cung cấp một tập hợp các file mẫu trên Disc 3 (CD 10_Photos) trong folder 3D. Bạn sẽ nhận biết các file này dựa vào phần mở rộng của chúng gồm mẫu tự 3DM.

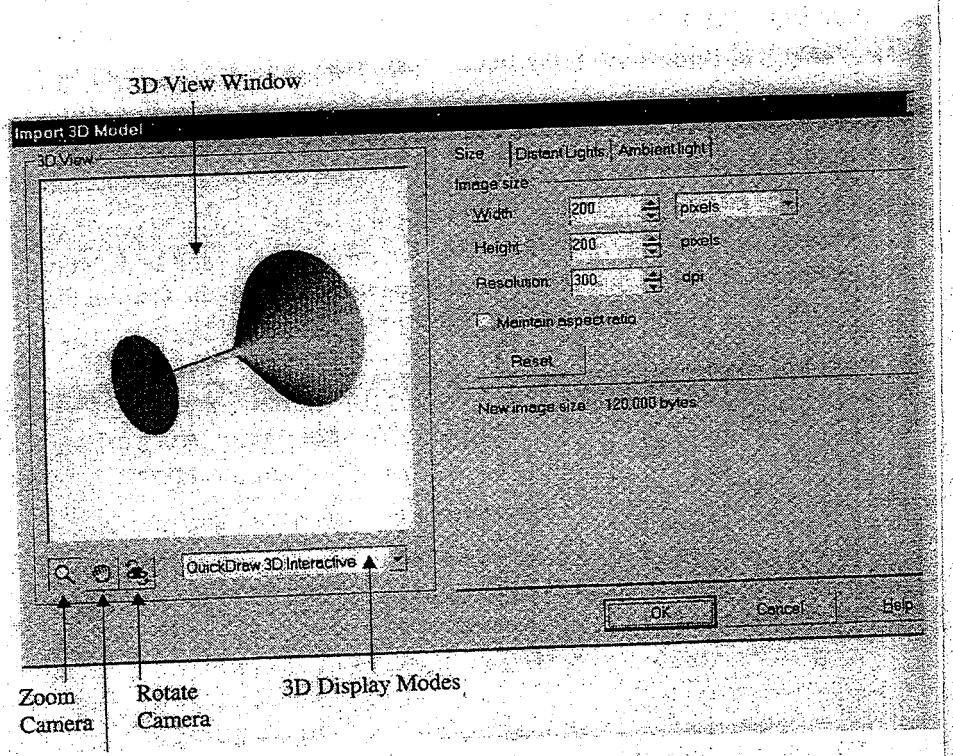
Mặc dù bạn có thể sử dụng các phương pháp rê và thả hoặc cắt dán để nhập một mô hình 3D vào tài liệu của bạn, lệnh Import có thể là kỹ thuật lý tưởng để bạn sử dụng.

Để nhập một đối tượng 3D bằng cách sử dụng lệnh Import, hãy thực hiện các bước sau:

1. Với tài liệu của bạn đang mở, hãy chọn File / Import (CTRL + I) hoặc nhấp nút Import trong Standard Toolbar. Hộp thoại Import xuất hiện.



2. Với hộp thoại Import đang mở (xem hình minh họa dưới đây), hãy chọn 3DMF - 3D Model từ menu xổ xuống Files of Type. Xác định và chọn file 3D model và nhấp nút Import để đến hộp thoại kế tiếp, hộp thoại Import 3D Model (xem hình minh họa ở trang kế tiếp).



1 Cửa sổ 3D View; 2 Công cụ Zoom Camera; 3 Công cụ Slide Camera; 4 Công cụ Rotate Camera; 5 Các chế độ hiển thị 3D

3. Trong hộp thoại Import 3D Model, một cửa sổ xem trước 3D View xuất hiện ở phía bên trái, trong khi các tùy chọn tab xuất hiện ở phía bên phải. Nếu mô hình 3D xuất hiện ngay khi bạn muốn, hãy nhấp OK để đóng hộp thoại và trở lại tài liệu của bạn.
4. Con trỏ hoạt động bây giờ sẽ biến đổi thành một con trỏ nhập tiêu biểu kèm theo tên của file đang được nhập vào - trong trường hợp này là 3D Model. Hãy xác định vị trí trang cho ảnh bằng cách sử dụng thao tác nhấp đơn để ấn định vị trí góc phía trên bên trái, hoặc thao tác nhấp và rê để ấn định các kích thước và đồng thời định tỉ lệ cho ảnh để hoàn tất thao tác nhập.

Sau khi thực hiện xong các bước trên, mô hình 3D của bạn sẽ tự động trở thành đối tượng được chọn trên trang tài liệu và sẽ xuất hiện giống như trong cửa sổ xem trước 3D View. Ngay sau khi một mô hình 3D tồn tại trên trang tài liệu, nó được mô phỏng dưới dạng một đối tượng bitmap, nhưng vẫn giữ lại các đặc tính của nó ở dạng một mô hình 3D.

Thủ thuật *Sau khi mô hình 3D của bạn đã được nhập vào, bạn có thể nhanh chóng trở lại trạng thái xử lý và mở hộp thoại Import 3D Model bằng cách nhấp đúp vào mô hình 3D trên trang tài liệu của bạn.*

Thay đổi các điểm xem và chế độ hiển thị máy ảnh

Trong phần lớn các trường hợp, bạn có thể muốn thay đổi diện mạo của mô hình 3D trước khi nó được đưa đến trang tài liệu CorelDRAW. Có ba công cụ quan trọng giúp bạn thực hiện điều này, chúng tồn tại độc nhất trong hộp thoại Import 3D Model. Chúng cho phép bạn thay đổi độ khuếch đại khung xem, vị trí khung xem, và sự quay của mô hình nhờ sử dụng các công cụ Zoom Camera, Slide Camera, và Rotate Camera.

Cả ba công cụ này cho phép bạn điều khiển máy ảnh (Camera) nghĩa là khoảng cách đến mô hình 3D và góc và tại đó nó được xem - giống như việc điều khiển khung xem của một máy ảnh thật sự. Mỗi công cụ được chọn bằng cách nhấp vào nút liên quan trong hộp thoại. Ngay sau khi được chọn, mọi thao tác xử lý được thực hiện bằng cách sử dụng các thao tác nhấp hoặc nhấp và rê ngay trên mô hình 3D trong cửa sổ xem trước 3D View. Khi mỗi công cụ được chọn, con trỏ thay đổi hình dạng để cho biết hành động đang được thực hiện.

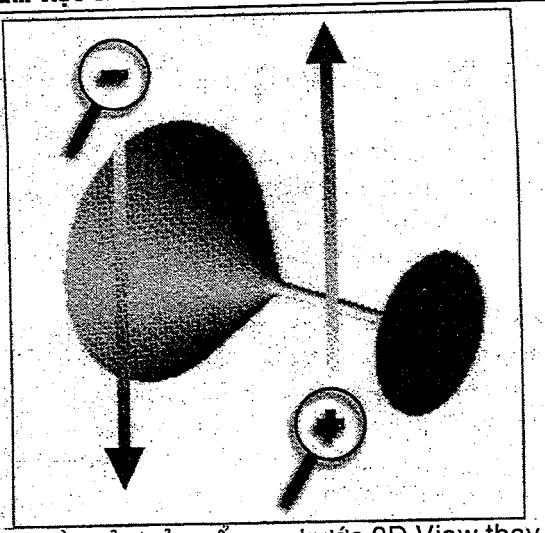
Zoom Camera

Việc sử dụng Zoom Camera cho phép bạn thay đổi độ khuếch đại khung xem của mô hình 3D. Nhưng mục đích sử dụng của nó hơi khác với những gì mà bạn đã quen thuộc. Trước tiên, Zoom Camera cho phép bạn điều khiển mô hình 3D hiển thị nhiều hay ít trong cửa sổ xem trước 3D View, và sau cùng là trong hộp biên 3D trên trang tài liệu của bạn. Việc sử dụng Zoom Camera không thật sự thay đổi các số đo chiều rộng và chiều cao của mô hình 3D giống như nó xuất hiện trên trang của bạn.

Để thay đổi Zoom Camera, hãy thực hiện một trong các thao tác sau đây:

- **Phóng lớn** Để tăng độ khuếch đại khung xem và đưa máy ảnh đến gần với mô hình 3D hơn, hãy nhấp nút Zoom Camera và sử dụng thao tác nhấp và rê lên phía trên trong cửa sổ xem trước 3D View của hộp thoại Import 3D Model.
- **Thu nhỏ** Để giảm độ khuếch đại khung xem và di chuyển máy ảnh ra xa mô hình 3D hơn, hãy nhấp nút Zoom Camera và sử dụng thao tác nhấp và rê xuống phía dưới trong cửa sổ 3D View của hộp thoại Import 3D Model.

Kết quả của việc nhấp và rê công cụ Zoom Camera trong cửa sổ Preview được minh họa trong hình dưới đây. Hãy nhấp và rê lên phía trên để tăng độ khuếch đại; nhấp và rê xuống phía dưới để giảm độ khuếch đại.

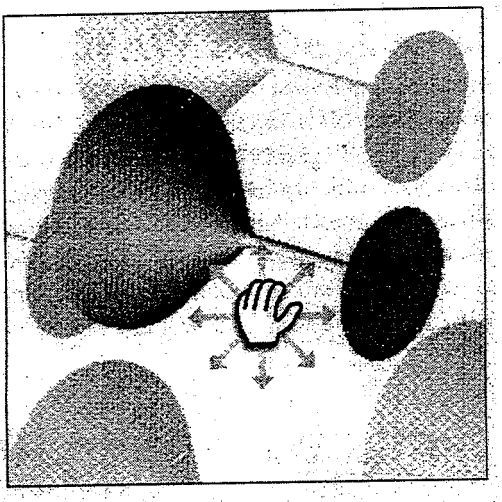


Các khung viền của cửa sổ xem trước 3D View thay thế cho hộp biên bao quanh mô hình 3D khi nó xuất hiện trên trang tài liệu của bạn. Vì việc thay đổi độ khuếch đại khung xem của mô hình 3D với công cụ Zoom Camera chỉ điều khiển sự thay đổi độ phóng đại của máy ảnh, nên kích cỡ thực sự của hộp biên vẫn không đổi. Điều này có nghĩa rằng việc tăng hay giảm độ khuếch đại chỉ làm thay đổi phần mô hình 3D hiển thị trong hộp biên của nó. Việc thu cận ảnh có thể làm cho hộp biên sáng các mép của mô hình 3D, trong khi việc giảm độ khuếch đại khung xem có thể làm cho mô hình 3D xuất hiện rất nhỏ so với hộp biên của nó.

Slide Camera

Việc sử dụng công cụ Slide Camera cho phép bạn di chuyển mô hình 3D lên phía trên, xuống dưới, hoặc sang phải theo bất kỳ hướng nào trong cửa sổ xem trước Import 3D Model, mà đến lượt nó sẽ làm cho khung xem trong hộp biên 3D model trên trang tài liệu thay đổi ngay sau khi hộp thoại được đóng. Slide Camera giống như con trỏ có dạng bàn tay của Pan Tool và được sử dụng theo cách tương tự. Việc nhấp và rê theo bất kỳ hướng nào trực tiếp trong cửa sổ xem trước 3D View sẽ di chuyển vị trí máy ảnh. Việc nhấn giữ CTRL trước khi nhấp và rê theo bất kỳ hướng nào sẽ cho phép bạn tạo sự

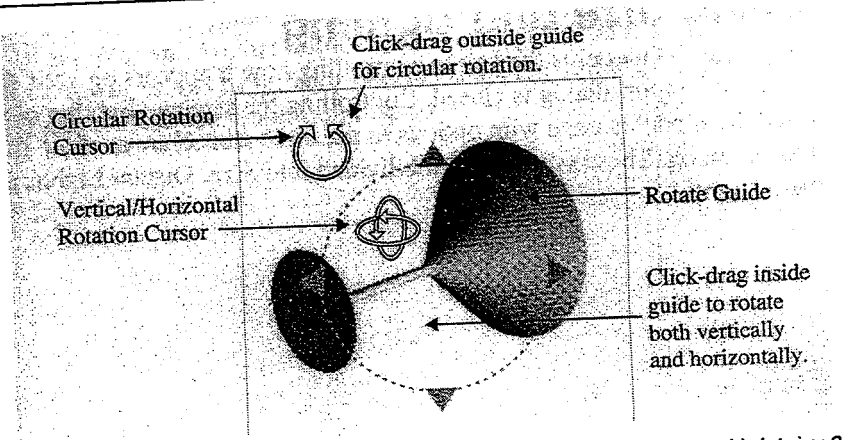
chuyển động trượt theo chiều dọc hay chiều ngang, như minh họa dưới đây:



Rotate Camera

Công cụ Rotate Camera có liên quan nhiều hơn so với hai công cụ còn lại trong hộp thoại Import 3D Model. Khi được chọn, công cụ này cho phép bạn quay máy ảnh xung quanh mô hình 3D trong khi tất cả các trạng thái khác vẫn không thay đổi - bao gồm cả các điểm chiếu sáng tương ứng. Trong khi đang ở trong chế độ quay, một đường hướng dẫn hình tròn xuất hiện xung quanh mô hình 3D, và con trỏ thay đổi sang dạng con trỏ quay tiêu biểu trong cửa sổ xem 3D View.

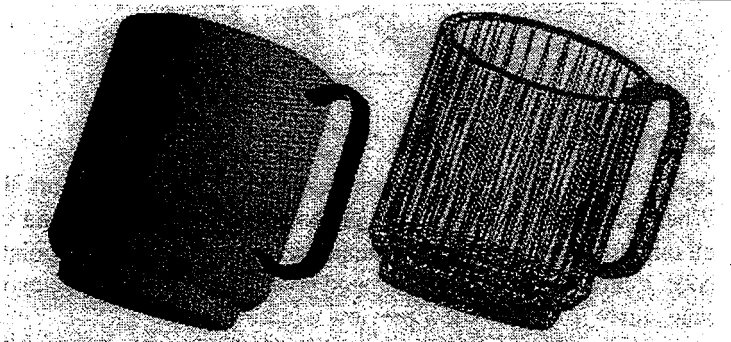
Con trỏ này có hai dạng khác nhau, phụ thuộc vào nơi nó được định vị liên quan đến các đường hướng dẫn quay. Khi đang ở trong các đường hướng dẫn, con trỏ của công cụ Rotate Camera cho phép bạn áp dụng sự quay đồng thời theo chiều dọc và chiều ngang. Trong khi nằm ở ngoài các đường hướng dẫn trong cửa sổ xem trước 3D View, nó cho phép bạn quay mô hình 3D theo dạng hình tròn, như minh họa dưới đây:



1 Con trỏ quay theo chiều ngang hoặc chiều dọc; 2 Con trỏ quay theo hình tròn; 3 Nhấp và rê phía ngoài đường hướng dẫn để quay theo dạng hình tròn.; 4 Đường hướng dẫn quay; 5 Nhấp và rê bên trong đường hướng dẫn để quay đồng thời theo chiều dọc và chiều ngang.

Chọn chế độ hiển thị QuickDRAW 3D

Bạn có thể điều khiển cách xem trước và hiển thị mô hình 3D bằng cách chọn QuickDRAW 3D Interactive hoặc QuickDRAW 3D Wireframe từ menu xổ xuống trong hộp thoại Import 3D Model. Chế độ QuickDRAW 3D Wireframe cho phép bạn hiển thị mô hình 3D một cách nhanh chóng trong khung xem Wireframe tiêu biểu với tất cả các đối tượng được mô phỏng chỉ ở dạng đường nét ngoài của chúng. Bất kỳ ánh sáng, màu sắc, chiều sâu, bóng tô, và các bề mặt sẽ được loại bỏ ra khỏi chế độ hiển thị này, làm cho nó trở thành phương pháp nhanh hơn trong hai phương pháp, như minh họa dưới đây. Để hiển thị toàn bộ ánh sáng, bóng tô, và các kết cấu bề mặt, hãy chọn chế độ QuickDRAW 3D Interactive (mặc định).



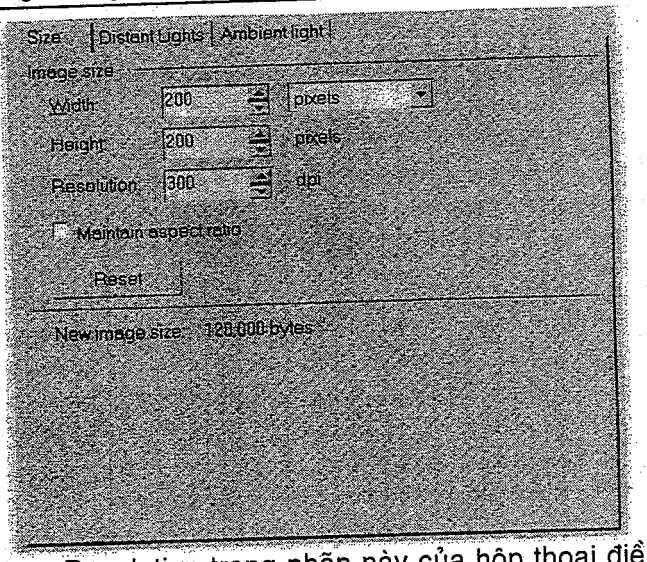
QuickDRAW 3D Interactive QuickDRAW 3D Wireframe

Điều khiển kích cỡ và ánh sáng

Việc chiếu sáng mô hình 3D là phần chính yếu trong việc điều khiển cách nó xuất hiện trên trang tài liệu sau khi đóng hộp thoại Import. Việc điều khiển kích cỡ và ánh sáng của mô hình 3D mà bạn đã nhập vào được thực hiện với các tùy chọn nằm trong ba vùng đã được ghi nhãn trong hộp thoại Import 3D Model. Các tùy chọn này được chia thành Size, Distant Lights, và Ambient Light.

Xác lập các tùy chọn Size

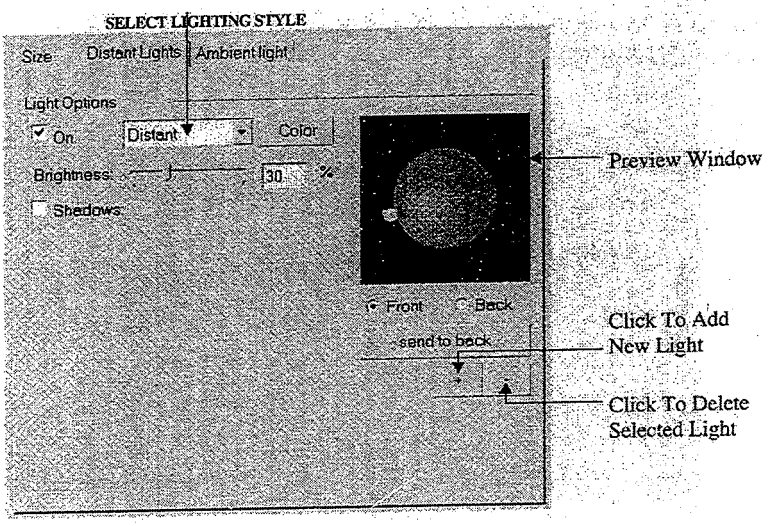
Nhãn Size của hộp thoại, như minh họa dưới đây, chứa các tùy chọn để điều khiển Width, Height, và Resolution của mô hình 3D. Các giá trị Width và Height có thể được xác lập một cách độc lập (mặc định) hoặc cùng với nhau (trong khi tùy chọn Maintain Aspect Ratio được chọn) theo bất kỳ đơn vị đo nào mà bạn chọn. Theo mặc định, các kích thước được xác lập theo đơn vị pixel. Bất kể giá trị Width và Height nào mà bạn đã nhập vào, việc nhấp nút Reset trong hộp thoại này sẽ trả kích cỡ ảnh trở về các giá trị ban đầu của nó.



Tùy chọn Resolution trong nhãn này của hộp thoại điều khiển chất lượng mô phỏng sau cùng của mô hình 3D. Độ phân giải được tính theo đơn vị dpi (dots per inch) và có thể được xác lập trong dãy từ 10 đến 600 dpi. Các giá trị càng cao thì ảnh mô phỏng càng chi tiết trong mô hình 3D sau cùng, các giá trị thấp hơn sẽ có hiệu ứng ngược lại. Theo mặc định, Resolution được xác lập là 72 dpi, là độ phân giải tiêu biểu đối với sự hiển thị trên màn hình.

Distant Lights

Việc nhấp vào nhãn Distant Lights của hộp thoại Import 3D Model sẽ hiển thị các đặc tính ánh sáng, bao gồm một mẫu ánh sáng của mô hình 3D, một menu xổ xuống để chọn kiểu ánh sáng, các nút Add Light và Delete Light:



1 Chọn kiểu ánh sáng; 2 Cửa sổ Preview; 3 Nhấp để bổ sung ánh sáng mới; 4 Nhấp để xóa ánh sáng được chọn

Theo mặc định, không có ánh sáng nào được tạo khi một mô hình 3D được nhập vào lần đầu tiên. Để tạo sự tỏa sáng trên mô hình 3D, trước tiên bạn phải tạo một nguồn sáng mới. Để thực hiện điều này, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Nhấp nút Add Light ở phía dưới mẫu xem trước trong nhãn Distant Lights, theo sau nó là một ánh sáng sẽ được hiển thị và được chọn tự động. Theo mặc định, ánh sáng được xác lập sang màu trắng với giá trị Brightness là 30% và được đặt trước mô hình 3D ở vùng phía dưới bên trái như được biểu thị trong cửa sổ xem trước. Mặc dù ánh sáng xuất hiện ở dạng màu vàng, nhưng màu này chỉ cho biết rằng nó là một nguồn sáng và không ảnh hưởng đến màu của ánh sáng.
2. Sử dụng thao tác nhấp và rê trong cửa sổ xem trước của nhãn Distant Lights, di chuyển ánh sáng liên quan với hình cầu tiêu biểu. Lưu ý rằng điểm tập trung của ánh sáng đang được tạo trên mô hình 3D thay đổi khi ánh sáng được di chuyển, và các

hiệu ứng ánh sáng trên mô hình 3D trong cửa sổ xem trước 3D View của hộp thoại ngay lập tức phản ánh điều này.

3. Thử nghiệm bằng cách thay đổi màu ánh sáng của Distant Light bằng cách nhấp vào bộ chọn Color và chọn nhiều màu khác nhau, thực hiện điều chỉnh bộ trượt Brightness. Lưu ý khi bạn thực hiện điều này, cả hai cửa sổ xem trước Distant Lights và 3D View sẽ phản ánh sự thay đổi.

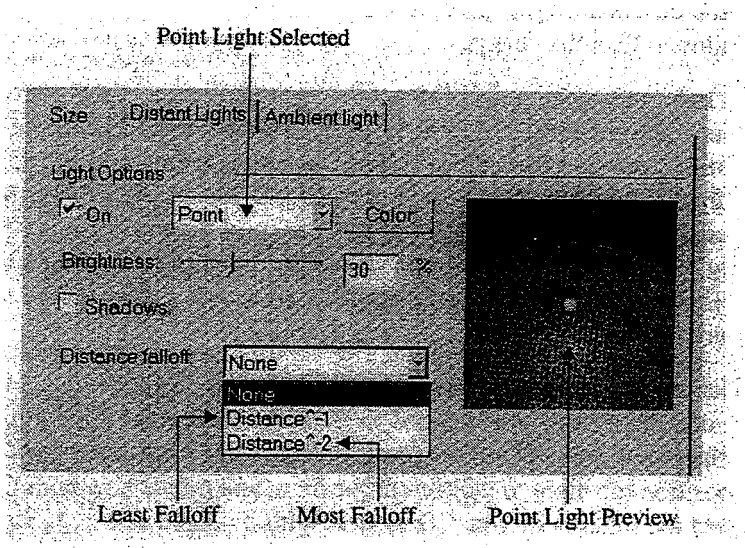
4. Nhấp và rê để định vị ánh sáng ở phía trước và ở tâm của hình cầu tiêu biểu, và nhấp nút Back. Lưu ý rằng mẫu ánh sáng trong cửa sổ xem trước đã được thay đổi để hiển thị khung xem của đối tượng 3D kể từ phía sau của mô hình 3D. Điều này sẽ cung cấp cho bạn một cách để đạt được một khung xem ánh sáng theo phía ngược lại của mô hình, vì ánh sáng chỉ có thể được định vị một cách tương tác xung quanh phần phía trước của đối tượng trong những trường hợp tiêu biểu. Nhấp tùy chọn Front ở phía dưới cửa sổ xem trước để đưa khung xem trở về mặt trước của mô hình 3D.

5. Nhấp nút Add Light một lần nữa để tạo một nguồn sáng mới. Theo mặc định, một ánh sáng mới được bổ sung vào cùng vị trí với ánh sáng hiện hành trong cửa sổ xem trước và được chọn một cách tự động. Sử dụng thao tác nhấp và rê để định vị lại ánh sáng này tại một vị trí khác và lưu ý cách cả hai ánh sáng ảnh hưởng đến sự chiếu sáng của mô hình 3D. Với ánh sáng này được chọn, hãy nhấp vào nút Delete Light. Ánh sáng ngay lập tức sẽ được xóa.

Nhãn Distant Light có các tùy chọn ánh sáng thay đổi phụ thuộc vào loại ánh sáng được chọn. Khi chọn một loại ánh sáng từ menu xổ xuống, bạn có thể chỉ định Distant, Spot, hoặc Point. Mỗi loại ánh sáng này tạo nên một loại ánh sáng khác trên mô hình 3D, nhưng chỉ một loại có thể được chọn và được sử dụng một lần. Mặc dù bạn có thể chỉ định nhiều Distant Lights, bạn chỉ có thể chỉ định một Spot Light hoặc Point Light một lần.

Thủ thuật *Để Point Lights hoặc Spot Lights tồn tại, trước tiên bạn phải bổ sung một nguồn Distant Light bằng cách nhấp nút Add Light trong nhãn Distant Lights của hộp thoại Import 3D Model. Nếu không có nguồn ánh sáng nào được tạo dưới dạng Distant Lights, cả hai kiểu Spot Light và Point Light sẽ không có sẵn.*

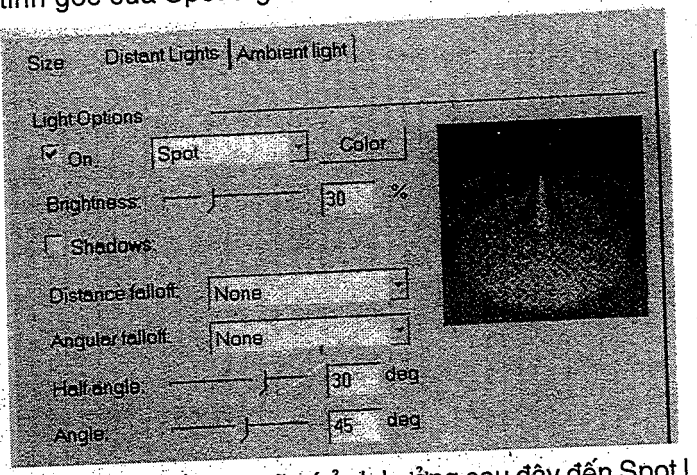
Việc chỉ định Distant Lights dưới dạng Spot Light hoặc Point Lights cho phép bạn điều khiển Light Color và Brightness, nhưng ngoài ra nó còn có chức năng điều khiển Distance Falloff ở dạng một menu xổ xuống. Tùy chọn này có hai biến ánh sáng cho phép bạn điều khiển cách ánh sáng đang được tạo giảm dần trước khi chiếu sáng một điểm trên mô hình 3D. Hãy chọn hoặc None (nghĩa là không có sự giảm khoảng cách nào được áp dụng), Distance 1 (sự giảm khoảng cách ít nhất), hoặc Distance 2 (sự giảm khoảng cách nhiều nhất):



1 Point Light được chọn; 2 Sự giảm khoảng cách ít nhất; 3 Sự giảm khoảng cách nhiều nhất; 4 Cửa sổ xem trước Point Light

Thủ thuật *Việc kích hoạt tùy chọn Shadow trong nhãn Distant Lights của hộp thoại Import 3D Model sẽ tạo ra các bóng mà tại đó nhiều đối tượng tồn tại trong mô hình 3D.*

Giống như Point Lights, việc chỉ định Distant Lights dưới dạng Spot Lights trong menu xổ xuống, như minh họa dưới đây, cũng cung cấp các tùy chọn Color, Brightness, và Distant Falloff, nhưng có thêm ba tuỳ chọn nữa để điều khiển sự giảm khoảng cách và các đặc tính góc của Spot Light.



Việc thay đổi các biến này sẽ có ảnh hưởng sau đây đến Spot Light:

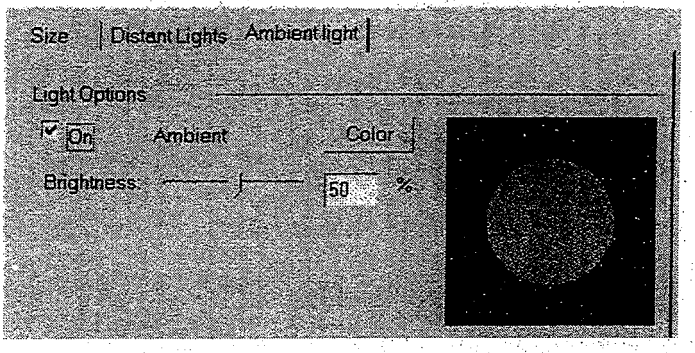
Angular Falloff Giá trị này tiêu biểu cho tỉ lệ mà tại đó ánh sáng góc đang được tạo bởi các bóng mờ của đối tượng Spot Light. Menu xổ xuống Angular Falloff có bốn tùy chọn: None và các giá trị Preset dành cho Linear, Exponential, và Cosine.

Half Angle / Angle Angular Falloff của Spot Lighting cũng có chứa các tùy chọn để xác lập ánh sáng bằng cách sử dụng sự điều khiển bộ trượt Half Angle and Angle. Với sự phức tạp của đặc tính này và các biến hầu như không giới hạn, bạn có thể muốn thử nghiệm các tùy chọn Angle Falloff trước khi áp dụng chúng cho các đối tượng Spot Light.

Thủ thuật *Với Distant Lights được bổ sung và được tạo dưới dạng Distant, Point, hay Spot Lights, việc nhấp vào tùy chọn On không hoạt động sẽ tắt tất cả Distant Lights, trong khi vẫn giữ lại các xác lập của chúng. Nếu bạn đang sử dụng Distant Lights kết hợp với Ambient Lights và đang thử nghiệm với các xác lập được thử nghiệm, tùy chọn này chắc chắn sẽ giúp ích cho bạn.*

Ambient Lights

Việc điều khiển Ambient Lights ít phức tạp hơn nhiều so với việc tạo và điều khiển Distant Lights chuyên biệt. Ambient là một kiểu gián tiếp của ánh sáng và áp dụng một giá trị ánh sáng chẵn cho tất cả các vùng của mô hình 3D. Thật ra, loại ánh sáng này hầu như có hiệu ứng giống như việc thay đổi cường độ của các ảnh bitmap màu. Để truy cập các tùy chọn này, hãy nhấp vào nhãn Ambient Light của hộp thoại Import 3D Model:



Theo mặc định, khi một mô hình 3D mới xuất hiện trong hộp thoại 3D Model, Ambient Light được xác lập là On, sử dụng màu ánh sáng là màu trắng với xác lập Brightness là 20%. Cửa sổ xem trước sẽ cho biết cấp độ ánh sáng được áp dụng nhờ sử dụng một hình cầu tiêu biểu làm đối tượng. Trong phần lớn các trường hợp, các đặc tính Ambient Lighting mặc định cung cấp một giá trị tối thiểu để chiếu sáng mô hình 3D. Khi sử dụng chỉ Ambient Lighting (và Distant Lights không được xác lập là On), bạn có thể nhận thấy rằng việc tăng giá trị này lên ít nhất 50% sẽ chiếu sáng nhiều chi tiết hơn trong mô hình 3D.



Làm việc với các hình ảnh kỹ thuật số

Chương 23 CorelDRAW 10

SỬ DỤNG CÁC LỆNH BITMAP

Lúc phải tạo các tài liệu được in hoặc các tài liệu Web, bạn có ba phương thức cơ bản để chuyển tải ý tưởng: đó là text, các hình đồ họa và các ảnh kỹ thuật số cũng như các tranh ảnh. Thông thường chúng ta không phải dùng một lúc tất cả ba phương thức trên. Mặc dù bộ CorelDRAW 10 có đưa vào PHOTO-PAINT 10 để xử lý ảnh điểm của một bitmap, nhưng bạn thường muốn kết hợp các hình ảnh bitmap trực tiếp vào các tài liệu CorelDRAW 10. CorelDRAW 10 có đưa vào nhiều tùy chọn để thay đổi các tính chất và các tính năng điều khiển hình ảnh nhằm xử lý các bitmap đặc biệt. Trong chương này, chúng ta sẽ khám phá chính xác cách sử dụng chúng.

Một bitmap thì không phải là một đối tượng vector

Mặc dù bộ trình ứng dụng CorelDRAW 10 có chứa PHOTO-PAINT 10, bạn cũng cần phải kết hợp các hình ảnh kỹ thuật số trực tiếp vào các tài liệu của mình. CorelDRAW 10 có trình bày một mảng các tùy chọn và các tính năng điều khiển hình ảnh để xử lý và điều chỉnh các hình ảnh kỹ thuật số trực tiếp trong các hình ảnh vector mà bạn đã tạo ra. Các bitmap có thể được xử lý, được tạo dạng, được biến đổi, và được trang trí với các hiệu ứng bitmap.

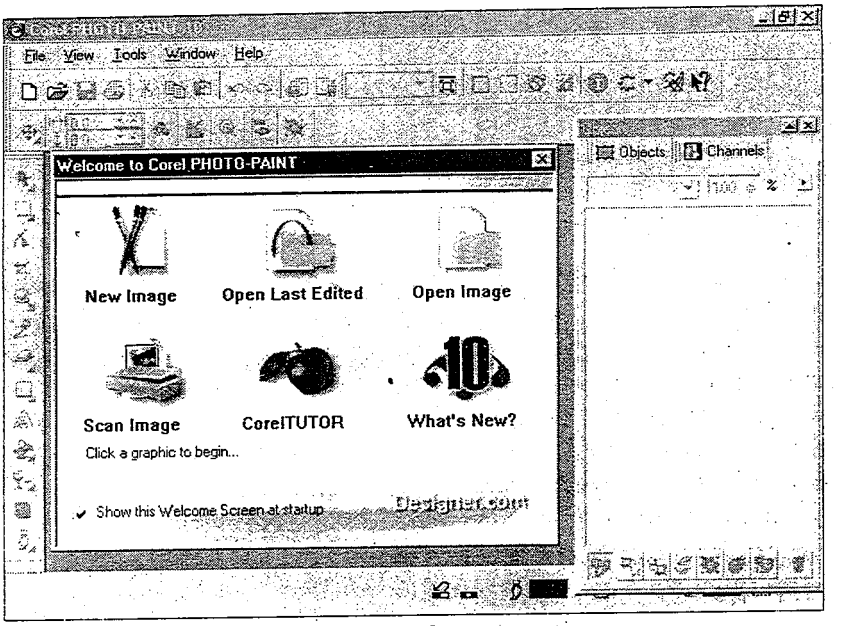
Các tính chất của các hình ảnh kỹ thuật số - hoặc các bitmap, như chúng thường được gọi - khác với những tính chất của các đối tượng text hoặc vector. Các bitmap có chứa các tính chất chẳng hạn như kích thước hoặc kích cỡ về thể hình, độ phân giải, và số màu, y hệt như các đối tượng vector, nhưng thành phần của chúng lại đặt cơ sở trên các ảnh điểm (pixel). Các pixel về mặt cơ bản là các bit thông tin được sắp xếp theo một mẫu tương tự như lưới cố

định. Những bit thông tin này thường là có dạng hình chữ nhật. Màu và tính chất tần suất của chúng mô phỏng và xác định độ sâu cũng như chất lượng của các hình ảnh mà bạn sẽ xem thấy lúc chúng được hiển thị và được in ra.

Các nguồn tài nguyên bitmap của CorelDRAW 10

Mặc dầu bạn không thể chỉnh sửa thật sự các hình ảnh bitmap theo từng pixel một cách trực tiếp trong CorelDRAW 10, nhưng bạn có thể thực hiện điều đó ở bất cứ nội dung nào khác. Bên cạnh khả năng ứng dụng một loạt các hiệu ứng lớn lao cho các hình ảnh bitmap, bạn cũng có thể thực hiện các lệnh có liên quan đến đối tượng, chẳng hạn như định tỷ lệ, làm lệch, và biến đổi hoặc làm việc về diện mạo của bitmap bằng các ứng dụng màu, mặt nạ, và các lệnh cắt tỉa. Xét về mặt ý tưởng, thì bất cứ việc chỉnh sửa các pixel của các hình ảnh bitmap vốn xuất phát từ các nguồn bên ngoài đều nên được thực hiện trước khi bitmap được đưa vào trong trang tài liệu của CorelDRAW. Đây là lý do để có PHOTO-PAINT 10.

Thủ Thuật *Để chỉnh sửa một hình ảnh bitmap đã được chọn ở mức pixel trong khi hình ảnh đó nằm bên trong trang tài liệu, hãy khởi động PHOTO-PAINT 10 bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar qua việc nhấp nút Edit Bitmap. Một khi việc chỉnh sửa của bạn đã hoàn thành, bằng cách đóng PHOTO-PAINT 10 bạn sẽ trở về với trang tài liệu và bitmap mới được chỉnh sửa.*



Nhập các bitmap vào tài liệu của bạn

CorelDRAW 10 có chứa một loạt các bộ lọc bitmap quan trọng. Mặc dù các lệnh Import chi tiết được thảo luận trong chương 26, ở đây có một loạt các tùy chọn nhập để ứng dụng một các đặc biệt vào các bitmap, và bạn có thể thấy chúng rất ích lợi khi bạn xử lý các bitmap thường xuyên. Bảng 23.1 liệt kê một loạt các dạng bitmap phổ biến nhất mà bạn có thể nhập vào tài liệu CorelDRAW 10 của mình.

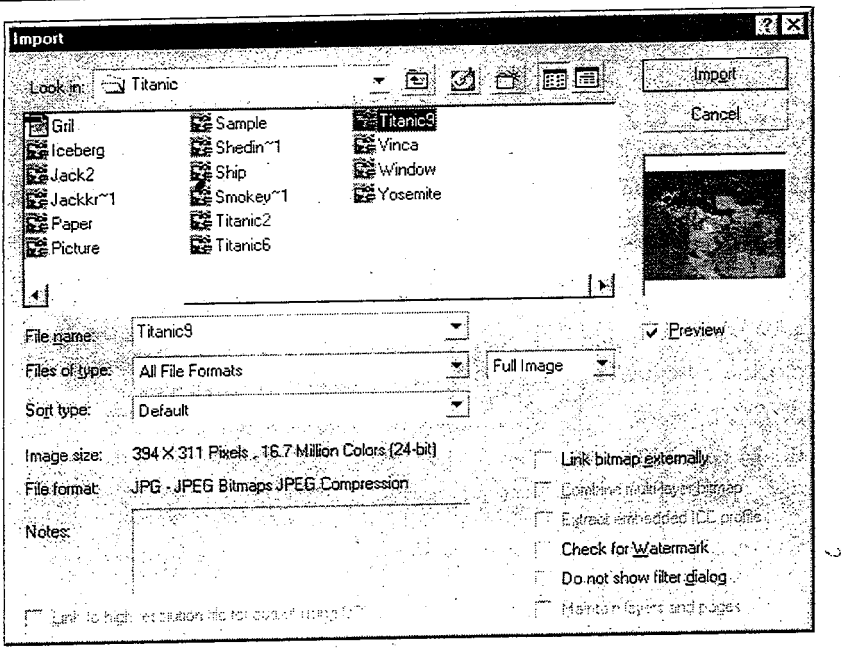
Kiểu bitmap	Phần mở rộng tên file
WordPerfect graphic bitmap	PG
Windows bitmap	DIB/RLE
Windows bitmap	BMP
Wavelet compressed bitmap	WVL
TIFF bitmap	TIF
Targa bitmap	TGA

Scitex CT bitmap	SCT, CT
RIFF - Corel Painter 5/6	TIF
Portable Network Graphic	PNG
PC Paintbrush bitmap	PCX
OS/2 bitmap	BMP
MACPaint bitmap	MAC
Macintosh PICT	PCT
Lotus Pic	PIC
Kodak PhotoCD bitmap	FPX
JPEG bitmap	JPG (plus JFF và JFT)
GEM paint file	IMG
Computer graphics metafile	CGM
CompuServe bitmap	GIF
CALS compressed bitmap	CAL
Adobe Portable Document File	PDF
Adobe Photoshop	PSD

Bảng 23.1 *Các Kiểu bitmap có thể được nhập vào CorelDRAW 10*

Việc nhập một bitmap từ một nguồn bên ngoài vào trang tài liệu của bạn là một hoạt động tương đối thuần thục. Để thực hiện điều đó, hãy tuân theo các bước sau đây:

1. Chọn File/Import (CTRL+I) hoặc nhấp nút Import trên Standard Toolbar để mở hộp thoại Import (xem hình 23.1).
2. Chọn dạng bitmap trên hình ảnh của bạn từ menu Files of Type hoặc để lại mục chọn menu ở All Files (*.*). Theo mặc định, hộp thoại Import được cài đặt để nhập Full Image. Nếu việc cắt tỉa và giải quyết hình ảnh mà bạn đang nhập là đúng với mục đích của mình, hãy nhấp lên nút Import để tiến hành hoạt động này. Còn nếu không, hãy tiến hành bước kế tiếp.

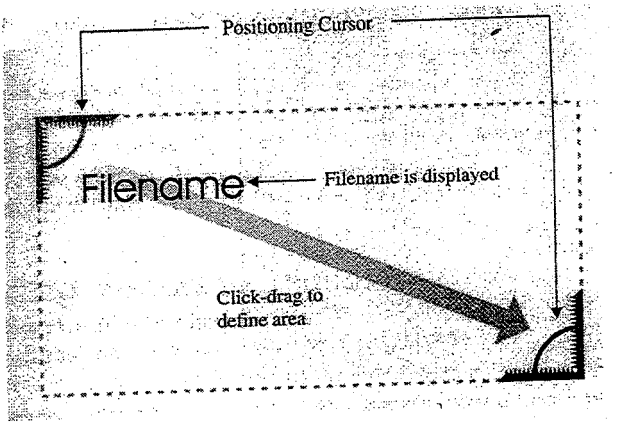


Hình 23.1 Các tùy chọn của hộp thoại Import giúp bạn định vị trí và chọn hình ảnh bitmap để nhập vào trang tài liệu của mình.

3. Để thay đổi hình ảnh trước khi đưa nó vào tài liệu, hãy chọn Crop hoặc Resample từ menu xổ xuống. Việc chọn mỗi một tùy chọn trên đây sẽ mở ra một hộp thoại bổ sung qua đó trình bày cho bạn các tùy chọn chuyên sâu hơn. Sau khi bạn chọn hoặc tùy chọn Crop hoặc tùy chọn Resample, hãy nhấp lên nút Import để đóng hộp thoại và trở về với tài liệu CorelDRAW 10 của mình.

Sau khi hộp thoại Import đóng, cursor của bạn sẽ tự động thay đổi sang một cursor định cỡ và định vị đặc biệt. Dạng cursor đặc biệt này có hai chức năng đáng kể. Nó giúp cho bạn chỉ định góc bên trái phía trên của bitmap mới bằng cách sử dụng thao tác nhấp đơn, trong khi nhập hình ảnh trên trang tài liệu của bạn dưới dạng được thiết kế từ ban đầu. Nó cũng giúp bạn chỉ định một chiều rộng

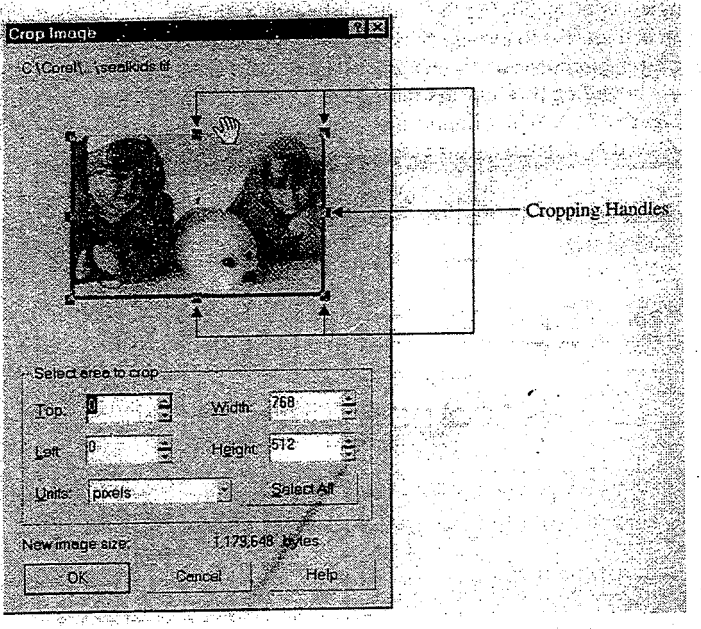
và chiều sâu dành cho hình ảnh được nhập bằng cách sử dụng thao tác nhấp và rê như bạn đã vẽ một hình chữ nhật tiêu biểu. Sau khi chỉ định chiều rộng và chiều sâu bằng thao tác nhấp và rê, thì hình ảnh bitmap được nhập vào gần khít khao với vùng được xác định cùng với việc bảo quản được tỷ lệ gốc của hình ảnh. Khi bạn rê thì cursor chuyển đổi và một chế độ xem trước hộp biên của hình ảnh sẽ xuất hiện để chỉ ra kích thước và vị trí của hình ảnh (xem hình 23.2). Trong khi đang nhập, tên file gốc được hiển thị bên cạnh cursor trước khi vị trí này được xác định.



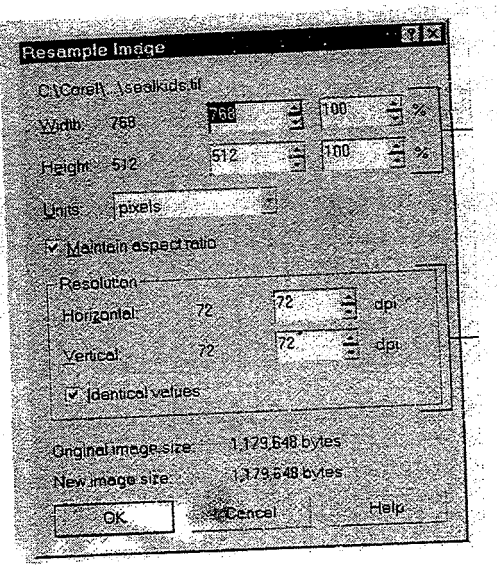
Hình 23.2 Việc sử dụng thao tác nhấp và rê trong khi định vị trí một hình ảnh được nhập giúp cho bạn chỉ định một chiều rộng và chiều cao mới dành cho bitmap của mình.

Trong suốt tiến trình nhập, việc chọn tùy chọn Crop hoặc Resample làm cho các hộp thoại khác xuất hiện trước khi file được nhập vào. Mỗi hộp thoại cung cấp các tùy chọn bổ sung riêng. Việc chọn Crop cho phép bạn chỉ định phần ảnh cần nhập bằng cách sử dụng các núm cắt tỉa (xem hình 23.3). Việc chọn Resample cho phép bạn thay đổi kích cỡ hay độ phân giải của bitmap được nhập vào (xem hình 23.4). Trong mỗi trường hợp, ảnh bitmap gốc vẫn không bị ảnh hưởng, nghĩa là bitmap mà bạn đang nhập vào thật ra là một bản sao.

Ghi chú *Việc chọn tùy chọn Link Bitmap Externally trong hộp thoại Import làm cho các tùy chọn Crop và Resample trở nên không có sẵn.*



Hình 23.3 Việc chọn Crop trong hộp thoại Import làm cho hộp thoại bổ sung này xuất hiện, cho phép bạn chỉ định phần bitmap nào mà bạn muốn nhập.



1. Kích cỡ 2. Độ phân giải

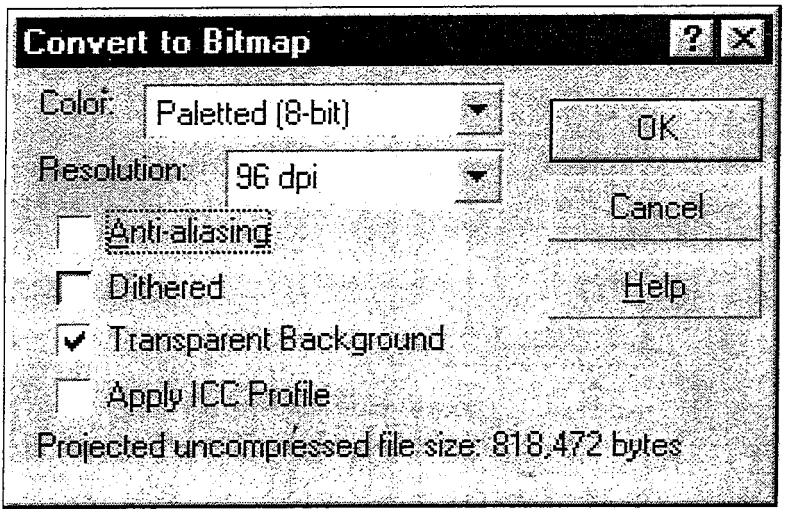
Hình 23.4 Việc chọn Resample trong suốt quá trình nhập sẽ mở hộp thoại này, cho phép bạn thay đổi các kích thước và độ phân giải của bitmap được nhập vào.

Thủ Thuật Để nhập nhiều ảnh kỹ thuật số cùng một lần, hãy nhấn giữ SHIFT trong khi nhấp để chọn các file liên tục hay CTRL trong khi nhấp để chọn các file không liên tục trong hộp thoại Import. Đối với các kiểu file khác nhau, hãy xác lập tùy chọn Files of Type là All Files. Khi nhiều file được nhập vào, con trỏ sẽ cho thấy tên của file đang được nhập vào.

Chuyển đổi các ảnh vector sang bitmap

Ngoài khả năng nhập các ảnh trực tiếp từ các nguồn bên ngoài vào tài liệu CorelDRAW 10, bạn có thể chuyển đổi các ảnh vector hiện có sang các ảnh bitmap với lệnh Convert to Bitmap. Lệnh này loại bỏ tất cả các đặc tính vector ra khỏi đối tượng, và chuyển đổi

chúng sang tất cả các đối tượng dựa vào pixel, đối tượng mới có thể được xử lý như là một bitmap kể từ điểm này. Để áp dụng lệnh này với một hay nhiều đối tượng được chọn, hãy chọn Bitmaps/Convert to Bitmap để mở hộp thoại Convert to Bitmap, như minh họa dưới đây.



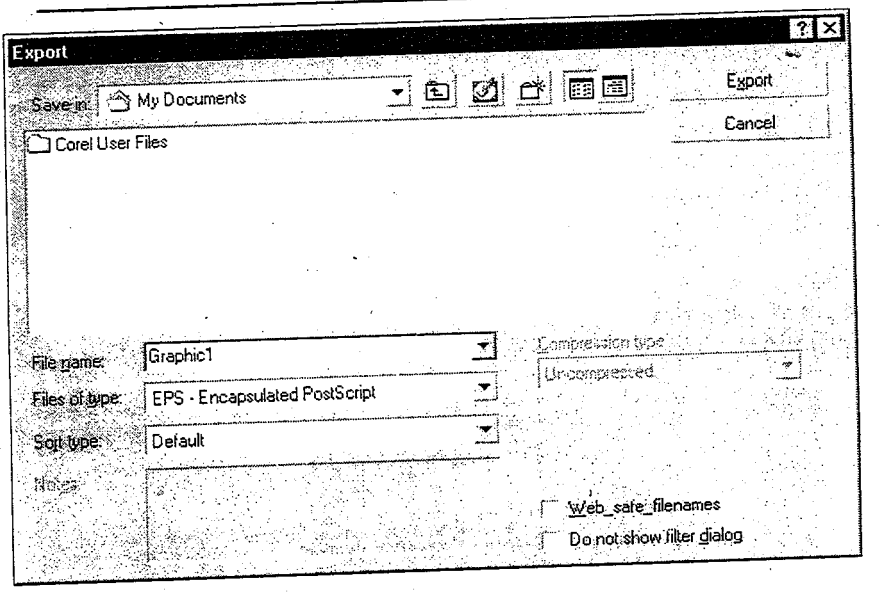
Khi hộp thoại này được mở, bạn sẽ có nhiều mục để chọn, phụ thuộc vào cách bạn thích bitmap mới xuất hiện như thế nào. Hộp thoại Convert to Bitmap cho phép bạn chọn chiều sâu của màu, độ phân giải, hiệu ứng anti-aliasing, và các đặc tính tạo mặt nạ cho màu trong suốt quá trình chuyển đổi. Các hiệu ứng của mỗi xác lập hay tùy chọn trong hộp thoại này sẽ được mô tả dưới đây.

Thủ Thuật *Để biết thêm thông tin về việc nhập các bitmap, hãy xem chương 26.*

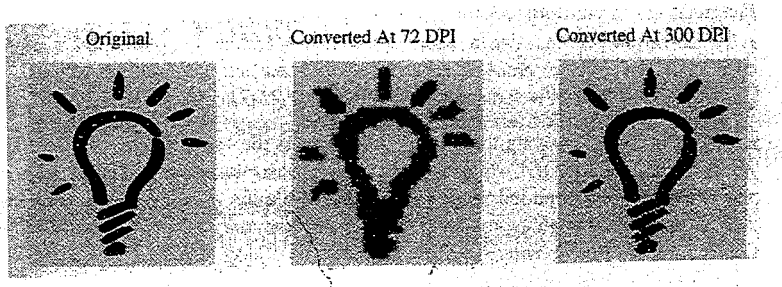
Color Model Trong suốt quá trình chuyển đổi bitmap, bạn có thể chọn mẫu mà mà bạn muốn bitmap của bạn dựa vào mẫu màu đó. Hãy chọn bất kỳ một trong các mẫu màu được hỗ trợ trong CorelDRAW 10: Black and White (1-bit), 16 Colors (4-bit), Grayscale (8-bit), Paletted (8-bit), RGB (24-bit), hoặc CMYK Color (32 bit).

Dithered Tùy chọn Dithered trở nên có sẵn chỉ khi mẫu màu mà bạn chọn là Black and White (1-bit), 16 colors (4-bit), Grayscale (8-bit), hoặc Paletted (8-bit). Việc chọn tùy chọn này sẽ áp dụng một mẫu giống như một bàn cờ hay những đường song song cho bất kỳ bóng hay màu nào trong bitmap được tạo.

Thủ Thuật *Để lưu nhanh một bitmap đã được chọn trong tài liệu của bạn dưới dạng một file riêng và chứa nó ở bên ngoài, hãy nhấp phải vào bitmap, chọn Save Bitmap As từ menu bật lên để mở hộp thoại Export, nhập một tên file, xác lập vị trí và nhấp nút Export để lưu file.*



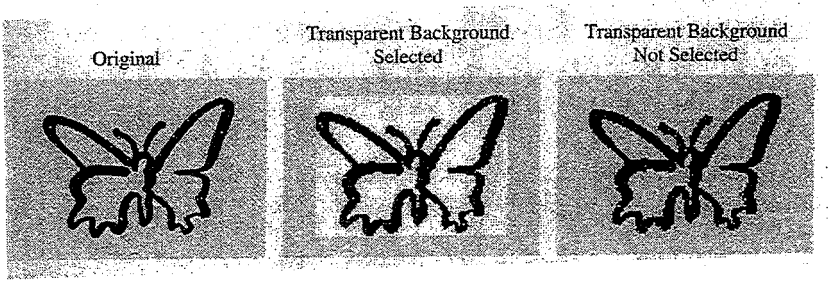
Resolution Chọn một trong các độ phân giải đã được xác lập sẵn cho bitmap mới của bạn, từ 72 dpi đến 300 dpi. Bạn cũng có thể sử dụng một giá trị riêng của bạn bằng cách nhập một giá trị độ phân giải tùy ý vào hộp số. Các giá trị độ phân giải có thể được xác lập giữa 60 và 10.000 dpi. Một cách tiêu biểu, các bitmap được chuẩn bị cho Web đòi hỏi một độ phân giải là 72 dpi, trong khi các bitmap được chuẩn bị để in offset đòi hỏi đến 266 dpi hoặc cao hơn (xem hình 23.5).



1. Ảnh gốc 2. Ảnh đã được chuyển đổi với độ phân giải 72 dpi 3. Ảnh đã được chuyển đổi với độ phân giải 300 dpi.

Hình 23.5 Các đối tượng giống nhau này đã được chuyển đổi sang các bitmap với các độ phân giải khác nhau được chọn trong suốt quá trình chuyển đổi bitmap.

Transparent Background Chọn Transparent Background chỉ khi đối tượng mà bạn đang chuyển đổi sang một bitmap tạo một hình dạng không phải là hình chữ nhật và chỉ khi bạn muốn hình dạng không đều xung quanh các đối tượng trở nên trong suốt. Việc chọn tùy chọn này có tác dụng áp dụng một "mặt nạ mềm" cho bitmap được tạo. Nó cho phép các đối tượng được xếp bên dưới hiển thị xuyên qua các mép không đều. Việc không chọn tùy chọn này sẽ tạo ra một hộp biên hình chữ nhật tiêu biểu xung quanh các đối tượng được chuyển đổi (xem hình 23.6).



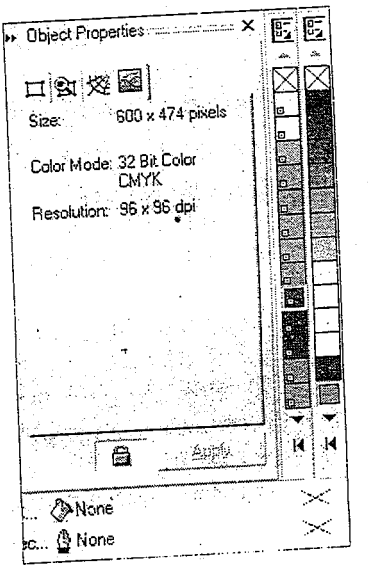
1. Ảnh gốc 2. Transparent Background được chọn 3. Transparent Background không được chọn

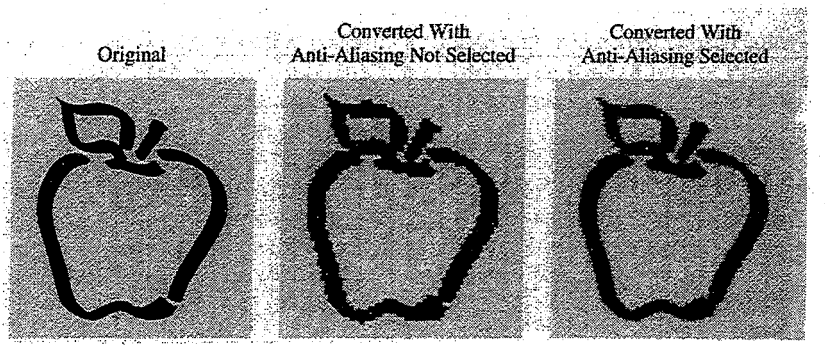
Hình 23.6 Đối tượng có hình dạng không đều này được xếp ở phía trước một nền màu và được chuyển đổi sang một bitmap ở độ phân giải thấp với Transparent Background được chọn và không được chọn.

Anti-aliasing Việc chọn tùy chọn Anti-aliasing cho phép bạn tạo bitmap với một hiệu ứng "nhẵn". Anti-aliasing làm cho các vùng mà tại đó các màu kế nhau trong các đối tượng tiếp xúc với nhau xuất hiện ở dạng nhẵn hơn, nghĩa là sự chuyển tiếp giữa hai hay nhiều màu ít thô hơn. Khi tùy chọn này không được chọn, các mép của các bitmap được tạo xuất hiện ở dạng hình răng cưa trên các mép cong hay nhọn - đặc biệt là tại các độ phân giải thấp (xem hình 23.7).

Apply ICC Profile Việc chọn tùy chọn này kết hợp với các tính năng hay các điểm hạn chế của ICC (International Color Concortium) Color Profile đang được tạo để được nhúng vào bitmap vừa mới được tạo.

CorelDRAW 10 cho phép bạn xem thông tin tóm tắt về bất kỳ đối tượng bitmap nào trên trang tài liệu của bạn nhờ sử dụng hộp thoại Object Properties. Để mở hộp thoại này một cách nhanh chóng, hãy nhấp phải ảnh bitmap của bạn và chọn Properties từ menu bật lên. Nếu nó chưa được chọn, hãy nhấp vào nhãn Bitmap (như minh họa dưới đây) để xem thông tin về kích cỡ, màu sắc, và độ phân giải của bitmap.





1. Ảnh gốc 2. Ảnh đã được chuyển đổi với Anti-aliasing không được chọn 3. Ảnh đã được chuyển đổi với Anti-aliasing được chọn

Hình 23.7 Các đối tượng này đã được chuyển đổi sang một ảnh bitmap ở độ phân giải 72 dpi và được phóng lớn khoảng 200% với Anti-aliasing được chọn và không được chọn.

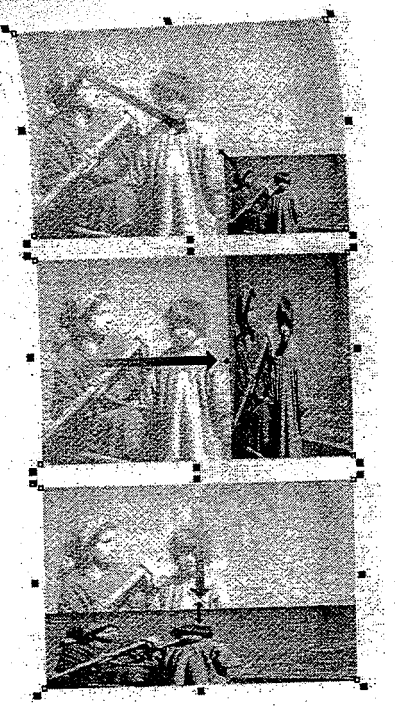
Biến đổi các bitmap

Tất cả các bitmap trên trang tài liệu CorelDRAW của bạn có thể được xử lý theo cách giống như các đối tượng khác, bạn có thể định tỷ lệ và làm nghiêng một đối tượng bitmap một cách tương tác bằng cách sử dụng Pick Tool hoặc thay đổi hình dạng vật lý của nó nhờ sử dụng Shape Tool.

Định tỷ lệ và làm nghiêng các bitmap

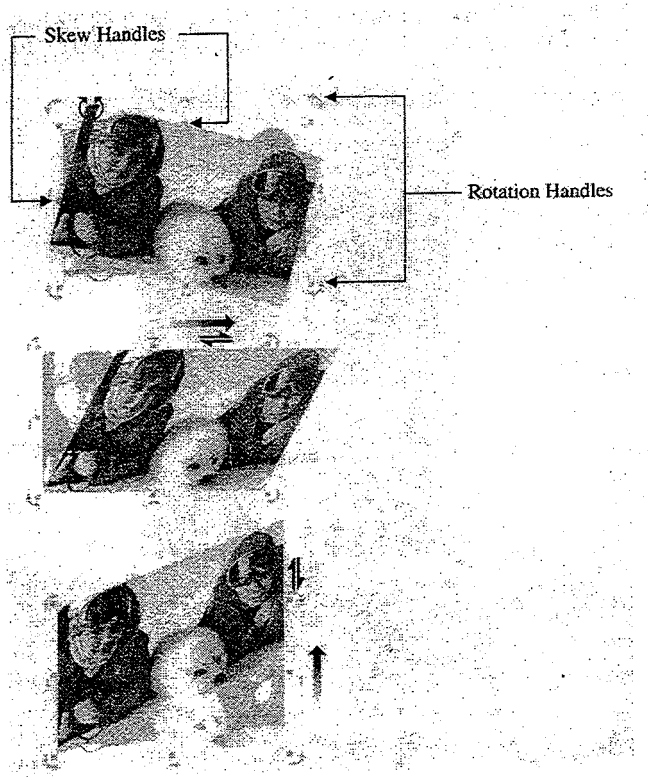
Để định tỷ lệ một bitmap một cách nhanh chóng, hãy nhấp vào nó một lần với Pick Tool và sử dụng thao tác nhấp và rê để rê một trong các núm chọn góc của bitmap để áp dụng việc định theo tỷ lệ, hoặc rê các núm ở cạnh của nó để áp dụng việc định không theo tỷ lệ cho ảnh (xem hình 23.8). Bạn cũng có thể nhập các đơn vị đo trực tiếp vào các hộp số Width và/hoặc Height của Property Bar để áp dụng việc định tỷ lệ theo các số đo chính xác hoặc nhập các giá trị phần trăm vào các hộp tỷ lệ Vertical và/hoặc Horizontal. Khi sử dụng các tùy chọn Property Bar, hãy nhấn ENTER để áp dụng sự

đến đường mà bạn đã chọn.



Hình 23.8 Pick Tool cho phép bạn định bitmap theo tỷ lệ và không theo tỷ lệ.

Để quay hay làm nghiêng một bitmap đã được chọn bằng cách sử dụng Pick Tool, hãy nhấp một lần nữa vào bitmap sau khi chọn nó để kích hoạt các núm quay và nghiêng. Sử dụng thao tác nhấp và rê trên các núm góc để quay bitmap hoặc thay tác nhấp và rê trên các nút đỉnh, đáy, hay cạnh để làm nghiêng bitmap (xem hình 23.9).



1. Các núm nghiêng 2. Các núm quay

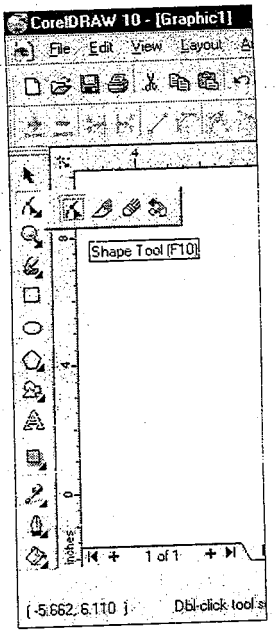
Hình 23.9 Việc nhấp một lần nữa vào bitmap được chọn sẽ làm cho các núm quay và nghiêng trở nên có sẵn để áp dụng các hiệu ứng biến đổi một cách tương tác.

Cắt tỉa một bitmap

Việc cắt tỉa các bitmap trong CorelDRAW 10 được thực hiện bằng cách sử dụng Shape Tool (F10) để rê các nút ở góc của bitmap đường cắt xén. Việc rê các điểm này làm thay đổi hình dạng của đường cắt xén, cho phép bạn ẩn các phần của bitmap khỏi khung xem mà không xóa các pixel.

Để cắt tỉa một bitmap bằng cách thay đổi hình dạng đường cắt xén, hãy thực hiện các bước sau:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy tạo một bitmap trên trang tài liệu thông qua sự chuyển đổi hay nhập.
2. Chọn Shape Tool (F10) từ Toolbox chính và nhấp để chọn bitmap. Lưu ý bốn nút ở góc xuất hiện xung quanh đường nét ngoài của ảnh.

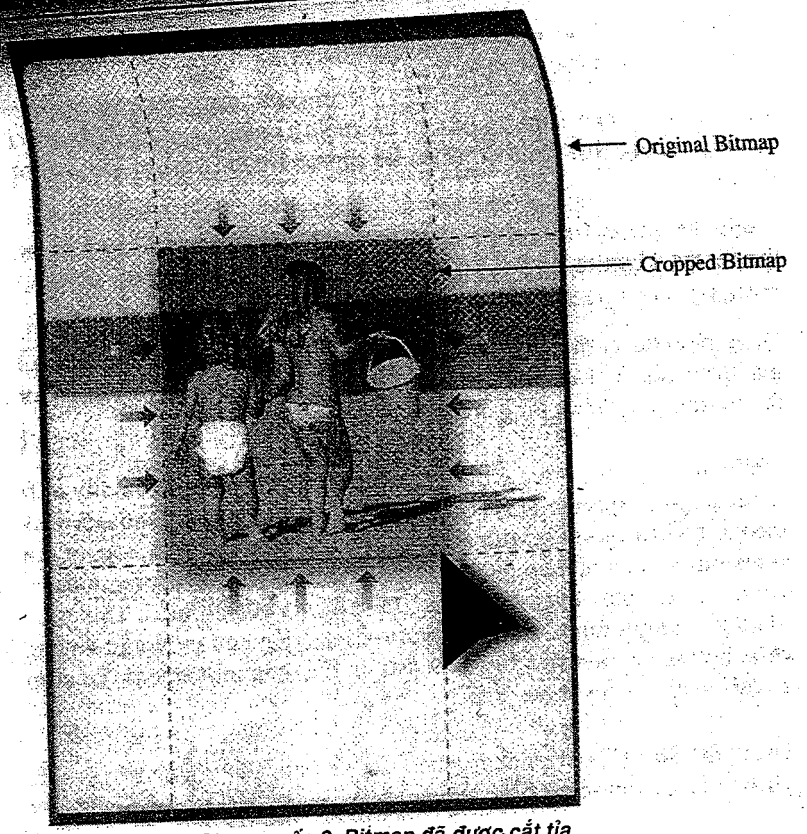


3. Sử dụng con trỏ Shape Tool, hãy nhấp vào một trong các nút này và rê nó về phía tâm của ảnh. Lưu ý sau khi bạn thả nút chuột, một phần của ảnh được che giấu.
4. Rê nút này trở lại gần vị trí gốc của nó và lưu ý rằng phần được che giấu của ảnh lại hiển thị. Bạn vừa thực hiện xong phần cơ bản nhất của hoạt động cắt tỉa.

Một cách tiêu biểu, các bitmap thường được cắt tỉa theo chiều dọc hoặc chiều ngang sao cho vừa với các vùng hình vuông hay hình chữ nhật. Điều này đòi hỏi bạn phải di chuyển các nút ở góc

trong khi được giữ để chúng gióng thẳng với nhau. Để thực hiện một hoạt động cắt tỉa cạnh, đỉnh hay đáy trên một bitmap, bạn cần có ít nhất hai nút ở góc được chọn cùng một lần và chúng phải được di chuyển trong khi đang được giữ. Điều này hơi kỹ xảo hơn những gì mà bạn có thể tưởng tượng, vì nó liên quan đến việc chọn và di chuyển hai nút ở góc trong khi giữ một phím bổ sung để giới hạn thao tác rê. Để cắt tỉa một bitmap bằng cách này, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Sử dụng Shape Tool, nhấp để chọn bitmap. Xác định bạn muốn cắt tỉa cạnh nào, và chọn cả hai nút ở góc trên cạnh bằng cách nhấn giữ phím SHIFT trong khi nhấp một lần vào mỗi nút, hoặc chọn chúng với marquee.
2. Ngay sau khi các nút được chọn, hãy nhấn giữ CTRL trong khi rê cả hai nút về phía tâm của bitmap. Việc nhấn giữ CTRL sẽ hạn chế thao tác rê, giữ cho các cạnh gióng thẳng theo chiều ngang và chiều dọc.
3. Tiếp tục cắt tỉa bất kỳ một trong các cạnh bằng cách sử dụng thủ tục trên cho đến khi thực hiện xong hoạt động cắt tỉa. Hình 23.10 trình bày một hoạt động cắt tỉa tiêu biểu.

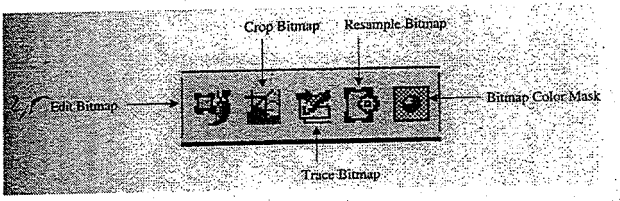


1. Bitmap gốc 2. Bitmap đã được cắt tỉa

Hình 23.10 Bitmap này đang được cắt tỉa theo chiều ngang và chiều dọc để cô lập phần nhất định của ảnh.

Các lệnh bitmap cơ bản

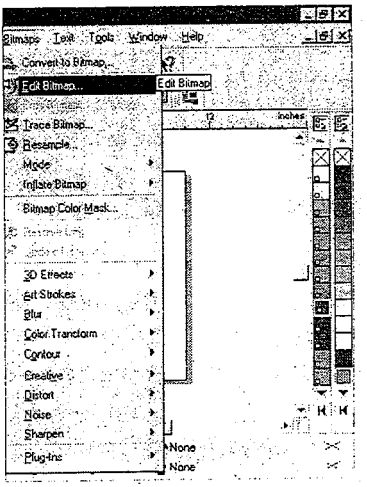
Khi một bitmap được chọn trên trang tài liệu, Property Bar được kích hoạt để hiển thị một tập hợp duy nhất về các lệnh liên quan đến bitmap, như minh họa dưới đây. Các nút này bao gồm các bước tắt để mở các hộp thoại, các docker, và các lệnh bitmap liên quan.



Edit Bitmap

Việc nhấp vào nút Edit Bitmap trong Property Bar trong khi một bitmap được chọn sẽ tự động khởi động Corel PHOTO-PAINT 10 (nếu hệ thống của bạn có cài đặt nó). Bitmap của bạn được mở vào PHOTO-PAINT một cách tạm thời trong khi đang được chỉnh sửa ở dạng file CPT gốc trong PHOTO-PAINT (xem hình 23.11).

Ngay sau khi hoàn tất việc chỉnh sửa bitmap, việc đóng PHOTO-PAINT sẽ đưa bạn trở lại CorelDRAW 10, và đến bitmap mà bạn vừa mới chỉnh sửa. Nếu bạn phải chỉnh sửa bitmap của bạn dựa vào từng pixel, hoặc nếu bạn muốn áp dụng một bộ lọc bitmap hay lệnh có sẵn chỉ trong PHOTO-PAINT 10, hãy chọn nút lệnh này. Lệnh này cũng có sẵn bằng cách chọn Bitmaps/Edit Bitmap từ menu lệnh hoặc bằng cách nhấp phải vào bitmap và chọn Edit Bitmap từ menu bật lên.



Nút Crop Bitmap trong Property Bar trở nên có sẵn chỉ khi bạn đã cắt tỉa bitmap của bạn theo cách khác với khi nó được tạo hay được nhập vào lần đầu tiên. Nếu bạn vừa thực hiện xong việc chuyển đổi một hay nhiều đối tượng vector sang bitmap, nút lệnh này sẽ không có sẵn. Đối với các chỉ dẫn về cắt tỉa một bitmap, hãy xem phần "Cắt tỉa một bitmap" ở phần trước trong chương này.

Lệnh Crop Bitmap có tác dụng loại bỏ hẳn phần bị che giấu và không cần thiết của một bitmap đã được cắt tỉa nhằm giảm kích cỡ file tài liệu nếu cần. Lệnh này cũng có sẵn bằng cách chọn Bitmaps/Crop Bitmap từ các menu lệnh hoặc nhấp phải vào bitmap mà bạn đã chọn và chọn Crop Bitmap từ menu bật lên.



Hình 23.11 Việc nhấp vào nút Edit Bitmap trong Property Bar sẽ tạm thời mở bitmap của bạn để chỉnh sửa trong PHOTO-PAINT 10.

Trace Bitmap

Các hoạt động tạo vết đã được hợp nhất vào CorelDRAW để bạn không cần khởi động một trình ứng dụng riêng để truy vết một ảnh. Khi một bitmap được chọn trong tài liệu CorelDRAW, việc chọn Bitmaps/Trace Bitmap sẽ tự động khởi động CorelTRACE 10 với ảnh của bạn ở dạng tài liệu đang mở để sẵn sàng cho việc tạo vết (xem hình 23.12). CorelTRACE cho phép bạn tự động tạo một nhóm các đối tượng vector giống như ảnh bitmap của bạn bằng cách sử dụng nhiều kiểu tạo vết và các hiệu ứng khác nhau. Bạn cũng có thể khởi động bitmap mà bạn đã chọn để chỉnh sửa trong CorelTRACE 10 bằng cách nhấp phải vào bitmap và chọn Trace Bitmap từ menu bật lên.



1. Khung xem trước của bitmap gốc 2. Khung xem trước của bitmap đã được tạo vết

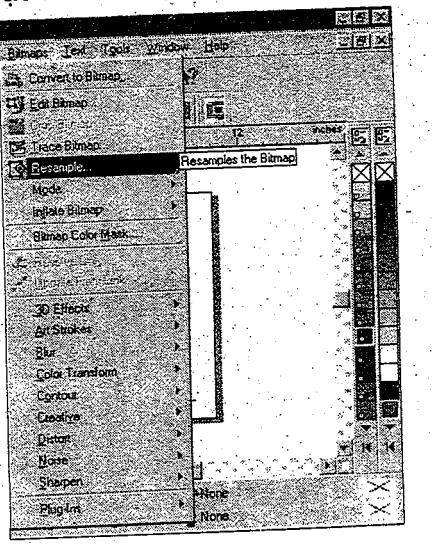
Hình 23.12 Bitmap này đang được tạo vết thành một loạt các đối tượng vector bằng cách sử dụng CorelTRACE 10.

Với CorelTRACE 10 được mở, một vài cải tiến về sự điều khiển và giao diện trở nên rõ ràng. CorelTRACE 10 sử dụng các menu lệnh, Toolbars, các mục chọn Toolbox, View, và các tùy chọn điều khiển Image với màn hình Status Bar, và các tùy chọn Property Bar quen thuộc. Việc nhấp vào nút Apply ngay lập tức sẽ khởi tạo hoạt động tạo vết dựa vào chế độ tạo vết và các tùy chọn được chọn. Ngay sau khi hoạt động tạo vết hoàn tất, việc đóng trình ứng dụng sẽ đưa bạn trở lại tài liệu CorelTRACE và ảnh vừa mới được tạo vết. Theo mặc định, ảnh được tạo vết vẫn là một bản sao của bitmap gốc, và các đối tượng vector được tạo bởi hoạt động tạo vết tự động được nhóm lại.

Thủ Thuật *Để biết thêm thông tin chi tiết về việc sử dụng CorelTRACE 10, hãy xem phần "Tạo vết các bitmap thành các đối tượng vector" ở sau trong chương này.*

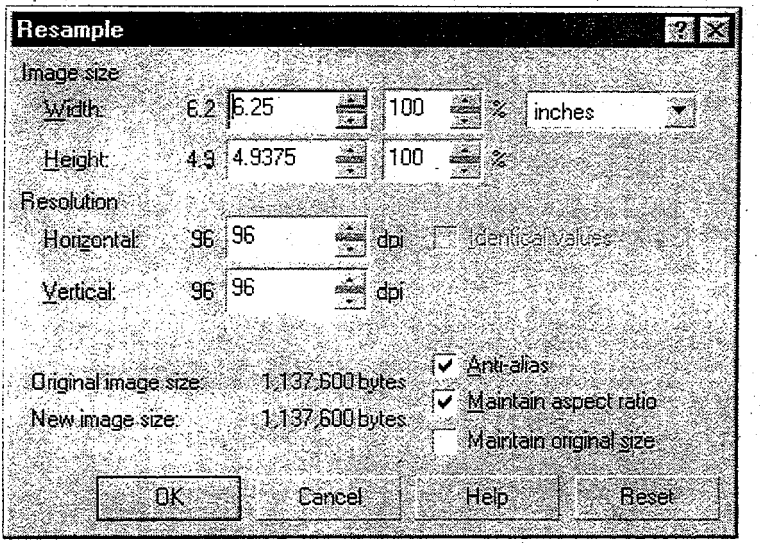
Lệnh Resample

Khi một bitmap được chọn, việc chọn Bitmaps/Resample sẽ mở hộp thoại Resample bitmap, hộp thoại này cho phép bạn thay đổi Image Size và/hoặc Resolution của bitmap (xem hình 23.13).



Lệnh Resample được sử dụng thường xuyên để tăng hoặc giảm kích cỡ hay độ phân giải của bitmap dành cho một mục đích đặc biệt. Các bitmap thường được giảm độ phân giải để giảm tỷ lệ lấy mẫu, hoặc loại bỏ độ phân giải thừa. Việc tăng độ phân giải bitmap sẽ tăng lượng chi tiết mà bitmap có thể hiển thị cho những mục đích, chẳng hạn như áp dụng các hiệu ứng bitmap. Một cách tiêu biểu, việc tăng độ phân giải không mô phỏng một diện mạo rõ nét hay chi tiết hơn của bitmap.

Tránh những trường hợp mà bạn lấy mẫu một bitmap quá cao để nhập nó vào tài liệu CorelDRAW 10 của bạn. Điều này thường xảy ra khi quét một ảnh. Nếu tài liệu của bạn dành cho việc tái tạo offset, hãy chuẩn bị các ảnh với màn hình đường nét được chỉ định gấp hai lần cho việc in. Chẳng hạn, nếu tài liệu của bạn dành cho việc in với màn hình đường nét là 133 lpi, hãy chuẩn bị các ảnh quét của bạn với độ phân giải là 266 dpi trong khi ở kích cỡ sau cùng của chúng. Các ảnh được lấy mẫu với tỷ lệ quá cao thường có thể tăng thời gian lưu và in, đồng thời tăng khoảng trống lưu trữ file.



Hình 23.13 Hộp thoại Resample cho phép bạn chọn các xác lập để tăng hoặc giảm kích cỡ và độ phân giải của bitmap được chọn.

Khi chọn các tùy chọn lệnh trong hộp thoại Resample, các tùy chọn có sẵn có các hiệu ứng sau đây.

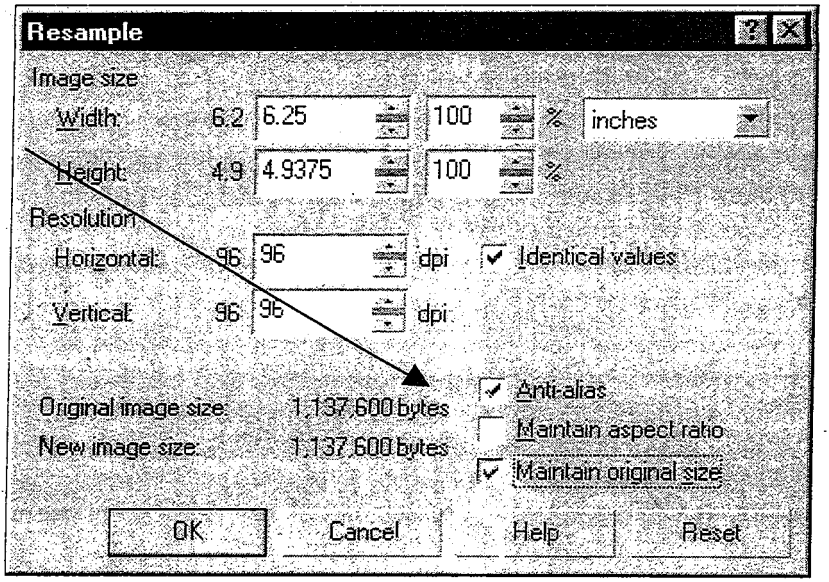
Image Size Các giá trị Width và Height của bitmap mà bạn lấy lại mẫu có thể được nhập vào vùng này theo các đơn vị đo nhất định. Width và Height có thể được chỉ định theo các đơn vị pixel (mặc định) hay bất kỳ đơn vị vẽ nào mà bạn muốn. Bạn cũng có thể thay đổi kích cỡ giữa vào tỷ lệ phần trăm của bitmap gốc trong dãy từ 1 đến 30.000%.

Resolution Nhập độ phân giải mới cho bitmap mà bạn đã lấy lại mẫu vào các hộp số Horizontal và Vertical, chúng có sẵn chỉ khi tùy chọn Identical Values không được chọn. Việc xóa chọn tùy chọn Maintain Aspect Ratio cho phép bạn xác lập các giá trị Horizontal và Vertical một cách độc lập với nhau trong khi tùy chọn Identical Values không được chọn. Các giá trị độ phân giải có thể được xác lập trong dãy từ 10 đến 10.000 dpi.

Anti-Alias Việc chọn tùy chọn này có hiệu ứng giống như khi chuyển đổi các đối tượng sang bitmap. Anti-alias (được chọn theo mặc định) làm cho các màu tiếp giáp nhau trong bitmap mà bạn đã lấy mẫu được làm nhẵn tại nơi mà chúng tiếp giáp, giảm hiệu ứng chuyển tiếp màu sắc cạnh.

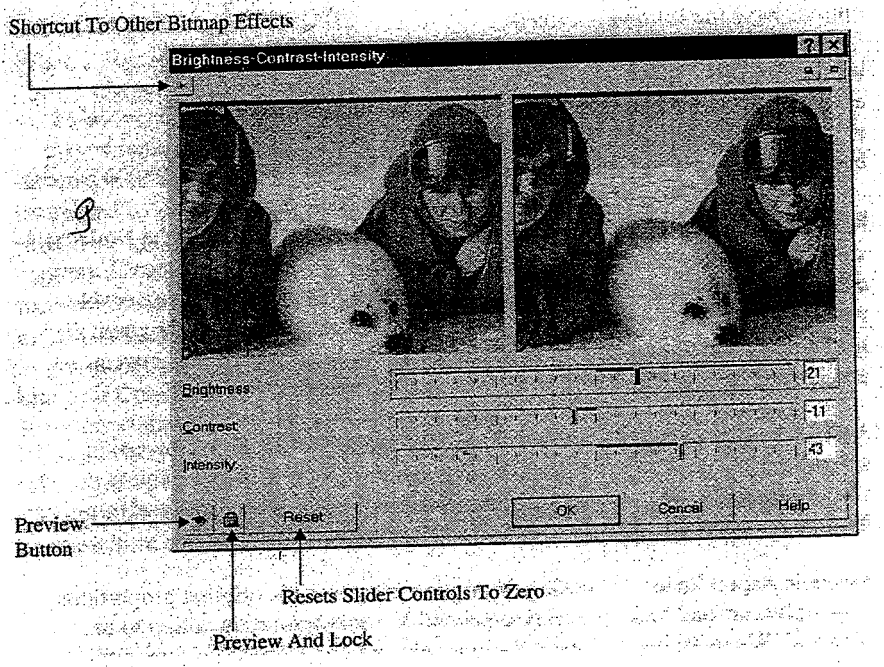
Maintain Aspect Ratio Việc chọn tùy chọn này sẽ bảo quản các tùy chọn gốc của bitmap và khóa các giá trị độ phân giải Horizontal và Vertical tại các giá trị bằng nhau. Khi Maintain Aspect Ratio được chọn, tùy chọn Identical Values trở nên không có sẵn.

Maintain Original Size Việc chọn Maintain Original Size làm cho bitmap mới mà bạn đã lấy lại mẫu có kích cỡ bộ nhớ yêu cầu giống như ban đầu và chỉ để các giá trị Resolution có sẵn.



Bitmap Bightness, Contrast, và Intensity

Với một bitmap được chọn trong tài liệu, việc chọn Effects/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity sẽ mở hộp thoại Brightness-Contrast-Intensity. Hộp thoại này cho phép bạn điều chỉnh toàn bộ diện mạo của bitmap (xem hình 23.14), chẳng hạn như diện mạo của các bitmap được nhập vào. Bạn có thể điều chỉnh các giá trị này để cải tiến các bức ảnh chụp có độ phơi sáng kém, quét không chính xác, hay cho những mục đích sáng tạo khác. Bạn cũng có thể mở hộp thoại này trong khi có bất kỳ loại đối tượng nào được chọn bằng cách chọn Effects/Adjust/Brightness-Contrast-Intensity.



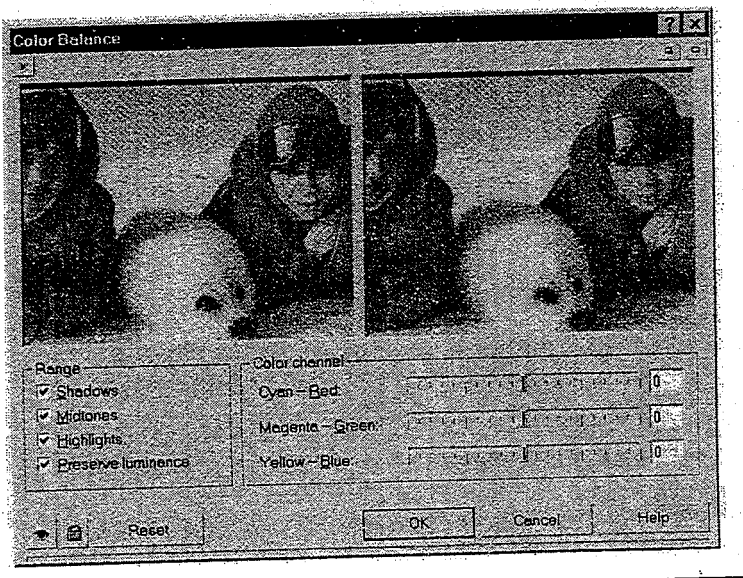
1. Biểu tượng tắt dẫn đến các hiệu ứng bitmap khác 2. Nút Preview 3. Preview And Lock 4. Xác lập lại các tùy chọn điều khiển bộ trượt là zero.

Hình 23.14 Việc thay đổi độ sáng, độ tương phản, và cường động của một bitmap thường là việc cần thiết để chỉnh sửa các ảnh được nhập vào nhưng có sự chuẩn bị kém.

Các bộ trượt Brightness, Contrast và Intensity có thể được xác lập trong dãy từ 100 đến 100%. Các giá trị dương tăng hiệu ứng của mỗi bộ trượt, trong khi các giá trị âm có hiệu ứng ngược lại. Việc nhấp vào nút Preview làm cho khung xem trước bitmap trong hộp thoại được cập nhật theo các xác lập mà bạn đã chọn trong khi việc nhấp OK sẽ áp dụng các xác lập và đóng hộp thoại này. Việc nhấp vào nút Lock cung cấp một khung xem trước khi mỗi xác lập được thay đổi. Để xác lập tất cả các bộ trượt trở lại các vị trí 0 của chúng, hãy nhấp nút Reset.

Cân đối màu bitmap

Để điều chỉnh toàn bộ màu của một bitmap được chọn, hãy chọn Effects/Color Balance để mở hộp thoại Color Balance (xem hình 23.15). Các tùy chọn trong hộp thoại Color Balance cho phép bạn cân đối các giá trị màu trong ảnh kỹ thuật số của bạn giữa các màu CMY (cyan, magenta, yellow) và RGB (red, green, blue). Các màu được biểu diễn theo từng cặp, cho phép bạn dịch chuyển giữa Cyan-Red, Magenta-Green, và Yellow-Blue. Việc di chuyển các bộ trượt điều khiển theo hướng của các màu sẽ tăng giá trị của màu nhất định, nhưng giảm giá trị của màu kế cận trong bitmap.



Hình 23.15 Các tùy chọn Color Balance trong hộp thoại này cho phép bạn chỉnh sửa sự cân đối màu kém.

Các tùy chọn Range trong hộp thoại được chia thành các vùng Shadows, Midtones, và Highlights. Các vùng này tiêu biểu cho các vùng màu tối, trung bình, và sáng trong bitmap của bạn. Mỗi tùy chọn Range này có thể được bật hoặc tắt, làm cho vùng đó của ảnh bị ảnh hưởng hay không bị ảnh hưởng bởi sự thay đổi bởi các giá trị

cân đối màu. Tùy chọn Preserve Luminance cho phép bạn thay đổi dãy màu trong bitmap mà không làm thay đổi bất kỳ ICC Color Profile nào đã được nhúng trước đó trong bitmap. Điều này cho phép bạn thực hiện thay đổi các giá trị cân đối màu trong khi vẫn duy trì độ chính xác của màu gốc trong bitmap.

Điều chỉnh Bitmap Gamma

Việc chọn Effects/Gamma trong khi một bitmap được chọn sẽ mở hộp thoại Gamma (xem hình 23.16). Thuật ngữ gamma mô tả dãy màu hay tone màu có thể được tính và/hoặc được tái tạo bởi một kỹ thuật hay thiết bị cho trước. Gamma được ấn định bởi lượng màu hay độ tương phản màu được hiển thị trong vùng midtones của bitmap. Một cách tiêu biểu, gamma được tính dựa vào sự khác nhau giữa các vùng màu sáng hơn và tối hơn trong bitmap - về cơ bản, đó là độ tương phản.



Hình 23.16 Sự điều chỉnh Gamma cho phép bạn tăng hoặc giảm sự tương phản của các vùng midtones trong bitmap.

Gamma của bitmap có thể được xác lập trong dãy từ 0.10 đến 10.0, trong đó giá trị 1.00 không tạo ra sự thay đổi nào. Các giá trị Gamma thấp hơn tạo ra độ tương phản thấp hơn cho các vùng

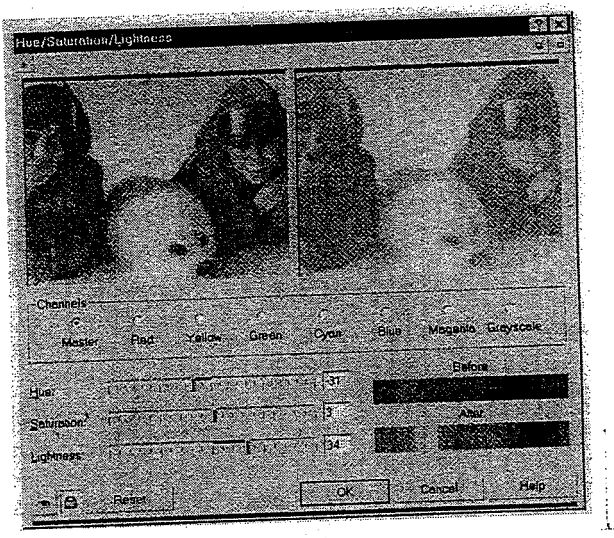
midtones của bitmap, làm cho nó có vẻ tối hơn. Các giá trị Gamma cao hơn tạo ra độ tương phản cao hơn cho các vùng midtones của bitmap, làm cho nó có vẻ sáng hơn.

Điều chỉnh sắc màu, độ bảo hòa, và độ sáng

Việc chọn Effefts/Hue/Saturation/Lightness trong khi một bitmap được chọn sẽ mở bộ lọc Hue/Saturation/Lightness (xem hình 23.17). Bộ lọc này cho phép bạn điều chỉnh diện mạo màu của bitmap dựa vào mẫu màu HLS.

Các thuật ngữ sắc màu, độ bảo hòa, và độ sáng thường được đề cập đến khi tính các giá trị màu trong một bitmap. Hue (sắc màu) chỉ ra màu nổi bật của bitmap (màu đỏ, màu xanh lục, màu xanh dương, màu vàng, và ...), trong khi saturation (độ bảo hòa) là số lượng của màu này. Chẳng hạn, cỏ xanh và lá xanh được tô các sắc màu xanh. Lightness (độ sáng) là lượng màu đen trong màu này. Màu đen trong một màu càng ít, thì màu đó càng sáng. Chẳng hạn, cỏ non thường có màu sáng hơn cỏ già. Màu thật sự có ít màu đen hơn, nhưng màu xanh của "cỏ non" vẫn được xem là một màu có độ bảo hòa thấp hơn của màu xanh.

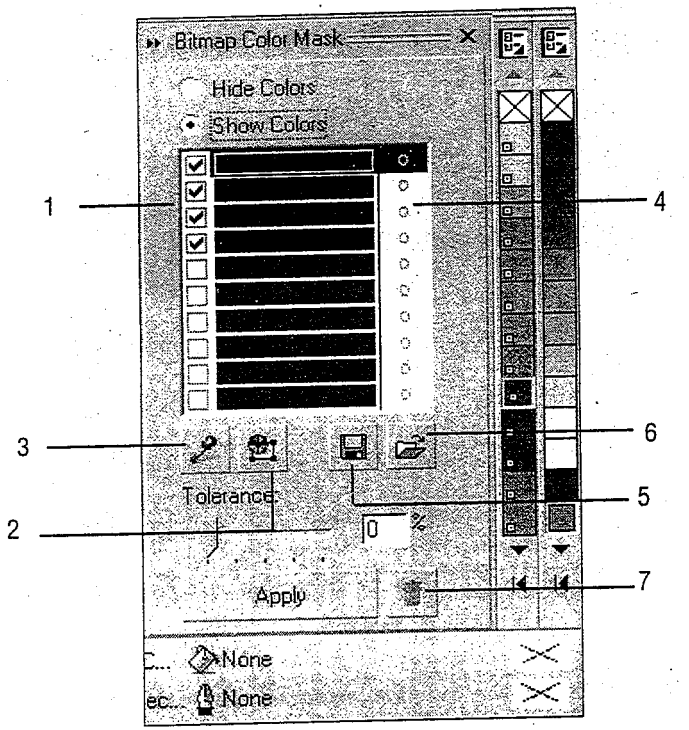
Các bộ trượt Hue, Saturation, và Lightness cho phép bạn xác lập mỗi giá trị giữa 100 và 100%. Hãy điều chỉnh các giá trị này dựa vào tất cả các kênh màu hoặc chỉ dựa vào một kênh màu riêng lẻ bằng cách chọn master, red, yellow, green, cyan, blue, magenta hoặc grayscale. Trong khi grayscale được chọn, Saturation có thể được xác lập giữa 180 (đã bảo hòa) và -180 (chưa bảo hòa).



Hình 23.17 Điều chỉnh diện mạo màu của bitmap dựa vào các nguyên tắc của mẫu màu HLS.

Sử dụng Bitmap Color Mask Docker

Để áp dụng một mặt nạ màu trong suốt bằng tay, hãy sử dụng Bitmap Color Mask Docker (xem hình 23.18). Sử dụng Pick Tool, hãy nhấp vào nút Color Mask trong Property Bar trong khi một bitmap được chọn, hoặc chọn Bitmap/Bitmap Color Mask. Đặc tính này đã thay đổi qua nhiều phiên bản của CorelDRAW và cho phép bạn chỉ định lên đến 10 màu khác nhau cho mặt nạ màu.



1. Các tùy chọn mặt nạ màu 2. Nút Edit Transparent Color 3. Nút Color Selector Tool 4. Các màu mặt nạ bitmap 5. Nút Save Mask 6. Nút Open Mask 7. Nút Remove Mask

Hình 23.18 Bitmap Color Mask Docker cho phép bạn chỉ định các màu mặt nạ, áp dụng và lưu các mặt nạ màu.

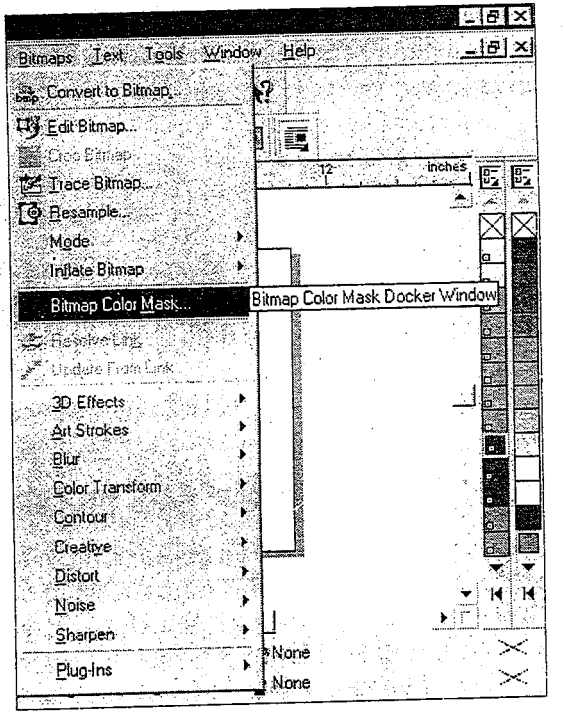
Các mặt nạ màu có tác dụng làm cho các màu được chọn trở nên trong suốt, nghĩa là toàn bộ đối tượng trở nên hiển thị hoặc không hiển thị với các mức độ khác nhau dựa vào các giá trị trong suốt và các tùy chọn được xác lập trong Color Mask Docker.

Tạo một mặt nạ màu

Để sử dụng Color Mask Docker trong việc áp dụng một mặt nạ màu bitmap mới cho bitmap mà bạn đã chọn bằng tay, hãy thực

hiện các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa thực hiện điều này, hãy sử dụng Pick Tool để chọn bitmap mà bạn muốn áp dụng một mặt nạ màu cho nó, và mở Bitmap Color Mask Docker bằng cách chọn Bitmaps/ Bitmap Colro Mask.



2. Nhấp nút Color Selector Tool, nút này có hình dạng giống như một công cụ eyedropper, trong cửa sổ docker và nhấp vào vùng và màu trong bitmap mà bạn muốn tạo sự trong suốt. Theo mặc định, màu đầu tiên trong docker được xác lập theo màu mà bạn đã chỉ định lần đầu tiên.
3. Nhấp vào hộp kiểm ở kế bên màu mặt nạ mới mà bạn đã chỉ định trong danh sách để làm nó hoạt động.
4. Nhấp Apply để tạo mặt nạ màu mới. Các màu trong bitmap

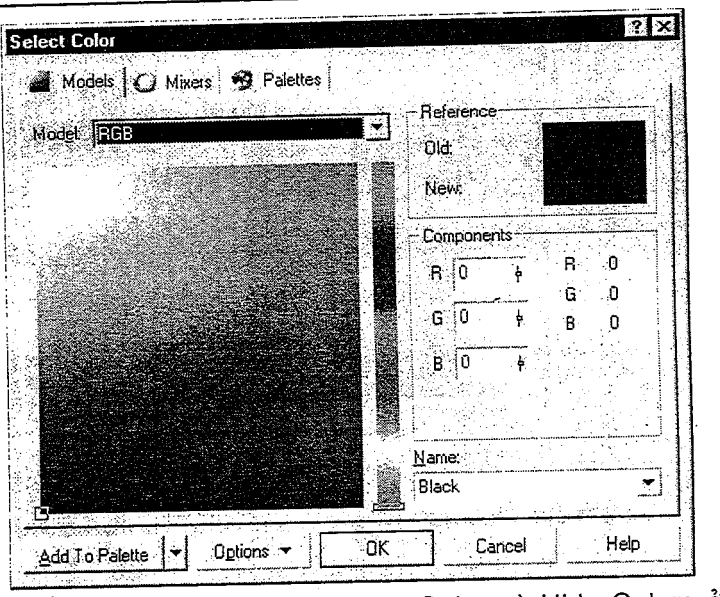
của bạn ngay lập tức được tạo mặt nạ theo màu được chỉ định nhờ sử dụng Color Selector Tool.

5. Để mở rộng hiệu ứng tạo mặt nạ, bạn có thể tinh chỉnh màu mặt nạ nếu cần. Để thực hiện điều này, hãy thay đổi bộ trượt điều khiển Tolerance sang phải khoảng 5% và nhấp nút Apply. Vùng mặt nạ màu được cập nhật.
6. Để tạo mặt nạ cho bất kỳ màu bổ sung nào trong bitmap, hãy nhấp vào màu thứ hai trong docker để chọn nó, nhấp một lần nữa vào Color Selector Tool, nhấp một màu mới và khác trong bitmap mà bạn đã chọn. Color Selector Tool lấy mẫu màu mới, tự động hiển thị nó trong mặt nạ màu được chọn trong danh sách docker. Để áp dụng màu mặt nạ bổ sung này, hãy nhấp vào hộp kiểm ở kế bên nó trong danh sách docker và nhấp nút Apply. Ngoài màu đầu tiên, màu mới sẽ được áp dụng cho mặt nạ. Nếu cần, hãy điều chỉnh Tolerance của màu mặt nạ được chọn và nhấp vào nút Apply một lần nữa. Bạn có thể lặp lại các bước này cho mỗi bộ chọn màu còn lại trong danh sách docker nếu cần.

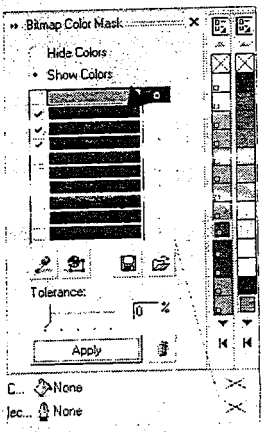
Sử dụng các tùy chọn Bitmap Color Mask Docker

Nếu bạn đã thực hiện các bước trên để áp dụng một mặt nạ màu bằng tay cho một bitmap, bạn có thể đã nắm vững cách sử dụng đặc tính này. Khi bạn áp dụng một mặt nạ màu bằng tay cho bitmap được chọn, bạn có thể tùy ý sử dụng nhiều tùy chọn bổ sung để điều khiển sự hiển thị hay hoạt động của mặt nạ. Việc chọn các tùy chọn này có những ảnh hưởng sau đây đến sự hiển thị docker, sự hoạt động của màu mặt nạ, hoặc khi mở hay khi lưu các mặt nạ màu:

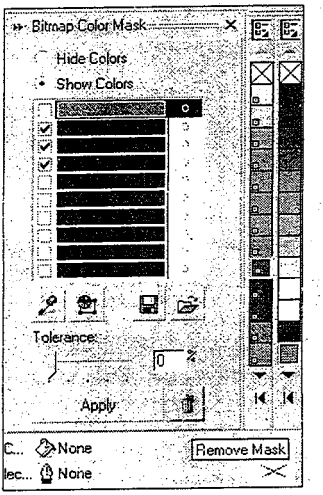
Edit Color Việc nhấp vào nút Edit Color trong docker sẽ hiển thị hộp thoại Edit Color trong hộp thoại màu của CorelDRAW 10. Bằng cách sử dụng các phương pháp chọn màu tiêu biểu, bạn có thể chỉ định mỗi màu cho một mặt nạ được chọn.



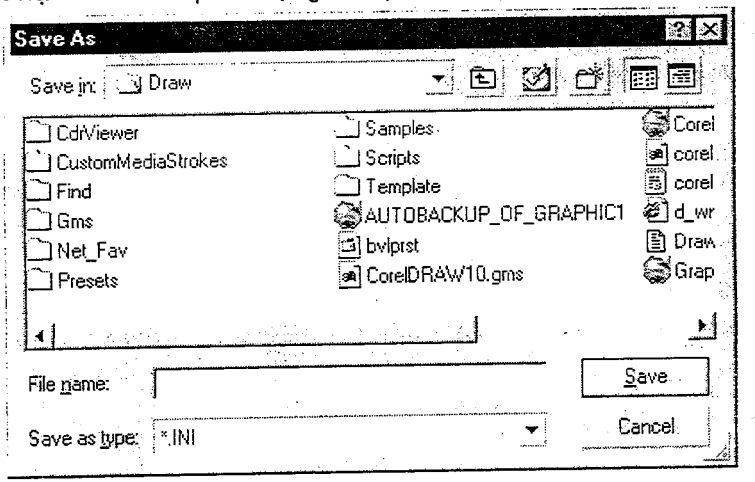
Hide/Show Color Các nút Show Color và Hide Colors ở trên cùng của cửa sổ Bitmap Color Mask Docker sẽ chuyển đổi trạng thái của một mặt nạ màu bitmap được áp dụng. Khi tùy chọn Hide Colors được chọn (mặc định), các màu mà bạn chọn cho mặt nạ sẽ được ẩn. Việc chọn tùy chọn Show Color có hiệu ứng ngược lại, nó hiển thị tất cả ngoại trừ các màu được tạo mặt nạ trong ảnh bitmap của bạn.

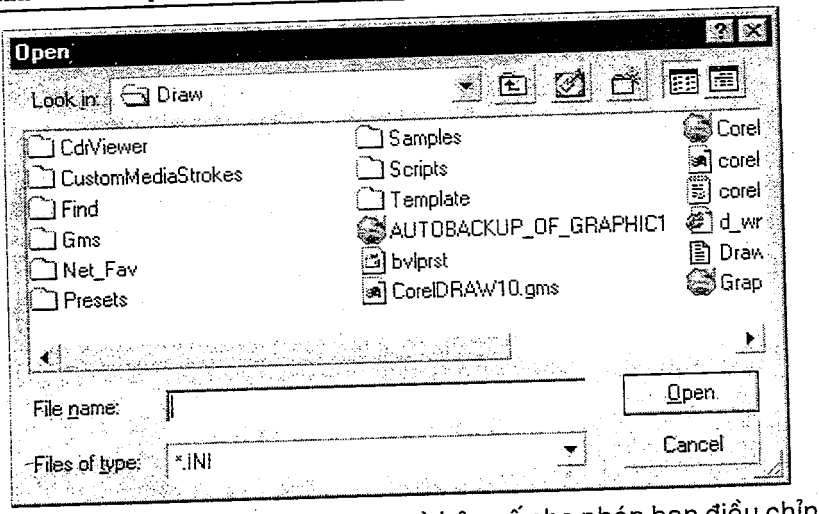


Remove Mask Việc nhấp vào nút này sẽ xóa toàn bộ các đặc tính mặt nạ ra khỏi bitmap được chọn và đưa nó trở lại trạng thái bình thường của nó.

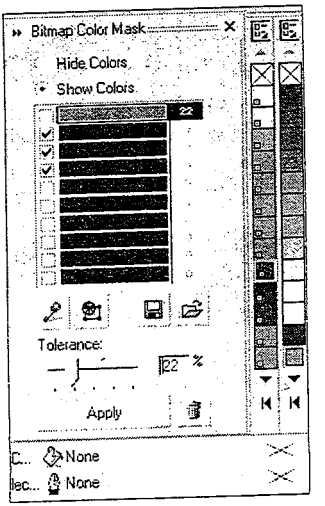


Save/Open Mask Việc nhấp vào một trong hai nút này sẽ làm cho các hộp thoại Save Mask hoặc Open Mask xuất hiện, cho phép bạn lưu mặt nạ màu mà bạn đã tạo để áp dụng cho các bitmap khác, hoặc mở mặt nạ màu mà bạn đã lưu trước đây. Các dạng file mặt nạ màu bitmap sử dụng các phần mở rộng file INI.





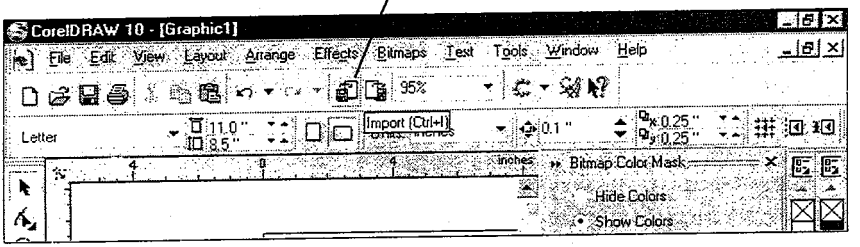
Tolerance Bộ trượt Tolerance và hộp số cho phép bạn điều chỉnh mức độ tương đồng giữa mặt nạ màu được chọn với màu đặc trưng, dựa vào các giá trị phần trăm giữa 0 và 100. Một xác lập là 0 sẽ áp dụng mặt nạ bằng cách sử dụng chính xác màu đã được chỉ định. Các giá trị Tolerance cao hơn sẽ mở rộng màu này trong một dãy cho trước và chứa các pixel màu gần giống với các pixel của mặt nạ màu được chỉ định ở các mức độ khác nhau.



Sử dụng Link Manager

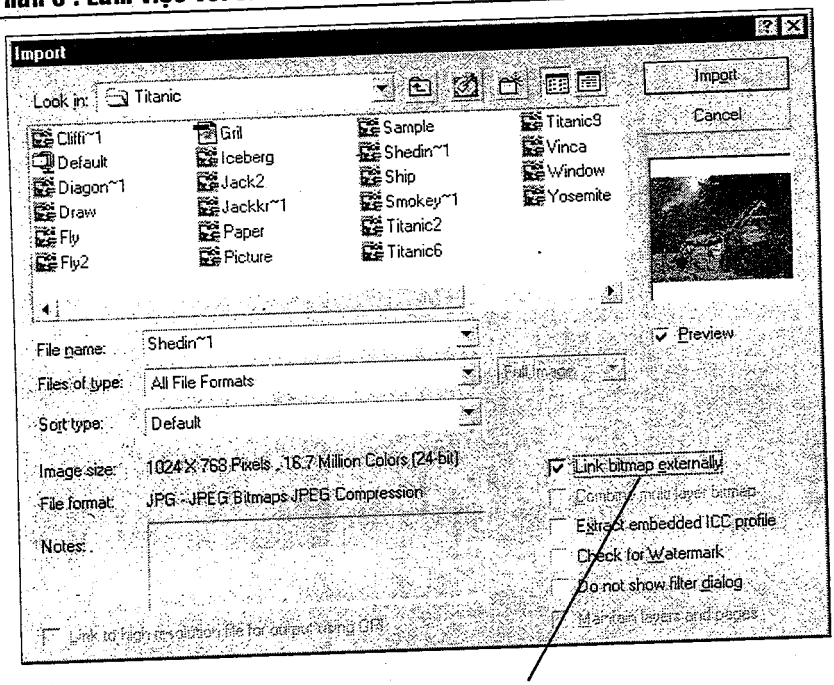
Nếu ảnh mà bạn muốn xuất hiện trên trang tài liệu xuất phát từ một nguồn bên ngoài, bạn sẽ cần sử dụng lệnh Import (CTRL+I) để đưa nó vào tài liệu đang mở của bạn. Để thực hiện điều này, hãy nhấp nút Import trong Standard Toolbar (như minh họa dưới đây) hoặc chọn File/Import.

** Nút Import trong Standard Toolbar.*



Sau khi chọn lệnh này, hộp thoại Import sẽ xuất hiện, cung cấp các nguồn tài nguyên để bạn xác định file và kiểu file của bạn (xem hình 23.19). Nếu bạn không muốn chứa một bản sao của bạn trong trang tài liệu CorelDRAW 10, bạn sẽ phải chọn một tùy chọn trước khi nhấp vào nút Import, đó là tùy chọn Link Bitmap Externally.

Thủ Thuật *Để biết thêm thông tin về việc nhập các ảnh bitmap vào tài liệu của bạn và chọn các tùy chọn trong hộp thoại Import, hãy xem phần "Cách nhập một file" trong chương 26.*



Hình 23.19 Việc thiết lập một liên kết ngoài cho một bitmap đã được lưu phải được thực hiện trước khi nhập bitmap vào tài liệu của bạn.

Thiết lập một liên kết ngoài

Để thiết lập một liên kết ngoài trong suốt quá trình nhập, hãy thực hiện các bước sau:

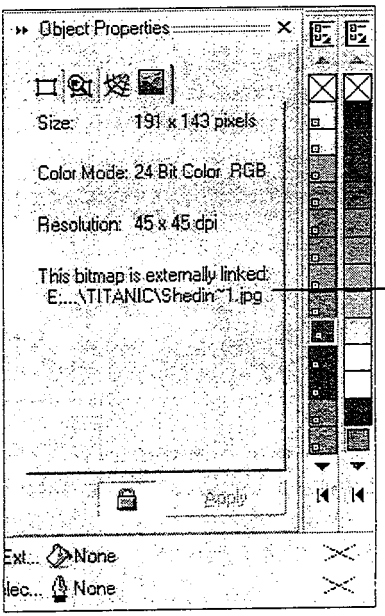
Với tài liệu đang được mở, hãy chọn File/Import (CTRL+I) hoặc nhấp vào nút Import trong Standard Toolbar để mở hộp thoại Import. Xác định folder có chứa bitmap mà bạn muốn thiết lập một liên kết với nó, và chọn nó bằng cách nhấp vào nó.

1. Chọn Link Bitmap Externally và bất kỳ các tùy chọn khác mà bạn cần cho hoạt động Import. Nếu tùy chọn Link Bitmap Externally không xuất hiện trong hộp thoại, kiểu file của bạn không

thể tương thích với một liên kết ngoài.

2. Nhấp Import để đóng hộp thoại và nhập file vào. Con trỏ của bạn sẽ có dạng của con trỏ nhập, kèm theo tên file của bitmap được chọn.
3. Nhấp hoặc nhấp và rê để ấn định vị trí cho bitmap của bạn trên trang tài liệu. Bitmap của bạn bây giờ sẽ được nhập vào với một liên kết ngoài đã được thiết lập.

Ngay sau khi một bitmap đã được nhập vào và đã được liên kết ngoài, ảnh mà bạn nhìn thấy trên trang tài liệu chỉ là một place-holder và là một sự trình bày bằng hình của bitmap gốc, chứ không phải ảnh gốc. Các bitmap được liên kết ngoài được chỉ ra bởi thông tin hiển thị trong Object Properties Docker khi đối tượng được chọn. Để mở docker này (như minh họa dưới đây), hãy nhấp phải vào bitmap và chọn Properties từ menu bật lên.



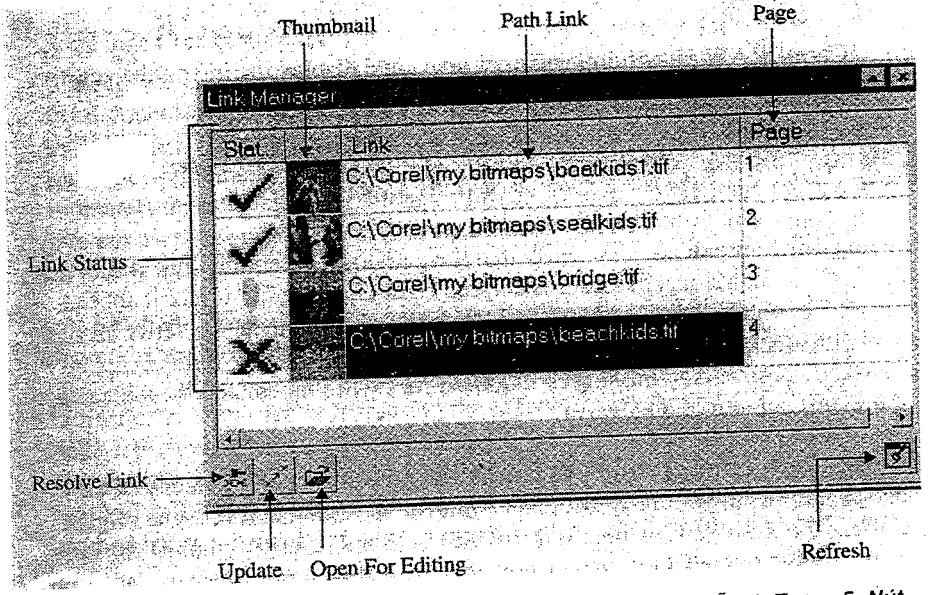
Thông tin liên quan đến bitmap đã được liên kết ngoài

Ghi chú *Khi một bitmap được liên kết ngoài, bạn sẽ không thể áp dụng các lệnh nhất định cho nó. Các lệnh này bao gồm*

Color Balance, Brightness, Contrast, Intensity, Gamma, Hue, Saturation, và Lightness. Các tùy chọn này chỉ có sẵn khi một ảnh bitmap được nhúng, nghĩa là một bản sao đã được chứa trong tài liệu CorelDRAW 10 của bạn.

Sử dụng các lệnh Link Manager

Ngay sau khi một bitmap đã được nhập vào với tùy chọn Link Bitmap Externally trong suốt tiến trình Import, bạn có thể theo dõi và điều khiển nó thông qua việc sử dụng cửa sổ Link Manager Docker. Để mở docker này, hãy chọn Tools/Link Manager. Ngay sau khi được mở, Link Manager Docker liệt kê tất cả các file đã được nhập vào và đã được thiết lập liên kết ngoài (xem hình 23.20) và cung cấp một mảng các tùy chọn để quản lý các file được liên kết.



1. Trạng thái liên kết 2. Ảnh thumbnail 3. Liên kết đường dẫn 4. Trang 5. Nút Resolve Link 6. Nút Update 7. Nút Open for Editing 8. Nút Refresh.

Hình 23.20 Link Manager cho phép bạn đạt được một danh sách kiểm tra nhanh về bất kỳ bitmap nào đã được thiết lập liên kết ngoài.

Các tùy chọn trong cửa sổ Link Manager Docker có thể được sử dụng để quản lý và áp dụng các lệnh cho bitmap được liên kết ngoài theo các cách sau đây;

Thông tin đường dẫn và trạng thái liên kết Thông tin này được hiển thị trong danh sách file của docker. Một dấu kiểm màu xanh lục ở dưới Status cho biết rằng liên kết đã được kiểm tra. Một dấu X màu đỏ trong danh sách cho biết đường dẫn đến file liên kết là không hợp lệ và file có thể được di chuyển hay bị bỏ sót. Một dấu chấm than màu vàng cho biết ảnh đã thay đổi hoặc được chỉnh sửa kể từ lúc được nhập vào. Thông tin được hiển thị trong cột Link mô tả chi tiết đường dẫn đã được kiểm tra sau cùng của file liên kết.

Page Thông tin trang cho biết file liên kết đã được nhập vào trang nào của tài liệu CorelDRAW 10. Nếu file đã được đặt lên trên nền màn hình và ở ngoài trang tài liệu, nó sẽ được biểu thị bởi từ "All", nghĩa là nó có sẵn trong khi tất cả các trang được xem.

Chọn ảnh liên kết Để chọn nhanh một file đã được thiết lập liên kết ngoài trong tài liệu của bạn, hãy nhấp phải vào file tại nơi mà nó xuất hiện trong danh sách Link Manager và chọn Select. CorelDRAW 10 ngay lập tức sẽ chọn và hiển thị file trên trang mà nó tồn tại trên đó.

Thủ Thuật *Để nhanh chóng xác định, hiển thị và chọn một ảnh liên kết nhất định, hãy nhấp đúp vào tên file trong danh sách Link Manager.*

Xác nhận thông tin liên kết Để xác nhận đường dẫn đến một file đã được thiết lập ngoài trong Link Manager Docker là đúng, hãy nhấp phải vào file tại nơi mà nó xuất hiện trong cửa sổ docker và chọn Verify từ menu bật lên. Để xác nhận tất cả các file trong docker cùng một lần, hãy nhấp nút Refresh ở góc phía dưới bên phải của cửa sổ docker. Bất kỳ file nào bị bỏ sót hay đã được chỉnh sửa ngay lập tức sẽ được biểu hiện trong cột Status của docker.

Phân tách và cập nhật các liên kết Thuật ngữ "phân tách" có nghĩa là nhúng một bản sao của ảnh khi nó tồn tại trong tài liệu của

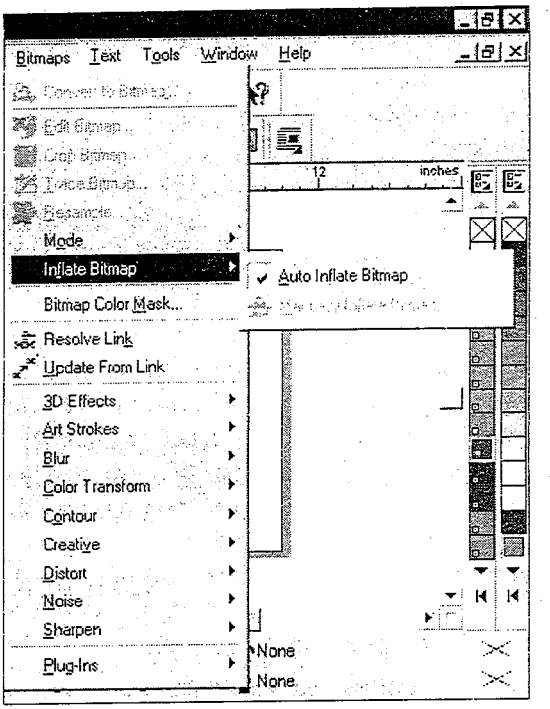
bạn và loại bỏ liên kết ngoài với file gốc. Hãy nhấp vào nút Resolve Link để nhúng file liên kết ngoài được chọn trong cửa sổ docker ngay lập tức, sau khi nhúng, file sẽ không còn xuất hiện trong danh sách kiểm tra Link Manager nữa. Nút Update trở nên có sẵn chỉ khi Link Manager phát hiện ra một file được chọn trong danh sách đã thay đổi theo một cách nào đó. Việc nhấp Update ngay lập tức sẽ cập nhật sự trình bày thumbnail của ảnh được chọn. Bạn cũng có thể cập nhật sự trình bày màn hình của bitmap liên kết ngoài một cách độc lập với Link Manager Docker bằng cách chọn đối tượng trên trang tài liệu của bạn và chọn Bitmaps/Update From Link.

Tạo lại các liên kết đã bị phát vỡ Nếu file bạn đã nhập vào cùng với một liên kết ngoài đã được đặt lại tên, di chuyển, chỉnh sửa, hay bị bỏ sót, file này sẽ được chỉ ra bởi một dấu X màu đỏ ở kế bên nó trong Link Manager Docker. Để liên kết lại với file này hay thiết lập một liên kết với file khác, hãy nhấp phải vào tên ảnh trong cửa sổ Link Manager Docker và chọn Fix Broken Link từ menu bật lên. Điều này sẽ làm cho một phiên bản của hộp thoại Import xuất hiện, cung cấp cho bạn một cách để xác định, chọn, và thiết lập lại một liên kết ngoài khác với cùng file đó hoặc với một file khác.

Các tùy chọn hiển thị thumbnail Giữa các cột Status và Link trong docker, có một ảnh thumbnail nhỏ hoặc lớn của file liên kết xuất hiện. Kích cỡ thumbnail có thể được xác lập nhỏ hay lớn bằng cách nhấp phải vào bất kỳ nơi nào trong cửa sổ Link Manager Docker và chọn Display Small hoặc Display Large Thumbnails.

Thổi phồng các bitmap

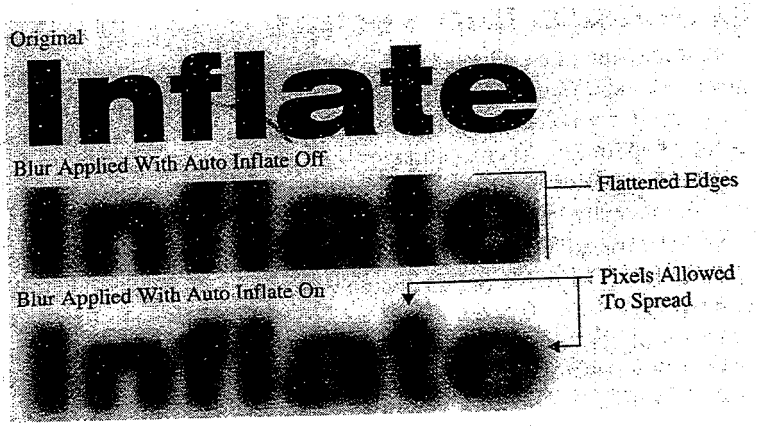
Việc thổi phồng một bitmap sẽ đồng thời làm tăng kích cỡ của đường cắt xén và các kích thước thật sự của chính ảnh bitmap. Trong CorelDRAW 10, tất cả các bitmap phải nằm trong một đường cắt xén, mà đến lượt đường này sẽ ấn định hình dạng của chúng. Có hai lệnh Inflate - Manually Inflate Bitmap và Auto Inflate Bitmap - được tìm thấy ở dưới các menu lệnh bằng cách nhấp Bitmaps/ Inflate Bitmap. Mỗi lệnh có mục đích và chức năng riêng. Hãy chọn giữa hai phương pháp Inflate này cho các hiệu ứng sau:



Auto Inflate Bitmap Trạng thái Auto Inflate Bitmap có thể được bật (mặc định) hoặc tắt và bắt đầu có hiệu lực bất kỳ khi nào các hiệu ứng được áp dụng cho các bitmap. Khi đang ở trạng thái bật, Auto Inflate Bitmap làm cho chiều rộng và chiều sâu của các bitmap tăng lên một cách tự động - về mặt vật lý là tăng số lượng các pixel bất kỳ khi nào các hiệu ứng này được áp dụng. Chẳng hạn, việc áp dụng một hiệu ứng bộ lọc bitmap (chẳng hạn như hiệu ứng blur) cho bitmap của bạn thường làm cho các pixel hiện có "trải rộng ra" để đạt được hiệu ứng. Trong khi Auto Inflate Bitmap được tắt, các hiệu ứng được áp dụng cho các bitmap đôi khi có thể tạo ra các mép phẳng tại nơi mà các hiệu ứng trải rộng các pixel (xem hình 23.21).

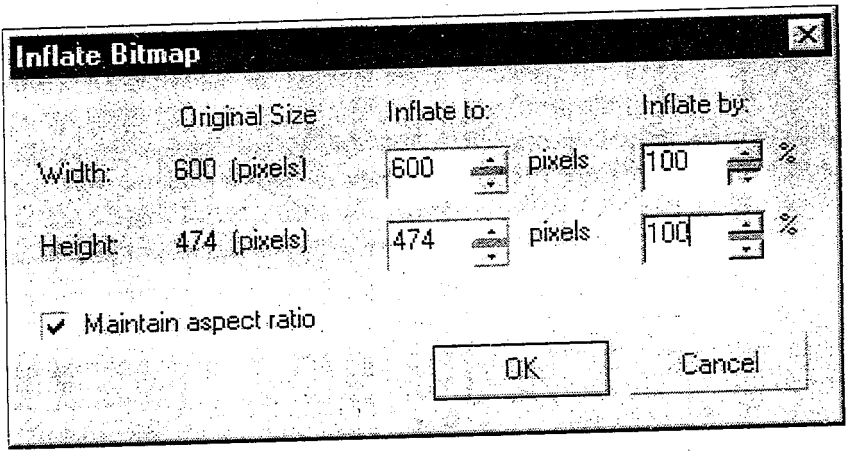
Manually Inflate Bitmap Như tên của nó cho thấy Manually Inflate Bitmap là một lệnh, hơn là một trạng thái. Việc chọn lệnh này sẽ mở hộp thoại Inflate Bitmap (xem hình 23.22), cung cấp cho bạn các

tùy chọn để mở rộng các kích thước vật lý của bitmap được chọn dựa vào số pixel nhất định hoặc thổi phồng nó theo các giá trị phần trăm.



1. Ảnh gốc 2. Hiệu ứng Blur được áp dụng với Auto Inflate được tắt 3. Hiệu ứng Blur được áp dụng với Auto Inflate được bật 4. Các mép phẳng 5. Các pixel được phép trải rộng

Hình 23.21 Text này đã được chuyển đổi sang một bitmap và có hiệu ứng Gaussian blur được áp dụng với Auto Inflate Bitmap được bật và tắt.

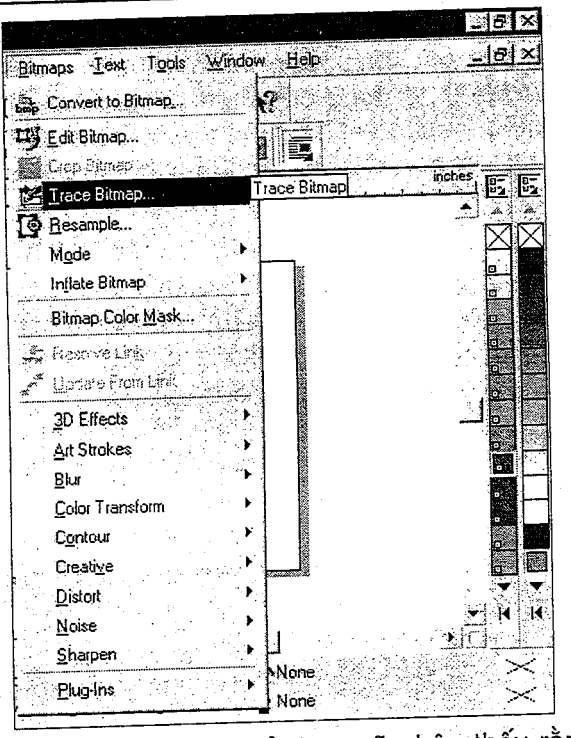


Hình 23.22 Các tùy chọn này cho phép bạn chỉ định một kích cỡ mới cho bitmap của bạn bằng tay.

Một chiến lược hữu hiệu mà bạn có thể xem xét khi chuyển đổi các đối tượng sang bitmap là tạo một khung ẩn hình chữ nhật xung quanh các đối tượng bằng tay trước khi chuyển đổi chúng sang bitmap. Để thực hiện điều này một cách nhanh chóng, hãy tạo một khung theo các kích thước mà bạn yêu cầu và xác lập các đặc tính Outline Pen và Fill là None, sử dụng màu X trong palette màu trên màn hình. Định tỷ lệ bản vẽ vector của bạn sao cho nó nằm vừa trong khung, và chứa khung này dưới dạng thành phần của mục chọn khi chuyển đổi (hoặc xuất) các đối tượng sang bitmap. Bằng cách thực hiện điều này, bạn có thể điều khiển bằng tay các kích thước vật lý của bitmap được tạo và tránh các pixel màu tiếp xúc với các mép của nó.

Tạo vết các ảnh bitmap thành các ảnh vector

Mặc dù đây có thể chỉ là một tiện ích hỗ trợ, nhưng bạn có thể ngạc nhiên khi phát hiện ra CorelTRACE 10 mạnh và hữu hiệu như thế nào. Các hoạt động tạo vết đã được hợp nhất trong CorelDRAW 10, vì vậy bạn không cần phải khởi động một trình ứng dụng riêng để tạo vết một ảnh bitmap. Khi một bitmap được chọn trong tài liệu CorelDRAW của bạn, việc nhấp vào nút Trace Bitmap trong Property Bar hoặc chọn Bitmaps/Trace Bitmap sẽ tự động khởi động CorelTRACE 10 với ảnh của bạn ở dạng tài liệu mở để được tạo vết. Ở phía sau các cảnh, CorelTRACE 10 mở bitmap được chọn dưới dạng một tài liệu PHOTO-PAINT (CPT).



Với CorelTRACE 10 đang mở, bạn sẽ nhận thấy rằng các tùy chọn điều khiển và các đặc tính giao diện khá giống nhau. CorelTRACE 10 thật ra là một trình ứng dụng riêng biệt, và hoàn chỉnh với các menu lệnh, Toolbar, các mục chọn Toolbox, các tùy chọn điều khiển View và Image, màn hình hiển thị Status Bar, và các tùy chọn Property Bar của riêng nó. Bitmap được chọn là tài liệu đang mở để sẵn sàng tạo vết.

Việc nhấp vào nút Apply sẽ bắt đầu hoạt động tạo vết dựa vào chế độ tạo vết và các tùy chọn được chọn. Trong khi điều này đang diễn ra, CorelTRACE hiển thị hai cửa sổ riêng lẻ: một chứa ảnh gốc, và một chứa các đối tượng được tạo vết (xem hình 23.23). Các chế độ tạo vết có Property Bar của riêng chúng, Property Bar này hiển thị một tập hợp các tùy chọn điều khiển hoạt động tạo vết. Mỗi khi nút Do Trace được nhấp, ảnh gốc của bạn sẽ được "quét", và

hoạt động tạo vết được lặp lại nhờ sử dụng các xác lập đang được chọn. Ngay sau khi thực hiện xong việc tạo vết, việc đóng CorelTRACE 10 sẽ tự động đưa bạn trở lại tài liệu CorelDRAW. Các đối tượng được tạo vết sẽ được đặt dưới dạng một nhóm các đối tượng riêng trên trang tài liệu, được xếp ngay ở phía trước bitmap gốc.

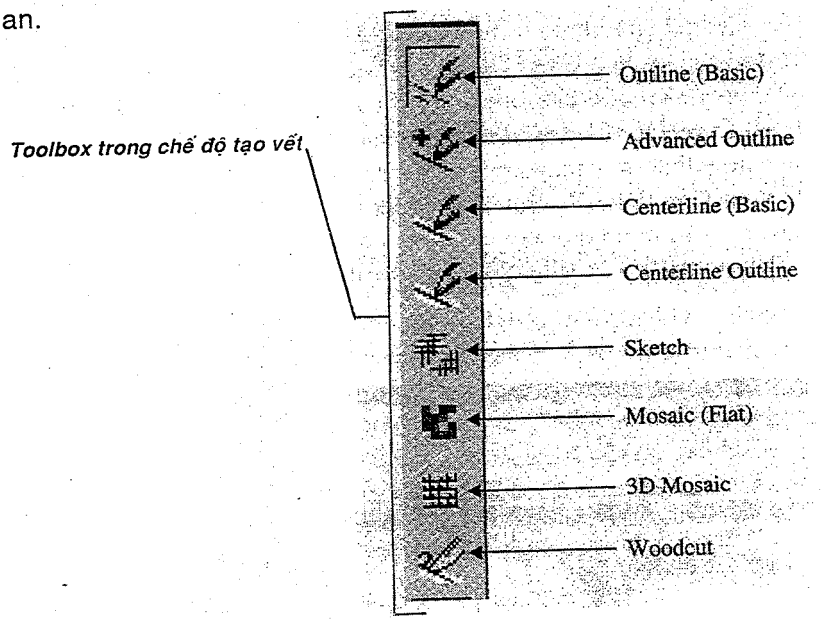
Nhóm các hình dạng được tạo vết mà CorelTRACE tạo ra là các đối tượng vector, nghĩa là chúng được tạo thành từ các đường mở hoặc đóng. Tất cả các tác vụ CorelTRACE tạo ra một tập hợp các đối tượng được nhóm tự động, nghĩa là chúng có thể được xử lý như là một đối tượng vẽ đơn khi bạn trở lại bản vẽ CorelDRAW của bạn. Tuy nhiên, không giống như bitmap gốc, hình dạng của chúng có thể được thay đổi hay được chỉnh sửa ở cấp độ nút. Bạn cũng có thể áp dụng bất kỳ đặc tính Outline Pen hay màu tô nào mà bạn muốn.



Hình 23.23 Trong suốt hoạt động tạo vết, hai cửa sổ này cho biết ảnh gốc (ở phía bên trái) và tiến trình tạo vết và các kết quả sau cùng (ở phía bên phải).

Chọn phương pháp tạo vết

CorelTRACE 10 cung cấp 8 phương pháp tạo vết để bạn chọn từ đó, các phương pháp này có thể được thu hẹp lại còn năm phương pháp tạo vết chính. Hãy chọn từ Outline, Centerline, Sketch, Mosaic, và Woodcut. Mỗi chế độ có sẵn từ CorelTRACE Toolbox (như minh họa dưới đây), trong khi Property Bar mô tả các tùy chọn liên quan.

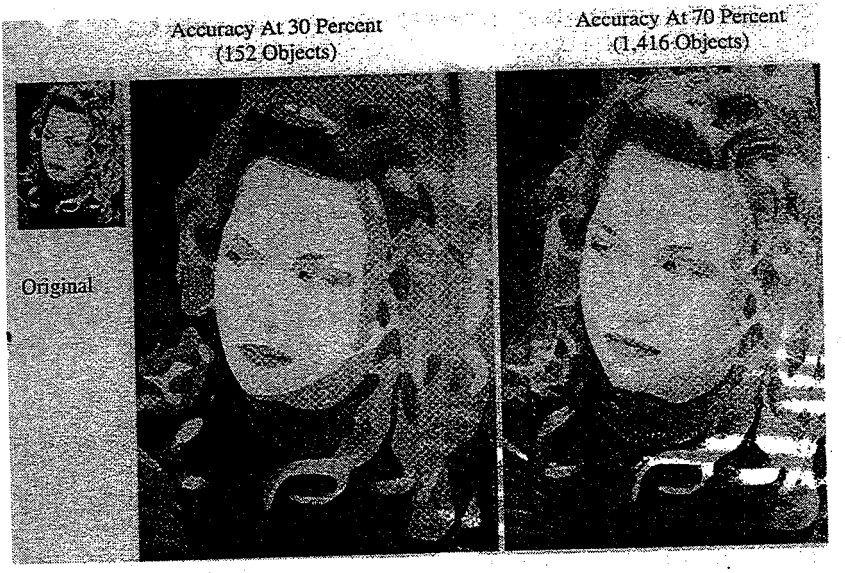


Phương pháp tạo vết Outline

Phương pháp Outline tạo vết cho bitmap của bạn bằng cách tìm các pixel có màu giống nhau và tạo một đối tượng đường đóng được tô màu đồng nhất để trình bày chúng. Hãy chọn từ hai phương pháp tạo vết giống nhau sau đây: Outline hoặc Advanced Outline. Outline (mặc định) có tác dụng như là phiên bản đơn giản hóa của hai phương pháp, cung cấp một bộ trượt điều khiển Accuracy. Việc điều chỉnh bộ trượt Accuracy cho phép bạn xác định ảnh của bạn được tạo vết chính xác như thế nào. Việc tăng xác lập Accuracy sẽ tạo các hình dạng vẽ vector được tạo vết gần giống với các vùng

màu trong ảnh gốc hơn, nhưng cũng tăng tính phức tạp của các đối tượng này (xem hình 23.24).

Việc chọn phương pháp Advanced Outline cung cấp nhiều biến điều khiển hơn. Advanced Outline tạo vết các vùng màu của một ảnh nhờ sử dụng một trong các kiểu tạo vết đã được xác lập sẵn. Hãy chọn giữa Accurate, Clip Art, Photo Low Res, Photo High Res, và Silhouette. Bạn cũng có thể lưu kiểu của riêng bạn dựa vào các biến được chọn, chẳng hạn như Noise, Complexity, Maximum Number of Colors (2 đến 256), Node Reduction, Node Type (Cusp or Smooth), và Minimum Object Size, bạn có thể thay đổi kiểu của bạn bằng cách sử dụng Advanced Outline Property Bar (như minh họa dưới đây). Hình 23.25 trình bày một bitmap được tạo vết nhờ sử dụng một Advanced Outline đã được xác lập sẵn.



1. Ảnh gốc 2. Accuracy được xác lập 30% (152 đối tượng) 3. Accuracy được xác lập 70% (1.416 đối tượng)

Hình 23.24 Bitmap này (bên trái) đã được tạo vết nhờ sử dụng Outline với hai xác lập Accuracy khác nhau. Ảnh ở giữa sử dụng khoảng 150 đối tượng, trong khi ảnh còn lại sử dụng gần 1.500 đối tượng.



1. Ảnh gốc 2. Photo Low Res (114 đối tượng) 3. Photo High Res (7.088 đối tượng)

Hình 23.25 Bitmap này đã được tạo vết bằng cách sử dụng hai tùy chọn đã được xác lập trước của Advanced Outline. Trong ảnh giữa, 114 đối tượng đã được tạo từ hoạt động tạo vết, trong khi ảnh bên phải có 7.088 đối tượng được tạo.

Phương pháp tạo vết Centerline

Phương pháp tạo vết Centerline tạo vết cho bitmap của bạn hoàn toàn khác với các phương pháp khác và chuyển đổi bitmap được chọn sang một bản vẽ vector được tạo chủ yếu bởi các đường mở. Các hình dạng đường dựa vào các vùng trắng và đen được ấn định trong ảnh. thay vì màu. Centerline lý tưởng đối với việc tạo các bản vẽ vector có độ chính xác cao

từ các bản đồ được quét, các bức ảnh chụp có độ tương phản cao, text, hay hoạt động tạo vết tương tự mà trong đó các đường mở được ưa chuộng hơn các đường đóng (xem hình 23.26). Bạn cũng có thể sử dụng một phiên bản cao cấp hơn của chế độ này bằng cách chọn chế độ Centerline Outline. Chế độ đặc biệt này cho phép bạn kết hợp các hiệu ứng Centerline với Outline, tạo cả hai đường mở và đóng. Centerline Outline có chứa một bộ trượt Accuracy để điều khiển các hình dạng được tạo bởi các màu bitmap gần giống như thế nào.



1. Ảnh gốc 2. Centerline (2.207 đối tượng) 3. Centerline Outline (2.430 đối tượng)

Hình 23.26 Bitmap này đã được tạo vết bằng cách sử dụng các phương pháp tạo vết Centerline và Centerline Outline.

Bitmap của bạn cần có màu đen và trắng để tương thích với bản tạo vết Centerline. Để thay đổi nhanh chóng các chế độ màu ngay trong CorelTRACE, hãy chọn Image/Mode/Black and White, và chọn một xác lập Threshold để hoàn chỉnh sửa chuyển đổi. Việc chọn một xác lập Threshold cho phép bạn ấn định các màu nào trong ảnh sẽ được chuyển đổi sang màu đen, và màu nào chuyển đổi sang màu trắng. Ngay sau khi được chuyển đổi, bản trắng đen cung cấp cho CorelTRACE một sự ấn định màu mà nó yêu cầu để xác định các đường Centerline.

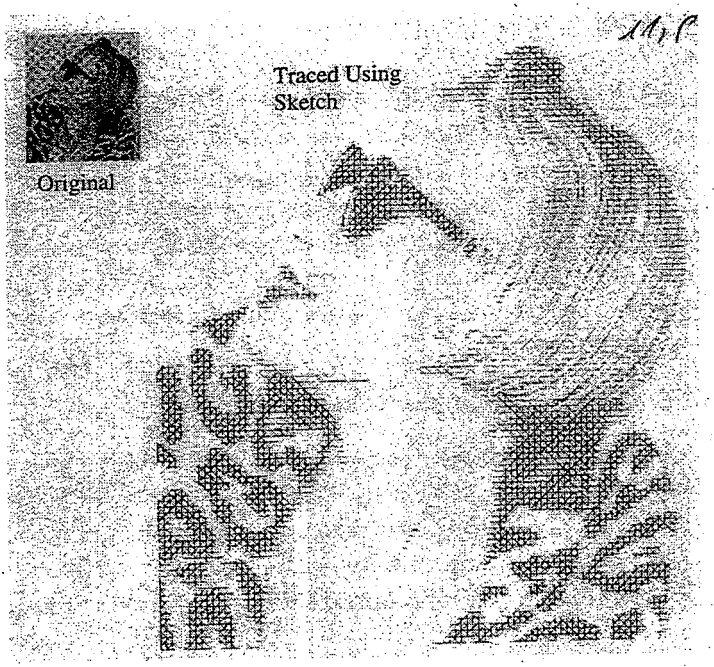
Khi Centerline được chọn làm phương pháp tạo vết, Property Bar chứa các tùy chọn để bạn chọn các kiểu đã được xác lập trước: Map, Smooth and Accurate, Text, và Silhouette. Bạn cũng có thể tạo tùy biến và lưu các kiểu của riêng bạn. Các biến tạo vết dành cho phương pháp Centerline gồm có một xác lập Node Reduction cho phép bạn điều khiển đường được tạo thành từ bao nhiêu nút và sự phức tạp của chúng. Tùy chọn Iterations cũng cho phép bạn điều khiển các đường vector mới thay đổi như thế nào dựa vào màu trắng và màu đen.

Biến đổi các ảnh bitmap sang các ảnh phác họa

Không giống như hiệu ứng mô phỏng ảnh phác họa được áp dụng bởi các bộ lọc bitmap, tùy chọn Sketch có sẵn trong CorelTRACE cho phép bạn tạo vết bằng cách tạo một loạt các đường kẽ màu đen ở dạng nét chải hay các đường kẽ song song. Detailed Shadows preset của phương pháp Sketch lý tưởng trong việc tạo các phiên bản vẽ đường riêng biệt hoặc chỉ để tạo các hiệu ứng phác họa (xem hình 23.27).

Phương pháp tạo vết Sketch cũng mô tả các biến nhất định trong Property Bar khi được chọn. Các đường kẽ được tạo bởi phương pháp tạo vết Sketch có khoảng cách đều nhau và có thể được tạo trong nhiều lớp, mỗi lớp có thể được xác lập với một giá trị ngưỡng và gốc nhất định. Bạn có thể bổ sung lên đến 32 lớp cho mỗi ảnh tạo vết Sketch và điều khiển khoảng cách, góc, và ngưỡng của mỗi lớp một cách riêng lẻ. Việc thay đổi các giá trị Threshold và Line

Frequency cho phép bạn điều khiển lượng ánh sáng và bóng được mô phỏng bởi phương pháp tạo vết Sketch. Việc điều khiển sẽ xác định diện mạo tô nét chải hay các đường kẽ song song.



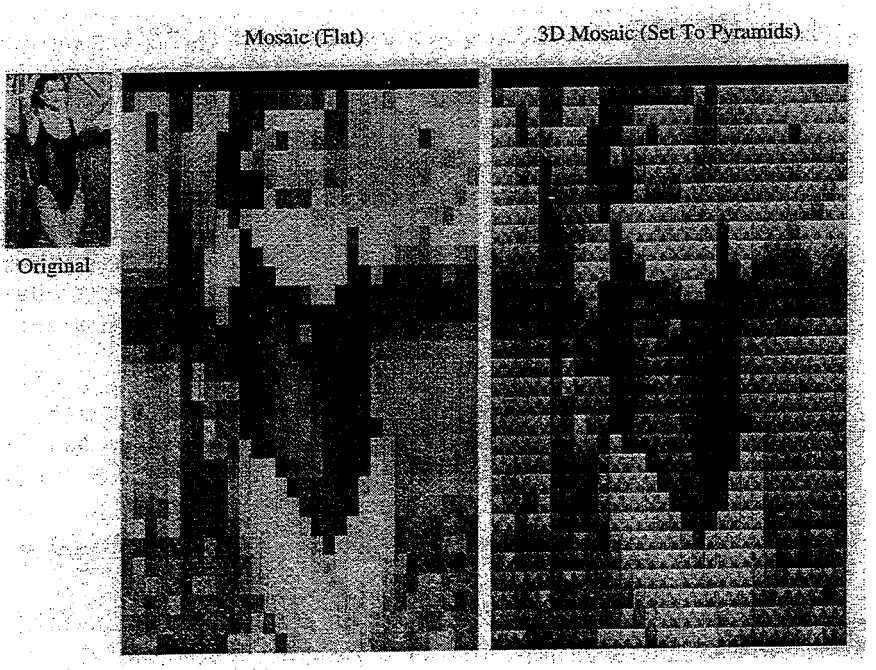
1. Ảnh gốc 2. Ảnh được tạo vết bằng cách sử dụng Sketch

Hình 23.27 Cài đặt trước Detailed Shadows mô tả một khoảng cách dòng 5 pixel và 5 lớp phác họa riêng được cài đặt để làm thay đổi các góc và các giá trị ngưỡng.

Tạo Flat hoặc 3D Mosaic

Hai phương pháp tạo vết kế tiếp tạo các kết quả tương tự, tại đó chúng tạo một hiệu ứng giống với pixel. Việc sử dụng hoặc style Flat hoặc 3D Mosaic sẽ tạo một chuỗi các hình đa giác vector dựa vào màu của bitmap. Sử dụng phương pháp Flat để tạo một hiệu ứng pixel tiêu biểu bằng cách sử dụng các hình dạng được tô với màu đồng nhất. Việc sử dụng 3D Mosaic sẽ tự động áp dụng một hiệu ứng độ sâu, với các hình dạng riêng chứa các vùng xám và các bóng được cài đặt trước (xem hình 23.28).

Cả hai phương pháp Mosaic bao gồm một tập hợp các Preset và các tùy chọn để tạo các Preset riêng của bạn bằng cách sử dụng các tùy chọn Property Bar. Cả hai tùy chọn mô tả Flat và Mosaic cho phép bạn tạo vết bằng cách sử dụng các hình dạng Rectangle, Circle, hoặc Diamond. Khi sử dụng 3D Mosaic, bạn cũng có thể chọn từ Pyramids, Bricks, hoặc Fans. Mỗi một phương pháp bao gồm các tùy chọn xếp ngói để cài đặt số ngói chiều ngang và/hoặc thẳng đứng cho hoạt động tạo vết của bạn.



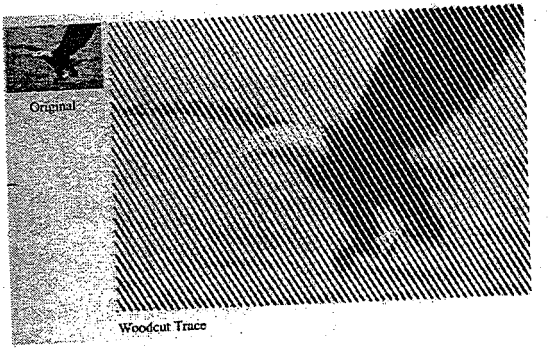
Hình 23.28 Ảnh này được tạo vết bằng cách sử dụng các chế độ Flat và 3D Mosaic, cả hai sử dụng 30 ngói chiều ngang và thẳng đứng.

Tạo vết với Woodcut

Phương pháp tạo vết Woodcut có lẽ là phương pháp phức tạp nhất, do nhiều biến có thể được chọn. Phương pháp này tạo một chuỗi các đối tượng có hình dạng miếng được tạo từ các đường đóng dành cho một phiên bản chiseled-out của bitmap (xem hình 2.29). Các hình dạng điểm cuối và độ dày của miếng mô phỏng hiệu ứng được khắc trên gỗ. Kỹ thuật này đã được sử dụng để chuyển các ảnh chụp kỹ thuật số sang đồ họa dòng tương phản cao.

Sử dụng phương pháp Woodcut, chọn từ một danh sách cài đặt trước (Basic, Continuous Color, Detailed Color, Fine Grained, và Shadow) hoặc tạo các Preset riêng của bạn dựa vào các cài đặt hiện

hành bằng cách sử dụng các tùy chọn trong Property Bar (đường trình bày kế tiếp). Các thay đổi cơ bản bao gồm Node Reduction, Threshold, Angle, và Width, vốn có các hiệu ứng tương tự với các phương pháp tạo vết có sẵn khác. Bạn cũng có thể chọn các tùy chọn từ Properties flyout để điều khiển màu, hình dạng, và chiều dài của các vạch Woodcut, tạo các cơ hội hầu như bất tận, để thử nghiệm.



1. Ảnh gốc 2. Ảnh được tạo vết bằng cách sử dụng Woodcut

Hình 23.29 Phương pháp Woodcut này sử dụng Node Reduction là 10, Threshold và 255, Angle là 120 độ, Width là 10, và đặc tính Continuous Cut.

Chương 24 CorelDRAW 10

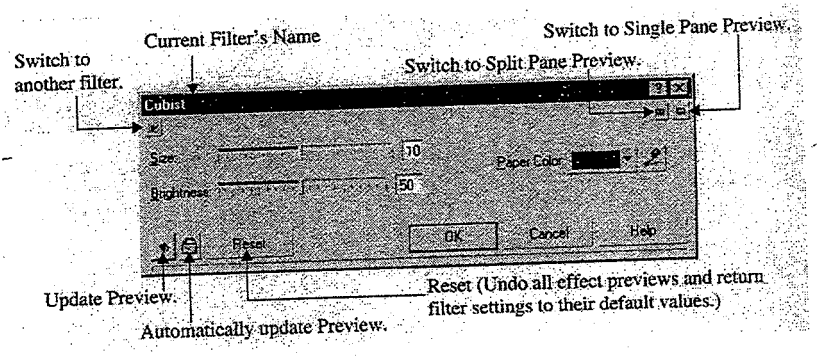
ÁP DỤNG CÁC HIỆU ỨNG BỘ LỌC BITMAP

Ảnh minh họa cung cấp chức năng không song song và linh hoạt cho mọi thứ từ cơ bản nhất của các ảnh phức tạp nhất. Đôi khi bạn vẫn muốn hoán chuyển các ảnh vector sang bitmap để áp dụng những điểm chính, tạo các hiệu ứng đặc biệt, và tăng hiệu suất, bởi vì một số kết quả có thể đạt được trong giây lát với các bitmap mà đòi hỏi thời gian nhiều hơn nếu làm việc với một ảnh vector.

Bạn có thể hỏi "Tại sao không suất ảnh sang Corel PHOTO-PAINT?" Có hai câu trả lời cho câu hỏi này: Một là sự tiện lợi. Nếu bạn có thể chỉnh sửa một bitmap từ trong CorelDRAW, mà không mất thời gian để xuất ảnh, hãy mở Corel PHOTO-PAINT, rồi nhập ảnh, thì thao tác như thế làm cho dòng công việc của bạn ít gián đoạn hơn sẽ có ý nghĩa. Câu trả lời thứ hai là chức năng vector. CorelDRAW cho phép bạn kiểm bất kỳ đối tượng tùy chọn nào sang một bitmap, trong khi vẫn giữ tất cả các đối tượng khác ở dạng vector gốc của chúng. Một sự kết hợp duy nhất của vector và bitmap này chỉnh sửa từ trong từng chương trình là một đặc tính mà bạn sẽ có thể thấy hoàn toàn hữu ích.

Phân tích hộp thoại bitmap filter của CorelDRAW

Các hộp thoại bitmap filter của CorelDRAW được tạo xoay quanh một chủ đề là cho bạn một sự kiểm soát quá trình tạo. Mỗi một hộp thoại bitmap filter trình bày một tập các điều khiển nhằm xử lý hiệu ứng, ba chế độ xem trước khác nhau, và sự truy cập nhanh vào tất cả các hiệu ứng bitmap khác, như hình minh họa này trình bày.



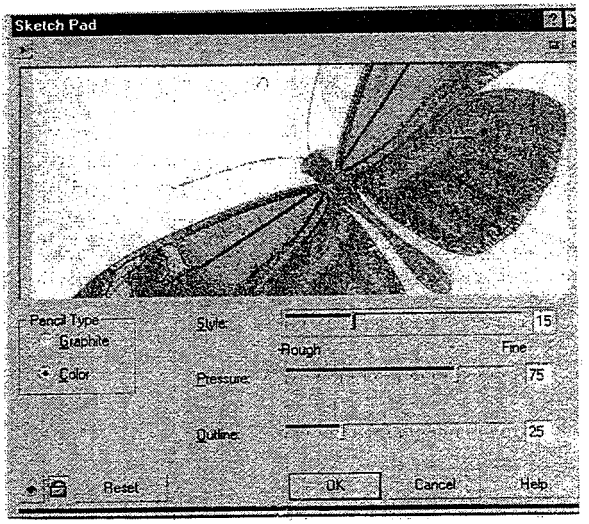
Chọn các chế độ xem trước bộ lọc.

Có ba chế độ xem trước là Full Screen, (no pane) Split Pane, và Single Pane. Việc chuyển từ chế độ này sang chế độ khác được điều khiển bởi hai nút nhỏ trên bên phải phía trên của hộp thoại (chúng được định vị ngay bên trái của nút Help và Cancel).

Thủ thuật *Trong chế độ Full Screen, bạn có thể che dấu một hộp thoại của bộ lọc nếu bạn nhấn và giữ phím F2 trong khi xem trước hiệu ứng của bộ lọc. Điều này đặc biệt hữu ích khi làm việc với các ảnh lớn.*

Single Pane

Chế độ xem trước Single Pane mở một cửa sổ lớn xem trước, trên các điều khiển của bộ lọc. Khi bạn ở trong hoặc chế độ Full Screen hoặc chế độ Single Pane, việc nhấp lần thứ hai hai nút xem trước sẽ chuyển bạn sang chế độ xem trước Single Pane, như được trình bày ở hình 24-1.



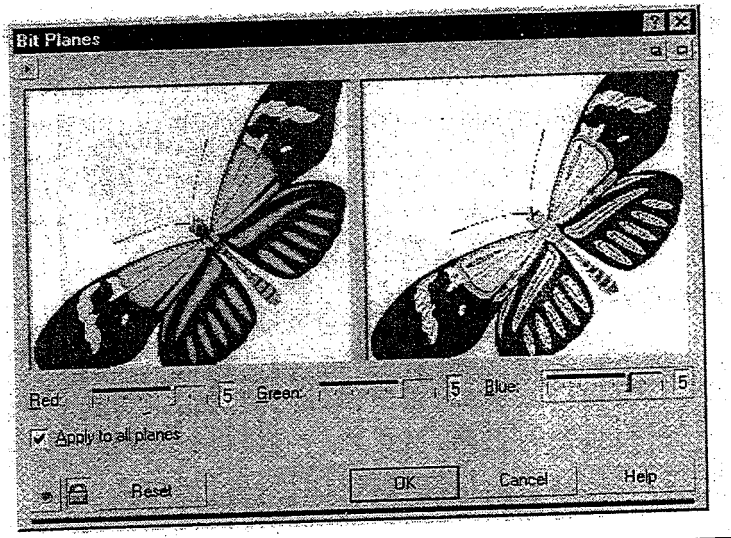
Hình 24-1 Chọn Art Strokes / Sketch Pad để áp dụng hiệu ứng này vào một bitmap trong chế độ Single Pane.

Split Pane

Chế độ xem trước Split Pane mở hai cửa sổ trên các điều khiển của bộ lọc. Cửa sổ ở bên trái chứa ảnh gốc, và cửa sổ ở bên phải chứa một chế độ xem trước ảnh với bộ lọc được áp dụng. Khi bạn ở trong chế độ Full Screen, việc nhấp lần đầu hai nút xem trước sẽ chuyển bạn sang chế độ Split Pane. Khi bạn ở trong chế độ Single Pane, việc nhấp lần thứ hai hai nút xem trước sẽ chuyển bạn sang chế độ Split Pane. Như được trình bày ở hình 24-2.

Chú ý rằng bạn có thể cài đặt chế độ xem trước mặc định bằng cách truy cập hộp thoại Option. Nhấp Tools/Option, hoặc nhấn CTRL + J. Nhấp tiêu đề Global/ tiêu đề con Bitmap Effects. Bạn có thể chọn giữ Full Screen (No Pane), Before and After (Split Pane), và Result Only (Single Pane). Tùy chọn Last Used cũng có sẵn, vốn tự động mở một hộp thoại của bộ lọc để xem bất kỳ cái gì mà bạn đã

sử dụng lần cuối khi bạn áp dụng bộ lọc. Bạn có thể cài đặt các hộp thoại vào các cài đặt cuối cùng mà bạn áp dụng (thay vì các hiệu ứng cài đặt mặc định của chúng) bằng các kiểm tra Prefill Dialogs với Last Used Values.



Hình 24-2 Chế độ Split Pane hiển thị bitmap gốc ở bên trái và một chế độ xem trước bitmap với hiệu ứng được áp dụng bên phải.

No Pane

Chế độ xem trước No Pane tắt các cửa sổ xem hộp thoại và cho phép bạn xem trước ảnh trong vùng bản vẽ. Điều này có thể hữu ích khi bạn làm việc với các ảnh lớn và bạn cần so sánh ảnh với môi trường xung quanh của nó trong tài liệu của bạn. Nếu hộp thoại Filter đang được sử dụng, nó có thể được di chuyển bằng cách rê và nhả hoặc được giảm thiểu bằng cách nhấn và giữ phím F2. Trong chế độ Split Pane hoặc Single Pane, bạn có thể chuyển sang chế độ No Pane bằng cách nhấp nút xem trước thứ nhất.

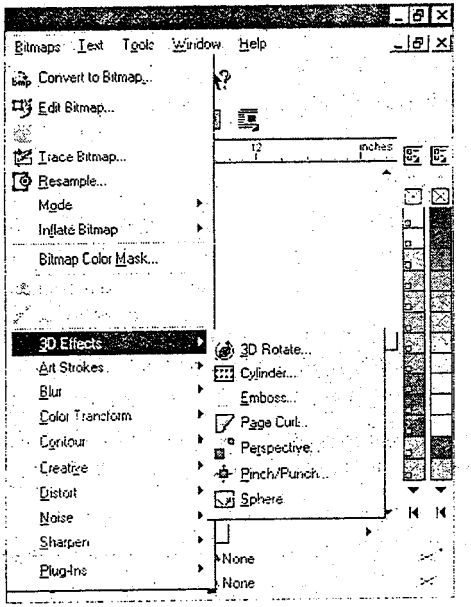
Sử dụng các công cụ thu phóng và dịch chuyển bộ lọc

Khi sử dụng chế độ Split Pane hoặc Single Pane, bạn có thể phóng lớn bằng cách nhấp nút chuột trái và thu nhỏ bằng cách nhấp chuột phải. Cũng vậy trong hai chế độ Single Pane và Split Pane, bạn có thể dịch chuyển chế độ xem trước bằng cách nhấp và rê trong cửa sổ xem trước.

Thủ thuật *Bạn có chuyển từ hiệu ứng mà bạn đang sử dụng hiện hành sang bất kỳ hiệu ứng nào khác, bằng cách nhấp nút mũi tên trong góc bên trái phía trên của bất kỳ hộp thoại bitmap Filter nào.*

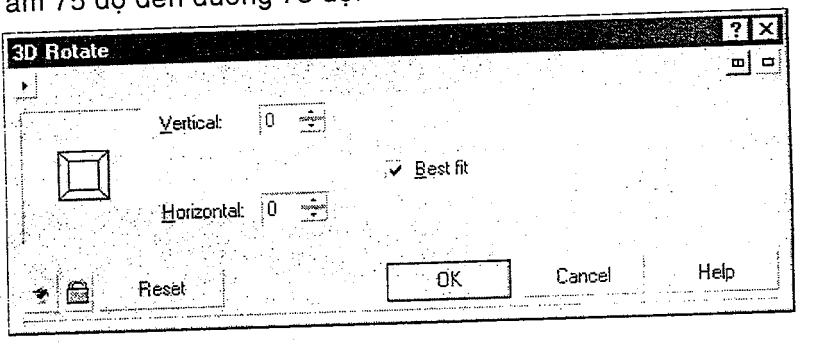
Các bộ lọc 3D Effects

CorelDRAW 10 chứa một tập hợp các bộ lọc 3D Effects mạnh cho phép bạn bổ sung nhanh chiều sâu và kích thước vào các ảnh của bạn (xem 3D Effects trong phần màu của quyển sách này. Menu 3D Effects (xem hình minh họa sau) chứa bảy bộ lọc.



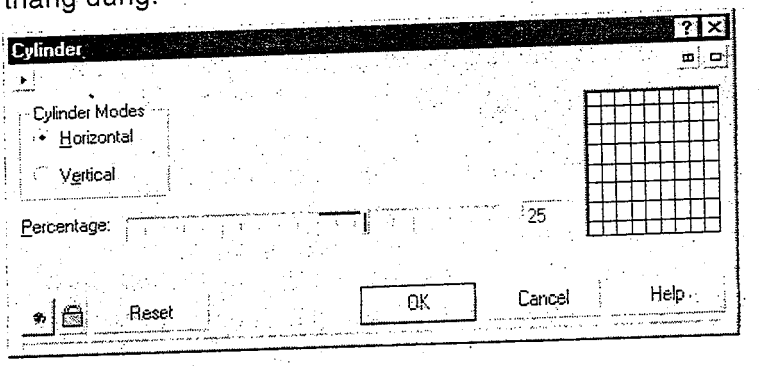
3D Rotate

Bộ lọc 3D Rotate cho phép bạn quay đối tượng trong 3D bằng cách nhấp và thả một mô hình 3D (được định vị ở bên trái hộp thoại của bộ lọc). Bạn cũng có thể nhập các giá trị quay vào các hộp text Vertical và/ hoặc Horizontal. Các giá trị Rotation có thể biến thiên từ âm 75 độ đến dương 75 độ.



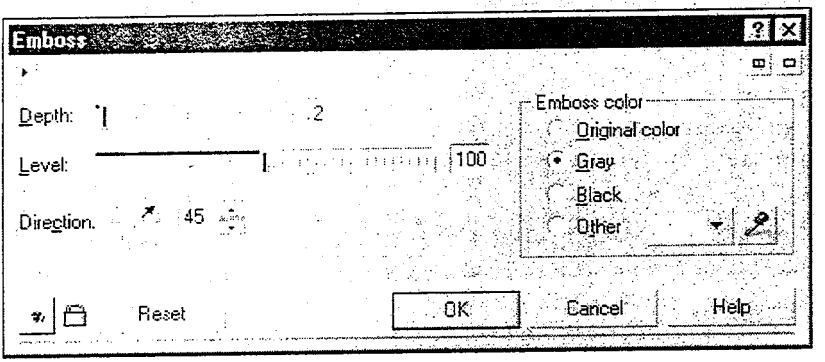
Cylinder

Bộ lọc Cylinder tạo một ảo giác bao bọc ảnh quanh một Sylinder. Khi bạn áp dụng các cài đặt với các số dương, các màu ở giữa ảnh được trải rộng hướng ra các mép trong khi các màu ở mép được dồn vào khoảng trống nhỏ hơn. Khi bạn áp dụng các cài đặt với các số âm, các màu ở mép được trải hướng tới tâm, và các màu ở tâm được dồn vào một khoảng trống nhỏ hơn. Các cài đặt có thể được điều chỉnh từ âm 100% đến dương 100% trên mặt phẳng ngang hay thẳng đứng.



Emboss

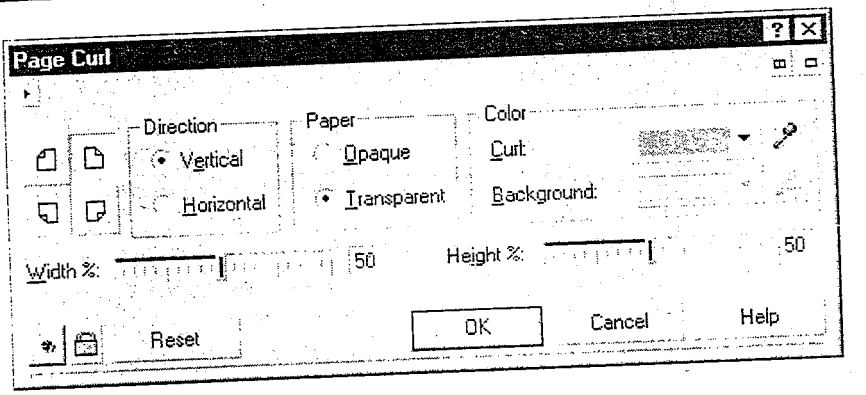
Bộ lọc Emboss được sử dụng để tạo một hiệu ứng nổi hoặc chìm đối với một đối tượng. Emboss hoàn thành việc này bằng cách áp dụng các thay đổi độ sáng đối với một ảnh. Để hình dung hiệu ứng, hãy tưởng tượng một vòng tròn quanh ảnh. Ánh sáng được chiếu lên trên ảnh có thể được đặt bất cứ nơi nào trên vòng tròn 360 độ này.



Thủ thuật *Ánh sáng được chiếu trên một ảnh từ bên trái phía trên của vòng tròn (ở khoảng điểm 135 độ) có khuynh hướng áp dụng một hiệu ứng nổi, trong khi ánh sáng được chiếu từ bên phải phía dưới (ở khoảng điểm 315 độ) góc khuynh hướng áp dụng một hiệu ứng chìm. Hiệu ứng có thể được nhấn mạnh bằng cách bổ sung một bóng đổ vào ảnh ở cạnh đối diện nơi ánh sáng bắt nguồn (vì vậy nếu ánh sáng ở bên trái phía trên sẽ đặt một bóng đỗ ở bên phải phía dưới).*

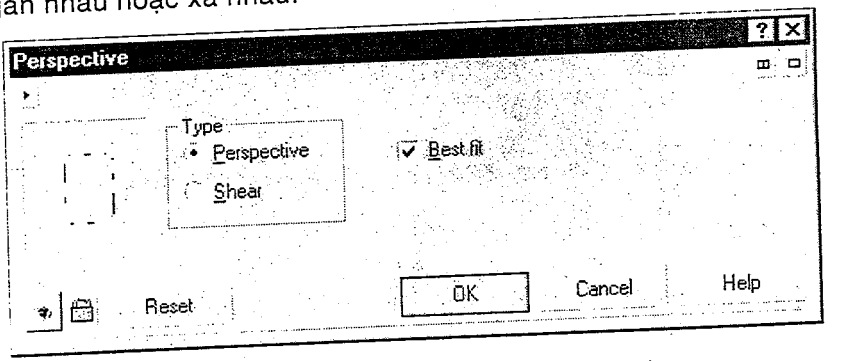
Page Curl

Bộ lọc Page Curl tạo hiệu ứng góc của một đối tượng đang được nhất lên và được kéo hướng về đối tượng. Các đối tượng trong hộp thoại Page Curl được sử dụng để chỉ định góc nào của đối tượng sẽ được sử dụng cho Page Curl. Chiều cao, chiều rộng, hướng, độ trong suốt, và màu của Page Curl có thể được chỉnh sửa.



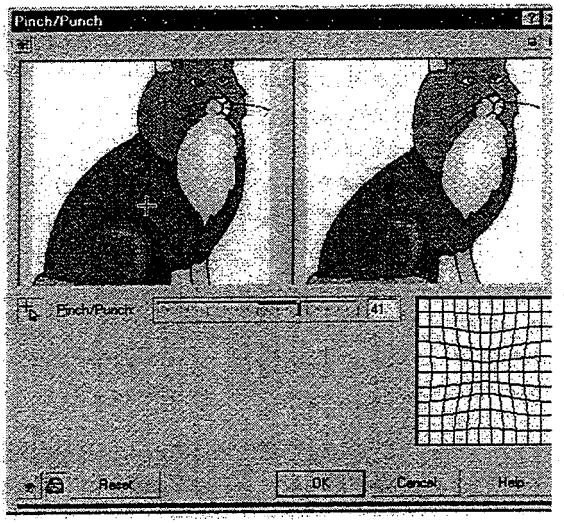
Perspective

Bộ lọc Perspective bổ sung chiều sâu vào một hình ảnh. Một hình vuông bên trong hộp thoại với bốn núm điều khiển (mỗi góc mỗi núm) được sử dụng để áp dụng để áp dụng nghệ thuật phối cảnh bằng cách rê và thả các núm điều khiển. Điều này sẽ làm cho đỉnh, đáy, bên trái, hoặc bên phải của đối tượng xuất hiện gần hơn với người xem (nếu cạnh được làm lớn bởi bộ lọc Perspective) hoặc xa hơn (nếu cạnh được thu hẹp bởi bộ lọc Perspective). Tùy chọn Perspective hoạt động bằng cách kéo hai hình vuông điều chỉnh gần hơn hoặc xa hơn. Một tùy chọn Shear cũng có sẵn, nó kéo hai hình vuông điều chỉnh theo cùng hướng, thay vì di chuyển chúng gần nhau hoặc xa nhau.



Pinch Punch

Bộ lọc Pinch Punch được sử dụng để cuốn tâm của một ảnh để ảnh xuất hiện gần hơn với người xem hoặc xa người xem. Tưởng tượng giữ một ảnh được in trước bạn và tạo hiệu ứng Pinch mặt sau của nó gần tâm thì tâm sẽ dường như được kéo hơi xa hơn bạn so với phần còn lại của ảnh. Điều này minh họa hiệu ứng Pinch như được trình bày ở hình 24-3. Trái lại, nếu bạn tạo hiệu ứng Pinch cho một tờ giấy ở giữa từ mặt sau, phần giữa sẽ hiện ra và dường như hơi gần hơn đối với bạn. Điều này minh họa hiệu ứng Pinch. Hiệu ứng Pinch được áp dụng tỷ lệ dương từ +1 đến +100, trong khi hiệu ứng Punch được áp dụng tỷ lệ âm từ -1 đến -100.

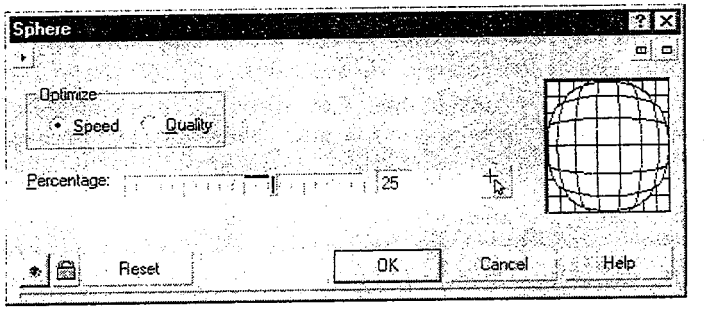


Hình 24-3 Tạo một con mèo mảnh mai hơn với bộ lọc Pinch

Sphere

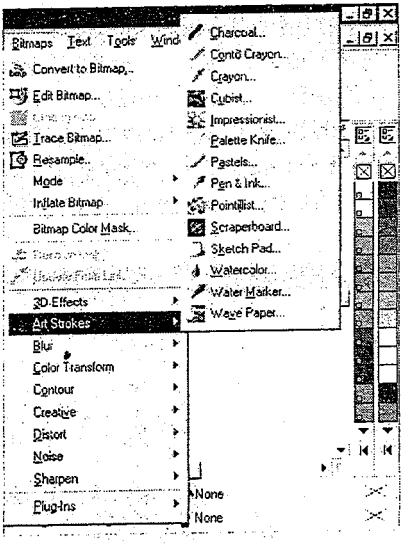
Bộ lọc Sphere được sử dụng để tạo các ảnh có một diện mạo tròn. Các Pixel gần tâm của đối tượng được kéo ra ngoài về phía các mép theo mọi hướng, trong khi các pixel gần mép được đẩy hơi

gần với nhau. Bộ lọc này có vẻ tương tự bộ lọc Cylinder, nhưng bộ lọc Cylinder chỉ dịch chuyển các pixel của ảnh theo một đường thẳng hay đường ngang, trong khi bộ lọc Sphere dịch chuyển các pixel theo một vòng tròn 360 độ.



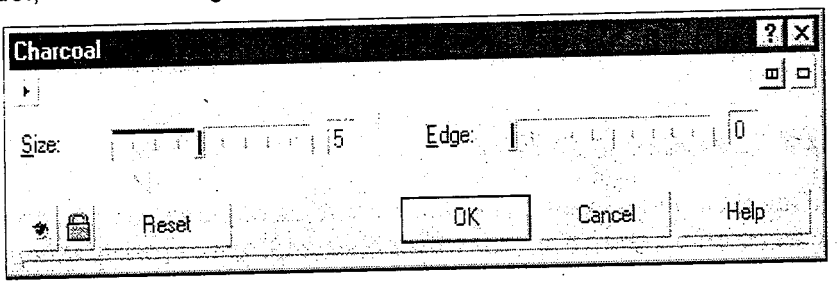
Art Strokes Filters

Các bộ lọc Art Strokes chuyển các bức vẽ của bạn vào các ảnh mà trông giống như nó được tạo bởi nhiều phương pháp vẽ tự nhiên, chẳng hạn charcoal, và các kiểu vẽ tự nhiên, chẳng hạn Impressionist (xem Art Strokes Filters trong phần màu của sách này). Menu Art Strokes (xem hình minh họa sau) chứa 14 bộ lọc:



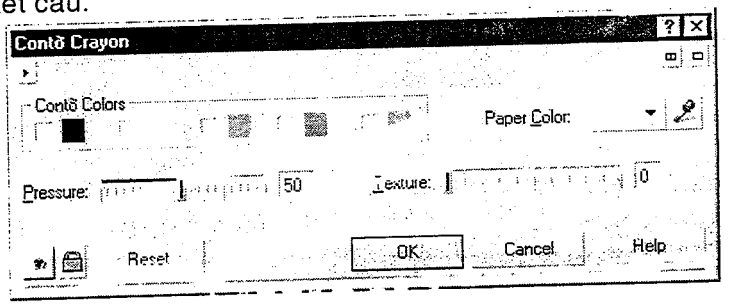
Charcoal

Bộ lọc Charcoal áp dụng các thay đổi vào ảnh để làm cho nó có diện mạo như được phác họa bởi đầu bút chì. Bạn có thể sử dụng bộ lọc này mà không cần chuyển đầu ngón tay sang màu đen. Cả hai kích cỡ của đầu bút chì và chiều dài của mép tạo hiệu ứng contouring được điều chỉnh với tỷ lệ từ 1 - 10. Dĩ nhiên bởi vì các đầu bút chì tự nhiên luôn là màu đen, cho nên ảnh kết quả chỉ chứa những màu thang độ xám. Chú ý mẫu màu của ảnh sẽ không thay đổi, mà chỉ những màu trong ảnh.



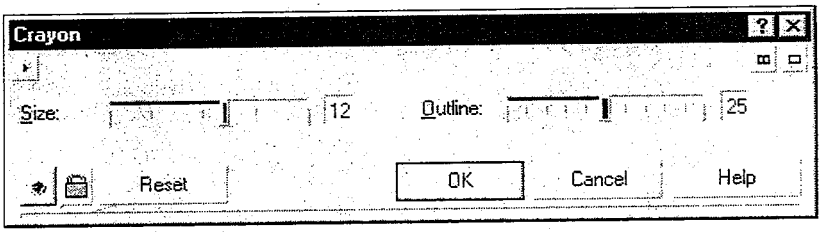
Conté Crayon

Một Conté Crayon là một bút chì vẽ chúng được tạo từ hỗn hợp than chì và đất sét. Xét đến thành phần phần hóa học của chì, thì các bức phác họa được tạo bởi một Conté Crayon bao gồm một ít màu đen, màu nâu. Bạn có thể chọn từ năm màu mà bạn muốn được bật sáng trong ảnh của bạn: màu trắng, đen, hồng da, nâu đỏ, và nâu xẫm. Điều khiển Pressure được sử dụng để điều khiển cường độ màu, và điều khiển Texture được sử dụng để điều khiển độ hạt của kết cấu.



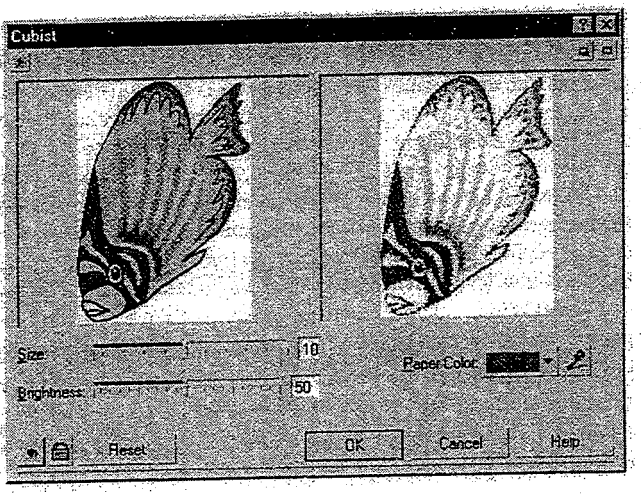
Crayon

Bộ lọc Crayon làm cho ảnh có diện mạo như nó được vẽ với sáp màu. Các màu cơ bản của ảnh không được thay đổi, nhưng các màu được phân rải rác trên khắp ảnh, theo cách tương tự với những gì mà sáp màu tạo. Các điều khiển Size cài đặt kích thước của đầu bút sáp, và điều khiển Outline cài đặt độ nét của sáp màu dọc theo các mép cứng.



Cubist

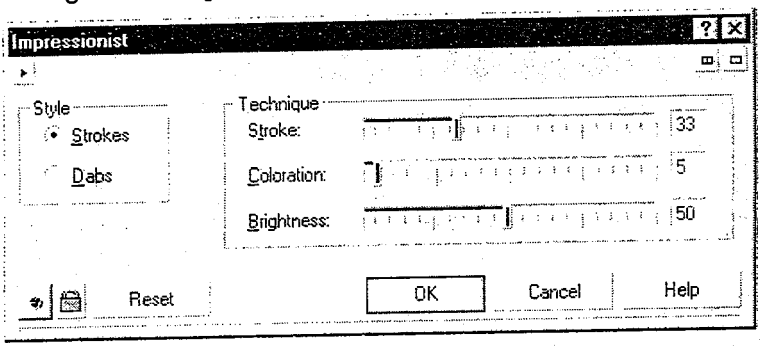
Bức vẽ Cubist là một kiểu hơi trừu tượng được tạo bởi các họa sĩ ở Paris, bao gồm Pablo Picasso và Georges Braque, vào đầu thế kỷ 19. Thuật ngữ Cubist có nghĩa là xem thường kiểu tạo ảnh nghệ thuật dựa vào các hình dạng lập phương và có góc cạnh, thay vì nhiều hình dạng tự nhiên hơn (xem hình 24-4). Điều khiển Size của bộ lọc Cubist cho phép điều chỉnh kích cỡ của các hình lập phương và các góc, và điều khiển Brightness xác định lượng ánh sáng trong ảnh. Bộ chọn màu giấy có thể được sử dụng để thêm màu bổ sung vào ảnh.



Hình 24-4 Bộ lọc Cubist áp dụng các mép cọ hình lập phương và có góc cạnh vào một ảnh.

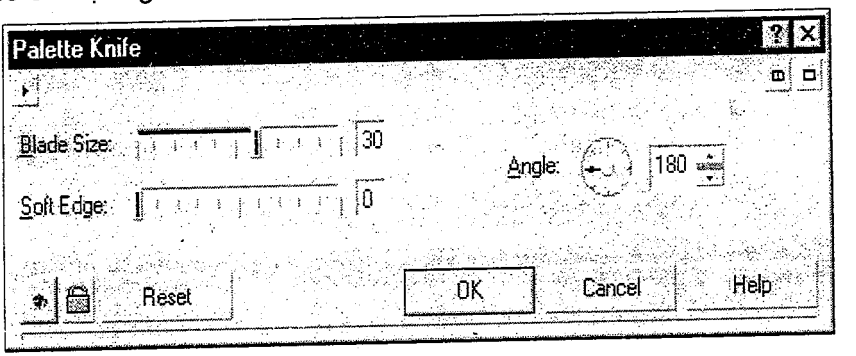
Impressionist

Bản vẽ Impressionist là một trong những mẫu ảnh nghệ thuật gốc mà dần dần trở thành ảnh nghệ thuật hiện đại. Bộ lọc Impressionist mô phỏng diện mạo này bằng cách áp dụng một hiệu ứng giống sơn dầu vào ảnh của bạn. Vùng Style của hộp thoại được sử dụng để chọn giữa các vạch sơn lớn và các lớp sơn mỏng nhỏ. Vùng kỹ thuật của hộp thoại cho phép bạn cài đặt độ nét của vạch hay màng sơn mỏng, lượng màu và lượng ánh sáng.



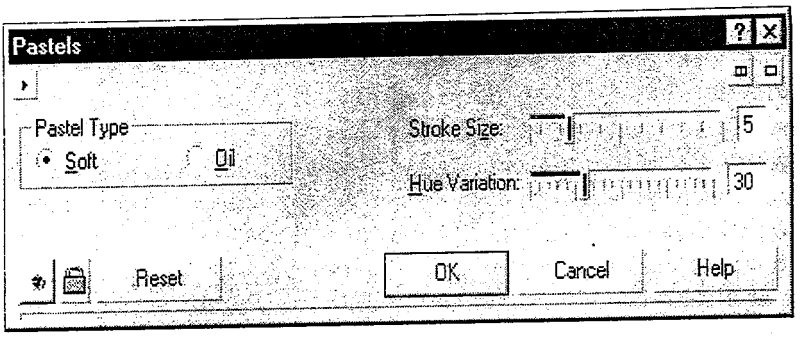
Palette Knife

Bản vẽ Palette Knife sử dụng một Palette Knife của họa sĩ (thường là một dao linh hoạt mà không có lưỡi dao cắt) thay vì một bút cọ để sơn một ảnh. Bộ lọc Palette Knife tạo diện mạo của một ảnh được sơn với một Palette Knife, ngay bên dưới các mép dày mà bạn muốn khi vẽ với một dao thay vì một bút cọ. Cài đặt kích cỡ lưỡi dao được sử dụng để điều khiển chiều dài của mép, với các cài đặt thấp hơn sẽ tạo các mép cứng, được làm xiên và các cài đặt cao hơn sẽ tạo các mép nhẵn hơn, dài hơn. Cài đặt mép mềm sẽ điều khiển cường độ của hiệu ứng dọc các mép lồi. Cài đặt góc được sử dụng để chỉ định góc mà tại đó các vạch được tạo.



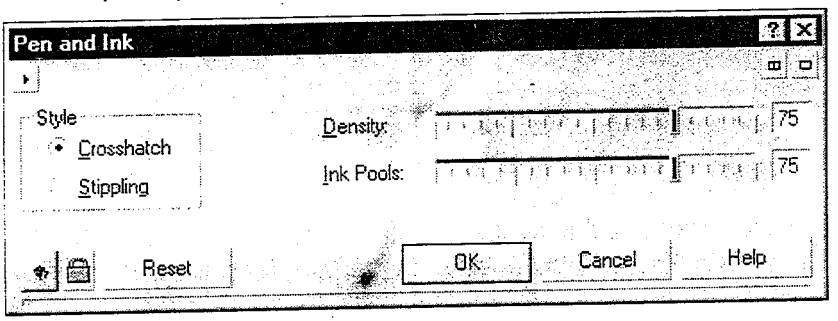
Pastels

Bộ lọc Pastels được sử dụng để tạo một ảnh màu lam nhạt. Trong vùng Pastel Type của hộp thoại, sử dụng tùy chọn Soft để tạo một diện mạo bản vẽ màu lam nhạt hoặc tùy chọn Oil để tạo một diện mạo bức họa màu lam nhạt. Kích cỡ nét cài đặt chiều dài của nét cọ, và Hue Variation cho phép bạn đưa sự thay đổi màu vào hình ảnh với "bút chì" màu lam nhạt hoặc "sơn dầu" màu lam nhạt.



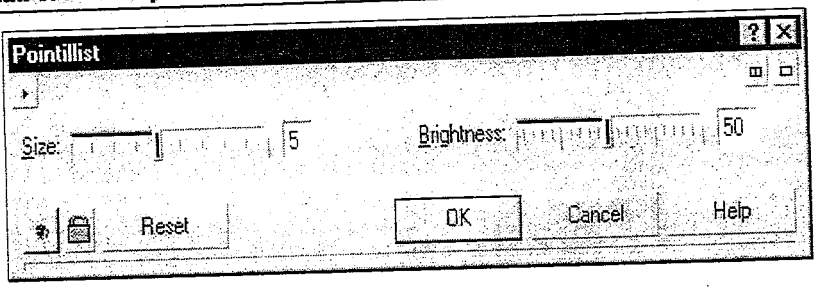
Pen & Ink

Bộ lọc Pen & Ink chuyển diện mạo của ảnh sang diện mạo của một bản vẽ dùng bút và mực thang độ xám. Phần Style của hộp thoại được sử dụng để chọn giữa kiểu Stippling (sử dụng các dấu chấm) và kiểu Crosshatch (sử dụng các nét mực giao nhau, xiên). Cài đặt density điều khiển độ nét của các dấu chấm hoặc nét mực, và cài đặt ink pools điều khiển lượng mực dọc theo các mép.



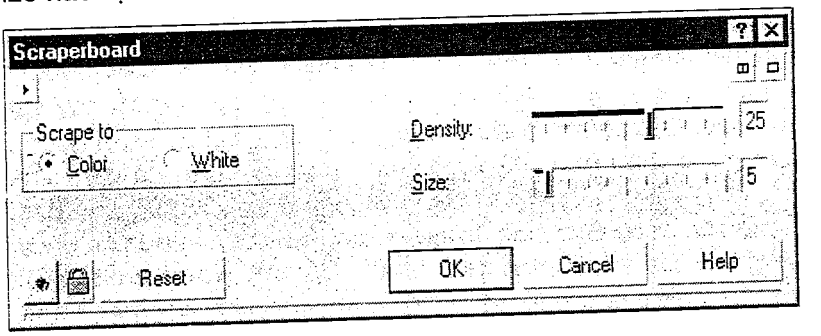
Pointillist

Kiểu bản vẽ Pointillist (hoặc Pointillism) sử dụng các dấu chấm mực để tạo các ảnh. Trong bộ lọc Pointillist, kích cỡ của các dấu chấm vẽ được cài đặt thông qua điều khiển Size và lượng ánh sáng trong ảnh được cài đặt thông qua điều khiển Brightness.



Scraperboard

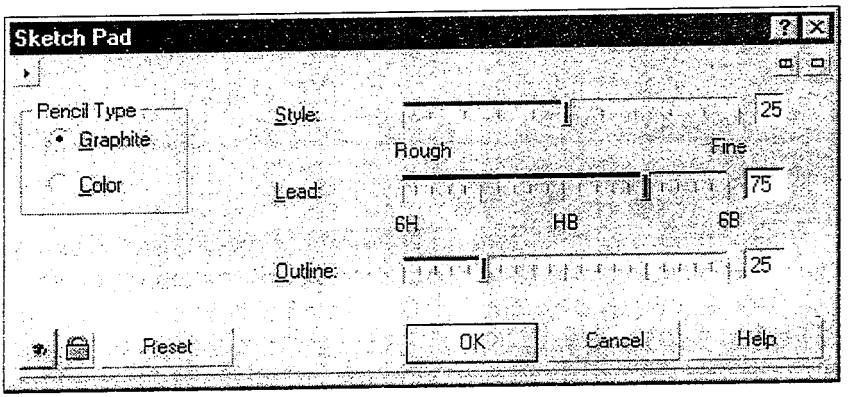
Scraperboard là một thuật ngữ của một ảnh có hai lớp sơn. Lớp đáy hoặc là những màu khác hoặc là màu trắng, và lớp đỉnh là màu đen. Rồi sơn ở lớp đỉnh được chùi sạch để làm lộ sơn ở lớp đáy. Trong bộ lọc Scraperboard, phần Scrape của hộp thoại điều khiển lớp đáy gồm các màu khác hay màu trắng. Điều khiển Density xác định các scrape được đặt gần với nhau đến mức nào, và điều khiển Size xác định kích cỡ các scrape.



Sketch Pad

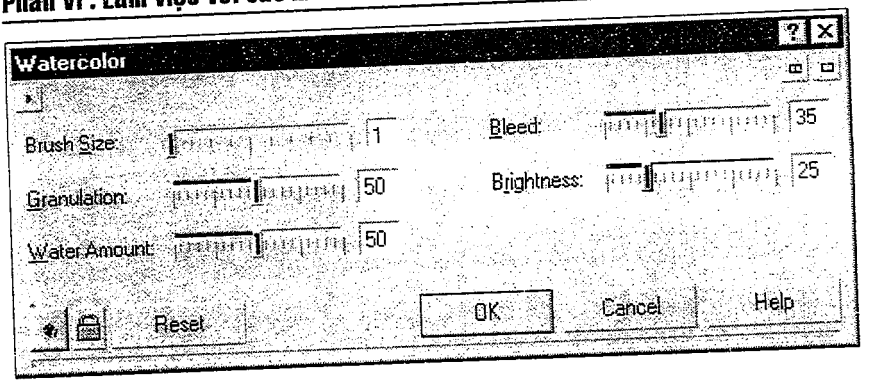
Bộ lọc Sketch Pad được sử dụng để mô phỏng bức phác họa bằng than chì hoặc chì màu. Dùng loại bút chì của hộp thoại cài đặt ảnh sẽ "được phác họa" bằng cách sử dụng một bút chì than (tạo kết quả được xem trong một thang độ xám) hoặc bút chì màu. Cài đặt style điều khiển chiều rộng của các vạch bút chì: các cài đặt thấp hơn hơi giống một bản vẽ dầu và các cài đặt cao hơn giống bức phác họa chì. Khi trong chế độ Graphite, bạn có thể chọn chì

thô hơn hoặc sắc nét hơn; khi trong chế độ Color, điều khiển này chuyển sang bộ chọn áp suất. Các cài đặt outline điều chỉnh độ dày của các biên trong ảnh.



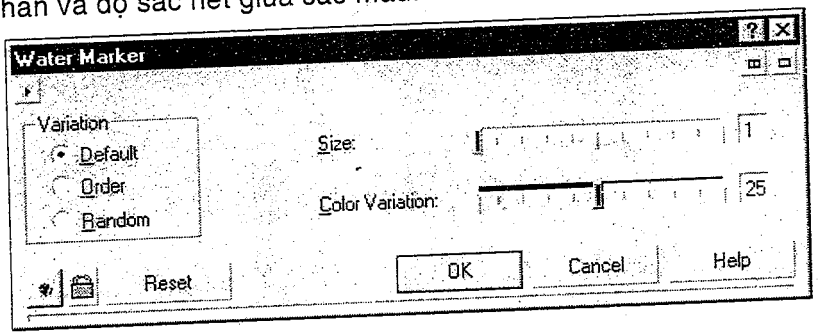
Watercolor

Bộ lọc Watercolor được sử dụng để làm cho ảnh của bạn giống một bản vẽ màu nước. Nhưng với màu nước thật, các màu được tạo chủ yếu là các bóng màu lam nhạt, với việc đổ từ màu này sang màu khác. Cài đặt bruh size được sử dụng để điều khiển kích cỡ của các lớp màu nước. Granulation được sử dụng để điều khiển cấu tạo của giấy và cũng tác động đến độ nét màu (các cài đặt thấp hơn tạo các bóng đậm hơn, trong khi các cài đặt cao hơn có khuynh hướng tạo các bóng màu lam nhạt). Cài đặt water amount điều khiển việc hiệu ứng nước được áp dụng vào sơn: các cài đặt thấp hơn tạo diện mạo của một lớp sơn đậm đặc hơn; các cài đặt cao hơn tạo diện mạo của lớp sơn được pha loãng. Cài đặt bleed điều khiển có bao nhiêu màu được đổ vào với nhau và cài đặt brightness điều khiển lượng ánh sáng trong ảnh của bạn.



Water Marker

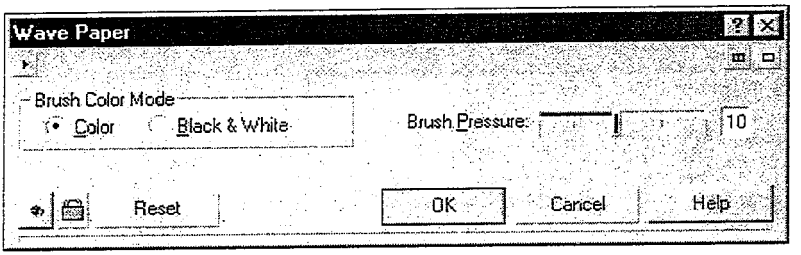
Bộ lọc Water Marker tạo ảo giác một ảnh được tô với một marker có thể hòa tan trong nước. Phần Variation của hộp thoại điều khiển kiểu hiệu ứng cơ bản. Ba thay đổi có sẵn: mặc định, theo thứ tự và ngẫu nhiên. Cài đặt mặc định tạo một diện mạo ẩm ướt đối với ảnh, cài đặt theo thứ tự tạo một mẫu các lớp màng mỏng màu lớn và nhỏ, vaà cài đặt ngẫu nhiên mô phỏng các lớp màng mỏng lớn hơn được tạo ở nhiều góc ngẫu nhiên. Cài đặt size điều khiển toàn bộ kích cỡ của các nét, và cài đặt color variation điều khiển độ tương phản và độ sắc nét giữa các màu.



Wave Paper

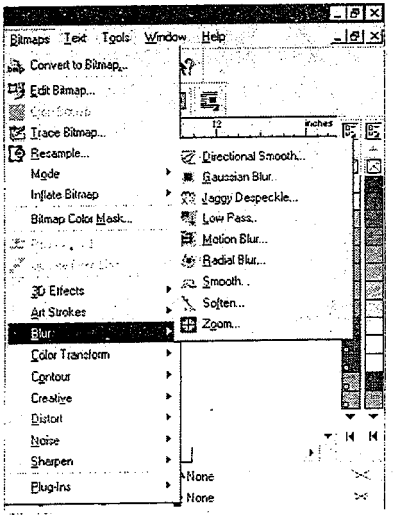
Bộ lọc Wave Paper tạo diện mạo của một ảnh được vẽ trên giấy có kết cấu. Điều khiển Brush Color được sử dụng để chọn màu hay

thang độ xám, và điều khiển Brush Pressure được sử dụng để cài đặt cường độ giữa các điểm màu.



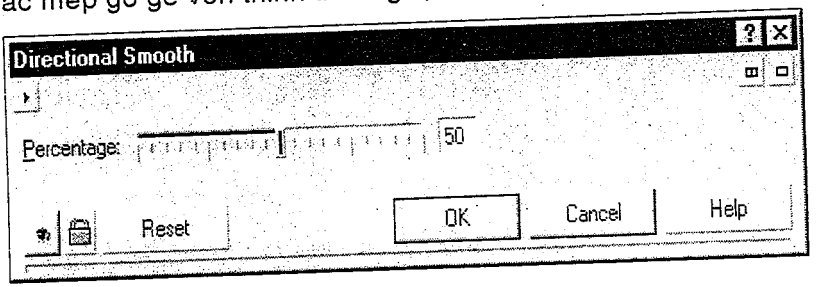
Blur Filters

CorelDRAW 10 bao gồm một trong những sự phân loại lớn nhất của Blur Filters mà bạn có thể tìm thấy trong bất kỳ bộ chỉnh sửa đồ họa nào. Các bộ lọc Blur được sử dụng rộng rãi dành cho cả hai việc chỉnh sửa các bitmap được nhập (chẳng hạn các bức ảnh chụp) và việc tạo các hiệu ứng đặc biệt. Các bộ lọc Blur hoạt động theo nguyên tắc chung làm nhẵn các thay đổi độ sắc về ảnh, nhưng mỗi một bộ lọc có một tập hợp các khả năng duy nhất mà cài đặt nó xa với các bộ lọc có sẵn khác (xem Blur Filters trong phần màu của sách này). Chín bộ lọc Blur có sẵn như được trình bày ở đây:



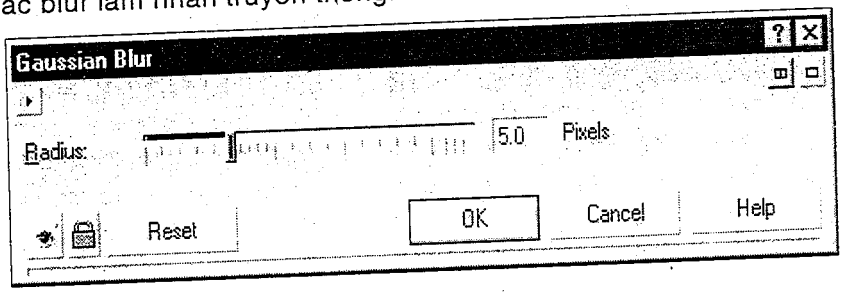
Directional Smooth

Bộ lọc Directional Smooth blur cung cấp một trong những hiệu ứng blur tinh tế nhất được tìm thấy trong tập hợp các bộ lọc blur của CorelDRAW. Bạn có thể nhận thấy nó đặc biệt hữu ích để làm nhẵn các mép gồ ghề vốn thỉnh thoảng tạo trong các bản vẽ vector.



Gaussian Blur

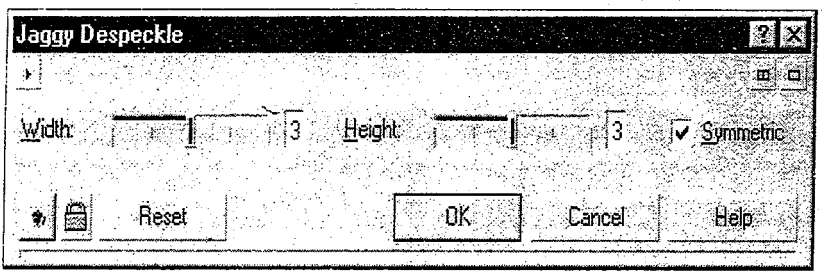
Đây là một trong những hiệu ứng blur phổ biến và truyền thống hơn. Bộ lọc Gaussian Blur thường được sử dụng với lượng thấp hơn trong việc chỉnh sửa sơ ảnh chụp, với lượng cao hơn thường được sử dụng để tạo một hiệu ứng được làm màu đặc biệt. Các Gaussian Blur có khuynh hướng tạo một hiệu ứng ít ngẫu nhiên hơn so với các blur làm nhẵn truyền thống.



Jaggy Despeckle

Bộ lọc Jaggy Despeckle blur thực hiện chính xác như tên của nó: xóa bỏ các vùng ảnh nhiễu và có nhiều đốm nhỏ. Jaggy Despeckle cũng có thể được sử dụng để xóa các mép gồ ghề (hình

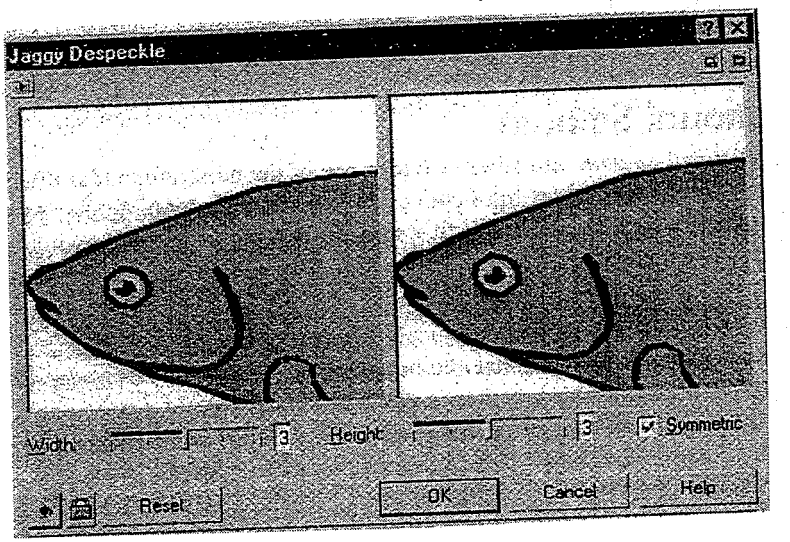
24-5) đặc biệt trong những ảnh mà không đáp ứng đủ bộ lọc Directional Smooth. Jaggy Despeckle cũng có thể hữu ích đối với các ảnh được scan vốn chứa một mẫu vân.



Thủ thuật *Cách tốt nhất để không có các mẫu vân là tránh chúng ngay lúc đầu. Việc quét scan hai hoặc ba lần độ phân giải được yêu cầu, rồi lấy lại mẫu ảnh với độ phân giải thích hợp thường là cách hữu hiệu để tránh các sự cố vân.*

Low Pass

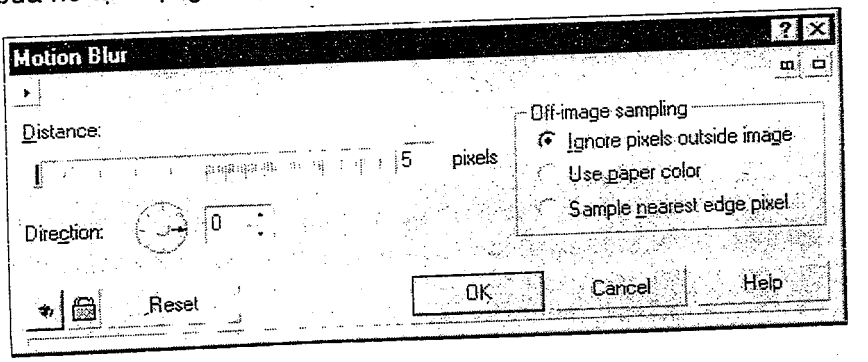
Bộ lọc Low Pass blur có thể được xem như là một bộ lọc đặc biệt thông minh bởi vì nó không chỉ nhắm vào các pixel nào đó trong một ảnh. Khi sử dụng bộ lọc này, bạn cài đặt một giá trị bán kính pixel, vốn CorelDRAW biết những vùng nào nó sẽ làm nhẵn khi bộ lọc Low Pass được áp dụng. Các cài đặt bán kính pixel thấp hơn chỉ các hoạt động đến những vùng ảnh cực kỳ nhiễu, trong khi các cài đặt cao hơn tác động đến một vùng các pixel rộng hơn. Cài đặt % điều khiển cường độ của việc áp dụng vào các pixel trong phạm vi bán kính pixel.



Hình 24-5 Làm nhẵn các mép gỗ gề với bộ lọc Jaggy Despeckle

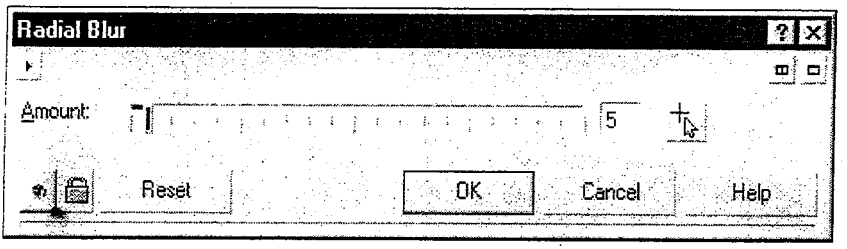
Motion

Bộ lọc Motion blur là một bộ lọc phổ biến khác như là tên của nó, được sử dụng rộng rãi để tạo một ảo giác chuyển động. Bộ lọc Motion blur tạo hiệu ứng này bằng cách tập trung hiệu ứng làm mờ của nó tại một góc, mà bạn chỉ định trong hộp thoại của bộ lọc.



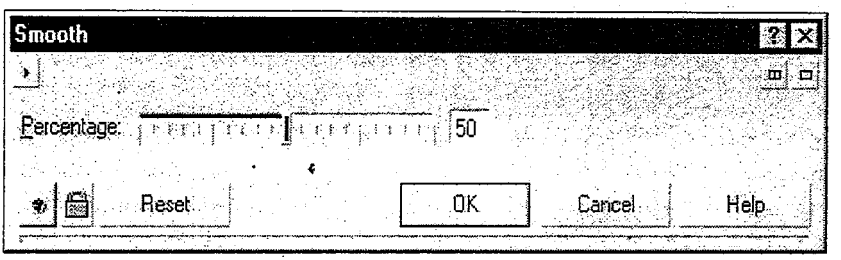
Radial

Bộ lọc Radial áp dụng một hiệu ứng làm mờ mà phát ra từ điểm giữa. Hiệu ứng làm mờ cao nhất ở những vùng cách xa điểm giữa nhất. Theo mặc định, điểm giữa là tâm của bitmap. Bạn có thể thay đổi vị trí của điểm giữa bằng cách nhấp Crosshair Tool trong hộp thoại của bộ lọc, rồi nhấp ảnh (Full Screen Preview), ô cửa sổ bên trái (Split Pane Preview), hoặc ảnh xem trước (Single Pane Preview).



Smooth

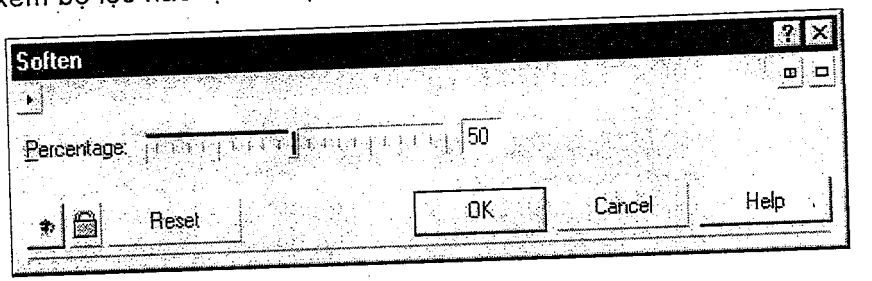
Bộ lọc Smooth blur áp dụng một trong những hiệu ứng blur tinh tế nhất. Smooth thường được sử dụng nhất để chỉnh sửa sơ các ảnh nhỏ và cũng có thể được sử dụng để xóa các vật, được tạo ra do nén quá nhiều ảnh JPEG.



Soften

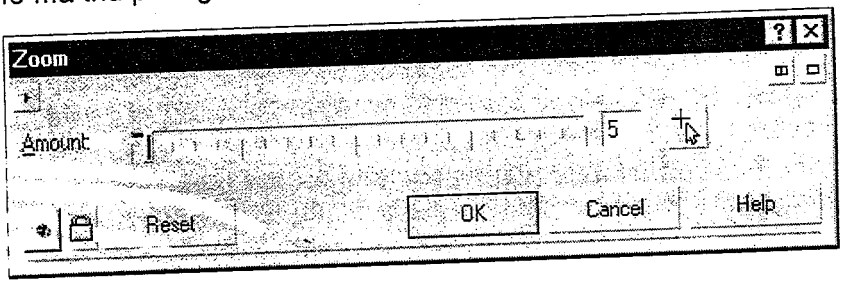
Bộ lọc Soften blur chủ yếu giống với bộ lọc smooth. Khi các ảnh cần một hiệu ứng mild blur, cách tốt nhất là thử cả hai bộ lọc này và

xem bộ lọc nào tạo kết quả tối ưu nhất.



Zoom

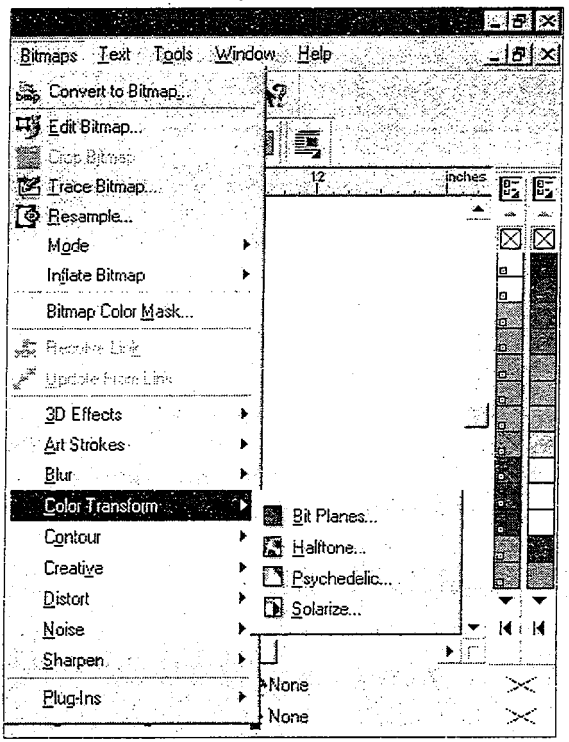
Bộ lọc Zoom blur tương tự với bộ lọc Radial blur mà hiệu ứng được áp dụng bắt đầu với điểm giữa, với hiệu ứng ngày càng trở nên mạnh hơn khi nó di chuyển xa điểm đó. Như với bộ lọc Radial blur, điểm giữa được cài đặt theo mặc định ở tâm của bitmap. Bạn có thể thay đổi vị trí ở điểm giữa bằng cách nhấp Crosshairs Tool trong hộp thoại của bộ lọc, và nhấp ảnh (Full Screen preview), ô cửa sổ bên trái (Split Pane preview), hoặc ảnh xem trước (Single Pane preview). Bộ lọc Zoom tạo một hiệu ứng các mép được làm mờ mà thu phóng dần dần vào một điểm tâm.



Color Transform Filter

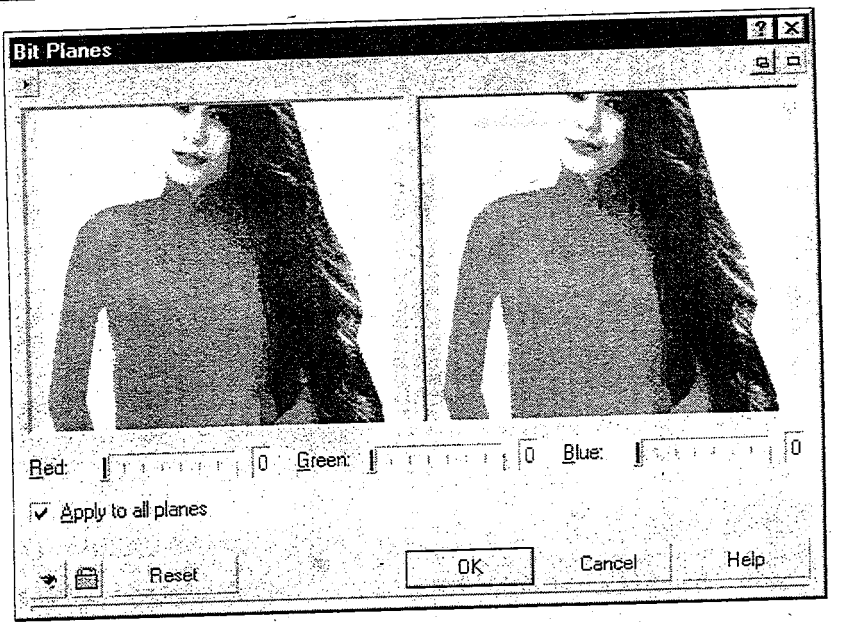
Việc chỉnh sửa vector theo truyền thống không được xem là một lĩnh vực thiết kế mà tại đó sự biến đổi màu có sẵn. Khi làm việc với các ảnh vector, bạn phải thay đổi các đặc tính màu tô và màu viền để thay đổi màu của ảnh. Ngược lại, việc chỉnh sửa bitmap sẽ cung cấp một phạm vi rộng về sự biến đổi màu. Ảnh nghệ thuật thường

được xem là bắt chước tự nhiên; nhưng khi sử dụng các biến đổi màu, tự bạn có thể tìm thấy cách tạo các mẫu màu hoàn hảo duy nhất mà thực tế không thể được tạo bởi bất kỳ phương pháp nghệ thuật nào khác (xem Color Transform trong phần màu của sách này). Menu Color Transform chứa năm bộ lọc, như hình minh họa sau:



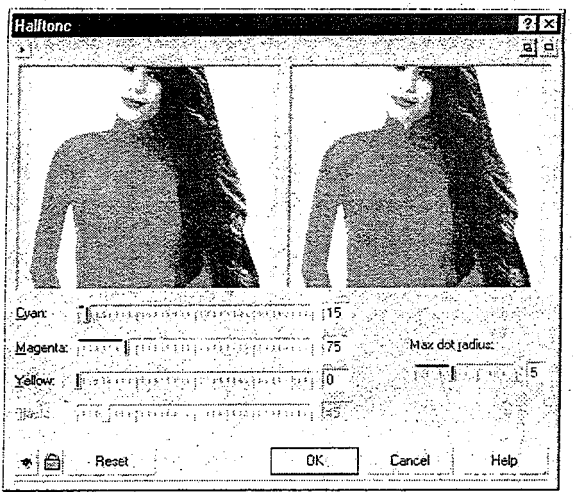
Bit Planes

Bộ lọc Bit Planes phân hình ảnh của bạn thành ba màu cơ bản là đỏ, xanh lục, và xanh dương. Các thay đổi về độ đậm của bộ lọc Bit Planes có thể được điều chỉnh mỗi lần một kênh màu hoặc được điều chỉnh tất cả kênh màu cùng một lúc, bằng cách đóng hoặc mở hộp kiểm Apply to All Planes. Bộ lọc này có thể được sử dụng dành cho việc tạo hiệu ứng màu đặc biệt và việc phân tích dòng màu trong ảnh của bạn.



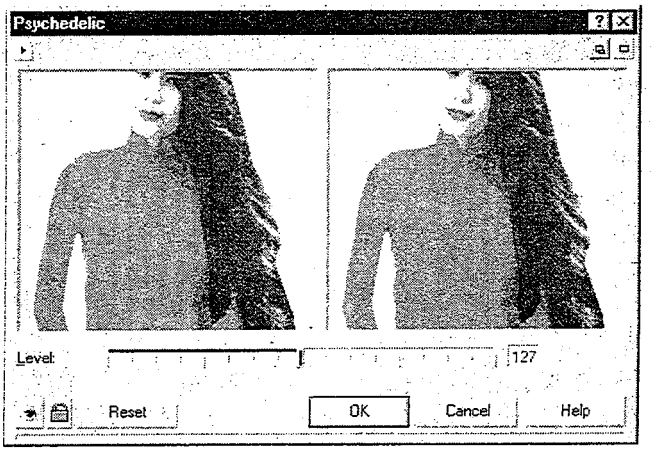
Halftone

Một trong những phương pháp in thương mại phổ biến hơn được gọi là màu xử lý, phân các màu thành các kênh màu in chủ yếu là xanh biển, đỏ tươi, vàng, và đen. Mỗi một màu nền được in trên màn hình riêng của nó, và các màn hình được xếp thẳng ở các góc thích hợp để tạo một dòng màu liên tục trong ảnh cuối cùng. Bộ lọc màu Halftone phân màu thành các kênh màu CMYK, và nó cho phép bạn chọn kích cỡ của các điểm Halftone và góc mà tại mỗi một Halftone màu được hiển thị.



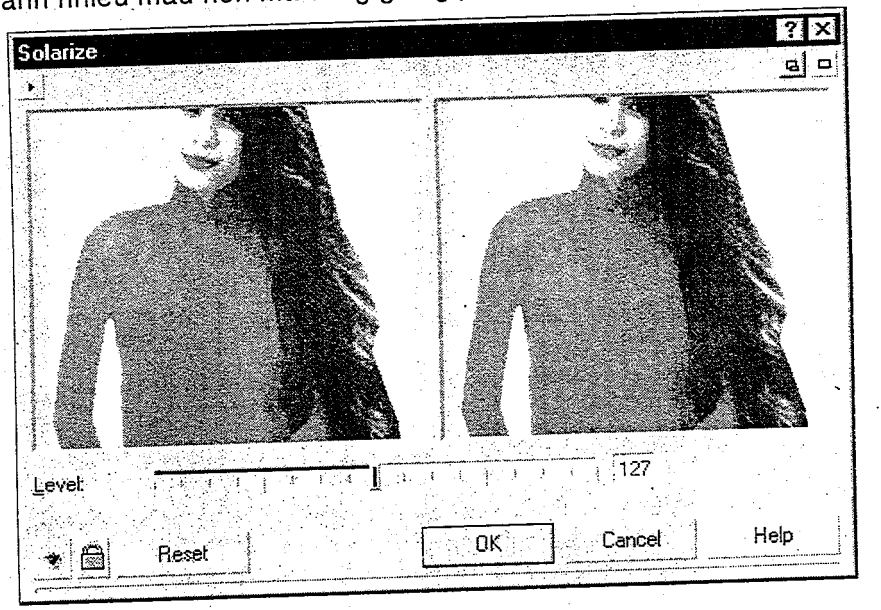
Psychedelic

Như tên của nó đề nghị, bộ lọc Psychedelic được sử dụng để tạo các thay đổi màu đối với màu gốc của ảnh. Các giá trị thấp hơn có khuynh hướng thay thế các màu của ảnh bằng các màu sáng hơn. Các giá trị cao hơn áp dụng các màu sáng hơn và cũng xoay các màu tương tự với những màu có thể được xoay với một điều khiển Hue, nhưng có các kết quả ngẫu nhiên hơn, có thể đoán trước được ít hơn.



Solarize

Bộ lọc Solarize chuyển ảnh của bạn sang ảnh chụp âm bản. Các giá trị thấp hơn tạo các ảnh tối hơn. Các giá trị cao hơn tạo các ảnh nhiều màu hơn mà càng giống phim màu âm bảng hơn.



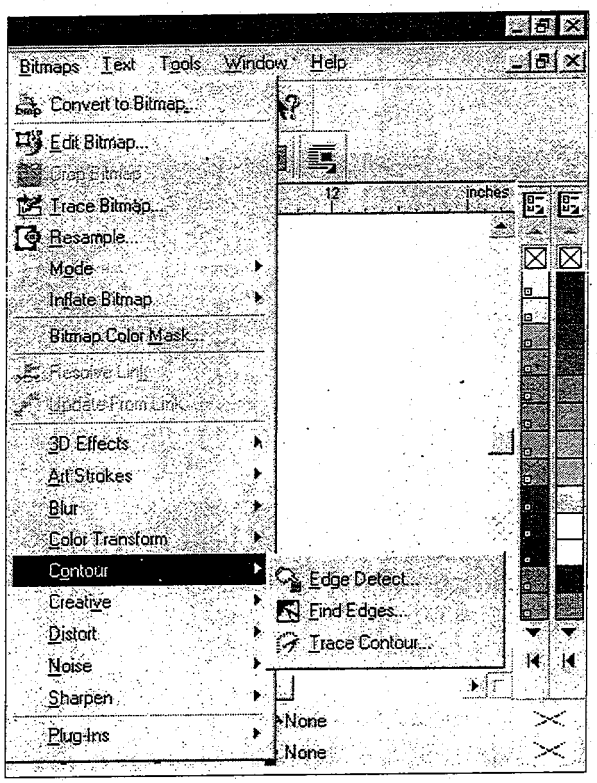
Red Eye Removal

Bộ lọc màu Red Eye Removal mới đối với CorelDRAW 10, và nó được sử dụng để hủy red eye khỏi các bitmap ảnh chụp được nhập. Eye Picker được sử dụng để báo cho CorelDRAW biết nơi mà bạn muốn bộ lọc được áp dụng, và Color Picker được sử dụng để chỉ định một màu thay thế.

Contour Filters

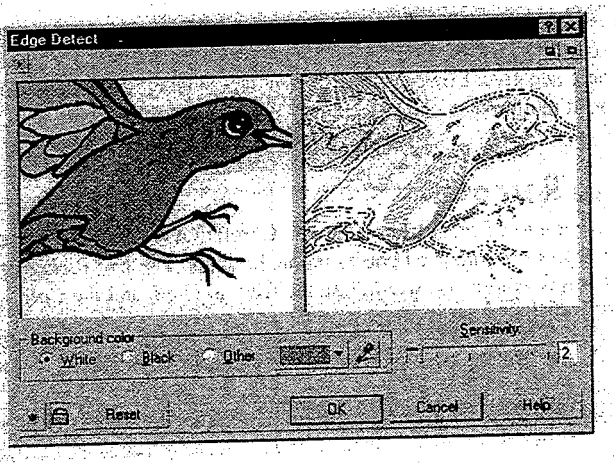
Các bộ lọc Contour chỉ định các mép và các Contour trong ảnh của bạn, chúng áp dụng các hiệu ứng chỉ đối với những phần này của ảnh. Phần còn lại của ảnh được chuyển sang một màu trung tính (xem Contour Filter trong phần màu của sách này). Ba bộ lọc

Contour được trình bày ở đây:



Edge Detect

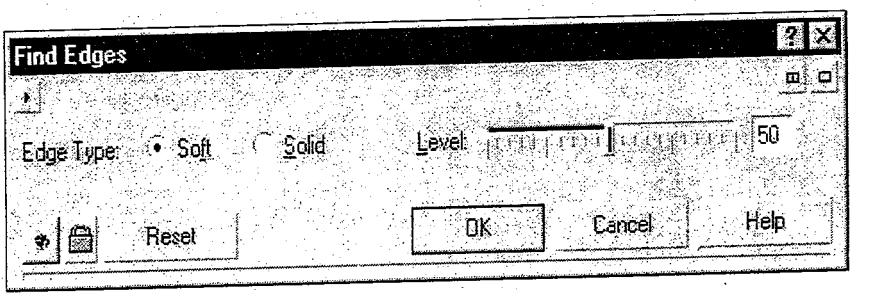
Bộ lọc Edge Detect tìm các mép trong ảnh và thay thế chúng bằng các đường thẳng và đường cong, như được minh họa ở hình 24-6. Bộ lọc này nói chung tạo một kết quả tinh tế hơn các bộ lọc Contour khác. Bạn có thể sử dụng Background Color Picker trong hộp thoại để cài đặt một màu nền cho ảnh của bạn.



Hình 24-6 Bộ lọc Edge Detect bậc sáng các mép và chuyển các kiểu tô sang màu nền.

Find Edges

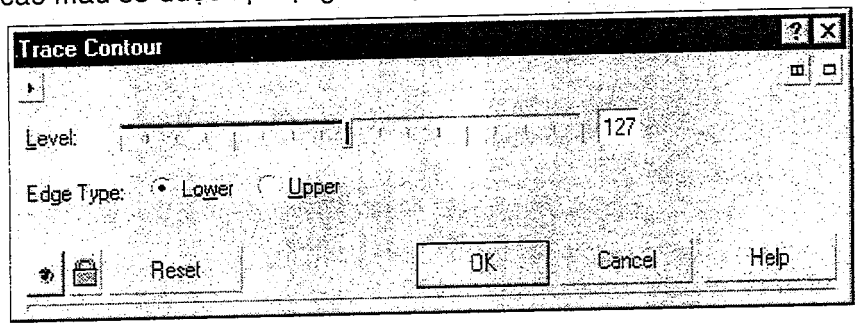
Bộ lọc Find Edges tương tự với bộ lọc Edge Detect, nhưng nó có nhiều tùy chọn hơn. Bộ lọc Find Edges cho phép chọn một mép mềm hoặc cứng hơn, dò tìm mép "cứng". Level control được sử dụng để cài đặt cường độ của hiệu ứng.



Trace Contrur

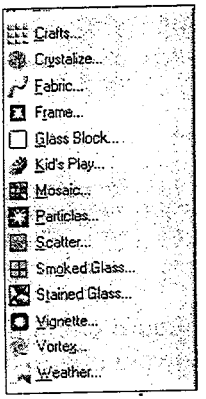
Bộ lọc Trace Contrur khi quét các màu trong ảnh, tạo một loại khung viền bên trong khung viền của ảnh. Các màu dành cho các

ảnh được thay thế bởi bộ chọn từ palette 16 màu của Window's. Level control được sử dụng để cài đặt một ngưỡng để áp dụng hiệu ứng. Các nút Lower và Upper được sử dụng để xác định phạm vi các màu sẽ được áp dụng bởi bộ lọc.



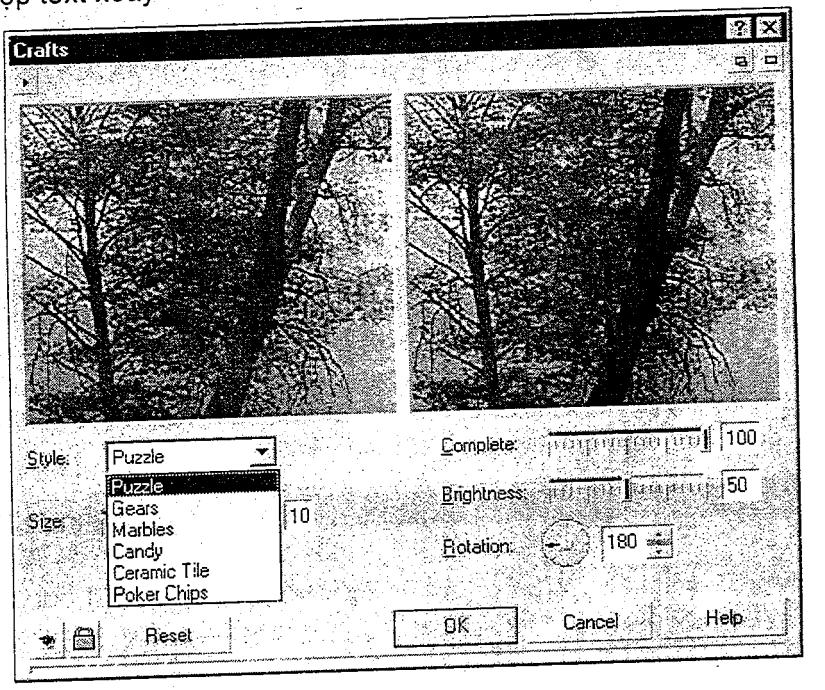
Creative Filters

Việc tìm hiểu các bộ lọc Creative của CorelDRAW 10 là một công việc đi sâu vào các khía cạnh thông thường và kỳ lạ hơn của thiết kế bộ lọc bitmap. Mặc dù bạn sẽ không thể tìm thấy nhiều trong các bộ lọc Creative dành cho việc sử dụng bộ lọc truyền thống chẳng hạn như việc chỉnh sửa ảnh chụp, nhưng bạn sẽ tìm thấy một tập hợp các bộ lọc giàu tưởng tượng để kích thích khả năng sáng tạo của bạn và tạo các hiệu ứng đặc biệt (xem Creatve Filters trên phần màu của sách này). Menu Creative gồm 14 bộ lọc, như được trình bày ở đây:



Crafts

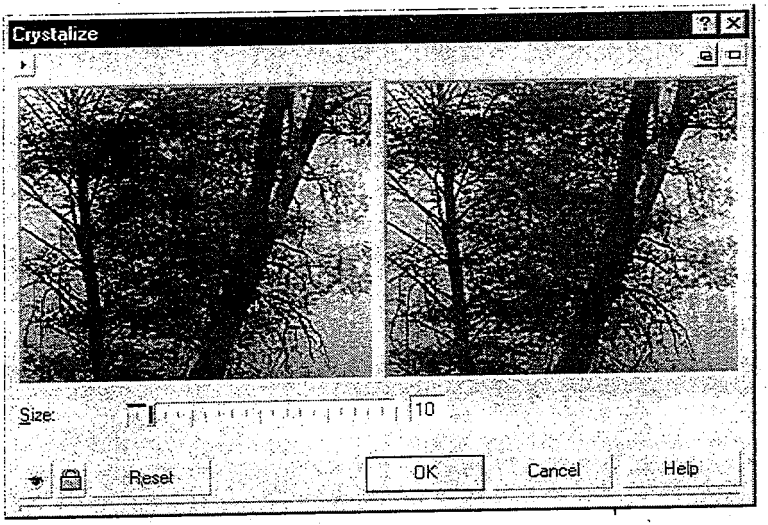
Bộ lọc Crafts thật sự là 16 bộ lọc duy nhất được tạo thành một giao diện. Một danh sách xổ xuống (xem ảnh minh họa) chứa 6 tùy chọn Crafts khác nhau : Puzzle, Gears, Marbles, Candy, Ceramic Tile, và Poker Chips. Sie control được sử dụng để cài đặt kích cỡ của các mục Crafts được tạo (chẳng hạn Gears hoặc Marbles), Complete control xác định bao nhiêu phần ảnh sẽ được kiểm đến các hạng mục Crafts, và Brightness control xác định độ sáng của các hạng mục Crafts. Bạn có thể xoay góc mà tại đó ánh sáng được áp dụng bằng cách rê mũi tên xoay hoặc cài đặt một giá trị trong hộp text xoay.



Crystallize

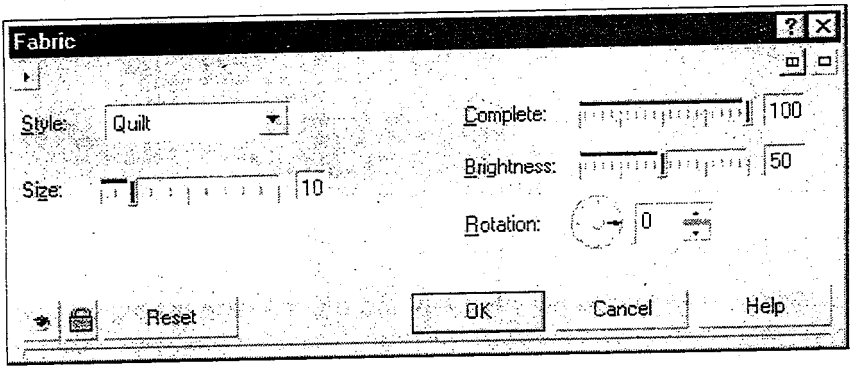
Bộ lọc Crystallize làm cho ảnh của bạn có diện mạo giống như nó đang được xem qua tinh thể trong mờ. Size control được sử

dụng để xác định kích cỡ của các tinh thể.



Fabric

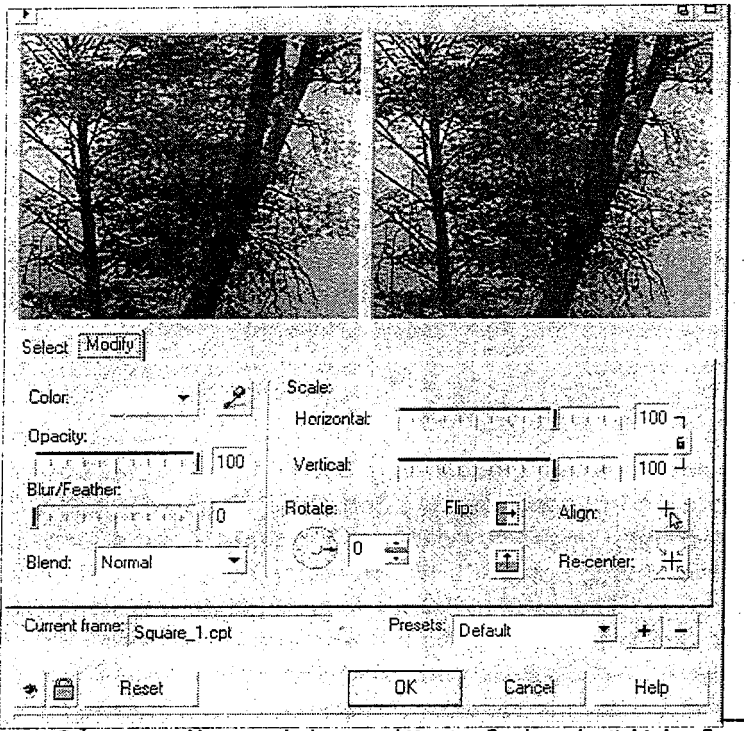
Bộ lọc Fabric tương tự về cấu trúc với bộ lọc Crafts. Nó chứa Size, Complete, Brightness, và Rotation control, cũng như một hộp danh sách xổ xuống với 6 tùy chọn duy nhất: Needlepoint, Rug Hooking, Quilt, Strings, Ribbons, và Tissue Collage. Bạn có thể nhận thấy bộ lọc này đặc biệt hữu ích để tạo các kiểu tô giống như vậy dành cho các đối tượng và các nền ảnh.



Frame

Bộ lọc Frame được sử dụng để đặt một khung sáng tạo quanh bitmap của bạn (xem hình 24-7). Hộp thoại có hai tab: Select và Modify. Select được sử dụng để chọn một khung và bổ sung những khung mới vào danh sách mục chọn. Các khung mới có thể được bổ sung bằng cách nhấp biểu tượng folder mở.

Khi bạn chọn một khung, Modify tab bổ sung các tùy chọn để tạo tùy biến diện mạo của khung. Hộp Color được sử dụng để thay đổi màu của khung. Opacity control ảnh hưởng đến toàn bộ tính trong suốt của khung, trong khi Blur/ Feather control xác định trình ứng dụng của các vùng nửa trong suốt dọc theo các mép bên trong của khung. Các Scale control được sử dụng để điều khiển kích cỡ chiều ngang và thẳng đứng của khung, bạn có thể nhấp nút Lock để làm cho các giá trị ngang và dọc bằng nhau. Khung cũng có thể được lật theo chiều ngang hay chiều thẳng đứng, hoặc được xoay dọc theo một đường cong 360 độ. Bạn cũng có thể thay đổi điểm tâm của khung bằng cách nhấp nút Align rồi nhấp ảnh xem trước. Để lấy lại tâm khung, hãy nhấp nút Recenter. Bạn có thể lưu các cài đặt của bạn để sử dụng sau này bằng cách nhấp dấu cộng (+) ở bên phải phía dưới màn hình và gõ nhập một tên cho cài đặt trước.

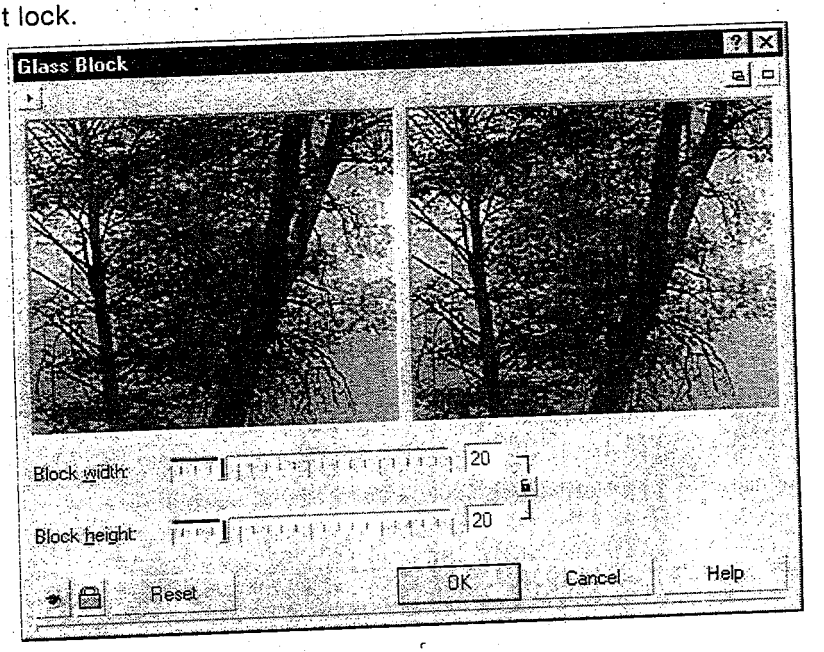


Hình 24-7 Bổ sung một khung tranh được tạo hiệu ứng Featheresd với bộ lọc Frame.

Ghi chú *Bạn có thể tạo các khung mới trong Corel PHOTO-PAINT. Tạo một ảnh màu trắng mới với kích cỡ 2000 pixel x 2000 pixel. Bổ sung một mặt nạ mà sau đó được sử dụng làm khung. Chuyển đổi mặt nạ và màu bên ngoài mặt nạ sang màu đen. Các vùng nửa trong suốt có thể bổ sung bằng cách sử dụng các bóng màu xám. Các bóng màu xám tối hơn hầu như được mờ, và các bóng xám hầu như trong suốt. Chuyển ảnh sang thang độ xám và lưu nó dưới dạng một file CPT.*

Glass Block

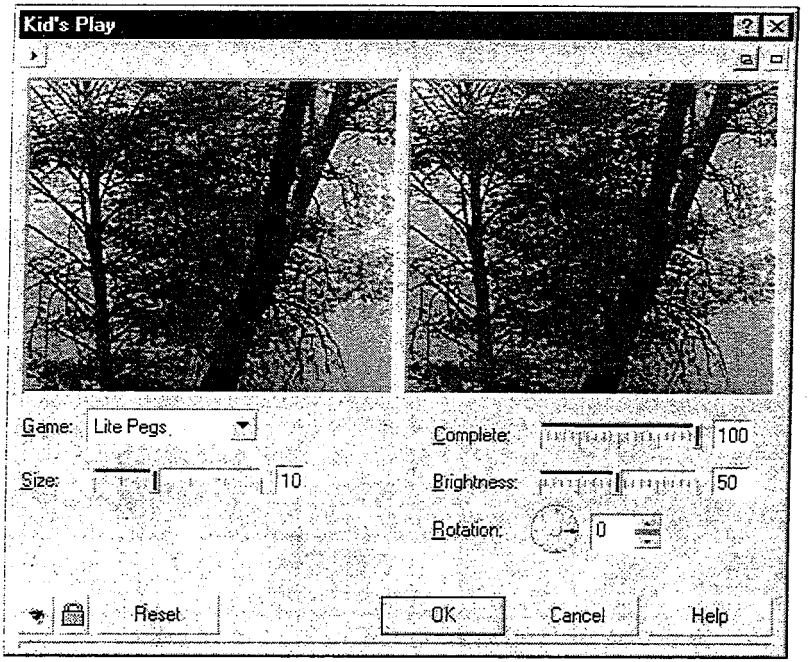
Bộ lọc Glass Block áp dụng một hiệu ứng được tạo mẫu, nửa trong suốt vào ảnh của bạn. Hiệu ứng tương tự với những gì bạn sẽ xem nếu bạn xem một ảnh qua một phòng kính, chẳng hạn như một cửa vuông. Chiều cao và chiều rộng của Glass Block có thể được điều chỉnh với các điều khiển chiều cao và chiều rộng. Các giá trị giống nhau có thể được khoá vào một nơi bằng cách nhấp nút lock.



Kid's Play

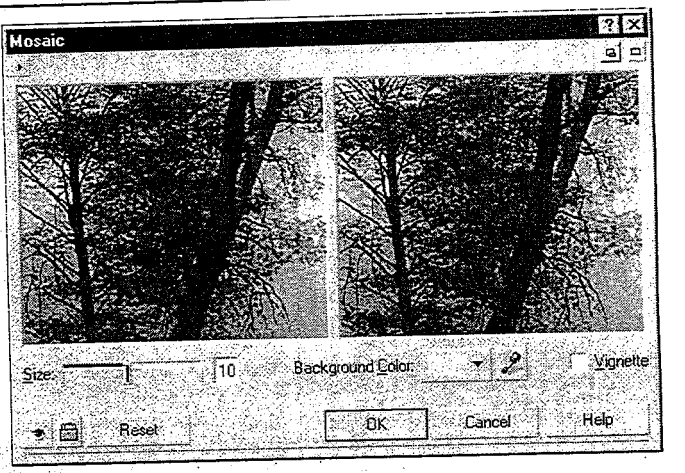
Bộ lọc Kid's Play là một bộ lọc bổ sung hơi mới đối với CorelDRAW nó được giới thiệu trong phiên bản chính. Kid's Play thật sự là bốn bộ lọc trong một bộ lọc. Bạn chọn một trong bốn bộ lọc mà bạn muốn để sử dụng bằng cách nhấp hộp danh sách xổ xuống Game, và chọn từ Lite Pegs, Building Blocks, Finger Paint, và Paint by Numbers. Cả hai Light Pegs và Building Blocks giống các trò chơi

trẻ em phổ biến, như bạn có thể nhận ra khi xem các ảnh mẫu trong phần màu của sách này. Cả hai Finger Paint và Paint by Numbers cung cấp một sự kết hợp sáng tạo của hiệu ứng blur và sự biến đổi màu được áp dụng cùng lúc. Như với các bộ lọc Crafts và Fabric, Size, Brightness, Rotation, và Completeness tất cả có thể điều chỉnh. Chú ý trong chế độ Paint by Numbers, Size control được thay thế bởi một Detail control, và các Rotation và Complete control không có sẵn bởi vì bộ lọc không yêu cầu chúng.



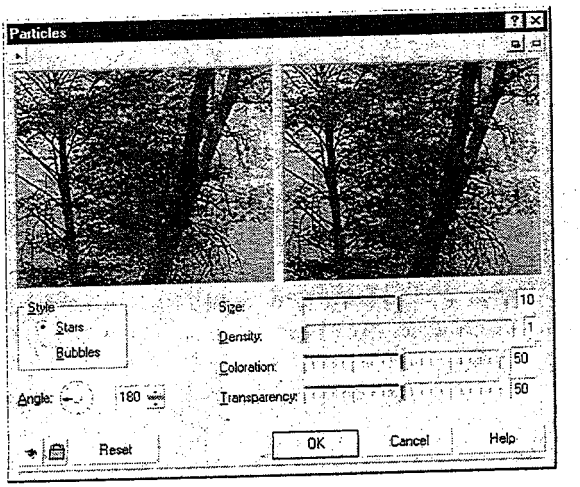
Mosaic

Bộ lọc Mosaic áp dụng một mẫu xếp ngói Mosaic vào ảnh của bạn. Cả hai Size và Background có thể được điều chỉnh, và sự mờ dần của mẫu Vignette có thể được bổ sung bằng cách kiểm tra hộp Vignette.



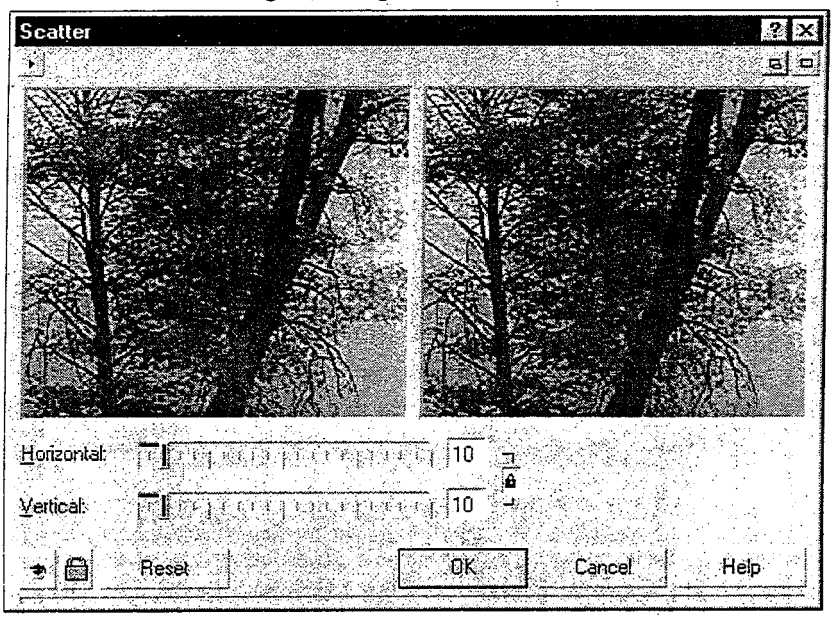
Particles

Bộ lọc Particles cũng tương đối mới và được giới thiệu trong CorelDRAW 9. Bạn có thể chọn từ hai loại particles: star và bubble. Size control xác định các kích cỡ của particles, Density control xác định số particles, Coloration control được bổ sung màu vào particles, và Transpatency control điều chỉnh độ trong suốt của particles đối với ảnh. Bộ chỉ Angle điều chỉnh góc của ánh sáng được chiếu vào particles.



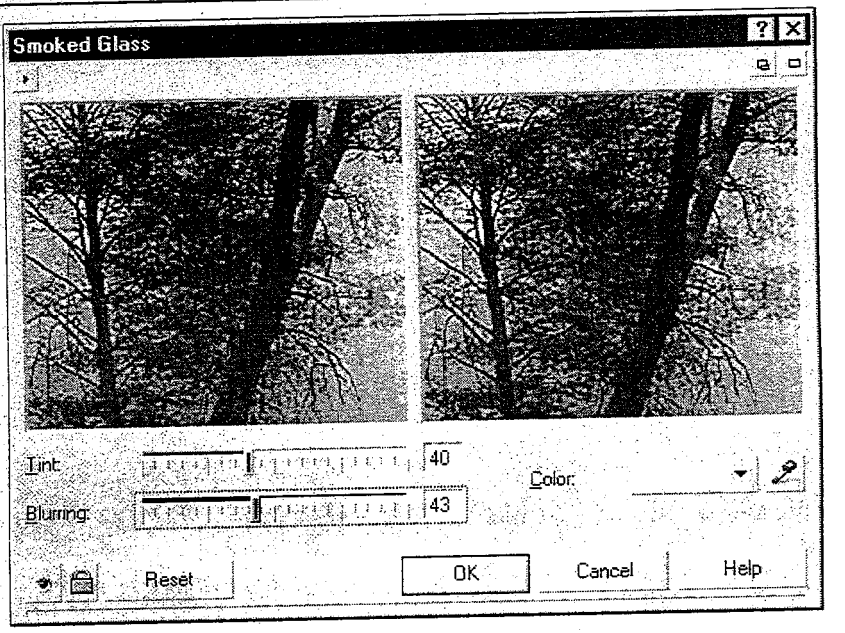
Scatter

Bộ lọc Scatter sắp xếp lại vị trí của các pixel trong ảnh để chúng dường như rải rác. Cả hai Horizontal và Vertical control được cung cấp, cùng với một nút Lock để làm cho các giá trị ngang và dọc kết hợp với nhau. Khi hiệu ứng Scatter được sử dụng, ảnh của bạn trông giống như nó đang được xem qua một bề mặt trong mờ, ướt, chẳng hạn như một cửa sổ có nước mưa. Các cài đặt Scatter có cường độ càng cao sẽ xóa chi tiết khỏi ảnh và thay thế nó bằng một mẫu Scatter có cường độ càng cao.



Smoked Glass

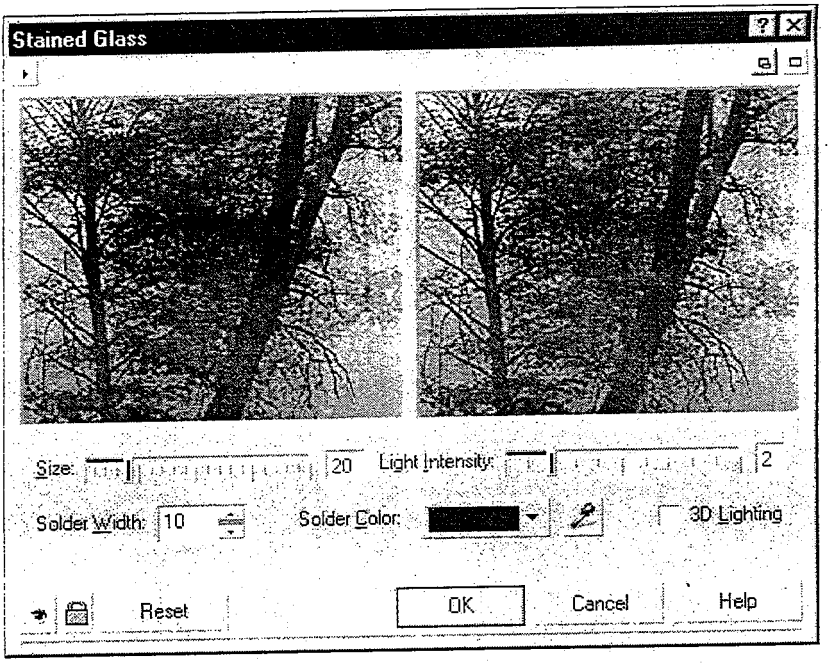
Như tên của nó, bộ lọc Smoked Glass tạo một diện mạo mà ảnh của bạn đang được xem qua kính màu. Color, Tint, và Blurring tất cả có thể điều chỉnh.



Thủ thuật *Bạn có thể nhận thấy bộ lọc Smoked Glass hữu ích để bổ sung các đám mây vào ảnh của bạn. Sử dụng ít để điều tiết các cài đặt Tint và Blurring và áp dụng một màu xanh biển nhạt, xám nhạt, hoặc màu trắng.*

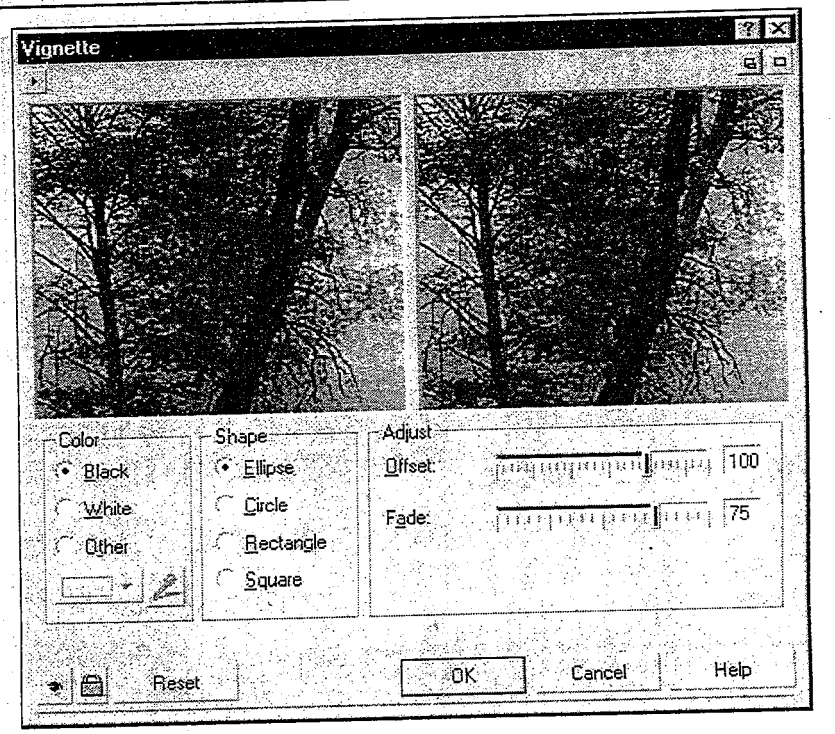
Stained Glass

Bộ lọc Stained Glass làm cho ảnh của bạn có diện mạo giống như nó được xem qua kính bị ố. Bạn có thể điều chỉnh màu và chiều rộng của que hàn vốn giữ những tấm kính với nhau và áp dụng một mép hơi nghiêng vào những tấm kính bằng cách nhấp 3D Lighting. Kích cỡ của những tấm kính và cường độ của ánh sáng nền cũng có thể điều chỉnh.



Vignette

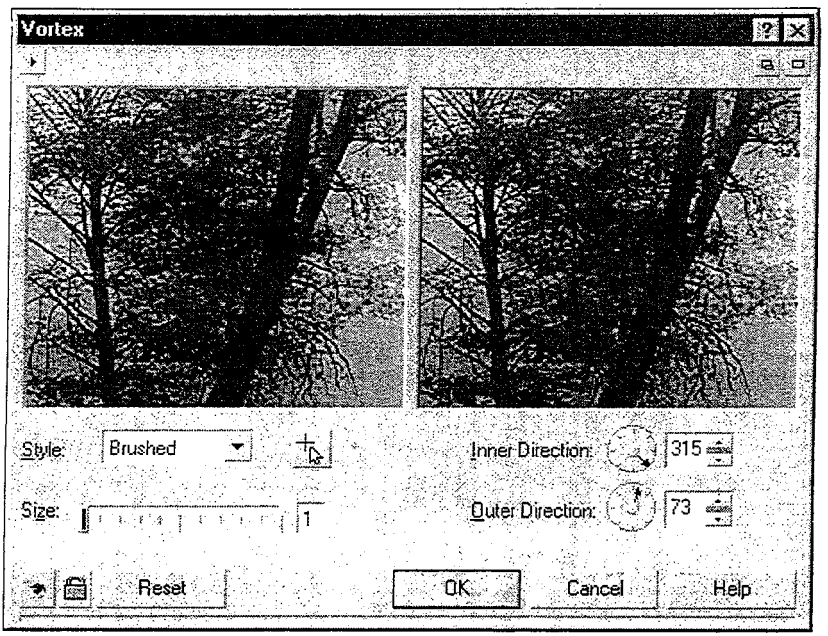
Bộ lọc Vignette áp dụng một mẫu Vignette mờ dần vào tâm của ảnh. Bốn hình dạng Vignette (hình tròn, elip, vuông, và chữ nhật) có sẵn, như một tập hợp màu. Offset control cài đặt kích cỡ của Vignette có liên quan đến kích cỡ ảnh, và Fade control cài đặt phần bên trong của ảnh làm mờ dần hay nhanh đến mức nào trong nền của Vignette.



Vortex

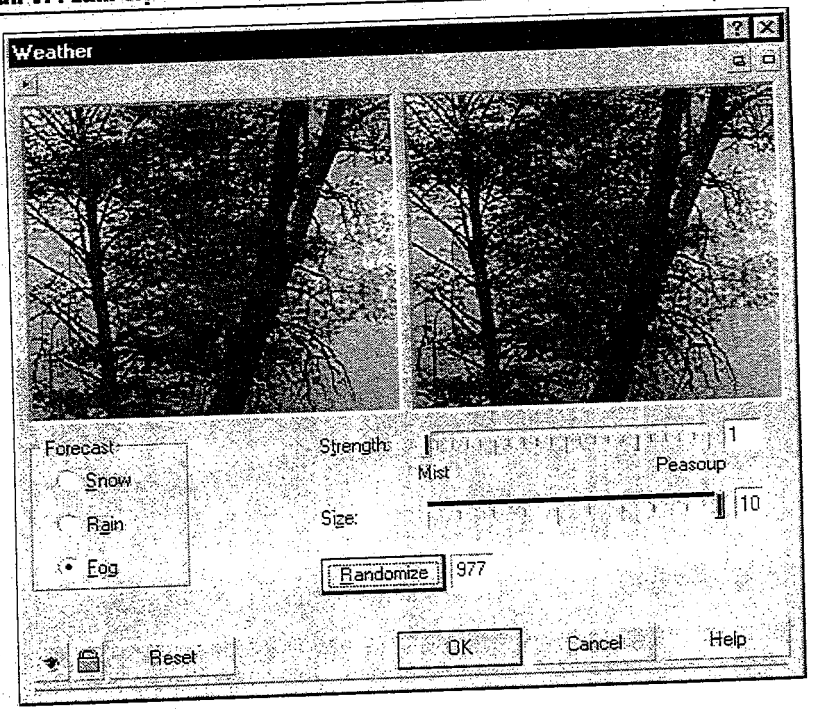
Bộ lọc Vortex là một bộ lọc các hiệu ứng đặc biệt phổ biến mà áp dụng một mẫu cuộn vào ảnh của bạn, làm cho nó có diện mạo giống như các vùng bên ngoài của ảnh đang được vẽ vào tâm của ảnh. Điểm tâm của ảnh có thể điều chỉnh với Crosshair Tool.

Bốn mẫu vortex có sẵn: Brushed (tại đó mẫu trông giống như nó được áp dụng với một cọ sơn), Layered (vốn tạo diện mạo của nhiều lớp mẫu vortex đang được áp dụng), Thick (vốn làm cho ảnh có diện mạo giống như mẫu vortex đang được áp dụng bằng cách sử dụng một cọ dày), và Thin (vốn cho phép nhìn xuyên qua một phần ảnh nằm dưới). Kích cỡ của vortex và các hướng hướng vào và hướng ra của nó có thể được điều chỉnh.



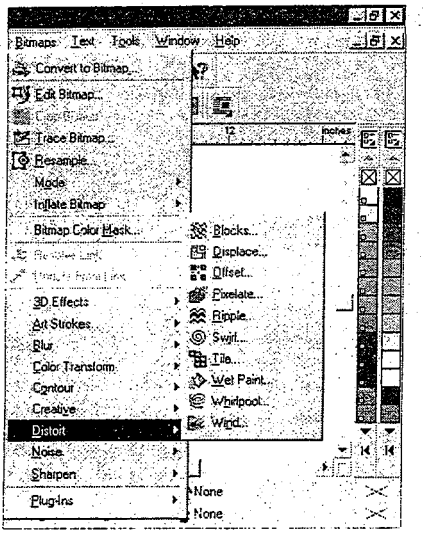
Weather

Bộ lọc Weather là một bộ lọc bổ sung tương đối mới đối với CorelDRAW, lần đầu xuất hiện trong phiên bản Corel 9. Weather được sử dụng để áp dụng Snow, Rain, hoặc Fog vào ảnh của bạn. Size control điều chỉnh kích cỡ của Weather particles (snow, rain, hoặc fog), trong khi Strengh control điều chỉnh cường độ của hiệu ứng (ví dụ một cài đặt cường độ cao hơn sẽ tạo một cơn bão tuyết mạnh hơn). Bạn có thể nhấp nút Randomize để thay đổi vị trí của Weather particles một cách ngẫu nhiên. Chú ý Rain control có một Angle control được sử dụng để điều chỉnh góc của mưa rơi.



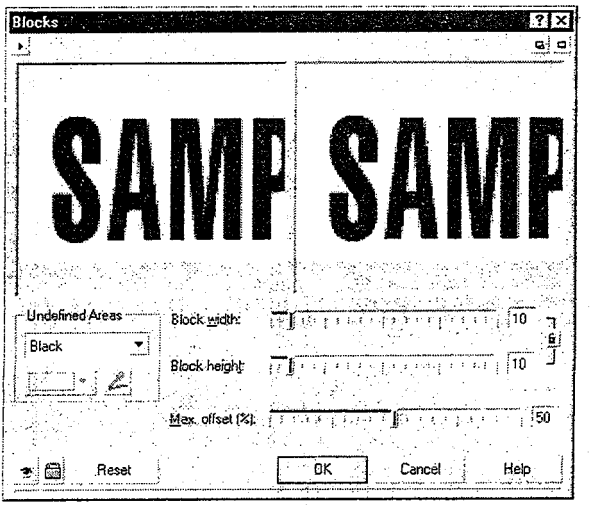
Distort Filters

Nhiều bộ lọc Bitmap có khuynh hướng sửa hoặc làm tăng thêm các ảnh, đôi khi để cho các phần quan trọng của ảnh còn nguyên. Về mặt này bộ lọc Distort filters khác bởi vì tất cả chúng được thiết kế để áp dụng kiểu biến dạng nào đó vào hầu hết hoặc tất cả phần của ảnh. Mục chọn của các bộ lọc Distort chạy từ truyền thống chẳng hạn Swirl và Ripple, cho đến duy nhất chẳng hạn Block và Wet paint (xem Distort Filters trong phần màu của sách này). Mười bộ lọc Distort có sẵn như được trình bày ở đây:



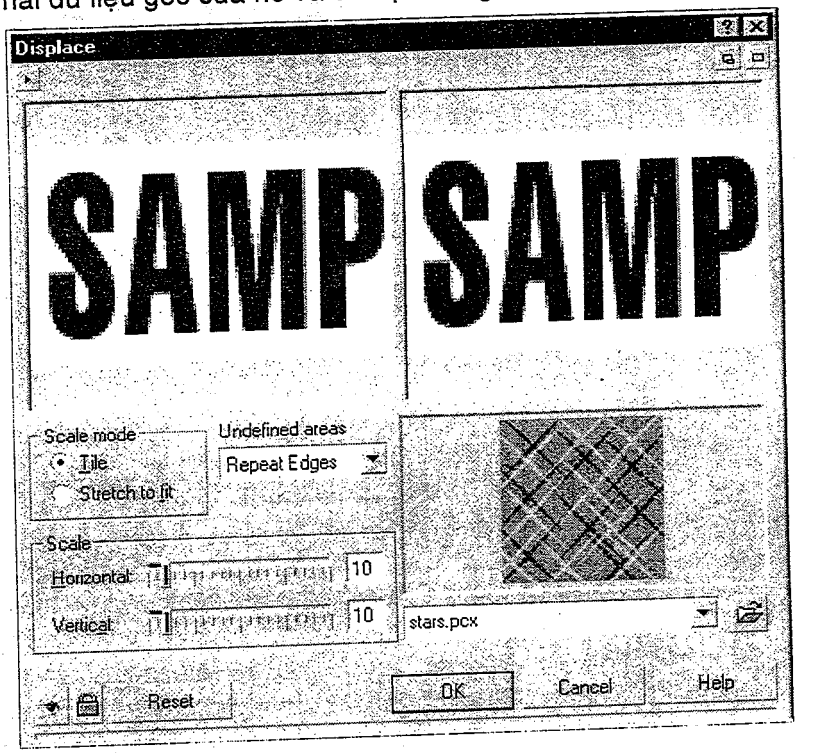
Bộ lọc Blocks

Việc áp dụng bộ lọc Blocks giống như việc phân tách một hình ảnh thành một tập hợp các khối hình vuông. Bộ lọc Blocks sẽ tạo một tập hợp các hình vuông hoặc hình chữ nhật dựa trên hình ảnh gốc.



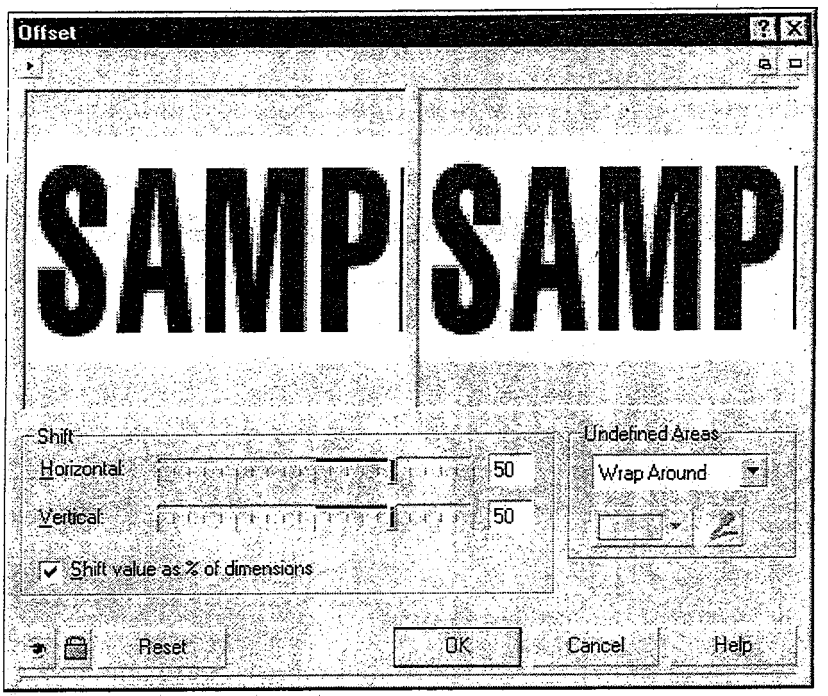
Bộ lọc Displace

Việc sử dụng bộ lọc Displace tương tự như việc áp dụng một hình ảnh ánh xạ cho hình ảnh. Một mẫu Displace được chọn từ hộp danh sách xổ xuống, và hình ảnh sau đó được ánh xạ để bao gồm cả hai dữ liệu gốc của nó và dữ liệu trong mẫu khoảng cách.



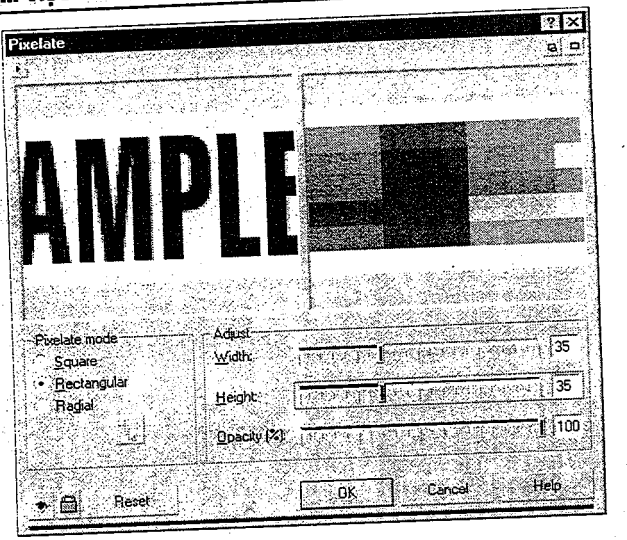
Bộ lọc Offset

Bộ lọc Offset cắt hình ảnh ra thành các phần nhỏ và sau đó ráp chúng lại với nhau theo một trật tự khác. Ví dụ, bên trái trên cùng của hình ảnh có thể được định vị lại sang phía bên phải dưới cùng của hình ảnh.



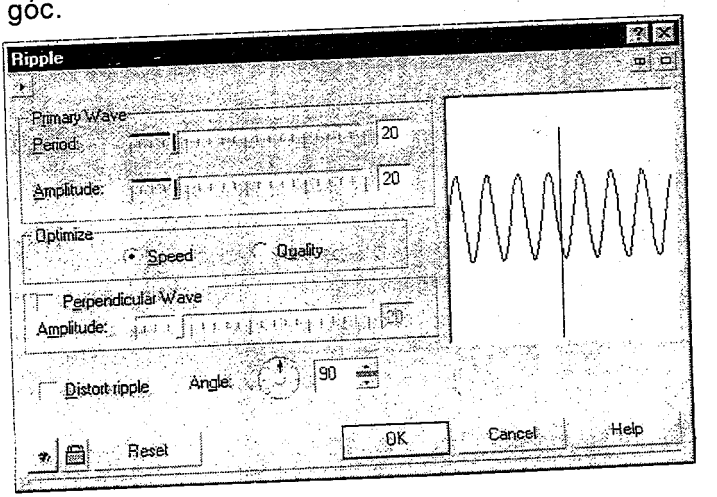
Bộ lọc Pixelate

Bộ lọc Pixelate kết hợp và tính giá trị trung bình các pixel bên cạnh để tạo một hình ảnh có diện mạo giống như hình ảnh được tạo ảnh điểm, một tiến trình thường xảy ra sau khi mở rộng một hình ảnh bitmap. Các chế độ hình vuông và hình chữ nhật tương tự với hiệu ứng được tạo bởi việc sử dụng bộ lọc Glass Block, trong khi chế độ Radial tạo hiệu ứng pixel phát ra từ tâm của hình ảnh. Tâm có thể được điều chỉnh với công cụ Crosshair.



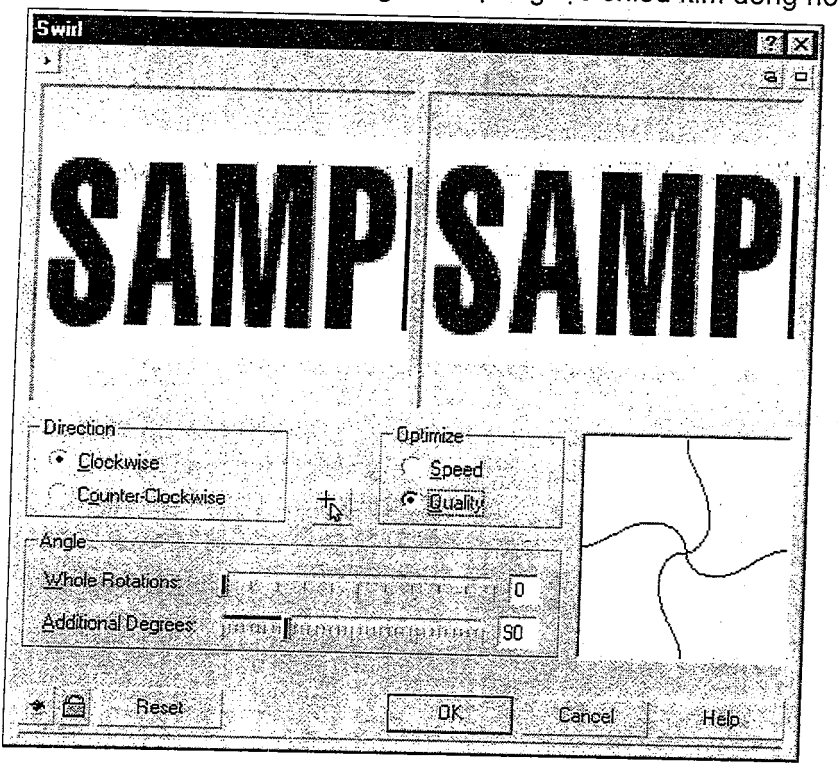
Bộ lọc Ripple

Bộ lọc Ripple áp dụng một mẫu biến dạng sóng lên và xuống cho một hình ảnh. Sóng mặc định song song với phần trên cùng và phần dưới cùng của hình ảnh, và sóng vuông góc cũng có thể được bổ sung. Hướng sóng có thể được điều chỉnh bằng cách sử dụng cài đặt góc.



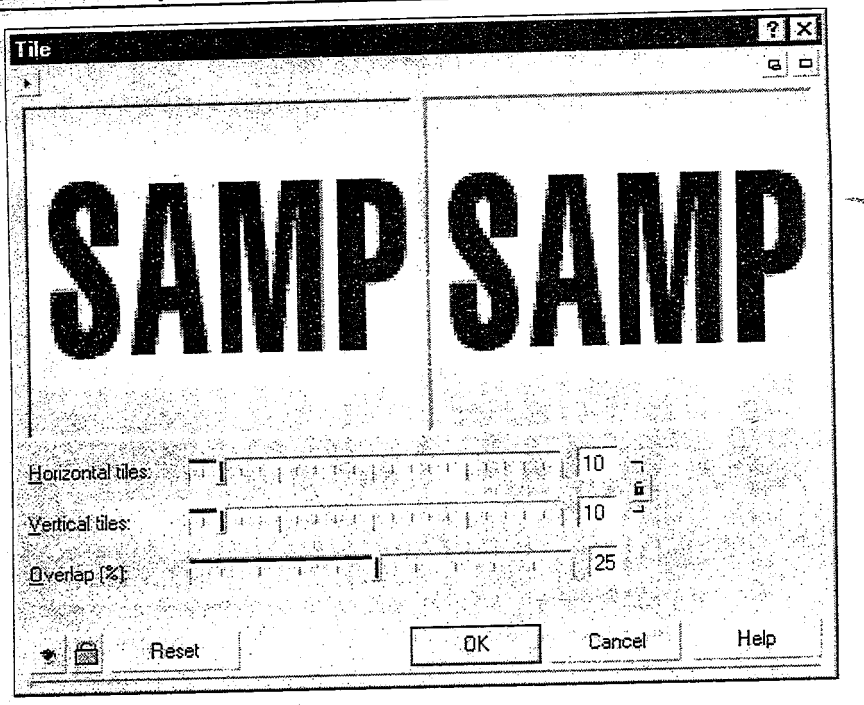
Bộ lọc Swirl

Bộ lọc Swirl tương tự với bộ lọc ripple trong đó nó áp dụng một mẫu biến dạng cho hình ảnh. Bộ lọc Swirl được áp dụng trong chuyển động tròn theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ.



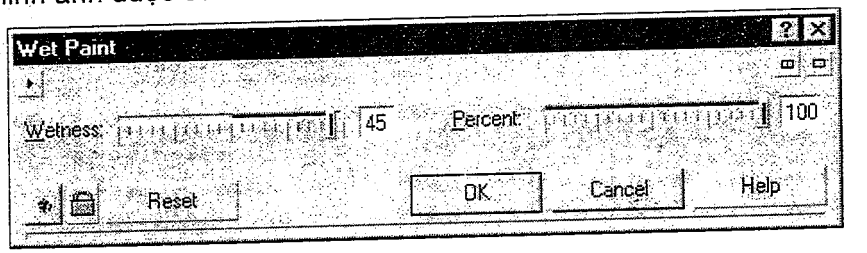
Bộ lọc Tile

Bộ lọc Tile tạo phiên bản nhỏ hơn, và sau đó lặp lại hình ảnh cho đến khi hình ảnh gốc hoàn toàn được làm đầy bằng các phần lặp lại của hình ảnh nhỏ hơn.



Bộ lọc Wet Paint

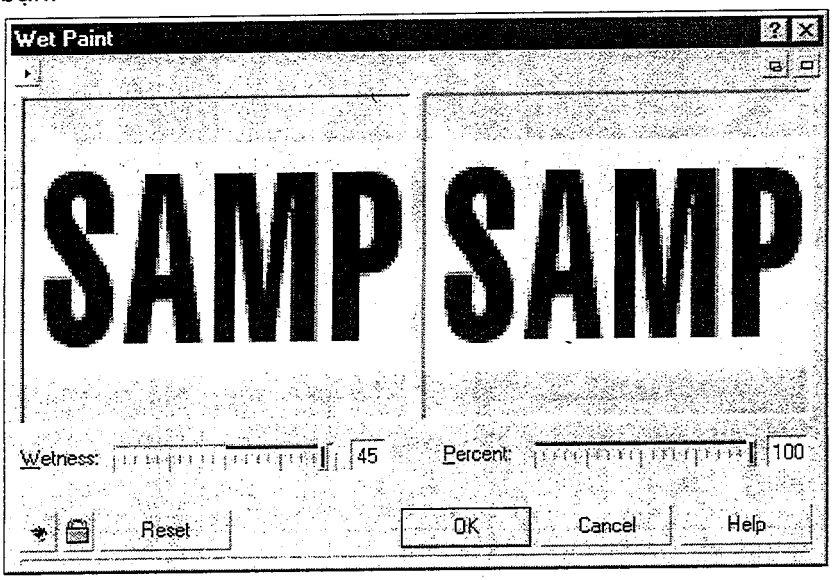
Bộ lọc Wet Paint mô phỏng hiệu ứng sơn quá nhiều được sử dụng trên tranh sơn dầu. Như bạn có thể thấy ở hình 24.8, bộ lọc này sắp xếp các pixel để làm cho chúng có diện mạo giống như hình ảnh được sơn ướt.



Bộ lọc Whirlpool

Bộ lọc Whirlpool ánh xạ hình ảnh sang một tập hợp các hình ảnh

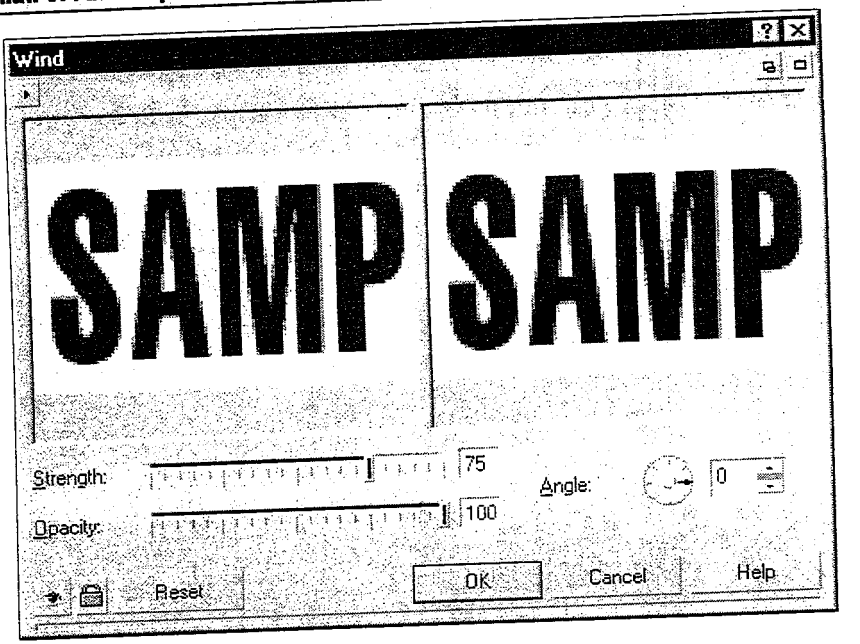
cơn lốc xoáy. Hoạt động ánh xạ này được tính toán (trái với hoạt động được thực hiện với một hình ảnh), vì vậy có thể bổ sung hiệu ứng biến dạng whirlpool với một đại lượng vô hạn cho hình ảnh của bạn.



Hình 24.8

Bộ lọc Wind

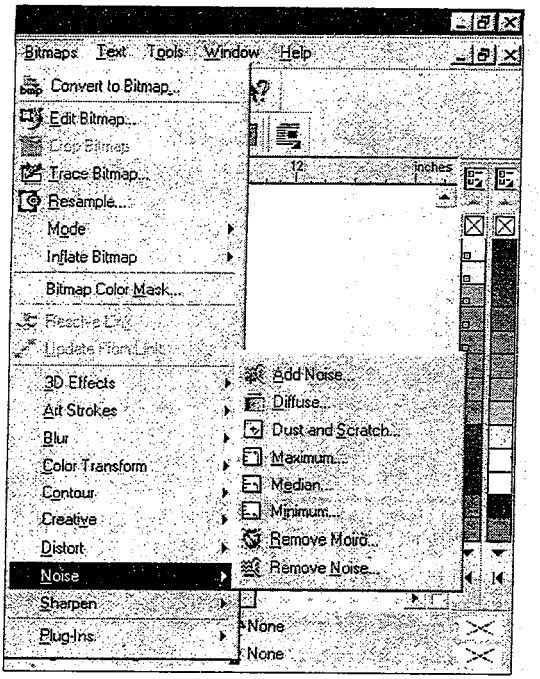
Bộ lọc Wind tương tự với bộ lọc Motion blur, trong đó nó tạo một ảo giác chuyển động trong hình ảnh. Bộ lọc Wind ít phá hủy hình ảnh của bạn hơn bộ lọc Motion blur và có thể được sử dụng khi muốn một hiệu ứng blur động huyền ảo hơn.



Các bộ lọc Noise

Noise là thuật ngữ đồ họa sử dụng cho các pixel trong một hình ảnh vốn xuất hiện không cần thiết hoặc không đúng chỗ. Một ví dụ tiêu biểu về một hình ảnh nhiễu (noisy) là TV được tinh chỉnh sang một kênh nơi mà chỉ có tuyết xuất hiện thay vì là hình ảnh của kênh. Tuyết xuất hiện ngẫu nhiên tương đương với sự nhiễu kênh.

Sự nhiễu thường được bổ sung cho một hình ảnh trước khi áp dụng một bộ lọc bitmap khác. Việc bổ sung sự nhiễu có thể cung cấp nhiều màu sắc hơn cho một bộ lọc khác khi tạo hiệu ứng của nó. Bên cạnh việc bổ sung sự nhiễu, một số bộ lọc Noise được sử dụng để làm giảm sự nhiễu trong một hình ảnh. Sau đây là tám bộ lọc Noise có sẵn:



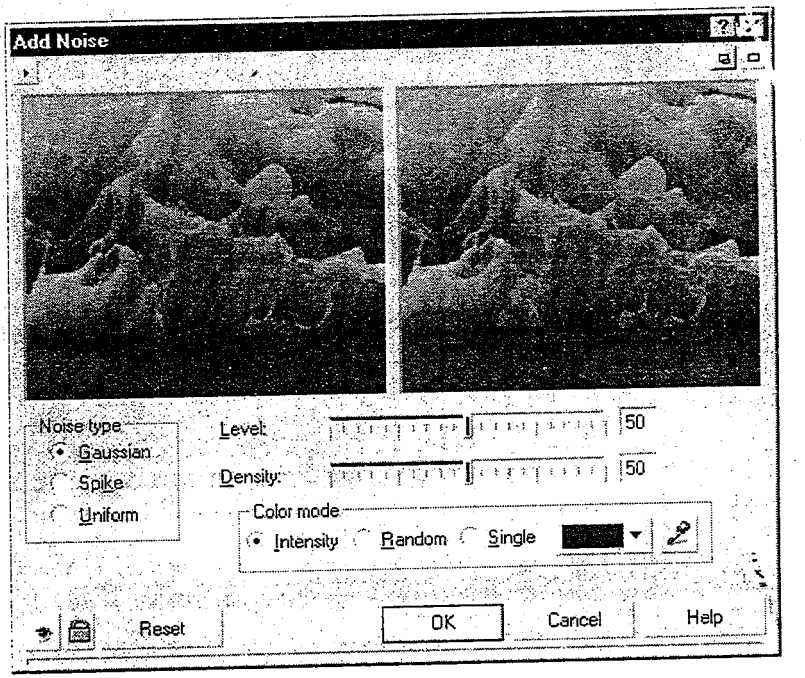
Bộ lọc Add Noise

Bộ lọc Add Noise là một công cụ bổ sung sự nhiễu cho hình ảnh và tạo tùy ý cách bổ sung sự nhiễu. Ba loại nhiễu có sẵn: Gaussian, Spike và Uniform. Loại Gaussian bổ sung sự nhiễu cùng với Gaussian Curve, một đường cong có hình dạng cái chuông được sử dụng để áp dụng các hiệu ứng cho một hình ảnh trong một mẫu xuất hiện ngẫu nhiên. Loại nhiễu Spike bổ sung ít sự nhiễu hơn loại Gaussian và thường tạo các vùng nhiễu sáng hơn. Loại Uniform áp dụng sự nhiễu theo sự phân phối đều ngang qua hình ảnh.

Hộp thoại Add Noise cũng có ba chế độ màu: Intensity, Random, và Single. Intensity bổ sung một cấp độ hiệu ứng grayscale noise cao cho một hình ảnh, tương tự với những gì mà bạn thấy trên một TV trắng đen. Chế độ màu Random bổ sung sự nhiễu màu cho hình ảnh, tương tự với sự nhiễu trên TV màu. Chế độ Single Color

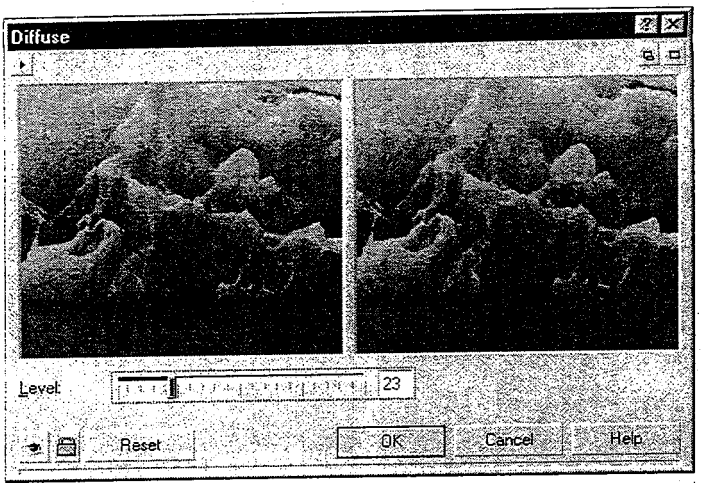
cho phép bạn chọn một màu nhiễu cá thể vốn được phân phối ngang qua toàn bộ hình ảnh.

Control Level được sử dụng để xác lập cường độ của hiệu ứng nhiễu. Control Density xác định khoảng cách giữa các pixel nhiễu gần kề.



Bộ lọc Diffuse

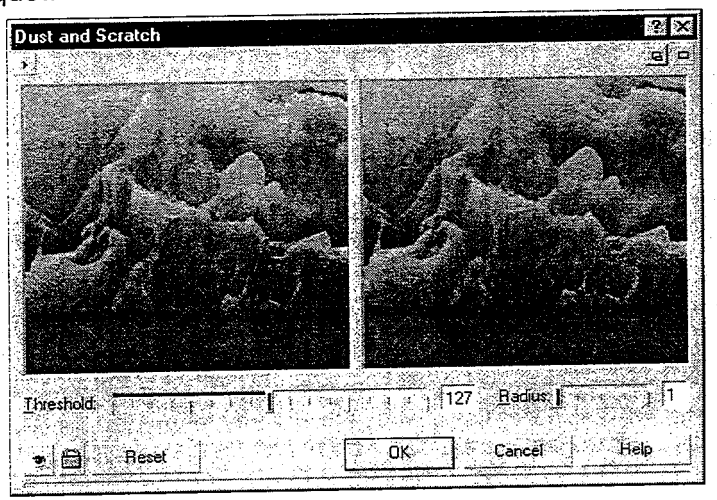
Bộ lọc Diffuse khuếch tán các điểm sáng tập trung trong hình ảnh, như được trình bày ở hình 24.9. Trong các hình ảnh nhẵn, hoạt động của bộ lọc Diffuse hầu như không đáng chú ý. Trong các hình ảnh nhiễu, bộ lọc này cũng có thể được dùng làm bộ lọc mild blur.



Hình 24.9 Bộ lọc Diffuse áp dụng một hiệu ứng mild blur vốn làm nhẵn các mép bị nhiễu.

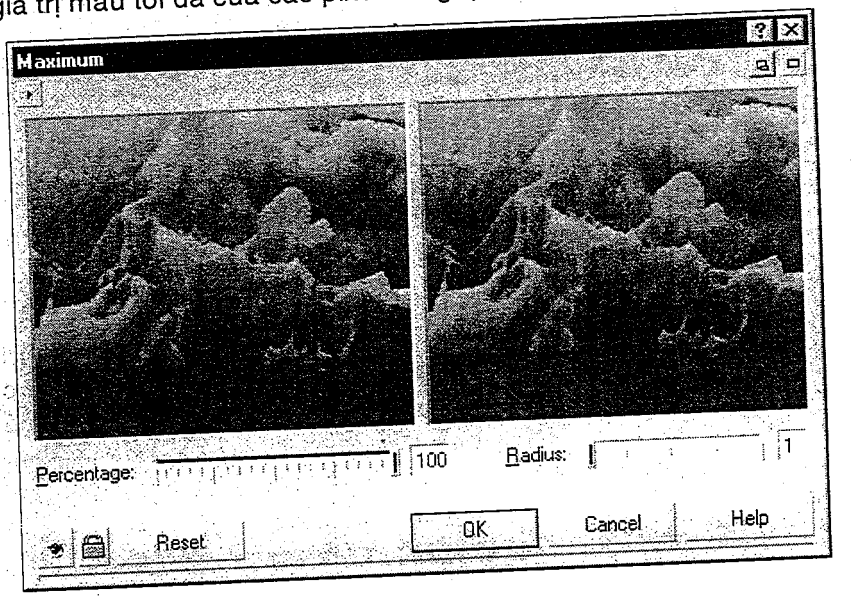
Bộ lọc Dust and Scratch

Bộ lọc Dust and Scratch được sử dụng để xóa sự nhiễu . Bộ lọc này có thể rất có ích trong việc xóa bỏ bụi và các vết trầy khỏi các ảnh quét.



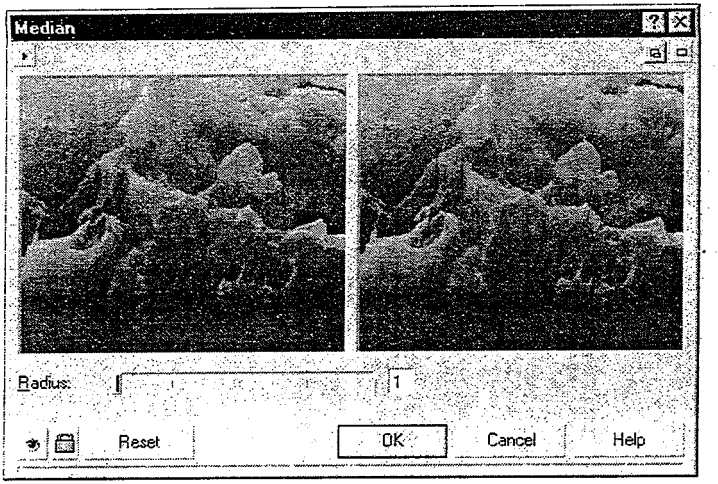
Bộ lọc Maximum

Maximum là một trong ba bộ lọc xóa sự nhiễu thực hiện chức năng bằng cách thay đổi giá trị màu của một pixel nhiễu cho phù hợp với các giá trị màu trung bình của các pixel xung quanh. Khi sử dụng bộ lọc Maximum, các giá trị màu được tính trung bình dựa trên giá trị màu tối đa của các pixel xung quanh.



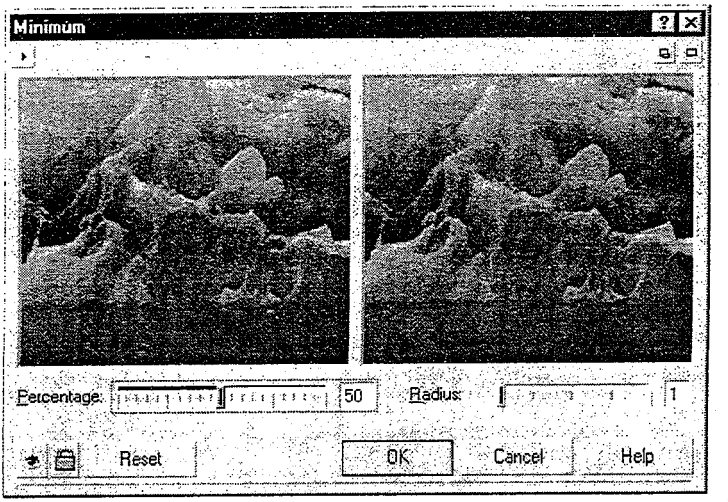
Bộ lọc Median

Median là một bộ lọc xóa sự nhiễu bằng các giá trị màu trung bình. Trong trường hợp này, giá trị màu trung bình của các pixel xung quanh được sử dụng để thay thế sự nhiễu trong hình ảnh.



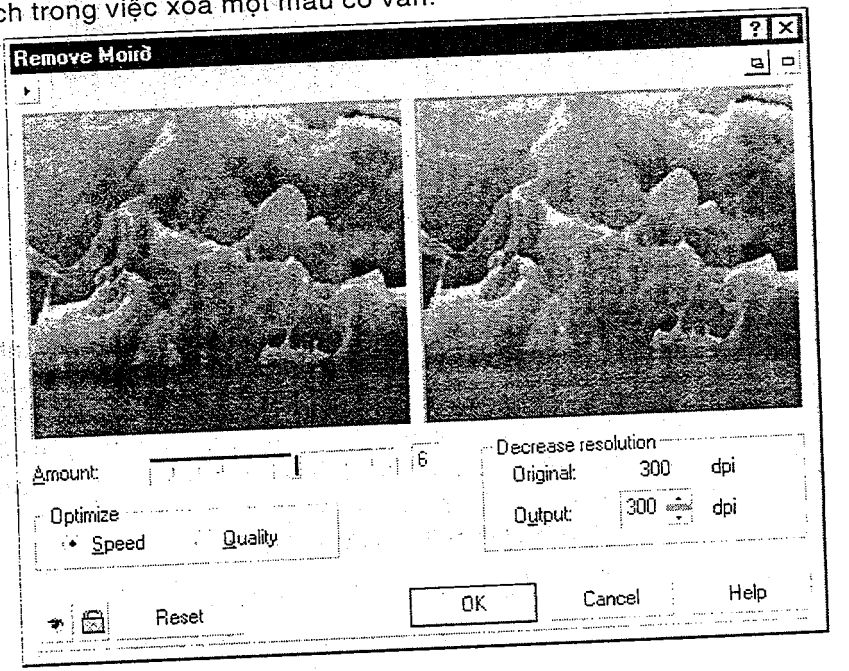
Bộ lọc Minimum

Bộ lọc Minimum xóa sự nhiễu bằng cách tính trung bình giá trị màu nhỏ nhất của các pixel xung quanh hình ảnh nhiễu. Việc thực hiện nhiều lần cho đến khi thành công thường là cách duy nhất để xác định bộ lọc nào - Maximum, Median, hoặc Minimum - sẽ làm việc tốt nhất trên hình ảnh của bạn khi xóa sự nhiễu khỏi một hình ảnh.



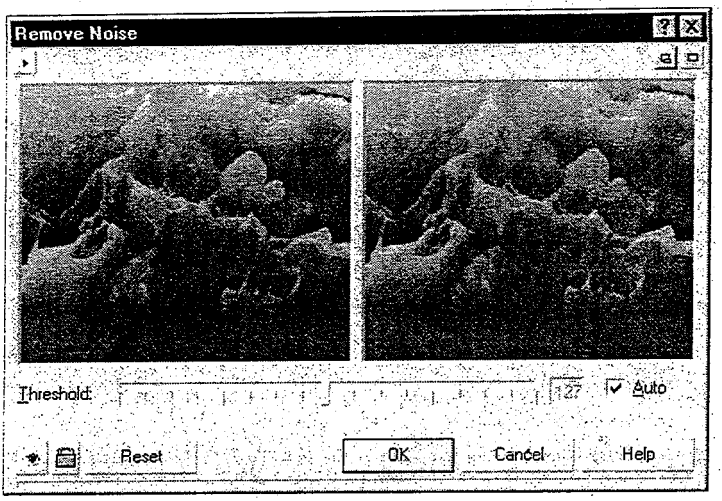
Bộ lọc Remove Moiré

Bộ lọc Remove Moiré giúp xóa các mẫu có vân trên các hình ảnh quét. Khi bạn tăng giá trị Remove Moiré, nhiều mẫu bị xóa, nhưng các mẫu sẽ bị mờ hơn. Bạn cũng có thể làm giảm kích cỡ của các hình ảnh từ trong hộp thoại Remove Moiré. Hoạt động này, ngay khi không được sử dụng với bộ lọc Remove Moiré cũng rất có ích trong việc xóa một mẫu có vân.



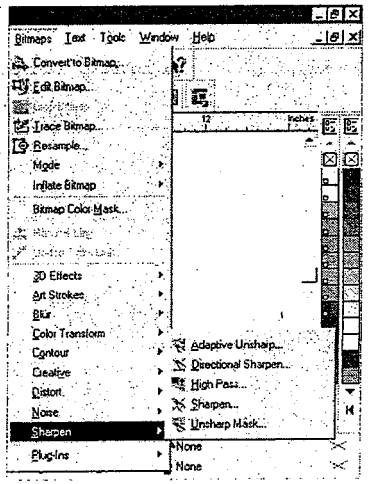
Bộ lọc Remove Noise

Bộ lọc Remove Noise tương tự với các bộ lọc Maximum, Median, và Minimum. Nó xóa sự nhiễu và có thể xóa sự nhiễu cùng lúc với việc tạo hiệu ứng blur. Control Threshold được sử dụng để xác định ngưỡng sáng. Các pixel có giá trị cao hơn giá trị ngưỡng sáng được xóa và được thay thế dựa trên giá trị màu trung bình của các pixel xung quanh.



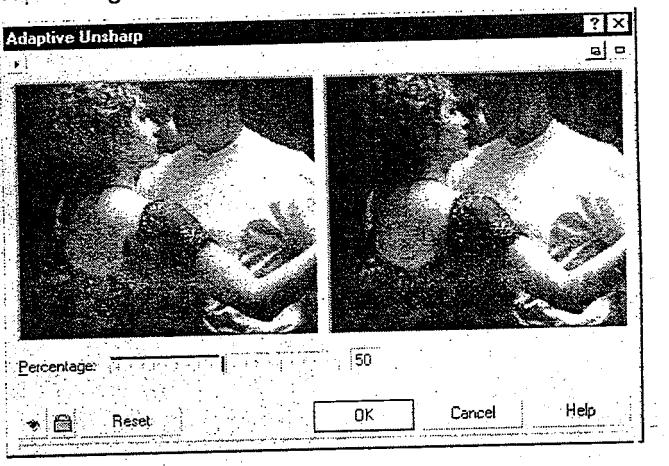
Các bộ lọc Sharpen

Các bộ lọc Sharpen được sử dụng để làm sắc nét các hình ảnh và làm rõ các chi tiết. Mặc dù chúng thường được sử dụng nhất với các công cụ Photo Editing, các bộ lọc Sharpen cũng có thể được sử dụng để bổ sung độ sáng và chi tiết cho các hình ảnh vector vốn đã được chuyển thành các bitmap. Như trong hình minh họa, menu Sharpen chứa năm bộ lọc Sharpen:



Bộ lọc Adaptive Unsharp

Bộ lọc Adaptive Unsharp là một trong các bộ lọc mild Sharpen. Nó làm việc bằng cách làm sáng các đường nét trong một ảnh.



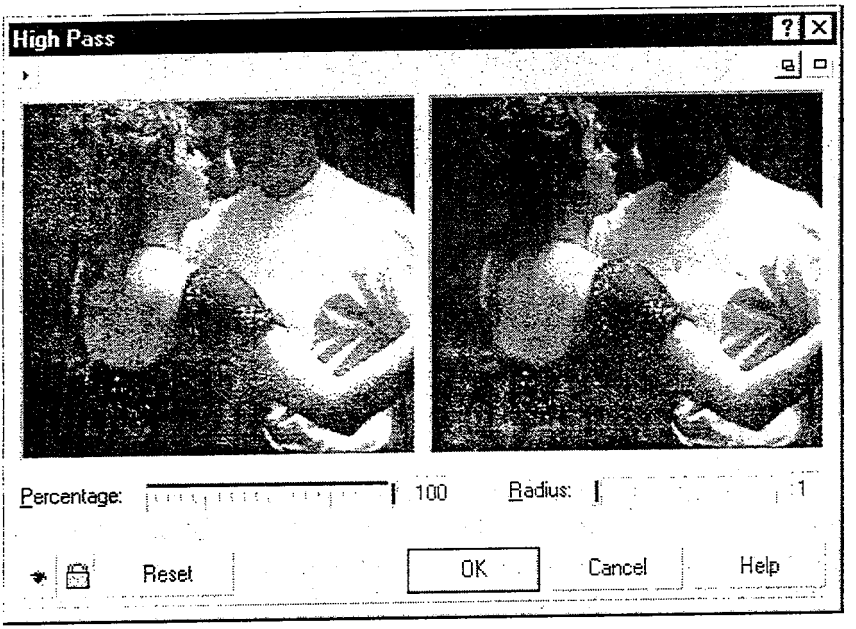
Bộ lọc Directional Sharpen

Bộ lọc này có chức năng tương tự với bộ lọc Adaptive Unsharpen. Bộ lọc Directional Sharpen thực hiện một bước bổ sung xác định hướng nào mà nó có thể áp dụng hiệu ứng làm sắc nét để càng ít làm hỏng hình ảnh bên dưới càng tốt.



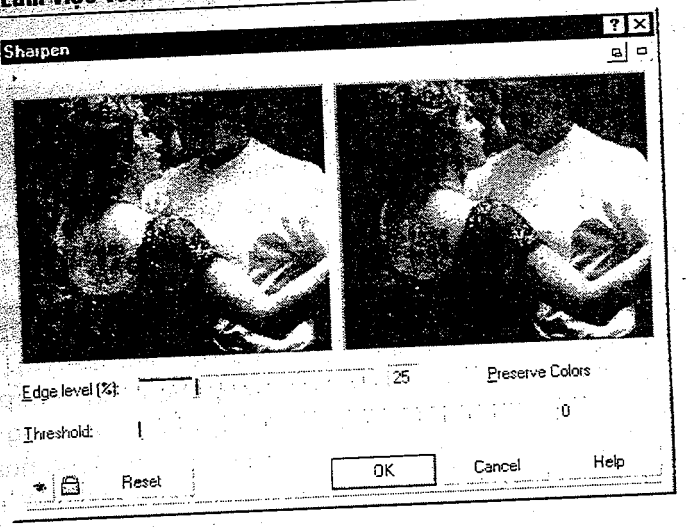
Bộ lọc High Pass

Bộ lọc High Pass xóa các vùng bóng của một hình ảnh và làm sáng các vùng sáng hơn. Độ sáng bổ sung tạo một hiệu ứng làm sắc nét.



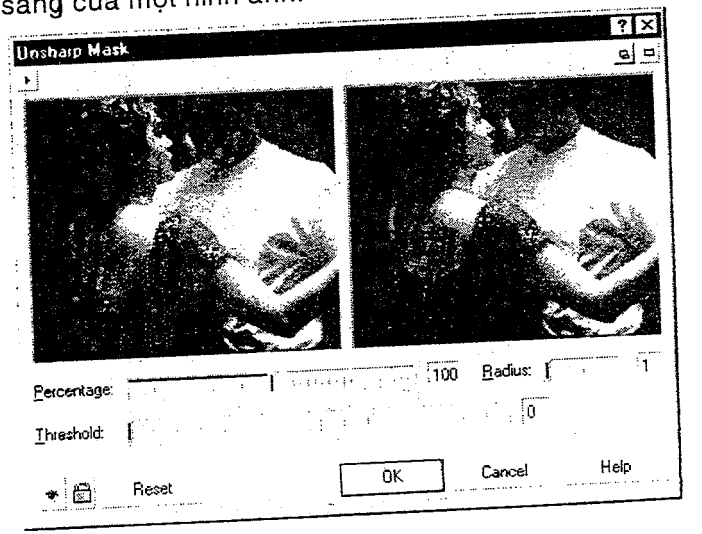
Bộ lọc Sharpen

Đây là bộ lọc tiêu biểu được thấy trong mọi bộ chỉnh sửa hình ảnh. Bộ lọc Sharpen thực hiện chức năng chủ yếu qua việc tăng sự tương phản trong các vùng mờ. Đây là một trong các bộ lọc Sharpen mạnh để kiểm tra hình ảnh xem trước khi sử dụng nó cho các dấu hiệu về hình ảnh quá sắc nét. Một hình ảnh quá sắc nét có thể tạo hiện tượng giả màu và một hiệu ứng pixel.



Bộ lọc Unsharp Mask

Đây là một trong các hiệu ứng Sharpen nhẹ. Bộ lọc Unsharp Mask giúp tăng chi tiết rất giống với bộ lọc High Pass, nhưng Unsharp Mask làm tăng chi tiết mà không làm hỏng hoặc thay thế các vùng ít chi tiết của một hình ảnh. Unsharp Mask cũng có thể ảnh hưởng đến độ sáng của một hình ảnh.

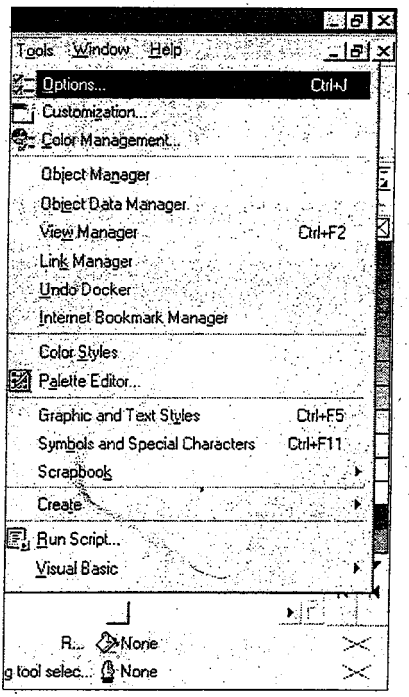


Làm việc với các plug-in

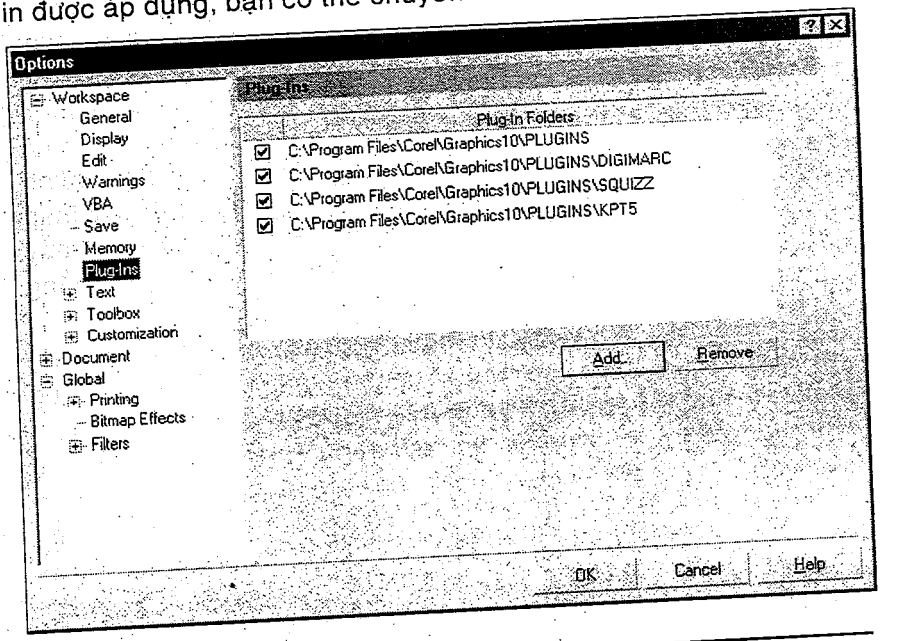
Một trong các điểm mạnh của CorelDRAW 10 là sự tương thích của nó với các plug-in ở nhóm thứ ba, đôi khi được gọi là Photoshop Plug-Ins. CorelDRAW 10 đi kèm với nhiều plug-in ở nhóm thứ ba, và có hàng ngàn plug-in có sẵn trên Internet.

Cài đặt một plug-in

Để tạo sẵn một plug-in trong CorelDRAW, hãy mở hộp thoại Options bằng cách nhấp Tools/Options (xem hình 24.10). Trong khung xem hình cây ở phía bên trái của hộp thoại, hãy nhấp Plug-Ins. Nhấp nút Add ở phía bên phải của hộp thoại, bổ sung folder chứa các plug-in mới, và nhấp OK. Bạn không cần đóng hoặc mở lại CorelDRAW cho các plug-in để tạo sẵn - CorelDRAW là một trong các chương trình đồ họa vốn tạo sẵn các filter mới ngay lập tức.



Nên nhớ rằng bạn phải có một đối tượng được chọn và đối tượng này đã được nhập vào dưới dạng một bitmap hoặc đã chuyển thành một bitmap để sử dụng một plug-in. Nhiều plug-in chỉ được thiết kế để làm việc trong chế độ RGB Color; vì vậy nếu bạn nhận thấy một số plug-in không có sẵn trong chế độ Color khác, hãy chuyển sang RGB bằng cách nhấp Bitmaps/Mode/RGB Color (24-bit). Khi plug-in được áp dụng, bạn có thể chuyển trở về chế độ color gốc.



Hình 24.10 Hộp thoại Plug-Ins của CorelDRAW.

Tập hợp plug-in của CorelDRAW 10

Bên cạnh các plug-in mặc định đã được trình bày, CorelDRAW 10 đi kèm với các plug-in ở nhóm thứ ba bao gồm plug-in Human Software's Squizz, Digimarc's watermarking, Corel's Terrazzo và Julia Set Explorer, và ba bộ lọc của tập hợp KPT (Kai's Power Tools), bao gồm Smoothie, FraxFlame và Shape Shifter.

Tham quan các plug-in có sẵn

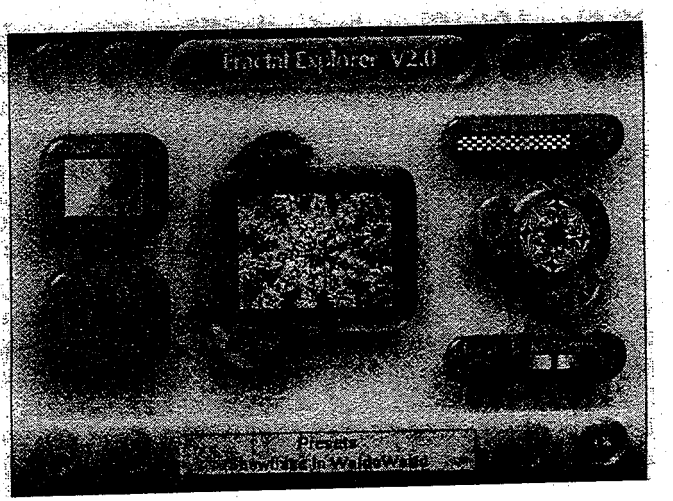
Plug-in Squizz cung cấp hai tùy chọn chính: Brush và Grid. Trong chế độ Brush, bạn sử dụng Paint Brush Tool để tô nét vẽ trên các hiệu ứng đặc biệt, chẳng hạn như hiệu ứng pixel. Trong chế độ Grid, một ô lưới wireframe được cung cấp có thể được kéo về bất kỳ hướng nào để thay đổi dòng pixel trong hình ảnh.

Plug-in Digimarc được sử dụng để đạt một hình ảnh ẩn kỹ thuật số trong một hình ảnh. Hình ảnh ẩn có thể được dùng để nhận dạng hình ảnh thuộc sở hữu của bạn nếu bạn cần chứng minh bạn là người sở hữu hình ảnh đó. Lưu ý: Mặc dầu cấp độ an toàn cao có thể được cung cấp cho các hình ảnh in ấn, nhưng khó tạo được tính an toàn cho các hình ảnh Web bởi vì độ phân giải của chúng thấp hơn và chúng có thể được thay đổi bởi bất cứ người nào có máy tính. Bạn có thể đăng ký miễn phí một số nhận dạng Digimarc bằng cách tham quan http://www.digimarc.com.

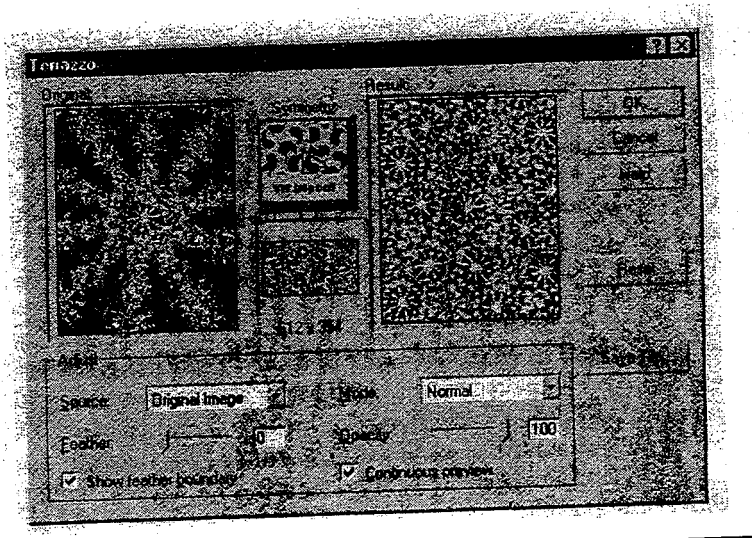
Các plug-in Corel's Julia Set Explorer và Terrazzo cung cấp bộ công cụ duy nhất để tạo các mẫu và các hình ảnh trừu tượng. Những người ưa thích KPT có thể nhận ra Julia Set Explorer như được trình bày trong hình 24.11. Nó hiển thị dưới dạng Fractal Explorer trong phiên bản 2 của Kai's Power Tools và vẫn được nhiều nhà thiết kế ưa chuộng khi tạo các fractal. Plug-in này cung cấp nhiều mẫu fractal được cài trước do nhà lập trình/họa sĩ Kai Krause và các kỹ sư của Corel tạo, và hàng trăm sơ đồ màu chênh lệch vốn có thể được áp dụng cho các fractal. Nhiều fractal mới có thể được tìm thấy bằng cách phóng to trên fractal hiện hành và bằng cách di chuyển cursor dọc theo Mandelbrot Map.

Plug-in Corel Terrazzo phát triển khái niệm kết hợp toán học và nghệ thuật để tạo các hình ảnh kỹ thuật số. Terrazzo sử dụng một số khái niệm hình học fractal tương tự được tìm thấy trong plug-in Julia Set Explorer phát triển khái niệm kết hợp toán học và nghệ thuật để tạo các hình ảnh kỹ thuật số. Terrazzo sử dụng một số khái niệm hình học fractal tương tự được tìm thấy trong plug-in Julia Set Explorer để tạo hoàn chỉnh các hình ảnh xếp ngói và các hình ảnh trừu tượng. Trong hình 24.12, một fractal được tạo trong Julia Set Explorer được xử lý trong plug-in Terrazzo để tạo một mẫu xếp ngói mới liền nhau. Bạn có

thể tìm hiểu về các fractal từ trang chủ khoa học fractal của IBM: http://www.research.ibm.com/research/fractaltop.html.

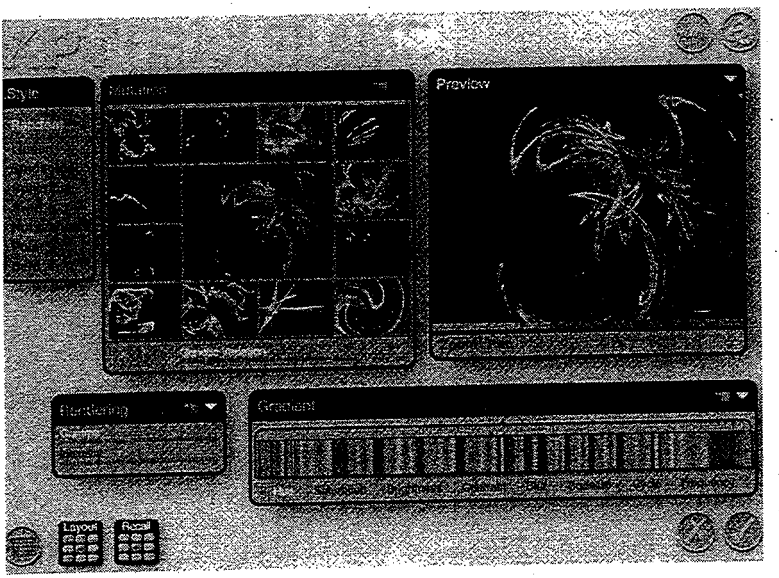


Hình 24.11 Plug-in Corel's Julia Set Explorer.



Hình 24.12 Xử lý một fractal Julia Set trong plug-in Corel Terrazzo.

Ba bộ lọc KPT đi kèm với CorelDRAW có trong phiên bản 5 KPT mà Corel đạt được gần đây. Bộ lọc Shifter được sử dụng để thay đổi dòng màu trong các bitmap với các bóng và ánh sáng trong không gian 3D và một tập hợp các hình có hình dạng cái bơm. Bộ lọc Smoothie được sử dụng để làm nhẵn các mép gồ ghề, đặc biệt là các mép vốn có thể xảy ra do việc quét hình ảnh ở độ phân giải thấp. Bộ lọc FraxFlame là một bộ lọc dựa trên fractal mới (xem hình 24.13) vốn phát triển công nghệ được tìm thấy trong plug-in Julia Set Explorer. Một hình ảnh ánh lửa fractal hiển thị trong cửa sổ Mutation trong khi 12 hình ảnh xung quanh hình ảnh ở giữa hiển thị các phiên bản biến đổi của fractal. Bạn có thể nhấp bất kỳ các hình ảnh biến đổi nào để làm cho nó trở thành hình ảnh ở giữa mới và một tập hợp các hình ảnh biến đổi mới được tạo ngay lập tức. Trong cửa sổ chính, về phía bên phải của cửa sổ Mutation, bạn có thể dịch chuyển hoặc phóng to fractal vốn đã được cập nhật theo cách tương tác khi bạn tiếp tục tiến trình dịch chuyển và phóng thu. Bộ lọc FraxFlame cung cấp một phương pháp khai thác nghệ thuật và khoa học tạo hình ảnh fractal ở mức tương tác cao.



Hình 24.13 Tạo một fractal với plug-in KPT 5 FraxFlame.



Các vấn đề nâng cao trong CorelDRAW 10

Chương 25 CorelDRAW 10

CÁC VẤN ĐỀ VỀ MÁY IN

Máy in của CorelDRAW 10 chứa các công cụ mà bạn cần để đáp ứng hầu hết mọi yêu cầu in ấn trong thời đại máy tính hiện đại. Nó sẽ giúp bạn đạt được một tác vụ in đơn giản hay hoạt động in phức tạp hơn. Với máy in, bạn có thể nhấp một nút và in được một tài liệu đơn giản hay chuẩn bị một trang bản in gồm nhiều phần và kết hợp với việc in một cơ sở dữ liệu hoàn chỉnh. Chương này trình bày các vấn đề về máy in của CorelDRAW để bạn có thể học cách in một cách tự tin.

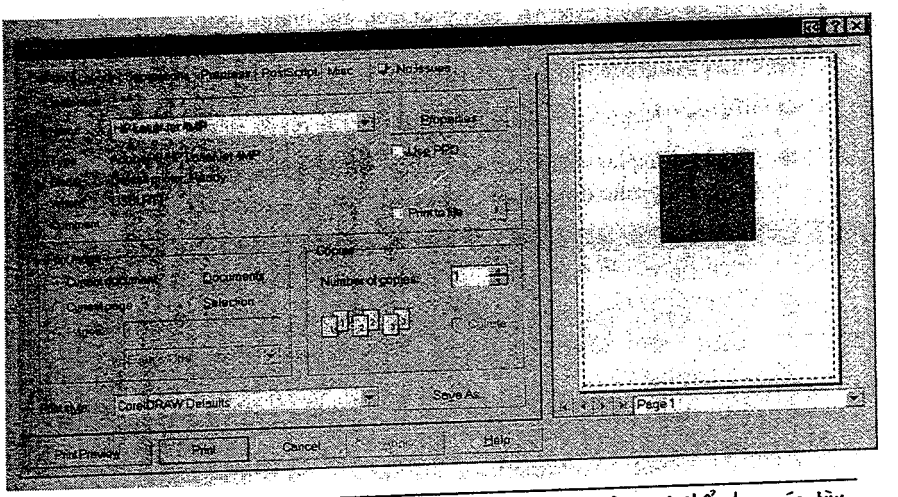
Các tính năng in của CorelDRAW luôn tinh vi hơn các tính năng của phần lớn các chương trình khác. Nhưng thật không may, sự tinh vi thường đi đôi với một mức độ phức tạp nhất định. CorelDRAW 10 mô tả các đặc tính mà người dùng có thể ấn định cách in ấn, nhưng để đơn giản tiến trình này, máy in đã được tổ chức để đáp ứng tất cả các nhu cầu của người sử dụng một cách dễ dàng, từ những người mới bắt đầu cho đến các chuyên viên.

In tài liệu

Khi thiết kế, bạn có thể muốn in ra trên một máy in để bạn để xem bản trình bày của bạn sẽ như thế nào trên giấy. Các tùy chọn in thường được xác lập các cài đặt mặc định, và một trang kép được in cho mỗi trang trong tài liệu của bạn. Nếu bạn đang in ra một máy in laze, bất kỳ màu nâu nào được áp dụng cho bản thiết kế của bạn sẽ được chuyển đổi sang thang độ xám, nhưng nếu bạn có một máy in màu, bạn sẽ nhìn thấy bản thiết kế của bạn sẽ được in với màu hoàn chỉnh phù hợp với tiến trình xử lý màu liên quan đến máy in của bạn và / hoặc Corel Color Manager.

Sau đây là cách in một tài liệu theo các tùy chọn in mặc định của Corel DRAW 10:

1. Chọn File/ Print (CTRL +P), hoặc nhấp nút Print trên Standard Toolbar, để mở hộp thoại Print (hình 25-1).
2. Chọn máy in mà bạn sẽ sử dụng từ danh sách xổ xuống Name. Nếu bạn đã cài đặt một máy in mặc định, tên của nó xuất hiện tự động ở đây.
3. Nhấp Properties vá xác lập các đặc tính máy in theo các yêu cầu nhất định của bạn, chẳng hạn như kích cỡ trang, hướng giấy và độ phân giải in.
4. Chọn trang hay dãy trang mà bạn muốn in trong vùng Print Range.
5. Xác lập số bản sao mà bạn cần trong hộp Number of Copies.
6. NHấp nút Print.



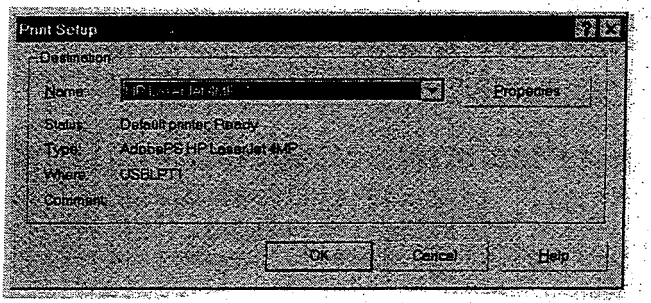
Hình 25-1 Trong hộp thoại Print chính của Corel DRAW 10, bạn có thể chọn các tùy chọn in phổ biến nhất.

Chọn máy in

Nếu bạn sử dụng trên một máy in, bạn có thể nhận thấy rằng mỗi máy in có các vùng có thể in khác nhau, và một số không thể in

tất cả các vùng trong một trang. Corel DRAW được xác lập để sử dụng máy in mà bạn đã chọn trong Windows làm máy in mặc định. Để chắc chắn rằng máy in mà bạn sắp sử dụng sẽ in toàn bộ vùng mà bạn đang thiết kế, bạn nên xác lập máy in như sau:

1. Chọn File/ Print Setup để xem hộp thoại Print Setup.



2. Chọn máy in mà bạn sẽ sử dụng từ danh sách xổ xuống Name. Thông tin của máy in được chọn sẽ được cập nhật, và thông tin này sẽ được phản ánh trong các trường text Status, Type, Where, và Comment.
   - **Status** Cho biết máy in có sẵn sàng in hay không.
   - **Type** Hiển thị trình điều khiển nào mà máy in đang sử dụng (Windows cài đặt các trình điều khiển thích hợp một cách tự động khi bạn cài đặt một máy in mới).
   - **Where** Cho biết đích của cổng máy in, chẳng hạn như LPT1, USP, File hay bất kỳ cổng được chọn khác.
   - **Comment** Phản ánh bất kỳ ghi chú nào mà nhà sản xuất trình điều khiển có thể đã bổ sung vào khi nó được tạo.
3. Nhấp nút Properties để truy cập các đặc tính máy in, chẳng hạn như kích cỡ trang, hướng trang, và độ phân giải.
4. Nhấp OK để đóng hộp thoại Print Setup.
5. Để xem trước vùng có thể in, hãy chọn View/ Show/ Printable Area, và một marquee kép sẽ hiển thị nó trong trang của bạn.

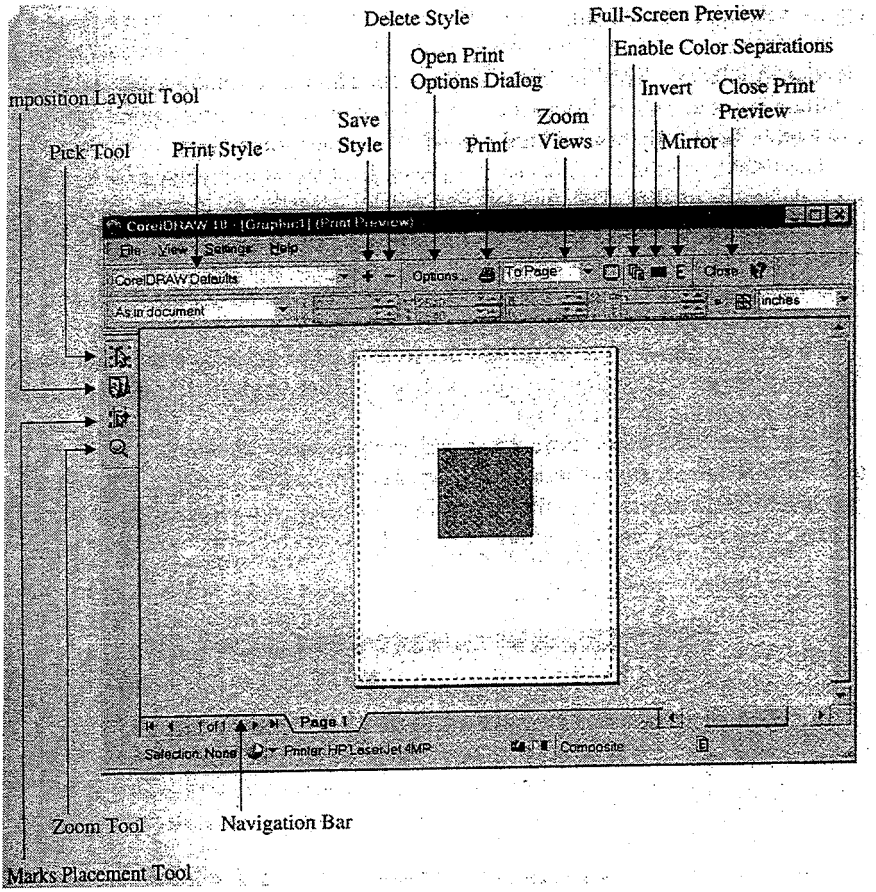
Ghi chú *Nếu máy in được chọn trong Print Setup không liên quan đến tài liệu, bạn có thể cần cài đặt lại nó khi bạn mở lại tài liệu.*

Xem trước và in tài liệu

Đặt tính Print Rreview làm cho máy in của Corel DRAW 10 vốn đã mạnh lại càng trở nên mạnh hơn. Với Print Preriew, bạn có thể nhìn thấy một khung xem chi tiết của tài liệu trước khi bạn in nó. Bạn có thể sử dụng nhiều phương pháp để mở Preriew từ trang tài liệu của bạn. Bạn có thể chọn File/ Print Prerview từ các menu lệnh; bạn có thể đặt một nút Print Preriew đã được tạo tùy biến trong vùng làm việc của bạn nhấp vào nó khi bạn cần truy cập nó; hoặc bạn có thể chọn File Print (CTRL + P) hoặc nhấp nút Print trong Property Bar, và sau đó nhấp nút Print Preview trong hộp thoại Print.

Phân tích cửa sổ Print Preview

Trong khi Print Preview, Corel DRAW 10 vẫn được mở trong nền, cùng với tài liệu của bạn. Thanh tiêu đề, các menu, Standard Toolbar, Toolbox, Property Bar, và Status Bar của Print Preview hoạt động giống như Corel DRAW. Chúng cung cấp sự truy cập vào công cụ mà bạn cần để chuẩn bị in tài liệu trong khi bạn đang xem trước tài liệu của mình (xem hình 25-2).



Hình 25-2 Cửa sổ chính Print Preview bao gồm thanh tiêu đề, các menu, Standard Toolbar, Toolbox, Property Bar, Statuss Bar, và các trạng thái xem trước.

Sử dụng Print Preview Toolbar

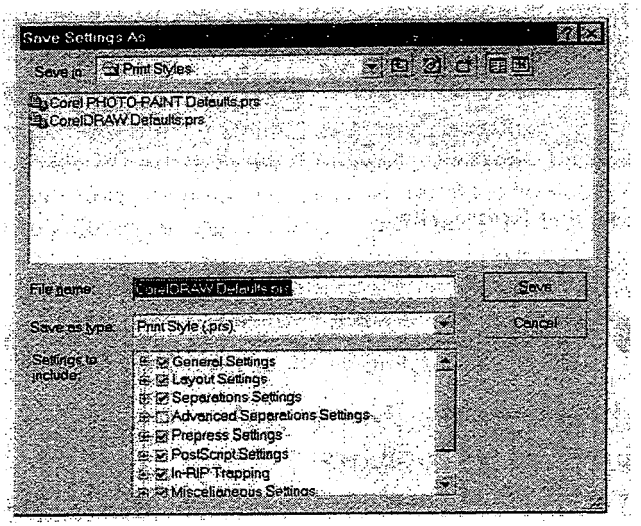
Print Preview Toolbar chứa các công cụ và các tùy chọn để giúp bạn chuẩn bị, xem trước, và in các tài liệu của mình. Các công cụ như Pick, Imposition, Marks Placement, và Zoom kích khởi các tùy

chọn của riêng chúng trong Property Bar của chúng. Các công cụ này được sử dụng để chọn, di chuyển, sắp xếp, tổ chức các trang và các đối tượng trong tài liệu in được xem trước, cũng như tạo các trang bản in, đặt các dấu máy in, định tỷ lệ, và thu phóng.

Standard Toolbars Standard Toolbars chứa tập hợp các nút và các trường giúp bạn truy cập nhanh vào các thao tác khác. Nếu bạn đặt con trỏ chuột trên bất kỳ biểu tượng hay trường nào, một hộp tiếp sẽ cho bạn biết chức năng của thành phần này.

Danh sách Print Style chứa tập hợp các kiểu in đã được xác lập sẵng để bạn có thể chọn, lưu, xóa, hay chỉnh sửa. Công cụ này cho phép bạn chọn nhanh tập hợp các kiểu mà sẽ được áp dụng cho tài liệu in của bạn. Để chọn một kiểu đã được xác lập sẵng, hãy nhấp vào danh sách xổ xuống Print Style và chọn một kiểu. Nếu một kiểu đã được xác lập sẵn không xuất hiện trong danh sách này và đang nằm trên đĩa cứng hay một nơi nào khác, hãy chọn Browse từ danh sách xổ xuống và sau đó chọn file PRS (kiểu in) thích hợp.

Để xóa một kiểu đã được xác lập sẵn, hãy bật sáng kiểu đó và nhấp vào nút Delete (-). Để lưu một kiểu đã được xác lập sẵn, hãy nhấp nút Add (+). Thao tác này sẽ kích khởi hộp thoại Save Settings As như minh họa ở hình 25-3.



Hình 25-3 Bạn có thể thực hiện nhiều thao tác xác lập, đặt tên file và chọn một folder trong hộp thoại Save Settings As.

Trỏ đến file PRS mà bạn muốn lưu, hay nhập một tên mới vào trường text File Name. Để lưu kiểu in trong một folder khác, hãy nhấp vào mũi tên xổ xuống trong trường Save In để trình duyệt đến folder. Trong hộp thoại này bạn cũng có thể tạo các folder mới, xem các folder, và chọn các file giống như trong bất kỳ cửa sổ bộ trình duyệt nào. Dạng file PRS của Corel là dạng duy nhất có sẵng trong danh sách xổ xuống Save As Type. Hộp Settongs To Include hiển thị tất cả các tùy chọn in đã được lưu, và các dấu kiểm cho biết các mục mà bạn đã chọn. Bạn có thể bao gồm hoặc loại trừ các tùy chọn bằng cách đánh hay bỏ dấu kiểm trong hộp này. Hãy nhấp dấu cộng ở kế bên một cài đặt để xem nhiều tùy chọn hơn, chẳng hạn như:

- **Print Options** Kích khởi hộp thoại Print Option, được giải thích chi tiết ở sau trong chương này.
- **Print Button** Gửi tài liệu của bạn đến bộ cuộn Windows

nhờ sử dụng các tùy chọn trình điều khiển in và kiểu in được chọn.

- **Zoom** Cho phép bạn chọn các mức độ thu phóng đã được ấn định sẵng từ một danh sách xổ xuống. Hãy nhấp vào danh sách này và chọn.
- **Full Screen** Mở một cửa sổ xem trước chiếm đầy màn hình.
- **Enable Clor Speparation** Cho phép phân tích màu theo các cài được chọn trong nhãn Separation của hộp thoại Print Option, được giải thích sau trong chương này.
- **Invert** Đảo ngược ảnh đã được xem trước và được in. Được sử dụng để tạo một phin âm bản, khi được chuyển đổi sang một khuôn in, nó sẽ thay đổi sang trạng thái dương bản để in.
- **Mirror** Lật tài liệu in theo chiều ngang. Các phim có hai mặt, và một trong hai mặt này được trán một lớp nhủ tương. Ảnh sẽ được in với mặt có tráng lớp nhũ tương hướng xuống dưới để chuyển đổi một cách chính xác đến khuôn in.

Thủ thuật *Hãy hỏi phòng dịch vụ hay cơ sở in của bạn về các tùy chọn Negative and Emulsion Down. Nói chung, các imagesetter được cài đặt để lập và đảo ngược ảnh. Nếu bạn chọn các tùy chọn Invert và Mirror trong Corel DRAW và chúng cũng được cài đặt trong imagesetter, phim của bạn sẽ in ở trạng thái dương bản và mặt có tráng lớp nhũ tương hướng lên trên, và do đó sẽ không chuyển đổi chính xác đính khung in. Các tài liệu được in trên giấy mà sẽ được chụp để tạo phim sẽ không được đảo ngược hay tạo đối xứng qua gương.*

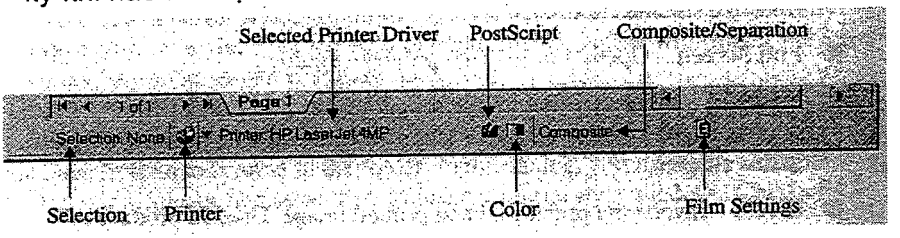
- **Close** Đóng Print Preview và trở lại cửa sổ chính của Corel DRAW.
- **What's This? Help** Thêm một dấu hỏi vào con trỏ chuột, và khi bạn nhấp trên một thành phần của Windows, nó sẽ kích khởi file trợ giúp liên quan đến thành phần này.

Thủ thuật *Bạn có thể truy cập một số các tùy chọn đứng trước bằng cách nhấp phải vào trang và chọn chúng từ menu bật lên.*

Property Bar Property Bar là một thanh nhạy ngữ cảnh thay đổi tùy theo công cụ nào được chọn trong Toolbox. các thành phần trong Property Bar cho phép bạn chọn và áp dụng các đặc tính cho công cụ hoạt động một cách nhanh chóng nếu bạn đặt con trỏ chuột trên bất kỳ biểu tượng hay trường nào, một hộp tip sẽ hiển thị chức năng của thành phần này.

Phân tích Status Bar

Status Bar hiển thị thông tin tổng quát và các tùy chọn. Nó cho phép bạn xác định và chỉnh sửa chúng một cách nhanh chóng bất kỳ khi nào mà bạn cần.



- **Selection** Cho biết một trang đã được chọn trong khung xem trước hay chưa.
- **Printer** Cung cấp sự truy cập nhanh chóng vào các trình điều khiển máy in có sẵn và các tập tính của chúng. Để thay đổi trình điều khiển, hãy chọn từ danh sách hiển thị. Để truy cập các đặc tính của trình điều khiển được chọn, hãy nhấp Printer Properties.
- **Selected Printer Driver** Hiển thị tên của trình điều khiển máy in được chọn.
- **Portscript** Cho phép bạn biết trình điều khiển được chọn có phải là Portcript hay không.
- **Color** Cho bạn biết máy in được chọn sẽ in ở dạng màu hay dạng thang độ xám.

- **Composite/ Separation** Cho biết tài liệu sẽ được in dưới dạng tổng hợp hay tách riêng.
- **Film Setting** Cho phép bạn thay đổi các trạng thái đảo ngược và tạo đối xứng gương của tài liệu một cách nhanh chóng.

Định hướng các khung xem trước trang

Ngang qua đáy của cửa sổ Print Preview là một tập hợp các nhãn tương ứng với mỗi trang được in; các nhãn này cung cấp một cách dễ dàng để bạn định hướng các trang và nhận biết chúng. Bạn cũng có thể sử dụng Navigation Bar để di chuyển đến một trang đặc biệt trong tài liệu được in (xem hình 25-2).

- Để kích hoạt trang được xem, hãy nhấp vào nhãn tương ứng.
- Để di chuyển đến trang kế tiếp, hãy nhấp nút Next trong Navigation Bar.
- Để di chuyển đến trang trước, hãy nhấp nút Next trong Navigation Bar.
- Để di chuyển đến trang đầu tiên, hãy nhấp nút First Page của Navigation Bar.
- Để di chuyển đến trang cuối cùng của tài liệu, hãy nhấp nút Last Page của Navigation Bar.

Thủ thuật *Bạn có thể muốn xem tài liệu in của bạn trong một chế độ cửa sổ chiếm đầy màn hình mà không có các thanh công cụ, các menu và các tùy chọn. Để truy cập một khung xem chiếm đầy màn hình, hãy nhấp vào nút Full Screen hoặc nhấn F9. Để trở lại khung xem bình thường hãy nhấn F9 hoặc SPACEBAR.*

Điều khiển sự hiển thị của Print Preview

Print Preview cung cấp các tùy chọn menu View để điều khiển cách xem trước tài liệu của bạn. Bạn có thể chọn các tùy chọn phù hợp với dung lượng của hệ thống và các nhu cầu xem của bạn.

Show Image

Trong những trường hợp nhất định, bạn có thể không thích xem trước các ảnh - các ảnh hay file của bạn có thể quá lớn. Trong những trường hợp này bạn có thể tắt khung xem trước ảnh trong cửa sổ Print Preview bằng cách chọn View/ Show Image. Khi Show Image không không được đánh dấu kiểm, tài liệu của bạn sẽ hiển thị dưới dạng một hộp, giảm bớt các nguồn tài nguyên của hệ thống mà Print Preview cần để xem trước tài liệu của bạn.

Preview Colors

Theo mặc định, Print Preview được xác lập theo Auto Simulate Output, nhưng nếu trình điều khiển máy in mà bạn đã chọn không in màu, ảnh của bạn sẽ hiển thị dưới dạng một ảnh thang độ xám. Để cho phép bạn xem trước nó ở dạng màu khi nó được thiết kế, Print Preview cho phép bạn chuyển đổi giữa Auto Simulate Output, Color, và Grayscale, cho dù trình điều khiển máy in có khả năng tái tạo lại màu hay không. Để chuyển đổi giữa các trạng thái màu xem trước, hãy chọn View/ Preview Color và chọn tùy chọn mà bạn cần từ flyout, hoặc nhấp phải trên trang của bạn và chọn tùy chọn xem trước từ menu bật lên.

Preview Separations

Khi tùy chọn Separation được chọn để cho biết rằng bạn cần tách màu, Print Preview sẽ hiển thị các màu khác nhau trong các khung in riêng. Các khung in hiển thị dưới dạng thang độ xám theo mặc định bởi vì Print Preview đang tự động mô phỏng kết quả xuất. Nếu bạn cần xem tài liệu của bạn dưới dạng một tài liệu tổng hợp mà không làm thay đổi các tùy chọn phân tách khác, hãy chọn View/ Preview Separation và chọn một tùy chọn từ flyout, hoặc nhấp phải vào trang và chọn một tùy chọn từ menu bật lên.

Chọn các trạng thái tham số in

Print Preview cho phép bạn chọn giữa việc xem trước hay không xem trước một số trạng thái, chẳng hạn như vùng có thể in, cách

mà kiểu PostScript sẽ in, và các kiểu xếp ngói trang, khi bạn đang in các tài liệu có kích cỡ quá lớn dưới dạng các kiểu xếp ngói. Các tùy chọn này cũng được tìm thấy trên menu View.

Printable Area

Bởi vì mỗi máy in có các lề và các vùng có thể in của riêng nó, nên bạn có thể đang thiết kế trong một số vùng mà máy in của bạn không thể in. Theo mặc định, Print Preview cho phép bạn xem các lề và vùng có thể in của máy in được chọn. Nếu bạn cần tắt tùy chọn này, hãy nhấp View/ Printable Area. Khi Printable Area không được đánh dấu kiểm, vùng có thể in không hiển thị.

Mô phỏng các kiểu tô PostScript

Các kiểu tô PostScript đòi hỏi các hoạt động mô phỏng phức tạp mà chúng cần nhiều nguồn tài nguyên của hệ thống, và theo mặc định đặc tính này sẽ được tắt. Nhưng nếu hệ thống của bạn có đủ khả năng, bạn có thể bật tùy chọn này để xem tài liệu của bạn khi nó sẽ được in với một kiểu tô PostScript. Hãy chọn View/ Render PostScript Fills. Khi tùy chọn này được đánh dấu kiểm, Print Preview hiển thị các đối tượng được tô theo kiểu PostScript.

Page Tiles

Khi bảng thiết kế của bạn vượt quá kích cỡ trang của máy in, bạn vẫn có thể in nó bằng cách sử dụng đặc tính Page Tiles của CorelDRAW 10. Khung xem Page Tiles được bật theo mặc định, nhưng nếu bạn cần tắt nó để dễ dàng định lại kích cỡ hay di chuyển các đối tượng trang, hãy nhấp View/ Show Current Tile.

Thủ thuật *Nhấp và giữ nút chuột trái khi con trỏ nằm trên trang, hoặc di chuyển nó ra phía ngoài trang để tắt khung xem xếp ngói. Để xem các trang xếp chồng lên nhau, hãy di chuyển con trỏ chuột từ lớp ngói này sang lớp ngói kia.*

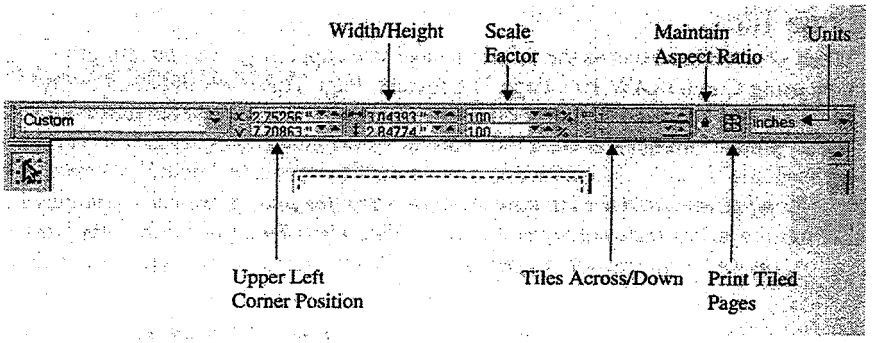
Sử dụng Preview Toolbox và Property Bar

Print Preview Toolbox ở mép bên trái của cửa sổ Print Preview có chứa bốn công cụ có giá trị mà bạn có thể sử dụng để thực hiện các hoạt động in phức tạp một cách tương tác. Khi bạn in Pick Tool, Imposition Layout Tool, Marks Placement Tool, hoặc Zoom Tool, một tập hợp các đặc tính của công cụ sẽ hiển thị trong Property Bar nhạy ngữ cảnh.

Pick Tool

Bạn có thể chọn, di chuyển, và định lại kích cỡ cho các đối tượng tài liệu một cách tương tác với Pick Tool. Hãy nhấp vào Pick Tool và sau đó nhấp vào đối tượng để chọn nó, nhấp vào đối tượng để rê và di chuyển nó, nhấp vào các núm điều khiển góc của các đối tượng để chọn và rê để định lại kích cỡ cho nó theo tỷ lệ, hoặc nhấp vào các núm ở giữa để định lại kích cỡ cho nó theo chiều ngang hoặc chiều dọc.

Pick Tool Property Bar, như minh họa dưới đây, cho phép bạn di chuyển và định lại kích cỡ các đối tượng tài liệu bằng số. Để di chuyển các đối tượng đến một vị trí chính xác trong tài liệu in, hãy gõ nhập một số hoặc nhấp nút Increase/ Decrease trong các vùng dọc và ngang của trường Uper Left Corner Position. Để định lại kích cỡ một đối tượng bằng số, hãy gõ nhập một số hoặc nhấp vào các nút Increase/ Decrease trong Wisth/ Height và/ hoặc xác lập tỷ lệ phần trăm trong các trường Scale Factor. Để duy trì tỷ số hướng trong khi định lại kích cỡ bằng số, hãy nhấp nút Maintain Aspect Ratio. Khi được kích hoạt, nút này có dạng ấn xuống và padlock được khoá.



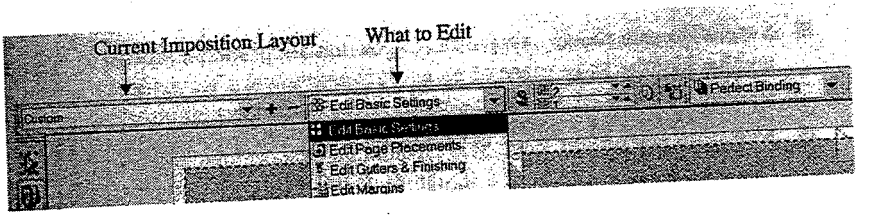
Pick Tool Property Bar cũng cung cấp các công cụ để giúp bạn xác lập các tùy chọn in cho các trang được xếp ngói. Hãy nhấp vào nút Print Tiled Page để kích hoạt tínhnăng này và sau đó gõ nhập hoặc nhấp các nút Increase/ Decrease trong trường Tiles Across/ Down để xác lập một số ngói cần thiết để in các đối tượng quá cỡ.

Danh sách xổ xuống Unit trong Pick Tool Property Bar cho phép bạn chọn các đơn vị đo đã được xác lập sẵn. Đơn vị được chọn sẽ được sử dụng trong các trường Upper Left Corner Position và Width/ Height, cũng như trên Ruler.

Imposition Layout Tool

Imposition Layout Tool là một trong những đặc tính tuyệt vời nhất trong CorelDRAW 10. Công cụ này cho phép bạn chuẩn bị các trang in phức tạp được sử dụng trong việc in các tài liệu gồm nhiều trang. Ngoài ra, khi một tài liệu gồm nhiều trang được in, Imposition Layout Tool giúp tổ chức các trang sao cho việc in và đóng ấn phẩm trở nên dễ dàng hơn. Chẳng hạn khi bạn thiết kế một tập sách nhỏ gồm bốn trang, bạn làm việc trong bốn trang riêng theo trình tự. Imposition Layout Tool giúp bạn tạo một trang bản in, trong đó các trang đầu và cuối được in cùng nhau trên mặt trước của tờ giấy, và các trang thứ hai và thứ ba được in trên mặt sau của cùng tờ giấy này.

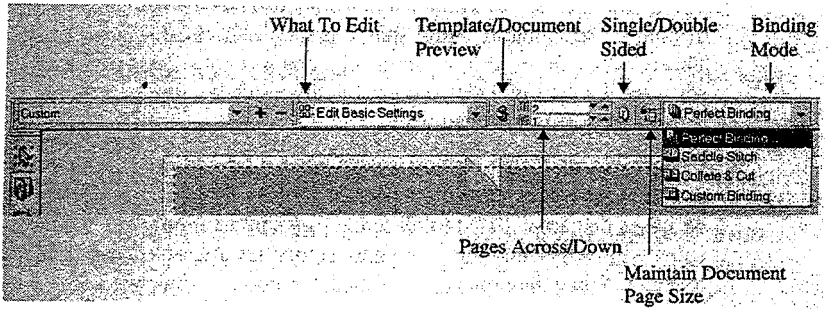
Khi Imposition Layout Tool được chọn, các đặc tính của nó sẽ hiển thị trong Property Bar nhạy ngữ cảnh Print Preview. Các đặc tính này cho phép bạn chuẩn bị trang bản in một cách tương tác, như minh họa dưới đây:



Như được minh họa trong hình, Property Bar chứa danh sách sổ Current Imposition Layout, đây là một danh sách dài gồm các trang bản in thường được sử dụng trong ngành công nghiệp in. Bạn có thể tạo một trang bản in phức tạp bằng cách nhấp vào một kiểu trang bản in đã được xác lập sẵn trên danh sách. Print Preview xác lập nó cho bạn một cách tự động. Khi bạn tạo một trang bản in tùy ý, bạn có thể lưu nó bằng cách nhấp vào nút dấu cộng; sau đó gõ nhập tên template của bạn trong trường text Save As của hộp thoại Save Imposition Layout. Bạn có thể thay đổi tên của kiểu đã được cài sẵn. Để xóa một kiểu, hãy chọn nó và nhấp vào nút dấu trừ.

Imposition Layout Tool Property Bar có đặc tính nhạy ngữ cảnh. Các tùy chọn Edit Basic Settings, Edit Page Placement, Edit Gutter & Finishing, và Edit Margins kích khởi các đặc tính của riêng chúng trong khi chúng hoạt động một cách riêng lẽ. Các tập hợp công cụ này được nhóm trong trường xổ xuống "What to Edit". (Trong các phiên bản trước của CorelDRAW, đây là một tập hợp nút).

Edit Basic Setting Property Bar Sử dụng các tùy chọn trên Propery Bar này để xem trước, tổ chức, và nhóm các trang bằng nhiều cách.



- **Template/ Document Preview** Kích hoạt khung xem trước tài liệu trong khi tạo một trang bản in. Nó hoạt động khi nó có dạng ấn xuống.
- **Pages Across/ Down** Xác lập trang theo số hàng và số cột được đặt trong bản in. Bạn có thể thay đổi nó bằng cách gõ nhập một số vào trường này hoặc bằng cách nhấp vào nút

mũi tên lên hoặc xuống.

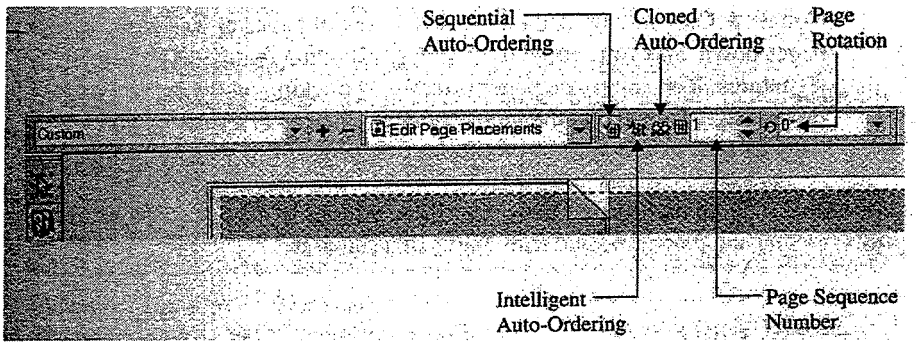
- **Single/Double Sided** Tổ chức các trang được in trên mặt trước và mặt sau của tờ giấy. Nó hoạt động khi nó có dạng ấn xuống.
- **Maintain Document Page Size** Duy trì kích cỡ trang của tài liệu gốc khi nó là thành phần của một trang bản in. Nếu đặc tính này không hoạt động, Imposition Layout Tool điều chỉnh các trang tài liệu sao cho vừa với kích cỡ trang của trình điều khiển máy in được chọn và các tùy chọn Imposition. Nó hoạt động khi nó có dạng ấn xuống.
- **Binding Mode** Chứa một tập hợp các công cụ để xác lập các kiểu đóng sách. Perfect Biding, Saddle Stitch, và Collate & Cut là các kiểu đóng sách phổ biến nhất, như trình bày dưới đây. Nếu bạn yêu cầu một kiểu đóng sách đặc biệt, tùy chọn Custom Biding là tùy chọn có sẵn.
- **Perfedt Binding** Trong phương pháp này, các trang của một ấn phẩm được dán ở gáy sách. Các trang bản in sử sụng phương pháp này sẽ được xén ít nhất 1/8 inch ở bốn phía của trang, và bạn nên xem phương pháp này khi thiết kế và chuẩn bị lên khuôn.
- **Saddle Stitch** Phương pháp này chèn các tờ giấy đã được gấp lại với nhau. Các tạp chí là một ví dụ điển hình của phương pháp này. Gutter rất quan trọng khi sử dụng phương pháp này, bởi vì các tờ giấy sẽ nhỏ dần từ ngoài vào trong sau khi chúng được đóng lại và được cắt xén. Do đó để tránh sự cắt xén không chính xác, gutter của trang bản in cũng nên nhỏ dần. Điều này được gọi là creep, và thật không may, creep không được hỗ trợ trong phần mềm. Hãy cẩn thận khi bạn sử dụng phương pháp đóng sách Saddle Stitch để chuẩn bị các trang bản in trong các ấn phẩm dài.
- **Collate & Cut** Phương pháp này được sử dụng khi một trang in được gấp lại bằng một trong nhiều cách để tạo các trang bản in gồm 8, 12, 16, 24, 32, hoặc 48 trang. Các trang này được tập hợp và được sắp xếp theo đúng thứ tự. Gáy sẽ là

nếp gấp sau cùng, và các trang bản in này được may và dán dính lại với nhau. Khi tiến trình này hoàn chỉnh, cuốn sách sẽ được sén.

- **Custom Binding** Phương pháp này kích khởi trường Number of Signatures . Nó cung cấp một số khả năng tạo các trang và các trang bảng in phức tạp. Để tăng hoặc giảm số lượng trang bản in, hãy gõ nhập số và nhấp vào các nút mũi tên lên và xuống trong trường Number of Signatures.

Thủ thuật *Điều quan trọng là hãy tham khảo ý kiến của dịch vụ in trước khi bạn tạo các trang bản in. Bạn cũng nên sử dụng các trang bản in phù hợp với máy in của dịch vụ in. Vào lúc in, hãy tạo một trang bản in và các kiểu trình bày phù hợp với các kiểu chỉ dẫn của dịch vụ in.*

Edit Page Placements Property Bar Sử dụng các tùy chọn này để xác lập thứ tự và sự quay trang. Ngoài ra, bạn có thể xác lập bao nhiêu trang sẽ tạo thành một trang bản in ở đây.



- **Intelligent Auto-Ordering** Sắp xếp thứ tự các trang trong một trang bản in một cách tự động. Nếu bạn muốn Imposition Layout Tool sắp xếp các trang cho bạn, hãy bật tùy chọn này bằng cách nhấp nút Intelligent Auto-Ordering. Nó hoạt động khi nó có dạng ấn xuống.
- **Sequential Auto-Ordering** Sắp xếp các trang theo thứ tự nối tiếp nhau từ trái sang phải và từ trên xuống dưới.

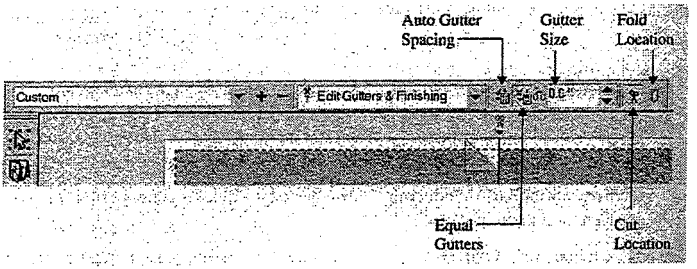
- **Cloned Auto-Ordering** Cho phép bạn đặt trang hoạt động trong mỗi khung của một trang bản in. Bạn nên sử dụng tùy chọn này khi bước in và phương pháp lập lại được sử dụng. Chẳng hạn, nếu bạn đang in 1000 danh thiếp, bạn có thể nhân bản danh thiếp này lên 10 lần trong cùng trang bản in 85 x 11 inch. Phòng dịch vụ của bạn sẽ in 100 tờ giấy để sản xuất 1000 danh thiếp. Tùy chọn này sẽ giúp ích nhiều cho bạn trong việc sản xuất tại chỗ nhờ sử dụng máy in để bàn.
- **Page Sequence Number** Thay đổi số trình tự. Bạn nên chọn một trang khung bản in để thay đổi số trang bằng cách gõ nhập hoặc chọn mũi tên lên hoặc xuống trong chương này. Bạn cũng có thể thay đổi nó bằng cách bật số trang trong bản và gõ nhập số mà bạn muốn trực tiếp vào trang. Lưu ý rằng con trỏ chuột thay đổi sang dạng con trỏ hình chữ Y được đặt trên số trang trong bản.

Thủ Thuật *Nếu bạn gặp khó khăn trong việc tìm hiểu đặc tính Page Sequence Number, hãy xem ví dụ sau đây. Giả sử một khách hàng đặt hai kiểu danh thiếp khác nhau, nhưng cô ấy muốn 1000 tấm kiểu này và 500 tấm kiểu kia. Bạn có thể chuẩn bị một trang bản in gồm ba cấp. Hãy thay đổi Page Sequence Number trong hai kiểu danh thiếp này sang 1 và sang 2 đối với cấp thứ ba. Bằng cách này, bạn có thể in tất cả các danh thiếp với mỗi lượt là 500 tấm.*

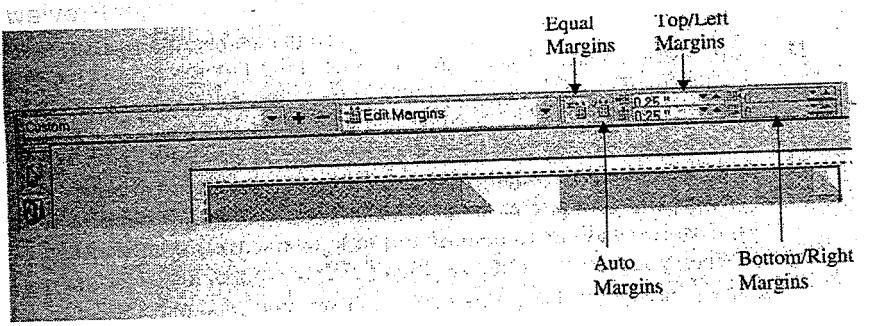
- **Page Rotation** Quay các trang được in 0 độ hoặc 180 độ phương pháp đóng sách Collate & Cut đòi hỏi một dãy trang hướng lên và một dãy trang hướng xuống, và bạn nên sử dụng đặc tính Page Rotation để chuẩn bị các trang in. Bạn có thể quay các trang một cách trực tiếp bằng cách nhấp vào biểu tượng mũi tên trên trang. Lưu ý con trỏ chuột thay đổi sang dạng con trỏ quay khi được đặt trên mũi tên.

Edit Gutters & Finishing Property Bar Sử dụng các tùy chọn này để thay đổi khoảng cách giữa các trang (gutter) và đặt các dấu

gấp và xám trong một trang bản in.



- **Auto Gutter Spacing** Định lại kích cỡ các gutter tự động để phù hợp với các trang trong một trang bản in.
- **Equal Gutters** Kích khởi trường Gutter Size và xác lập các gutter bằng nhau theo kích cỡ được chọn hay được nhập bằng cách nhấp vào các mũi tên lên hoặc xuống trong trường Gutter Size. Bạn đang chọn một dấu.Cut hoặc Fold Location để xác lập các gutter ngang, hoặc một dấu vị trí dọc để xác lập các gutter dọc.
- **Cut Location** Đánh dấu nơi mà tài liệu in sẽ được cắt. Để xác lập một dấu, hãy chọn một đường gutter và nhấp vào Cut Location, hoặc nhấp vào phía ngoài bất kỳ của đường gutter nhiều lần đến khi dấu cắt các hiển thị trên tài liệu được in.
- **Fold Location** Đánh dấu nơi tài liệu in sẽ được cất. Để xác lập một dấu gấp, hãy chọn một đường gutter và nhấp vào nút Fold Location, hoặc nhấp nhiều lần vào phía bên ngoài bất kỳ đầu nào của đường gutter cho đến khi dấu gấp hiển thị trên tài liệu được in.
- **Edit Margins Property Bar** Sử dụng các tùy chọn này để xác lập các lề để lên khuôn in. Top, Bottom, Right, và Left Margins có thể được tạo tùy biến một cách độc lập hoặc tự động.

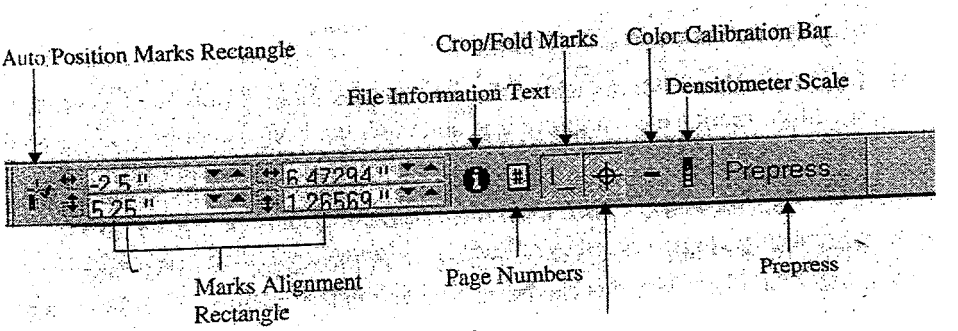


- **Equal Margins** Kích hoạt các trường Top/ Left và Bottom/ Right Margins. Tại các trường này, bạn có thể gõ nhập hoặc chọn các lề một cách riêng lẻ để lên khuôn in.
- **Auto Margins** Kích hoạt các trường Top/ Left và Bottom/ Right Margins. Khi được nhấp, nó tự động xác lập các lề.

Marks Placement Tool

Bây giờ chúng ta hãy trở lại Print Preview Toolbox để xem Marks Placement Tool. Công cụ này cung cấp các tùy chọn để bạn điều khiển vị trí, sự hiển thị, và thông tin dựa vào các dấu cắt tỉa, gấp, đăng ký, các thanh định cỡ, và các tỷ lệ mật độ. Các dấu này quan trọng trong tiến trình in, bởi vì chúng được sử dụng như là đường hướng dẫn, từ việc xóa bỏ cho đến hoạt động cắt tỉa sau cùng.

Khi Marks Placement Tool được chọn, nó kích hoạt Marks Placement Proberty Bar.



- **Auto Position Marks Rectangle** Hướng dẫn Print Preview định vị hình chữ nhật được sử dụng làm các dấu hướng dẫn một cách tự động trong tài liệu được in. Hình chữ nhật được biểu thị bởi một đường gạch nối màu đỏ. Khi hình chữ nhật này trùng với kích cỡ trang, các dấu hướng dẫn không thể được xem trước bởi vì chúng được đặt ở phía ngoài trang in. Trong trường hợp này, bạn nên chọn một trang lớn hơn trong trình điều khiển máy in hoặc định lại vị trí của Marks Rectangle. Bạn có hai cách để thực hiện tác vụ này: một cách tương tác hoặc bằng số.

Khi bạn đặt con trỏ chuột trên Marks Rectangle, biểu tượng con trỏ chuột thay đổi sang dạng biểu tượng mũi tên kép. Bạn có thể nhấp, giữ, rê, và thả xuống một vị trí mà bạn mong muốn để định lại vị trí các dấu một cách tương tác. Khi bạn thực hiện thao tác này, đặc tính Auto Position Marks Rectangle được tắt tự động. Để định lại vị trí Marks Rectangle bằng số, hãy tắt Auto Position Marks Rectangle, nếu nó đang hoạt động, bằng cách nhấp vào nút Auto Position Marks Rectangle, và gõ nhập một vị trí bằng số, hoặc nhấp vào các mũi tên lên hoặc xuống để di chuyển đến vị trí thích hợp.

Thủ thuật *Khi trang được chọn trong trình điều khiển máy in trùng với kích cỡ trang của tài liệu, các dấu sẽ không được nhìn thấy. Nếu máy in giới hạn ở một kích cỡ trang bắt buộc, và hoặc bạn không thể thay đổi kích cỡ trang tài liệu do các yêu cầu về kiểu trình bày, mà bạn lại cần in một bản phân tách, bạn có thể định lại vị trí Registration Marks bên trong trang của bạn. Các dấu này được sử dụng trong tiến trình tháo khuôn để định vị trí bản phân tách, và chúng được xóa khi khuôn in được làm nóng.*

- **Marks Alignment Rectangle** Xác lập vị trí của Marks rectangle. Mỗi trường trong bốn trường số này tương ứng với gốc của vị trí hình chữ nhật. Bạn có thể điều khiển vị trí chính xác của một gốc Rectangle Marks trong khi đang được in bằng cách xác lập các trường số này.

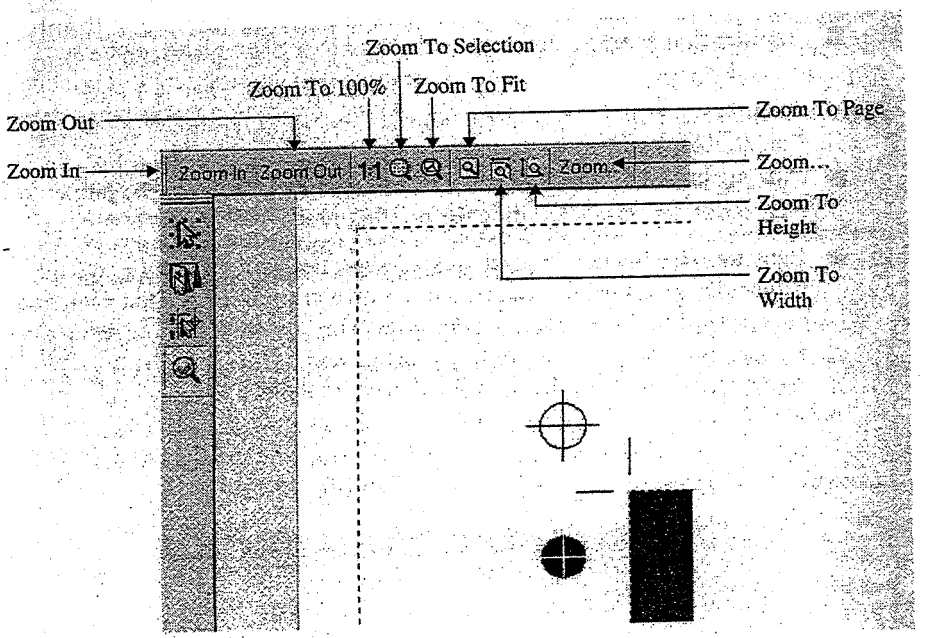
- **File Information Text** Đặt thông tin text vào tài liệu được in của bạn. Thông tin này hướng dẫn tiến trình in. Tên file và thông tin về ngày tháng cho phòng dịch vụ hay cơ sở in của bạn biết rằng nó đúng là tài liệu sẽ được sử dụng trong tiến trình; trong trường hợp một lỗi được tìm thấy, chúng có thể cho bạn biết tài liệu nào cần thay đổi và nó được lưu ở nơi nào trong hệ thống của bạn. Nếu một bảng phân tích màu được in, mỗi khuôn in được đánh số và được xác định trong tập hợp các khuôn in. Ngoài ra, profile màu được sử dụng, tần suất màn hình và góc được in, mực, và thông tin về phương pháp in được hiển thị bởi đặc tính này trong tài liệu được in của bạn.
- **Page Number** In số trang trong tài liệu được in của bạn. Đây là thông tin quan trọng trong một tài liệu gồm nhiều trang.
- **Crop/ Fold Marks** Kích hoạt các dấu hướng dẫn máy in cần cắt tỉa hay gấp một tài liệu được in. Một đường thẳng gồm những dấu gạch nối thường được nhận biết trong công nghệ in như là một dấu gấp.
- **Registration Marks** Cho phép các dấu được sử dụng đăng ký các khuôn in phù hợp với một bảng phân tích màu. Các dấu này quan trọng đối với tiến trình tháo khuôn và in. Xem phần "thủ thuật" ở trước để biết thêm về việc xác lập các dấu đăng ký khi kích cỡ trang và máy in trùng nhau.
- **Color Calibration Bar** In một tập hợp các dấu màu do máy in sử dụng để tăng hoặc giảm mực trong suốt tiến trình in.
- **Densitometer Scale** In một tỷ lệ các mẫu với các giá trị thang độ xám khác nhau. các giá trị này được đọc với một vi quang kế từ tài liệu được in trên giấy hay trên phim để thiết lập các mật độ in. Đặc tính này được sử dụng để xác định độ lợi điểm (dot gain) trong tiến trình in lên giấy hay lên phim, và nó được sử dụng bởi người vận hành máy in để tăng hoặc giảm mật độ mực trong máy in.

Thủ thuật *Đối với người vận hành máy in, việc tăng mực dễ dàng hơn việc giảm mực. Bạn nên xem xét điều này khi bạn tạo màu hay khi bạn tạo một khuôn in màu đen để chuyển đổi sang CMYK. Nói chung, việc sử dụng một phương pháp tạo light GCR trong suốt tiến trình chuyển đổi CMYK là một thực tế hữu ích. Bạn nên sử dụng một profile màu riêng, nó sẽ tạo ra khuôn in light GCR Black trong CorelDRAW. Nó sử dụng profile này một cách riêng biệt để chuyển sang CMYK, và nó sử dụng cùng một profile trong khi in các ảnh RGB hoặc Lab. GCR, Gray Component Peplacement, là tỷ lệ phần trăm của mực màu đen vốn sẽ thay CMY trong các vùng đậm hơn. Đối với người vận hành máy in, việc tăng màu đen sẽ dễ hơn là giảm nó trong trường hợp cần thiết; đây là lý do tại sao một light GCR thì tiện lợi hơn.*

➤ **Prepress** Kích khởi nhãn Prepress trong hộp thoại Print Options, được thảo luận ở phần sau trong chương này, "xác lập các tùy chọn in".

Zoom Tool

Công cụ sau cùng trong Print Preview Toolbox là Zool Tool. Zoom Tool cho phép bạn xem trước các vùng đặc biệt trong tài liệu của bạn bằng cách thu phóng khuôn xem của bạn trong những vùng đó. Zoom Tool kích hoạt một Zoom Tool Property Bar có chứa các nút. Các nút này cho phép bạn truy cập nhanh các hoạt động thu phóng đã được xác lập.

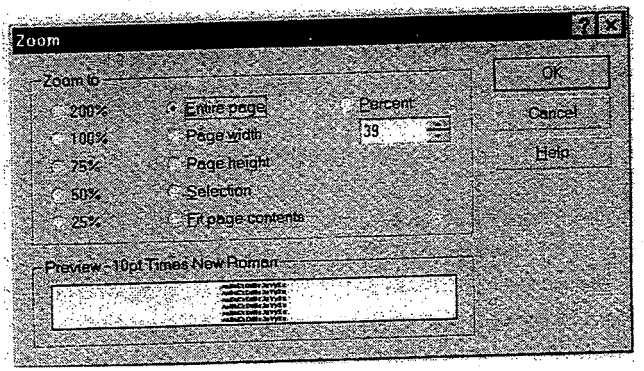


Khi Zoom Tool được chọn, con trỏ chuột thay đổi sang dạng biểu tượng loop với một dấu cộng ở bên trong nó. Bạn có thể phóng lớn bằng cách nhấp vào trong tài liệu được in hoặc bằng cách nhấp và rê maquee trong vùng mà bạn muốn. Để thu nhỏ, hãy nhấn và giữ phím SHIFT trong khi nhấp vào trong tài liệu được in.

Thủ thuật *Nếu bạn sử dụng chuột có bánh xe, bạn có thể dịch chuyển bánh xe để thu phóng nhanh hơn.*

- **Zoom In/ Out** Nhấp vào các nút này nhiều lần nếu bạn muốn phóng to hay thu nhỏ theo các cấp độ đã được ấn định trước.
- **Zoom to 100%** Nếu zoom được xác lập theo một vùng nhất định, vùng này sẽ được thu phóng lên 100% điều này rất hữu ích đối với việc xem trước các đối tượng theo kích cỡ in.
- **Zoom to Selection** Sử dụng nút này để xem trước vùng đối tượng được chọn.

- **Zoom to Fit** Sử dụng nút này để xem trước tất cả các thành phần trong tài liệu được in, bao gồm các dấu nếu chúng hoạt động.
- **Zoom to Page, Zoom to Width, Zoom to Height** Sử dụng các nút này để xác lập mức độ thu phóng theo kích cỡ trang, chiều rộng, hoặc chiều cao.
- **Zoom...** Sử dụng nút này để hiển thị hộp thoại Zoom (hình 25-4), hộp thoại này chứa các cấp độ thu phóng đã được xác lập sẵn và một trường thu phóng theo tỷ lệ phần trăm bằng số. Bạn có thể chọn các tùy chọn bằng cách xác lập sẵn vào các nút radio dấu kiểm, hoặc bạn có thể gõ nhập một số hay nhấp vào các mũi tên lên hoặc xuống trong trường Percent. Hộp thoại này hiển thị các font Times New Roman, 10-point ở cấp độ thu phóng được chọn.



Hình 25-4 Chọn các tùy chọn thu phóng trong hộp thoại này.

Xem và in thông tin liên quan đến tài liệu của bạn

CorelDRAW 10 ghi thông tin liên quan đến tài liệu. Thông tin này có thể được cung cấp cho phòng dịch vụ hay cơ sở in của bạn, và được sử dụng để kiểm tra xem tài liệu của bạn có được mở và in chính xác hay không.

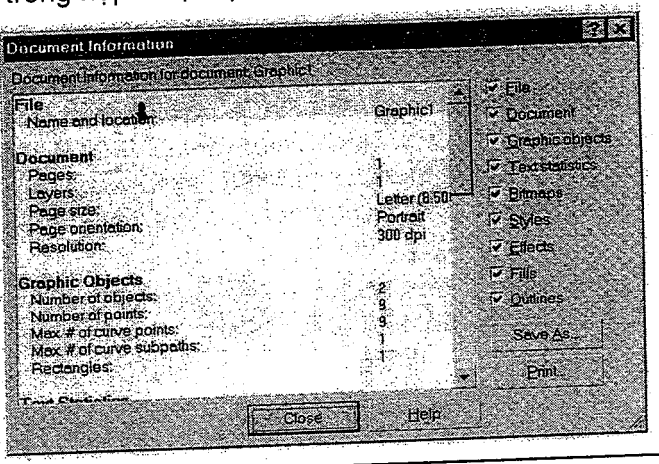
- Chọn File/ Document Information để truy cập thông tin của tài

liệu đang hoạt động. Hộp thoại Document Information, như minh họa ở hình 25-5, hiển thị thông tin này. Thông tin được sắp xếp theo chủ đề, bạn có thể bổ xung hay xóa chúng bằng cách nhấp và không nhấp các hộp kiểm.

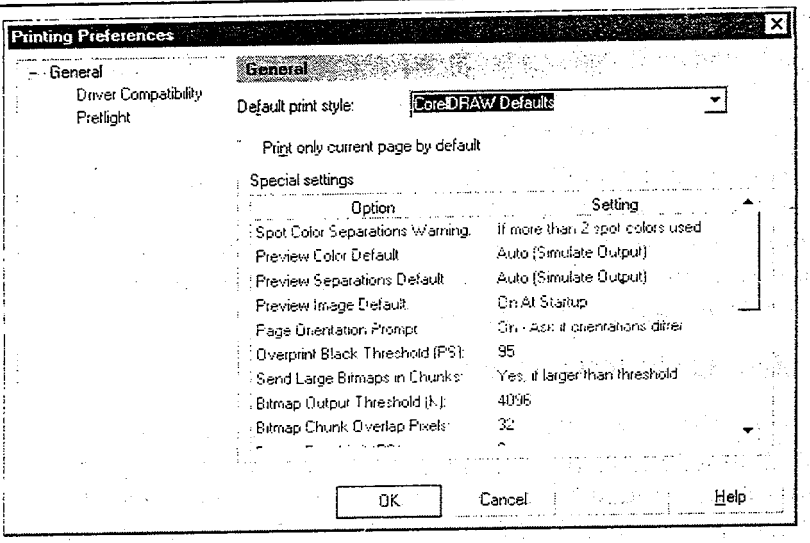
Hộp thoại Document Information chứa các nút để in thông tin hay lưu nó vào một file. Việc nhấp nút Print sẽ kích khởi hộp thoại Print, trong hộp thoại này bạn có thể chọn một trong điều khiển máy in và các đặc tính in. Nút Save As cho phép bạn trình duyệt và lưu một file text có chứa thông tin tài liệu được chọn.

Xác lập các tham chiếu in

Print Preview cung cấp các tùy chọn để xác lập tham chiếu in của bạn, cung cấp thêm cho bạn sự điều khiển đối với các biến in. Để truy cập đặc tính này, hãy chọn Settings/ Printing Preferences từ menu chính của Print Preview để mở hộp thoại Printing Preferences, như minh họa ở hình 25-6. Bạn có thể truy cập hộp thoại này từ CorelDRAW bằng cách nhấn CTRL+J và di chuyển vào Global/ Printing trong hộp thoại Options.



Hình 25-5 Truy cập thông tin về tài liệu hoạt động trong hộp thoại này.



Hình 25-6 Hộp thoại Printing Preferences cho phép bạn chỉ định các xác lập đặc biệt với mặc định.

Các tùy chọn General

Hộp thoại Printing Preferences mở đến trang tùy chọn General. Hãy chọn kiểu in mà bạn muốn thay đổi các tham chiếu in trong danh sách xổ xuống Default Print Style. Bạn có thể sử dụng nhiều kiểu in được tạo tùy biến theo các yêu cầu in của bạn. Nếu bạn chỉ muốn in trang hiện hành, hãy đánh dấu kiểm vào hộp ở kế bên Print Only Current Page by Default.

Spot Color Separations Warning Bốn thông tin cảnh báo khác nhau có thể được xác lập để khuyên bạn khi nào cần in các màu đốm (các màu Pantone Matching System). Theo mặc định, tùy chọn này được xác lập để cảnh báo bạn nếu có trên hai màu đốm được sử dụng, nhưng bằng cách nhấp vào tùy chọn này, một danh sách xổ xuống hiển thị, trong đó bạn có thể chọn để nhận một thông tin cảnh báo nếu có một, hay nhiều màu đốm được sử dụng.

Preview Color Default Tùy chọn này điều khiển cách các màu

trong tài liệu in của bạn hiển thị trong Print Preview. Bạn có thể chọn từ Auto (Simulate Outbut), Color, hoặc Grayscale. Các tùy chọn Auto mô phỏng các xác lập màu của trình điều khiển máy in được chọn.

Preview Separation Default Bạn có thể xem trước các bảng phân tách ở dạng tổng hợp hoặc ở dạng màu chính sẽ được in. Hãy chọn Auto (Simulate Output) hoặc Composite để thay đổi Preview Separations Default.

Preview Image Defailt Khi bạn mở Print Preview, thì theo mặc định nó xem trước tài liệu của bạn. Đôi khi bạn có thể muốn tắt tùy chọn này, để tăng tốc độ vẽ lại khung xem trước và giải phóng các nguồn tài nguyên hệ thống. Nếu file của bạn lớn và phức tạp, việc tắt Preview Image là một sự chọn lựa tốt. Hãy chọn On hoặc Off At Startup.

Page Orientation Prompt Print Preview cảnh báo bạn nếu hướng trang của trình điều khiển máy in không phù hợp với hướng trang của tài liệu. Bạn có thể xác lập cảnh báo này bật hoặc tắt theo mặc định. Hãy chọn từ Off-Always Orientation, On-Ask If Orietation Differs, hoặc Off-Don't Change Orientation.

Overprint Black Threshold (PS) Trong suốt các hoạt động in đè, Draw xác lập một giá trị mặc định để in đè các đối tượng màu đen chỉ khi chúng chứa một kiểu tô đồng nhất gồm 95% màu đen hoặc hơn. Xác lập Overprint Black Threshold có thể được thay đổi vào tùy chọn này, cho phép bạn tạo tùy biến toàn bộ chức năng in đè. Bạn có thể xác lập một giới hạn nữa trong dãy từ 1 - 100% màu đen.

Thủ thuật *Bạn nên thay đổi tùy chọn này sang 85% nếu bạn đang in ra một tờ báo.*

Send Large Bitmaps in Chunks Tùy chọn này hoạt động kết hợp với xác lập Bitmap Output Threshold, và có thể được xác lập là tùy chọn mặc định với Yes, If Larger Than Threshold (tức là giá trị Bitmap Threshold), hoặc No.

Bitmap Output Threshold (K) Khi in ra một máy in non-

PostScript, bạn có thể sử dụng tùy chọn này để xác lập kích cỡ Bitmap được gửi đến thiết bị in. CorelDRAW 10 xác lập giá trị lớn nhất cho tùy chọn này theo mặc định. Bạn nên xác lập một giá trị được chỉ định từ 0 - 4096.

Bitmap Chunk Overlap Pixels Tùy chọn này điều khiển số lượng pixel xếp chồng khi bạn đang in ra một thiết bị non-PostScript. Bạn có thể xác lập một số từ 0 - 48 pixel; nó được xác lập là 32 pixel theo mặc định.

Bitmap Font Limit Tùy chọn này điều khiển số lượng font được chứa trong một bộ nhớ bên trong của máy in PostScript khi các kích cỡ font dưới Bitmap Font Size Threshold được chuyển đổi sang Bitmap. Bạn sẽ tiết kiệm được thời gian in bằng cách xác lập tùy chọn này một cách phù hợp. Giá trị mặc định là 8, nhưng bạn có thể xác lập nó từ 0 - 100.

Bitmap Font Size Threshold (PS) CorelDRAW 10 chuyển đổi các cỡ text nhỏ sang dạng Bitmap khi in sang các thiết bị PostScript. Tùy chọn này cho phép bạn điều khiển sự chuyển đổi xảy ra tại điểm nào dựa vào kích cỡ font. Tùy chọn này hoạt động trực tiếp với hoạt động Bitmap Font Limit. Giá trị mặc định là 75 pixel, nhưng bạn có thể xác lập nó với bất kỳ giá trị nào trong dãy từ 0 - 1000 pixel. Kích cỡ điểm thật sự được chuyển đổi sang Bitmap thay đổi theo độ phân giải được sử dụng khi in một tài liệu. Giới hạn ngưỡng sẽ xác định chính xác các kích cỡ font bị ảnh hưởng. Kích cỡ font tương đương của 75 pixel khi in ra một máy in có độ phân giải 300 dpi xấp xỉ với một kích cỡ font là 18 point, trong khi đó với độ phân giải 600 dpi, 75 pixel tương đương với một kiểu 9 point, và v.v... độ phân giải càng cao thì kích cỡ point bị ảnh hưởng càng thấp. Dù font đã được định tỷ lệ và/ hoặc được làm nghiên, hiệu ứng Envelope, kiểu tô fountain hay texture được áp dụng, các tùy chọn định tỷ lệ Print vẫn xác định sự điều khiển này có được áp dụng hay không. Điều này có sẵn chỉ trong các thiết bị PostScript.

Small Fonts (Preflight) Bạn có thể xác lập kích cỡ điểm mà tại đó preflight sẽ cảnh báo bạn rằng có một font nhỏ đang tồn tại.

Image Resolution Too Low (Preflight) Tùy chọn này cho phép

bạn xác lập một preflight warning để cảnh báo khi nào một độ phân giải bitmap quá thấp. Bạn có thể chọn tùy chọn từ danh sách xổ xuống hoặc gõ nhập độ phân giải bitmap cần thiết cho một cảnh báo.

Composite Crop Marks (PS) Bạn có thể chọn in các dấu cắt tỉa ở dạng màu đen hoặc ở dạng màu Composite CMYK. Tùy chọn này cho phép in các dấu cắt tỉa trên mỗi khuôn in trong suốt tiến trình in tách màu xử lý.

PostScript 2 Stroke Adjust (PS) Tùy chọn này điều khiển vị trí pixel của các nét vạch trải rộng ra các biên pixel. Các tùy chọn điều chỉnh nét vạch tự động PostScript được xác lập theo mặc định là PostScript Level 2. Nếu bạn thích xuất các đường nét ngoài ở dạng PostScript Level 1, hãy tách tùy chọn này.

Many Fonts (Preflight) Tùy chọn này cho phép bạn khởi tạo thông tin cảnh báo font nếu tài liệu mà bạn đang in mô tả nhiều hơn số lượng font được chọn. Số lượng mặc định là 10 font, nhưng bạn có thể xác lập tùy chọn này từ 1 - 50 font từ danh sách xổ xuống.

NT Double Download Workaround Trong Windows NT, trong đó có một lỗi mà trong đó các font được tải xuống bằng cách sử dụng "downloadface" được đặt vào dòng PostScript hai lần. Tùy chọn này mở ra một thủ tục để tránh một lỗi như thế.

NT Bookman Download Workaround Trong Windows NT, có một lỗi làm cho always-PS resident font Bookman được tải xuống, mà điều này không bao giờ là điều cần thiết. Tùy chọn này mở ra một thủ tục để tránh một lỗi như thế.

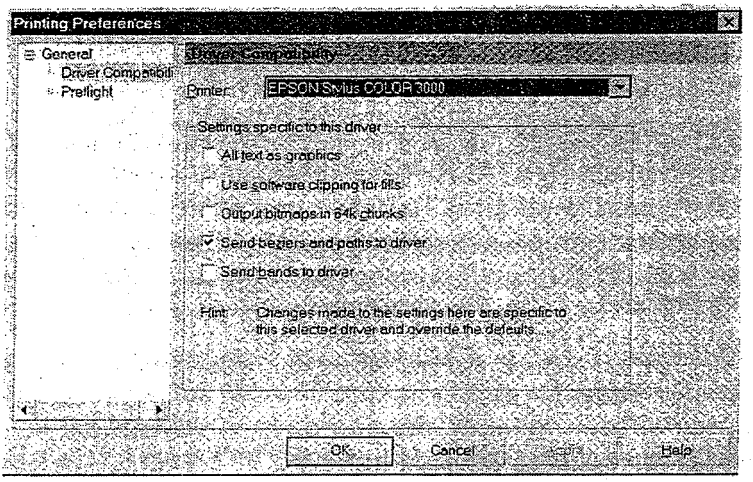
Render to Bitmap Resolution Tùy chọn này hướng dẫn máy in của Corel's tạo mành cho hiệu ứng đặc biệt chẳng hạn như các hiệu ứng trong suốt và bóng đổ. Nó mô phỏng theo độ phân giải bitmap trong khi in, và không ảnh hưởng đến độ phân giải bitmap gốc.

Tùy chọn Driver Compatibility

Tùy chọn Driver Compatibility ở dạng chìm mờ nếu bạn đang sử dụng một trình điều khiển PostScript. Khi bạn đang sử dụng một

máy in non-PostScript, bạn có thể gặp các sự cố về tính tương thích trình điều khiển và các tùy chọn này (hình 25-7) sẽ giúp bạn khắc phục các sự cố này.

All Text As Graphics Đôi khi các máy in non-PostScript gặp khó khăn trong việc in text. Nó có thể được in đè lên đồ họa không chính xác. Hãy chọn tùy chọn này để gửi text dưới dạng đồ họa và không phải dưới dạng font đến máy in non-PostScript.



Hình 25-7 Xác lập các tùy chọn trình điều khiển trong hộp thoại này.

Use Software Clipping for Fills Nếu bạn gặp các sự cố trong việc in các kiểu tô không đồng nhất, hãy bật tùy chọn này để cho phép phần mềm điều khiển việc cắt sén. Khi bạn in một kiểu tô khác với các kiểu tô đồng nhất, việc cắt xén là cần thiết khi một đối tượng không phải là hình chữ nhật, bởi vì các kiểu tô được gửi đến các thiết bị in dưới dạng các bitmap, và chúng có dạng hình chữ nhật. Phần mềm cắt xén sẽ xóa bỏ các vùng đó. Thông thường, tùy chọn này sẽ làm cho tiến trình in trở nên chậm hơn, nhưng sẽ giúp bạn in các kiểu tô nhất định một cách chính xác ra một thiết bị non-PostScript.

Output Bitmap in 64K Chunks Khi các bitmap của bạn không được in như mong muốn, tùy chọn này sẽ giúp bạn gửi chúng đến một một máy in non-PostScript trong những khối nhỏ (64K) được đặt tên là chunks. Nó có thể giúp in tài liệu của bạn một cách chính xác.

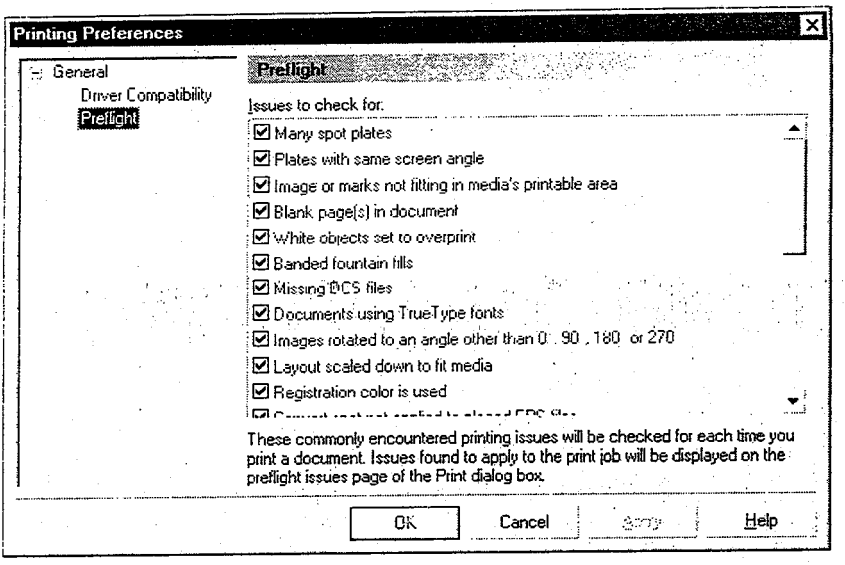
Send Beziérs and Paths to Driver Nói chung, các thiết bị in non-PostScript không thể chứa toàn bộ một trang trong bộ nhớ, và chúng có thể gặp các sự cố trong khi in beziérs và đường dẫn. Nếu gặp trường hợp này, bạn nên gửi chúng đến trình điều khiển bằng cách chọn tùy chọn này.

Send Band to Driver Khi một máy in non-PostScript in một cách chậm chạp hoặc bạn gặp sự cố, tùy chọn này có thể giúp bạn chia tài liệu in của bạn ra thành các dải trước khi nó được gửi đến máy in. Các máy in này không thể chứa toàn bộ một trang trong bộ nhớ và chúng in tài liệu trong nhiều dải. Việc chia các dải trong trình điều khiển nhưng không chia trong máy in có thể làm tăng tốc độ in và/hoặc giải quyết một số sự cố liên quan đến tiến trình in.

Chọn các qui tắc Preflight

Preflight là một đặc tính tuyệt vời của Print Preview. Nó kiểm tra tài liệu mà bạn đang in đồng thời cho bạn biết về các sự cố có thể xảy ra trong khi in và các giải pháp xử lý các sự cố đó. Bạn có thể tạo tùy biến các khía cạnh kiểm tra và báo cáo Preflight. Nó đặc biệt hữu ích trước khi bạn gửi tài liệu của bạn đến một phòng dịch vụ. Preflight sẽ cảnh báo bạn về các sự cố có thể xảy ra mà phòng dịch vụ của bạn có thể gặp phải, và bạn có thể chỉnh sửa chúng trước khi phim được xử lý, tiết kiệm được thời gian và tiền bạc. Hình 25-8 trình bày hộp thoại Preflight.

Many Spot Plates Khi một tài liệu được in với các bảng tách màu có nhiều khuôn in màu đốm, cảnh báo này sẽ cho bạn biết. Điều này đặc biệt hữu ích khi tài liệu in của bạn có chứa các mực Pantone và bạn sắp in CMYK. Trong trường hợp này, bạn có thể thay đổi khoảng màu của đối tượng bị ảnh hưởng, hoặc bạn có thể xác lập CorelDRAW 10 để in các màu đốm dưới dạng CMYK.



Hình 25-8 Xác lập các tùy chọn Preflight để cảnh báo bạn về các sự cố có thể xảy ra trước khi bạn đến cơ sở in.

Plates with Same Screen Angle Trong khi in, mực sẽ có các góc độ in khác nhau, và theo mặc định các màu đốm được xác lập với một góc là 45 độ. Bạn nên gán các góc khác nhau cho mỗi khuôn in. Cảnh báo này nhắc nhở bạn xác lập các góc tần suất màn hình của góc màu đốm trước khi bạn in.

Image or Marks Not Filtting in Media's Printable Area Nếu bạn không chọn kích cỡ giấy chính xác trong trình điều khiển máy in, và bản thiết kế của bạn hoặc các dấu in không nằm vừa trong vùng có thể in của máy in, cảnh báo này sẽ cho bạn biết trước khi in.

Blank Page(s) in Document Khi bạn in, bạn có thể thích hoặc không thích in các trang trắng trong một tài liệu gồm nhiều trang. Tùy chọn này thông báo cho bạn biết có trang trắng trong tài liệu in của bạn hay không.

White Obejects Set to Overprint Nếu một đối tượng màu trắng

được xác lập để in đè, tùy chọn này cho phép bạn biết có sự cố tồn tại hay không.

Banded Fountain Fills Tùy chọn này cảnh báo bạn nếu các đối tượng được tô theo kiểu grandent không được xác lập để in với số bậc chính xác.

Missing DCS Files Bạn được cảnh báo nếu một file DCS liên kết không được tìm thấy trong hệ thống của bạn.

Documents Using True Type Fonts Các font True Type có thể gây ra các sự cố trong khi in ra các thiết bị PostScript. Khi chúng có trong tài liệu in của bạn, Preflight sẽ cảnh báo cho bạn về điềunày.

Images Rotated to an Angle Other Than 0,90, 180 hoặc 270 Degrees Các ảnh được quay theo các góc không phải là các góc vuông có thể là nguyên nhân gây ra các sự cố in ấn. Tùy chọn này cho bạn biết khi nào các ảnh được quay theo các góc khác.

Layout Scaled Down to Fit Madie Đôi khi bạn có thể xác lập các tài liệu in của bạn sao cho vừa với kích cỡ giấy của một máy in được chọn để in thử, nhưng khi bạn xác lập chúng để in theo đúng kích cỡ, bạn có thể quen thay đổi tùy chọn Fit to Page. Trong trường hợp này, cảnh báo này sẽ cho bạn biết một sự cố có thể xảy ra trong khi in.

Registrantion Color Is Used Khi một đối tượng được tô màu hay được tạo đường nét ngoài với màu Registrantion, nó sẽ in ra mỗi khuôn in riêng. Cảnh báo này cho bạn biết về sự hiện diện màu Registrantion trong tài liệu in của bạn.

Convert Spot Not Appllied to Placed EPS Files Các file EPS giữ lại mực bên trong Pantone Matching System. Nếu tài liệu của bạn có chứa một file EPS được đặt, và bạn chọn in các màu đốm dưới dạng CMYK, tùy chọn này sẽ cảnh báo bạn bởi vì các mực Pantone trong EPS sẽ không được chuyển đổi sang CMYK.

Manu Fonts to Be Downloaded to a PostScript Printer Các font được tải xuống các máy in PostScript. Tùy chọn này cảnh báo bạn khi nào có nhiều font được tải xuống.

Text with Texture Fills (PS Level 1 Only) Text được tô theo

kiểu kết cấu có thể gây ra các sự cố trong khi in ra các thiết bị PostScript Level 1. Tùy chọn này cho bạn biết khi nào text được tô theo kiểu kết cấu gặp sự cố.

Bitmap in Complex Clipping Paths (PS Level 1 Only) Các file EPS có các đường cắt xén phức tạp hay PowerClips phức tạp có thể gặp sự cố khi in ra các thiết bị PostScript Level 1. Tùy chọn này sẽ thông báo cho bạn biết khi nào các loại sự cố này tồn tại trong tài liệu in của bạn.

Texture Fills in Complex Objects (PS Level 1 Only) Đôi khi các đối tượng phức tạp được tô các kiểu kết cấu có thể gây ra sự cố khi bạn in ra các thiết bị PostScript Level 1. Tùy chọn này cảnh báo cho bạn biết về các sự cố có thể xảy ra.

Complex Clipping Regions (Ps Level 1 Only) Các thiết bị PostScript Level 1 không thể in các vùng cắt xén phức tạp. Tùy chọn này sẽ làm bạn chú ý đến một sự cố trong bản thiết kế của bạn.

Objects with Outlines Having Many Nodes (PS Level 1 Only) PostScript Level 1 được giới hạn để in các đối tượng có 500 nút. Nếu bất kỳ đối tượng nào trong bản thiết kế của bạn vượt quá giới hạn này, tùy chọn này sẽ cảnh báo bạn.

Objects with Outlines and Fill Having Many Nodes (PS Level 1 Only) Các kiểu tô và các đường nét ngoài PostScript có thể chứa trên 500 nút, nhưng PostScript Level 1 sẽ không in chúng. Tùy chọn này sẽ thông báo cho bạn biết khi nào tài liệu in của bạn có số lượng nút vượt quá giới hạn.

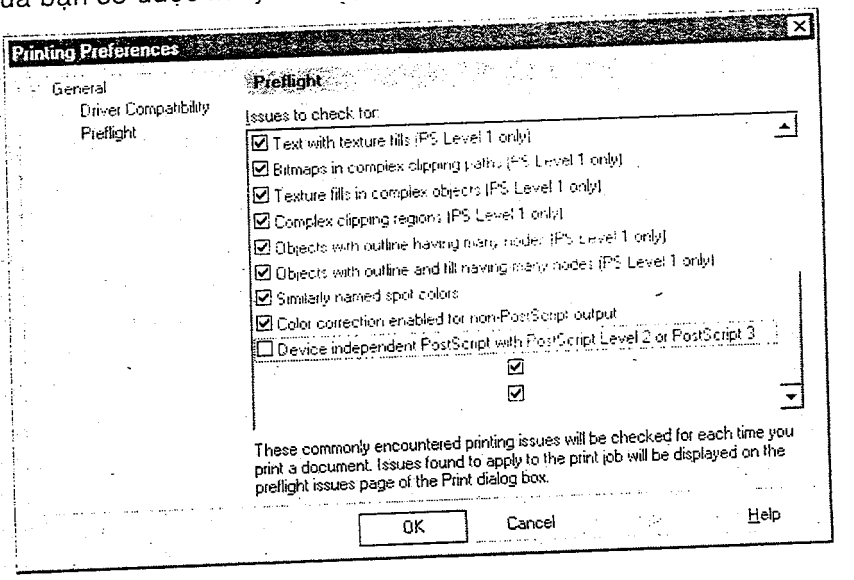
Similarly Named Spot Color Bạn có thể đang sử dụng các palettes màu Draw, các màu được nhập từ một trình ứng dụng khác, hoặc các màu được tạo tùy biến mà bạn tạo trong CorelDRAW vốn có các tên mực tương tự sẽ được in ra các khuôn in riêng. Tùy chọn này thông báo cho bạn biết khi nào có các tên mực tương tự trong bản in của bạn.

Color Correction Enabled for Non-PostScript Output Các máy in Non-PostScript có thể xuất các bitmap màu chỉ ở dạng RGB. Chúng có thể có hệ thống quản lý màu của riêng chúng, và việc sử

dụng sự chỉnh sửa màu Corel vào lúc in có thể tạo ra các mẫu màu. Cảnh báo này cho bạn biết về các sự cố có thể xảy ra khi sử dụng các profile màu trong khi in ra một máy in Non-PostScript.

Device Independent PostScript Level 2 or PostScript Level 3

PostScript Level 2 và 3 không có sẵn trong tiến trình xử lý trước khi in. Nếu bạn chọn trình điều khiển độc lập với thiết bị làm máy in của bạn, tùy chọn này sẽ khuyên bạn nên xem xét việc sử dụng các cấp độ PostScript này nếu bạn không biết chắc cách mà tài liệu của bạn sẽ được xử lý bởi một nhóm thứ ba.



Xác lập các tùy chọn in

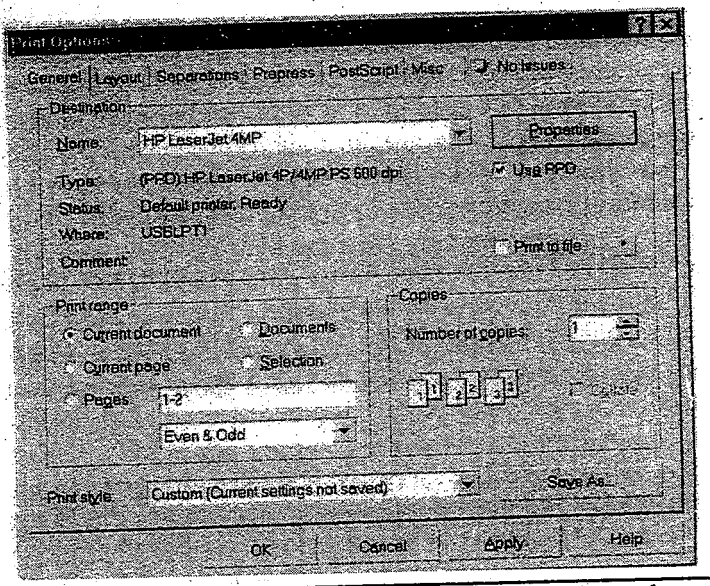
Như bạn đã biết, CorelDRAW 10 có nhiều tùy chọn in mà bạn có thể sử dụng để điều khiển cách mà các tài liệu của bạn sẽ được in. Các tùy chọn này được xếp vào một hộp thoại gồm nhiều trang. Mỗi trang có một nhãn riêng mà khi bạn nhấp vào sẽ kích hoạt trang tùy chọn tương ứng. Tuy nhiên, một số trang này phụ thuộc vào trình điều khiển in được chọn, và nếu trình điều khiển không tương thích, nhãn này sẽ không hiển thị trong hộp thoại gồm nhiều trang Print Option.

Đây là lý do tại sao bạn nên chọn trình điều khiển máy in của bạn trước khi xác lập bất kỳ tùy chọn nào. Các tùy chọn in được sắp xếp theo mục đích và tính có sẵn như sau:

General, Layout, Separations, Miscellaneous, và Preflight. Để truy cập hộp thoại Print Options, hãy nhấn CTRL+P, chọn File/ Print trong menu chính CorelDRAW, và nhấp nút Print Option trong thanh công cụ Print Preview.

Xác lập các tùy chọn General

Các tùy chọn chứa trong hộp thoại General liên quan đến các thiết bị in. Print Destination, Print Range, Copies, và Print Style hình thành các nhóm tùy chọn chính (xem hình 25-9). Bạn nên chọn trình điều khiển máy in trước tiên; điều này sẽ cho phép bạn truy cập vào tất cả các tùy chọn mà máy in có khả năng xử lý. Khi bạn nhấp vào mũi tên trên danh sách xổ xuống name, một danh sách gồm các trình điều khiển máy in có sẵn trong hệ thống của bạn hiển thị, và bạn nên chọn một thiết bị in bằng cách nhấp vào tên của nó. Nút Property kích khởi các đặc tính thiết bị được chọn, chẳng hạn như kích cỡ trang, hướng trang, độ phân giải in, và v.v... Nếu bạn đang sử dụng Corel Color Manager để in, bạn nên tắt hệ quản lý màu của trình điều khiển máy in trong các đặc tính của trình điều khiển. bạn nên sử dụng chỉ một Color Manager. Trường text Type hiển thị loại thiết bị in mà bạn đã chọn. Trường này cho bạn biết nó có phải là một thiết bị PostScript hay không. Trường text Status báo cho bạn biết máy in đã sẵn sàn in hay chưa. Trường text Where cung cấp thông tin về cách máy in sẽ liên lạc với thiết bị, máy in sẽ được nối với cổng nào, hoặc thiết bị đã được xác lập để in ra một file hay chưa. Nếu trình điều khiển thiết bị chứa bất kỳ lời bình chú đặc biệt nào, thông tin này sẽ hiển thị trong trường text Comment.



Hình 25-9 Hộp thoại General cung cấp các tùy chọn để thiết lập các thiết bị in của bạn.

Chọn một PPD

File PostScript Printer Description (PPD) mô tả các tính năng và đặc tính của thiết bị PostScript. Nếu bạn kiểm tra trường Use PPD, máy in của Corel's sử dụng tất cả các tính năng PostScript có sẵn trong thiết bị in được chọn. Nếu tùy chọn này không được chọn, Windows sẽ tạo ra một số tính năng PostScript. Lưu ý rằng điều này có thể gây ra các sự cố liên quan đến vấn đế in.

Nếu trình điều khiển máy in được chọn không phải là một trình điều khiển PPD, bạn nên hỏi người sản xuất máy in về file này. Bạn có thể cần tiện ích Adobe PS Setup để cài đặt và quản lý các file PPD. Bạn có thể tải xuống tiện ích này tại **www.adobe.com.**

Xác lập các tùy chọn Print Range

Khi in một tài liệu gồm nhiều trang, bạn có thể cần in chỉ những

trang nhất định tại một điểm nào đó. Nhóm các tùy chọn Print Range có chứa các trường để bạn chọn những trang nào cần in. Khi một tài liệu được theo kiểu trình bày Facing Page, tại một thời điểm nào đó, bạn có thể cần in các trang phải hoặc trái một cách riêng lẻ. Các tùy chọn Print Range có chứa một trường mà trong đó bạn có thể chọn các trang được đánh số chẵn hay lẻ để in. Nhấp vào nút này và chọn các trang phù hợp.

Current Document Tùy chọn này in tài liệu hoạt động một cách hoàn chỉnh.

Curren Page Tùy chọn này in trang hoạt động trong CorelDRAW. Chẳng hạn, nếu bạn đang làm việc trong trang 4, thì chỉ có trang 4 được in.

Page Chọn tùy chọn này để in một dãy các trang. Khi được chọn, dãy các trang chứa trong tài liệu hoạt động của bạn sẽ hiển thị. Các số trang đầu và cuối được tách nhanh bởi một dấu gạch ngang. Dấu gạch ngang tiêu biểu cho một dãy các trang từ trang x - y, và tất cả các trang nằm trong dãy này sẽ được in liên tục. Để in các trang không liên tục, hãy tách số trang bằng dấu phẩy. Chẳng hạn để in các trang 1,5,7 và 10, bạn gõ nhập 1,5,7,10 trong trường Page.

Document Bạn có thể có nhiều tài liệu đang được mở trong Draw và cần in tất cả chúng. Trong trường hợp này, hãy nhấp Document. Khi được chọn, một hộp thoại hiển thị chứa các tên tài liệu, đứng trước chúng là một hộp kiểm. Hãy đánh dấu kiểm các tên tài liệu mà bạn muốn in, và tất cả các trang trong các tài liệu này sẽ được in.

Selection CorelDRAW 10 có thể in các đối tượng trong một trang mà không cần in toàn bộ trang. Nếu một lúc nào đó bạn muốn in các đối tượng, hãy chọn các đối tượng này trong CorelDRAW, và tùy chọn Selection sẽ trở nên hoạt động. Nếu tùy chọn này hoạt động, thì chỉ các đối tượng được chọn là được in.

In nhiều bản sao

Các tùy chọn in dưới Copies cho phép bạn in nhiều bản sao và

nhiều tập hợp bản sao. Hãy xác lập số bản sao mà bạn cần bằng cách gõ nhập hoặc chọn số trong trường Number of Copies. Thao tác này sẽ in số lượng bản sao được chọn theo trình tự. Chẳng hạn, nếu bạn gõ nhập hay chọn năm bản sao trong một tài liệu gồm nhiều trang, năm bản sao của trang một sẽ được in, sau đó là năm bản sao của mỗi trang. Nếu bạn đang chuẩn bị một tập hợp của tài liệu được in, bạn có thể tránh sắp xếp các trang bằng tay bằng cách chọn tùy chọn Collate. Điều này sẽ in số tập hợp được chọn theo trình tự trang.

Chọn/ lưu một kiểu in

Các tùy chọn bạn xác lập trong hộp thoại Print Option có thể lưu dưới dạng một kiểu in. Các kiểu in không kết hợp với một tài liệu, nhưng bạn có thể dễ dàng mở lại kiểu in, và tất cả các tùy chọn đã được lưu sẽ được kích hoạt ngay lập tức khi bạn mở lại một tài liệu cần in hoặc khi bạn sắp sửa in một tài liệu có các đặc điểm in giống nhau.

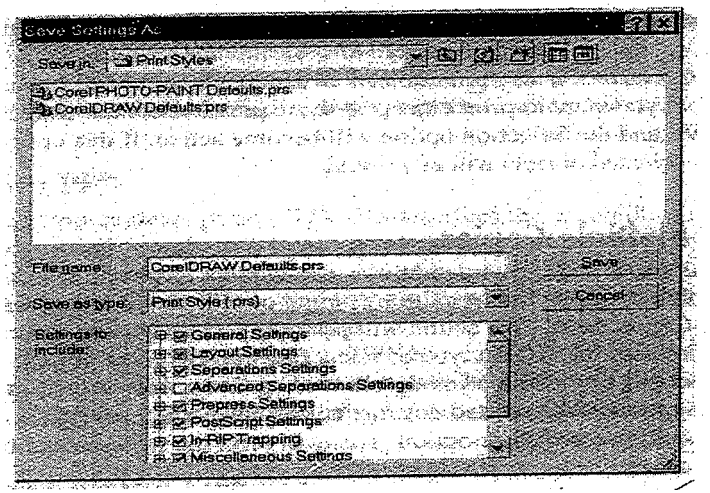
Để chọn một kiểu in, hãy nhấp vào mũi tên trong danh sách xổ xuống Print Type và chọn kiểu mà bạn ưa thích. Bạn cũng có thể in nếu bạn đang ở trong hộp thoại Print Preview bằng cách nhấp vào trường Print Style trong Property Bar.

Bạn có thể lưu một kiểu in bằng cách nhấp vào nút Save As trên nhãn General hoặc bằng cách nhấp vào nút dấu cộng trong trường Print Preview Property Bar. Cả hai phương pháp này sẽ kích khởi hộp thoại Save Setting As (Xem hình 25-10).

Hộp thoại Save Setting As có chứa một bộ trình duyệt Windows cho phép bạn chọn nơi mà bạn sẽ lưu kiểu của bạn trong hệ thống. Việc lưu các kiểu trong thư mục mặc định là một thực tế hữu ích bởi vì bạn sẽ có tất cả các kiểu in của bạn trong cùng folder. Bạn có thể ghi chồng các kiểu in bằng cách gõ nhập hoặc chọn một tên kiểu hiện có.

Nếu bạn chưa chọn các xác lập in, bạn có thể chọn chúng từ hộp tùy chọn Setting to Include. Nhấp vào nút dấu cộng để hiển thị thêm nhiều xác lập dưới các hạng mục chính và kiểm tra các tùy

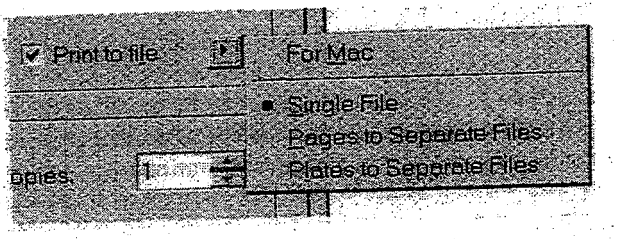
chọn mà bạn mong muốn.



Hình 25-10 Bạn có thể chọn và lưu các xác lập in trong hộp thoại này.

Tạo một file in

Sau khi quay lại tùy chọn Print Option, tùy chọn sau cùng của bạn là hộp kiểm Print to File. Việc đánh dấu kiểm vào hộp này sẽ kích hoạt nút ở kế bên nó, điều này sẽ truy cập nhiều tùy chọn Print to File. Bạn có thể in các trang tài liệu hoặc các khuôn in riêng ra các file khác nhau bằng cách chọn tùy chọn tương ứng trong menu này (xem hình minh họa dưới đây). Khi tài liệu được in, hộp thoại Print to File sẽ hiển thị các tùy chọn để chọn folder và tên file mà bản in sẽ được lưu dưới đó. Nếu bạn dự định nhập file được tạo vào một trình ứng dụng, hoặc nếu bạn dự định tạo một file PDF, bạn nên chọn PS làm phần mở rộng tên file. Một số trình ứng dụng cần phần mở rộng tên file để nhận biết file khi mở hay nhập nó.



For Mac Khi file in của bạn sẽ được xuất trong một hệ Macintosh, bạn nên chọn tùy chọn này. Nó sẽ bổ xung một số đặc tính điều khiển do hệ điều hành yêu cầu.

Single File Chọn tùy chọn này nếu bạn muốn chứa tất cả các trang hay khuôn in trong một file đơn.

Pages to Separate File Khi bạn chọn tùy chọn này, một file in trong mỗi trang sẽ được tạo, và CorelDRAW tự động bổ xung một số trình tự vào tên file.

Plates to Separate Files Thông thường, bạn tạo các bảng phân tách, file in được tạo có thể rất lớn. Bạn có thể tạo một file in cho mỗi khuôn in bằng cách chọn tùy chọn này, và một số trình tự sẽ được bổ sung vào tên file.

Chọn cách trình bày bản in

Cách trình bày tài liệu có thể khác với cách trình bày bản in. Trang in được ấn định bởi kích cỡ giấy được chọn trong các đặc tính trình điều khiển thiết bị in hoạt động. CorelDRAW tự động hỏi xem bạn có muốn thay đổi hướng trang của trình điều khiển thiết bị sao cho phù hợp với cách trình bày tài liệu hay không. Hộp thoại Layout chứa các tùy chọn để trình bày tài liệu của bạn trên giấy in. Hãy mở hộp thoại này bằng cách nhấp vào nhãn Layout trong hộp thoại Print Option (xem hình 25-11).

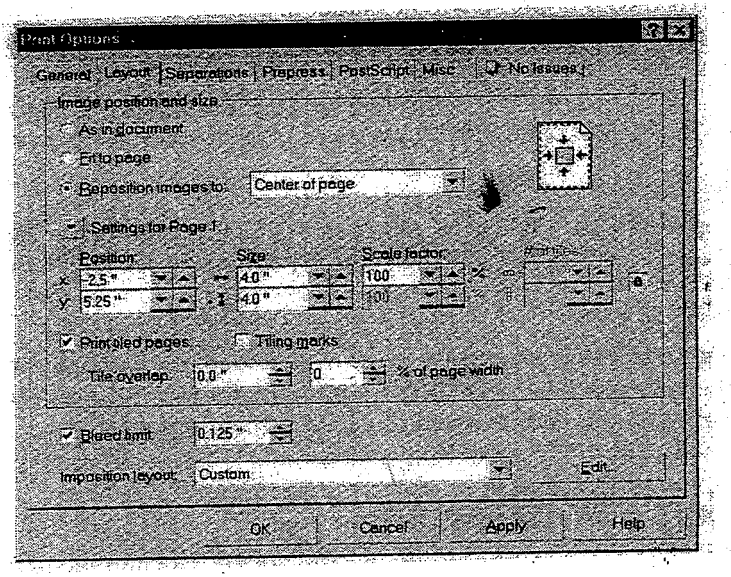
Xác lập các tùy chọn Image Position and Size

Các tùy chọn Image Position and Size điều khiển vị trí của các đối tượng trên trang được in dưới dạng tổng thể. Chúng cho biết

chiều rộng và chiều sâu của các đối tượng trên trang tài liệu của bạn. Nếu bạn quyết định in tài liệu của bạn ở cùng kích cỡ, bạn nên nhấp As in Document. Thao tác này đảm bảo rằng tài liệu của bạn sẽ không bị định lại kích cỡ bởi máy in.

Khi bạn cần phóng lớn hay thu nhỏ kích cỡ trang của bạn theo kích cỡ trang của trình điều khiển thiết bị in được chọn, tùy chọn Fit to Page tự động định lại kích cỡ tài liệu của bạn sao cho nó nằm vừa bên trong trang in được chọn. Bạn phải bảo đảm rằng các bitmap trong tài liệu của bạn có đủ độ phân giải để in một cách chính xác khi chúng được phóng lớn.

Danh sách xổ xuống Reposition Images To có chứa các tùy chọn đã được xác lập sẵn để định vị các đối tượng của bạn trong trang in. Tùy chọn này kích hoạt các trường để tạo tùy biến vị trí và kích cỡ của trang. Khi bạn chọn một tùy chọn đã được xác lập sẵn từ danh sách, một trường bitmap hiển thị vị trí của đối tượng trong trang in.



Hình 25-11 Trong những trường hợp in tiêu biểu, bạn có thể không cần thay đổi các tùy chọn này từ các xác lập mặc định của chúng.

Thay đổi các xác lập dành cho các trang hay các tài liệu khác nhau

Khi bạn đang in một tài liệu gồm nhiều trang, bạn có thể cần các xác lập trình bày khác nhau cho mỗi trang. Trong trường hợp này, bạn nên nhấp vào nút mũi tên Setting for page và chọn số trang mà bạn muốn thay đổi.

Ấn định các tham số in nhất định

Bạn có thể ấn định các tham số nhất định trong kiểu trình bày của bạn bằng cách chọn trường Reposition Images To. Thao tác này sẽ kích hoạt các trường Position, Size, và Scale Factor.

Position Sử dụng các trường này để định vị chính xác các đối tượng của bạn trên trang in. Gõ nhập, hoặc chọn bằng cách nhấp vào các nút mũi tên lên hoặc xuống, các tọa độ X và Y mà bạn muốn đặt các đối tượng tại đó trong tài liệu được in. Các tọa độ vị trí trực tiếp liên quan đến vị trí và tỷ lệ của Ruler trong Print Preview. Ruler của Print Preview hoạt động một cách độc lập với ruler của CorelDRAW's, nhưng số đo được chọn cũng sẽ hiển thị trong Print Preview Ruler.

Size Gõ nhập hoặc nhấp vào các nút mũi tên lên xuống, trong các trường width/ height Siae để thay đổi kích cỡ của đối tượng khi được in. Nút Lock (ở phía xa bên phải) duy trì tỷ lệ giữa chiều rộng và chiều cao khi nó xuất hiện ở dạng ấn xuống.

Scale Factor Bạn có thể định lại kích cỡ cho các đối tượng của bạn bằng cách gõ nhập hay nhấp vào các nút mũi tên lên hoặc xuống trong các trường Scale Factor. Tỷ lệ phần trăm được chọn tương ứng với tỷ lệ phần trăm kích cỡ của đối tượng được in. Nút Lock duy trì tỷ lệ giữa chiều rộng và chiều cao khi nó xuất hiện ở dạng ấn xuống.

Xếp ngói cho tài liệu in của bạn

Các đặc tính in của CorelDRAW 10's cung cấp các tùy chọn để in các tài liệu có kích cỡ vượt quá kích cỡ gốc của chúng. Bạn có

thể chia các tài liệu của bạn thành các ngói và kết dính chúng lại với nhau sau khi chúng được in. Kích cỡ ngói tương ứng với kích cỡ giấy được chọn trong trình điều khiển thiết bị in hoạt động. Bạn có thể để cho máy in Corel tự động xác lập và xếp ngói, hoặc tự bạn có thể tạo tùy biến nó.

Khi bạn chọn tùy chọn Print Tiled Pages, các tùy chọn liên quan được kích hoạt, và kết các ngói được xác lập tự động sao cho phù hợp với tài liệu in. Bạn có thể xem trước kiểu trình bày ngói trong Print Preview. Để xem trước kiểu xếp chồng, hãy di chuyển con trỏ chuột qua các ngói, nhưng bảo đảm rằng View/ Show Current Tile được bật.

Thủ thuật *Bằng cách sử dụng Pick Tool, hãy chọn và di chuyển các đối tượng của bạn trong khung xem trước đã được xếp ngói để thực hiện lại việc xếp ngói. Nó có thể giảm số lượng ngói cần thiết để tái tạo tài liệu của bạn.*

# of Tiles Bạn có thể xác lập số lượng ngói ngang hay dọc bằng cách gõ nhập, hoặc nhấp vào các nút mũi tên lên xuống, trong trường # of Tiles, nhưng máy in sẽ tự động bổ sung số lượng ngói cần thiết ở cạnh đối diện.

Tiling Marks Khi bạn dán các ngói được in lại với nhau, bạn có thể cần các dấu đăng ký để hướng dẫn bạn. Hãy chọn tùy chọn Tiling Marks để in các dấu đăng ký trong các ngói được in.

Tile Overlap Bạn có thể cần xếp chồng các ngói khi dán chúng lại với nhau. Nó sẽ giúp bạn định vị các ngói và dán chúng lại với nhau theo cách mà các dấu ghép nối sẽ không được cảm nhận bởi người xem. Hãy gõ nhập, hoặc nhấp vào các nút mũi tên lên xuống, để xác lập chiều rộng xếp chồng nhau trong trường số Tile Overlap. Các số đo trong trường này liên quan trực tiếp đến số đo được chọn trong Ruler của Print Preview.

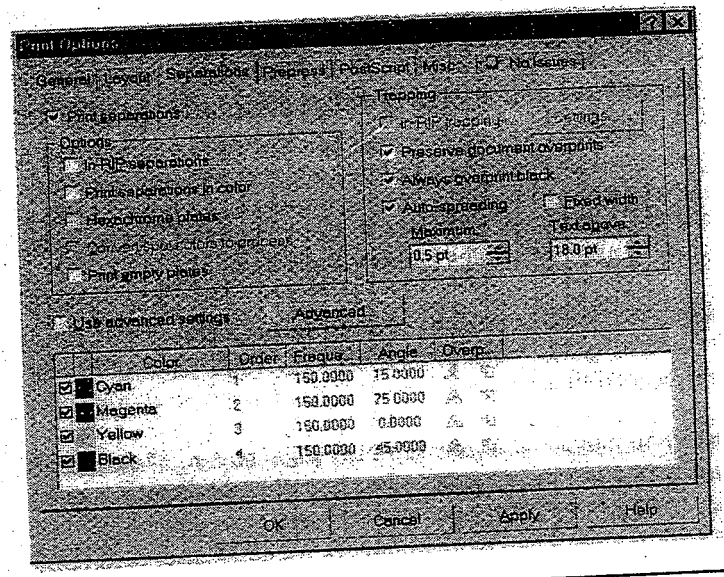
% Of Page Width Bạn có thể xác lập sự xếp chồng ngói liên quan đến tỷ lệ phần trăm của trang. Hãy gõ nhập hoặc nhấp vào các nút mũi tên xuống để xác lập chiều rộng xếp chồng.

Giới hạn Bleed

Khi nền trong bản thiết kế của bạn tiếp xúc với các khuôn viền trang, việc kéo dài nó ra phía ngoài các khuôn viên của trang thiết kế sẽ là một việc hữu ích. Nó được gọi là bleeding trong ngành công nghiệp in. Việc xác lập một vùng Bleed bảo đảm rằng không có dòng trắng nào hiển thị trong khuôn viên trang sau khi chúng được xén. Bạn có thể điều khiển giới hạn Bleed bằng cách kích hoạt tùy chọn này và gõ nhập hoặc nhấp vào các nút mũi tên lên xuống trong trường Bleed Limit. Nói chung, xác lập mặc định phù hợp với các thao tác cắt thông thường.

In các bản phân tách

Nhãn Separations trong hộp thoại Print Option có chứa tất cả các tùy chọn mà bạn có thể cần để chuẩn bị các khuôn mực riêng lẻ cho việc in (xem hình 25-12).



Hình 25-12 Việc chọn các tùy chọn phân tách làm cho tất cả các màu trong bản thiết kế của bạn in theo các khuôn mực riêng.

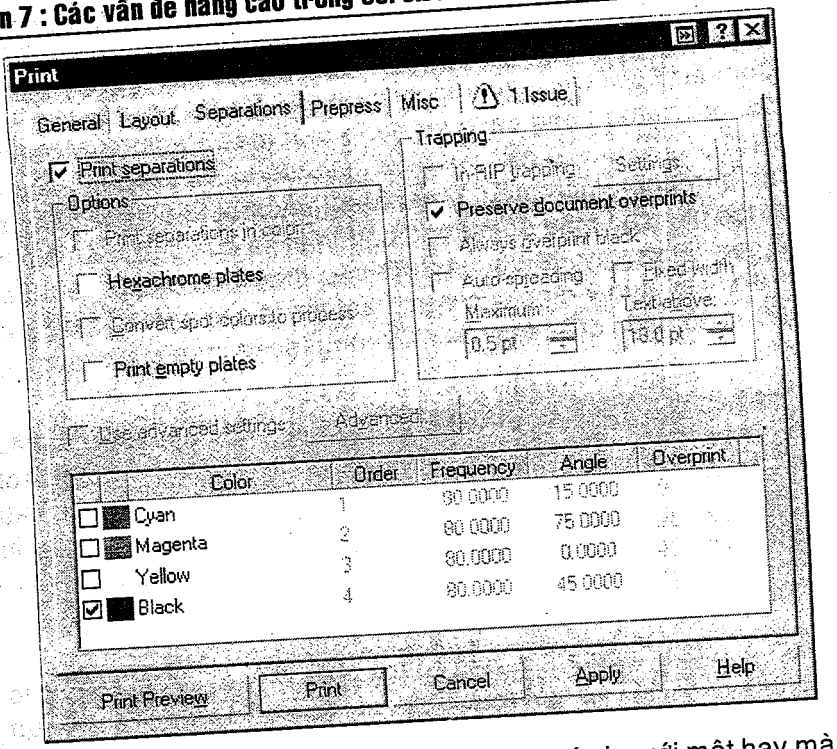
Thế nào là các bản phân tách?

Các màu được in với các mực khác nhau hay với một sự kết hợp giữa các mực xử lý. Các máy in in các mực một cách riêng lẻ, đó là lý do tại sao các đối tượng trong bản thiết kế của bạn phải được tách ra các khuôn in khác nhau phù hợp với các mực đã tạo ra chúng. Cách đây vài năm, các thợ in đã sử dụng một hệ thống bộ lọc và một máy ảnh để tách màu. Trong thời đại của chúng ta, hoạt động này được thực hiện trong các máy tính nhờ sử dụng các trình ứng dụng tinh vi chẳng hạn như CorelDRAW, và sau đó trách nhiệm này được chuyển sang các họa sĩ máy tính. Đây là lý do tại sao việc bạn học cách tạo các bản phân tách một cách hữu hiệu và chính xác là rất quan trọng.

Chọn các tùy chọn phân tách

Để in các bản phân tách và kích hoạt các tùy chọn phân tách, hãy đánh dấu kiểm vào hộp Print Separation trong nhãn Print Option Separation, hoặc nhấp vào nút Enable Color Separations trong Print Preview Standar Toolbar. Các tùy chọn phân tách liên quan đến mực hiện có và các tính năng của trình điều khiển thiết bị in được chọn. Nếu trình điều khiển được chọn không có các tính năng này, các tùy chọn liên quan sẽ xuất hiện ở dạng tô xám.

Nhãn Separation trong hộp thoại Print Option có chứa một tập hợp các tùy chọn để điều khiển tình trạng của bản in được tách màu.



Print Separation in Color Khi in ra các máy in, với một hay màu mực được in cùng một lúc, thợ in cần có một Color Kit. Đây là một tập hợp các độ trong suốt mô phỏng sự tách màu mà máy in sẽ in. Một số máy in có thể in các độ trong suốt về màu, và các độ trong suốt đó có thể được sử dụng để tạo một Color Kit. Nếu bạn cần in các bản phân tách màu, hãy chọn tùy chọn này.

Hexachrome Plates Kỹ thuật in Hexachrome là một kỹ thuật tương đối mới. Các mực xử lý CMYK không in các vùng màu xanh lục và đỏ đậm, và để cải tiến kỹ thuật in màu hoàn chỉnh, hai mực đặc biệt đã được bổ xung vào để đạt được các bóng đẹp hơn của các màu này. Pantone Hexachrome Orage và Green cùng với các mực Hexachrome CMYK là các thành phần của kỹ thuật in Hexachrome. Máy in của Corel có thể tách các tài liệu màu hoàn chỉnh sẽ được in nhờ sử dụng kỹ thuật này. Bạn nên tham khảo ý

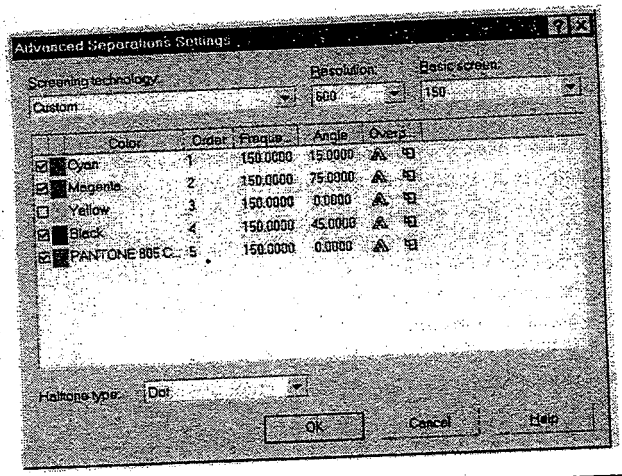
kiến của cơ sở in trước khi bạn sử dụng tùy chọn này.

Convert Spot Color to Process Đôi khi, khi bạn đã thiết kế, bạn tô các đối tượng bằng cách sử dụng một màu Pantone Matching System (PMS) (còn được gọi là các màu đốm), và khi bạn đang xử lý các bản phân tách màu, bạn nhận thấy một khuôn in riêng sẽ được tạo cho các màu đốm trong bản thiết kế của bạn. Bạn có thể chọn tùy chọn này để chuyển đổi các màu đốm sang các màu CMYK khi in. Lưu ý rằng các mực Pantone là các mực đặc biệt, và đôi khi sự chuyển đổi sang CMYK không tạo ra màu mà bạn mong muốn.

Print Empty Plates Khi có một trang trống trong một tài liệu gồm nhiều trang, hoặc khi một màu mực không tồn tại trong một màu CMYK, máy in của Corel không tạo ra các bản phân tách màu cho trang hay mực này. Trong những trường hợp mà bạn cần in chúng, hãy chọn tùy chọn này để in các khuôn in trống.

Chọn các tùy chọn ra các màu phân tách

Ở cuối nhãn Separation, bạn có thể nhìn thấy một hộp chứa các mục xử lý (CMYK) và một mực bất kỳ khác có trong tài liệu in của bạn. Mỗi mực này tiêu biểu cho một bản phân tách. Bạn có thể chọn in tất cả các bản phân tách hoặc một bản phân tách bất kỳ. Các bản phân tách được đánh dấu kiểm sẽ được in; bạn nên xóa bỏ dấu kiểm các bản phân tách nào mà bạn không muốn in. Mỗi bản phân tách hiển thị tần suất màn hình, góc màn hình, và trạng thái in đè mà tại đó chúng sẽ in. Máy in của Corel có thể in các bản phân tách ra một máy in non-PostScript, Nhưng các tùy chọn Advanced chỉ được sử dụng cho các thiết bị in PostScript. Hãy bật Use Advanced Setting để truy cập các xác lập trong nhãn Separation, hoặc nhấp vào nút Advanced để mở hộp thoại Advanced Separation Setting, như minh họa trong hình 25-13.



Hình 25-13 Các tùy chọn Advanced chỉ được sử dụng cho các thiết bị in PostScript.

Thủ thuật *Nếu tên của các màu mực in quá dài đến nỗi không thể xem trong cột Color của cửa sổ ở cuối nhãn Separation, bạn có thể điều chỉnh chiều rộng của các cột bằng cách nhấp vào con trỏ chuột trên vạch phân chia giữa các nhãn ở đầu mỗi cột và rê sang trái hoặc sang phải.*

Xác lập tầng số màn hình Tầng số màn hình, còn được gọi là thước định chuẩn màn hình, tầng số nửa ton, và LPI, là một số đo của một màn hình nửa ton theo đơn vị dòng trên in. Các thiết bị PostScript là các thiết bị duy nhất có thể in theo các tần số màn hình khác nhau. Chất lượng giấy và các khả năng của máy in đều biến tần suất màn hình để in một công việc cụ thể. Bạn nên tham khảo ý kiến của cơ sở in trước khi bạn xác lập tùy chọn này.

Bạn có thể thay đổi tầng suất màn hình trực tiếp trong hộp trên nhãn Separation hoặc trong hộp thoại Advanced Separation Settings. Hãy nhấp vào tần số cụ thể, và gõ nhập số dòng trên máy in mà bạn mong muốn.

Xác lập các gốc màn hình Nếu mực không được in theo các

góc khác nhau, một mẫu vẫn không mong muốn sẽ được in. Góc màn hình giữa các mực nên lệch nhau 30 độ. Nói chung, trong một bản in màu hoàn chỉnh, các mực màu vàng và màu lục lam có một góc màn hình cách nhau 15 độ. Điều này là do màu vàng là màu mực nhạt và không tạo ra các sự cố với tầng suất màn hình. Khi in các bản phân tích hexachrome, các mực màu cam và màu xanh lục được in theo các gốc màn hình màu lục lam và đỏ thẫm, bởi vì chúng là màu mực nhạt. Với các mực đặc biệt chẳng hạn như Pantone, Dic, Toyo, và v.v.., các góc màn hình được xác lập theo mặc định là 45 độ. Bạn nên thay đổi chúng và sử dụng quy tắc 30 độ để xác lập các góc màn hình của chúng. Tốt hơn bạn nên sử dụng tầng suất màn hình như nhau của CMYK, theo mặc định là Cyan 15, Magenta 75, Yellow 0, và Black 45. Ghi nhớ rằng bạn có thể xác lập các màu mực nhạt với cùng tầng số màn hình được gán cho các màu mực đậm.

Bạn có thể thay đổi các góc trực tiếp trong hộp trên nhãn Separation hoặc trong hộp thoại Advanced Separation Settings bằng cách nhấp vào góc và gõ nhập một góc mới.

Xác lập các tùy chọn in đè mực In đè là một phương pháp bảy màu, nó giúp tránh các khoảng hở trắng giữa các màu tiếp giáp nhau do sự canh chỉnh sai trong khi in. Khi các mực được xác lập để in đè, đối tượng bên dưới cũng sẽ được in. Bạn nên xác lập các mực để in đè khi chúng đậm hơn nhiều và sự kết hợp với màu được in bên dưới sẽ không tạo ra một sự chuyển đổi màu đáng lưu ý.

Hãy nhấp vào các biểu tượng text hay đồ họa trong cột Overprint để thay đổi các tùy chọn. Khi Overprint hoạt động, biểu tượng hiển thị được tô màu xám. Bạn có thể thay đổi nó trực tiếp trong hộp trên nhãn Separation hoặc trong hộp thoại Advanced Separation Settings.

Sử dụng các tùy chọn trên hộp thoại Advanced Separation Settings

Hộp thoại Advanced Separation Settings mà bạn nhìn thấy khi bạn nhấp nút Advanced trong nhãn Separation có chứa các tùy

chọn bổ sung. Bạn nên tham khảo ý kiến của cơ sở in trước khi bạn sử dụng chúng.

Screening Technology Trong thời đại kỹ thuật số, những nhà sản xuất imagesetter đã và đang phát triển các công nghệ màn hình độc quyền. Danh sách xổ xuống Screening Technology cung cấp sự truy cập vào tên của các imagesetter và công nghệ màn hình tương ứng của chúng. Hãy chọn theo các chỉ dẫn của cơ sở in hay của phòng dịch vụ.

Resolution Độ phân giải xuất là số điểm trên mỗi inch (dpi) mà một thiết bị xuất tạo ra. Hãy chọn độ phân giải mà bạn muốn in với độ phân giải đó từ danh sách xổ xuống Resolution.

Basic Screen Danh sách xổ xuống Basic Screen có chứa các tần suất màn hình đã được xác lập sẵn. Hãy chọn theo các chỉ dẫn của cơ sở in hay của phòng dịch vụ.

Halftone Type Trong ngành công nghiệp in ngày nay, có nhiều kiểu halftone có sẵng, nhưng các kiểu halftone có hình dạng tròn và kim cương được sử dụng phổ biến nhất. Danh sách xổ xuống Halftone Type hiển thị một danh sách các kiểu halftone đã được xác lập sẵn. Bạn nên tham khảo ý kiến của cơ sở in để chọn một kiểu phù hợp.

Xác lập các tùy chọn bẫy

Khi in ở tốc độ cao, việc giữ thẳng các mực in sẽ rất khó bởi vì mỗi mực được đặt một cách riêng lẻ. Khi hai màu hoàn toàn khác nhau nằm sát bên nhau, các khoảng hở hay sự dịch chuyển màu có thể xuất hiện giữa các đối tượng. Để giải quyết vấn đề này, các phương pháp khác nhau được sử dụng để tạo các lớp xếp chồng nhỏ, được gọi là các bẫy, giữa các màu được in. Máy in của Corel cung cấp các tùy chọn bẫy màu thông thường và cao cấp để đền bù cho sự đăng ký sai này.

In-RIP Trapping và các xác lập

Nếu thiết bị xuất hỗ trợ nó, In-RIP Trapping có thể được xác lập để tạo các bẫy một cách tự động trong suốt tiến trình RIP. Bạn

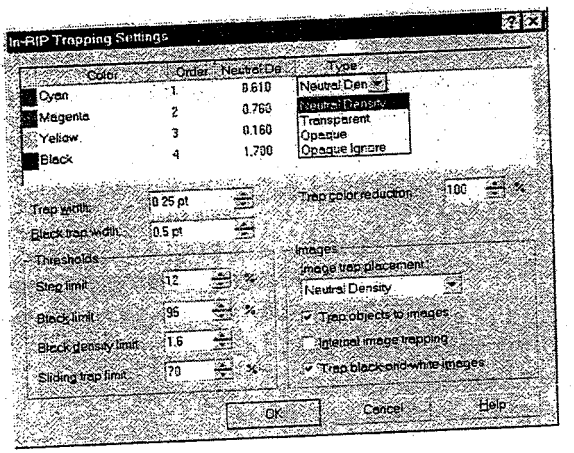
không phải tốn thời gian khi tạo các bẫy bằng tay và đây là một công cụ hay để tạo các bản phân tách tuyệt vời. In-RIP có thể tạo các bẫy giữa các màu text và các đối tượng bên dưới, giữa các màu trong các đồ họa được nhập vào, và giữa các đối tượng và text nằm sát nhau. Các bẫy In-RIP dựa vào các mép màu tương phản có thể tạo các bẩy dựa vào mật độ trung tính của các màu nằm kế nhau, trong phần lớn các trường hợp là dải màu nhạt hơn và các vùng màu đậm hơn nằm kế nhau. Đối với các màu CMYK, nó tạo ra màu bẫy dựa vào các giá trị CMYK với màu nhạt hơn có giá trị cao hơn giá trị trong màu kế cận. Đối với màu CMYK hay màu đốm kế bên một màu đốm, nó in đè màu nhạt hơn lên vùng màu đậm hơn trong bẫy.

Bạn nên có một trình điều khiển PostScript Level 3 hoạt động để truy cập các xác lập In-RIP Trapping. Hãy chọn PostScript Level 3 trong nhãn Print Option PostScript, và sau đó trong nhãn Separation, hãy tắt Print Separation nếu nó được bật, và chọn In-RIP Trapping. Các thao tác này sẽ kích hoạt nút Setting, kích khởi hộp thoại In-RIP Trapping Settings (xem hình 25-14). Nếu bạn không có một máy in PostScript, bạn có thể chọn trên trình điều khiển Device Independent PostScript File có sẵn trong trường Destination của nhãn General.

- **Hộp In-Rip Trapping Settings Columnar** Bạn có thể xác lập Color, Order, Neutral Density, và Type trực tiếp trong hộp này.
- **Color** Hiển thị tên mực.
- **Order** Thứ tự mà mực được tạo bẫy. Để thay đổi thứ tự xử lý, hãy nhấp vào trong cột mực mà bạn muốn thay đổi, và chọn từ danh sách xổ xuống.
- **Neutral Density (ND)** Một giá trị dựa vào một chỉ số của các mẫu mực xử lý tuân theo các tiêu chuẩn công nghiệp (đối với các màu xử lý), và đối với các màu đốm, các giá trị ND dựa vào các giá trị tương đương CMYK của màu. Các giá trị ND nằm trong dãy từ 0.001 - 10.000. Hãy nhấp vào xác lập dưới Neutral Density của một mực, và gõ nhập một giá trị mới nếu bạn muốn thay đổi nó. Đối với các màu đốm, bạn

nên sử dụng màu tương đương của chúng trong CMYK. Chẳng hạn, đối với PMS 300 (màu xanh dương), bạn nên gõ nhập giá trị ND bằng với giá trị Cyan. Đối với một số mực nhạt, chẳng hạn như các màu lam nhạt, bạn nên giảm giá trị ND sao cho màu nhạt hơn phủ lấp lên màu đậm hơn.

- **Type** Loại mực - Neutral Density, Transparent, Opaque, và Opaque Ignore. Bạn nên chọn Neutral Density cho mực CMYK và phần lớn các mực đốm. Loại Transparent được sử dụng cho nước bóng và các loại mực trong suốt khác để bảo đảm sự tạo bẫy trong các đối tượng bên dưới. Opaque nên được sử dụng cho các mực không trong suốt, chẳng hạn như các mực sáng bóng, để tránh tạo bẫy các màu bên dưới nhưng cho phép tạo bẫy dọc theo các mép của mực. Opaque Ignore được sử dụng cho các mực không trong suốt để tránh tạo bẫy cho các màu bên dưới và dọc theo các mép của mực.



Hình 25-14 In-RIP Trapping tạo các bẫy một cách tự động, giúp tiết kiệm thời gian và tăng hiệu suất.

Trap Width Trường này điều chỉnh chiều rộng của phần phủ lấp. Bạn có thể thay đổi giá trị này để tăng hoặc giảm chiều rộng của phần phủ lấp.

Black Trap Width Trường này điều chỉnh khoảng cách mà các mực phủ lấp lên màu đen đồng nhất hay khoảng cách giữa các mép mực màu đen và các mực bên dưới. Xác lập này được sử dụng khi lượng mực màu đen đạt đến tỷ lệ phần trăm được chỉ định trong trường Black Limit.

Trap Color Reduction Sử dụng đặc tính này để ngăn chặn các màu nằm sát nhau tạo một bẫy có màu đậm hơn mỗi màu. Các giá trị nhỏ hơn 100% sẽ làm sáng màu bẫy.

Step Limit Trường này điều khiển mức độ mà các thành phần của các màu nằm sát nhau phải thay đổi theo mức độ đó trước khi bẫy được tạo. Bạn nên sử dụng các giá trị từ 8% - 20%. Các tỷ lệ phần trăm thấp hơn tăng độ nhạy cho các màu khác nhau và tạo nhiều bẫy hơn.

Black Limit Trường này điều chỉnh lượng mực màu đen tối thiểu được yêu cầu trước khi xác lập trong trường Black Trap Width được áp dụng. Bạn không nên sử dụng một giá trị thấp hơn 70%. Khi các sắc màu đen được sử dụng với các tỷ lệ phần trăm cao để tạo tỷ lệ đồng nhất, bạn nên giảm tỷ lệ phần trăm của trường Black Limit sao cho trùng với giá trị sắc độ, điều này sẽ làm cho các vùng màu đen đồng nhất được xem như là màu đen. Chẳng hạn, nếu các vùng màu đen có sắc độ mực Black là 85%, hãy xác lập trường Black Limit là 85%.

Black Density Limit Trường này cho biết giá trị mật độ trung tính mà tại giá trị đó hoặc trên giá trị đó In-RIP trên nó là màu đen. Nếu bạn muốn xem một màu đốm đậm là màu đen, hãy gõ nhập giá trị mật độ trung tính của nó trong trường này.

Sliding Trap Limit Trường này điều chỉnh sự khác nhau về tỷ lệ phần trăm giữa ND của các màu nằm sát nhau mà tại đó bẫy được di chuyển từ phía đậm hơn của mép màu đến đường tâm. Bạn nên sử dụng tùy chọn này khi các màu có các ND giống nhau, bởi vì

không có màu nào ấn định mép. Chẳng hạn, nó tránh sự dịch chuyển bẫy một cách bất ngờ dọc theo một mép gradient.

Image Trap Placement Trường này điều khiển nơi mà bẫy được đặt khi tạo bẫy các đối tượng vector sang các đối tượng bitmap. Bạn có thể chọn Neutral Density, Spread, Choke, hoặc Centerline. Neutral Density áp dụng các quy tắc tạo bẫy tương tự như các quy tắc được sử dụng ở bất kỳ nơi nào khác trong tài liệu được in. Việc sử dụng tùy chọn này để tạo bẫy một vector sang một bitmap có thể tạo ra các mép không đều, bởi vì bẫy di chuyển từ phía này của mép đến phía kia. Spread tạo ra một bẫy mà tại đó bitmap phủ lấp lên đối tượng nằm sát bên. Choke làm cho vector phủ lấp lên bitmap kế bên. Centerline tạo ra một bẫy mà nó trải rộng mép giữa các vector và các bitmap.

Trap Objects to Images Khi hộp này được đánh dấu kiểm, bẫy giữa các vector và các bitmap được bật.

Internal Image Trapping Khi hộp này được đánh dấu kiểm, bẫy dành cho phía bên trong của một bitmap được bật. Bạn nên sử dụng tùy chọn này cho đến khi có các ảnh có độ tương phản rất cao.

Trap Black-and-White Images Khi hộp này được đánh dấu kiểm, bẫy giữa các vector và các bitmap trắng đen được đặt.

Khuôn chọn Preserve Document Overprints

In đè là một phương pháp bẫy mà qua đó đối tượng nằm bên dưới sẽ được in khi một bản phân tích được tạo. Bạn có thể xác lập các đối tượng đang in đè trong Draw bằng cách nhấp phải vào một đối tượng và chọn Overprint Fill hoặc Overprint Outline. Bạn nên kiểm tra tùy chọn Preserve Document Overprint để hướng dẫn công cụ phân tách lưu ý đến các bản in đè mà bạn đã tạo trong Draw. Nếu tùy chọn này không được đánh dấu kiểm, công cụ phân tích sẽ áp dụng các tùy chọn in đè mực cho các đối tượng mà bạn đã áp dụng phương pháp in đè trong CorelDRAW. Trong CorelDRAW 10, công cụ phân tích áp dụng sự in đè theo thứ tự sau:

1. Nó xem xét các đối tượng cần in đè kiểu tô và hoặc đường nét ngoài. Việc áp dụng các đặc tính in đè trực tiếp cho một đối tượng trong mỗi bản vẽ của bạn sẽ được ưu tiên hơn so với bất kỳ hoạt động in đè nào khác.
2. Nó xem xét các tùy chọn in đè mực. Nếu một màu mực được xác lập để in đè, và không có đặc tính in đè kiểu tô hay đường nét ngoài của đối tượng nào được áp dụng, màu mực sẽ in đè lên các đối tượng bên dưới.
3. Nó xem xét các tùy chọn bẫy mà bạn đã chọn trong nhãn Separation của hộp thoại Print Option hoặc trong các xác lập In-RIP trapping.

Thủ thuật *Bạn có thể xem trước các đối tượng được xác lập để in đè bằng cách chọn tùy chọn Show Overorint trong hộp thoại CorelDRAW Option. Để truy cập hộp thoại này, từ menu chính hãy chọn Tools\ Option và sau đó chọn Workpace/ General trong hộp thoại Option. Khi tùy chọn này được bật, bạn có thể chuyển đổi khuôn xem Overprint bằng cách chọn View\ Show\ Overprint Objects từ menu chính.*

Xác lập sự in đè kiểu tô của đối tượng Việc xác lập các đối tượng để in đè trong Draw là một việc dễ dàng. Hãy chọn đối tượng và nhấp phải vào nó; sau đó nhấp tùy chọn Overprint trong menu bật lên.

Xác lập sự in đè đường nét ngoài của đối tượng Để in đè đường nét ngoài của một đối tượng, hãy chọn đối tượng, nhấp phải vào nó, và chọn Overprint Outline từ menu bật lên.

Tùy chọn Always Overprint Black

Việc in đè màu đen là cách quan trọng trong tiến trình phân tích và in. Mực màu đen là rất đen, nó có thể phủ lắp các mực bên dưới. In đè màu đen là một kỹ thuật tạo bẫy tuyệt vời. Việc tô đầy mực

màu đen cho phần text nhỏ là một thực tế hữu ích bởi vì phần text nhỏ rất khó canh chỉnh trong suốt tiến trình in. Khi bạn sử dụng kỹ thuật in đè, đối tượng bên dưới hay nền sẽ được in, và text sẽ in đè lên nó, bảo đảm chất lượng in tốt, cho dù máy in có gióng thẳng khuôn in mực màu đen với các mực khác hay không. Bạn nên chọn tùy chọn này để in đè mực màu đen trên 95% màu đen.

Sử dụng đặc tính Auto-Spreading

Phương pháp tạo bẫy tự động của công cụ phân tách Corel hoạt động tốt trong phần lớn các trường hợp phổ biến. Đặc tính Auto-Spreading tạo một đường nét ngoài có màu giống như màu tô của đối tượng và in đè đường nét ngoài này lên trên đối tượng bên dưới. Nó được tạo cho mỗi đối tượng không có đường nét ngoài, được tô một màu đồng nhất, và không được xác lập để in đè. Bạn nên sử dụng đặc tính Auto-Spreading để kích hoạt phương pháp tạo bẫy tự động.

Trường Maximum điều chỉnh chiều rộng tối đa theo đơn vị điểm mà sự trải rộng đường nét ngoài có thể có. Nếu màu nhạt hơn, công cụ phân tách của Corel sẽ tăng chiều rộng bẫy, nhưng luôn luôn thấp hơn lượng tối đa được chọn. Nếu màu đậm hơn, chiều rộng bẫy sẽ nhỏ hơn. Bạn nên gõ nhập hay chọn bằng cách nhấp vào các nút mũi tên lên xuống, số lượng điểm trải rộng mà bạn muốn để xác lập một lượng tối đa.

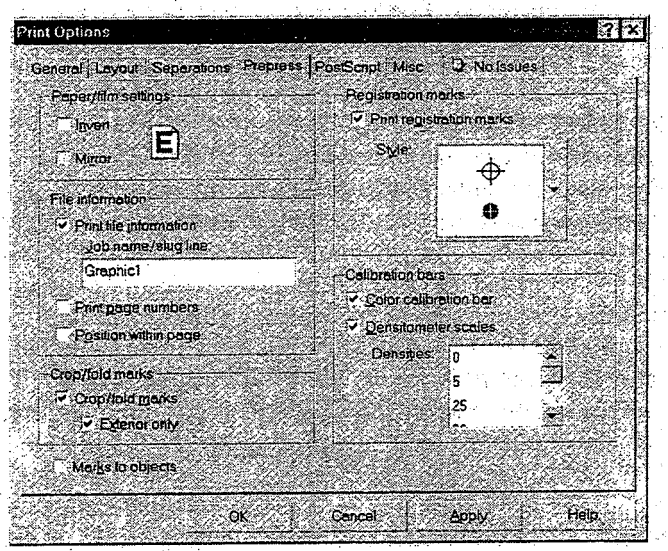
Trong một số trường hợp, bạn nên sử dụng một bẫy có cơ sở rộng cố định. Đối với điều này, bạn nên chọn hộp Fixed Width. Khi hộp tùy chọn này hoạt động, trường Maximum thay đổi thành trường Width. Hãy gõ nhập hoặc chọn bằng cách nhấp vào nút mũi tên lên xuống, số lượng điểm trải rộng cố định mà bạn muốn áp dụng.

Nếu bạn áp dụng Auto-Spreading cho phần text nhỏ, đường nét màu mà nó tạo có thể làm cho text trở nên khó đọc. Trường text điều chỉnh kích cỡ điểm của text để giới hạn việc áp dụng đặc tính Auto-Spreading cho text. Bạn có thể áp dụng Auto-Spreading cho text theo kích cỡ mặc định là 18 point, nhưng bạn nên phân tích cấu trúc của text trước khi bạn quyết định giảm giới hạn này. Việc tô mực màu đen cho phần text nhỏ và in đè nó là một phương pháp

được ưa chuộng nhiều hơn.

Xác lập các tùy chọn xử lý trước khi in

Ngày nay, các hoạt động xử lý trước khi in được thực hiện bởi các họa sĩ, nhãn Preress của CorelDRAW 10's trong hộp thoại Print Option chứa một nhóm các tùy chọn để giúp bạn thực hiện các yêu cầu được xử lý trước khi in (xem hình 25-15). Các xác lập Paper/film, thông tin được yêu cầu trong tiến trình in, các dấu cắt tỉa /xóa/ đăng ký, các thanh định cỡ, và các tỷ lệ vi quan kế là nằm trong các yêu cầu đó. Khi bạn kích hoạt công cụ phân tách, phần lớn các dấu này sẽ được xác lập tự động để in cùng với tài liệu, nhưng bạn có thể kích hoạt chúng bằng tay trong nhãn Prepress. Một số tùy chọn này cũng có thể được xác lập bằng cách nhấp vào nút có sẵn trong Print Preview Standard Toolbar, và trong Mark Placement Property Bar khi bạn chọn Mark Placement Tool.



Hình 25-15 CorelDRAW 10 cung cấp các tùy chọn để tạo tùy biến các dấu xử lý trước khi in và các xác lập cần thiết khác.

Paper/ Film Settings

khi một phim được sản xuất để in, nó là âm bản của tài liệu được in, và lớp nhũ tương trên phim nằm hướng xuống dưới. Để thực hiện tác vụ này, bạn sử dụng các hộp kiểm Invert và Mirror trong nhãn Prepress. Bạn nên đánh dấu kiểm vào trường Invert để đảo ngược ảnh tài liệu được in của bạn và để tạo một ảnh âm bản. Bằng cách đánh dấu kiểm vào hộp Mirror, bạn sẽ lật ảnh để in với lớp nhũ tương trên phim hướng xuống dưới.

Bạn nên tham khảo ý kiến của phòng dịch vụ hay cơ sở in trước khi bạn xác lập các tùy chọn này. Nói chung, các imagesetter được xác lập để đảo ngược ảnh và tạo đối xứng gương cho nó. Nếu bạn xác lập nó trong CorelDRAW và nó cũng được xác lập trong imagesetter, phim sẽ là dương bản và không thể được sử dụng trong tiến trình in.

In thông tin file

Để bảo đảm sự làm việc thông suốt trong tiến trình in, bạn nên chứa một số thông tin cần thiết trong các tài liệu được in. Hãy đánh dấu kiểm vào hộp Print File Information trong hộp thoại Prepress để in tên công việc trong trường Job Name/ Slug Line. Theo mặc định, tên file đang hoạt động được đặt ở đây, nhưng đôi khi cơ sở in của bạn sẽ nhận biết công việc dựa vào một tên khác với tên mà bạn sử dụng để lưu file của bạn. Việc đặt tên cho các file với tên công việc được sử dụng trong suốt tiến trình in là một thực tế hữu ích.

Bạn nên đánh dấu kiểm vào từng Print Page Number khi xử lý các tài liệu gồm nhiều trang; nó sẽ giúp bạn nhận biết những khuôn in nào tương ứng với một trang nhất định.

Bạn có thể gặp một trường hợp mà trong đó bạn cần đặt thông tin bên trong vùng được in. Trong trường hợp này, hãy đánh dấu kiểm vào hộp Position Within Page.

Xác lập việc in dấu cắt tỉa và gấp

Các tài liệu được in trong các máy in nhờ sử dụng những tờ giấy

có kích cỡ lớn hơn tài liệu được in. Các tờ giấy này được cắt tỉa bằng một máy xén và đôi khi được gấp bằng một máy gấp. Người điều hành thiết bị này cần có các hướng dẫn cắt tỉa và gấp, và có các dấu đặc biệt được in cùng với tài liệu để cho họ biết cần cắt tỉa và gấp tài liệu được in ở đâu và bằng cách nào.

Chọn các dấu đăng ký và các kiểu dấu

Trong suốt tiến trình in, các màu mực được in một cách riêng lẻ, và để canh chỉnh mực, các dấu đăng ký đặc biệt được sử dụng. CorelDRAW 10 cung cấp nhiều tập hợp dấu đăng ký mà bạn có thể sử dụng phù hợp với các sở thích của thợ in.

Để kích hoạt các dấu đăng ký, hãy đánh dấu kiểm vào hộp Print Registration Marks. Bạn có thể thay đổi các kiểu dấu đăng ký bằng cách nhấp vào danh sách xổ xuống Style và chọn dấu đăng ký mà bạn ưa thích.

Các thanh định cỡ

Các thanh định cỡ và các tỷ lệ vi quan kế được sử dụng trong tiến trình in để định cỡ màu và đọc mật độ mực trong tiến trình in và trong các phim. Khi in trong một máy in, thợ in sử dụng các thanh định cỡ làm hướng dẫn để xem mực được in có trùng với màu yêu cầu hay không. Chúng đặc biệt quan trọng khi các mực được in một cách riêng lẻ và hoặc khi một thiết bị đọc mật độ mực không có sẵn. Thợ in thường so sánh tài liệu được in với các thanh định cỡ trong Colo Kit. Để in các thanh định cỡ trong tài liệu của bạn, hãy đánh dấu kiểm vào hộp Color Calibartion Bar.

Các tỷ lệ vi quan kế được sử dụng để kiểm tra mật độ mực và phim. Các mẫu được in khi tỷ lệ vi quan kế được đọc bởi một vi quan kế, và giá trị vi quan kế được so sánh với các giá trị tỷ lệ vi quan kế được in. Một phòng dịch vụ sử dụng chỉ số vi quan kế của phim để kiểm tra xem imagesetter có đang in phim với mật độ yêu cầu hay không. Tại cơ sở in, chỉ số vi quan kế là một hướng dẫn để tăng hay giảm mực trong máy in trong suốt tiến trình in. Các chỉ số này cũng cung cấp thông tin để tính dot gain.

Bạn có thể in các tỷ lệ vi quan kế bằng cách đánh dấu kiểm vào hộp Densitomater Scales trong nhãn Prepress. Để thay đổi các giá trị Densities, hãy nhấp vào giá trị trong trường và gõ nhập một giá trị hoặc chọn một giá trị bằng cách nhấp vào các nút mũi tên lên hoặc xuống.

Hộp Crop/ Fold Marks

Bạn có thể xác lập các dấu cắt tỉa và gấp bằng cách đánh dấu kiểm vào hộp Crop/ Fold Marks trong nhãn Prepress. Để đặt các dấu này ở phía bên ngoài vùng in, bạn nên đánh dấu kiểm vào hộp Exterior Only.

Trường Marks to Objects

Bạn có thể thường xuyên muốn đặt các dấu xử lý trước khi in xung quanh các đối tượng nhưng không muốn đặt chúng ở bên ngoài khung trình bày trang. Nếu bạn gặp trường hợp này, bạn nên đánh dấu kiểm vào trường Marks to Objects, và máy in của Corel sẽ đặt các dấu này xung quanh đối tượng trong tài liệu được in của bạn.

Chọn các tùy chọn PostScript

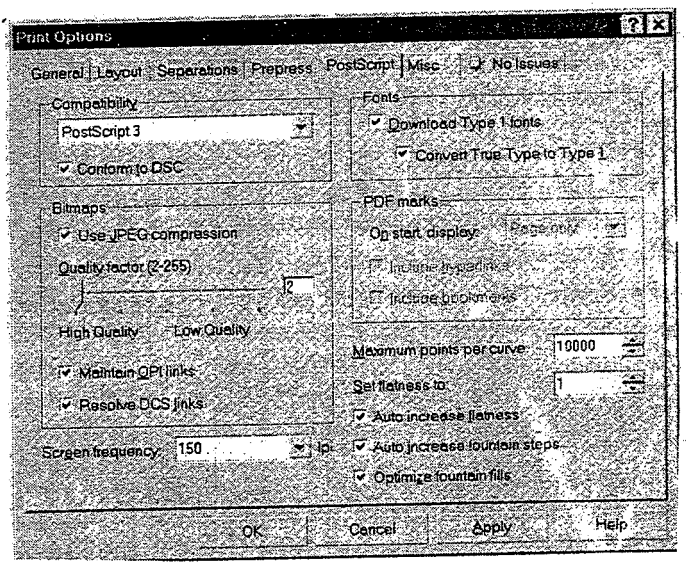
Nhãn PostScript trong hộp thoại Print Option hiển thị khi thiết bị in được chọn là một thiết bị PostScript. Tập hợp các tùy chọn PostScript này điều khiển cách mà máy in của Corel chuẩn bị sự mô tả trang PostScript của tài liệu được in (xem hình 25-16).

Thủ thuật *Nếu máy in của bạn là non-PostScript, bạn có thể chuyển đổi nó sang PostScript bằng cách cài đặt phần mềm hoặc phần cứng nếu máy in của bạn hỗ trợ nó. Chỉ cần nghiên cứu một chút, bạn có thể tăng các tính năng của máy in.*

Compatility Danh sách xổ xuống Compatility cho phép bạn chọn cấp độ PostScript nào mà thiết bị in của bạn sẽ sử dụng để in. Có ba cấp độ mà bạn nên tìm hiểu cấp độ nào tương thích với thiết bị in

được chọn.

Conform to DSC Document Structuring Convention (DSC) là một dạng file dành cho các tài liệu PostScript, và nó có chứa nhiều lời bình chú. Các lời bình chú này cung cấp thông tin cho những người xử lý sau khi in. Những người xử lý sau khi in có thể xê dịch các trang, in hai hay nhiều trang trên một mặt, và v.v... Nếu bạn định gửi file được in của bạn đến phòng dịch vụ hay cơ sở in, tùy chọn này giúp bạn bảo đảm file được in tuân theo dạng Document Structuring Convention.



Hình 25-16 Khi bạn có một trình điều khiển PostScript hoạt động, hộp thoại Print Option hiển thị nhãn này, nơi mà bạn có thể điều khiển các tùy chọn PostScript.

In các ảnh bitmap

Các ảnh bitmap là một phần rất quan trọng trong việc in ấn, và chúng tạo ra một lượng lớn thông tin. Ngôn ngữ PostScript cung cấp các cách để quản lý và in các ảnh bitmap một cách hữu hiệu nhờ sử dụng các phương pháp và các dạng khác nhau. Máy in của

Corel cung cấp cho bạn các tùy chọn để tối ưu hóa việc in bitmap.

JPEG Compression JPEG là một kỹ thuật nén ảnh đã được chuẩn hóa. Tên của nó được viết tắt từ Joint Photographic Expert Group, là tên của ủy ban đã lập ra tiêu chuẩn này. JPEG đã được thiết kế để nén các file ảnh, nhưng đó là một dạng có thất thoát, nghĩa là ảnh được nén không giống như ảnh gốc khi nó được giải nén. Bạn nên xem xét điều này khi bạn sử dụng tùy chọn JPEG Compression trong nhãn PostScript của hộp thoại Print Option.

Khi tùy chọn này bật, bạn có thể in các ảnh lớn nhanh hơn, nhưng chất lượng ảnh có thể giảm. Hãy sử dụng tùy chọn này theo mục đích in của bạn. Chẳng hạn, nếu bạn đang in thử, điều này có thể giúp bạn tăng tốc độ in. Bạn có thể di chuyển bộ trượt Quality Factor để tăng hoặc giảm hệ số nén. Số càng cao thì chất lượng ảnh càng thấp, nhưng tốc độ in sẽ nhanh hơn.

Các liên kết OPI OPI là từ viết tắt của Open Prepress Interface. Nó được sử dụng bởi một số phòng dịch vụ trong các server của họ. Phòng dịch vụ có thể quét ảnh của bạn với một máy quét có chất lượng cao, và sẽ gửi cho bạn một phiên bản có độ phân giải thấp của ảnh. Bạn nhập ảnh đã được liên kết này vào CorelDRAW, và khi bạn gửi file của bạn được in đến phòng dịch vụ server của họ, thông qua OPI, sẽ thay ảnh có độ phân giải thấp này bằng một ảnh có độ phân giải cao tương ứng.

Bạn nên chọn tùy chọn Maintain OPI Links nếu bạn đang làm việc với phòng dịch vụ và sử dụng phương pháp Open Prepress Interface.

Phân tách DCS DCS là từ viết tắt của Desktop Color Separation. Đó là một dạng file dành cho các ảnh có khả năng lưu các ảnh được tách riêng bởi các mực hay các kênh. Điều này có nghĩa rằng một file DCS có thể chứa các file đính kèm với file chính, và mỗi file tương ứng với một màu riêng trong ảnh. Chẳng hạn, CMYK được lưu theo dạng DCS có chứa năm file, một file đại diện cho ảnh và các file còn lại chứa các thông tin Cyan, Magenta, Yellow, và Black một cách riêng lẻ. DCS tăng thời gian xử lý trước khi in, bởi vì sự phân tách đã được thực hiện. DCS2 chứa thông tin về mực màu

đốm. Bạn cũng có thể lưu các bitmap chưa được phân tách ở dạng DCS.

Adobe Acrobat Distiller không hỗ trợ dạng file Desktop Color Separation. Bạn nên lưu file DCS ở dạng một file Encapsulated PostScript (EPS) nếu bạn muốn trích các file in CorelDRAW có chứa các ảnh ở dạng DCS. Nếu tài liệu của bạn có chứa các ảnh DCS đã được liên kết và bạn muốn chứa ảnh gốc trong tài liệu được in, bạn nên đánh dấu kiểm vào hộp Resolve DCS Links. Nếu bạn không chọn tùy chọn này, phòng dịch vụ sẽ thay ảnh có độ phân giải thấp được liên kết trong file CDR của bạn bằng một ảnh có độ phân giải cao khi in ra imagesetter.

Screen Frequency

Các tài liệu được in bởi một máy in PostScript sẽ được in nhờ sử dụng các chấm nhỏ mô phỏng một bản in có sắc độ liên tục khi được xem từ một khoảng cách nhất định. Trước máy tính, các chấm nhỏ này được tạo bằng cách đặt màn hình lên trên tài liệu gốc. Máy in của Corel tạo lại các màn hình này bằng các thuật toán phức tạp và chuẩn bị các tài liệu để in.

Giấy mà bạn sử dụng, các tính năng của máy in, và mục đích của công việc in điều chỉnh số lượng chấm nhỏ cần thiết để in tài liệu của bạn với chất lượng mà bạn mong muốn. Tần suất màn hình được tính theo đơn vị dòng trên in (lpi).

Bạn nên hỏi cơ sở in xem họ sẽ sử dụng bao nhiêu dòng trên mỗi inch để in tài liệu của bạn trước khi bạn xác lập tùy chọn này. Để xác lập tần suất màn hình, hãy gõ nhập tần suất hoặc chọn danh sách đã được xác lập sẵn trong danh sách Screen Frequency.

Xác lập các font

Các thiết bị in PostScript có thể in các font Type 1 (các font PostScript) và True Type. Chúng hoạt động tốt nhờ sử dụng Type 1 bởi vì các font này được viết bằng ngôn ngữ PostScript. Các tùy chọn của CorelDRAW cho phép bạn quản lý cách các font sẽ được sử dụng như thế nào trong khi in. Tốt nhất nên tải các font xuống

thiết bị in, vì nó tăng tốc độ in và tạo ra các font có diện mạo đẹp hơn. Để bật đặc tính này, hãy đánh dấu kiểm vào hộp Download Type 1 Fonts trong nhãn PostScript. Nếu tùy chọn này được tắt, các font được in dưới dạng các đường cong hay các bitmap.

Khi bạn chọn tùy chọn Download Type 1 Font, tùy chọn Convert True Type to Type 1 cũng được chọn theo mặc định. Điều này sẽ cho ra các kết quả tốt hơn khi in ra một thiết bị PostScript bởi vì các font này được tải xuống thiết bị in PostScript.

Xác lập các tùy chọn dành cho PDF

Máy in PostScript của Corel có thể chuẩn bị các tài liệu in cần được trích theo dạng PDF để xem trước và xử lý chúng trong Adobe Acrobat. Một tập hợp các tùy chọn trong nhãn PostScript cho phép bạn điều khiển cách mà PDF được trích sẽ hiển thị khi nó được mở bởi Acrobat. Bạn cũng có thể chứa trong tài liệu in bất kỳ siêu liên kết và bookmark nào bạn đã tạo trong CorelDRAW.

On Start, Display Danh sách xổ xuống này chứa các tùy chọn đã được xác lập sẵn để quản lý cách mà tài liệu sẽ hiển thị khi nó mở trong Acrobat. Để hiển thị trang hiện hành, hãy chọn tùy chọn Page Only. Tùy chọn Full Screen hướng dẫn Acrobat hiển thị tài liệu của bạn trong một chế độ xem chiếm đầy màn hình. Bạn nên chọn tùy chọn Thumbnails để hiển thị các ô nhỏ tiêu biểu cho mỗi trang của tài liệu gồm nhiều trang.

Include Hyperlinks hãy bật tùy chọn này để chứa các siêu liên kết (hyperlinks) mà bạn tạo trong CorelDRAW trong file tài liệu in của bạn. Các siêu liên kết này sẽ thực hiện chức năng trong Acrobat như bạn đã nhận thấy trong CorelDRAW.

Include Bookmarks Bạn có thể tạo các bookmark trong CorelDRAW và sau đó chứa các bookmark này trong file tài liệu in mà file này sẽ được trích theo dạng file PDF. Các bitmap CorelDRAW sẽ hoạt động trong Acrobat giống như bạn tạo chúng trong CorelDRAW.

Nếu các đối tượng của bạn quá phức tạp

Đôi khi các tài liệu của bạn có thể chứa các đối tượng rất phức tạp đến nổi có thể gây ra sự cố trong suốt tiến trình in cho các thiết bị, đặc biệt là khi bạn PostScript Level 1. Máy in của Corel's cung cấp các tùy chọn để đơn giản hóa cấu trúc của các đối tượng này trong khi in ra một thiết bị in PostScript. Hãy chọn nhãn Preflight có bất kỳ cảnh báo nào về tính phức tạp của các đối tượng này hay không, và điều chỉnh các xác lập trong nhãn PostScript để loại bỏ sự cố.

Curve Maximum Số lượng điểm điều khiển tối đa mà CorelDRAW cho phép trong một đường cong là 10.000. Một số đối tượng có thể gây ra các sự cố trong khi in bởi vì chúng quá phức tạp. Bạn có thể giảm bớt số lượng này trong trường Maximum Control Points per Curve để giúp cho thiết bị in xử lý tài liệu một cách dễ dàng hơn.

Controlling Flatness Options Độ phẳng của đường cong là độ nhẵn của một đường cong xuất hiện khi được in. Việc tăng độ phẳng sẽ giảm độ nhẵn, và đường cong sẽ xuất hiện ở dạng liên kế của các đường thẳng nối nhau. Nếu bạn sử dụng các tùy chọn điều khiển độ phẳng một cách khéo léo, bạn có thể giảm tính phức tạp của đường cong và tăng sự hữu hiệu trong khi in.

Giá trị trong trường Set Flatness To cộng 10, ấn định độ phẳng tối đa được sử dụng bởi đặc tính Auto Increase Flatness. Hãy bật đặc tính này bằng cách đánh dấu kiểm vào hộp này.

Khi các kiểu tô Fountain có trong tài liệu của bạn, việc bật Auto Increase Fountain Steps bằng cách đánh dấu kiểm vào hộp kế bên nó là một thực tế hữu ích. Đặc tính này tự động phân tích file và các xác lập in; sau đó nếu cần, nó tăng số bước được sử dụng để mô phỏng các kiểu tô fountain nhằm tránh sự tạo dải. Đặc tính này có thể tăng thời gian in nhưng nó sẽ cho bạn các kết quả tốt nhất với các kiểu tô fountain.

Một tùy chọn khác để cải tiến các kiểu tô fountain là Optimize Fountain Fills. Bằng cách bật nó, công cụ PostScript của Corel's sẽ phân tích tài liệu của bạn và các xác lập in. Nếu số bước trong kiểu

tô fountain cao hơn khả năng của thiết bị in, thì con số này sẽ được giảm một cách tự động trong khi in.

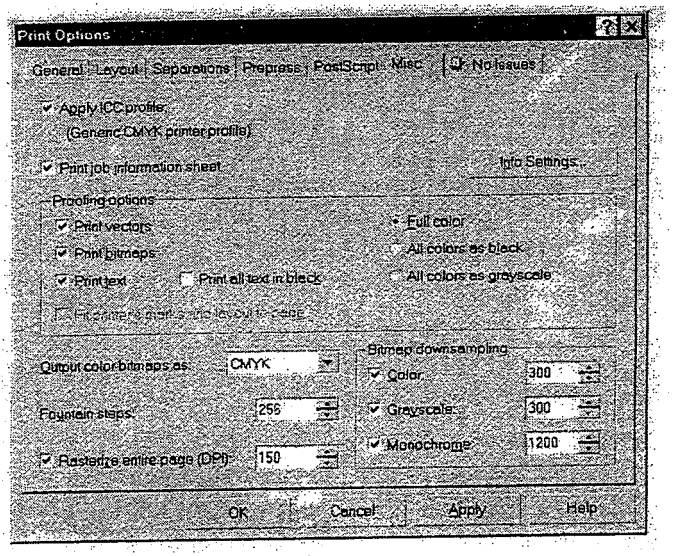
Thủ thuật *Nếu máy in của bạn không có các khả năng in các kiểu fountain một cách chính xác và bản in của bạn hiển thị các dải sọc, bạn nên chuyển đổi các đối tượng có kiểu tô fountain sang bitmap và sau đó áp dụng hiệu ứng Add Noise với xác lập từ 2-4 pixel, phụ thuộc vào độ phân giải bitmap. Thao tác này sẽ giảm bớt các dải sọc trong các bản in ra của bạn.*

Các tùy chọn in khác

Máy in của Corel cung cấp các tùy chọn quan trọng khác được nhóm trong nhãn Miscellaneous (Misc). Để truy cập các tùy chọn này, hãy nhấp vào nhãn Misc của hộp thoại Print Option (xem hình 25-17).

Chọn một profile màu

Các profile màu là các file chứa dữ liệu màu đặc trưng. Dữ liệu này được sử dụng để tái tạo các màu gần giống như các màu được xem trên màn hình. Tùy chọn Apply ICC Profile cho phép bạn đặt Color Manager của Corel's trong khi in. Lưu ý rằng bạn nên sử dụng chỉ một hệ quản lý màu. Nếu hệ quản lý màu trong thiết bị in đang hoạt động, bạn nên tắt tùy chọn này. Các đối tượng CMYK tự động loại bỏ đặc tính này, và không có sự chỉnh sửa màu nào được thực hiện trên chúng trong khi đang in.



Hình 25-17 Các tùy chọn quan trọng để điều khiển các bản in ra của bạn có sẵn trong nhãn Misc.

Khi thiết bị in được chọn không tương thích màu và bạn đang in một bản tổng hợp, tùy chọn này xuất hiện ở dạng tô xám, nhưng nếu bạn đang in các bản phân tách và tùy chọn Print Separation được bật, tùy chọn này có sẵn và hiển thị profile phân tách được chọn trong Color Manager của Corel. Nếu thiết bị in được chọn tương thích màu và các bản phân tách không được bật, thì profile được hiển thị trong trường này là profile được chọn trong profile Color Manager Composite của Corel's.

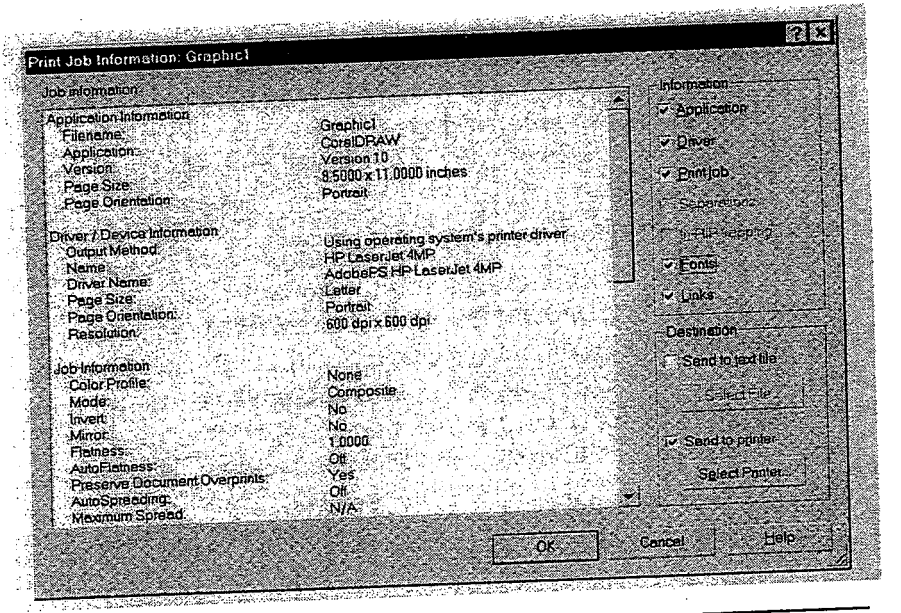
In một trang thông tin

Bạn có thể in các thông tin quan trọng liên quan đến tài liệu in của bạn hoặc trên giấy hoặc trong một file. Thông tin này sẽ hướng dẫn phòng dịch vụ hay cơ sở in của bạn trong suốt tiến trình in. Thông tin về CorelDRAW 10, trình điều khiển mà bạn sử dụng để in, công việc in, bản phân tách, In-RIP trapping, các font, và các

liên kết có sẵn khi bạn đánh dấu kiểm vào hộp Print Job Information Sheet.

Để thay đổi thông tin mà bạn muốn in, hãy nhấp vào nút Info Settings gặp hộp thoại Print Job Information (xem hình 25-18). Khi bạn đánh dấu kiểm vào các hộp vào phía phải của hộp thoại để bật chúng, thông tin liên quan nhanh chóng hiển thị trong hộp Job Information chính.

Bạn có thể gửi thông tin đến một máy in và/ hoặc file bằng cách đánh dấu kiểm vào các hộp Sent to Text File và Send to Printer. Sau đó chọn file text hai máy in bằng cách nhấp vào nút Select File hoặc Select Printer.



Hình 25-18 Chọn thông tin mà bạn muốn in và hoặc lưu bằng cách bật tùy chọn thông tin tương ứng trong hộp thoại này.

Xác lập các tùy chọn in thử

Khi in thử, bạn có thể cần in các phần riêng lẻ của các tài liệu

dưới dạng text, bitmap, hoặc vector. Nhóm Proofing Options cho phép bạn điều khiển những gì cần in, và nó sẽ tiết kiệm cho bạn khoảng thời gian quí báu. Hãy bật hoặc tắt các hộp kiểm theo các nhu cầu của bạn. Nếu bạn muốn tất cả text của bạn được in chỉ bằng mực màu đen, hãy bật Print All Text in Black.

Marks and Layout to Page của Fit Printer's sẽ tự động định lại kích cỡ tài liệu của bạn và các dấu của máy in được chọn sao cho nằm vừa trong kích cỡ trang được chọn. Đây là đặc tính tuyệt vời cho việc in thử các dấu in và các bản trình bày đã được lên khuôn.

Bạn có thể cần hoặc không cần in thử màu; bạn có thể điều khiển nó bằng cách bật Full Color, All Color as Black, hoặc All Color as Grayscale. Việc bật một tùy chọn sẽ tự động tắt các tùy chọn kia. Nếu bạn sẽ phát các bản in thử của bạn, việc chọn All Color as Black có thể giúp ích cho bạn.

Điều khiển khoảng màu bitmap

Máy in của Corel's cho phép bạn thay đổi khoảng màu của bitmap khi in mà không làm thay đổi ảnh gốc. Điều này hữu ích cho việc in thử hay xuất các ảnh CMYK trong các máy in để chuyển đổi CMYK sang RGB trước khi chúng được in ra. Nếu bạn bật Output Color Bitmap as RGB, sự chuyển đổi CMYL sang RGB sẽ được điều khiển bởi Color Manager của Corel's trước khi nó đến máy in RGB. Theo tác này có thể làm cho tiến trình in màu trở nên dễ dự đoán hơn, hãy chọn khoảng màu in mà bạn ưa thích cho các bitmap trong tài liệu của bạn từ danh sách xổ xuống Output Color Bitmap As.

Fountain Steps và Rasterize Entire Page

Trường Fountain cho phép bạn tăng hoặc giảm các bước mà thiết bị in sẽ sử dụng để in các đối tượng được tô theo kiểu Fountain. Việc tăng các bước có thể tạo ra các hiệu ứng chuyển tiếp màu mềm mại hơn, và việc giảm các bước có thể giảm thời gian in trong khi in thử.

Đôi khi bạn có thể gặp các vấn đề liên quan đến việc in ấn, việc

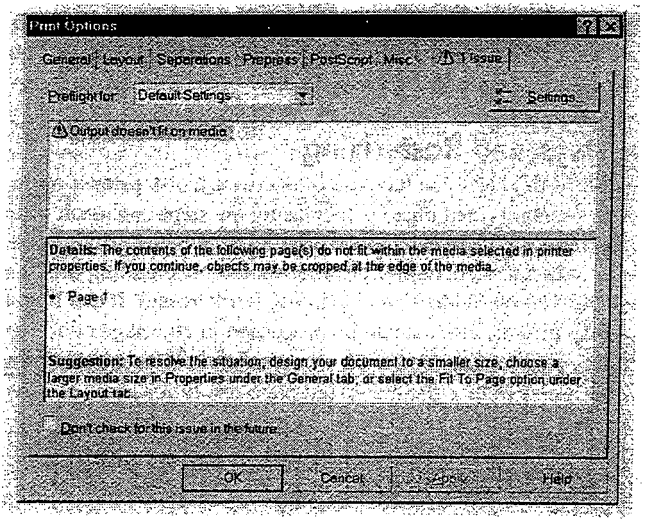
bật tùy chọn Rasterize Entire Page sẽ cung cấp cho bạn một cách xử lý tốt các vấn đề này. Nó có thể được sử dụng để tạo một file được in bitmap mà nó có thể được xử lý trong một trình ứng dụng chỉnh sửa ảnh. Bạn có thể tạo một trang đã được tạo mành với độ phân giải thấp để tăng tốc độ của tiến trình in thử. Để tăng hoặc giảm độ phân giải của trang đã được tạo mành, hãy gõ nhập hoặc chọn số điểm trên mẫu in mà bạn mong muốn trên trường số.

Giảm độ phân giải bitmap

Nhóm Bitmap Downsampling cung cấp ba tùy chọn để điều khiển độ phân giải bitmap xuất mà không làm thay đổi các bitmap gốc. Bạn nên bật các tùy chọn Color, Grayscale, và/hoặc Monochrome để tăng hoặc giảm độ phân giải bitmap xuất trong các tài liệu được in của bạn, và gõ nhập hoặc chọn độ phân giải mà bạn mong muốn trong trường số tương ứng.

Phân tích bản báo cáo về các vấn đề in ấn của CorelDRAW

Dù bạn có chọn nó hay không, đặc tính Preflight của CorelDRAW 10 cũng cực kỳ hữu ích. Các cảnh báo Preflight cho bạn biết về các vấn đề in ấn tồn tại trong tài liệu in của bạn và các xác lập được chọn trước khi bạn in. Preflight cũng đề nghị các giải pháp có thể xử lý các vấn đề đó. Khi một vấn đề in ấn được tìm thấy, nhãn Preflight trong hộp thoại Print Option hiển thị một cảnh báo, bạn có thể nhấp vào nhãn này để đọc các lời nhận xét Preflight và các đề nghị để giải quyết vấn đề trước khi bạn in. Đặc tính này tiết kiệm được nhiều thời gian và tiền bạc. Preflight còn cảnh báo bạn và cung cấp các giải pháp đối với các vấn đề tồn tại trong các tài liệu mà sẽ được xuất ra các Flash và được xuất bản ra PDF hay Web (xem hình 25-19).



Hình 25-19 Các cảnh báo Preflight cung cấp một cách để xử lý các vấn đề in trước khi các sự cố có thể xảy ra.

Danh sách xổ xuống Preflight For hiển thị một tập hợp các tùy chọn Preflight theo mục đích in ấn. Bạn có thể chọn một tùy chọn đã được xác lập sẵn, hoặc bạn có thể tạo tùy biến và lưu các tùy chọn đã được xác lập sẵn của riêng bạn bằng cách nhấp nút Setting. Thao tác này kích khởi hộp thoại Preflight Settings, trong đó bạn có thể bật và tắt các tùy chọn cảnh báo mà bạn ưa thích bằng cách nhấp vào hộp kiểm của mỗi tùy chọn. Để lưu các tùy chọn đã được tạo tùy biến, hãy gõ nhập một tên mới vào trường text Preflight For và nhấp nút OK. Để chỉnh sửa các tùy chọn Preflight hiện hành sau khi chỉnh sửa các tùy chọn cảnh báo của bạn, hãy nhấp vào nút dấu cộng. Để xóa một tùy chọn đã được xác lập sẵn của Preflight, hãy chọn nó và nhấp vào nút dấu trừ.

Hộp thoại Preflight có hai ô gạch nối ô trên cùng hiển thị các sự cố hiện hành, và ô dưới cùng hiển thị thông tin liên quan đến sự cố và các giải pháp có thể giải quyết sự cố. Việc bật sáng sự cố bằng

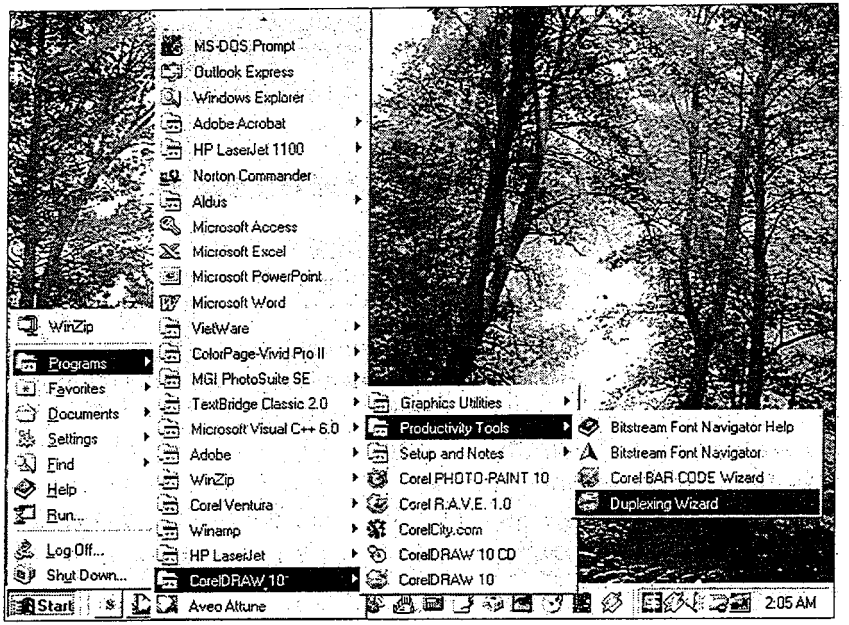
cách nhấp vào nó cho phép bạn đọc các sự cố và các giải pháp một cách riêng lẻ. Bạn có thể hướng dẫn Preflight đừng hiển thị thêm một sự cố nào khác bằng cách đặt tùy chọn Don't Check đối với tùy chọn This Issue in the Future.

Double-Sides Printing Wizard của Corel's

Bạn có thể tạo các tập sách mỏng và các tài liệu được in trên hai mặt khác trên máy in để bàn của bạn nhờ sử dụng đặc tính Double-Sides Printing Wizard của CorelDRAW 10. Để truy cập đặc tính này, hãy chọn Settings/ Duplexing Setup Wizard trên menu chính Print Preview. Bạn cũng có thể truy cập Double-Sides Printing Wizard mà không phải khởi động CorelDRAW bằng cách chọn Start/ Programs/ CorelDRAW 10 / Productivity Tools/ Duplexing Wizard. Nếu bạn không tìm thấy đặc tính này, hãy chèn CorelDRAW 10 CD#1 của bạn, và hãy thực hiện thao tác cài đặt tùy ý. Bạn nên chọn Duplexing Wizard từ danh sách các thành phần của CorelDRAW 10 .

Bạn dễ dàng thực hiện theo Wizard này. Bạn phải chạy nó chỉ một lần để xác lập bất kỳ trình điều khiển thiết bị in nào được cài đặt trong hệ thống của bạn. Khi một trình điều khiển được xác lập để sử dụng đặc tính in kép này, hộp thoại Manual Doble-Sided Printing hiển thị vào lúc máy in của Draw bắt đầu in, hỏi xem bạn có muốn in trên cả hai mặt của một trang hay không. Bạn có thể chọn sử dụng nó hoặc không vào điểm này. Nếu bạn không nhớ cách chèn lại giấy vào máy in của bạn để in mặt bên kia, có một tùy chọn để bạn in một trang hướng dẫn cách chèn lại tờ giấy vào máy in sau khi in mặt thứ nhất.

Nếu bạn không muốn hộp thoại Manual Doble-Sided Printing hiển thị khi bạn in, hãy tắt đặt tính in kép bằng cách chạy Duplexing Setup Wizard và chọn Disable khi được hỏi. Để truy cập tùy chọn Disable, bạn phải chạy Wizard bằng cách chọn Start/ Programs/ CorelDRAW 10/ Productivity Tools/ Duplexing Wizard. Tùy chọn này không có sẵn khi bạn chạy wizard từ Print Preview.



Prepare for Service Bureau Wizard

Bạn sẽ nhận thấy rằng bạn thường xuyên gửi các tài liệu của mình đến một phòng dịch vụ hay cơ sở in, hoặc tải chúng đến một hệ thống khác. CorelDRAW 10 cung cấp một wizard thu thập tất cả thông tin, các font, và các file được yêu cầu để hiển thị và in các tài liệu của bạn trong hệ thống khác một cách chính xác. Bạn nên bảo đảm rằng CorelDRAW 10 được cài đặt trong hệ thống mà nó sẽ mở các file của bạn trước khi bạn chạy Prepare for Service Bureau Wizard.

Hãng Corel có một chương trình gia nhập phòng dịch vụ, và các phòng dịch vụ được chấp thuận được bởi Corel có thể cung cấp cho bạn một profile để chuẩn bị một tài liệu với Service Bureau Wizard. Profile này có thể chứa các chỉ dẫn đặc biệt mà phòng dịch vụ của bạn có thể yêu cầu bạn tuân theo trước khi gửi file đến cho họ. Bạn nên hỏi phòng dịch vụ của bạn xem đó có phải là một Corel Approved Service Bureau (CASB) hay không.

Bạn có thể tìm thấy một phòng dịch vụ không hỗ trợ CorelDRAW, và trong trường hợp này bạn nên hỏi xem họ có thể in các bản phân tách từ Adobe Acrobat hay không. Để tạo các bản phân tách từ các file PDF, bạn cần có một plug-in Acrobat đặc biệt hay một trình ứng dụng của nhóm thứ ba. Prepare for Service Bureau Wizard của CorelDRAW 10 cung cấp một tùy chọn để tạo một file PDF mà nó có thể được sử dụng cho các mục đích xử lý trước khi in chuyên nghiệp.

Từ menu chính của CorelDRAW's, hãy chọn File/ Prepare for Service Bureau để truy cập Prepare for Service Bureau Wizard. Hộp thoại đầu tiên nhắc bạn chọn Gather All File Associated with This Document hoặc Choose a Profile Provided by Your Service Bureau. Tùy chọn đầu tiên thu thập tất cả các file, các font, và thông tin liên quan đến tài liệu đang mở. Tùy chọn thứ hai hướng dẫn Wizard sử dụng một profile CSP do phòng dịch vụ của bạn cung cấp.

Khi bạn chọn tùy chọn Gather All File và nhấp nút Next, một hộp thoại hiển thị một danh sách các font có trong tài liệu của bạn. Các font này có thể được sao chép và được sử dụng bởi phòng dịch vụ khi xuất tài liệu. Để sao chép các font, hãy chọn tùy chọn Copy Fonts. Hộp thoại kế tiếp hỏi xem bạn có muốn tạo một file PDF hay không. File PDF có thể được sử dụng bởi phòng dịch vụ làm bản in thử mềm, hoặc nó có thể được sử dụng để in các các bản phân tách, nếu phòng dịch vụ được phép phân tách từ các file PDF. Bạn nên chọn tùy chọn Generate PDF File nếu bạn muốn tạo một file PDF từ tài liệu CDR. Hãy nhấp nút Next để tiếp tục hoặc nút Back nếu bạn muốn trở lại hộp thoại trước.

Trong hộp thoại kế tiếp, bạn gõ nhập vị trí folder mà bạn muốn lưu các file đã được thu thập vào vị trí đó, hoặc bạn có thể nhấp nút Browse và trỏ đến một vị trí. Hộp thoại kế tiếp hiển thị một danh sách tất cả các tài liệu đã được tạo và được thu thập mà bạn sẽ gửi đến phòng dịch vụ. Nếu họ yêu cầu một bản sao cứng của tài liệu, bạn nên in nó từ CorelDRAW ra máy in để bàn của bạn. Lúc này tiến trình đã hoàn tất. Hãy nhấp nút Finish để kết thúc wizard và

tiến trình Prepare for Service Bureau.

Thủ thuật *Nếu bạn đang gửi file CDR của bạn đến một hệ thống mà nó sẽ được mở trong một phiên bản trước của CorelDRAW, bạn nên chọn tùy chọn Save As, và chọn phiên bản mà bạn cần từ trường Version. Trỏ đến folder mà trong đó Prepare for Service Bureau Wizard đã lưu các tài liệu mà bạn đã thu thập và viết chồng lên file CDR do wizard tạo ra, file này đã được lưu dưới dạng phiên bản hiện hành.*

Trong những trường hợp nhất định, phòng dịch vụ có thể gửi cho bạn profile Prepare for Service Bureau. Profile này là một file CSP đặc biệt có chứa các xác lập và in các kiểu do phòng dịch vụ yêu cầu để in tài liệu của bạn. Đây là một đặc tính tuyệt vời bởi vì bạn không phải xác lập các tùy chọn để in tài liệu của bạn một cách chính xác đối với phòng dịch vụ đặc biệt này.

Khi bạn chọn tùy chọn Prepare for Service Bureau, hộp thoại đầu tiên có một nút radio để chọn Choose a Profile Provided by Your Service Bureau. Nếu bạn có một profile, hãy chọn tùy chọn này và nhấp nút Next. Hộp thoại kế tiếp hiển thị một hộp chứa các profile có sẵn. Nếu bạn chưa sử dụng profile do phòng dịch vụ của bạn gửi đến, hãy nhấp nút Browse và trỏ đến folder mà bạn đã lưu nó vào folder đó. Chọn CPS và nhấp OK. Tìm profile hiển thị trong hộp danh sách profile. Nhấp nút Next để tiếp tục. Ngoài ra còn có một tùy chọn để tải xuống profile từ Internet. Khi tùy chọn này được chọn, bộ trình duyệt của bạn nối kết bạn với Corel Web site, nơi mà bạn có thể truy cập các profile CPS từ các phòng dịch vụ được chấp thuận bởi Corel.

Thủ thuật *Nếu bạn chạy hay làm việc tại một phòng dịch vụ, bạn có thể muốn liên hệ với Corel để trở thành một Corel Approved Service Bureau.*

Hộp thoại kế tiếp hiển thị thông tin đặc biệt hoặc các chỉ dẫn do phòng dịch vụ của bạn cung cấp. Hãy thực hiện theo cách chỉ dẫn

của họ và nhấp nút Next. Hộp thoại kế tiếp hiển thị một danh sách các font có trong tài liệu của bạn và một tùy chọn sao chép chúng để cung cấp các font gốc cho phòng dịch vụ trong việc xuất tài liệu. Nếu phòng dịch vụ có các font này, có thể bạn không cần tùy chọn này. Nhấp Next để tiếp tục.

Hộp thoại hiển thị chứa các trường để bạn điền vào các thông tin cá nhân của mình, thông tin này được chứa trong file thông tin về công việc in; Nó cho phép phòng dịch vụ nhận biết các tài liệu và các đặc tả công việc. Bạn nên gõ nhập thông tin yêu cầu và nhấp nút Next để tiếp tục.

Hộp thoại kế tiếp chứa một trường mà bạn sẽ gõ vị trí folder vào đó. Đây là nơi mà wizard sẽ thu thập tất cả các file được yêu cầu để phòng dịch vụ in công việc của bạn. Nếu folder đã được tạo, hãy nhấp nút Browse và trỏ đến folder được chọn. Nếu folder được chọn có chứa các file, một hộp thoại sẽ được hiển thị để cho bạn biết về nó khi bạn nhấp nút Next.

Hộp thoại kế tiếp cho phép bạn truy cập Print Preview của CorelDRAW 10, trong đó bạn có thể xem trước các xác lập in. Lưu ý rằng bất kỳ sự thay đổi nào mà bạn có thể thực hiện sẽ được áp dụng cho file PostScript được in. Hãy nhấp nút Next khi bạn sẵn sàng tiếp tục.

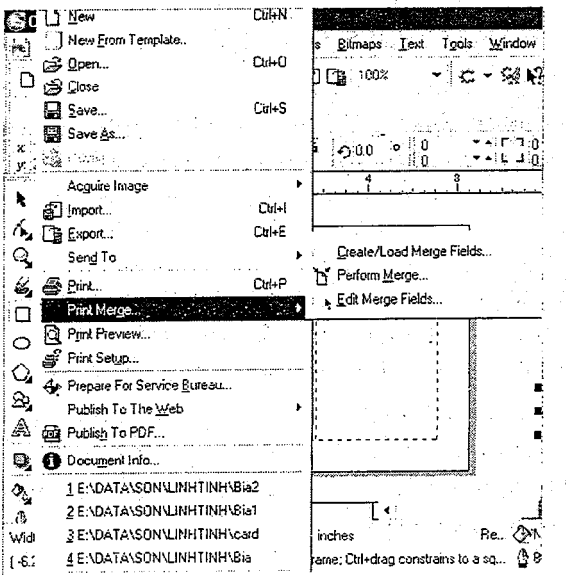
Lúc này, một hộp thoại hiển thị một danh sách tất cả các file được tạo để gửi đến phòng dịch vụ, bao gồm cả file CDR và PRN, bất kỳ file nào trong số các file này có thể được sử dụng bởi phòng dịch vụ để tạo tài liệu của bạn. Nếu bất kỳ file yêu cầu nào không thể được thu thập bởi wizard, nó sẽ hiển thị các tên file có sự cố. Nếu phòng dịch vụ yêu cầu một bản sao cứng của tài liệu in, bạn nên in nó từ Draw ra máy in để bàn của bạn. Nhấp nút Finish để kế thúc tiến trình Prepare for Service Bureau Wizard.

Khi bạn hoàn tất tiến trình này, bạn nên sao chép folder có chứa các file được yêu cầu mà Prepare for Service Bureau Wizard đã thu thập và đặt nó lên một đĩa có thể tháo rời. Bạn cũng nên in ra một bản sao cứng của tài liệu.

Print Merge

Đặc tính Print Merge mới trong CorelDRAW 10 có nhiều ưu điểm hơn bất kỳ phiên bản nào trước đây. Nó cho phép chọn thông tin từ các cơ sở dữ liệu vào các tài liệu CorelDRAW vào lúc in. bạn có thể tạo các trường chọn trong CorelDRAW, chúng được thay thế bởi thông tin được chứa trong cơ sở dự liệu được chọn khi bạn in chúng. Thông tin được chọn sẽ chọn các đặc tính của các trường chọn, chẳng hạn như màu, font, và v.v...Đặc tính này cho phép bạn cá nhân hóa các tài liệu được in, và các mục đích sử dụng của nó là vô tận. Bạn có thể sử dụng các cơ sở dữ liệu hiện có hoặc tạo cơ sở dữ liệu của riêng bạn. Nó cũng cho phép sử dụng ODBC Data Source để nối kết các cơ sở dữ liệu với đặc tính Print Merge của CorelDRAW 10. ODBC là một giao diện lập trình cho phép các trình ứng dụng truy cập dữ liệu trong các hệ quản lý cơ sở dữ liệu vốn sử dụng Structured Query Languahe (SQL) làm tiêu chuẩn cho dữ liệu.

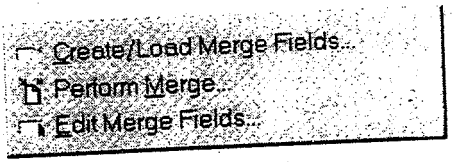
Bạn có thể truy cập đặc tính Print Merge của CorelDRAW 10 bằng cách chọn File/ Print Merge trong menu chính. Thao tác này sẽ kích khởi một flyout chứa ba tùy chọn sau đây:

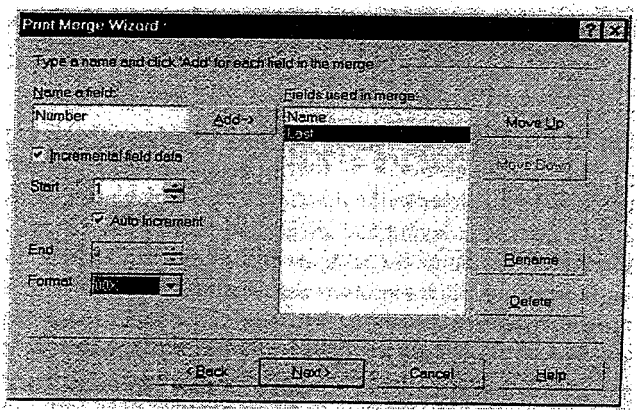


Tùy chọn Create/ Load Merge Fields kích khởi Print Merge Wizard, và một hộp thoại hiển thị, trong hộp thoại này bạn có thể chọn tạo một cơ sở dữ liệu từ đầu hay chọn một cơ sở dữ liệu đã được tạo sẵn. Nhấp radio phù hợp với sự chọn lựa của bạn.

Khi bạn chọn tùy chọn Create from Scratch, hộp thoại kế tiếp cho phép bạn tạo các trường mà các trường này sẽ tạo cơ sở dữ liệu tùy ý của bạn (xem hình 25-20). Gõ nhập một tên duy nhất cho mỗi trường vào hộp text Name a Field, và nhấp nút Add. Mỗi trường vừa mới được tạo sẽ hiển thị trong hộp danh sách Fields Used in Merge. Bạn có thể di chuyển bất kỳ trường nào từ vị trí của nó trong danh sách bằng cách bật sáng tên Move Up hoặc Move Down. Nhấp nút rename để đặt lại tên cho một trường sau khi chọn nó, hoặc bạn có thể xóa nó bằng cách nhấp nút Delete. Hộp thoại này chứa tùy chọn Incremental Field Data, bạn nên chọn tùy chọn này nếu bạn muốn lấp đầy các số vào trường được chọn một cách tự động. Tùy chọn này tiết kiệm thời gian nếu bạn đang gõ nhập các số trình tự trong một cơ sở dữ liệu. Khi tùy chọn này đang hoạt động, các trường mới hiển thị, cho phép bạn điều khiển những số nào sẽ lấp đầy dữ liệu của bạn, và chúng sẽ được định dạng như thế nào.

Trong trường Start, hãy gõ nhập hoặc chọn bằng cách nhấp các nút mũi tên lên xuống, số đầu tiên được đặt vào theo trình tự sẽ lấp đầy trường được chọn trong cơ sở dữ liệu. Các số sẽ được tăng tự động nếu bạn chọn tùy chọn Auto Increment. Nếu bạn biết số sau cùng trong trình tự, hãy gõ nhập hoặc chọn nó trong trường End. Trong danh sách xổ xuống Format, hãy chọn một dạng đã được xác lập sẵn cho trình tự số của bạn bằng cách nhấp vào nút mũi tên và chọn từ danh sách đã được xác lập sẵn. Khi bạn hoàn tất việc xem lại và xác lập các trường và các tùy chọn của bạn, hãy nhấp nút Next.





Hình 25-20 Trong hộp thoại này, bạn có thể tạo các trường cơ sở dữ liệu để trộn trong khi in.

Trong hộp thoại kế tiếp, bạn sẽ nhìn thấy một table với các tiêu đề chứa tên của các trường mà bạn đã tạo trong hộp thoại trước. Cột đầu tiên chứa số record, record này được gán tự động bởi Print Merge Wizard. Cột thứ hai chứa các trường dấu kiểm. Nếu một record được đánh dấu kiểm, nó sẽ được sử dụng vào lúc in; nếu không, nó sẽ được loại bỏ. Bạn sẽ gõ nhập thông tin tương ứng với mỗi record và trường. Nhấp nút New để bổ sung một record mới. Bạn có thể xóa record bằng cách chọn nó và nhấp vào nút Delete.

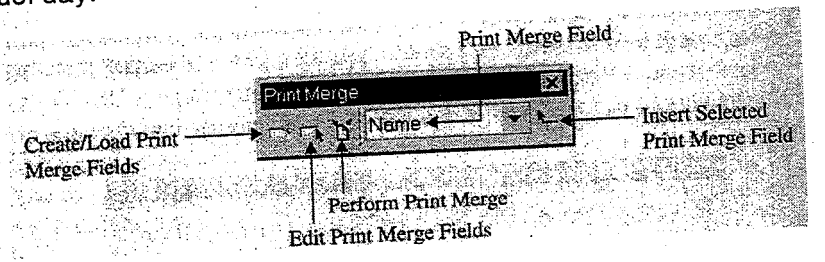
Bạn có thể chuyển đổi cấu trúc trình bày table từ nhiều record sang một chỉ gồm một record đơn bằng cách nhấp vào nút tương ứng. bạn có thể di chuyển con trỏ table từ record này sang record kia bằng cách sử dụng các nút navigator. Bạn có thể di chuyển con trỏ đến một record nhất định bằng cách nhấp vào nút Find Record. Thao tác này sẽ kích hoạt hộp thoại File, trong hộp thoại này bạn có thể gõ nhập hoặc chọn số record mà bạn muốn, con trỏ table sẽ di chuyển đến record một cách tự động sau khi bạn nhấp OK trong hộp thoại File.

Hộp thoại kế tiếp có một tùy chọn để lưu cơ sở dữ liệu mà bạn đã tạo. Khi được lưu, bạn có thể sử dụng lại nó trong các trường hợp

khác nhau, hoặc bạn bạn có thể nhập thông tin vào một cơ sở dữ liệu khác. Bạn có thể lưu nó ở ba dạng file:text (TXT), comma separated (CSV), hoặc rich text format (RTF).

Chèn các trường chọn vào tài liệu

Khi đã thực hiện xong các bước wizard, một Print Merge Property Bar hiển thị trong CorelDRAW 10. Nó chứa các công cụ để chèn các trường chọn mà bạn đã tạo vào tài liệu, như minh họa dưới đây:



Bạn có thể chèn một trường bằng cách chọn nó từ danh sách xổ xuống Print Merge Field và nhấp vào nút Insert Selected Print Merge Field để kích hoạt Insert Tool. Di chuyển con trỏ chuột đến vị trí mà bạn muốn chèn trường vào khung trình bày trang tài liệu của bạn và nhấp chuột. Bạn có thể chọn một trường khác và chèn nó vào tài liệu mà không cần hủy kích hoạt Insert Tool. Để hủy kích hoạt Insert Tool, hãy nhấp một lần nữa vào nút Insert Selected Print Merge Field.

Các trường chọn in là Artistic Text, và bạn có thể thay đổi các đặc tính của chúng theo cách mà bạn thay đổi đặc tính của Artistic Text thông thường. Tên trường sẽ được thay đổi bởi thông tin chứa trong record dành cho trường này vào lúc in, nhưng nó sẽ bảo quản các đặc tính của trường. Bạn nên tính record có nhiều ký tự hơn sẽ cần bao nhiêu khoảng trống để in một cách chính xác trong một trường.

Nhấp nút Perform để bắt đầu in. Bạn cũng có thể truy cập đặc tính này bằng cách chọn File/ Print Merge / Preform Merge.

Chỉnh sửa các trường chọn in và các record

Bạn có thể chỉnh sửa các trường chọn in và các record vào bất kỳ lúc nào bằng cách nhấp nút Edit Print Merge Field hoặc bằng cách chọn File/ Print Merge/ Edit Merge Field. Thao tác này được kích khởi Print Merge Wizard, trong đó bạn có thể chỉnh sửa các trường và các record hiện có.

Sử dụng các cơ sở dữ liệu hiện có

Khi bạn chọn Existing Database trong Print Merge Wizard và bạn nhấp nút Next, hộp thoại hiển thị cho phép bạn chọn từ Data File, Address Book, hoặc ODBC Data Source.

Tùy chọn Data File cho phép bạn truy cập một file dữ liệu hiện có chứa thông tin mà bạn sắp chọn. Bạn có thể chọn các file TXT, CSV, hoặc RTF đã được lưu trong đĩa cứng của bạn, trong mạng, hay trong phương tiện có thể tháo rời. Nhấp nút Open và trỏ đến file mà bạn muốn. Nếu bạn tạo dữ liệu chọn in ngay từ đầu và bạn đã lưu nó, bạn có thể sử dụng lại dữ liệu này trong các tài liệu CDR khác bằng cách sử dụng tùy chọn này.

Tùy chọn Address Book cho phép bạn chọn dữ liệu lưu trữ trong các sổ địa chỉ với tài liệu CDR của bạn. Danh sách xổ xuống này chứa tên của các sổ địa chỉ trong hệ thống của bạn. Hãy chọn sổ địa chỉ có chứa dữ liệu mà bạn muốn chọn.

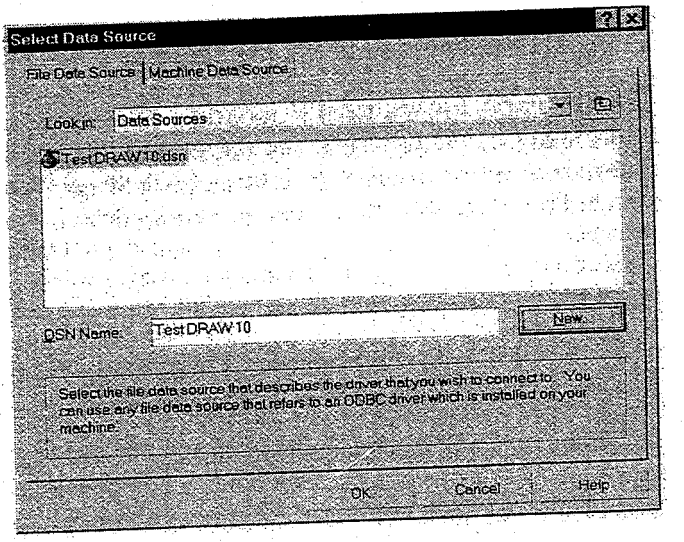
Tùy chọn ODBC Data Source cho phép bạn chọn từ các nguồn dữ liệu hiện có hoặc tạo một nguồn dữ liệu mới. Nút Select ODBC Data Source kích khởi hộp thoại Select Data Source, như minh họa ở hình 25-21.

Xử lý sự cố khi in tài liệu

Việc xử lý sự cố xảy ra đối với các tài liệu được in tốn thời gian. Các công nghệ mới đang được tạo hầu như mỗi ngày bởi công nghệ phần mềm và phần cứng gây ra nhiều sự cố do tính không tương thích. CorelDRAW 10 là một trình ứng dụng cao cấp sử dụng công nghệ phần mềm cao cấp, và nó tạo ra dữ liệu in phức tạp mà một số

thiết bị in không thể xử lý một cách chính xác, nhất là khi bạn tạo các tài liệu phức tạp.

Để tránh các sự cố, bạn nên đơn giản hóa tài liệu của mình càng nhiều càng tốt trước khi in. Nên sử dụng đặc tính Preflight của CorelDRAW 10, bởi vì nó cho bạn biết sự cố liên quan đến vấn đề in ấn có thể tồn tại trong tài liệu của bạn.



Hình 25-21 Chọn một nguồn dữ liệu mà bạn muốn nối kết với.

Khi bạn gặp một sự cố liên quan đến vấn đề in ấn, hãy tự trả lời câu hỏi sau đây: Nguyên nhân nào gây ra sự cố - thiết bị in, hệ điều hành hay CorelDRAW 10? Bạn có thể tìm thấy câu trả lời bằng cách cô lập sự cố.

Cô lập một sự cố in ấn

Trình điều khiển thiết bị in của bạn sử dụng Windows spooler để chứa thông tin được in trước khi nó được gửi đến thiết bị in. Windows spooler sử dụng khoảng trống tự do trong đĩa cứng để chứa thông tin được in. Nếu không có đủ khoảng trống, bạn sẽ gặp một

sự cố in ấn. Tốt nhất là nên giữ 300MB khoảng trống tự do trong đĩa cứng sau khi tài liệu của bạn được mở. Để xác nhận thông tin này, hãy nhấp đúp vào My Computer trong màn hình nền Windows. Sau đó nhấp phải vào biểu tượng đĩa cứng và chọn Property. Một cửa sổ hiển thị thông tin về đĩa cứng của bạn, bao gồm cả bao nhiêu lượng khoảng trống tự do có sẵn. Nếu bạn không có đủ khoảng trống tự do, hãy đóng tất cả các trình ứng dụng đang mở, bao gồm cả CorelDRAW 10, và sau đó truy cập Windows Explorer bằng cách nhấp phải vào nút Start và chọn Explorer hoặc nhấn logo Windows cộng với phím E.

Bây giờ hãy mở folder Windows/ Temp và xóa tất cả các file ở đó. Windows viết các file tạm thời vào folder này. Một số file được để lại từ các hoạt động trước. Đừng ngại khi xóa các file và các folder trong folder Windows/ Temp khi tất cả các trình ứng dụng đã được đóng. Bạn có thể gặp một file mà Windows không cho phép bạn xóa; trong trường hợp này, hãy bỏ qua file này và tiếp tục xóa các file còn lại.

Nếu bạn không có đủ khoảng trống tự do trong đĩa cứng mà Windows được cài đặt và bạn có một đĩa cứng khác, bạn nên trỏ vào đĩa cứng phụ này như là đĩa hoán đổi chính trong tùy chọn primary của CorelDRAW 10. Bằng cách này, CorelDRAW 10 sẽ viết các file tạm thời vào đĩa cứng nơi mà Windows không được cài đặt, và Windows có thể sử dụng khoảng trống tự do trong đĩa cứng mà nó định vị để chứa printing spooler.

Vào lúc này, giả sử bạn nhận thấy rằng bạn có đủ khoảng trống tự do trong đĩa cứng, nhưng tài liệu CorelDRAW 10 của bạn vẫn không in. Hãy thử in từ một trình ứng dụng khác để xem có sự cố nào trong thiết bị in của bạn hay không. Nếu có một sự cố in từ một trình ứng dụng khác, hãy hủy cài đặt trình điều khiển thiết bị in của bạn và cài đặt lại nó. Cũng kiểm tra nối kết với thiết bị in. Bạn nên luôn cập nhật trình điều khiển thiết bị in của bạn với phiên bản mới nhất. Một phiên bản cập nhật có thể được tìm thấy tại Web site của nhà sản xuất máy in.

Nếu thiết bị máy in của bạn là một máy in PostScript, bạn nên

cài đặt Adobe PS Utility và tải xuống từ Web site của Adobe (www.adobe.com), hoặc từ Web site của nhà sản xuất máy in, file PPD (PostScript Printer Description) tương ứng với thiết bị máy in của bạn. Khi bạn sử dụng PPD bằng cách cài đặt và chọn nó trong nhãn General của hộp thoại Print Option, máy in của CorelDRAW 10 sử dụng tất cả các tính năng có sẵn trong thiết bị máy in của bạn, điều này giúp cho các tài liệu phức tạp được in một cách chính xác.

Bây giờ bạn đã chắc chắn rằng thiết bị in của bạn in tốt từ một trình ứng dụng khác, và bạn có đủ khoảng trống tự do trong đĩa cứng. Sự cố in có thể là do CorelDRAW 10 và/ hoặc các xác lập mà bạn đã chọn trong thiết bị in và/ hoặc các tùy chọn in. Hãy thử in một tài liệu CorelDRAW 10 khác với cùng các xác lập in, để bảo đảm rằng sự cố này liên quan đến tài liệu đang được in. Nếu một tài liệu khác in tốt, bạn đã cô lập được sự cố - nó liên quan đến tài liệu hiện hành, và bước kế tiếp sẽ là làm đơn giản tài liệu in của bạn.

Đơn giản hóa một tài liệu để in

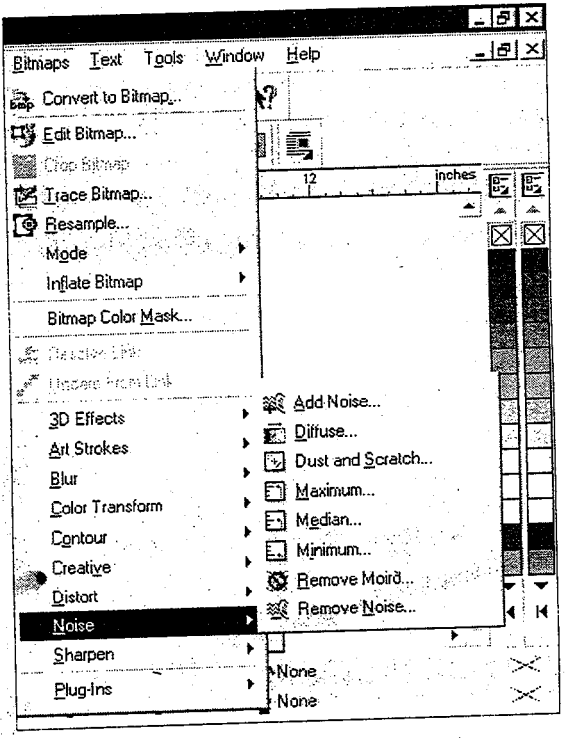
CorelDRAW 10 cung cấp nhiều công cụ tinh vi để tạo các thuật toán phức tạp và các tài liệu in phức tạp. Bạn nên đơn giản hóa các tài liệu này để giúp cho tiến trình in được dễ dàng. Trước khi bạn bắt đầu tiến trình này, hãy lưu tài liệu CDR của bạn với một tên khác để giữ một phiên bản mà bạn có thể chỉnh sửa sau này nếu cần.

Sau đây là các công cụ và các hiệu ứng của các công cụ này, và cách đơn giản hóa chúng:

- CorelTRACE tạo các đối tượng phức tạp, và đôi khi thiết bị in của bạn từ chối in chúng. Shape Tool (CTRL+F10) của CorelDRAW 10 cho phép bạn truy cập các nút đối tượng. Trong Property Bar của nó, bạn sẽ tìm thấy nút Select All Nodes, nút này cho phép bạn chọn tất cả các nút trong đối tượng cùng một lần. Ngoài nút này, bạn sẽ tím thấy trường số và bộ trượt Curve Smoothness. Bạn có thể giảm số lượng nút trong đối tượng của bạn bằng cách gõ nhập một số hoặc bằng cách di chuyển bộ trượt. Thao tác này có thể không

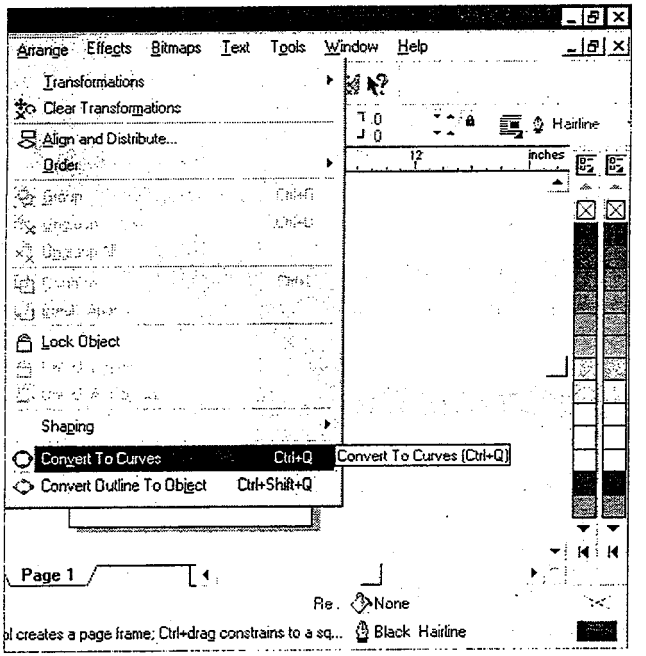
giảm đủ số lượng nút, và nó có thể làm biến dạng đối tượng. Nếu bạn không hài lòng với độ nhẵn, bạn nên chuyển đổi đối tượng sang một bitmap bằng cách chọn Bitmap/ Convert to Bitmap từ menu chính của CorelDRAW 10.

- Interactive Transparency Tool của CorelDRAW 10 tạo hiệu ứng trong suốt trong đối tượng được chọn, điều này có thể gây ra các sự cố in ấn. các đối tượng có áp dụng các hiệu ứng trong suốt sẽ được chuyển đổi sang các bitmap. Lưu ý rằng bạn đang chọn đối tượng bên dưới cùng với các thấu kính trong suốt và chuyển đổi cả hai sang một bitmap cùng lúc.
- Đặc tính Drop Shadow của CorelDRAW 10 có thể là một tác nhân khác gây ra các sự cố trong các máy in nhất định. Bạn nên tách riêng bóng tô ra khỏi đối tượng bằng cách chọn bóng và nhấp Arrange/ Break Drop Shadow Group Apart. Bạn có thể áp dụng hiệu ứng Gaussian Blur cho bóng để làm nhẵn các đường viền của nó bằng cách chọn bóng Bitmap/ Blur/ Gaussian Blur hoặc nhấp nút Edit Bitmap và áp dụng một Object/ Gaussian Effect (CTRL+SHIFT+F) trong Corel PhotoPaint. Nếu một bitmap ở dưới bóng, bạn nên chọn cả hai và chuyển đổi cả hai sang một bitmap. Nó sẽ đơn giản hóa tiến trình in và giảm bớt thời gian in.
- Các kiểu tô phức tạp cũng có thể là nguyên nhân gây ra sự cố. Nếu bạn gặp các sự cố trong khi in các kiểu tô phức tạp, bạn nên chuyển đổi các đối tượng này sang các bitmap. Bạn có thể gặp các sự cố dải sọc khi in các đối tượng được tô kiểu gradient sang các máy in Laser. Các máy in Laser thường không thể tái tạo 256 mức độ xám, và chúng có thể tạo dải sọc trong khi in các kiểu tô gradient. Bạn có thể cải tiến tiến trình in bằng cách chuyển đổi chúng sang các bitmap và áp dụng 2-4 pixel hiệu ứng noise, phụ thuộc vào độ phân giải bitmap. Để thực hiện được điều này, hãy chọn đối tượng và chuyển đổi nó sang một bitmap; sau đó nhấp Bitmaps/ Noise/ Add Noise và áp dụng hiệu ứng noise phù hợp.



- Các font có thể gây ra sự cố trong tài liệu in của bạn. Bạn nên bảo đảm rằng font đang bị nghi vấn được cài đặt và hoạt động chính xác. Một số trình ứng dụng, chẳng hạn như Adobe Type Manager Deluxe và Bitstream Font Navigator, cho phép bạn kích hoạt các font một cách tự động, và khi không đạt được điều này, font hiển thị trong Font List của CorelDRAW 10 với một dấu xa ở phía bên trên của nó. Trong trường hợp này, bạn nên đăng ký font này với người quản lý font để kích hoạt nó bằng tay.
- Các font True Type có thể gây ra các sự cố trong khi in ra các thiết bị PostScript. Trong trường hợp này, bạn nên chọn tùy chọn Convert True Type to Type 1 trong nhãn PostScript của hộp thoại Print Option. Nếu thao tác này không giải

quyết được sự cố, bạn có thể cài đặt một phiên bản hay một kiểu font gây sự cố nếu có thể, hoặc bạn nên chuyển đổi text sang dạng đường cong, bằng cách chọn text và nhấp Arrange/ Convert to Curve (CTRL+Q). Đôi khi sự cố font có thể xảy ra do file font bị hỏng; trong trường hợp này, bạn nên hủy cài đặt hoàn toàn font này và cài đặt lại nó.



- Tránh sử dụng nhiều nhóm font trong tài liệu của bạn. Quy tắc thiết kế là bạn không nên sử dụng nhiều hơn hai nhóm font trong cùng một bảng thiết kế - một số trường hợp ngoại lệ sử dụng ba nhóm font. Nếu bạn áp dụng quy tắc này, bạn không chỉ cải tiến các bản thiết kế của bạn, mà còn tránh được các sự cố in ấn liên quan đến các font.
- Độ phân giải ảnh thường không hoàn toàn đi đôi với chất lượng in. Bạn có thể nghĩ rằng ảnh có độ phân giải càng cao thì chất lượng in càng tốt và không nhất thiết phải sử dụng

các ảnh lớn, vì các ảnh này gây phức tạp cho tiến trình in. Các ảnh có độ phân giải 200 dpi - 300 dpi là đủ tốt để in trên các máy in phun mực để bàn. Các ảnh được in ra một máy in nên có độ phân giải gấp 1,5 - 2 lần trên mẫu in (lpi) mà thợ in sẽ sử dụng để in tài liệu của bạn. Chẳng hạn, một ảnh sẽ được in trong một tờ báo với 85 lpi cần một độ phân giải chỉ 170 dpi. Bạn nên hỏi xem thợ in sẽ sử dụng bao nhiêu dòng trên mỗi inch để in tài liệu của bạn.

Giải mã các lỗi PostScript

Các máy in PostScript có thể báo cho bạn biết về các sự cố in ấn. Hãy chọn tùy chọn Print PostScript Error Information dành cho trình điều khiển thiết bị in PostScript. Khi có một lỗi liên quanxảy ra, máy in PostScript sẽ in một tài liệu cùng với thông báo lỗi. Thông báo này dựa vào các mã mà bạn sẽ cần một sách hướng dẫn sử dụng máy in hay thông tin từ nhà sản xuất máy in để giải thích nó.

Sau đây là các lỗi thường xảy ra trong khi in, các lỗi này có thể giúp bạn nhận biết và giải quyết các sự cố:

- **Limitcheck. Offending Command=Nametype: EOCLIP** Thông báo này được in khi máy in không thể hoàn chỉnh việc mô phỏng một đối tượng do tính phức tạp của kiểu tô. Bạn nên thay đổi kiểu tô của đối tượng hoặc chuyển đổi đối tượng sang một bitmap. Nếu bạn đang in một bản phân tách màu, bạn có thể thử in các bản phân tách một cách riêng lẻ.
- **Limitchek. Offending Command=Nametype: EOFILL** Thông báo này liên quan đến các kiểu tô đối tượng và tính phức tạp của đường dẫn đối tượng. Bạn nên giảm các nút đối tượng, chuyển đổi đối tượng sang một bitmap hoặc giảm giá trị Maximum Point per Curves trong nhãn PostScript của hộp thoại Print Option.
- **Limitchek. Offending Command=Nametype: LINETO hoặc CURVETO** Thông báo này được kích khởi khi có quá nhiều nút tồn tại trong đường cong. Trong trường hợp này,

hãy chọn đối tượng phức tạp và giảm số lượng nút trong các đối tượng bằng cách sử dụng đặc tính Curve Smoothness trên Shape Tool Propert Bar hoặc chuyển đổi đối tượng trong một bitmap.

- **Stack Overflow** Đây là một biểu hiện của các file PostScript tóm tắt được nhóm, các đối tượng quá phức tạp, hoặc các mẫu tô vượt quá các giới hạn ngăn xếp của máy in. hãy thử thay đổi kiểu tô đối tượng hoặc chuyển đổi đối tượng sang một bitmap. Nếu bạn đang in một bản phân tách màu, hãy thử in các bản phân tách một cách riêng lẻ.
- **Invalid Fonr** Thông báo này được in khi có một font bị hỏng. Hãy thử thay đổi nhóm font, hủy cài đặt và cài đặt lại font bị hỏng, hoặc chuyển đổi text sang một đường cong.

Chương 26

CÁC BỘ LỌC IMPORT VÀ EXPORT

Khi bạn đã quen với việc sử dụng CorelDRAW - và bạn có thể đã biết nếu bạn là người sử dụng CorelDRAW thành thạo - đôi khi bạn muốn sử dụng CorelDRAW cùng với các chương trình khác, chẳng hạn các bộ chỉnh sửa bitmap, các bộ xử lý từ, và các bộ chỉnh sửa bảng trình bày. Cũng vậy, bạn có thể trải qua những tình huống mà tại đó định dạng file mặc định của CorelDRAW không phải là file đúng dành cho phương tiện truyền thông mà bạn chuẩn bị xuất bản tác phẩm của mình, chẳng hạn khi bạn tạo các ảnh cho Internet hay cho video.

Đây là nơi mà các bộ lọc Import và Export của CorelDRAW đóng vai trò chủ yếu của chúng. Có lẽ bạn có một file CorelDRAW mà bạn muốn chỉnh sửa trong một bộ chỉnh sửa bitmap nâng cao, chẳng hạn Corel PHOTO-PAINT 10 (vốn đi cùng với CorelDRAW 10) hoặc trình ứng dụng khác. Trong những tình huống như thế, bạn sẽ nhận thấy CorelDRAW 10 chứa một trong những tập hợp bộ lọc Import và Export hoàn hảo và mạnh nhất có sẵn trong bất kỳ gói thiết kế đồ họa nào để chuẩn bị cho các file bản vẽ ở nhiều hình thức khác.

Các bộ lọc hoạt động như thế nào?

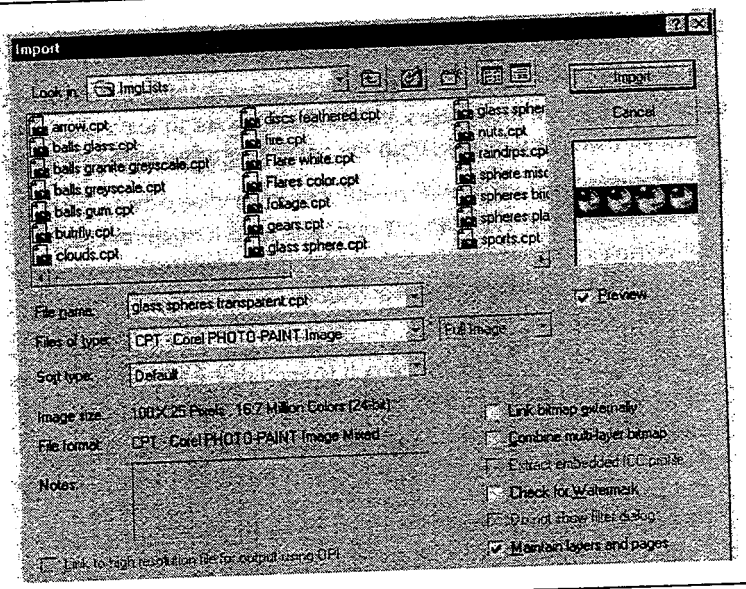
Hãy nghĩ các bộ lọc là các bộ diễn dịch dành cho các file được tạo trong các trình ứng dụng khác. Các bộ lọc Import (Import filters) lấy dữ liệu từ các trình ứng dụng khác và diễn dịch dữ liệu đó thành thông tin mà có thể được xem và được chỉnh sửa từ trong CorelDRAW. Phụ thuộc vào kiểu file mà bạn nhập, bạn thường được cung cấp các tùy chọn bổ sung để tinh chỉnh bộ lọc nhập, để bạn đưa vào CorelDRAW một cách chính xác những gì bạn cần để tiếp tục công việc một cách hữu hiệu nhất.

Các bộ lọc Export (Export filters) lấy dữ liệu từ tài liệu CorelDRAW và chuyển nó thành dữ liệu mà "nói ngôn ngữ" của chương trình khác hay loại phương tiện xuất bản. Như với các bộ lọc Import, các bộ lọc Export thường chứa các hộp thoại mà cho phép bạn xuất dữ liệu chính xác mà bạn cần cho trình ứng dụng đích hoặc phương tiện xuất bản.

Thủ thuật *Khi bạn xuất một file, định dạng file mới không thể hỗ trợ tất cả các đặc tính mà định dạng file gốc của CorelDRAW (CDR) hỗ trợ. Vì lý do này, thậm chí khi xuất tác phẩm, bạn nên lưu một bản sao tác phẩm của mình trong định dạng file gốc của CorelDRAW.*

Cách nhập một file

Việc nhập một file được hoàn thành bằng cách nhấp menu File rồi nhấp Import hoặc bằng cách nhấn CTRL+I. Thao tác này sẽ mở hộp thoại Import chính. Bạn có thể gõ nhập ổ đĩa, tên đường dẫn, và tên file của file mà bạn muốn nhập, hoặc nếu bạn đã ở trong ổ đĩa và đường dẫn đúng, đơn giản hãy gõ nhập tên file. Bạn cũng có thể tìm kiếm file bằng cách nhấp vào hộp danh sách xổ xuống File Type và chọn phần mở rộng file mà kiểu file của bạn sử dụng (chẳng hạn PSD dành cho Adobe Photoshop hoặc CPT dành cho Corel PHOTO-PAINT). Nhiều tùy chọn được cung cấp trong hộp thoại File Import (xem hình 26.1).



Hình 26.1 Hộp thoại File Import,

- Tùy chọn Link Bitmap Externally được sử dụng để liên kết với file nhập của bạn (thay vì chứa bitmap là một phần của file được nhập của bạn). Khi bạn lưu một file CDR với một bitmap được liên kết, kích cỡ file nhỏ hơn bởi vì bitmap được lưu một cách riêng biệt. Sau khi bạn chọn file CorelDRAW của mình, bạn vẫn có thể truy cập các bitmap được liên kết của bạn một cách riêng biệt, và chúng vẫn có thể được chỉnh sửa trong Corel PHOTO-PAINT, Adobe Photoshop và các chương trình chỉnh sửa bitmap khác.
- Tùy chọn Combine Multilayer Bitmap được sử dụng để mở các bitmap đa lớp như một lớp đơn được làm phẳng (được nối) trong CorelDRAW.
- Khi các file được nhập chứa các profile International Color Consortium (ICC) được nhúng, bạn có thể sử dụng tùy chọn Extract ICC Profile để trích profile ICC và lưu nó vào một ổ đĩa.

- Tùy chọn Check For Watermark được sử dụng để kiểm tra một file xem liệu ảnh có chứa mã DigiMarc watermark. DigiMarc được sử dụng để "đánh dấu" các ảnh theo kỹ thuật số, để chúng có thể được nhận dạng khi thuộc về người đã tạo chúng. (Ghi chú: DigiMarc không tạo hiệu quả 100%, đặc biệt trong các định dạng được nén chặt như GIF và JPG).
- Tùy chọn Do Not Show Filter Dialog được sử dụng để nhập hạng mục sử dụng các cài đặt mặc định. Trong hầu hết các trường hợp, bạn có thể muốn để tùy chọn này không được kiểm, trừ phi bạn đảm bảo các cài đặt mặc định là các cài đặt mà bạn thích hơn.
- Tùy chọn Maintain Layers And Pages được sử dụng để giữ lớp gốc và/hoặc cấu trúc trang của file khi nhập một tài liệu được lưu bằng cách sử dụng các lớp và/hoặc các trang (chẳng hạn các file Adobe Acrobat).
- Ở cuối hộp thoại, bạn sẽ nhìn thấy tùy chọn Link To High Resolution File For Output Using OPI; tùy chọn này có sẵn khi làm việc với các bitmap TIFF và các bitmap SCITEX CT. Tùy chọn này thay thế các ảnh có độ phân giải cao với các placeholder có độ phân giải thấp khi file của bạn được nhìn thấy trên màn hình. Các ảnh có độ phân giải cao được giữ và được sử dụng khi in tài liệu (một khái niệm được xem là FPO hoặc For Printing Only). Bởi vì các ảnh TIFF và CT (đặc biệt là CT) thỉnh thoảng có thể cực kỳ lớn, tùy chọn này cho phép bạn làm việc với các yếu tố quanh tài liệu (chẳng hạn text) mà không phải cống hiến các nguồn máy tính cho ảnh TIFF hoặc CT.
- Ở bên phải hộp thoại, bạn có thể thấy một tùy chọn để xem trước ảnh trước khi mở nó. Chú ý, khi xem trước các ảnh lớn mà không lưu các thumbnail xem trước, có thể mất một ít thời gian để tạo chế độ xem trước.
- Cũng ở bên phải hộp thoại là tùy chọn để nhập một ảnh đầy, được cắt tỉa, hoặc được lấy lại mẫu. Nếu bạn chuẩn bị cắt tỉa

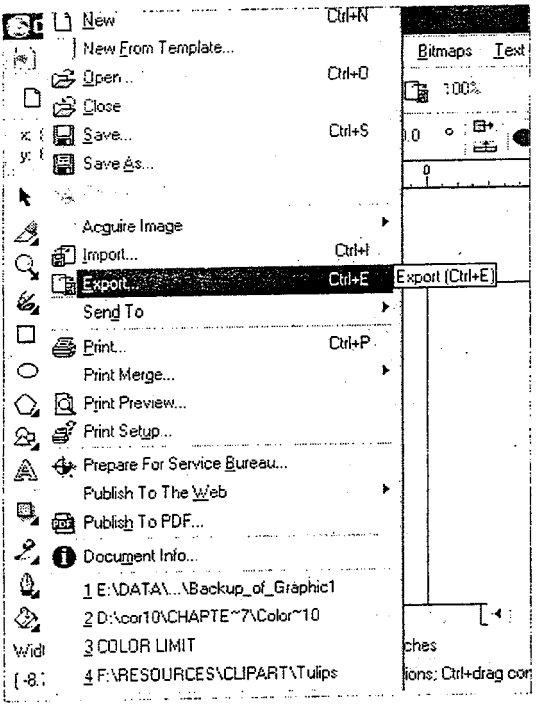
hay lấy lại mẫu một ảnh ngay khi nhập nó, việc sử dùng tùy chọn này cho phép truy cập ngay đến một hộp thoại cắt tỉa hay lấy lại mẫu. Việc cắt tỉa hay lấy lại mẫu một ảnh là một phần của quá trình nhập thì nhanh hơn việc nhập ảnh, và sau đó thực hiện việc cắt tỉa hay lấy lại mẫu.

Thủ thuật *Bạn có thể nhập nhiều file nếu chúng được lưu trong cùng folder. Nhấp một trong những file mà bạn muốn mở, và nhấn giữ phím CTRL trong khi nhấp các file bổ sung. Bạn có thể mở các nội dung của toàn bộ một folder bằng cách nhấp file đầu tiên, và nhấn giữ phím SHIFT trong khi nhấp file cuối trong folder.*

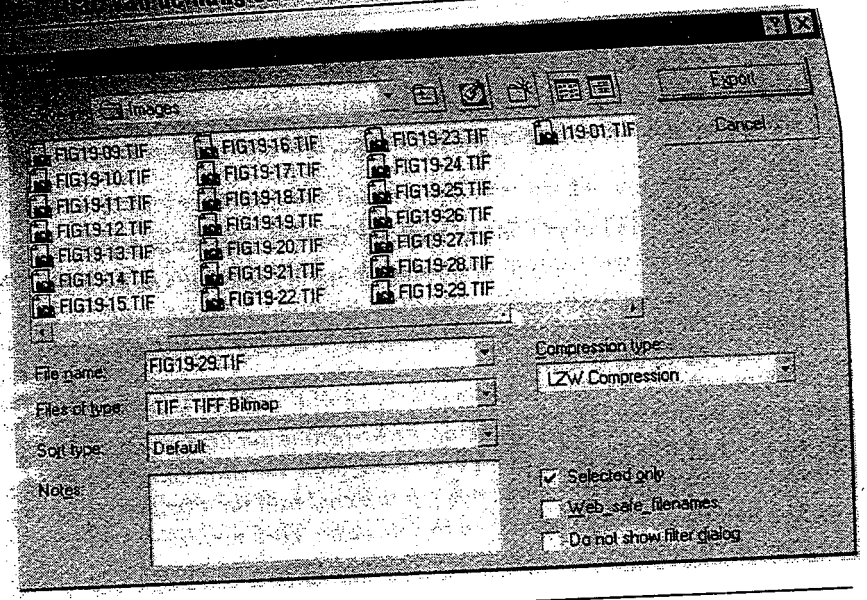
Ghi chú *Tùy chọn OPI tạo flag một ảnh làm một ảnh OPI có độ phân giải thấp. Ảnh có độ phân giải cao không có trong máy tính của bạn. Khi bạn in file, các lời bình chú OPI được đưa vào dòng PostScript. Sự hoán đổi độ phân giải cao/thấp xảy ra ở server OPI.*

Để xuất một file

Việc xuất một file cũng được hoàn thành qua menu File bằng cách nhấp File rồi nhấp Export, hoặc bằng cách nhấn CTRL+E. Thao tác này sẽ mở hộp thoại file export chính. Hướng folder được điều khiển theo cùng cách như nó được điều khiển trong hộp thoại file import. Hộp danh sách nén xổ xuống sẽ có sẵn nếu kiểu file mà bạn đang xuất hỗ trợ hai hoặc nhiều loại nén hơn, vì vậy bạn có thể chọn loại nén mà bạn muốn sử dụng. Các tùy chọn sau có sẵn (xem hình 26.2).



- Tùy chọn Selected Only được sử dụng để chỉ xuất đối tượng được chọn hiện hành của bạn (thay vì toàn bộ canvas).
- Nếu bạn đang lưu một file mà nó sẽ được hiển thị trên một Web site, thì bạn có thể muốn kiểm tra tùy chọn Web-Safe-Filenames. Tùy chọn này tự động tô bất kỳ khoảng trống nào trong tên file với ký tự gạch dưới (-). Tùy chọn này được xem như là Web Safe bởi vì hầu hết các server Web không hỗ trợ khoảng trống trong tên file.
- Tùy chọn Do Not Show Filter Dialog xuất file của bạn bằng cách sử dụng các tùy chọn mặc định, thay vì yêu cầu bạn chọn các tùy chọn. Tùy chọn này chỉ có sẵn khi xuất sang các loại file mà hỗ trợ nhiều tùy chọn xuất.



Hình 26.2 Hộp thoại File Export.

Thủ thuật *Việc chọn một đối tượng và chọn Selected Only sẽ tạo kết quả trong một kích cỡ file xuất nhanh hơn và được xuất nhỏ hơn.*

Tìm hiểu Color Bits và Color Count

Những gì có thể được nhập và được xuất bằng cách sử dụng CorelDRAW được xác định bởi chiều sâu Color Bit của định dạng file đang được sử dụng. Color Bits là một cách mô tả bao nhiêu khoảng trống đĩa mà định dạng của ảnh được phép chiếm. Khi khoảng trống bit có sẵn để xác định màu càng nhiều thì định dạng đang được thảo luận có một color count tối đa cao hơn. Bạn sẽ thấy các chiều sâu Color Bit (và các color count tối đa tương ứng của chúng) được xem là thường xuyên trong chương này.

Chiều sâu bit	Số màu
1-Bit Color	Black and White

4-Bit Color	16 Colors
8-Bit Color	256 Colors
16-Bit Color	65,536 Colors
24-Bit Color	16,777,216 Colors
32-Bit Color	4,294,967,296 Colors
48-Bit Color	281,474,976,710,656 Colors

Ghi chú *Thuật ngữ 8-bit có thể được sử dụng để mô tả cả hai 256 màu thang độ xám và 256 màu được chọn từ toàn bộ quang phổ màu có sẵn. Web Safe, Paletted, và Uniform là tất cả các ví dụ màu 8-bit phổ biến, RGB là ví dụ màu 24-bit phổ biến nhất, và CMYK là ví dụ màu 32-bit phổ biến nhất. Muốn biết thêm thông tin, hãy xem CD-ROM 6.*

Thủ thuật *Để tìm số màu tối đa được hỗ trợ bởi bất kỳ chiều sâu bit nào, hãy nhân số 2 theo số lũy thừa của chiều sâu bit. Chẳng hạn, hãy xem màu 4-bit: 2 lũy thừa bốn = 16 màu.*

File nào sẽ được nhập và file nào sẽ được xuất?

CorelDRAW 10 chứa một trong các mục chọn lớn nhất của các tập hợp bộ lọc Import/Export trong công nghiệp đồ họa. Dây chuyền sản xuất riêng của Corel được hỗ trợ tốt và bao gồm các bộ lọc dành cho Corel PHOTO-PAINT, Corel PAINTER, Corel PRESENTATIONS, và Corel WORDPERFECT. Các kiểu file được sở hữu bởi các nhà cung cấp phần cứng và phần mềm khác cũng được hỗ trợ, kể cả những loại file dành cho Adobe Illustrator, Photoshop, và Acrobat; Kodak FlashPix and PhotoCD; Macromedia Flash; Microsoft Word; ngôn ngữ in của PostScript; và ngôn ngữ quét của Scitex.

Ngoài các định dạng này, CorelDRAW cũng hỗ trợ dành cho các loại file công nghiệp đồ họa chuẩn, chẳng hạn các định dạng bitmap BMP (Windows và OS/2), GIF, JPG, PNG, TGSA, và TIFF. Các bộ lọc cũng được bao gồm các dành các loại vector chuẩn, chẳng hạn CGM, RMF, và WMF. Các loại text chuẩn, chẳng hạn RTF và TXT cũng được hỗ trợ.

Thủ thuật *Nếu bạn đã cài đặt CorelDRAW bằng cách sử dụng tùy chọn Typical, thì hầu hết các bộ lọc Import và Export sẽ có sẵn. Nếu bạn đã cài đặt bằng cách sử dụng tùy chọn Compact, thì một số bộ lọc sẽ không có sẵn. Nếu bạn đã cài đặt bằng cách sử dụng tùy chọn Custom, các bộ lọc có sẵn sẽ phụ thuộc vào các mục chọn mà bạn đã thực hiện trong suốt quá trình cài đặt. Bạn có thể bổ sung bất kỳ bộ lọc nào bị thiếu bất cứ lúc nào bằng cách chạy lại trình ứng dụng cài đặt.*

Các bộ lọc trình ứng dụng đặc trưng

Một số dạng file, chẳng hạn PSD và CPT, được sử dụng để nhập và xuất các file từ các trình ứng dụng đặc trưng (PSD là dạng file mặc định của Adobe Photoshop; CPT là dạng file mặc định của Corel PHOTO-PAINT). Các dạng file khác, chẳng hạn EMF và TIFF, không nhập và xuất các file từ trình ứng dụng đặc trưng, nhưng thay vào đó được sử dụng trong nhiều chương trình đồ họa. Các dạng file trình ứng dụng đặc trưng sau được hỗ trợ bởi CorelDRAW 10.

Thủ thuật *Một điểm khác nhau tồn tại giữa một bộ lọc đang được cài đặt trong CorelDRAW và một loại file của bộ lọc đang được kết hợp với CorelDRAW. Sự kiện là một bộ lọc được cài đặt nghĩa là nó có sẵn để sử dụng bởi CorelDRAW. Khi một kiểu file của một bộ lọc (chẳng hạn như BMP dành cho bitmap) được kết hợp với CorelDRAW, điều này có nghĩa là CorelDRAW sẽ được sử dụng dưới dạng chương trình mặc định để mở file.*

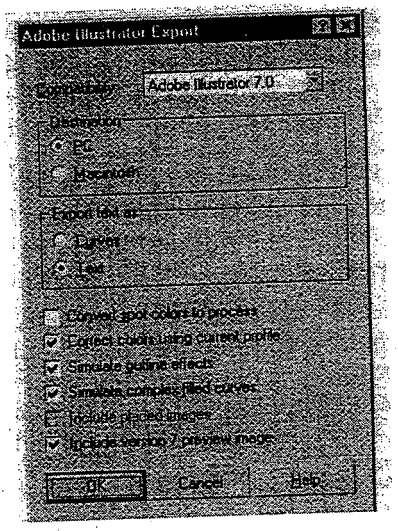
Adobe Illustrator

CorelDRAW nhập và xuất các file trong dạng file mặc định của Adobe Illustrator, AI. CorelDRAW cung cấp sự hỗ trợ dành cho các ấn bản Illustrator, bao gồm Illustrator 88 và các phiên bản Illustrator 1.1, 3.x, 4.x, 5.x. 6.0, 7.0, và 9.0. Ngoài ra, sự hỗ trợ được cung cấp dành cho cả hai phiên bản Windows và Macintosh của Illustrator.

Sự hỗ trợ trên phạm vi rộng của CorelDRAW dành cho dạng AI bao gồm tính năng để nhập các chế độ tô CMYK, các chế độ tô Pantone, các nhóm được xếp lồng, các đường mở được tô, các đối tượng được khóa, các nhóm đối tượng được khóa, các đường dẫn Photoshop, các đường dẫn Illustrator, và Illustrator text. Khi nhập các file của Illustrator 6.0 (và cao hơn), vốn có thể chứa các bitmap, các bitmap được nhập khi chúng thật sự là một phần của file AI (các bitmap vốn được liên kết với file AI không thể được nhập).

Khi CorelDRAW được sử dụng để xuất một file sang dạng AI, sự hỗ trợ có sẵn dành cho các đặc tính, bao gồm các màu xử lý, nhiều font, và các nhóm được xếp lồng (xem hình 26.3). Sự hỗ trợ dành cho các đặc tính sau chỉ có sẵn dành cho phiên bản Adobe Illustrator 6.0 và cao hơn: các bitmap nội dòng, các bitmap được cắt tỉa, các bitmap đối tượng PowerClip, các chế độ tô mẫu bitmap, và các chế độ tô kết cấu. Các điểm hạn chế này là do Illustrator thiếu tính năng điều khiển dữ liệu dựa vào bitmap trước phiên bản 6.0.

Chú ý Adobe Illustrator và CorelDRAW điều khiển các đường dẫn và các kiểu tô khác nhau. Vì vậy, khi các đường cong với nhiều đường dẫn phụ được xuất sang dạng AI, nó có thể hữu ích khi kiểm tra Simulate Complex Filled Curves trong hộp thoại Export to AI.



Hình 26.3 Sự hỗ trợ Export có sẵn dành cho các đặc tính này.

Adobe Photoshop

CorelDRAW cũng nhập và xuất các file ở dạng PSD, dạng file gốc của Adobe Photoshop. Dạng PSD là một thay đổi đối với dạng bitmap Windows truyền thống, với sự hỗ trợ dành cho các lớp, dữ liệu tạo mặt nạ/mục chọn, nhiều mẫu màu, và sự nén Run Length Encoding (RLE) của Photoshop.

Các file PSD của Adobe từ các phiên bản Photoshop 2.5 cho đến 6.0 có thể được nhập vào CorelDRAW, nhưng chỉ có các phiên bản Photoshop 4.0 và cao hơn mới chấp nhận các file được xuất từ CorelDRAW. Các mẫu màu sau có thể được nhập và được xuất bằng cách sử dụng CorelDRAW và loại file PSD: đen và trắng, thang độ xám, Paletted RGB, và CMYK.

Chú ý bởi vì Photoshop không hỗ trợ các bitmap đối tượng, cho nên các đối tượng này được chuyển trong các lớp trong Photoshop.

Adobe Acrobat

Adobe Acrobat sử dụng dạng Portable Document Format (PDF). Dạng PDF hữu ích cho việc truyền các dữ liệu phức tạp, chẳng hạn như các quyển sách, qua nhiều nền máy tính (bao gồm Windows, Macintosh, và UNIX). CorelDRAW bao gồm sự hỗ trợ nhập toàn bộ dành cho các tài liệu Adobe Acrobat thông qua phiên bản Acrobat 4.0. Bạn cũng có thể xuất bản các tài liệu PSD cho việc in hay cho Internet bằng cách sử dụng CorelDRAW 10. Muốn biết thêm chi tiết, hãy xem chương 25.

AMI Professional

Bộ lọc này xuất và nhập text để sử dụng với bộ xử lý từ Ami Pro. Dạng AMI Professional điều khiển text rất tốt, nhưng nó sẽ không được sử dụng để xuất các đồ họa CorelDRAW sang bộ xử lý từ AMI Professional. Các file đồ họa sẽ được xuất dựa vào cách mà chúng sẽ được in. Khi sử dụng một máy in PostScript với AMI Professional, hãy sử dụng dạng file EPS. Khi sử dụng bất kỳ máy in nào khác, hãy sử dụng dạng file WMF.

Các bản vẽ AutoCAD

AutoCAD là một trong những chương trình phổ biến hơn của công nghiệp đồ họa. CAD là từ viết tắt của Computer Aided Design, một loại thiết kế vector mà phổ biến nhất trong các lĩnh vực công nghiệp, chẳng hạn thiết kế ôtô, xây dựng, và kỹ thuật. CorelDRAW 10 hỗ trợ dạng file DXF của AutoCAD dành cho cả việc xuất và nhập.

Dạng file DXF chủ yếu dựa vào vector, mặc dù nó cũng hỗ trợ các đối tượng 3D được sử dụng trong thiết kế CAD. Chú ý khi lưu một ảnh AutoCAD để sử dụng trong CorelDRAW, nó nên được lưu với chế độ xem mà bạn định sử dụng trong CorelDRAW. Cũng vậy, khi xuất các file AutoCAD, hãy nhớ rằng chỉ có một khung viền của đối tượng được xuất bởi vì AutoCAD không hỗ trợ các kiểu tô của CorelDRAW.

Corel PHOTO-PAINT

Khi bạn biết, Corel PHOTO-PAINT là bộ chỉnh sửa bitmap cấp cao vốn đi cùng với CorelDRAW. Bởi vì CorelDRAW là một trình ứng dụng vector và Corel PHOTO-PAINT là một trình ứng dụng bitmap, cho nên các file được nhập từ Corel PHOTO-PAINT được đặt trong tài liệu CorelDRAW dưới dạng các bitmap, và các file được xuất từ CorelDRAW sang Corel PHOTO-PAINT trước tiên phải được chuyển sang các bitmap.

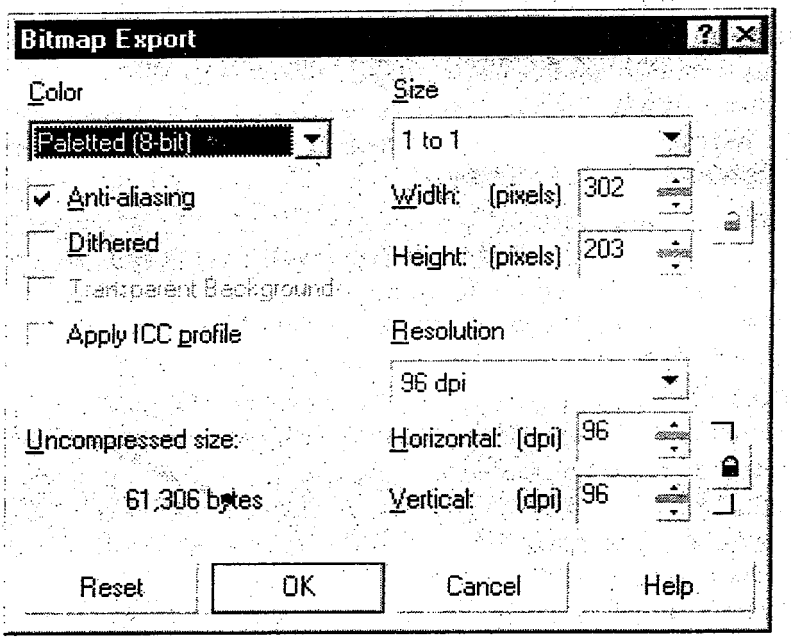
Khi xuất sang dạng CPT của Corel PHOTO-PAINT (và tất cả các dạng dựa vào bitmap khác, chẳng hạn GIF, và TIFF), hộp thoại xuất CorelDRAW chính đang được đóng sẽ tự động mở một hộp thoại thứ hai được gọi là hộp thoại Convert To Bitmap. Hộp thoại này chứa nhiều tùy chọn (xem hình 26.4).

Color Tùy chọn này được sử dụng để xác định chế độ Color được sử dụng khi xuất bitmap của bạn. Các tùy chọn là màu đen và màu trắng, thang độ xám 8-bit, paletted 8-bit (vốn có thể chứa lên đến 256 màu), RGB 24-bit (lên đến 16,7 triệu màu), và CMYK 32-bit (lên đến 4,3 tỷ màu). Việc xuất ảnh của bạn bằng cách sử dụng các color count RGB 24-bit hoặc CMYK 32-bit luôn tốt nhất bởi vì sự giảm màu bổ sung nếu muốn có thể được thực hiện từ trong Corel PHOTO-PAINT. Mục chọn RGB 24-bit tốt nhất đối với tất cả những ảnh được hiển thị trên các monitor máy tính, chẳng hạn các ảnh được thiết kế để sử dụng trên các Web site. Mục chọn CMYK 32-bit tốt nhất đối với những ảnh mà được in cuối cùng bởi vì CMYK là mô hình màu được sử dụng phổ biến bởi các máy in.

Các chuyển đổi sang color count được chọn sẽ được thực hiện tự động, ngoại trừ các chuyển đổi sang 8-bit paletted. Khi mục chọn này được chọn sau khi hộp thoại Convert to Bitmap đóng, một hộp thoại thứ ba mở, cho phép bạn chọn 256 màu nào sẽ được sử dụng trong ảnh được xuất. Muốn biết thêm thông tin về việc sử dụng hộp thoại này, hãy xem phần "Bitmap Filters" trong chương này.

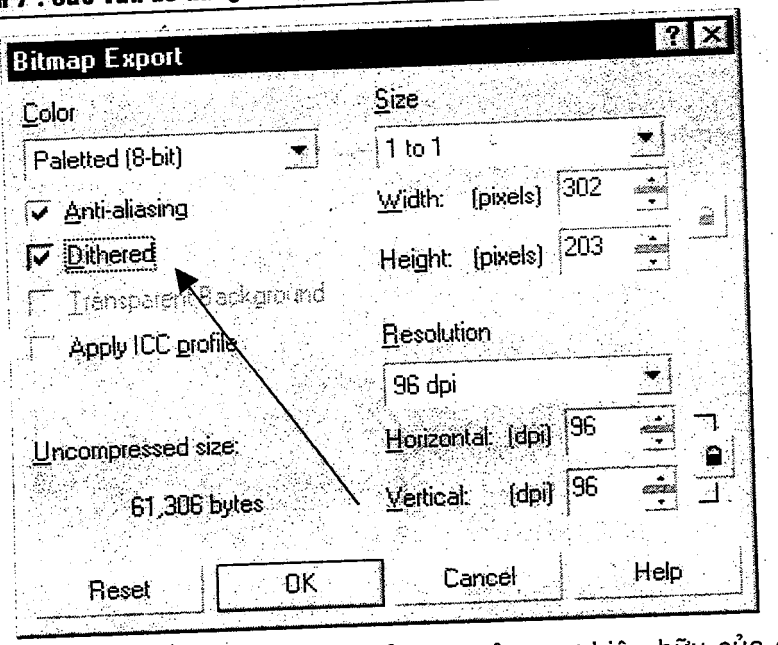
Anti-Aliasing Đây là tiến trình hòa trộn tinh vi các đường biên của các đối tượng được tạo bitmap vào các nền của chúng. Trong

hầu hết các trường hợp, bạn muốn áp dụng chế độ anti-aliasing vào ảnh của bạn để tránh các cạnh gồ ghề hoặc lồi lõm quanh đối tượng.



Hình 26.4 Hộp thoại Convert To Bitmap điều khiển sự chuyển đổi từ Vector Image sang Bitmap Image.

Dithered Tùy chọn này có sẵn khi bạn chọn chế độ đen trắng hoặc chế độ paletted 8-bit. Hiệu ứng rung được sử dụng trong các palette màu thấp để mô phỏng sự hiện diện của các màu bổ sung. Điều này được hoàn thành bằng cách đặt hai màu cơ bản rất gần nhau, khi được xem, các màu dường như kết hợp và tạo thành một màu thứ ba.

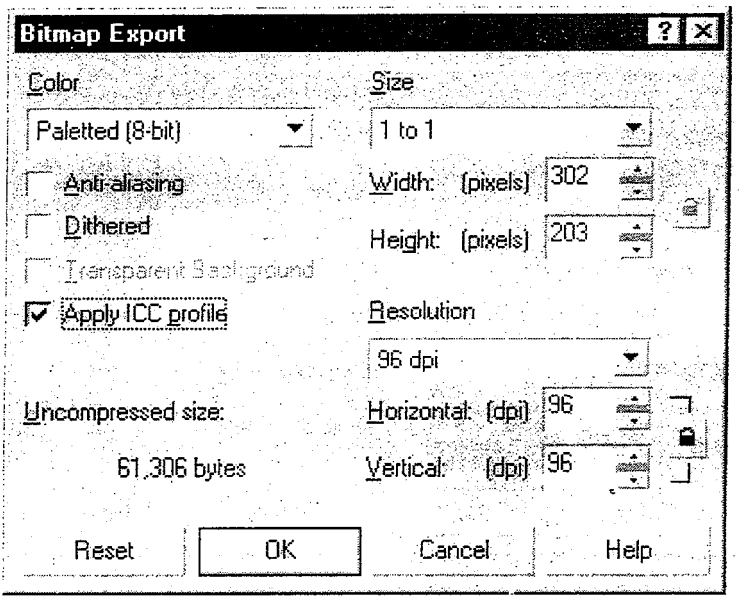


Mặc dù hiệu ứng rung có thể mô phỏng sự hiện hữu của các màu bổ sung; nhưng nó cũng có thể tạo một diện mạo hơi có vân trong một ảnh. Hơn nữa, trong các ảnh vốn sử dụng sự nén là LZW (chẳng hạn các ảnh GIF và nhiều ảnh TIFF), hiệu ứng rung tăng kích cỡ file. Vì những lý do này cho nên áp dụng hiệu ứng rung chỉ khi cần thiết.

Transparent Background Cả hai CorelDRAW và Corel PHOTO-PAINT cung cấp toàn bộ sự hỗ trợ dành cho các nền trong suốt. Đánh dấu kiểm hộp này để sử dụng một nền trong suốt trong ảnh được xuất. Chú ý rằng mặc dù các dạng file của Corel cung cấp toàn bộ sự hỗ trợ trong suốt, nhưng một số dạng bitmap cung cấp sự hỗ trợ có giới hạn hoặc không hỗ trợ dành cho tính trong suốt. Chẳng hạn, dạng file GIF chỉ cung cấp một màu đơn trong suốt, trong khi các dạng BMP và JPG không cung cấp tính trong suốt.

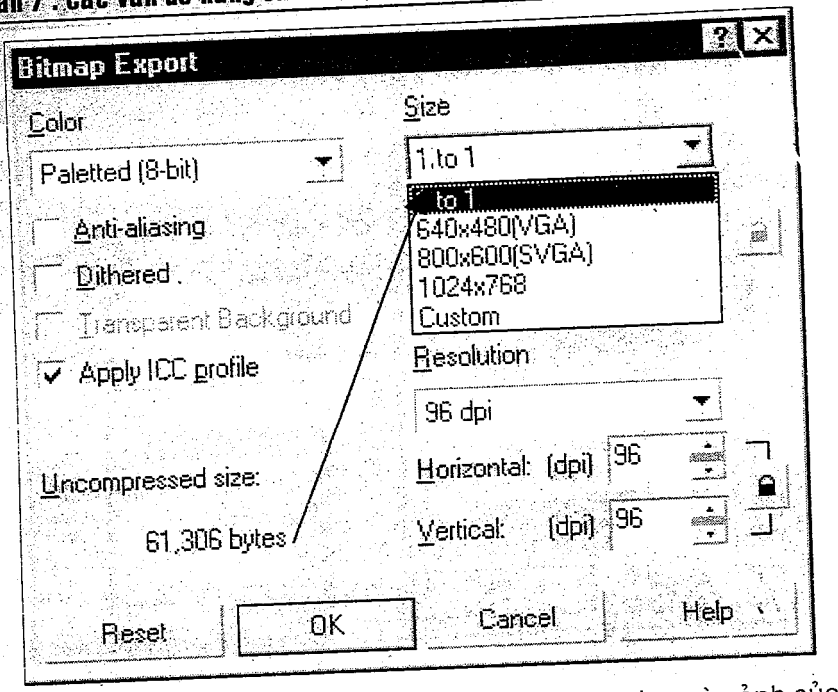
Use Color Profile Tùy chọn này cho phép bạn chọn file màu ICC để giúp đảm bảo sự kết hợp màu đúng khi ảnh của bạn chuyển

từ chương trình này sang chương trình khác.

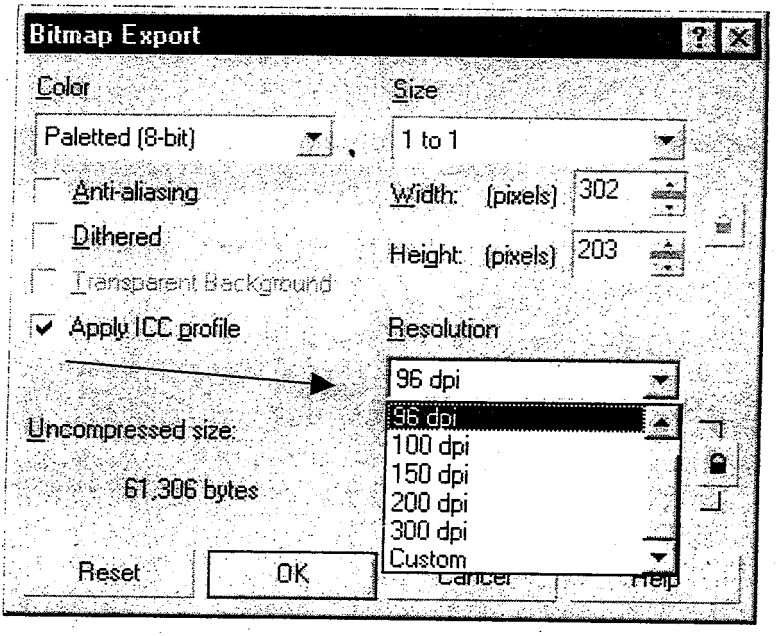


Size Hộp danh sách xổ xuống Size cho phép bạn giữ kích cỡ hiện hành của bạn (tùy chọn "1x1") và chuyển sang 1/3 các kích cỡ monitor phổ biến: 640x480, 800x600, và 1024x768. Bạn cũng có thể chọn Custom và nhập một kích cỡ không tự động vào các hộp text dưới hộp Size. Việc nhấp nút lock sẽ buộc ảnh của bạn giữ tỷ lệ chiều cao và chiều rộng hiện hành của nó.

Thủ thuật *Nếu ảnh của bạn được hiển thị trên một monitor máy tính, điều đặc biệt quan trọng là bạn phải lưu ý người xem mà bạn nhắm tới khi chọn một kích cỡ ảnh. Mặc dù các nhà thiết kế chuyên nghiệp thường sử dụng một monitor lớn được cài đặt với độ phân giải cao hay cực kỳ cao, nhưng người sử dụng máy tính đặc trưng có độ phân giải được cài đặt là 800x600. Cũng vậy, trong hầu hết mọi trường hợp, một ảnh lớn hơn sẽ cho ra kết quả một kích cỡ file lớn hơn.*



Resolution Độ phân giải mà bạn chọn sẽ được dựa vào ảnh của bạn dành cho việc in hay cho Web. Microsoft xác định độ phân giải các monitor 16 bit và cao hơn dưới dạng 96 dpi, và Apple sử dụng một sự xác định tương tự dành cho các monitor Macintosh. Vì lý do này, 96 dpi luôn là sự lựa chọn logic dành cho các ảnh được hiển thị trên Web. Các máy in chấp nhận các độ phân giải cao hơn nhiều (và vì vậy cung cấp các ảnh chi tiết hơn). Đối với những ảnh được in trên các máy in máy tính đặc trưng, thì độ phân giải 150x300 dpi là sự lựa chọn phổ biến, mặc dù một số máy in cấp cao có thể in với độ phân giải cao hơn nhiều. Nếu không chắc chắn, hãy xem tư liệu hướng dẫn của máy in để cài đặt độ phân giải lý tưởng.



Corel Presentations

Các file Corel Presentations sử dụng phần mở rộng file SHW. Định dạng nguyên gốc được phát triển bởi Corel để tạo các file hoán đổi dễ dàng giữa các trình ứng dụng Corel, nhưng bây giờ nó là dạng file mặc định dành cho các ảnh Corel Presentations. Corel Presentations được sử dụng để tạo các slide ảnh truyền thống và các file chiếu slide để hiển thị trên các monitor máy tính.

Corel Presentations Compressed

Dạng Corel Presentations Compressed là một phiên bản được nén của dạng Corel Presentations chuẩn. Corel Presentations Compressed sử dụng phần mở rộng file CPX. Khi bạn sử dụng một file CPX trong CorelDRAW, một phiên bản chưa nén của file sử dụng tên file cmxuncom.tmp, sẽ mở trong folder các file tạm Windows (thường là C:\Windows\Temp\). Nếu bạn cần nhập và sử dụng phiên bản chưa nén vì bất kỳ lý do nào, hãy thay đổi phần mở rộng file từ

TMP sang CMX và nhập nó vào CorelDRAW.

Corel WordPerfect

WPG là dạng file mặc định dành cho các đồ họa được sử dụng trong bộ xử lý từ của Các file WPD có thể được nhập vào và được xuất từ CorelDRAW 10. Chú ý dạng dạng WPD chỉ hỗ trợ text - các ảnh sẽ không được nhập hay xuất. sử dụng dạng WPG để chuyển các ảnh sang và từ CorelDRAW 10 và Corel WordPerfect.

CorelDRAW

Đây là định dạng file CDR gốc của CorelDRAW, vốn có thể lưu bất kỳ đối tượng nào mà bạn có thể tạo trong CorelDRAW. Lợi điểm của việc nhập một file (so với việc mở nó) là các file được nhập có thể được bổ sung vào tài liệu mà bạn đang làm việc. Khi bạn mở một file bằng cách sử dụng nút Toolbar Open hoặc lệnh File Open, thì file CDR mở dưới dạng một tài liệu mới.

Kodak FlashPix Image

Kodak đã phát triển định dạng file này nhằm lưu các ảnh chụp. Như thế, nó là một định dạng bitmap độc quyền. Khi nhập các ảnh FlashPix, hộp thoại thứ hai giúp điều chỉnh nhiều dữ liệu bitmap, bao gồm độ sáng, độ tương phản, độ bão hòa, và thông tin kênh màu.

Các ảnh Kodak FlashPix có thể được nhập và được xuất với các chiều sâu màu thang độ xám 8-bit (256 bóng xám) và RGB 24-bit (16 triệu màu). Phần mở rộng Kodak FlashPix sử dụng định dạng file FPX và lưu trữ các ảnh mà không nén hoặc với một trong bốn kiểu nén: Single color, JPEG Standard, JPEG Unspecified, và JPEG By Quality.

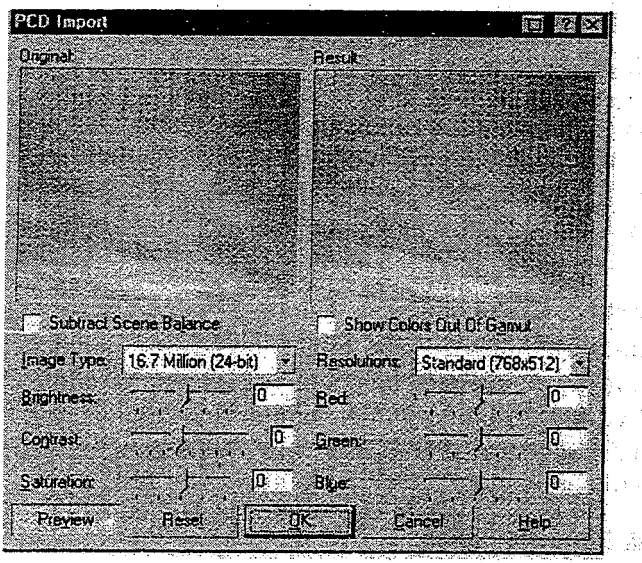
Kodak PhotoCD Image

Đây là định dạng bitmap, được phát triển bởi Kodak, bây giờ được sử dụng dưới dạng định dạng chuẩn dành cho các tập hợp photo CD có chất lượng cao của nó. Như với định dạng FlashPix,

định dạng PhotoCD cũng cho phép bạn thực hiện độ sáng, độ tương phản, độ bão hòa và sự chỉnh sửa kênh màu trong suốt quá trình nhập (xem hình 26.5).

Các ảnh Kodak PhotoCD hỗ trợ ba chiều sâu màu: thang độ xám 8-bit, màu 8-bit và màu 24-bit. Định dạng là duy nhất bởi vì nó lưu các bitmap lên đến 6 độ phân giải khác nhau, tất cả đều trong cùng file PhotoCD được nén. Trong suốt quá trình nhập, bạn có tùy chọn để chọn từ các độ phân giải sau:

- **Thumbnail** 96x64 pixels
- **Wallet** 192x128 pixels
- **Snapshot** 384x256 pixels
- **Standard** 768x512 pixels
- **Large** 1536x1024 pixels
- **Poster** 3072x2048 pixels



Hình 26.5 Bạn có thể điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, độ bão hòa, và kênh màu trong suốt quá trình nhập.

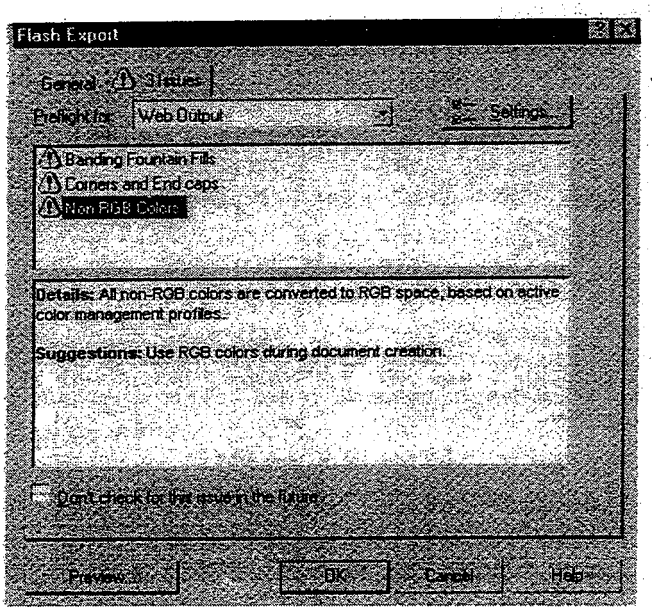
MacPaint Bitmap

Định dạng MacPaint là một định dạng bitmap được sử dụng bởi hệ điều hành Macintosh, chủ yếu dành cho việc lưu các ảnh 1-bit (đen trắng). Định dạng sử dụng phần mở rộng MAC và chỉ hỗ trợ việc nhập và xuất ảnh 1-bit.

Macromedia Flash

Macromedia Flash là dạng hoạt hình của Macromedia, là dạng càng trở nên phổ biến trên Web. Mặc dù Flash chủ yếu là một dạng vector, nhưng nó cũng hỗ trợ các bitmap và thậm chí audio (chú ý việc bổ sung các bitmap hoặc audio sẽ làm tăng kích cỡ file).

Flash hoạt động như một plug-in dành cho các bộ trình duyệt chẳng hạn Microsoft Internet Explorer và Netscape Navigator. Không giống như nhiều plug-in Web khác bị quên ngay sau khi đưa ra. Flash của Macromedia là một thành công hầu như nhanh chóng và tiếp tục phổ biến rộng. Việc bổ sung của tính năng xuất Flash vào CorelDRAW 10 (xem hình 26.6) cho phép những người thiết kế sử dụng giao diện quen thuộc và diễn đạt tính mạnh của CorelDRAW 10 nhằm tạo các ảnh hoạt hình Flash, xem chương 27 để biết thêm thông tin.



Hình 26.6

Micrografx Designer

Định dạng này được phát triển bởi Micrografx nhằm sử dụng trong Micrografx Designer. Định dạng mà sử dụng phần mở rộng DRW có thể chứa các ảnh vector và bitmap. Bộ lọc DRW được sử dụng để nhập và xuất các file từ Micrografx Designer 2.x hoặc 3.x. Ghi chú: các kiểu tô gradient của Micrografx không thể được nhập.

Microsoft Word

Định dạng Microsoft Word thường được sử dụng để tạo và in các tài liệu text. Bộ lọc này cho phép bạn nhập text được định dạng từ Microsoft Word và xuất text được định dạng đến Microsoft Word. Định dạng này sử dụng phần mở rộng file DOC. Khi nhập hay xuất, hãy chọn bộ lọc DOC vốn kết hợp phiên bản của Microsoft Word của bạn.

PC PaintBrush

Định dạng file PC PaintBrush, vốn sử dụng phần mở rộng PCx là một định dạng bitmap được sử dụng bởi chương trình PC PaintBrush, và đôi khi được sử dụng để chuyển các bitmap giữa các máy tính Windows và Macintosh. 1-bit (đen trắng), 4-bit (16 màu), 8-bit (thang độ xám và màu), và 24-bit (16 triệu màu) được hỗ trợ dành cho việc xuất và nhập.

Picture Publisher

Các định dạng file PP4 và PP5 được phát triển để sử dụng trong các phiên bản Picture Publisher 4 và 5 của Micrografx. Bộ lọc được sử dụng dành cho việc xuất và hỗ trợ nhiều chiều sâu màu, từ 1-bit (đen trắng) đến RGB 48-bit. Phiên bản 4 của định dạng này hỗ trợ một kích cỡ file tối đa là 65,535x65,535 pixel, trong khi phiên bản 5 hỗ trợ lên đến 4,3 triệu x 4,3 triệu pixel.

WordStar

Định dạng file này được sử dụng để xuất các file text được định dạng sang hệ xử lý từ WordStar.

Sự kết hợp các bộ lọc vector và bitmap

Các loại file sau chứa sự kết hợp của dữ liệu vector và bitmap. Khi hai loại dữ liệu được kết hợp vào một dạng file đơn, nó thường được thực hiện để làm cho các nội dung của file có sẵn đối với các bộ chỉnh sửa vector và bitmap. Hai loại dữ liệu này cũng có thể được kết hợp vì các lý do kỹ thuật. Dữ liệu ảnh, chẳng hạn các đường, các hình dạng, các kiểu tô, các đường viền, và text có thể được lưu một cách hữu hiệu nhất trong dạng vector, trong khi các bitmap đòi hỏi một dạng mà có thể lưu thông tin màu và kết hợp dành cho mỗi một pixel trong một ảnh.

Encapsulated PostScript

Mặc dù được phát minh bởi Adobe để sử dụng với Illustrator, nhưng định dạng file Encapsulated PostScript (EPS) phổ biến với

nhiều chương trình chỉnh sửa ảnh bởi vì tính năng in với các máy in PostScript cấp cao. CorelDRAW có thể nhập và xuất bằng cách sử dụng các chế độ màu Grayscale, RGB, và CMYK. Encapsulated PostScript nhập một bản trình bày được tạo bitmap của file.

PS Interpreted

PS Interpreted thật sự sử dụng ba phần mở rộng dạng file: EPS, PRN, và PS. Bộ lọc PS này có thể được sử dụng để nhập các file máy in (phần mở rộng PRN) và nhập các file EPS của Illustrator dưới dạng một nhóm đối tượng có thể chỉnh sửa.

Thủ thuật *Nếu bạn muốn nhập một file PS để chỉnh sửa bitmap, cách tốt nhất là nhập EPS Interpreted không được tạo bitmap, và chuyển ảnh sang một bitmap bằng cách nhấp Bitmap rồi Convert to Bitmap. Bảng trình bày được tạo bitmap được lưu trong một file EPS được giới hạn về màu, mà có thể giảm toàn bộ chất lượng bitmap.*

Windows Metafile

Windows Metafile, vốn sử dụng phần mở rộng file WMF, là một trong những phương pháp phổ biến nhất để lưu các ảnh vector nhằm hiển thị trong các công cụ chỉnh sửa và không thể được định hướng vector. Định dạng hoàn thành bằng cách lưu thông tin vector cùng với một tập hợp các chỉ dẫn nhằm chuyển thông tin đó vào một bitmap, trong trường hợp file được mở trong một bộ chỉnh sửa không ở dạng vector. Cho dù một trong những dạng vector ứng dụng chéo phổ biến nhất có sẵn, như các file WMF được giới hạn trong một vùng chính: Chúng lưu tối đa 16 bit dữ liệu màu (tối đa là 65,536 màu).

Enhanced Metafile

Định dạng Enhanced Metafile được tạo bởi Microsoft dưới dạng một dạng 23-bit kế thừa dạng WMF. Nó có đầy đủ sự hỗ trợ dành cho các lệnh vẽ mới nhất của Windows, cộng thêm toàn bộ sự hỗ

trợ dành cho màu 32-bit (khoảng 4,3 triệu màu). Như bạn nghi ngờ, nó cũng có một sự cố: dạng Enhanced Metafile không hoạt động với các trình ứng dụng windows 16-bit. Các nhà cung cấp clip-art đã thường tránh dạng EMF bởi vì nó không thể hoạt động bởi những người sử dụng windows 16-bit (Windows 3.11 hoặc trước đó) hoặc/và các chương trình đồ họa 16-bit. Như Windows và các trình ứng dụng đồ họa 16-bit ngày càng trở nên khan hiếm, tuy nhiên, EMF đã bắt đầu thay thế WMF làm dạng vector Windows chuẩn.

Macintosh PICT

Dạng Macintosh PICT tương tự với dạng EMF, nhưng nó được thiết kế bởi Apple nhằm sử dụng trên các hệ điều hành Macintosh. Các file PICT có thể chứa vector, bitmap, và dữ liệu text. Text trong một file PICT nhập dưới dạng text có thể chỉnh sửa, với một sự thay thế nếu font gốc không có sẵn.

Computer Graphics Metafile

File Computer Graphics Metafile (CGM) cũng hỗ trợ các ảnh vector và bitmap, nhưng nói chung nó thường được sử dụng hoặc cho cái này hoặc cho cái kia (thường là vector). Dạng CGM thường được sử dụng bởi các trình ứng dụng xuất bản desktop. Chú ý rằng khi nhập các file CGM, nhiều bitmap, PostScript và các kiểu tô kết cấu không được hỗ trợ. Các kết cấu PostScript được chuyển sang các kiểu tô màu xám đồng nhất.

Các bộ lọc vector

Hầu hết các bộ lọc vector cung cấp tính năng nào đó với các bitmap bởi vì việc tạo bitmap vẫn là cách tốt nhất để thực hiện một số thao tác nào đó (chẳng hạn việc chỉnh sửa ảnh chụp). Một điều ngoại trừ đối với qui luật này được hỗ trợ trong CorelDRAW 10, là các file HPGL Plotter.

Các file HPGL Plotter

Các file Hewlett-Packard Graphics Language (HPGL) plotter vốn sử dụng phần mở rộng PLT, được sử dụng trong các chương trình

CAD dành cho các bản vẽ in trên các máy vẽ. Dạng này không sử dụng dữ liệu màu theo truyền thống mà thay vào đó sử dụng một tập hợp 256 bút màu, mỗi một bút được chỉ định một màu trong quá trình nhập. Nếu bạn không thích các chỉ định màu mặc định, bạn có thể thay đổi chúng để tạo tùy biến các màu RGB.

Dạng file có thể được sử dụng dành cho cả hai việc xuất và nhập; nhưng vì nó đang chuyển dữ liệu giữa hai loại chương trình khác nhau, cho nên chỉ có các tùy chọn được giới hạn mới được hỗ trợ. Text, các khung viền và một số kiểu tô được nhập, và text có thể chỉnh sửa, nhưng không được thay thế bởi một font mặc định khi nhập. Khi xuất, chỉ có các khung viền được hỗ trợ.

Text Filters

CorelDRAW 10 cùng với sự hỗ trợ rộng dành cho việc xử lý từ, bao gồm các thư viện spelling, grammar, và thesaurus. Khi nhu cầu nhập hay xuất text tăng, các bộ lọc đặc trưng, chẳng hạn các bộ lọc Microsoft Word và Corel WordPerfect - thường được chọn đầu tiên. Tuy nhiên, vì mỗi gói phần mềm vốn sử dụng text không thể được hỗ trợ, cho nên CorelDRAW cung cấp hai bộ lọc text chung mà có thể dùng chung text với bất kỳ chương trình nào.

Rich Text Format

Rich Text Format (RTRF), vốn sử dụng phần mở rộng file RTF được hỗ trợ qua tất cả các phiên bản của các nền Windows và hầu hết các nền Macintosh. Dạng bao gồm sự hỗ trợ dành cho các nhu cầu định dạng cơ bản chẳng hạn in đậm, in nghiêng, và gạch dưới text, việc gióng hàng đoạn bên trái text, ở giữa, và bên phải; mục chọn font và kích cỡ font; và 16 màu nền trước text. Rich Text Format được sử dụng làm dạng mặc định cho bộ chỉnh sửa text Windows Wordpad (được xem là bộ chỉnh sửa text Write trong các phiên bản trước của Windows).

ANSI Text

ANSI là một tiêu chuẩn text được tạo bởi American National Standards Institute. Tiêu chuẩn này xác định các ký tự text, chẳng hạn

các mẫu tự viết hoa và viết thường, các số và các dấu chấm câu. Text ANSI là text ở hình thức đơn giản nhất của nó, với sự hỗ trợ chỉ dành cho việc nhận dạng các mẫu tự text hiện tại, và không có sự hỗ trợ nào dành cho việc định dạng. Dạng này được sử dụng tốt nhất dành cho text vốn không chứa định dạng nào hoặc khi không có bộ lọc nào có sẵn dành cho việc định dạng text đang được sử dụng. Theo tiêu chuẩn này, việc định dạng bị mất đi khi nhập hay xuất, nhưng các ký tự text hiện tại vẫn giữ nguyên.

Bitmap Filters

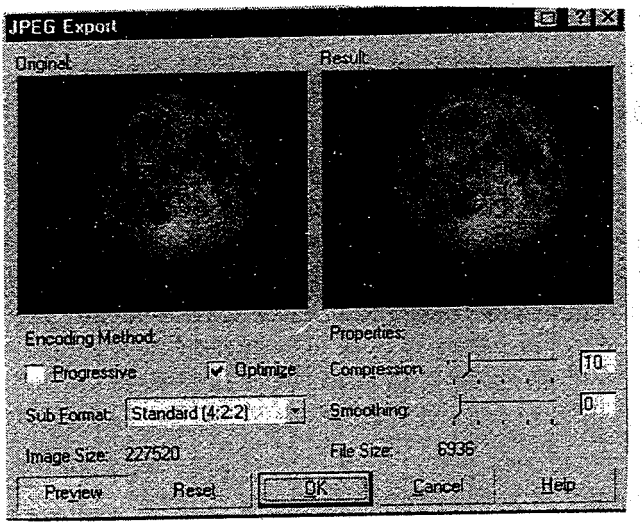
Các bộ lọc bitmap chuyển tất cả vector, text, và các bitmap cho một ảnh thành một bitmap đơn. Điểm bất lợi khi sử dụng các dạng bitmap thuần túy này là tính năng chỉnh sửa nào đó bị mất. Chẳng hạn, bạn không còn có thể chỉnh sửa một kiểu tô hay phóng lớn đối với một đối tượng hoàn toàn dễ như bạn có thể khi bạn sử dụng một dạng vector. Text cũng mất đi các đặc điểm text của nó và trở thành phần khác của dòng các pixel trong bitmap.

Dĩ nhiên, các ảnh bitmap cũng có các lợi điểm rõ ràng. Chúng có thể chứa chi tiết mà không được nhìn thấy ở bất kỳ dạng nào khác bởi vì mỗi một pixel được tính và xác định giá trị màu riêng của nó. Tính năng điều khiển chi tiết, cùng với tính năng điều khiển các chiều sâu màu cao (một số dạng bitmap hỗ trợ 218 nghìn tỷ màu), làm cho các bitmap lý tưởng đối với các loại ảnh nào đó, chẳng hạn như ảnh chụp. Các bitmap theo truyền thống cũng là dạng duy nhất được hỗ trợ trên Web (GIF và JPG là hai dạng bitmap). Điều này đang thay đổi, đặc biệt đối với tính phổ biến của dạng file Flash, muốn biết thêm chi tiết hãy xem chương 27.

JPEG

Cùng với dạng GIF, các file Joint Photographic Experts Group (JPEG) là một trong những dạng file chuẩn được sử dụng trên Web. JPEG nén tốt hơn nhiều so với các dạng bitmap khác, nhưng nó thực hiện như thế với giá khá cao. Dạng JPEG không thể lưu một bản sao hoàn hảo của ảnh, thậm chí khi sử dụng các cài đặt chất

lượng cao nhất. Vì lý do này, việc lưu một bản sao ảnh của bạn trong dạng CDR mặc định của CorelDRAW đặc biệt quan trọng, vì vậy bạn có thể xuất lại các ảnh với các cài đặt nén khác nhau. Sau khi chuyển ảnh của bạn vào một bitmap, hộp thoại JPEG Export mở với nhiều tùy chọn (xem hình 26.7).



Hình 26.7 Hộp thoại JPEG Export cung cấp nhiều tùy chọn để mã hóa, nén, và làm nhẵn.

Encoding Method Ba phương pháp mã hóa JPEG có sẵn: Standard, Optimized, và Progressive. Việc không nhấp chọn hai hộp mã hóa sẽ buộc ảnh được lưu với phương pháp chuẩn. Việc nhấp chọn hộp Optimized sẽ giúp mã hóa được tối ưu hóa, vốn có thể làm giảm và giữ theo tỷ lệ phần trăm kích cỡ file cuối cùng của ảnh. Việc nhấp chọn hộp Progressive sẽ giúp việc mã hóa lũy tiến và cũng có thể làm giảm một vài điểm kích cỡ file và làm cho file của bạn dần dần được nhìn thấy rõ khi nó đang được mở.

Không có bất lợi nào tồn tại khi sử dụng phương pháp mã hóa Optimized vì nó được hỗ trợ ngang bằng với phương pháp chuẩn,

và vì nó không ảnh hưởng đến chất lượng hình ảnh theo bất kỳ cách nào. Phương pháp Progressive được hỗ trợ rộng rãi hơn nhiều và nó cũng không ảnh hưởng đến chất lượng ảnh, nhưng một số vấn đề vẫn nên được xem xét khi bạn sử dụng phương pháp này. Các bộ trình duyệt Web cũ hơn, chẳng hạn Netscape Navigator 2.0 và Microsoft Internet Explorer 2.0, không thể hiển thị các ảnh JPEG lũy tiến. Internet Explorer 3.x và 4.x có thể hiển thị các ảnh JPEG lũy tiến, nhưng chúng không thực thi hiệu ứng mở dần dần. Cũng vậy, một số chương trình e-mail cũ hơn không thể hiển thị các ảnh JPEG lũy tiến vốn được nhận trong e-mail, và một số bộ chỉnh sửa HTML cũ hơn không thể hiển thị các chế độ xem trước của các ảnh JPEG lũy tiến (mặc dù các ảnh vẫn hiển thị bình thường khi được xem trong một bộ trình duyệt Web vốn hỗ trợ dạng Progressive). Xem xét tất cả các thay đổi, việc mã hóa Optimized thường là mục chọn tốt nhất.

Subformat Hai dạng con có sẵn: Standard 4:2:2 và Optional 4:4:4. Dạng chuẩn tạo kết quả một kích cỡ file hơi nhỏ hơn so với dạng Optional, vì vậy nó thường là sự lựa chọn tốt nhất của bạn.

Thủ thuật *Khi xuất một ảnh vốn chứa text, hãy thử sử dụng dạng con Optional 4:4:4. Mặc dù Standard 4:2:2 nén các file tốt hơn, nhưng nó có thể làm mờ và các đối tượng được tạo khác xảy ra dọc các mép sắc nét của text.*

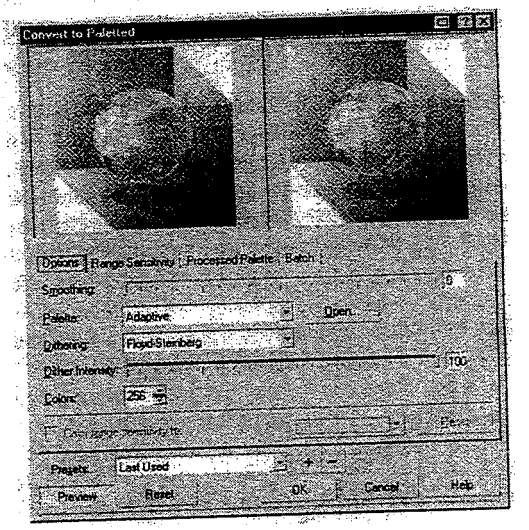
Compression Compression control cho phép bạn áp dụng một cài đặt nén từ 0 đến 100. Cài đặt 0 tạo kết quả chất lượng cao nhất và kích cỡ file lớn nhất, trong khi cài đặt 100 tạo kích cỡ file nhỏ nhất và chất lượng ảnh thấp nhất. Cài đặt Compression lý tưởng thay đổi từ ảnh này đến ảnh khác. Tuy nhiên, các cài đặt dưới 10 làm tăng kích cỡ file, vì vậy chúng sẽ được sử dụng một cách thận trọng. Cài đặt Compression lý tưởng sẽ thường từ 10 đến 30. Các cài đặt trên 40 sẽ làm thất thoát chất lượng quá nhiều.

Smoothing Việc làm nhẵn tương tự với việc áp dụng một bộ lọc blur vào một ảnh. Một cài đặt là 0 sẽ không áp dụng hiệu ứng làm nhẵn, trong khi một cài đặt là 100 áp dụng hiệu ứng làm nhẵn tối đa. Việc làm nhẵn một JPG có thể giúp làm giảm kích cỡ file vì một dòng màu nhẵn nén tốt hơn một ảnh nhiễu, nhưng bạn có thể nhận thấy lợi ích của việc làm nhẵn ít quan trọng hơn sự thất thoát độ sắc nét của ảnh.

Ghi chú *Thuật ngữ "JPEG" và "JPG" tương tự về nghĩa và có thể được sử dụng thay thế nhau.*

CompuServe GIF

Graphics Interchange Format (GIF) được phát minh bởi CompuServe vào năm 1987 để cung cấp cho các thành viên một dạng file nén để sử dụng trên Internet. GIF có nhiều ưu điểm hơn JPEG khi xuất các ảnh màu thấp hơn, vì nó nén lên đến 256 màu mà tuyệt đối không có sự thất thoát về chất lượng. Khi các ảnh chứa trên 256 màu, cách thức nén thay thế các màu bổ sung bằng một trong 256 màu xác định trong palette của ảnh. GIF cũng có sự hỗ trợ giới hạn dành cho nền trong suốt (nó hỗ trợ một màu đơn trong suốt) và hỗ trợ ảnh hoạt hình. Sau khi chuyển ảnh của bạn sang một bitmap, hộp thoại Convert to Paletted mở, với các tùy chọn sau (xem hình 26.8).



Hình 26.8 Hộp thoại Convert to Paletted chuyển các ảnh RGB và CMYK sang các ảnh Paletted.

Smoothing Cài đặt này hoạt động như một bộ lọc blur, với các tùy chọn từ 0 (không có độ nhẵn) đến 100 (độ nhẵn tối đa). Như với JPEG, không có độ nhẵn có thể sẽ là mục chọn được sử dụng thường xuyên nhất của bạn. Độ nhẵn chỉ có sẵn với các palette tương hợp và được tối ưu hóa vì các palette còn lại không chứa đủ các màu thay đổi để áp dụng hiệu ứng làm nhẵn.

Palette Mục chọn của một kiểu palette vẫn là một trong những đề tài gây tranh cãi sôi nổi hơn của thiết kế Web. Một số nhà thiết kế nhấn mạnh bạn phải luôn sử dụng một palette Web Safe, có nghĩa là Internet Explorer hoặc Netscape Palette. Ưu điểm của việc sử dụng các palette này là bạn luôn biết một ảnh sẽ có diện mạo như thế nào, thậm chí khi được xem bởi một người sử dụng với một chế độ hiển thị 256 màu, vì các màu được chọn từ palette được xác định trước.

Một nhóm khác có quan điểm về mục chọn palette cho rằng các

palette Web Safe không còn hữu ích nữa. Khi sử dụng các palette Optimized hoặc Adaptive, 256 màu mà GIF tự động được chọn bởi bộ lọc Export dựa vào các màu trong ảnh, thay vì dựa vào một palette được xác định trước. Kết quả là GIF có thể chứa bất kỳ 256 màu nào được chọn từ mô hình màu RGB 16 triệu màu. Rõ ràng các palette Optimized và Adaptive cung cấp bản sao màu tốt hơn nhiều so với các palette Web Safe.

Chỉ với 2 đến 3% các Web surfer vẫn sử dụng các chế độ hiển thị 256 màu vào lúc ấn hành (tháng 11 năm 2000), nhu cầu dành cho các palette Web Safe trong thiết kế Web đáng nghi ngờ.

Dithering Tương tự như khi được sử dụng trong hộp thoại Convert to Bitmap, hiệu ứng rung mô phỏng sự hiện hữu của các màu palette bổ sung bằng cách đặt hai màu cơ sở vào các pixel gần đây. Chẳng hạn, màu cam có thể được mô phỏng bằng cách đặt màu đỏ vào các pixel số chẵn và màu vàng vào các pixel số lẻ. Mẫu chẵn lẻ này được xem như là hiệu ứng rung Ordered. Các tùy chọn khác trong hộp danh sách dithering xổ xuống (Jarvis, Stucki, và Floyd-Steinberg) áp dụng hiệu ứng rung với các mẫu ngẫu nhiên hơn và có thể tạo một hiệu ứng thật hơn so với hiệu ứng rung theo thứ tự. Dưới hộp danh sách dithering xổ xuống là thanh trượt dithering, vốn được sử dụng để cài đặt cường độ của hiệu ứng rung. Một cài đặt là 1 sẽ tạo hiệu ứng rung có cường độ thấp nhất, và một cài đặt là 100 sẽ tạo hiệu ứng rung mạnh nhất.

Colors Lượng màu trong một ảnh GIF có thể được cài đặt bất kỳ nơi nào từ 2 đến 256. Mỗi một màu mà nó được bổ sung vào một GIF palette sẽ bổ sung ba byte vào kích cỡ file. Vì vậy nếu tất cả 256 màu được sử dụng trong một ảnh, thì palette sẽ là 768 byte, hoặc chỉ dưới 1K. Dĩ nhiên, các yếu tố khác cũng tác động đến kích cỡ file, chẳng hạn các kích thước của ảnh và độ nhẫn của dòng màu (như với JPEG, các ảnh nhiễu không nén tốt như các ảnh mềm mại hơn). Nhưng với một palette 256 màu bổ sung quá ít vào kích cỡ file (768 byte tải trong vòng 1 giây ngay cả với một nối kết chậm), thì việc sử dụng tất cả 256 màu trong các ảnh GIF luôn luôn có ý nghĩa.

Như với hầu hết các qui luật ngón tay cái, một sự ngoại lệ tồn tại trong qui luật này: Nếu bạn đang tạo một GIF dùng kỹ thuật hoạt hình trong Corel R.A.V.E. hoặc Corel PHOTO-PAINT, và bạn chọn tùy chọn Local Palette trong hộp thoại Animation Export, bạn sẽ bổ sung một palette 768 byte vào mỗi một khung (each frame) trong file ảnh hoạt hình. Điều này có nghĩa là một ảnh hoạt hình 20 khung chứa thêm 15,360K chỉ để điều khiển các palette màu! Khi tạo các ảnh hoạt hình, việc giảm màu có thể trở thành một cách giảm kích cỡ file hữu ích.

Color Range Sensitivity Khi sử dụng Optimized palette, tùy chọn này trở nên có sẵn. Nó cho phép bạn xác định một màu mà CorelDRAW cung cấp khi tạo một Optimized palette. Chẳng hạn, nếu ảnh của bạn chứa một nền lớn màu xanh da trời với một lượng nhỏ text màu đen, thì bạn có thể muốn CorelDRAW nhấn mạnh màu xanh da trời khi tạo Optimized palette của bạn. Công cụ này cho phép bạn báo cho CorelDRAW một cách chính xác loại tinh chỉnh màu nào mà bạn muốn áp dụng vào palette của bạn.

Thủ thuật *Các file GIF dùng kỹ thuật hoạt hình không thể được xem từ trong CorelDRAW. Khi bạn nhập các file GIF dùng kỹ thuật hoạt hình, hãy liên kết với file bên ngoài trong suốt quá trình nhập và xem ảnh hoạt hình trong bộ trình duyệt Web của bạn.*

Portable Network Graphic

Như đã đề cập trước, GIF được tạo vào năm 1987. Ảnh hoạt hình được bổ sung vào dạng vào năm 1989 và từ đó tuyệt đối không có sự cải tiến nào về các vấn đề thuộc về luật pháp có liên quan đến việc nén LZW được cấp bằng sáng chế được sử dụng trong GIF. Ngoài các vấn đề thuộc về luật pháp, các vấn đề về kỹ thuật cũng có một tác động tiêu cực đối với GIF. Dạng này chỉ cung cấp một màu đơn trong suốt, không đủ để tạo các hiệu ứng truyền thống, chẳng hạn các bóng đổ tinh xảo vốn có thể được xem trên bất kỳ nền nào. Và rồi có sự giới hạn 256 màu. Năm 1987, khi các monitor

và các card video trở nên mạnh hơn và không quá đắt, các nhà thiết kế bắt đầu tìm một dạng quản lý Internet mạnh mẽ hơn.

Đây là nơi là Portable Network Graphic (PNG) vào ảnh. PNG được tạo bởi một nhóm những nhà lập trình tự nguyện, những người bắt đầu thiết kế một dạng vốn có thể được sử dụng làm một dạng thay thế GIF. Kết quả là dạng PNG, dạng này hỗ trợ các chiều sâu màu 8 bit (256 màu), 24 bit (16 triệu màu), và 48 bit (218 triệu tỷ màu). Khi so với Gif, PNG 256 màu thường nén chưa tới 10% mà không có sự thay đổi về chất lượng. PNG cũng chứa toàn bộ sự hỗ trợ trong suốt, với 256 mức độ trong suốt có sẵn trong cả hai chế độ 8 bit và 24 bit, và 65,336 mức độ trong suốt có sẵn trong chế độ 48-bit. Có lẽ điều quan trọng nhất là PNG không có sự giới hạn về bằng sáng chế, vấn đề mà trước kia giữ GIF. Các nhà phát triển PNG hiện giờ đang làm việc với MNG, một dạng mà sẽ cho phép PNG dùng kỹ thuật hoạt hình được tạo trong một phần nhỏ khoảng trống file được đòi hỏi dành cho các GIF dùng kỹ thuật hoạt hình.

CorelDRAW 10 không hỗ trợ các ảnh PNG 48 bit, chủ yếu vì các file sẽ quá lớn không thể sử dụng trên Internet. Khi công nghệ broad-band trở nên tầm thường hơn, thì các ảnh 48 bit sẽ trở nên phổ biến hơn. Khi xuất PNG 8 bit, bạn có thể chọn từ một tập hợp các tùy chọn palette vốn giống các tùy chọn palette của GIF (xem hình 26.5). Không cần chọn một palette khi xuất sang ảnh PNG 24 bit, bởi vì dạng này hỗ trợ tất cả 16 triệu màu được tìm thấy trong chế độ màu RGB 24 bit.

Thủ thuật *Cả hai Netscape và Internet Explorer đã thực thi các phiên bản bị lỗi có độ trong suốt PNG. Khi sử dụng PNG với độ trong suốt, hãy luôn kiểm tra các ảnh trong ít nhất một phiên bản của mỗi một bộ trình duyệt.*

Windows Bitmap

Windows Bitmap là dạng đồ họa chuẩn của hệ điều hành Windows. Thật ra, bất cứ khi nào bạn thấy một ảnh vector trong CorelDRAW, những gì bạn thấy là ảnh vector CorelDRAW được

mô phỏng cho một bitmap nhằm hiển thị trên màn hình monitor của bạn. Mặc dù ảnh vẫn tồn tại ở dạng vector trong CorelDRAW, nhưng một bản sao của nó phải được chuyển sang một bitmap cho các mục đích hiển thị.

Các file bitmap của Windows thường là 24 bit (16 triệu màu), mặc dù dạng này cũng điều khiển các chiều sâu màu thấp hơn, bao gồm 8-bit (256 màu), 4-bit (16 màu), và 1-bit (đen và trắng).

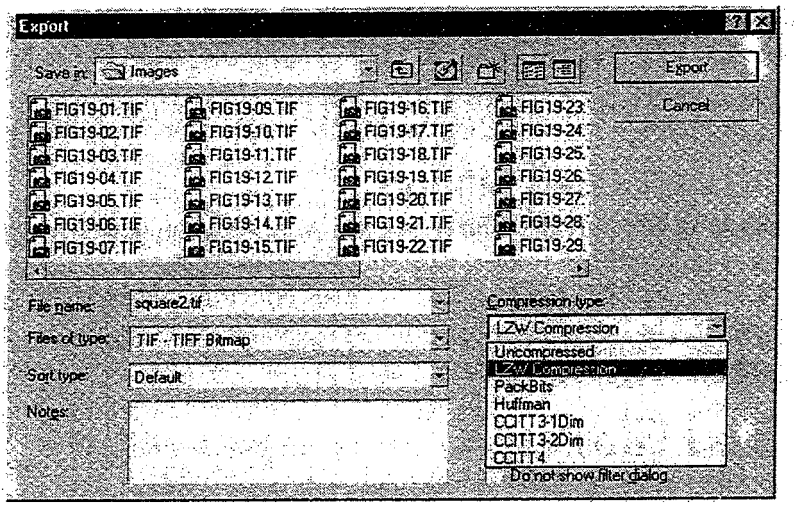
Tagged Image File Format

Tagged Image File Format (TIF hoặc TIFF), là một trong những dạng bitmap được sử dụng rộng rãi nhất trong công nghiệp đồ họa. TIFF được hỗ trợ bởi hầu hết mỗi chương trình đồ họa trên thị trường, và thậm chí được sử dụng làm một phương pháp chuyển các file giữa các máy tính Windows và Macintosh. TIFF cũng thường được sử dụng làm dạng mặc định dành cho các thiết bị phần cứng chẳng hạn như các máy quét và các máy quay kỹ thuật số.

TIFF import hỗ trợ mỗi chiều sâu màu nói chung trong việc sử dụng, bao gồm 1-bit (đen và trắng), 4-bit (16 màu), 8-bit (256 bóng xám và 256 màu), thang độ xám 16 bit (65,536 bóng xám), RGB 24-bit và LAB 24-bit (cả hai là 16 triệu màu) CMYK 32-bit (4,3 tỷ màu), và RGB 48-bit (218 nghìn tỷ màu). TIFF export cũng hỗ trợ tất cả các dạng trước, mặc dù thang độ xám 16 bit và RGB 48-bit chỉ được hỗ trợ qua việc xuất từ Corel PHOTO-PAINT vì thực tế không sử dụng các chiều sâu màu này trong ảnh vector. Các chiều sâu màu cao, chẳng hạn những chiều sâu này được sử dụng trong Photo Editing dành cho mục đích tạo các kênh màu Gray, Red, Green, hoặc Blue, mỗi một kênh có khả năng hiển thị 65.536 bóng khác nhau về màu tương ứng của chúng.

TIFF cũng hỗ trợ việc nén thông qua sáu phương pháp nén khác nhau (xem hình minh họa dưới đây). Mặc dù bạn có thể thí nghiệm các tùy chọn nén khác nhau để xem tùy chọn nào bạn thấy hiệu quả nhất, LZW nói chung được xem là sử dụng tốt nhất khi di chuyển các file TIFF giữa các chương trình khác nhau hoặc giữa các hệ điều hành. Ngoài các chiều sâu màu cao, TIFF cũng điều khiển các

kích cỡ ảnh lớn với sự hỗ trợ dành cho các ảnh lên đến 4,3 triệu x 4,3 triệu pixel.



Targa Bitmap

Dạng Targa tương tự với dạng TIFF vì phần lớn nó hữu ích qua các chương trình khác nhau và các hệ điều hành khác nhau. Targa, vốn sử dụng phần mở rộng file là TGA, nhập và xuất các chiều sâu màu 8-bit (356 bóng xám và 256 màu) và 24-bit (16 triệu màu).

Scitex CT bitmap

Hầu hết các dạng file bitmap hỗ trợ hoặc RGB hoặc một sự kết hợp của các chế độ màu RGB và CMYK. Các bitmap Scitex không thông thường bởi vì chúng độc quyền sử dụng hoặc 256 bóng xám hoặc chế độ CMYK 32-bit (4,3 tỷ màu). Dạng này được phát minh bởi Scitex để sử dụng với các máy quét màu cấp cao của nó. CorelDRAW hỗ trợ việc nhập và xuất các ảnh Scitex ở cả hai thang độ xám 8-bit và các chiều sâu màu CMYK 32-bit.

OS/2 Bitmap

Qua nhiều năm, Microsoft và IBM không tương thích với nhau, và cách chính xác để lưu các bitmap là không ngoại trừ. Microsoft

lưu các bitmap Windows với dữ liệu bắt đầu ở đầu ảnh và kết thúc ở cuối ảnh. IBM lưu các bitmap OS/2 theo trật tự đối nghịch, với cuối bitmap được chứa ở đầu của file, và đầu bitmap được chứa ở cuối file.

Hệ điều hành OS/2 của IBM phần lớn được nhận thấy nó hữu ích như một nền server và hiếm khi được sử dụng cho các đồ họa, đặc biệt vì Microsoft chuyển Windows từ một nền 16-bit sang một nền 32-bit với phiên bản Window 95. Tuy nhiên, nếu bạn cần làm việc với các ảnh OS/2, thì bitmap OS/2 hầu như là dạng file lý tưởng.

CALS Compress Bitmap

Các ảnh CALS hỗ trợ chỉ chiều sâu màu 1-bit (đen trắng). Tuy nhiên, một ưu điểm tồn tại qua các dạng khác vì các ảnh CALS không có giới hạn đối với chiều rộng và chiều cao mà chúng có thể hỗ trợ. CALS được sử dụng chủ yếu trong các lĩnh vực công nghiệp chẳng hạn như thiết kế CAD. Dạng này hỗ trợ việc nén trong suốt quá trình nhập và xuất.

Specialized files

Desktop Color Separations không nằm trong bất kỳ loại trước nào: Chúng là các file có độ phân giải thấp duy nhất được sử dụng dưới dạng các placeholder dành cho các file có độ phân giải cao. điều này được thực hiện dưới dạng lưu các nguồn bởi vì các file bitmap, đặc biệt là những file có các chiều sâu màu cao và các kích thước lớn, có thể đòi hỏi một lượng lớn các nguồn.

Desktop Color Separations

Trước khi gởi các file của bạn đến phòng dịch vụ, bạn nên xác định liệu chúng có phân tích các liên kết DCS đối với các ảnh gốc hay bạn nên thực hiện điều nào trước. Để phân tích các liên kết DCS, hãy nhấp File/Print, rồi nhấp tab PostScript. Đánh dấu kiểm hộp được đính nhãn Maintain OPI Links. Nếu phòng dịch vụ của bạn điều khiển việc phân tích các liên kết DCS, hãy nhấp File/Print, nhấp tab PostScript, rồi hủy chọn Resolve DCS Links.

Chương 27 CorelDRAW 10

CÁC NGUỒN WEB CỦA CORELDRAW 10: GIỚI THIỆU COREL R.A.V.E.

Đã từ lâu Corel có thói quen cải tiến các phiên bản mới của CorelDRAW với các công cụ cần để tạo các ảnh cho mỗi loại phương tiện truyền thông phổ biến, và CorelDRAW 10 xác nhận truyền thống này. Corel đã cập nhật các đồ họa của nó với nhiều công cụ mạnh nhằm tạo các đồ họa Web dùng kỹ thuật hoạt hình và thậm chí các trang Web đầy đủ.

Có lẽ ý nghĩa nhất của các thay đổi trong CorelDRAW 10 là giới thiệu Corel R.A.V.E. (Real Animated Vector Effects), một công cụ mới nhằm tạo và xuất các file ảnh minh họa, bao gồm các phim Macromedia Flash. Sử dụng Corel R.A.V.E., bạn có thể thiết kế các phim Flash từ trong giao diện CorelDRAW tiện lợi và mạnh. Trong chương này, bạn sẽ học nhiều về Corel R.A.V.E. và các đặc tính Web khác của CorelDRAW 10.

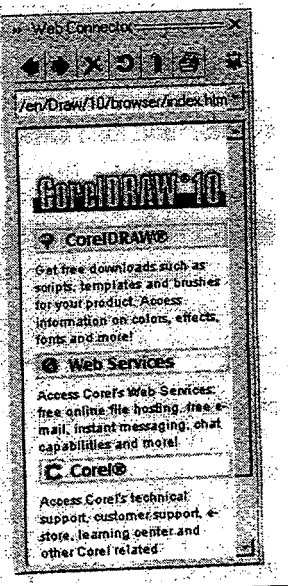
Sử dụng Web Connector Docker

CorelDRAW 10 giới thiệu một cửa sổ docker mới, có tên là Web Connector Docker vốn hoạt động dưới dạng một bộ trình duyệt Web thu nhỏ được tạo ngay trong CorelDRAW. Bạn có thể sử dụng Web Connector Docker để truy cập miễn phí các phần bổ sung CorelDRAW, học các nguồn, các dịch vụ (chẳng hạn khoảng trống Web tự do và thông báo ngay), và Corel Technical Support. Để mở Web Connector Docker, hãy nhấp Window/Dockers/Web Connector Docker. Docker có sẵn từ trong cả hai CorelDRAW và Corel R.A.V.E. và cũng có thể truy cập từ nút Corel Online trên Standard Toolbar.

Phân tác Web Connector Docker

Web Connector Docker được thiết kế để hoạt động theo cùng cách mà các bộ trình duyệt Web hoạt động, một loạt các nút phía trên docker được sử dụng để điều khiển cửa sổ docker (xem hình 27.1).

Hai biểu tượng mũi tên ở bên trái docker cung cấp hướng về phía sau và ra phía trước. Biểu tượng X được sử dụng để ngưng trang hiện hành không tải xuống, và biểu tượng mũi tên hình tròn được sử dụng để phục hồi trang hiện hành. Biểu tượng ngôi nhà đưa bạn về trang chủ Web Connector, biểu tượng bookmark được sử dụng để bổ sung và truy cập các trang ưa thích, và biểu tượng máy in được sử dụng để in trang hiện hành.



Hình 27.1 Corel Web Connector Docker.

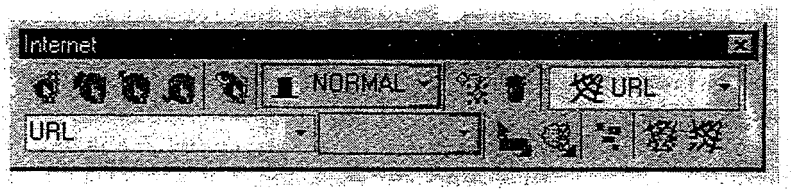
Trình duyệt Web

Bạn có thể trình duyệt Web từ docker theo cùng cách mà bạn trình duyệt từ một bộ trình duyệt Web tiêu biểu. Các tùy chọn của

bạn bao gồm gõ nhập một địa chỉ vào hộp danh sách xổ xuống và bắt đầu ở trang chủ Web Connector Docker. Bạn cũng có thể tham quan các trang Web được xem trước bằng cách nhấp nút Favorites (nút thứ năm từ bên trái) và bằng cách định hướng bằng các nút mũi tên Back và Forward. Bạn có thể rê bên trái docker sang phía xa bên trái của vùng làm việc CorelDRAW để tạo một vùng xem lớn hơn.

Tạo các Web Object trong CorelDRAW 10 và Corel R.A.V.E.

Ngoài việc định hướng, CorelDRAW 10 còn cung cấp các công cụ cần tạo các Web Object, chẳng hạn các nút Rollover, các siêu liên kết, và các map ảnh. Việc tương tác có thể được bổ sung vào các ảnh chẳng hạn các nút Rollover mà không phải viết bất kỳ mã JavaScript nào. Các Web Objects có thể được tạo theo cùng cách mà bất cứ đối tượng nào khác được tạo trong CorelDRAW. Các đặc tính Web bổ sung được bổ sung qua Internet Toolbar và được lưu qua hộp thoại Publish To The Web tách các Web Object khỏi các đối tượng khác. Để bắt đầu tạo một Web Object, đầu tiên hãy nhấp đối tượng mà bạn muốn chỉnh sửa, nhấp phải bất kỳ Toolbar nào, và nhấp Internet. Thao tác này sẽ mở Internet Toolbar, như được trình bày dưới đây:



Mặc dù quá trình tạo các Web Object được mô tả ở đây như đang được thực hiện từ trong CorelDRAW, nhưng Corel R.A.V.E. cũng có thể được sử dụng. Cả hai chương trình dùng chung một giao diện và các cường độ. Khi bạn tạo các nút Web trong CorelDRAW, đặc tính Publish To The Web xuất các nút dưới dạng các ảnh GIF hoặc JPEG và xuất JavaScript nhằm điều khiển tính tương tác của nút. Khi bạn tạo một nút Web trong Corel R.A.V.E.,

đặc tính Publish To The Web xuất cả hai các nút và mã Flash vốn điều khiển tính tương tác dưới dạng một file Flash đơn.

Tạo các nút Rollover

Các nút Rollover của CorelDRAW và Corel R.A.V.E. có thể được tạo từ các hình chữ nhật, các hình elíp, các mũi tên, text, hoặc bất kỳ đối tượng nào khác mà bạn muốn sử dụng nhằm định hướng trên trang Web của bạn. Việc tạo bất kỳ đối tượng nào trong số các đối tượng này thành một nút Rollover sẽ cho phép CorelDRAW và Corel R.A.V.E. tạo mã vốn giúp cho nút đó đáp ứng các user event (chẳng hạn như chạy con trỏ chuột lên nút đó hay nhấp nút đó).

Để tạo một nút Rollover, hãy tạo đối tượng của bạn, truy cập Internet Toolbar, và hãy theo các bước sau:

1. Hãy nhấp biểu tượng đầu tiên ở phía xa bên trái Internet Toolbar nhằm chuyển đối tượng của bạn thành một nút Rollover.
2. Nhấp biểu tượng thứ hai để bắt đầu chỉnh sửa nút Rollover.
3. Nhấp hộp danh sách xổ xuống để truy cập nhiều trạng thái nút. Bạn cũng có thể sử dụng các tab ở cuối màn hình nhằm chuyển từ trạng thái này sang trạng thái khác. CorelDRAW và Corel R.A.V.E. sử dụng ba trạng thái:

   Normal Nó xuất hiện khi trang Web mở và khi người sử dụng không đặt con trỏ lên trên hay nhấp vào nút.

   Over Các thay đổi mà xảy ra trong diện mạo của nút khi con trỏ của người sử dụng ở trên nút.

   Down Nó xuất hiện khi người sử dụng nhấp nút.
4. Khi bạn truy cập một trạng thái nút (chẳng hạn Over), tạo bất kỳ thay đổi nào đối với diện mạo của nút mà bạn muốn xảy ra khi người xem trang Web đang trong trạng thái được chọn.
5. Khi bạn kết thúc việc thiết kế diện mạo của nút Rollover cho mỗi một trạng thái, hãy nhấp biểu tượng Toolbar để khóa các ảnh vào một nơi.

Để kiểm tra nút Rollover, hãy nhấp biểu tượng Toolbar thứ năm.

Điều này sẽ làm cho CorelDRAW và Corel R.A.V.E. hoạt động như là một bộ trình duyệt Web hoạt động, cho phép bạn xem nút đó phản ứng như thế nào trong nhiều trạng thái.

Khi bạn thiết kế các đối tượng dành cho một trang Web, hãy xem xét việc sử dụng palette RGB mặc định thay vì palette CMYK mặc định. Palette CMYK mặc định sử dụng chế độ màu CMYK, vốn dành cho các tài liệu in. Palette RGB mặc định sử dụng chế độ màu RGB, là chế độ màu giống nhau được sử dụng bởi các monitor máy tính vốn hiển thị trang Web của bạn. Muốn biết thêm thông tin về các chế độ màu, hãy xem CD-ROM 6.

Chỉnh sửa một nút Rollover

Khi bạn tạo một nút Rollover, bạn có thể tạo các thay đổi đối với nó bất kỳ lúc nào bằng cách chọn và nhấp biểu tượng thứ hai trên Internet Toolbar. Khi tạo nhiều trạng thái nút, tốt hơn hết là thay đổi màu hơn là thay đổi kích cỡ hay vị trí. Vị trí và kích cỡ của một ảnh được khóa vào một nơi bởi các bộ trình duyệt Web khi trang Web được tải đầu tiên. Việc tạo các thay đổi về kích cỡ hay vị trí có thể tạo các kết quả không thể đoán trước được.

Trích các nội dung của nút Rollover

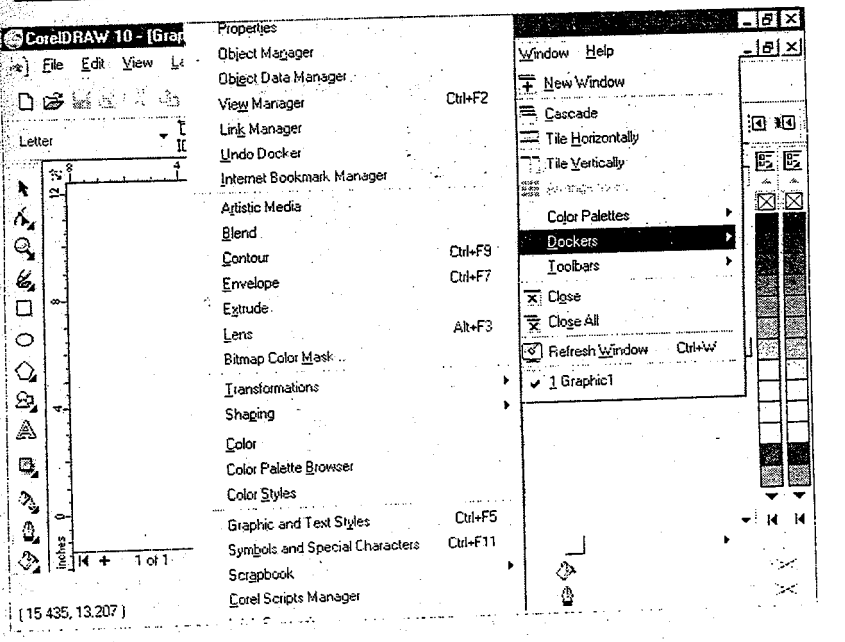
Việc nhấp biểu tượng thứ ba trên Internet Toolbar sẽ trích các nội dung Web của nút. Điều này có nghĩa là mỗi một trạng thái khác nhau của nút sẽ được hủy, và đối tượng trở lại là một đối tượng truyền thống. Các trạng thái khác nhau mà bạn tạo sẽ không được hủy khỏi bộ nhớ; tuy nhiên, đơn giản chúng có thể được giấu dưới dạng các lớp dưới nút đó. Điều này cho phép bạn sử dụng lại chúng nếu cần.

Duplicating States

Biểu tượng Duplicate States xuất hiện ngay bên phải của hộp danh sách xổ xuống Active Rollover State. Nút này được sử dụng để tạo hai hoặc nhiều trạng thái giống nhau hơn một cách nhanh chóng. Chẳng hạn, bạn muốn nút Rollover xuất hiện như trong trạng

thái Over (khi user của bạn không còn ở trên nút này) khi nó hoạt động trong trạng thái Normal gốc của nó trạng thái Duplicate có thể sử dụng chỉ trong chế độ Normal (không phải khi chỉnh sửa) và chỉ nếu trạng thái kế tiếp trống/được hủy. Chẳng hạn, hủy trạng thái Over, rồi với Normal được chọn, các trạng thái Duplicate sẽ có sẵn.

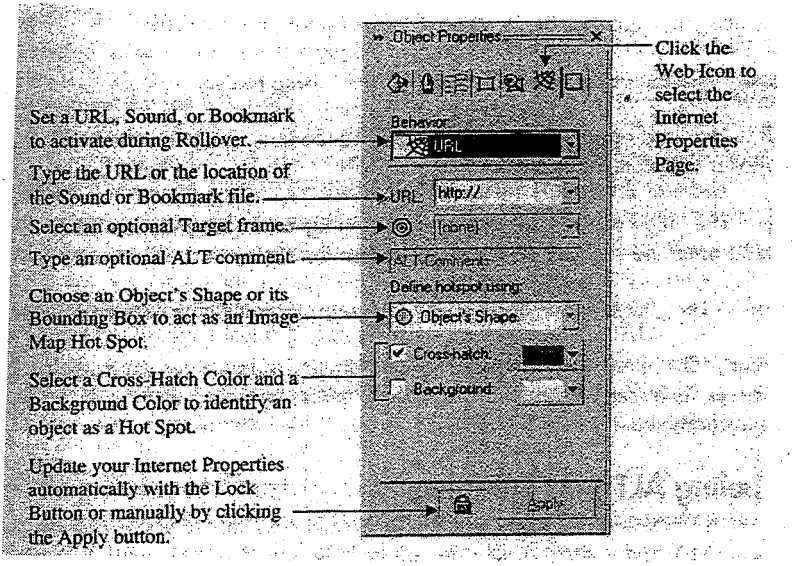
Thủ thuật *Ngoài việc cài đặt các tùy chọn nút Rollover từ Internet Toolbar, bạn có thể cài đặt chúng từ Object Properties Docker - chọn Window/Docker/Properties. Các đặc tính Internet được cài đặt bằng cách nhấp biểu tượng spider web trong cửa sổ docker.*



Sử dụng Rollover Buttons Properties Page

Object Properties Docker có một Internet Properties Page vốn có thể được sử dụng để chỉ định các tùy chọn nút Rollover, như được trình bày kế tiếp. Biểu tượng Web chọn Internet Properties Page. Trong menu xổ xuống Behavior, hãy cài đặt một URL, Sound,

hoặc Bookmark nhằm kích hoạt trong lúc Rollover. Trong URL xổ xuống, hãy gõ nhập URL thật sự hoặc vị trí của file Sound hoặc file Bookmark. Bạn có thể cài đặt một khung Target tùy ý và gõ nhập một lời chú thích ALT tùy ý. Define Hotspot Using xổ xuống cho phép bạn chọn một hình dạng của đối tượng hoặc hộp viền của nó để hoạt động như một hotspot map ảnh. Bạn có thể chọn một màu nền và màu cross-hatch để chỉ định một đối tượng dưới dạng một hotspot (điểm nóng) trong CorelDRAW. Nhấp nút Apply hoặc Lock để cập nhật Internet Properties.



1. Cài đặt một URL, Sound, hoặc Bookmark để kích hoạt trong lúc Rollover 2. Gõ nhập URL hoặc vị trí của file Sound hoặc Bookmark 3. Chọn một khung Target tùy ý 4. Gõ nhập một lời chú thích ALT tùy ý 5. Chọn một hình dạng của đối tượng hoặc hộp viền của nó để hoạt động như một hotspot map ảnh 6. Chọn một màu cross-hatch và màu nền để chỉ định một đối tượng như một hotspot 7. Cập nhật Internet Properties tự động với nút Lock hoặc nhấp nút Apply không tự động 8. Nhấp biểu tượng Web để chọn Internet Properties Page.

Chỉ định một URL

Khi bạn kết thúc việc chỉ định nhiều trạng thái dành cho nút Rollover, bạn có thể bổ sung các siêu liên kết để đáp ứng các trạng

thái. Chẳng hạn, bạn có thể muốn những người sử dụng di chuyển đến trang Web khác trong khi ở trạng thái Down (khi người sử dụng nhấp nút).

Như bạn đã biết, mỗi một trang Web được xác định với một URL (Universal Resource Locator). Chẳng hạn, URL của Corel là http://www.corel.com. Để liên kết một URL với một trạng thái nút, hãy nhấp trạng thái (chẳng hạn Down), đảm bảo URL được chọn trong hộp danh sách behavior, và gõ nhập URL trong hộp danh sách xổ xuống Internet Address.

Tất cả các địa chỉ Internet phải được đặt trước protocol Internet đúng (chẳng hạn http://) nếu không liên kết sẽ không mở một cách chính xác. Chẳng hạn, nếu bạn đang liên kết với www.corel.com, hãy nhớ sử dụng **http://corel.com** như URL. Để liên kết đến một địa chỉ e-mail, hãy sử dụng mailto:protocol, chẳng hạn mailto.someone@domainname.com.

Chỉ định một frame đích (Target Frame)

Nếu trang Web của bạn sử dụng các frame, bạn có thể chỉ định frame đích mà tại đó bạn muốn URL mở. Nhiều tùy chọn có sẵn:

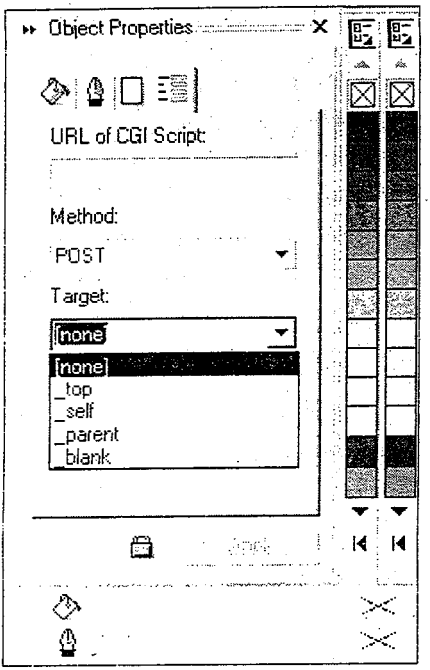
None sử dụng tùy chọn (none) khi bạn không sử dụng các frame.

Self Tùy chọn _self mở URL mới trong cùng frame mà tại đó nút Rollover được định vị.

Top Tùy chọn _top mở URL mới trên đầu tất cả các frame đượctải hiện hành, vì vậy tất cả các frame được thay thế bằng một frame đơn chứa tài liệu mới.

Blank Tùy chọn _blank mở một bộ trình duyệt Web mới chứa tài liệu mới.

Parent Tùy chọn _parent mở tài liệu mới trong Parent frameset của frame hiện hành. Bạn cũng có thể nhập các tên của frame tùy ý bằng cách gõ nhập chúng trong target frame combo box.



Tạo nhãn các lời bình chú text ALT

Bạn có thể nhấp nút ALT Comments để bổ sung text ALT vào nút Rollover. Text ALT là một mô tả text của nút đó vốn có thể hiển thị cho đến khi nút tải xuống và mở trên trang Web. Mặc dù text ALT không được đòi hỏi, nhưng việc sử dụng text ALT là cách tốt nhất vì ít nhất hai lý do:

1. Một số người sử dụng có các liên kết cực kỳ chậm sử dụng các bộ trình duyệt chỉ có text (mà không hiển thị các ảnh). Vì vậy, ảnh của bạn sẽ không được nhìn thấy bởi những người sử dụng này. Text ALT cung cấp một sự thay thế có thể nhìn thấy vốn cho phép những người truy cập Web chỉ có text định hướng trang của bạn.
2. Những người truy cập Web mắt bị yếu thường tận dụng các chương trình text-to-speech vốn "đọc" các trang Web với một

giọng được mô phỏng. Việc cung cấp text ALT có thể giúp những người sử dụng này định hướng trang Web của bạn bởi vì text ALT sẽ được đọc bởi chương trình text-to-speech.

Thủ thuật *Những người sử dụng Windows có vấn đề về sức khỏe có thể tìm thấy sự phong phú về các nguồn tại http://www.microsoft.com/enable.*

Cài đặt các nhãn bookmark

Việc chỉ định một nhãn bookmark vào text hoặc vào một ảnh trong trang Web của bạn có nghĩa là text hoặc ảnh đó có thể được truy cập trực tiếp bởi một URL. Chẳng hạn, nếu bạn có một đồ họa quan trọng gần cuối một trang Web dài, bạn có thể muốn những người sử dụng có thể đến đồ họa trực tiếp từ đầu trang hoặc từ những trang khác, mà không phải cuộn toàn bộ trang để đến đồ họa. Khi text và các ảnh được chỉ định là một nhãn bookmark, chúng có thể được truy cập theo cách này.

Để cài đặt một nhãn bookmark, hay nhấp hộp danh sách xổ xuống behavior và chọn bookmark. Sau đó nhập một tên cho bookmark trong hộp text Bookmark. Để giữ mọi thứ được sắp xếp, cách tốt nhất thường là nhập một tên mô tả (chẳng hạn pie_chart hay bottom_of_page), nhưng điều này không phải là một yêu cầu. Khi bạn tạo một bookmark, URL hoàn chỉnh của bookmark (cả tên trang và tên của bookmark) có sẵn từ hộp danh sách xổ xuống URL. Rồi bạn có thể truy cập bookmark chỉ khi bạn truy cập bất kỳ URL nào khác.

Các bookmark có hình thức của tên file của trang Web, được theo sau bởi một ký hiệu pound, rồi được theo sau bởi một tên bookmark, Chẳng hạn, một trang Web có tên là index.html với bookmark có tên là picture sẽ hiển thị dưới tên là index.html#picture.

Xác định hình dạng hotspot

Các hotspot được sử dụng để chỉ định nơi mà các bookmark được đặt trong trang Web của bạn và để tạo các map ảnh. Khi sử

dụng một map ảnh, một ảnh đơn có thể liên kết với nhiều URL, bằng cách nhấp các vùng khác nhau của map ảnh. Mỗi một vùng của map ảnh có thể liên kết với một URL được gọi là một hotspot.

Object Shape Bạn có thể sử dụng một hình dạng chính xác của đối tượng dưới dạng một hotspot.

Bounding Box of Object Bạn có thể sử dụng một hộp viền của đối tượng dưới dạng một hotspot. Hộp viền là một hộp vốn bao quanh mỗi đối tượng mà không thể nhìn thấy và xác định các kích thước bên ngoài cùng của đối tượng.

Bổ sung âm thanh vào các trạng thái nút

Khi sử dụng Corel R.A.V.E. để tạo một nút Flash, ngoài việc thay đổi diện mạo của ảnh dành cho mỗi trạng thái nút, bạn cũng có thể bổ sung các hiệu ứng âm thanh. Để chỉ định một âm thanh cho một trạng thái nút, hãy chọn Sound trong hộp danh sách xổ xuống behavior và gõ nhập URL cho âm thanh trong hộp text Add Behavior. Bạn có thể bổ sung một anh thanh khác dành cho các trạng thái nút Over và Down. Đầu tiên, hãy chọn trạng thái mong muốn, rồi chọn âm thanh trong hộp danh sách xổ xuống behavior, rồi nhập URL của âm thanh vào hộp behavior bổ sung.

Thủ thuật *CD chứa nội dung của CorelDRAW 10 chứa các file WAV không được nén mà bạn có thể sử dụng dành cho các hiệu ứng âm thanh. Thậm chí bạn có thể chứa âm thanh MP3 trong file Flash của bạn, bởi vì Flash plug-in có khả năng giải mã và trình diễn các file MP3. Dĩ nhiên, bạn nên luôn cẩn thận không bổ sung các file âm thanh lớn không cần thiết, bởi vì nó sẽ tăng kích cỡ file và mất thêm thời gian để tải trang Web của bạn.*

Vận hành các nút Rollover

Như đã đề cập trước, bạn có thể kiểm tra các nút Rollover sau khi nhấp nút Live Preview trong Internet Toolbar hoặc Object Properties Docker. Bạn cũng có thể kiểm tra các nút Rollover bằng cách

nhấp menu View rồi nhấp Enable Rollover. Lưu ý rằng điều này được sử dụng để xem trước hiệu ứng Rollover. Để xem trước các âm thanh và kiểm tra các URL, bạn phải xem trước file của bạn trong một bộ trình duyệt Web. Bạn có thể thực hiện điều này khi xuất file của bạn bằng cách nhấp nút Preview gần góc bên trái phía dưới của hộp thoại Flash Export.

Thủ thuật *Các nút Rollover của bạn không thể được chỉnh sửa khi tùy chọn Enable Rollover được bật. Để chỉnh sửa bất kỳ nút nào, đầu tiên hãy tắt tùy chọn này. Bạn có thể bật nó lại khi bạn kết thúc việc chỉnh sửa nút.*

Các Internet Object

CorelDRAW 10 chứa một tập hợp các công cụ được gọi là các Internet Objects mà rơi vào loại Web Objects. Các Internet Object là các Web Object chẳng hạn như các hộp text và các hộp danh sách vốn được sử dụng khi tạo các dạng trang Web.

CorelDRAW 10 cho phép bạn bổ sung các Internet Object này vào các trang của bạn một cách dễ dàng. Để truy cập các Internet Object, hãy nhấp Edit/Insert Internet Object. Bạn có thể thay đổi các đặc tính của bất kỳ Internet Object nào trong Property Bar hoặc bằng cách nhấp phải đối tượng và nhấp các đặc tính.

Việc chèn một Java Applet hoặc một Embedded File Internet Object đòi hỏi bạn có applet hoặc file có sẵn để tải lên server của bạn. Tất cả các Internet Object khác đòi hỏi scripting, một loại lập trình, để chuyển dữ liệu của bạn từ trang Web vào Web server. Bạn nên tiếp xúc với chủ trang Web để học nhiều về các script mà họ cho phép hoạt động trên server của họ. Chủ Web của bạn cũng có thể giúp bạn định vị các script tự do nhằm sử dụng trong của trang Web của bạn. Khi bạn định vị một script có thể chấp nhận nhằm sử dụng với các đối tượng của bạn, bạn có thể vào Internet qua hộp thoại Object Properties.

Tạo các đồ họa hoạt hình

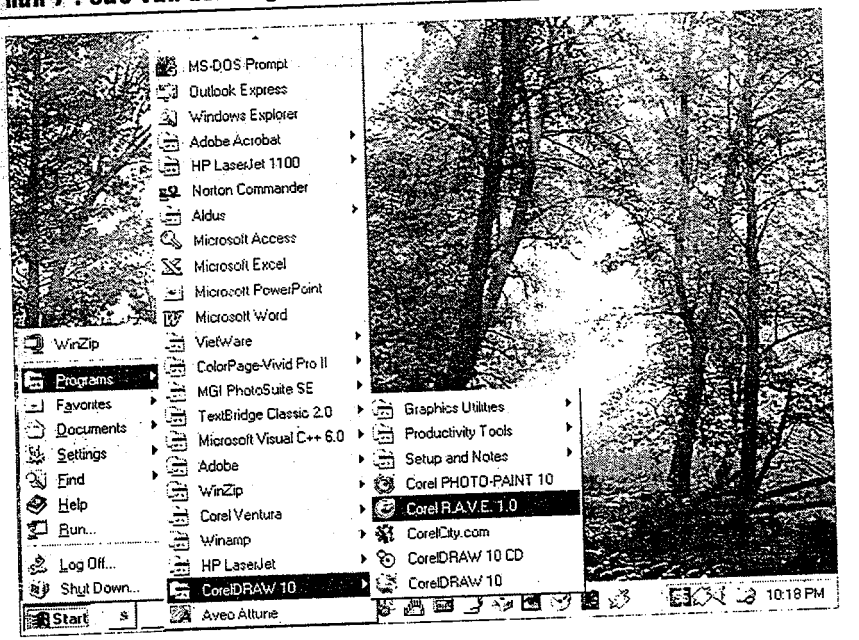
Corel đã bổ sung một công cụ hoạt hình vector mới vào bộ CorelDRAW 10 với sự bổ sung của Corel R.A.V.E. (Real Animated Vector Effects). Với Corel R.A.V.E., bạn có thể tạo ảnh hoạt hình vector bằng cách sử dụng các công cụ và giao diện CorelDRAW tương tự.

Việc chuyển các ảnh của bạn sang bitmap để bạn có thể tạo ảnh hoạt hình chúng thì không còn cần thiết. Corel R.A.V.E. có thể xuất các ảnh hoạt hình vector của bạn bằng cách sử dụng dạng ảnh hoạt hình vector Macromedia Flash cực kỳ phổ biến, hiện được hỗ trợ bởi hơn 90% các bộ trình duyệt Web trên thế giới.

Ngoài ra, Corel đã đáp ứng những yêu cầu của người sử dụng về phương pháp tạo các ảnh hoạt hình bitmap bằng các bổ sung GIF, AVI, và các đặc tính xuất QuickTime MOV vào Corel R.A.V.E.. Sử dụng Corel R.A.V.E., bạn có thể tạo các ảnh hoạt hình GIF, phim QuickTime, và video AVI tốn ít thời gian hơn nhiều.

Khởi động Corel R.A.V.E.

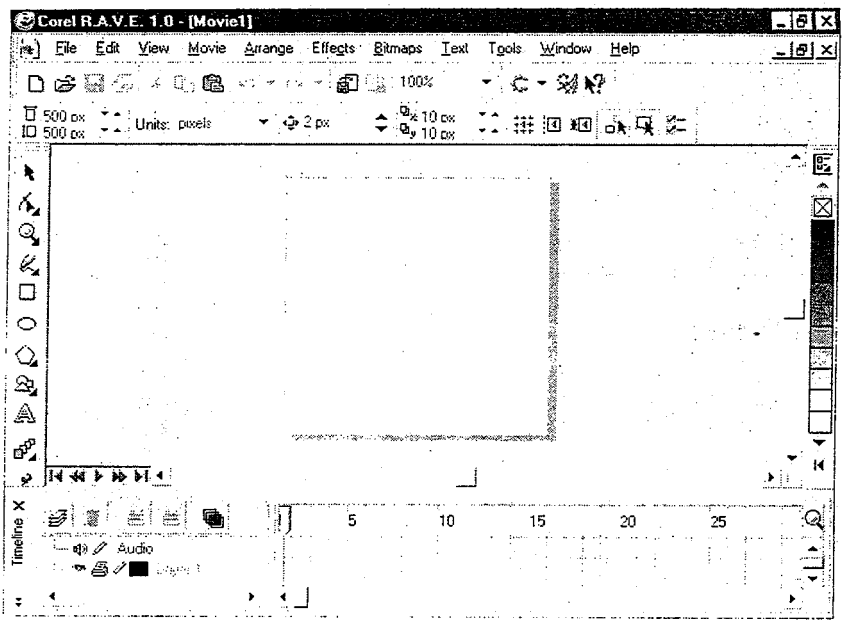
Bạn có thể khởi động Corel R.A.V.E. từ CorelDRAW bằng cách nhấp biểu tượng khởi động trình ứng dụng. Bạn cũng có thể khởi động Corel R.A.V.E. từ folder Corel được định vị trong menu Programs của bạn (nhấp Start/Programs/CorelDRAW10/Corel R.A.V.E.).



Corel R.A.V.E. khác với CorelDRAW như thế nào

Nếu bạn đã quen với giao diện CorelDRAW thì bạn sẽ nhận thấy rằng giao diện Corel R.A.V.E. hoàn toàn quen thuộc, xem hình 27.2. Điều này có chủ đích bởi vì thậm chí những người sử dụng CorelDRAW thành thạo nhất cũng mới đối với Corel R.A.V.E. Bằng cách sử dụng cùng giao diện cơ bản và các công cụ trong CorelDRAW và Corel R.A.V.E., những người sử dụng có thể rút ngắn thời gian học tạo các đường cong và chọn bằng cách sử dụng các đặc tính mới, mạnh trong Corel R.A.V.E. hầu như ngay lập tức.

Điểm khác biệt chính mà bạn nên để ý giữa hai chương trình là sử dụng một timeline trong Corel R.A.V.E. Mục đích của timeline là cho phép bạn chỉ định khi nào các thay đổi xảy ra trong một ảnh hoạt hình. Bạn cũng có thể quen thuộc với khái niệm timeline nếu bạn sử dụng các bộ chỉnh sửa HTML, chẳng hạn như Dreamwaver hoặc FrontPage, hoặc nếu bạn đã làm việc với việc chỉnh sửa Video. Thật may mắn, nếu bạn chưa làm việc với các timeline trước đó, thì các khái niệm có liên quan cũng đơn giản.

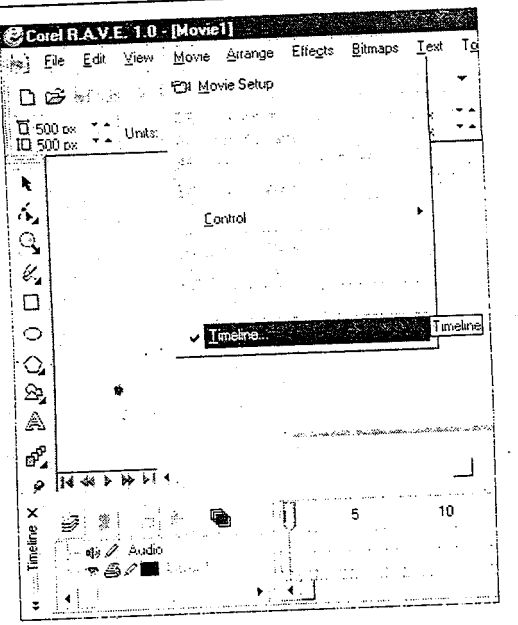


Hình 27.2 Giao diện người dùng Corel R.A.V.E.

Xem Timeline

Theo mặc định, timeline mở khi bạn khởi động Corel R.A.V.E. Bạn có thể thu nhỏ timeline tương tự như cách bạn thu nhỏ một docker, bằng cách nhấp hai mũi tên nhỏ ở góc bên trái phía dưới của timeline. Bạn có thể mở rộng timeline bằng cách nhấp lại hai mũi tên nhỏ hoặc nhấp nhãn timeline. Các mũi tên chỉ xuống khi timeline được mở rộng, và chúng chỉ lên khi timeline được thu nhỏ.

Khi timeline được mở rộng, bạn có thể đóng nó bằng cách nhấp chữ X ở góc bên trái phía trên của timeline. Khi timeline được thu nhỏ, bạn có thể đóng nó bằng cách nhấp phải nhãn timeline rồi nhấp close. Để mở lại timeline, hãy nhấp Movie/Timeline.



Bạn cũng có thể mở khóa timeline từ cuối màn hình bằng cách nhấp vùng sáng giữa các biểu tượng của timeline (gần bên trái phía trên của timeline), rê timeline và thả nó trong vùng khác của vùng làm việc. Khi timeline được mở neo, bạn có thể thu nhỏ nó bằng một biểu tượng cuộn lên kiểu CorelDRAW 8 bằng cách nhấp mũi tên gần góc bên phải phía trên của timeline.

Khi sử dụng độ phân giải của màn hình hiển thị 800 x 600 (hoặc thấp hơn), bạn có thể thấy một số công cụ của hộp công cụ được che giấu bởi timeline khi timeline được mở rộng. Nếu điều này xảy ra, bạn có thể rê hộp công cụ và neo nó vào phía trên hoặc phía dưới màn hình hiển thị, hoặc bạn có thể thả nó bất kỳ nơi nào trong vùng làm việc nơi mà nó không bị ảnh hưởng bởi công việc của bạn. Khi bạn thực hiện điều này, hộp công cụ thay đổi hình dạng của nó từ chiều thẳng đứng sang chiều ngang, để cho nhiều khoảng trống hiển thị tất cả các công cụ.

Phân tích Timeline

Ở góc bên trái phía trên của timeline, bạn thấy một tập hợp năm biểu tượng. Biểu tượng thứ nhất trong năm biểu tượng được sử dụng để bổ sung các lớp mới vào ảnh hoạt hình của bạn. Biểu tượng thứ hai được dùng để hủy các lớp khỏi tài liệu của bạn. Các lớp có thể được tạo có thể hiển thị hoặc không hiển thị, chỉ khi ở trong CorelDRAW. Biểu tượng thứ ba được sử dụng để bổ sung các keyframe vào ảnh hoạt hình của bạn, và biểu tượng thứ tư được sử dụng để xóa các keyframe. Biểu tượng thứ năm được sử dụng để mở chế độ Onion Skin.

Trong chế độ Onion Skin, bạn có thể xem nhiều frame của ảnh hoạt hình cùng lúc. Chẳng hạn, điều này có thể hữu ích khi gióng thẳng vị trí của một đối tượng theo thời gian. Khi tạo việc di chuyển, nó có thể hữu ích là thấy được chính xác nơi một đối tượng sẽ được định vị một vài frame trước và sau khi nó đạt đến frame hiện hành. Việc tạo một đối tượng vốn di chuyển thông suốt từ một frame sang frame kế tiếp thì cần thiết trong việc tránh việc di chuyển nhảy vọt mà đôi khi không cố ý bổ sung vào một ảnh hoạt hình.

Dưới các biểu tượng, bạn có thể thấy cùng Object Manager Docker mà bạn có thể quen sử dụng trong CorelDRAW. Đây là một trong những đặc tính trong Corel R.A.V.E. mà những người sử dụng CorelDRAW sẽ hiểu: tính tương tự của các giao diện CorelDRAW và Corel R.A.V.E.

Về bên phải của các biểu tượng, ở trên timeline, bạn thấy bộ chỉ thị frame. Phía dưới bộ chỉ thị frame là timeline dành cho mỗi một đối tượng và lớp trong phim của bạn. Đây là nơi bạn cài đặt các keyframe vốn điều khiển diện mạo của các đối tượng, các lớp và các hiệu ứng.

Các keyframe là thành phần chủ yếu của ảnh hoạt hình vector. Trong một ảnh hoạt hình bitmap (chẳng hạn một ảnh hoạt hình GIF), bạn phải thiết kế một ảnh duy nhất dành cho mỗi một frame của ảnh hoạt hình. Trong ảnh hoạt hình vector, bạn chỉ cần thiết kế các keyframe đầu và cuối. Corel R.A.V.E. thiết kế các frame ở giữa.

Tiến trình này được gọi là tweening, có thể làm cho ảnh hoạt hình vector trở thành một bộ lưu dưỡng màn hình so với tiến trình tạo ảnh hoạt hình bitmap.

Như một ví dụ về quá trình tweening, mô tả một ảnh hoạt hình đơn giản 10 frame mà tại đó một hình vuông tự nó chuyển thành một hình tròn. Nếu nơi bạn thiết kế một ảnh hoạt hình GIF, bạn sẽ phải tạo hình vuông, hình tròn, và tám bậc ở giữa, tại đó hình dạng từ từ được chuyển từ một hình vuông sang một hình tròn. Quá trình tweening là một quá trình nhanh hơn nhiều. Tất cả những điều cần thiết là tạo hình vuông trong frame một và cài đặt nó dưới dạng một keyframe, chuyển frame sang một hình tròn trong frame mười và cài đặt nó dưới dạng một keyframe. Corel R.A.V.E. tạo tám frame ở giữa các keyframe. Dĩ nhiên, bạn có thể bổ sung các đối tượng bổ sung và các keyframe bổ sung để tạo các ảnh hoạt hình phức tạp hơn.

Định hướng timeline

Việc định hướng timeline là một quá trình không phức tạp. Để di chuyển đến các đối tượng, các lớp, hoặc các hiệu ứng vốn ở trên hoặc ở dưới những gì đang được hiển thị trong Object Manager, hãy sử dụng thanh cuộn được đặt ở bên phải của timeline. Để di chuyển về phía sau và phía trước các frame, hãy sử dụng thanh cuộn được đặt ở cuối timeline.

Biểu tượng kính khuếch đại ở bên phải của bộ chỉ thị frame được sử dụng để hiển thị ít hơn hoặc nhiều hơn các frame trong cùng khoảng trống bằng cách nén các frame gần lại hơn với nhau hoặc bằng cách trải chúng ra xa hơn. Điều này không ảnh hưởng đến việc trình diện trở lại phim của bạn. Đơn giản là nó được sử dụng để làm cho một nhóm các frame lớn hơn hoặc nhỏ hơn có sẵn để chỉnh sửa.

Đỉnh của timeline có thể được rê lên hoặc rê xuống để làm cho nhiều đối tượng, lớp, hoặc các hiệu ứng có sẵn trong vùng làm việc timeline. Bạn cũng có thể rê đường thẳng đứng giữa vùng làm việc của các frame và vùng làm việc Object Manager để làm cho ít nhiều mỗi vùng làm việc đều có thể được hiển thị.

Chọn các đối tượng, các lớp, và các hiệu ứng trong timeline

Các hạng mục trong timeline được chọn bằng cách nhấp chúng trong phần Object Manager của timeline. Bạn cũng có thể chọn các hạng mục bằng cách nhấp hàng tương ứng của chúng trong phần hiển thị các frame của vùng làm việc. Mỗi một đối tượng, lớp, hoặc hiệu ứng trong Object Manager tương ứng với hàng trực tiếp về bên phải của nó trong phần hiển thị frame.

Cài đặt tỷ lệ frame

Tỷ lệ frame được cài đặt các frame trên giây và nó điều khiển ảnh hoạt hình được mở nhanh hoặc chậm đến mức nào. Bạn có thể cài đặt tỷ lệ frame bằng cách nhấp Movie/Movie Setup. Bạn cũng có thể thay đổi tỷ lệ frame trong khi cài đặt các tùy chọn khác từ trong hộp thoại Tools/Options. Ở bên trái của hộp thoại, hãy nhấp Document/Movie Setup. Một tỷ lệ frame cao hơn sẽ tạo kết quả một phim ngắn hơn, trong khi một tỷ lệ frame thấp hơn sẽ tạo kết quả một phim dài hơn. Tỷ lệ frame mặc định là 12 frame trên giây.

Cài đặt thời lượng phim

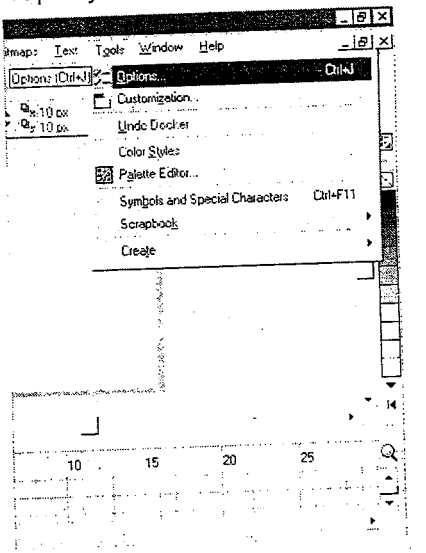
Thời lượng phim được xác định bởi số các frame và tỷ lệ frame. Mặc dầu một phim có nhiều frame có thể xuất hiện lâu hơn một phim chỉ có vài frame, nhưng điều này không luôn luôn là như thế bởi vì tỷ lệ mà các frame được mở cũng là một yếu tố.

Khái niệm này tương tự với ảnh hoạt hình GIF. Việc bổ sung nhiều frame hơn không nhất thiết tạo một ảnh hoạt hình GIF lâu hơn bởi vì tốc độ mà các frame được hiển thị cũng là một yếu tố trong việc quyết định thời gian ảnh hoạt hình.

Các tùy chọn Movie Setup

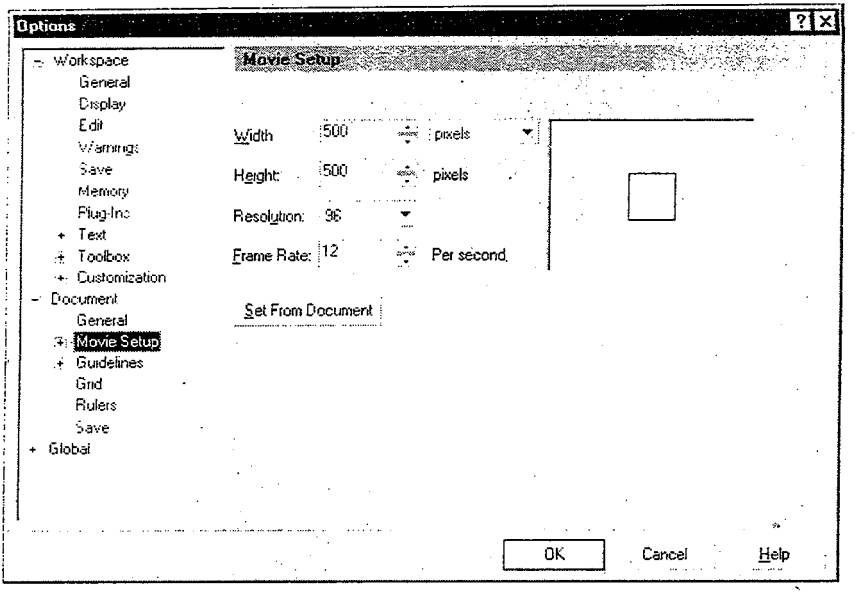
Các tùy chọn cơ bản dành cho ảnh hoạt hình được cài đặt bằng cách nhấp Movie/Movie Setup. Các tùy chọn này, xem hình 27.3, cũng có thể được cài đặt từ trong hộp thoại Tools/Options bằng cách nhấp Document/Movie Setup. Chiều rộng, chiều cao, độ phân giải, và tỷ lệ frame mặc định tất cả được cài đặt theo cách này.

Chiều rộng và chiều cao cũng có thể được điều chỉnh bằng cách nhấp Object Picker Tool, và điều chỉnh chiều rộng và chiều cao ở phía xa bên trái Property Bar.



Độ phân giải không hoạt động trên monitor như nó haọt động trong máy in. Khi làm việc với máy in, việc di chuyển từ độ phân giải thấp hơn đến một độ phân giải cao hơn sẽ tạo một ảnh chi tiết hơn bởi vì các chấm mực có thể được nén gần với nhau hơn. Hiệu ứng này không xảy ra trong các monitor bởi vì các monitor không thể nén các chấm gần nhau hơn. Vì vậy, lượng pixel mà tại đó monitor của bạn có thể hiển thị một inch khoảng trống không thể được thay đổi. Hiệu ứng duy nhất làm thay đổi độ phân giải của ảnh hoạt hình của bạn là làm thay đổ các kích thước của nó, bởi vì các monitor trình bày các chấm bổ sung bằng cách gia tăng các kích thước của ảnh.

Để có một frame tham chiếu liên tục, cách tốt nhất là giữ cài đặt độ phân giải lên đến 72 dpi. vì độ phân giải này được sử dụng bởi Flash. Để giữ cài đặt dpi lên đến 72, bạn có thể tạo các thay đổi đối với chiều rộng và chiều cao của phim, biết rằng các yếu tố này được biểu thị một cách chính xác bởi plug-in bộ trình duyệt Flash.



Hình 27.3 Các tùy chọn Movie Setup xác định các đặc điểm cơ bản của ảnh hoạt hình, chẳng hạn như chiều cao và chiều rộng.

Tạo các chuỗi phim hoạt hình một cách tự động

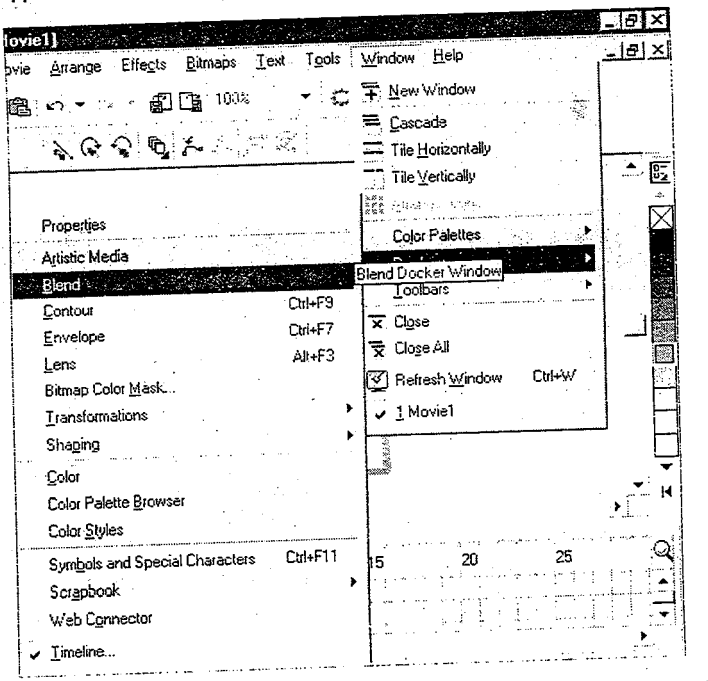
Corel R.A.V.E. cho phép bạn tạo các chuỗi phim hoạt hình một cách nhanh chóng từ Blends và Groups. Các chuỗi này có thể được sử dụng riêng hoặc là một phần của một ảnh hoạt hình lớn hơn, phức tạp hơn.

Từ Blends

Để tạo một chuỗi phim hoạt hình từ một sự phối hợp, đầu tiên hãy tạo sự phối hợp với Interactive Blend Tool hoặc Blend Docker (xem chương 16). Kế tiếp, hãy chọn blend và nhấp Movie/Create Sequence From Blend.

Create Sequence from Blends có thể được dùng dưới dạng một phương pháp tạo các thông báo text cuộn. Để thực hiện điều này,

hãy tạo hai đối tượng text artistic giống nhau. Đặt một đối tượng nơi bạn muốn bắt đầu cuộn và đối tượng kia nơi bạn muốn kết thúc cuộn. Phối hợp hai đối tượng text bằng cách sử dụng Interactive Blend Tool hoặc Blend Docker (nhấp Window/Dockers/Blends để truy cập Blends Docker).



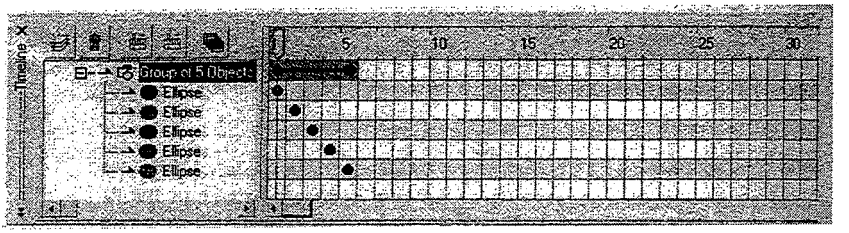
Kế tiếp, hãy nhấp Movie/Create Sequence From Blends. Việc cuộn text ngay lập tức được tạo và có thể được kết hợp vào các ảnh hoạt hình phức tạp hơn hoặc được xuất để tạo một ảnh hoạt hình Flash. Để bổ sung các thay đổi màu vào việc cuộn, hãy tô hai đối tượng text artistic với các màu khác nhau.

From Groups

Để tạo một chuỗi ảnh hoạt hình từ một nhóm, đầu tiên hãy tạo và chọn hai hoặc nhiều đối tượng, nhấp phải một đối tượng và tạo một nhóm (muốn biết thêm thông tin về các nhóm, hãy xem chương

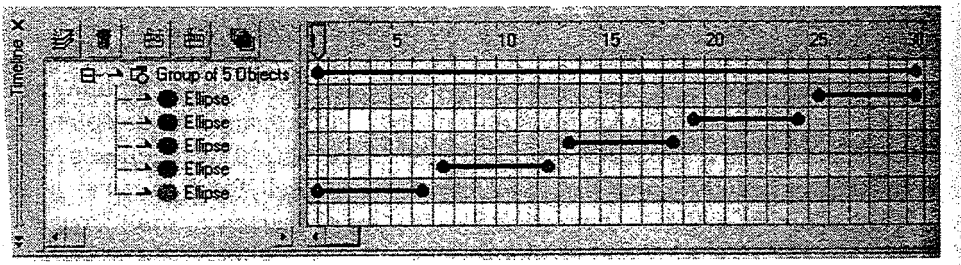
14). Kế tiếp, hãy chọn nhóm và nhấp Movie/Create Sequence from Groups.

Create Sequence from Groups có thể được dùng để tạo hiệu ứng tạo một ảnh minh họa bằng cách bổ sung từng đối tượng một cho đến khi ảnh minh họa được tạo hoàn chỉnh. Để tạo hiệu ứng này, đầu tiên hãy tạo ảnh minh họa hoặc sử dụng một ảnh minh họa từ CorelDRAW Clipart CD (các file CorelDRAW có thể được mở trong Corel R.A.V.E.). Rồi nhấp Movie/Create Sequence from Groups (xem hình 27.4). Trong ảnh hoạt hình kết quả, mỗi một đối tượng trong nhóm xuất hiện trên màn hình một lát.



Hình 27.4 Timeline sau khi tạo một Sequence từ một Group.

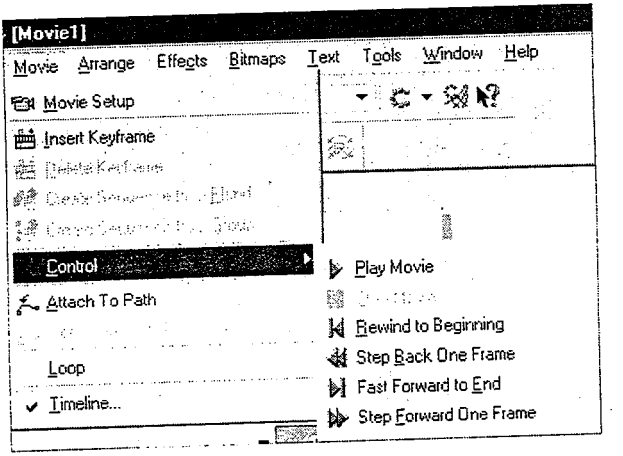
Kế tiếp, hãy sử dụng timeline để kéo dài khoảng thời gian mà mỗi một đối tượng được hiển thị, như được trình bày ở hình 27.5. Kết quả có thể được hợp nhất vào các ảnh hoạt hình phức tạp hơn, hoặc được xuất để tạo một ảnh hoạt hình Flash.



Hình 27.5 Kéo dài khoảng thời gian mà mỗi một đối tượng trong nhóm được hiển thị trong ảnh hoạt hình.

Điều khiển việc mở lại phim

Việc mở lại phim trên màn hình được điều khiển qua tập hợp các nút nhỏ màu xanh lục được đặt ở bên trái của màn hình phía trên timeline. Bạn cũng có thể điều khiển việc mở lại bằng cách nhấp Movie/Control, như được trình bày ở hình minh họa sau.



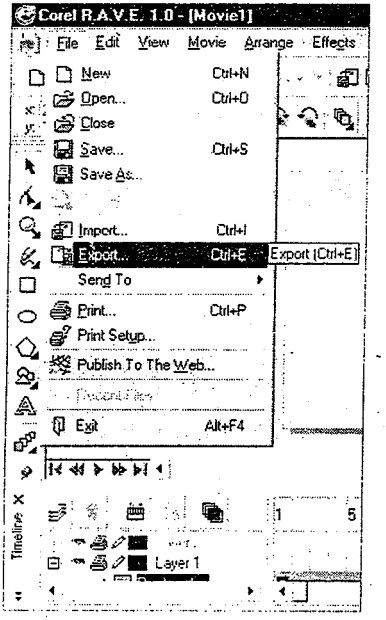
Lưu một chuỗi phim hoạt hình

Bạn nên luôn luôn lưu ảnh hoạt hình bằng cách sử dụng dạng file CLK của Corel R.A.V.E. Ngoài thông tin được lưu bình thường trong một file CDR của CorelDRAW, dạng CLK cũng lưu thông tin timeline. Bạn nên luôn lưu các bitmap được xuất dưới dạng các file CorelDRAW - để chúng có thể được chỉnh sửa sau này - bạn cũng nên lưu các ảnh hoạt hình được xuất dưới dạng các file Corel R.A.V.E., trong trường hợp bạn quyết định chỉnh sửa file sau này.

Khi bạn kết thúc việc tạo ảnh hoạt hình, bạn chuẩn bị xuất nó dưới dạng một file Flash, QuickTime Movie, ảnh hoạt hình GIF, hoặc AVI Video. Để xuất file này, hãy nhấp File/Export và chọn loại file mà bạn muốn sử dụng để xuất.

Một tùy chọn bổ sung mạnh tồn tại nhằm xuất các ảnh hoạt hình Flash. Thay vì sử dụng File/Export, hãy nhấp File rồi Publish to the Web. Ngoài việc xuất ảnh hoạt hình Flash, điều này cũng cho phép

bạn xuất mã HTML nhằm đặt file vào một trang Web.



Có thể bạn đã chú ý thuật ngữ "ảnh hoạt hình", "phim", và "video" đang được sử dụng thường xuyên và có thể bạn tự hỏi có điểm khác biệt gì giữa chúng. Thật ra thì không có điểm khác biệt giữa một ảnh hoạt hình và một phim. Và mặc dù thuật ngữ "video" thường được sử dụng để mô tả hoạt động thật (chẳng hạn một video về một sự kiện thể thao), nó cũng có thể được sử dụng để mô tả ảnh hoạt hình được tạo bởi máy tính.

Thông thường người ta xem GIF là các ảnh hoạt hình, các file QuickTime là các phim và các file AVI là các video. Các file Flash thường được xem như là bất kỳ (hoặc tất cả) file trước.

Điều khiển các đặc tính Web đặc trưng

Corel R.A.V.E. giúp điền khiển toàn bộ qua các đặc tính Web đặc trưng của ảnh hoạt hình. Các đặc tính Web được cài đặt qua Bookmark và Web Page Dockers. Dĩ nhiên, thông tin mà bạn cung

cấp trong các docker cũng có thể được chỉnh sửa khi tạo trang Web của bạn, nhưng các docker cung cấp một phương pháp thuận tiện trong việc bổ sung thông tin này trước. Ngoài ra, nếu bạn không quen với việc chỉnh sửa HTML, thì bạn sẽ nhận thấy các docker đặc biệt hữu ích.

Sử dụng Bookmark Manager Docker

Bookmark Manager Docker được sử dụng để sắp xếp và tạo các thay đổi đối với các bookmark trong trang Web của bạn. Để truy cập docker, hãy nhấp Window/Internet Bookmark Manager. Docker này không có sẵn trong R.A.V.E.; nó chỉ có sẵn trong CorelDRAW.

Liên kết với một bookmark

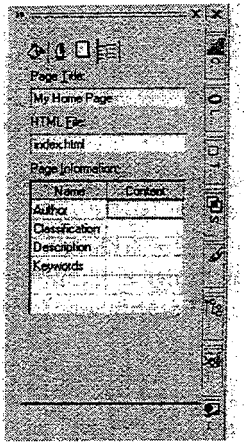
Bạn có thể sử dụng Bookmark Manager dưới dạng một phương pháp tạo siêu liên kết text hoặc một ảnh với một bookmark. Trước tiên, hãy chọn text hoặc ảnh mà bạn muốn liên kết. Kế tiếp, hãy chọn bookmark bằng cách nhấp nó trong Bookmark Manager. Nhấp nút Link (được đặt ở góc bên trái phía dưới của docker) để tạo liên kết.

Thay đổi các bookmark

Các bookmark có thể được bổ sung hoặc đặt tên lại qua Internet Toolbar hoặc trang Web của Object Properties Docker.

Điều khiển các đặc tính trang Web

Bạn có thể điều khiển các đặc tính trang Web qua Object Properties Docker: nhấp Window/Docker/Properties, xem hình 27.6. Từ docker, bạn nhập thông tin chẳng hạn tựa đề trang và tên file, và thông tin được sử dụng bởi các công cụ tìm kiếm chẳng hạn như các từ khóa và mục mô tả về trang của bạn.



Hình 27.6 Object Properties Docker với tab Web Page Properties được chọn.

Cung cấp một tựa đề cho trang tài liệu của bạn

Hộp text này được sử dụng để bổ sung một tựa đề vào trang Web của bạn. Tựa đề được nhìn thấy ở góc bên trái phía trên của trang Web khi được xem trong Microsoft Internet Explorer hoặc Netscape Navigator. Nếu bạn đang sử dụng các frame, chỉ có tựa đề của các trang frame chính được nhìn thấy trong các bộ trình duyệt Web, mặc dù bạn có thể đặt tựa đề các trang khác cho sự tham khảo riêng của bạn. Chú ý, tựa đề của một trang Web hiếm khi là một mô tả thân thiện của người sử dụng, nó không được sử dụng để điều khiển bất kỳ khía cạnh nào của màn hình hiển thị trang Web. Vì vậy, tựa đề không cần giống như tên file của nó hoặc bất kỳ khía cạnh nào của trang.

Cung cấp một tên file HTML (.HTM) cho trang tài liệu của bạn

Như với bất kỳ tài liệu nào khác, trang Web của bạn phải có một tên file, vốn được nhập trong hộp text Name. Tên file phải kết thúc bằng một phần mở rộng của HTM hoặc HTML được công nhận bởi máy tính của bạn và các máy tính khác dưới dạng một trang Web.

Điểm khác biệt của HTM và HTML là sở thích cá nhân. Không có sự khác biệt theo cách mà các máy tính xử lý hai phần mở rộng file.

Nhập thông tin trang

Web Page Properties Tab trên Object Properties Docker cung cấp một vị trí thuận lợi cho việc nhập thông tin trang.

Author

Sử dụng nhãn Author để tự bạn nhận dạng trong mã HTML của trang Web. Bạn cũng có thể bao hàm thông tin về chính bạn chẳng hạn như địa chỉ e-mail. Nhưng hãy nhớ rằng thông tin này chỉ có thể xem đối với những gì tìm nó trong mã HTML của bạn và không xuất hiện khi trang Web của bạn được xem trong một bộ trình duyệt Web.

Mô tả

Phần mô tả của một trang Web là phần tóm tắt được xem bởi những người xem khi họ đặt trang của bạn qua một công cụ tìm kiếm. Toàn bộ các site Web và các chương của các sách đã được dành để viết các phần mô tả (hay các metatag mô tả, như chúng thường được gọi).

Một trong những điều quan trọng nhất phải nhớ là khi viết phần mô tả của bạn là hãy làm cho nó tương đối ngắn gọn (tốt nhất là tối đa hai câu). Bất kỳ người nào, người mà đã sử dụng một công cụ tìm kiếm đã nhìn thấy các phần mô tả bị cắt trong ảnh chụp ở giữa. Lý do là mỗi một công cụ tìm kiếm chỉ cho phép một lượng khoảng trống được xác định trước cho các metatag mô tả. Khi bạn đi qua khoảng trống được chia phần của công cụ tìm kiếm, phần còn lại của tag mô tả đơn giản không được để ý đến.

Các từ khóa

Các từ khóa là các từ được sử dụng để kết hợp trang của bạn với những từ được nhập trong một công cụ tìm kiếm. Khi một công cụ tìm kiếm đi qua cơ sở dữ liệu của các trang Web, những trang đó

chứa các từ khóa mà kết hợp các từ đang được tìm kiếm được hiển thị trong các kết quả tìm kiếm. Chẳng hạn, nếu bạn đang tạo một trang Web về CorelDRAW, bạn sẽ muốn bao hàm các thuật ngữ, chẳng hạn như Corel, Draw, và CorelDRAW trong các từ khóa của bạn. Việc bao hàm các từ khóa khái niệm chẳng hạn minh họa, vector, ảnh nghệ thuật, và ảnh sẽ là một ý kiến hay.

Khi thiết kế một trang Web cho việc kinh doanh trong nước, việc sử dụng thành phố, làng, và bang làm các từ khóa cũng quan trọng. Một thủ thuật nhằm đưa các công cụ tìm kiếm đến các trang Web là tải một trang Web với những từ khóa được lặp lại (chẳng hạn sử dụng thuật ngữ minh họa ba hoặc bốn lần). Mặc dù đây là một kỹ thuật hữu hiệu, nhưng bây giờ nó nên được tránh, bởi vì hầu hết các công cụ tìm kiếm chú ý các từ khóa lặp lại và phản ứng hoặc bằng cách đặt trang Web ở cuối danh sách các trang hoặc bằng cách không lập danh sách trang Web. Một thủ thuật vẫn hoạt động là cố ý đánh vần nhầm một số từ khóa bởi vì đánh vần nhầm phổ biến khi nhiều người sử dụng một công cụ tìm kiếm. Chẳng hạn, nếu bạn sử dụng các từ khóa "illustrate" và "ilustrate", những người đánh vần giỏi và dở có thể tìm thấy trang Web của bạn.

Sử dụng bộ lọc Flash mới của CorelDRAW

Bộ lọc xuất Flash mới của CorelDRAW là lực truyền sau Corel R.A.V.E. bởi vì nó cung cấp cho những người sử dụng CorelDRAW tính năng để tạo các ảnh hoạt hình Flash, mà không phải mua phần mềm Flash và học giao diện Flash hơi khó sử dụng.

CorelDRAW là một bộ chỉnh sửa vector mạnh hơn Flash và chứa các công cụ sản xuất vốn không có sẵn trong Flash. Tuy nhiên, tính năng và hiệu suất của CorelDRAW hoàn toàn có sẵn trong Corel R.A.V.E. Với phần bổ sung của timeline và menu movie trong Corel R.A.V.E. , CorelDRAW đã trở thành một công cụ mạnh nhằm tạo và xuất các ảnh hoạt hình Flash.

Lưu tài liệu của bạn dưới dạng một trang Web

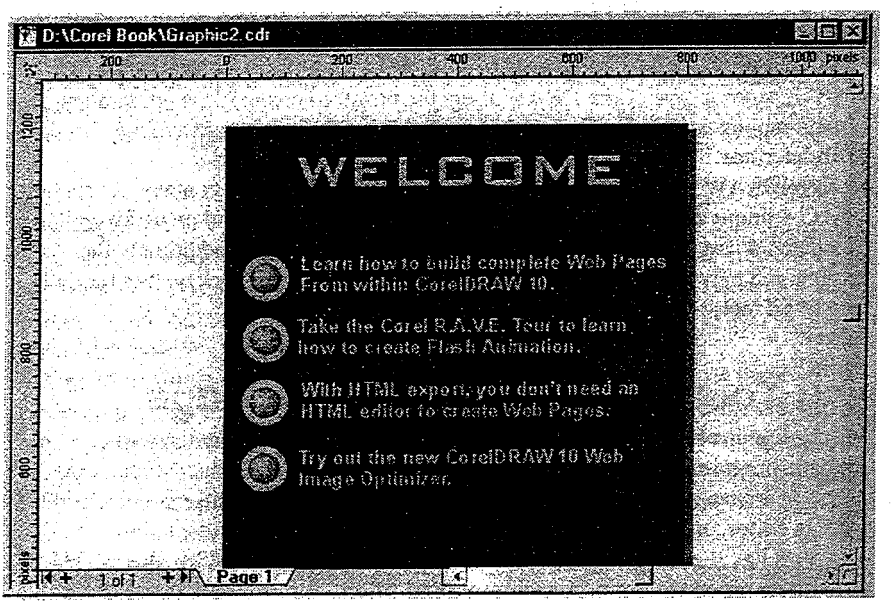
Thiết kế Web thường được xem là một phương tiện truyền thông vốn đòi hỏi người thiết kế sử dụng nhiều chương trình. Điều đó cho

chúng ta biết rằng ít nhất chúng ta cần học bốn chương trình: một bộ chỉnh sửa kiểu trình bày HTML, một bộ chỉnh sửa vector, một bộ chỉnh sửa ảnh chụp, và một bộ chỉnh sửa Web (xem hình 27.7).

Corel đã giúp hiểu rõ hơn khái niệm về chương trình này bằng cách tạo kiểu trình bày HTML, việc chỉnh sửa vector, các bộ lọc chỉnh sửa ảnh bitmap, và Web export tất cả có sẵn từ CorelDRAW.

Để tạo một trang Web trong CorelDRAW 10, hãy bắt đầu bằng cách cài đặt các kích thước của trang trong Property Bar của Object Picker hoặc hộp thoại Options. Chiều rộng là kích thước duy nhất mà phải được quyết định đầu tiên bởi vì trang của bạn có thể cuộn đến chiều dài mà bạn muốn. Việc quyết định chiều rộng của trang để sử dụng đặc biệt quan trọng, bởi vì khi những người xem Web cuộn lên và cuộn xuống để xem toàn bộ một trang, họ cũng không muốn cuộn sang trái và phải để đọc trang của bạn. Không may, việc cuộn sang trái và phải là những gì bạn buộc đối với những người sử dụng nếu bạn tạo một trang Web quá rộng.

Hiện nay, chiều rộng 800 pixel là chiều rộng chuẩn bởi vì nó có thể được xem khoảng 85% người dùng mà không cần cuộn trái và phải. Nếu bạn muốn mở nó một các an toàn, chiều rộng 640 pixel đảm bảo trang của bạn có thể được xem khoảng 95% người dùng mà không cần cuộn trái và phải. Tuy nhiên, nó cung cấp cho bạn ít khoảng trống hơn để làm việc với các thuật ngữ của kiểu trình bày trang. Chú ý rằng trang có thể xuất hiện nhỏ hơn so với các kích thước thật của nó trong CorelDRAW bởi vì nó sẽ được nén vào vùng làm việc có sẵn của CorelDRAW. Bạn có thể phóng lớn trên trang của bạn để chi tiết lớn hơn.



Hình 27.7 Các công cụ kiểu trình bày trang giống nhau mà bạn quen sử dụng trong CorelDRAW bây giờ có thể được sử dụng để tạo các trang Web.

Một số chuyên gia được biết sử dụng các trang cực kỳ rộng, đôi khi rộng 1.600 pixel. Bởi vì những trang này chỉ có thể được xem khoảng dưới 5% những người sử dụng mà không cần cuộn từ trái sang phải (có thể kể cả nhà thiết kế Web và monitor 20 inch của người đó), cho nên việc sử dụng các kích thước chiều rộng cực kỳ lớn này dường như là tự phục vụ. Để giữ các trang Web có thể xem dành cho toàn bộ người xem - không chỉ những nhà thiết kế Web với các màn hình cấp cao, lớn - xem xét việc sử dụng chiều rộng chẳng hạn 640 hoặc 800 pixel.

Khi bạn cài đặt các kích thước của bạn, việc tạo các đồ họa và text nhất thiết giống như tạo các đồ họa và text để sử dụng trong bất kỳ tác vụ kiểu trình bày trang khác. Các điểm khác nhau quan trọng nhất giữa thiết kế truyền thống và thiết kế Web là các kích cỡ

ảnh và sự lựa chọn font.

Các ảnh có các kích thước lớn không bình thường nói chung không nén tốt hơn các ảnh nhỏ hơn, vì vậy đừng làm cho ảnh lớn không cần thiết. Các font là một vấn đề bởi vì hầu hết những người sử dụng chỉ có thể xem text sử dụng các font trên máy của họ. Nếu font mà bạn đã sử dụng không có sẵn, nó sẽ được thay thế, thường là với các kết quả không thể đoán trước. Vì lý do này, hãy xem xét việc sử dụng các font được cài đặt phổ biến, chẳng hạn Arial, Times New Roman, và Courier New. Nếu bạn yêu cầu một font đặc biệt dành cho một tác vụ đặc trưng, chẳng hạn việc tạo logo, sử dụng text artistic, vì vậy CorelDRAW sẽ xuất text dưới dạng một ảnh thay vì dưới dạng text truyền thống.

Khi bạn tạo trang Web của bạn và lưu một bản sao trong dạng CDR của CorelDRAW, bạn có thể bắt đầu quá trình xuất để sử dụng trên Web; xem hình 27.8.

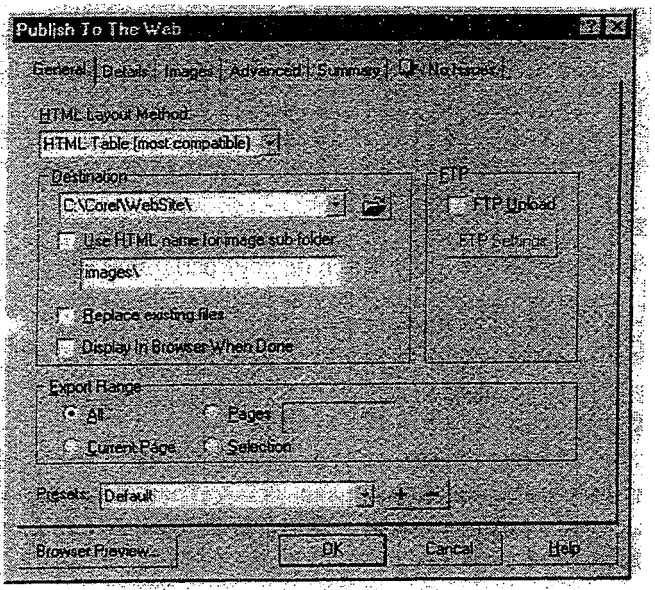
Lệnh Publish To The Web

Lệnh Publish to the Web được sử dụng để xuất trang Web của bạn. Để truy cập lệnh này, hãy nhấp File/Publish to the Web/HTML. Chú ý rằng nếu bạn đang xuất một ảnh thay vì toàn bộ một trang, bạn có thể nhấp File/Publish to the Web/Web Image Optimizer (xem chương 26 để biết thêm thông tin về các dạng ảnh Internet). Bạn cũng có thể xuất trang Web của bạn với một ảnh hoạt hình Flash được nhúng bằng cách nhấp File/Publish to the Web/Flash embedded in HTML.

Mặc dù có một bộ lọc xuất Flash trong CorelDRAW, nhưng Flash được tạo tốt nhất và được xuất từ Corel R.A.V.E. bởi vì Corel R.A.V.E. chứa các công cụ bổ sung để tạo ảnh hoạt hình, chẳng hạn như menu Movie và Timeline Docker. Khi được tạo trong R.A.V.E., bạn có thể nhấp File/Publish to the Web/Flash embedded in HTML để xuất file Flash của bạn với mã HTML kèm theo. Để chỉ xuất một file Flash (không có HMTL) từ Corel R.A.V.E., hãy nhấp File/Export, và chọn Flash dưới dạng loại File.

Khi bạn nhấp File/Publish to the Web/HTML trong CorelDRAW,

bạn được đưa đến hộp thoại Publish To The Web, xem hình 27.8. Hộp thoại này chứa mọi thứ mà bạn cần để lưu trang Web của bạn và các ảnh, và thậm chí có thể được sử dụng để tải trang và các ảnh đến Web server của bạn.



Hình 27.8 Hộp thoại Publish To The Web cho phép bạn xuất toàn bộ tài liệu dưới dạng một trang Web.

General

Nhãn General được sử dụng để cài đặt các tùy chọn xuất chung, chẳng hạn folder mà bạn muốn lưu Web site của bạn trên ổ đĩa cứng. Các tuỳ chọn Destination điều khiển nơi mà các trang Web sẽ được lưu trên ổ đĩa cứng của bạn. Bạn có thể chỉ định một folder con riêng biệt dành cho các đồ họa hoặc chuyển tên folder con mặc (images\) để các đồ họa được lưu trong cùng một folder như tài liệu HTML. Để cung cấp cho các folder con các đồ họa tên như tài liệu HTML, hãy đánh dấu kiểm Use HTML for Image subfolder.

Hãy xem xét việc lựa chọn một phương pháp HTML Layout, sự

lựa chọn tốt nhất cho người sử dụng là mặc định: phương pháp HTML Table (tương thích nhất). Nếu bạn đang sử dụng chỉ bộ lọc xuất để xuất mã HTML cho một map ảnh (thay vì toàn bộ một trang Web), bạn nên chọn Single Image With Image Map.

Nhãn Details

Nhãn Details không đòi hỏi bất kỳ thao tác nào về phía bạn, ngoại trừ xem lại về sự chính xác. Nhãn này cung cấp thông tin xem xét chính xác những gì bạn đã chọn để xuất và các file xuất đã được đặt tên gì.

Nhãn Images

Nhãn Images tương tự với nhãn Details, ngoại trừ nó có liên quan chặt chẽ với các ảnh. Nhãn này cung cấp thông tin về các ảnh đang được xuất và dạng file sẽ được sử dụng để xuất. Nếu bạn muốn thay đổi cài đặt mặc định được sử dụng để xuất các ảnh, hãy nhấp nút Options.

Hộp thoại Options giúp chọn một dạng xuất dành cho GIF, JPEG, và PNG. Hộp thoại Options cũng chứa antialiasing và các tùy chọn map ảnh. Bạn sẽ muốn để cho antialiasing được đánh dấu kiểm, để giúp các ảnh không có các mép nhô, lồi lõm. "Client" là sự lựa chọn tốt nhất dành cho các map ảnh, bởi vì các map ảnh Client cung cấp sự tương tác với người sử dụng nhanh hơn được cung cấp bởi các map ảnh server.

Nhãn Advanced

Nhãn Advanced giúp chọn các tùy chọn dành cho JavaScript, xếp bài các style sheet, và nhúng font. Nếu bạn đang sử dụng nút Rollover thì phải chắc chắn đánh dấu kiểm tùy chọn JavasCript.

Mặc dù thoạt nghe nó có vẻ hấp dẫn, việc nhúng font có hai rủi ro về kỹ thuật và luật pháp. Rủi ro về kỹ thuật là nhiều bộ trình duyệt vẫn không hỗ trợ việc nhúng font, và nhiều người sử dụng cuối không cho phép các font được tải xuống thậm chí nếu các bộ trình duyệt của họ không hỗ trợ nó. Rủi ro về luật pháp có liên quan

đến kiểu sở hữu bản quyền: bạn phải đảm bảo bạn có quyền luật pháp phân bố một font trước khi bạn nhúng font. Việc có một font theo luật pháp nằm trên máy của bạn thì không có nghĩa là bạn có quyền phân bố file font. Khi nghi ngờ, hãy luôn kiểm tra với người giữ bản quyền font trước khi phân bố phong.

Thủ thuật *Nếu cần cần điều chỉnh các tùy chọn nền của trang, bạn có thể thực hiện từ nhãn Advanced, bằng cách nhấp nút Options rồi Page Background.*

Nhãn Summary

Nhãn này cung cấp thông tin về toàn bộ kích cỡ của trang Web và nó sẽ bắ người sử dụng bao lâu để tải trang của bạn với các tốc độ modem khác nhau. Thông tin sẽ được tạo hạng mục dành cho mỗi một trang và ảnh HTML, vì vậy bạn có thể thấy nếu điều gì đó đặc biệt (chẳng hạn một ảnh lớn) có thể làm cho thời gian tải không cần thiết dài.

Nhãn Issues

Nhãn Issues báo cho bạn biết về bất kỳ vấn đề preflight nào vốn có thể nảy sinh trong quá trình xuất trang Web (chẳng hạn việc sử dụng một chế độ màu in thay vì một chế độ màu Web), và điều quan trọng nhất là đề nghị sửa bất kỳ vấn đề nào có thể xảy ra.

Điều khiển các tham chiếu xuất bản Web

CorelDRAW 10 cung cấp cho bạn sự điều khiển toàn bộ các tham chiếu xuất bản Web cá nhân qua các tùy chọn Publish to Web. Các tùy chọn này được sử dụng để điều khiển Publish to the Web File export, vốn được mô tả trước đó. Để truy cập các tùy chọn này, hãy nhấp Tools/Options rồi nhấp đúp cả hai Document và Publish to the Web.

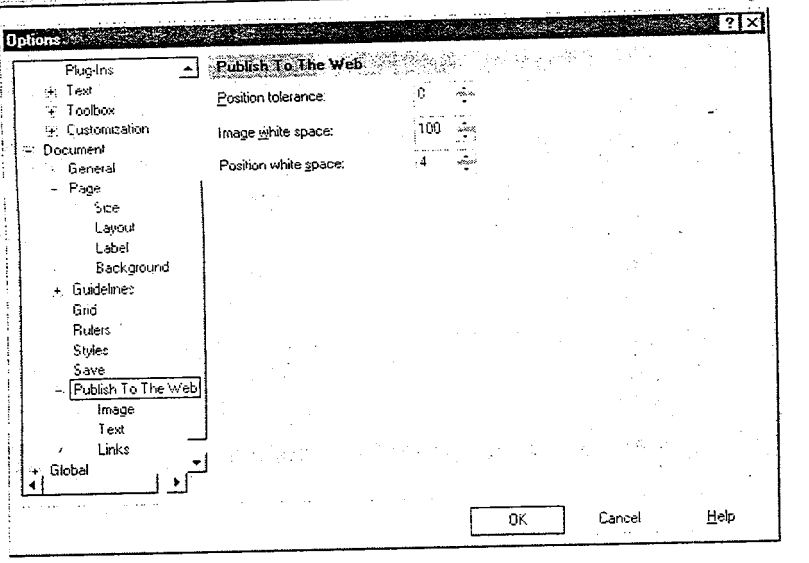


Image Handling

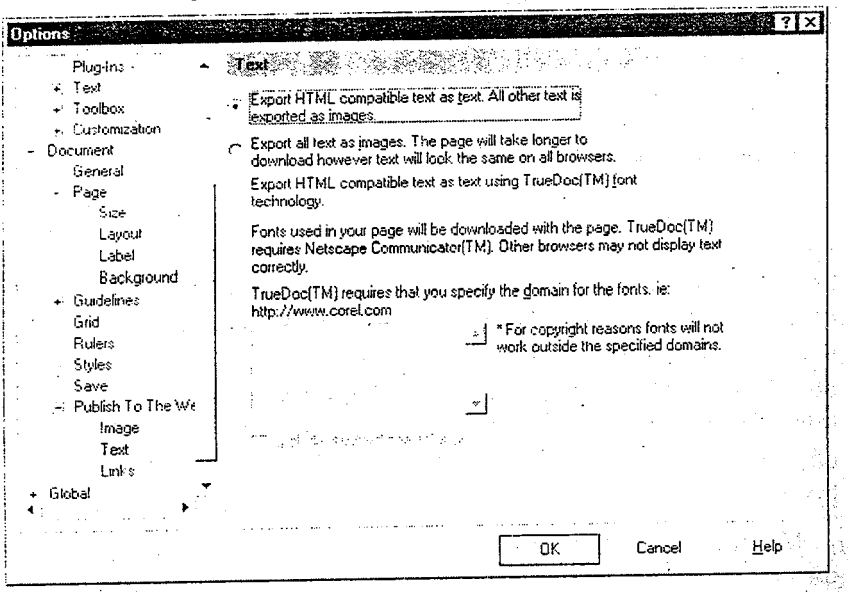
Các tùy chọn Image Handling được truy cập từ hộp thoại Images. Hộp thoại này giống hộp thoại mà bạn có thể truy cập từ nhãn Images khi xuất sang Web. Bạn có thể chọn dạng file mặc định dành cho các ảnh dưới dạng hoặc GIF hoặc JPEG và cài đặt các tùy chọn bổ sung, chẳng hạn lượng nén JPEG, và mục chọn palette GIF. Dĩ nhiên, không có dạng file hoàn hảo tồn tại dành cho Internet: một số ảnh tốt hơn được lưu dưới dạng JPEG, trong khi các ảnh khác sẽ được lưu dưới dạng GIF. Yếu tố quan trọng nhất trong quyết định này là số các màu trong ảnh.

Một đặc tính mới thông minh trong CorelDRAW 10 cho phép bạn để CorelDRAW quyết định liệu một ảnh sẽ được xuất bản dưới dạng một GIF hay một JPEG, dựa vào color count của ảnh. CorelDRAW tính các màu, rồi xuất sang dạng thích hợp, sử dụng các tùy chọn nén mặc định dành cho JPEG hoặc mục chọn palette mặc định dành cho GIF.

Text Handling

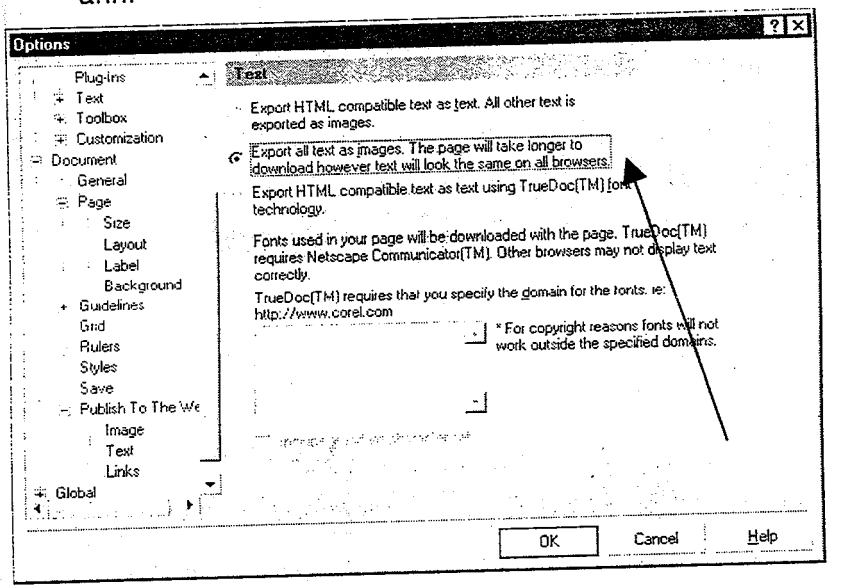
Việc nhấp Tools/Options/Document/Puhlish to the Web/Text sẽ truy cập các tùy chọn text handling. Ba tùy chọn có sẵn:

- **Export HTML Compatible Text As Text** CorelDRAW tạo một quyết định thông minh về text nào sẽ giữ lại text, và text nào sẽ được xuất tốt hơn dưới dạng một ảnh. Khi sử dụng tùy chọn này, CorelDRAW xuất text của bạn dưới dạng text HTML nếu HTML có thể được sử dụng để tái tạo text thích hợp. Nếu text chứa điều gì đó mà HTML không thể tái tạo, chẳng hạn một kiểu tô kết cấu, thì CorelDRAW sẽ chuyển text sang một ảnh và lưu nó theo các đường dẫn xử lý ảnh.

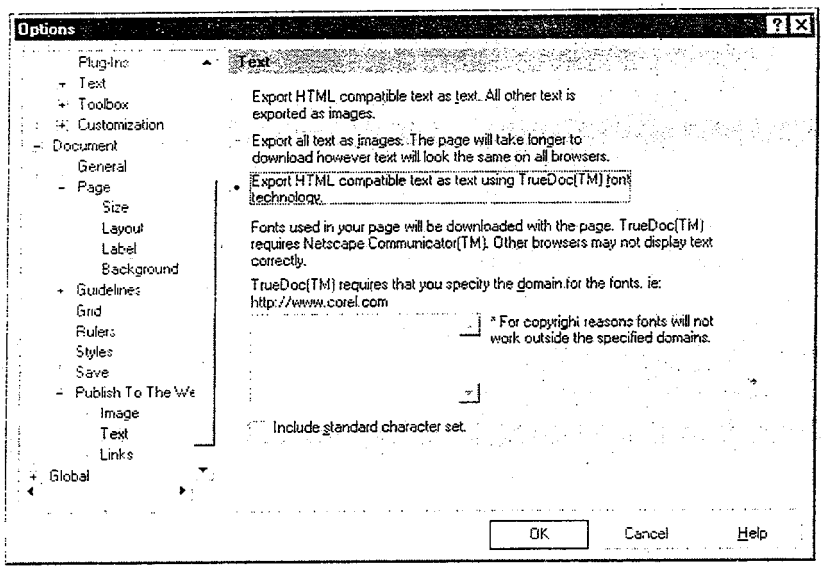


- **Export All Text As Images** Tùy chọn này sẽ được sử dụng một cách thận trọng bởi vì nó chuyển tất cả text của bạn sang các ảnh. Mặc dù tùy chọn này cho phép tái tạo text hoàn hảo, nhưng nó cũng bổ sung một cách có ý nghĩa vào thời gian tải. Ngoài ra, những người sử dụng các bộ chuyển đổi Text to Speech để các trang Web được đọc sang chúng

sẽ không thể sử dụng trang của bạn, bởi vì các bộ chuyển đổi này không thể diễn dịch text vốn được chuyển sang các ảnh.

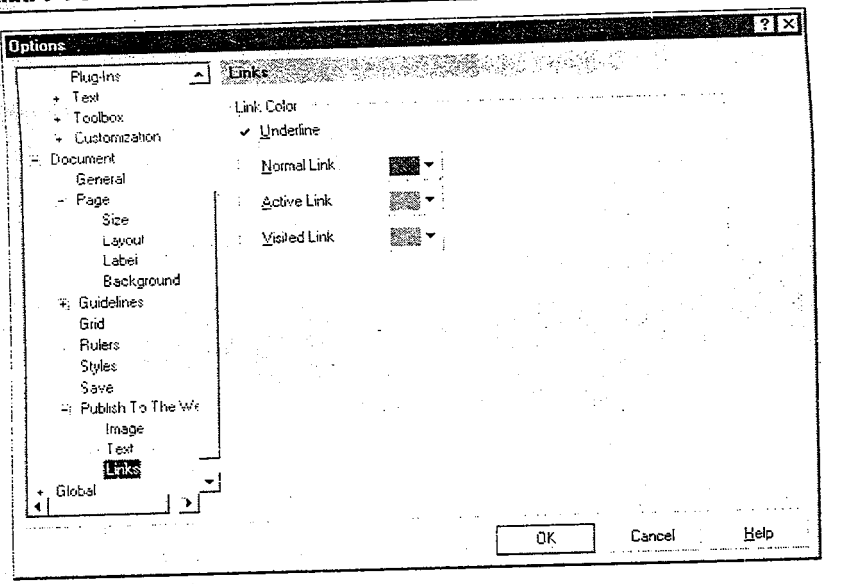


➤ **Export HTML-Compatible Text Using True Doc Technology** Tùy chọn này xuất text tương thích HTML bằng cách sử dụng kỹ thuật nhúng font. Bởi vì không phải tất cả các bộ trình duyệt có thể sử dụng kỹ thuật này, và bởi vì các vấn đề về luật pháp liên quan đến việc xuất các file font sang Internet, cho nên đây là một tùy chọn khác nhằm sử dụng một cách thận trọng.



Các màu liên kết HTML

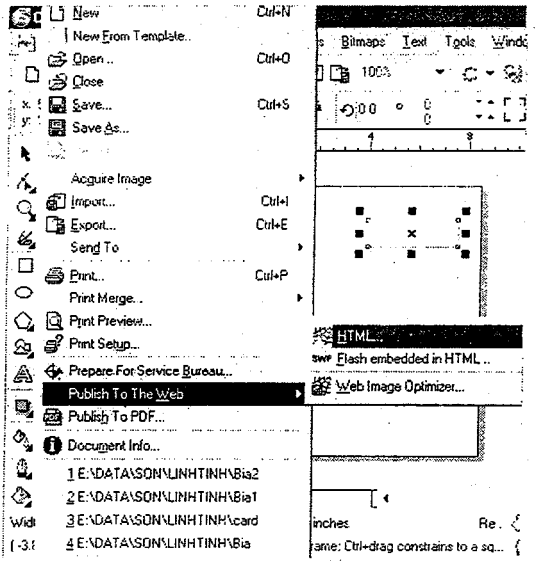
Việc nhấp Tools/Options/Document/Puhlish to the Web/Links sẽ truy cập các tùy chọn siêu liên kết HTML. Tùy chọn đầu tiên được sử dụng để báo cho CorelDRAW biết liệu các siêu liên kết sẽ được gạch dưới hay không. Ba tùy chọn kế tiếp được sử dụng để cài đặt các màu dành cho các liên kết của bạn. Màu Normal Link là màu của một liên kết trước khi người sử dụng đã xem trang Web được kết hợp. Active Link là màu của một liên kết trong khi người sử dụng đang nhấp trên liên kết. Visited Link là màu của một liên kết dành cho sự trình bày trang Web trong file lịch sử của người sử dụng (nghĩa là người sử dụng đã xem trang Web).



Các qui luật preflight Web

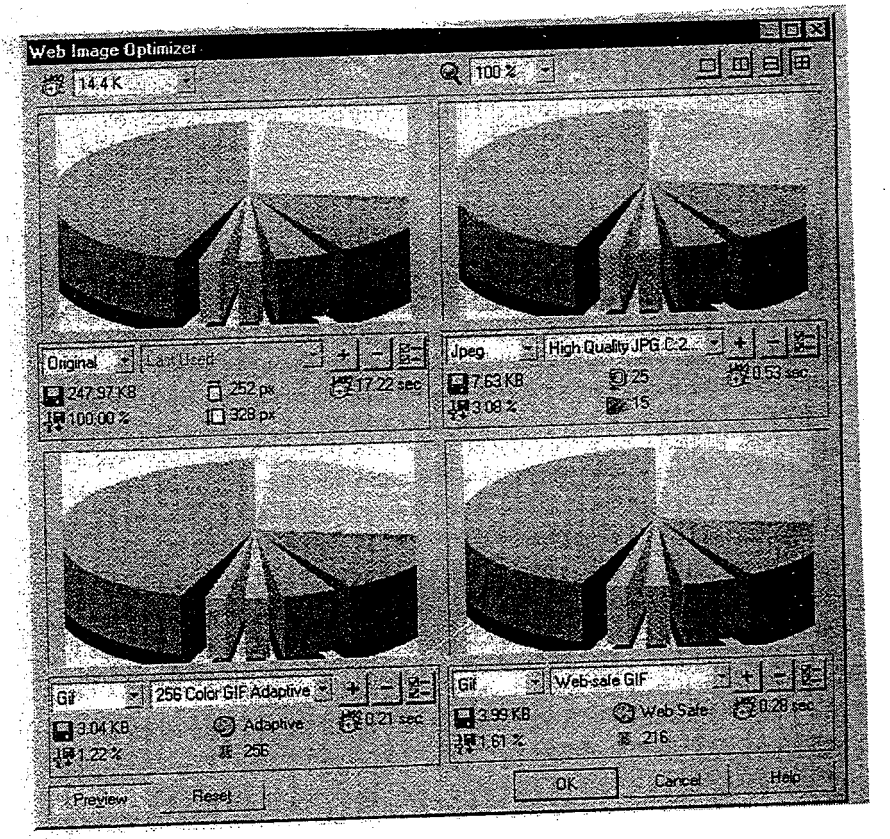
Bạn có thể cài đặt các tùy chọn mặc định dành cho chế độ xem trước preflight Web bằng cách nhấp File/Publish to the Web/HTML/ Issues. Trong hộp thoại này, hãy chọn Web Output trong hộp thoại danh sách xổ xuống Preflight Issues. Nhấp nút Settings và cuộn xuống đến Web Publishing. Bạn có thể sử dụng các tùy chọn này để báo cho CorelDRAW biết các vấn đề nào có thể xảy ra mà bạn muốn đánh dấu kiểm và vấn đề nào bạn không muốn.

Theo mặc định, CorelDRAW tìm các sự cố có tất cả các vấn đề preflight. Tuy nhiên, một số vấn đề có thể tồn tại mà bạn không muốn CorelDRAW xem trước. Chẳng hạn preflight Web CorelDRAW có thể báo cho bạn biết nếu bạn đã sử dụng bất kỳ màu nào trong tài liệu của bạn mà không phải là Web-safe. Bởi vì nhiều nhà thiết kế Web không còn xem các màu Web-safe là một vấn đề trong thiết kế Web, bạn có thể muốn hủy dấu kiểm tùy chọn này, để CorelDRAW không báo cáo các vấn đề màu Web-safe. Muốn biết thêm thông tin về các màu Web-safe, hãy xem CD-ROM chương 6 và chương 26.



Sử dụng Web Image Optimizer

Web Image Optimizer, được trình bày ở hình 27.9, là một công cụ mới được sử dụng để tinh chỉnh việc xuất ảnh Web. Web Image Optimizer khác với Gif, JPEG, và PNG xuất là cho phép tới bốn ảnh được xem trước trực tiếp cùng một lúc. Bạn có thể cài đặt mỗi một cửa sổ xem trước để sử dụng dạng file giống nhau với các tùy chọn khác nhau, hoặc bạn có thể cài đặt mỗi một cửa sổ xem trước để sử dụng một dạng file khác nhau.



Hình 27.9 Web Image Optimizer với ảnh gốc, một JPEG, và hai chế độ xem trước GIF xuất (chú ý sự thất thoát màu trong ảnh Web Web-safe).

Thay đổi các cài đặt trong Web Image Optimizer

Một dãy các điều khiển được đặt qua đầu của Web Image Optimizer điều khiển các cài đặt xem trước chung. Các cài đặt này tác động đến toàn bộ hộp thoại Web Image Optimizer. Một cài đặt

bổ sung các điều khiển có sẵn bên trong mỗi một cửa sổ xem trước.

Các điều khiển này chỉ tác động đến ô cửa sổ riêng biệt mà bạn đang làm việc, vốn cho phép bạn tạo tùy biến các tùy chọn dành cho mỗi một ô cửa sổ.

Thủ thuật *Nếu các ô cửa sổ xem trước không cập nhật khi bạn thay đổi các cài đặt nén, hãy nhấn nút Preview, được đặt gần góc bên trái phía dưới.*

Các cài đặt chung

Hộp danh sách xổ xuống được đặt gần góc bên trái phía trên của hộp thoại Web Image Optimizer cho phép bạn cài đặt một tốc độ modem dành cho việc sử dụng trong việc ước tính khoảng thời gian tải file. Chẳng hạn, cài đặt lên đến 56K sẽ làm cho mỗi một ô cửa sổ xem trước hiển thị thời gian tải ước tính cho ảnh của bạn dành cho những người sử dụng có các nối kết quay số 56K.

Việc cài đặt điều khiển này lên đến 33.6K sẽ cho bạn các ước tính thời gian tải xuống có thể tin tưởng nhất. Rất ít người sử dụng vẫn dùng nối kết 56K do lượng lưu thông trên Internet. Các ước tính nhanh nhất, chẳng hạn như các ước tính dành cho ISDN và cáp, chỉ nên được sử dụng nếu bạn đang tạo một site đặc biệt được thiết kế dành cho những người sử dụng có các nối kết broadband.

Biểu tượng kính khuếch đại được sử dụng để cài đặt kích cỡ của ảnh xem trước. Lượng và loại ô cửa sổ xem trước được cài đặt bằng cách sử dụng bốn nút ở phía xa bên phải. Nút đầu tiên cài đặt một cửa sổ xem trước đơn. Nút thứ hai cài đặt hai cửa sổ xem trước thẳng đứng. Nút thứ ba cũng cài đặt hai cửa sổ xem trước, nhưng với hướng nằm ngang thay vì thẳng đứng. Nút thứ tư được sử dụng để cài đặt bốn cửa sổ xem trước.

Các cài đặt ô cửa sổ riêng biệt

Hộp danh sách xổ xuống ở bên trái của mỗi một cửa sổ xem trước được sử dụng để xác định dạng file mà ô cửa sổ xem trước sử dụng khi nó xem trước các cài đặt nén. Bạn có thể chọn Original

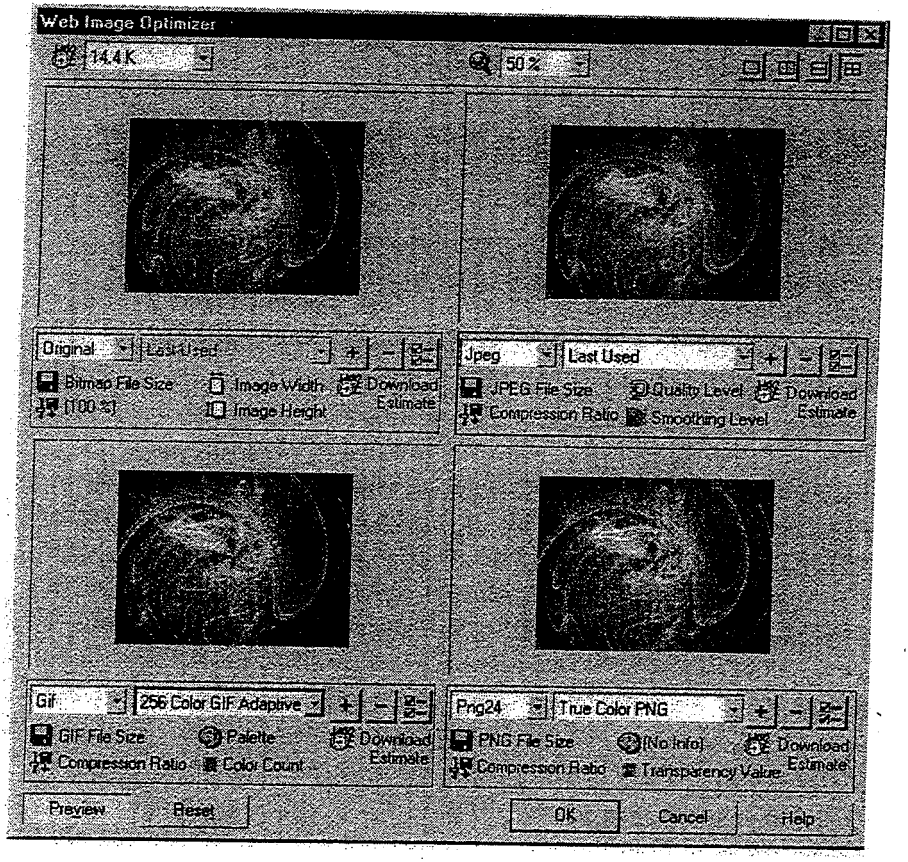
(không nén), GIF, JPEG, PNG (8 bit), và PNG (24 bit). Original chỉ dành cho tham chiếu, và không thể được lưu. Hộp danh sách xổ xuống kế tiếp được sử dụng để chọn một cài đặt nén trước (chẳng hạn loại palette và color count dành cho GIF, và sự nén và các mức độ làm nhẵn dành cho JPEG). Các biểu tượng dấu cộng (+) và dấu trừ (-) được sử dụng để bổ sung các cài đặt trước mới hoặc để xóa các cài đặt trước. Biểu tượng cuối cùng được dùng để chọn các cài đặt GIF, JPEG, hoặc PNG của riêng bạn, mà có thể được sử dụng chỉ đối với ảnh mà bạn đang xem trước, hoặc được bổ sung vào danh sách cài đặt trước bằng cách nhấp biểu tượng dấu cộng (+). Muốn biết thêm thông tin về mỗi một cài đặt GIF, JPEG, và PNG hoạt động như thế nào, hãy xem chương 26.

Preview Display Khi bạn điều chỉnh các cài đặt xem trước trong bất kỳ ô cửa sổ xem trước nào, một tập hợp gồm năm biểu tượng được đặt phía dưới ảnh xem trước sẽ hiển thị một bảng tóm tắt các mục chọn của bạn. Các biểu tượng ở phía xa bên trái luôn hiển thị kích cỡ file (ở trên) và tỷ lệ nén (phía dưới) và biểu tượng ở phía xa bên phải luôn hiển thị thời gian tải được ước tính. Các biểu tượng ở giữa khác với những gì chúng hiển thị, phụ thuộc vào loại ảnh mà bạn đang xem trước (ngoại trừ GIF và PNG 8 sử dụng các biểu tượng giống nhau, thậm chí ở giữa, bởi vì cả hai sử dụng các palette màu 8 bit).

Nếu bạn tò mò về nguồn ảnh được sử dụng trong các cửa sổ xem trước trong hình 27.10, thì đó là một KPT (Kai;s Power Tools) Fractal Frame. Bộ lọc các hiệu ứng bitmap KPT FraxFlame đi kèm với bộ đồ họa CorelDRAW 10 (xem chương 24 để biết thêm chi tiết).

Lưu ảnh của bạn

Việc nhấp trên bất kỳ ô cửa sổ xem trước nào sẽ chọn các cài đặt được sử dụng trong ô cửa sổ đó dưới dạng các cài đặt xuất của bạn. Ô cửa sổ được chọn được chỉ ra bởi hình chữ nhật được vẽ quanh các cài đặt (xem hình 27.10). Việc nhấp OK sẽ xuất ảnh.



Hình 27.10 Việc nhấp trên bất kỳ ô xem trước nào sẽ chọn các cài đặt đó dưới dạng các cài đặt xuất của bạn.

Chương 28 CorelDRAW 10

ĐIỀU KHIỂN QUA SỰ TẠO TÙY BIẾN

Nhiều người sử dụng CorelDRAW thích chương trình của họ bởi vì nó giúp họ sáng tạo nhưng họ cũng có cách sáng tạo riêng của mình, đó là cách sử dụng phần mềm để hoàn tất công việc hàng ngày. Nếu bạn là một trong những người dùng đó, bạn có thể muốn thiết kế trình ứng dụng CorelDRAW 10 để phù hợp với nhu cầu của bạn hoặc để làm tăng hiệu suất tối đa. Đến lúc tạo tùy biến, thì một vài trình ứng dụng khác sẽ giúp bạn đạt được sự thành công.

Đặc tính tạo tùy biến của CorelDRAW 10 được phát triển từ các phiên bản cũ - bao gồm cả phiên bản chính. Bạn có thể tạo tùy biến bất cứ thứ gì trong CorelDRAW 10, từ chức năng của nút chuột cho đến các thanh công cụ và các menu lệnh. Thực ra, danh sách này rộng cho đến nỗi hoạt động tạo tùy biến đã trở thành sự thử thách.

Trong chương này, bạn sẽ khám phá cách tạo tùy biến cả hai cấp độ tài liệu và ứng dụng, và học cách tạo các thanh công cụ tùy biến, thay đổi các menu lệnh, gán và thay đổi các phím tắt, và lưu toàn bộ trạng thái và tùy biến cho các loại tác vụ chuyên biệt.

Các thủ thuật tạo tùy biến hàng đầu

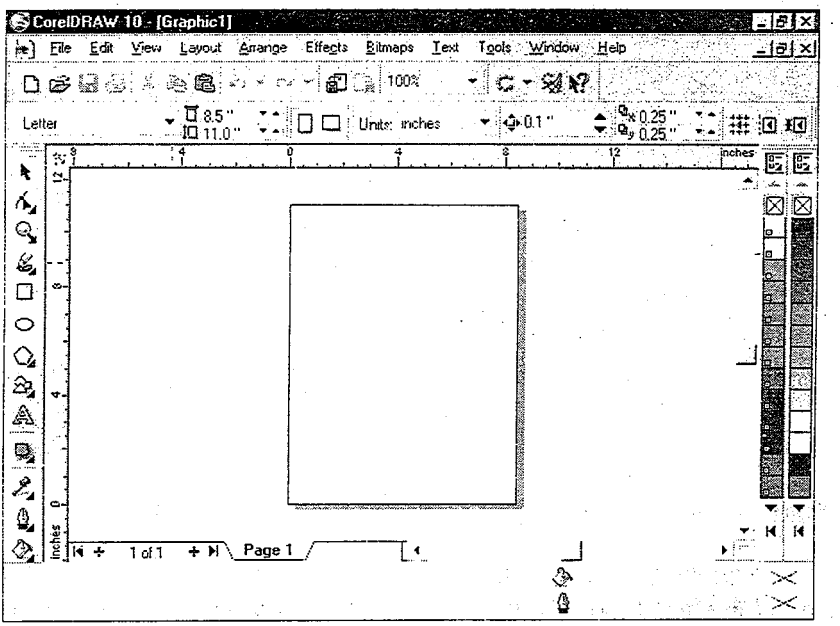
Trước khi bạn tìm hiểu sâu về các đặc tính tạo tùy biến của CorelDRAW 10, bạn nên học một số tác vụ tạo tùy biến hữu dụng và phổ biến nhất. Các phần sau đây sẽ mô tả hoạt động vài tùy biến thông dụng nhất.

Di chuyển các thanh công cụ

Nếu vị trí neo của các menu lệnh, Toolbox, các thanh công cụ, Status Bar, hoặc Onscreen Color Palette không theo ý bạn, thì bạn

có thể thay đổi vị trí của chúng để neo hoặc ngưng neo sang phía khác của cửa sổ trình ứng dụng. Việc nhấp và rê Toolbox, các thanh công cụ (chẳng hạn như Standard Toolbar và Property Bar) từ bộ chỉ định đường kép ở phần trên cùng hoặc bên trái mỗi thành phần giao diện cho phép bạn định vị chúng lại sang bất kỳ phía nào của cửa sổ trình ứng dụng CorelDRAW 10 (xem hình 28.1).

Khi bạn định vị lại các thanh lệnh và các thanh công cụ, bạn sẽ biết được các vị trí mới và hữu dụng hay các vị trí mặc định là tốt nhất cho bạn. Bạn có thể phân tách CorelDRAW 10 và các thành phần giao diện quen thuộc của nó và tạo một số tình huống không gian làm việc khác nhau (xem hình 28.2).

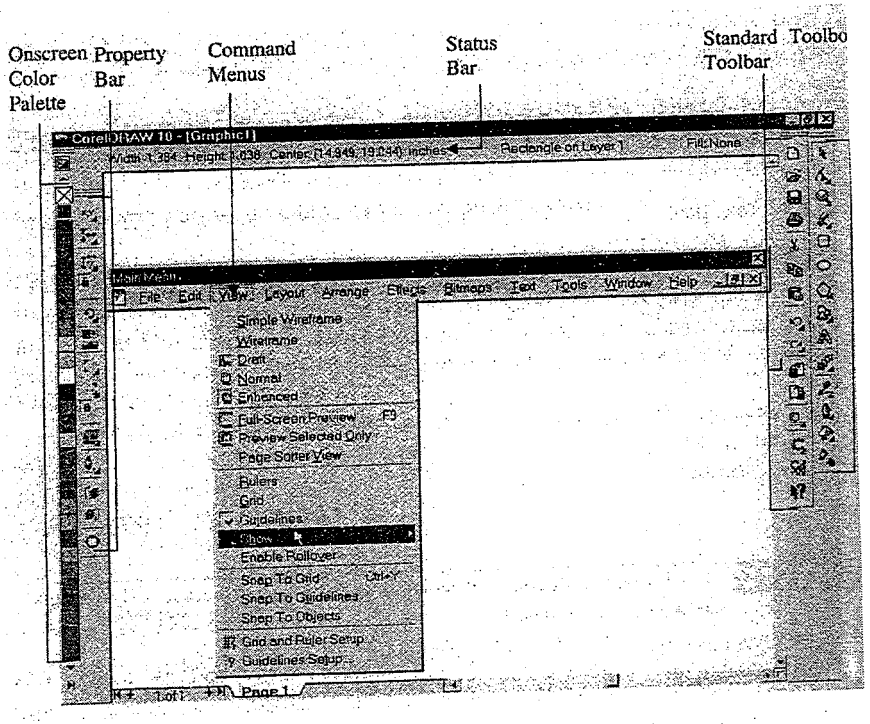


Hình 28.1 Nhấp và rê bộ chỉ định đường kép để ngưng neo bất kỳ thanh công cụ nào hoặc rê nó sang một vị trí giao diện mới.

Thủ thuật *Nếu bạn không thực hiện được việc tạo tùy biến giao diện, bạn có thể nhanh chóng cài đặt lại trình ứng dụng CorelDRAW 10 sang các cài đặt không gian làm việc*

mặc định bằng cách nhấn giữ phím F8 ngay sau khi khởi động trình ứng dụng. Bạn có thể khởi động từ thanh tác vụ Windows, màn hình desktop, hoặc menu Start. Tác vụ này sẽ mở ra một hộp thoại cảnh báo yêu cầu bạn xác nhận hoạt động.

Bạn cũng có thể định lại kích cỡ hoặc định lại tỉ lệ cho các thanh công cụ không neo trong CorelDRAW 10, bao gồm Toolbox và Onscreen Color Palette. Để định lại kích cỡ cho một trong các thành phần giao diện này, hãy ấn giữ cursor tại góc hoặc mép của thanh công cụ không neo và nhấp và rê theo chiều dọc hoặc theo chiều ngang để thay đổi các tỉ lệ của nó.

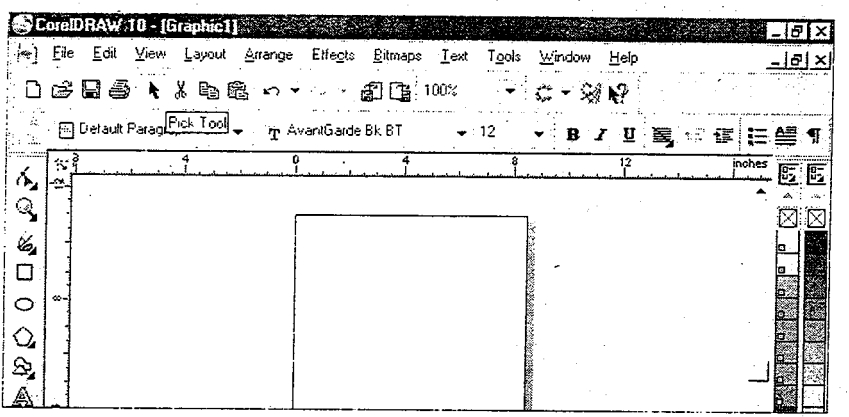


Hình 28.2 Không gian làm việc này đã được tổ chức lại với mỗi thành phần giao diện quen thuộc được thay đổi.

Thủ thuật *Để neo lại một thanh công cụ một cách nhanh chóng và đưa nó trở về vị trí được neo cuối cùng, nhấp đúp thanh tiêu đề của nó hoặc sử dụng tác vụ nhấp và rê để rê nó sang một vị trí mới.*

Di chuyển các nút của thanh công cụ

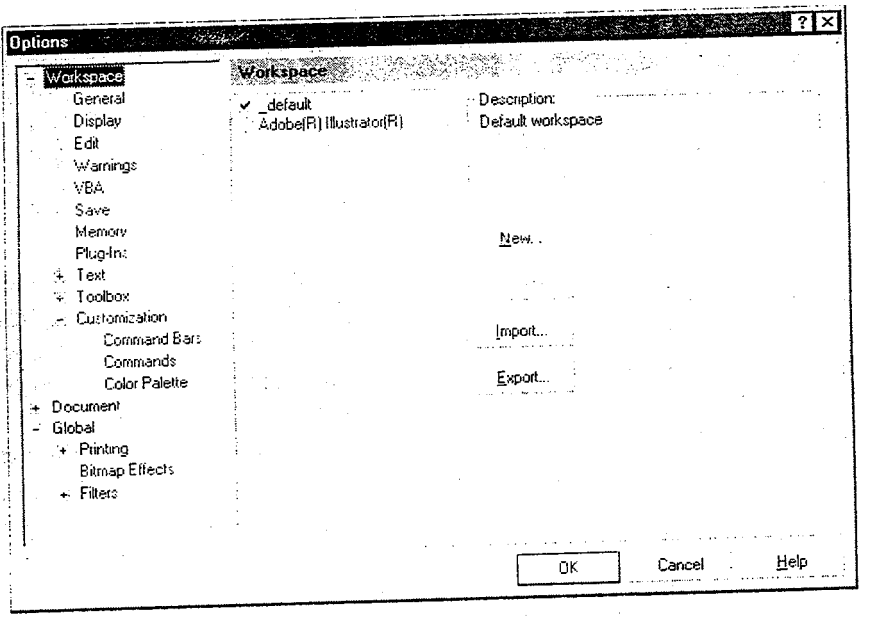
Một khả năng mới sử dụng cho các tính tạo tùy biến của CorelDRAW 10 cho phép bạn di chuyển hoặc sao chép bất kỳ tùy chọn thanh công cụ nào hoặc Toolbox Tool giữa các thanh công cụ hoặc xóa công cụ hoặc tùy chọn không được sử dụng. Với khả năng mới này, bạn có thể tạo tùy biến theo cách tương tác không gian làm việc hiện hành của bạn mà không cần mở các hộp thoại. Ví dụ, nếu bạn muốn truy cập các thanh công cụ của các hiệu ứng tương tác trong khi Toolbox không hiển thị, bạn có thể di chuyển flyout Interactive Tool sang Standard Toolbar hoặc sang một Property Bar chuyên biệt. Ở đây, Pick Tool đã được sao chép sang Standard Toolbar:



Các thủ tục sau đây cho phép bạn di chuyển hoặc sao chép các công cụ và các tùy chọn giữa các thanh công cụ và xóa các công cụ:

- **Di chuyển các công cụ / Các tùy chọn Để** di chuyển một công cụ hoặc tùy chọn từ một thanh công cụ hiển thị sang

một thanh công cụ khác, ấn giữ ALT trong khi rê công cụ hoặc tùy chọn từ thanh công cụ hiện hành của nó sang vị trí thanh công cụ mới, khi bạn rê công cụ hoặc tùy chọn, cursor sẽ có một biểu tượng đi cùng chỉ định sự thích hợp của vị trí mới và một cursor hình chữ I sẽ hiển thị tại vị trí mới chỉ định điểm chèn cho hạng mục đang được di chuyển.



- **Sao chép các công cụ/Các tùy chọn** Để sao chép một công cụ hoặc tùy chọn từ một thanh công cụ hiển thị sang một thanh công cụ khác, ấn giữ CTRL+ALT làm hai phím chỉnh sửa trong khi rê giữa các vị trí trên thanh công cụ. Khi bạn rê công cụ hoặc tùy chọn, một biểu tượng sẽ hiển thị chỉ định việc thích hợp của một vị trí mới và một cursor hình chữ I sẽ hiển thị tại vị trí mới chỉ định điểm chèn cho hạng mục đang được di chuyển.
- **Xóa các công cụ/Các tùy chọn** Để xóa một công cụ hoặc tùy chọn khỏi một thanh công cụ chuyên biệt, hãy nhấn giữ Internet trong khi rê thanh công cụ trên cửa sổ tài liệu và rê

ra khỏi bất kỳ thành phần giao diện nào hiện có. Khi bạn rê công cụ ra khỏi thanh công cụ hiện hành của nó và rê vào cửa sổ tài liệu, thì một ký hiệu X sẽ hiển thị bên cạnh cursor cho biết việc nhả chuột sẽ xóa thanh công cụ hiện hành. Các tùy chọn hoặc các công cụ đã bị xóa không bị xóa vĩnh viễn khỏi các thanh công cụ; chúng chỉ bị xóa khỏi thanh công cụ trong không gian làm việc hiện hành.

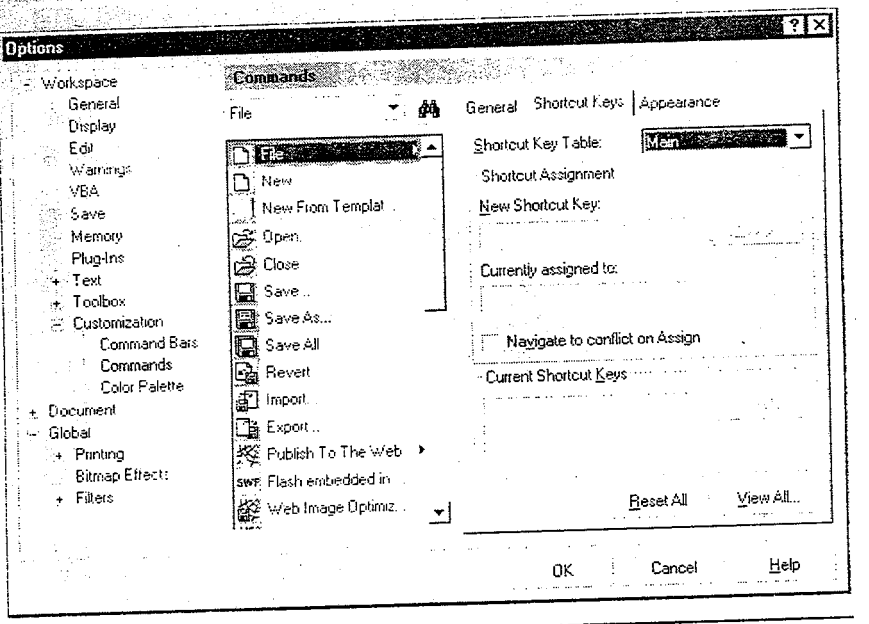
Thủ thuật *Để tìm hiểu thêm thông tin về việc lưu trữ, lưu, nhập, và xuất các không gian làm việc đã được lưu, hãy xem "Phần tạo và tải các không gian làm việc", được trình bày sau trong chương này.*

Gán hoặc thay đổi các phím tắt

Biết các phím tắt sẽ giúp bạn làm việc có hiệu quả. Nhưng với các phiên bản phần mềm mới chẳng hạn như CorelDRAW 10, các phím tắt thường thay đổi đôi chút để phù hợp với các chức năng, các đặc tính, hoặc các công cụ mới. Việc thay đổi các phím tắt hiện có là một tác vụ thực hiện tương đối nhanh nhưng đòi hỏi phải mở tùy biến phức tạp như được minh họa ở hình 28.3. Ở các phần sau trong chương này, bạn sẽ thấy nhiều thứ trong hộp thoại. Bây giờ hãy bắt đầu với việc gán phím tắt.

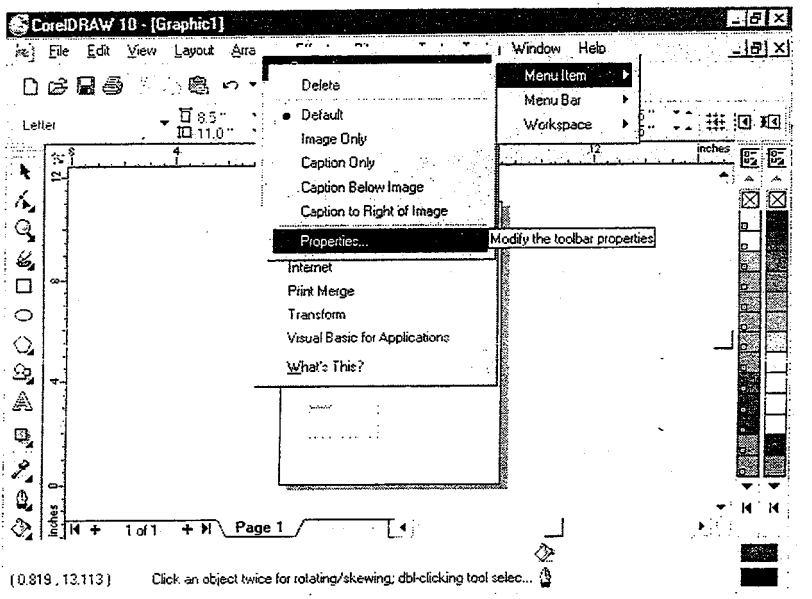
Để gán một phím tắt mới cho hạng mục menu lệnh, thực hiện các bước sau đây:

1. Bất kỳ lệnh, tùy chọn, công cụ, hoặc chức năng nào mà bạn muốn gán cho một phím nóng hoặc phím tắt, thì bạn cũng cần phải vào hộp thoại Options. Đối với các lệnh, nhấp để xem hạng mục menu trong menu lệnh chuyên biệt, và nhấp phải một lệnh có sẵn khi menu lệnh hiển thị để mở menu bật lên.



Hình 28.3 Việc gán phím tắt được thực hiện trong trang Commands của hộp thoại Option khi tab Shortcut Keys hiển thị.

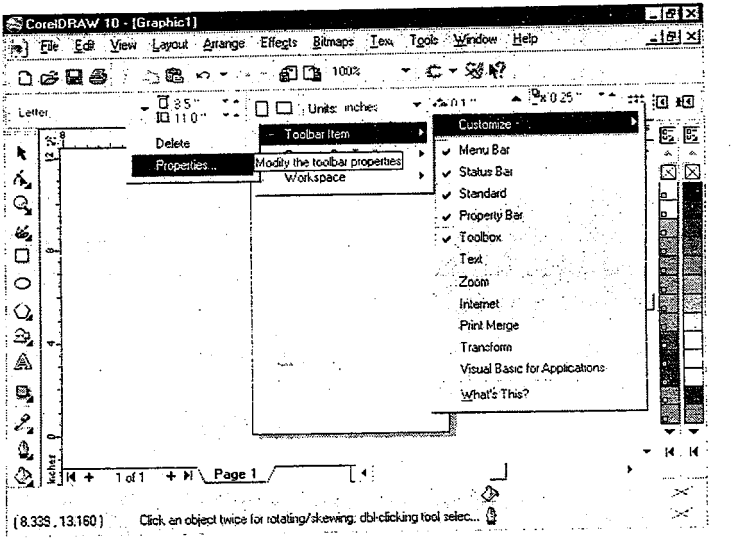
2. Chọn Customize / Menu Item / Properties để mở trang Customization Commands trong hộp thoại Options, và nhấp tab Shortcut Keys ở bên phải phía trên của hộp thoại để xem các tùy chọn Shortcut Key. Chỉ định phím tắt mới trong hộp Shortcut Key bằng cách nhấp cursor trong hộp và ấn phím tắt. Ví dụ nếu bạn muốn tổ hợp phím tắt mới là CTRL và 1, hãy ấn phím CTRL cùng với phím số 1 khi cursor ở trong hộp này.



3. Nếu phím tắt mà bạn đã chỉ định đã được gán cho một lệnh khác, thì nó sẽ hiển thị trong Currently Assigned To box - trong trường hợp này bạn cần chỉ định phím khác hoặc thay đổi phím tắt hiện có. Nếu không có lệnh khác được gán, hãy nhấp OK để đóng hộp thoại và áp dụng phím tắt mới.

Để gán một phím tắt mới cho một hạng mục của Toolbox hoặc của thanh công cụ, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Để gán cho các hạng mục của thanh công cụ hoặc Toolbox, thì hoạt động có hơi khác. Hãy nhấp phải tùy chọn hoặc công cụ để mở menu bật lên, và chọn Customize / Toolbar Item / Properties. Hộp thoại Options mở sang trang Commands.



2. Nhấp tab Shortcut Keys ở bên phải phía trên của hộp thoại để xem các tùy chọn có sẵn, và chỉ định phím tắt mới trong hộp Shortcut Key bằng cách nhấp cursor trong hộp và ấn phím tắt. Ví dụ, nếu bạn muốn phím tắt mới là một ký tự hoặc một tổ hợp phím tắt, hãy ấn phím hoặc các phím trong khi cursor ở trong hộp.
3. Nếu phím tắt mà bạn chỉ định đã được gán cho một hạng mục của thanh công cụ hoặc công cụ khác, nó sẽ hiển thị trong Currently Assigned To Box, trong trường hợp này, bạn cần thay đổi nó. Nếu không, hãy nhấp OK để đóng hộp thoại và áp dụng phím tắt mới.

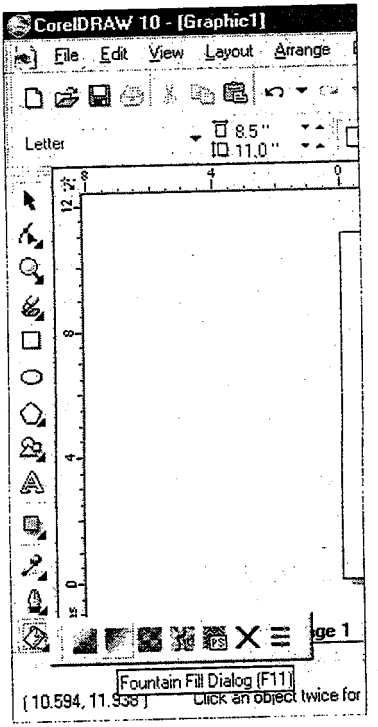
Các cài đặt mặc định sử dụng cho Text và các hình đồ họa

Theo mặc định, tất cả các đối tượng đồ họa mới được tạo bằng cách sử dụng Fill được cài đặt sang None và một chế độ màu Black Outline Pen được cài đặt sang Hairline. Tất cả các đối tượng Artistic và Paragraph Text mới được tạo bằng cách sử dụng màu Black Fill với các đặc tính Outline Pen được cài đặt sang None. Nếu bạn tạo các đối tượng text hoặc đồ họa mới bằng cách sử dụng các công

cụ, và các đặc tính Outline Pen và Fill mặc định không phải những gì mà bạn cần phải thay đổi các cài đặt mặc định để tránh việc thay đổi thường xuyên các đặc tính này sau khi tạo các đối tượng. Các cài đặt mặc định có thể được thay đổi sang bất cứ các cài đặt nào mà bạn muốn.

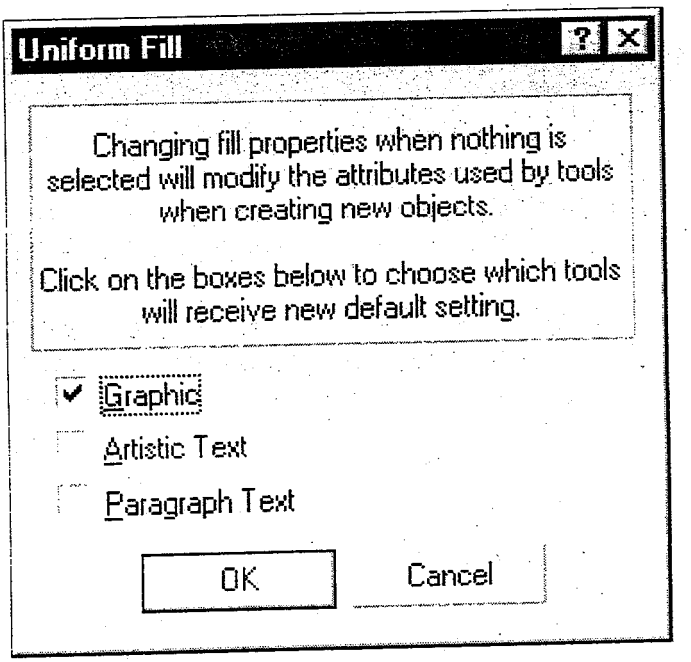
Việc thay đổi các kiểu tô màu mặc định có hơi khác với việc thay đổi các đặc tính Outline Pen mặc định, vì vậy, bạn nên chú ý đến các thủ tục này. Để thay đổi các đặc tính Fill mặc định cho tất cả các đối tượng mới, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Nếu không có đối tượng nào được chọn trong tài liệu, hãy nhấp Interactive Fill Tool trong Toolbox chính.



2. Sử dụng các tùy chọn Property Bar, chỉ định một kiểu tô màu Uniform, Fountain, Pattern, hoặc Texture bằng cách sử dụng menu Fill Type. Khi bạn thực hiện điều này, một hộp thoại

hiển thị cảnh báo là các cài đặt mặc định sẽ thay đổi. Trong hộp thoại tiếp theo, bạn có thể chỉ định cài đặt mặc định để áp dụng cho các đối tượng Graphic Artistic Text, và/hoặc Paragraph Text. Hãy thực hiện việc lựa chọn và nhấp OK để đóng hộp thoại.

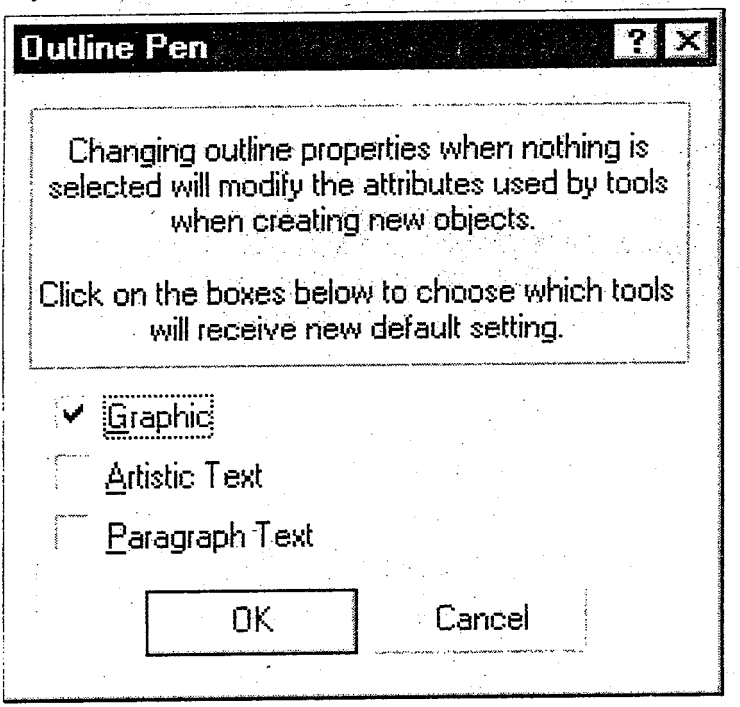


3. Khi Fill Type được chọn, hãy sử dụng các Property Bar còn lại để tạo tùy biến cho kiểu tô mà bạn muốn. Mỗi lần bạn thay đổi các đặc tính Fill mặc định thì hộp thoại hiển thị. Nhấp OK để xác nhận tác vụ và tiếp tục cài đặt các tùy chọn Fill mặc định. Từ đây, các kiểu tô mặc định mà bạn đã chỉ định sẽ được áp dụng cho bất kỳ các đối tượng Graphic hoặc Text mà bạn tạo.

Việc thay đổi các đặc tính Outline Pen mặc định có thể được thực hiện trong một hộp thoại. Để thực hiện tác vụ, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

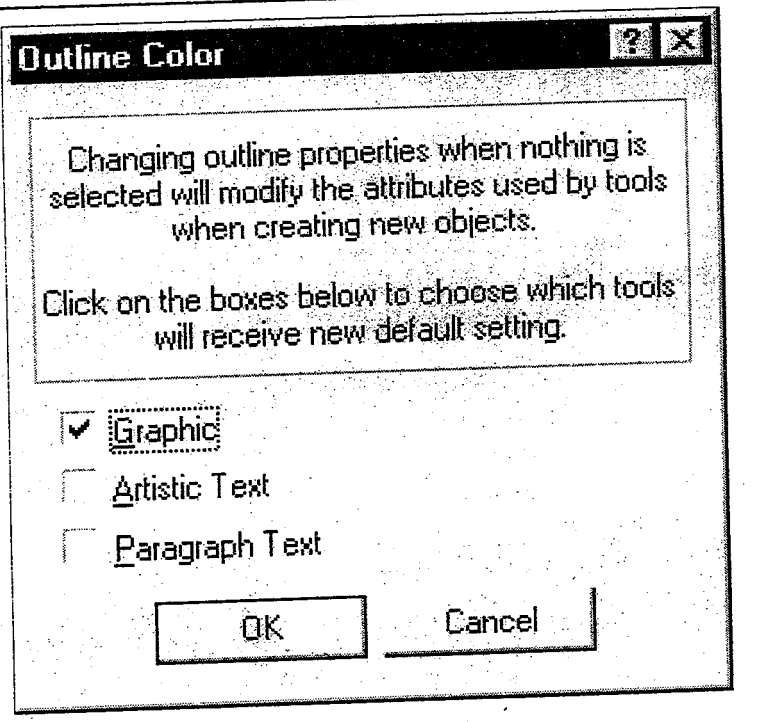
1. Nếu không có đối tượng nào được chọn trong tài liệu, hãy ấn

F12 - phím tắt để mở hộp thoại Outline Pen. Nhưng thay vì hộp thoại Outline Pen mở ngay lập tức như bình thường, thì một hộp thoại giống với hộp thoại trước hiển thị và cảnh báo là các cài đặt mặc định của bạn sẽ thay đổi (xem hình minh họa tiếp theo). Bạn có thể chỉ định loại đối tượng nào mà bạn muốn thay đổi và nhấp OK để tiếp tục tác vụ.



2. Trong hộp thoại Outline Pen, hãy chọn các đặc tính sử dụng cho các cài đặt mặc định mới, bao gồm các đầu mũi tên, kiểu, độ rộng, và màu của đường thẳng. Nhấp OK để đóng hộp thoại và áp dụng các cài đặt mặc định mới. Các đặc tính Outline Pen mặc định mà bạn đã chọn sẽ được áp dụng cho bất cứ đối tượng Text và Graphic mới nào mà bạn đã tạo.

Thủ thuật *Để thay đổi một cách nhanh chóng các cài đặt Uniform Fill hoặc Outline Colors mặc định cho các đối tượng mới, hãy hủy chọn bất cứ đối tượng nào trong tài liệu và nhấp phải (đối với khung viền) hoặc nhấp trái (đối với kiểu tô) một màu tương ứng trong Onscreen Color Palette. Ngay khi bạn nhấp một màu, thì hộp thoại cảnh báo mặc định hiển thị cho bạn biết là các cài đặt mặc định sẽ thay đổi. Hãy chọn các tùy chọn Graphic hoặc Text và nhấp OK để áp dụng chế độ màu Outline Pen hoặc Fill mặc định.*



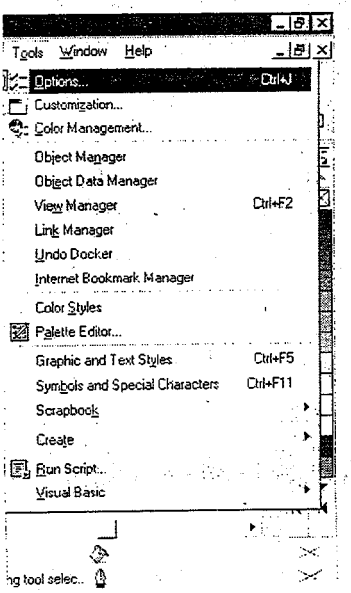
Các cài đặt mặc định sử dụng cho các tài liệu mới

Bất cứ khi nào một tài liệu mới được tạo, thì CorelDRAW 10 tự động cài đặt tài liệu này sang không gian làm việc mặc định đang

được chọn. Nếu bạn thấy mỗi lần bạn tạo một tài liệu mới thì bạn phải mất thêm một vài phút để thiết kế các tùy chọn không gian làm việc, thì tốt nhất là nên thay đổi trình ứng dụng hoặc các cài đặt mặc định cho tài liệu. Việc thay đổi các cài đặt mặc định cho tài liệu cho phép bạn điều khiển các cài đặt chung, chẳng hạn như các chế độ hiển thị và các số đo đơn vị, cài đặt Grid và Ruler, các tùy chọn Page, các tùy chọn Guideline, các tùy chọn Save, Styles, và các cài đặt Web Publish.

Để thiết lập các cài đặt mặc định cho tài liệu, hãy thực hiện các bước sau đây:

1. Mở tài liệu vốn đã được thiết lập phù hợp với cách làm việc của bạn, hoặc mở một tài liệu mới và chọn các cài đặt hoạt động tiêu biểu nhất chẳng hạn như các tùy chọn Ruler, các số đo đơn vị, kích cỡ trang, và chế độ hiển thị.
2. Mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J), và nhấp tiêu đề Document trong thư mục cây ở phía bên trái của hộp thoại để trình bày các tùy chọn trang Document ở bên phải của hộp thoại.

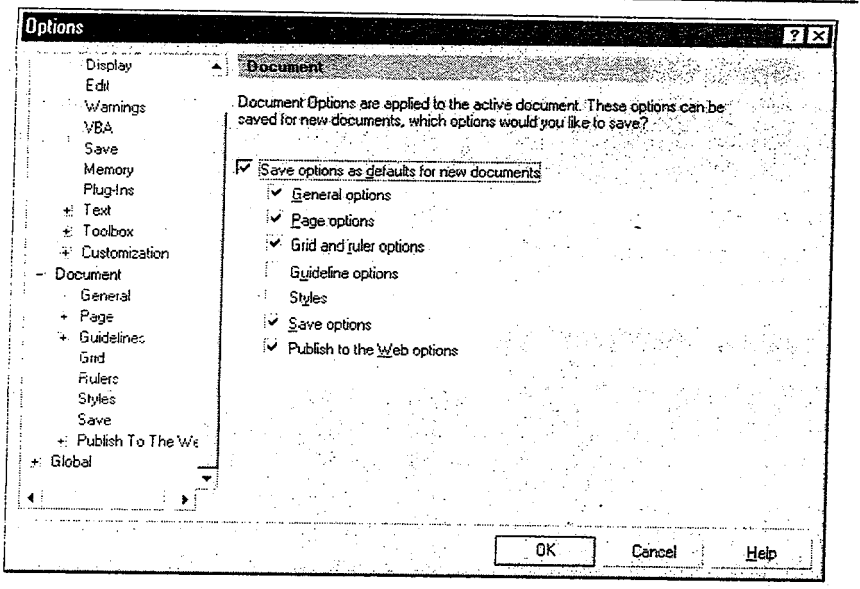


3. Nhấp tùy chọn Save Options as Defaults for New Documents. Khi tùy chọn này được chọn, nó cho phép bạn chọn hoặc hủy chọn các cài đặt tài liệu nào mà bạn muốn làm các cài đặt mặc định (xem hình 28.4). Hãy thực hiện sự lựa chọn và nhấp OK để đóng hộp thoại và áp dụng các cài đặt mặc định.
4. Mở một tài liệu mới bằng cách chọn File / New (CTRL+N). Lưu ý rằng các cài đặt mặc định bây giờ giống như cách mà chúng được lưu.

Tạo các công cụ tùy biến

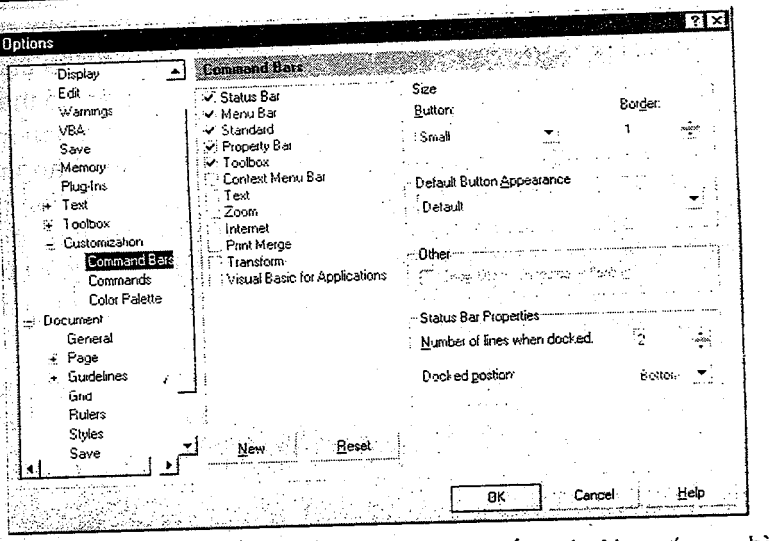
Theo mặc định, tất cả các thanh công cụ tiêu biểu trong CorelDRAW 10 cung cấp sự truy cập sang tất cả các tùy chọn và tất cả các lệnh có sẵn - dĩ nhiên là tùy thuộc vào công cụ nào mà bạn đang sử dụng và loại đối tượng nào đang được chọn. Mặc dù việc truy cập sang các nguồn tài nguyên này là rất thuận tiện, nhưng cũng có thể có các tình huống mà việc tạo thanh công cụ của chính bạn là hiệu quả hơn.

Việc tạo thanh công cụ tùy biến của chính bạn là cách hiệu quả để tập hợp các công cụ thường được truy cập để chỉ thực hiện các tác vụ chuyên biệt hoặc khi bạn chỉ muốn có các thanh công cụ mà bạn sử dụng thường xuyên nhất có sẵn. Đó là một tác vụ tương đối dễ dùng để tạo và bổ sung các tùy chọn và các công cụ của chính bạn cho các thanh công cụ tùy biến. Để thực hiện tác vụ này, hãy thực hiện các bước sau đây:

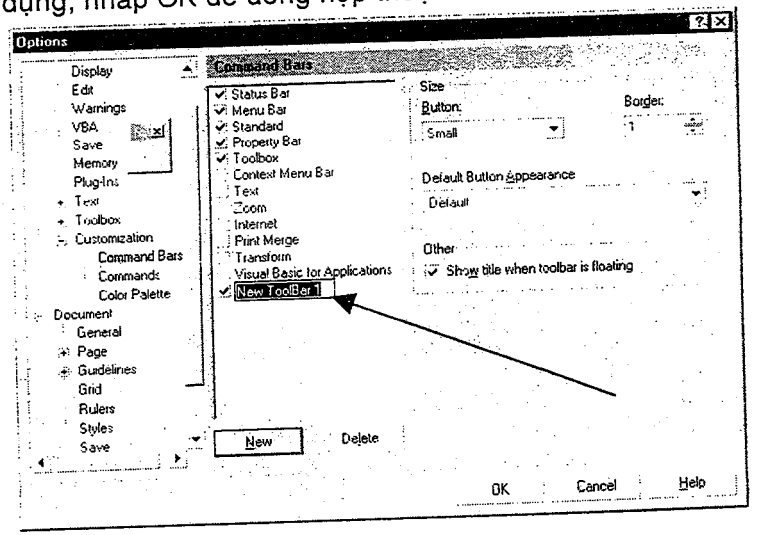


Hình 28.4

1. Mở hộp thoại Options bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J).
2. Ở bên trái hộp thoại, hãy nhấp để mở rộng cây thư mục ở phía dưới Customization, và nhấp Command Bars để xem các thanh công cụ có sẵn. Các hộp kiểm bên cạnh mỗi thanh công cụ cho phép bạn hiển thị hoặc không hiển thị chúng.

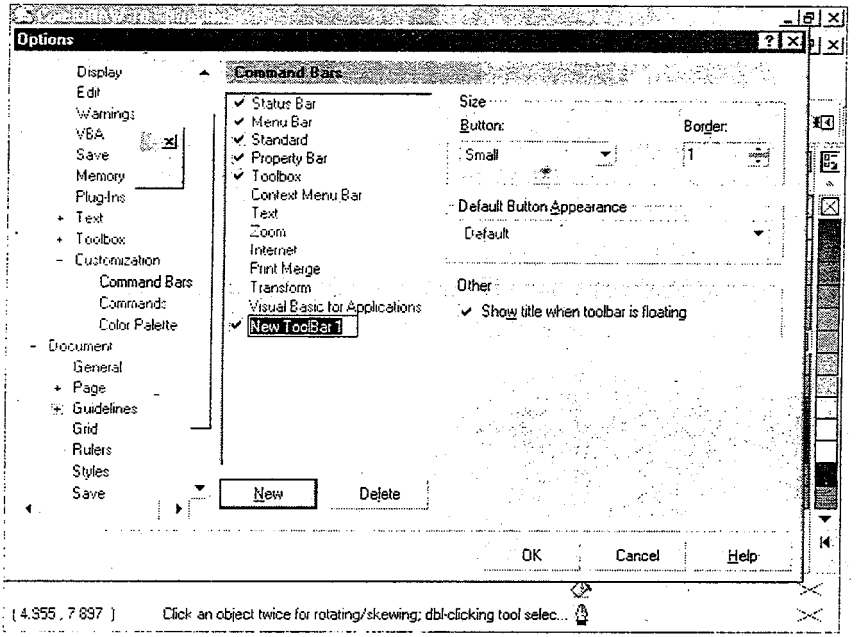


3. Ở phía dưới danh sách này, hãy nhấp nút New (xem hình 28.5). Một thanh công cụ mới có tên là New Toolbar 1 theo mặc định sẽ hiển thị trong danh sách. Hộp kiểm này được chọn và hiển thị. Nhập một tên cho thanh công cụ mới; chọn tùy chọn Size, Appearance, hoặc Title Bar mà bạn muốn sử dụng; nhấp OK để đóng hộp thoại và trở về tài liệu của bạn.



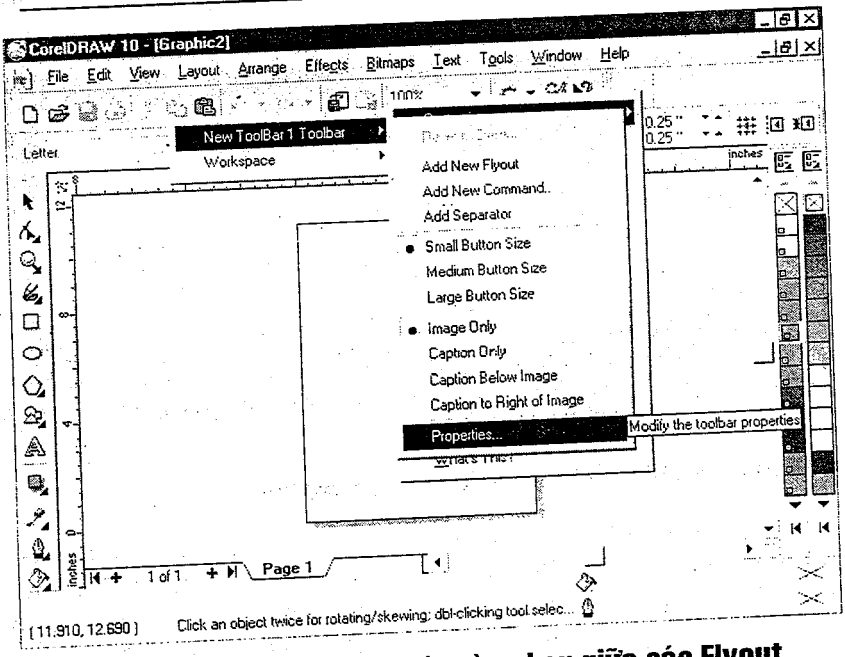
4. Theo mặc định, các thanh công cụ mới hiển thị không được neo và trống, vì vậy bạn cần bổ sung các công cụ và các tùy chọn của chính bạn để làm cho chúng có sẵn. Bạn có thể sao chép bất kỳ công cụ hoặc tùy chọn hiển thị nào mà bạn muốn từ Standard Toolbar, Property Bar, hoặc Toolbox bằng cách ấn giữ CTRL+ALT và nhấp và rê từ thanh công cụ hiện hành sang thanh công cụ mới. Khi bạn rê, cursor xuất hiện với dấu "+" nhỏ để chỉ việc sao chép đang được thực hiện. Khi cursor di chuyển sang thanh công cụ mới, một cursor có hình dạng chữ I hiển thị chỉ định điểm chèn.

Sau khi bổ sung các công cụ và các tùy chọn cho thanh công cụ tùy biến, nó sẽ thực hiện chức năng giống như bất kỳ thanh công cụ nào khác trong giao diện của CorelDRAW 10.



Hình 28.5 Để tạo một thanh công cụ trống mới, hãy nhấp nút New trong trang Command Bars của hộp thoại Options.

Thủ thuật *Để tạo một thanh công cụ tùy biến mới một cách nhanh chóng, hãy nhấn giữ CTRL+ALT trong khi rê bất kỳ công cụ hoặc tùy chọn nào về phía giữa cửa sổ tài liệu. Thanh công cụ mới sẽ tự động mô tả tùy chọn hoặc công cụ mà bạn đã rê dưới dạng công cụ duy nhất, nhưng bạn có thể sao chép hoặc bổ sung thêm bằng cách sử dụng CTRL+ALT để rê các tùy chọn hoặc các công cụ bổ sung sang thanh công cụ mới. Để tạo tùy biến hoàn chỉnh diện mạo của thanh công cụ mới, hãy nhấp phải nó và chọn Customize / [New Toolbar 1] Toolbar / Properties để mở trang Command Bars của hộp thoại Options.*

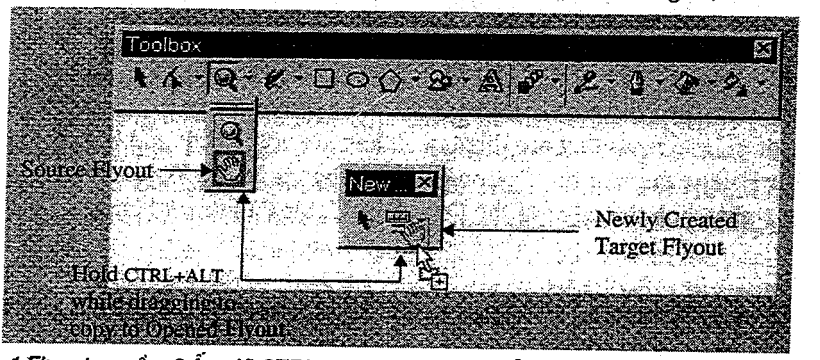


Sao chép các công cụ hoặc các tùy chọn giữa các Flyout

Để tạo các flyout của thanh công cụ mới và sao chép các công cụ hoặc các tùy chọn từ các flyout khác sang chúng, bạn cần sử dụng một cấp độ cơ cấu tạo tùy biến cao hơn. Hãy thiết lập một vài

nguyên tắc cơ bản cho nó bằng cách gọi flyout và thanh công cụ mới mà bạn sẽ sao chép sang "đích" và thanh công cụ và flyout mà bạn sẽ sao chép từ "nguồn".

Nhấp phải thanh công cụ đích và chọn Customize / [toolbar name] Toolbar / Add new Flyout. Với flyout mới được bổ sung, hãy nhấp flyout nguồn để mở nó để bạn có thể xem tùy chọn hoặc công cụ nguồn mà bạn muốn sao chép. Ấn giữ CTRL+ALT trong khi rê từ flyout nguồn cho đến khi cursor ở trên flyout đích. Trước khi thả tay ra, bạn sẽ thấy flyout đích mở, sau khi nó mở, hãy di chuyển cursor về phía nó - sau đó thả nút chuột (xem hình minh họa). Bạn có thể sử dụng kỹ thuật này để sao chép tùy chọn hoặc công cụ từ một flyout hiện có sang một flyout mới trên một thanh công cụ khác.



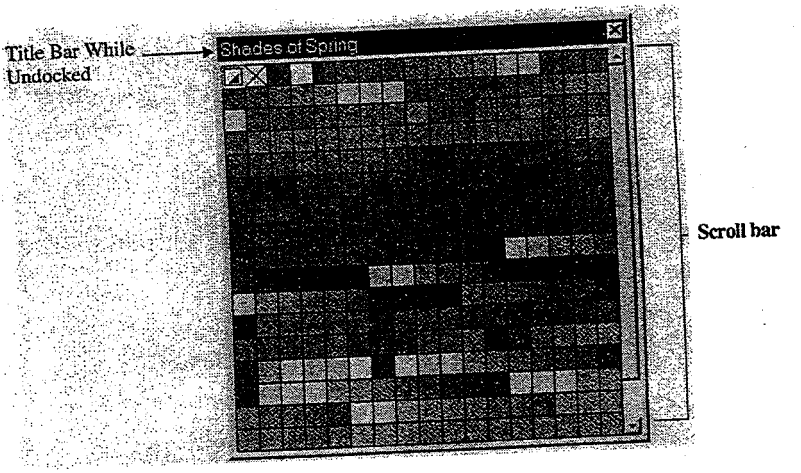
1 Flyout nguồn; 2 Ấn giữ CTRL+ALT trong khi rê để sao chép sang Flyout đã được mở; 3 Flyout đích mới được tạo

Diện mạo của Color Palatte (bảng mẫu màu)

Việc điều khiển diện mạo của Onscreen Color Palatte là một tác vụ tạo tùy biến tương đối dễ. Onscreen Color Palatte có thể được thiết lập để hiển thị ít màu hoặc rất nhiều màu cho phép bạn chỉ xem một số lượng màu có giới hạn hoặc đầy đủ các màu trong bảng mẫu màu đã được chọn.

Giống như bất kỳ thanh công cụ nào khác, bảng mẫu màu trên màn hình có thể được neo hoặc không được neo. Để không neo bảng mẫu màu, chỉ cần rê nó khỏi vị trí đã được neo bằng cách nhấp mép hoặc phần trống. Để neo lại bảng mẫu màu, hãy rê nó trở lại và nhấp đúp thanh tiêu đề của nó. Một bảng mẫu màu không

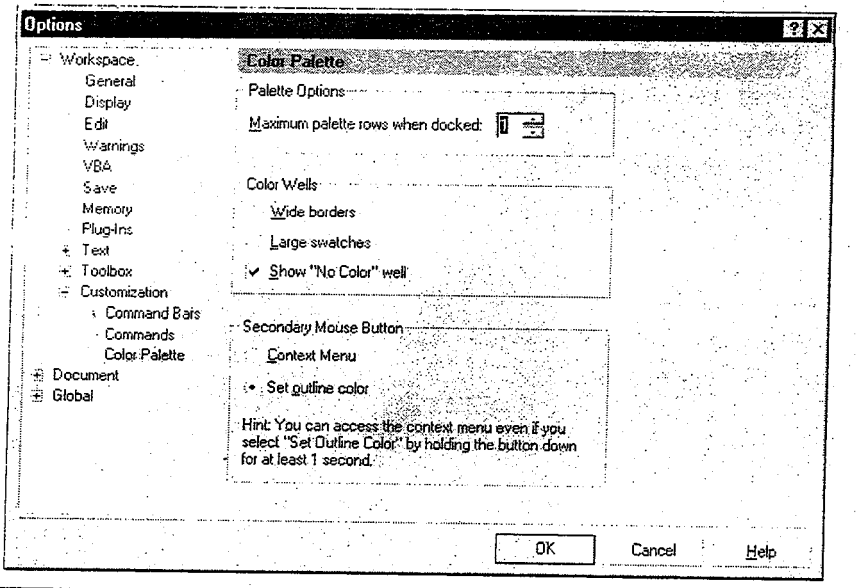
neo sẽ hiển thị rất nhiều màu theo các tỉ lệ hiện hành của nó. Nơi mà không phải tất cả các màu hiển thị, thì các thanh cuộn hiển thị cho phép bạn định hướng màu như được trình bày ở đây:



Bạn cũng có thể tạo tùy biến diện mạo của bảng, cài đặt số hàng màu hiển thị, và cài đặt màu và kích cỡ khung viền bằng cách sử dụng trang Color Palatte của hộp thoại Options (xem hình 28-6). Để truy cập hộp thoại này một cách nhanh chóng, hãy nhấp phải mép của Onscreen Color Palatte và chọn Customize.

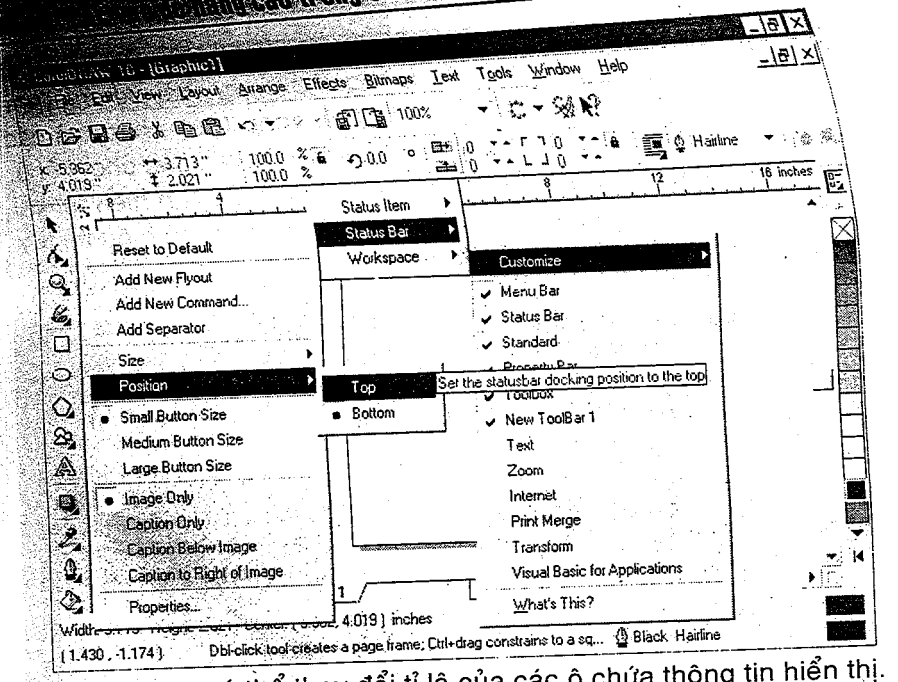
Điều khiển việc hiển thị thông tin của Status Bar

Status Bar là một thành phần giao diện trong CorelDRAW 10, là nơi mà bạn có thể nhận thông tin về các đối tượng mà bạn đã chọn, chẳng hạn như nút, sự chọn lựa, sự nhóm, sự định vị và sự biến dạng. Nếu bạn đã sử dụng CorelDRAW lâu, bạn có thể nhận thấy rằng thông tin được cung cấp bởi Status Bar ngày nay rất nhiều với các thành phần giao diện khác (chẳng hạn như Property Bar); và theo mặc định, nó chiếm trọn hai dòng trống trên màn hình - để nó có thể thực hiện việc tạo tùy biến.



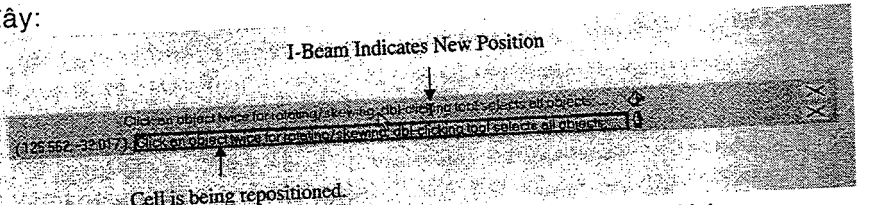
Hình 28.6 Tùy biến Color Palette hiển thị bằng cách sử dụng hộp thoại Options

Bạn có thể thay đổi một cách nhanh chóng kích cỡ hoặc vị trí của Status Bar bằng cách sử dụng tác vụ nhấp và rê và nhấp phải. Nhấp phải mép trên cùng của Status Bar lên hoặc xuống để chuyển đổi giữa trạng thái hai dòng mặc định và trạng thái một dòng. Định vị Status Bar trên đầu trang hoặc cuối trang bằng cách nhấp phải nó và chọn Status Bar / Customize / Position / Top (hoặc Bottom) từ menu bật lên. Sử dụng cùng một cách để cài đặt lại Status Bar sang cài đặt mặc định bằng cách chọn Status Bar / Reset Status Bar.



Bạn cũng có thể thay đổi tỉ lệ của các ô chứa thông tin hiển thị. Theo mặc định, Status Bar được chia thành 3 cột theo chiều ngang và hai hàng theo chiều dọc. Tổng cộng 6 ô hiển thị các loại thông tin đã được chọn.

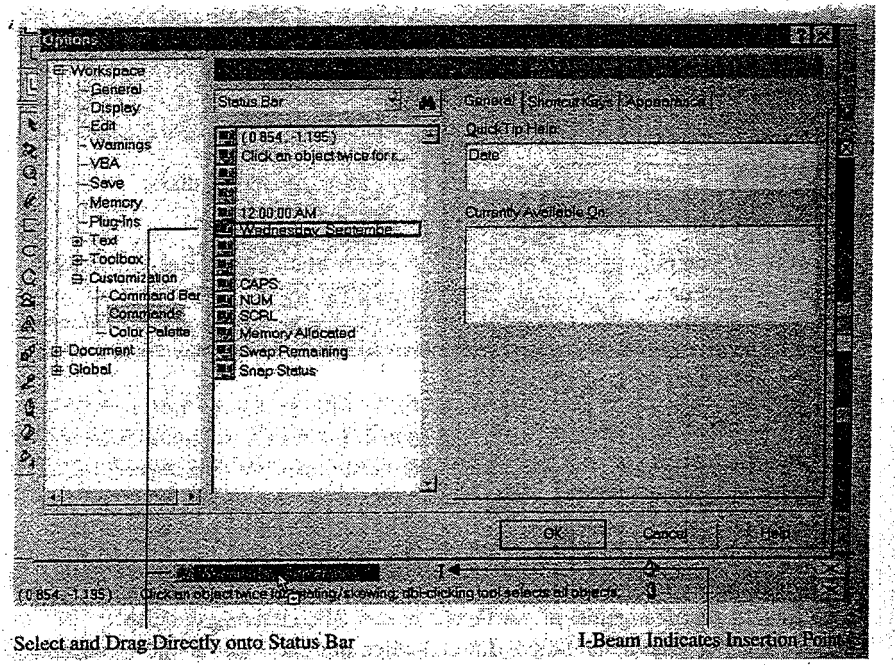
Để tạo tùy biến vị trí của chúng trong Status Bar, ấn giữ ALT trong khi sử dụng tác vụ nhấp và rê trên các ô như được trình bày ở đây:



1 Cursor có hình dạng chữ I chỉ vị trí mới; 2 Ô đang được định vị lại

Để tạo tùy biến các tỉ lệ của ô Status Bar hoặc thay đổi thông tin mà mỗi ô hiển thị, hãy nhấp phải mỗi ô hiển thị và chọn Customize / Status Item / Properties. Bạn sẽ thấy tab General trên trang Sta-

tus Bar của hộp thoại (xem hình 28.7). Khi hộp thoại mở, bạn có thể thay đổi vị trí chuột, thông tin đối tượng, thời gian, ngày, khung viền, kiểu tô, các cài đặt bàn phím, trạng thái snap (truy chụp) và các trạng thái nhớ. Để gán một đặc tính hiển thị chuyên biệt cho một ô, hãy rê trực tiếp từ danh sách sang Status Bar vốn vẫn hiển thị khi hộp thoại mở. Việc nhấp một ô chuyên biệt sẽ tự động biểu thị tùy chọn đã được chọn trong hộp thoại.



1 Chọn và rê trực tiếp sang Status Bar; 2 Cursor hình dạng chữ I biểu thị điểm chèn

Hình 28.7

Thủ thuật *Để điều khiển nhanh các thanh công cụ nào đang hiển thị, nhấp phải bất kỳ thanh công cụ nào và chọn hoặc hủy chọn hộp kiểm tra bên cạnh mỗi thanh công cụ trong danh sách. Kiểm tra các dấu hiệu chỉ ra rằng những thanh công cụ nào đang được hiển thị.*

Sử dụng các nguồn tài nguyên trong vùng làm việc của CorelDRAW

Diện mạo và đặc tính của mọi thứ trong trình ứng dụng của CorelDRAW 10 được điều khiển bởi vùng làm việc vốn là một tập hợp rất nhiều các cài đặt. Các cài đặt Workspace có thể được cung cấp các tên duy nhất và được lưu độc lập trong trình ứng dụng CorelDRAW. Bạn có thể tạo các vùng làm việc mới cho phù hợp với các tác vụ mà bạn thực hiện hoặc mô phỏng đặc tính của các trình ứng dụng khác.

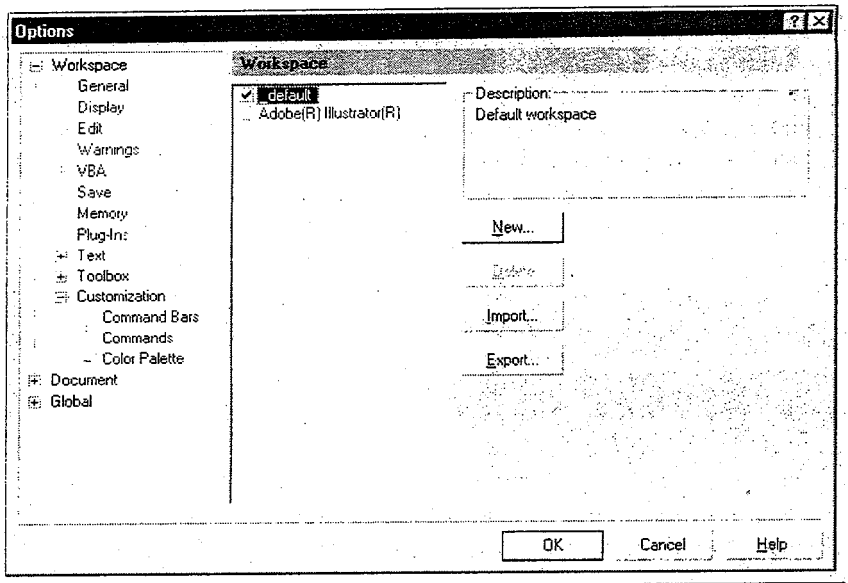
Các tùy chọn Workspace bao gồm General, Display, Edit, Warnings, VBA, Save, Memory, Plug-ins, Text, Toolbox, và Customization. Mỗi tùy chọn có thể được điều khiển bằng cách sử dụng bằng các trang trong hộp thoại Options được thành lập trong cây thư mục ở dưới thư mục Workspace (xem hình 28.8). Tuy nhiên, khi trang Workspace được chọn, bạn có thể thay đổi, tạo, xóa, nhập, xuất, và quản lý các vùng làm việc từ khung xem toàn cảnh.

Tạo và tải các vùng làm việc

Theo mặc định, CorelDRAW 10 sử dụng các vùng làm việc mặc định khi được cài đặt lần đầu tiên. Nhưng Corel thường cung cấp các vùng làm việc bổ sung để mô phỏng các môi trường ứng dụng hoặc các tác vụ nào đó. Bạn sẽ thấy rằng các nguồn tài nguyên này tương đối dễ sử dụng.

Để tải một vùng làm việc hiện có, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa mở, hãy mở một tài liệu và chọn Tools / Options để mở hộp thoại Option, và sau đó nhấp Workspace cây thư mục ở bên trái hộp thoại. Theo mặc định, hộp thoại Options tự động hiển thị trang Workspace.

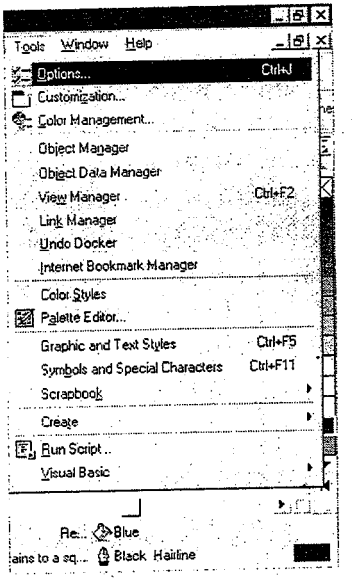


Hình 28.8 Sử dụng các tùy chọn trong trang Workspace để áp dụng tất cả các lệnh Workspace.

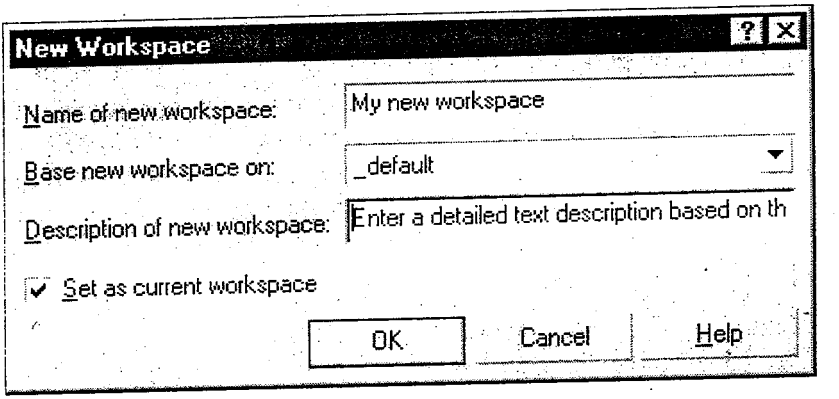
2. Trong trang thoại, bạn sẽ thấy một danh sách các vùng làm việc có sẵn. Nếu bạn sử dụng đặc tính này lần đầu tiên, thì vùng làm việc mặc định có thể là vùng được chọn, được biểu thị bởi một dấu check mark bên cạnh nó trong danh sách.
3. Để chọn một vùng làm việc khác từ danh sách, hãy nhấp hộp kiểm tương ứng để chọn nó và nhấp OK để đóng hộp thoại. Khi bạn trở về cửa sổ trình ứng dụng CorelDRAW, các cài đặt sử dụng cho vùng làm việc được chọn sẽ được áp dụng. Trong một số trường hợp, điều này có thể làm thay đổi diện mạo của giao diện của CorelDRAW và cách mà các công cụ, các tùy chọn, các bước tắt và các thanh công cụ hiển thị và được sử dụng. Để lưu trữ vùng làm việc mặc định hoặc chọn một vùng làm việc khác, hãy lập lại các bước trước.

Để tạo một vùng làm việc mới dựa trên các cài đặt vùng làm việc hiện hành của bạn, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Mở hộp thoại Options sang trang Workspace bằng cách chọn Tools / Options (CTRL+J).



2. Ở phía bên phải danh sách các vùng làm việc có sẵn, hãy chú ý 4 nút lệnh. Nhấp nút New. Hộp thoại New Workspace mở, như được trình bày dưới đây:



3. Trong hộp thoại này, hãy nhập một tên cho vùng làm việc mới trong hộp có sẵn đầu tiên. Nếu muốn, bạn có thể đưa vùng

làm việc mới vào bất kỳ các vùng làm việc có sẵn nào trong danh sách bằng cách nhấp menu xổ xuống Base New Workspace hoặc đưa nó vào vùng làm việc đang được chọn.

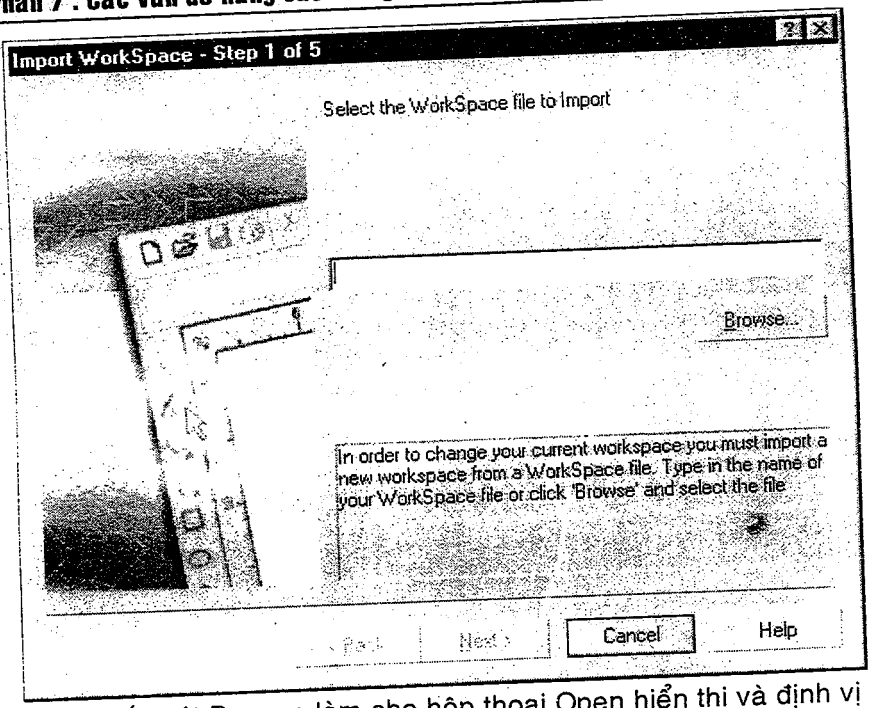
4. Nhập phần mô tả tùy ý cho vùng làm việc mới. Mặc dầu phần mô tả này là tùy ý, nhưng nếu vùng làm việc mà bạn đang tạo phù hợp với một mục đích hoặc tác vụ chuyên biệt, thì việc bổ sung vài chi tiết ở đây sẽ rất có ích. Điều này không chỉ giúp bạn nhớ khi quyết định tải lại vùng làm việc mà còn giúp những người khác hiểu được mục đích của nó.
5. Để chuyển vùng làm việc mới thành vùng làm việc hiện hành, hãy nhấp Set as Current Workspace trong hộp thoại (vốn đã được chọn theo mặc định).
6. Nhấp OK để lưu vùng làm việc và bổ sung nó cho danh sách có sẵn.

Nhập và xuất các vùng làm việc

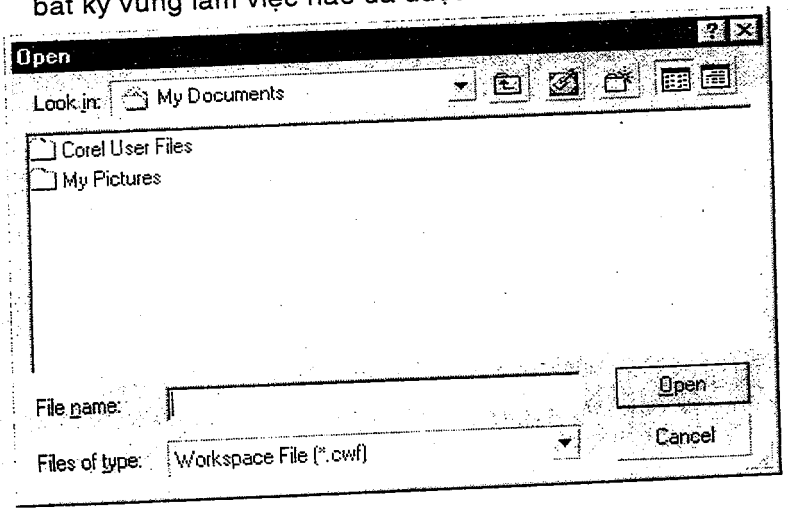
Một trong các đặc tính mới của CorelDRAW 10 là khả năng sử dụng các vùng làm việc một cách dễ dàng từ các nguồn tài nguyên khác hoặc lưu các vùng làm việc để trao đổi với những người dùng khác. Chức năng này có được khi các lệnh Inport và Export được chọn trong trang Workspace của hộp thoại Options.

Để nhập một vùng làm việc từ một nguồn tài nguyên bên ngoài, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Trong trang Workspace của hộp thoại Options, hãy nhấp nút Import sang phía bên phải của danh sách các vùng làm việc có sẵn. Tác vụ này sẽ mở ra hộp thoại Import Workspaces vốn được thiết lập theo kiểu wizard cho phép bạn chọn các tùy chọn và định hướng qua một tiến trình gồm nhiều bước. Bước 1 của wizard được trình bày ở đây.

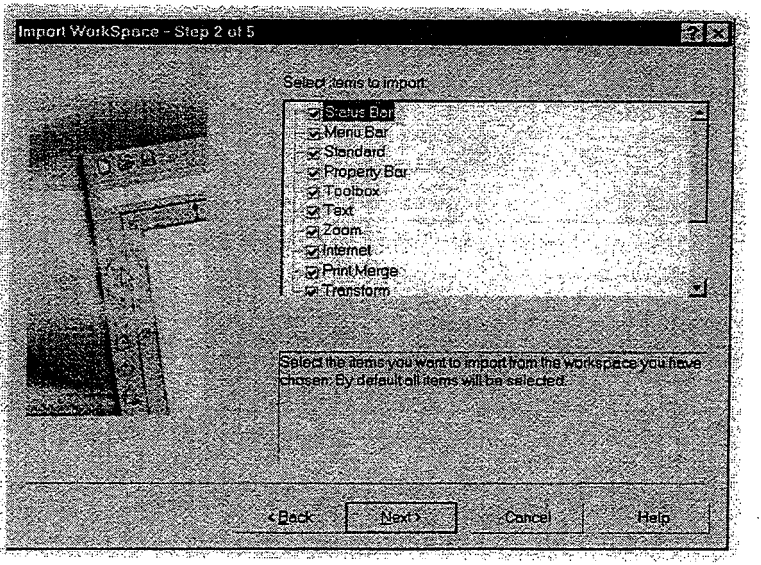


2. Nhấp nút Browse làm cho hộp thoại Open hiển thị và định vị bất kỳ vùng làm việc nào đã được xuất trước đó.

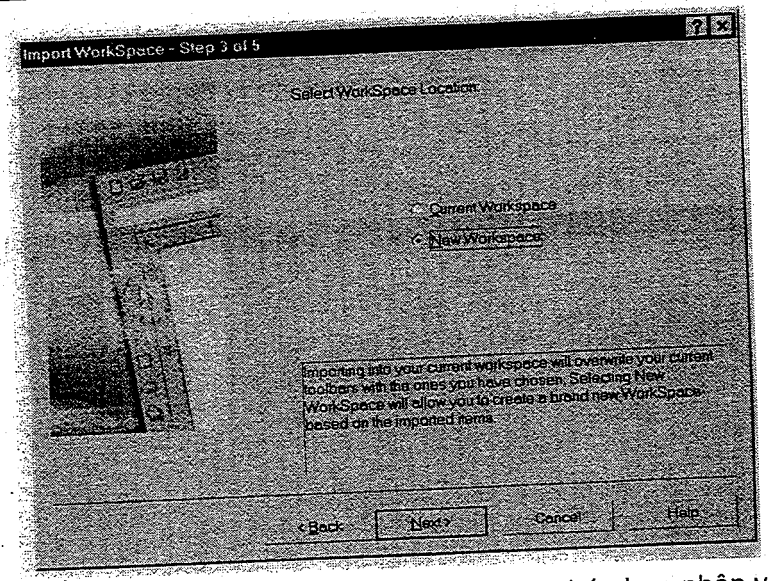


3. Với file workspace được chọn, hãy nhấp Open để chỉ định vùng làm việc trong hộp thoại Import Workspace và nhấp Next để tiếp tục sang bước 2.

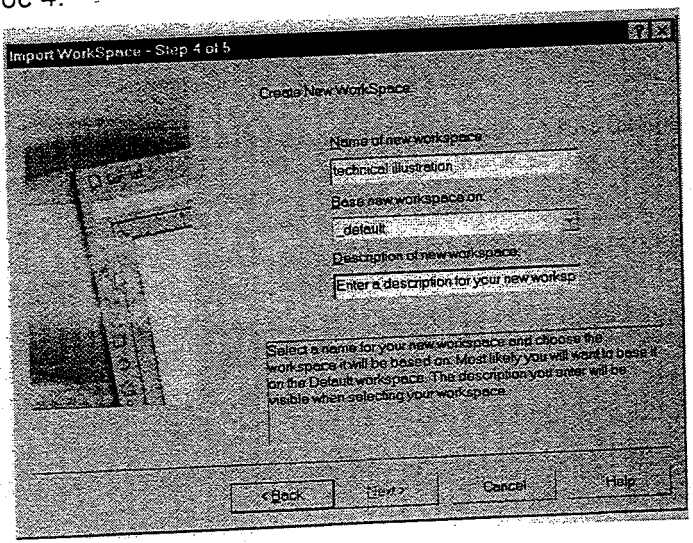
4. Trong bước 2 như được trình bày trong hình minh họa, bạn chọn bất kỳ hoặc tất cả các đặc tính của vùng làm việc được chọn được nhập vào trình ứng dụng của CorelDRAW. Chúng bao gồm tất cả các lĩnh vực về các cài đặt vùng làm việc - các thanh công cụ, các cài đặt phóng thu, các cài đặt mặc định sử dụng cho các đối tượng text và đồ họa, các kiểu in,... Để xem các thay đổi đối tượng vùng làm việc do sự lựa chọn của bạn, hãy nhấp nút Preview, hoặc nhấp Next để tiếp tục sang hộp thoại tiếp theo.



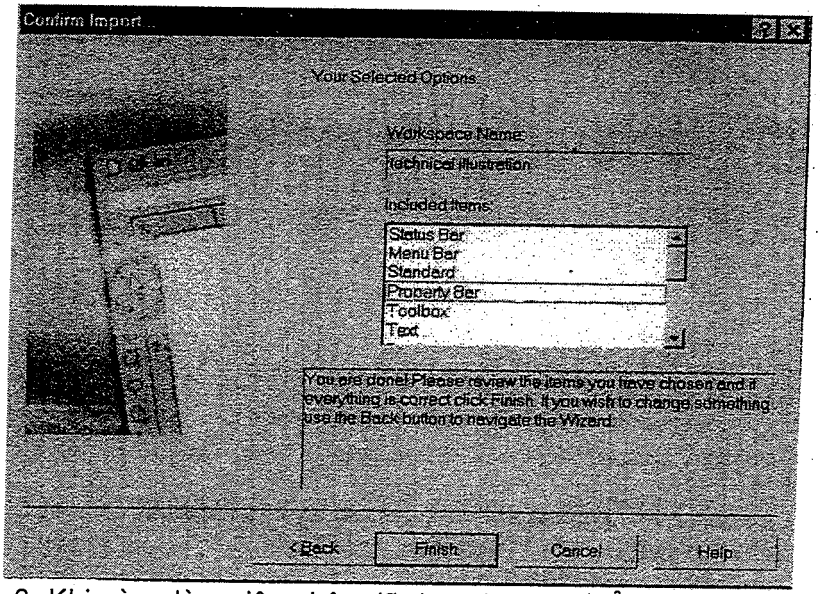
5. Ở bước 3 như được trình bày ở hình minh họa, việc chọn Current Workspace (theo mặc định) và nhấp nút Next sẽ viết chồng các cài đặt vùng làm việc hiện hành với các cài đặt của vùng làm việc mà bạn đã chọn để nhập vào. Việc chọn tùy chọn này sẽ bỏ qua bước 4 và định hướng sang hộp thoại cuối cùng ngay lập tức.



6. Việc chọn New Workspace ở bước 3 cho phép bạn nhập vào một tên và phần mô tả cho vùng làm việc đã được nhập vào ở bước 4.



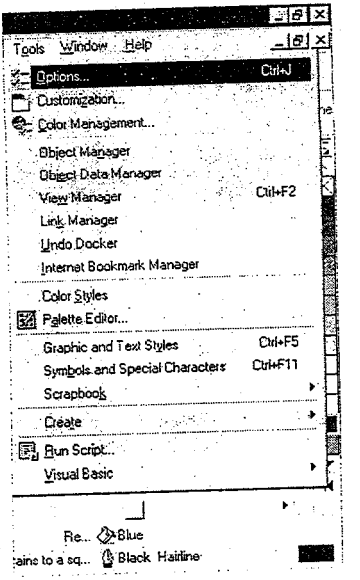
7. Việc nhấp Next sẽ cho hiển thị trang cuối cùng nơi mà phần tóm tắt tên của vùng làm việc và các hạng mục đã được chọn sẽ hiển thị. Bạn có thể nhấp Finish để lưu và áp dụng vùng làm việc mới và trở về hộp thoại Options hoặc nhấp nút Back để xem lại hoặc thực hiện một số thay đổi cho phần chọn lựa và lập lại tiến trình.



8. Khi vùng làm việc nhập đã được lưu, nó hiển thị trong danh sách vùng làm việc hiện hành. Việc nhấp OK sẽ đóng hộp thoại Options và đưa bạn trở về CorelDRAW 10.

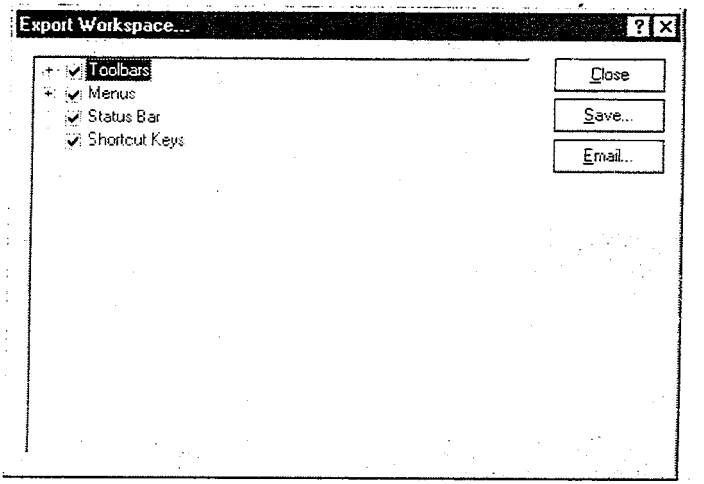
Việc xuất một vùng làm việc sẽ tạo sẵn nó cho người khác nhập vào bằng cách sử dụng các bước trước. Khi xuất một vùng làm việc, bạn chỉ có thể lưu vùng làm việc hoặc bạn có thể gởi nó sang những người khác qua e-mail, nếu hệ thống của bạn được trang bị để thực hiện điều đó. Để xuất một vùng làm việc cho một trong các mục đích trên, hãy thực hiện theo các bước sau đây:

1. Nếu bạn chưa mở, hãy mở hộp thoại Options để sang trang Workspace bằng cách chọn Tools / Options.



2. Chọn vùng làm việc mà bạn muốn xuất bằng cách nhấp hộp kiểm bên cạnh nó trong danh sách.

3. Với vùng làm việc đã được chọn, hãy nhấp nút Export về phía bên phải của danh sách để mở hộp thoại Export Workspace như được trình bày trong hình minh họa tiếp theo. Ở đây bạn có thể chọn các đặc tính nào của vùng làm việc hiện hành mà bạn muốn xuất bằng cách thực hiện những sự lựa chọn trong cây thư mục ở phía dưới Toolbar, Menus, và Status Bar. Nhấp để chọn những đặc tính nào mà bạn muốn bao gồm và tiếp tục sang bước kế tiếp.



4. Lưu ý hai nút lệnh trong hộp thoại Export Workspace: Save và Email (nếu e-mail có sẵn trong hệ thống của bạn). Để lưu ngay vùng làm việc đã được chọn làm phần gán e-mail và mở trình ứng dụng e-mail có sẵn sang một cửa sổ ghi chú e-mail mới và trống, hãy nhấp Email. Để tiếp tục việc xuất vùng làm việc của bạn sang một file duy nhất, hãy nhấp Save.
5. Nhấp Save để mở hộp thoại Save As nơi mà bạn có thể nhập một filename duy nhất và chỉ định vị trí cho file workspace được xuất. Theo mặc định, các file workspace được cung cấp phần mở rộng file gồm 3 ký tự là .CWF. Nhấp Save trong hộp thoại để lưu ngay vùng làm việc đã được xuất và trở về hộp thoại Export Workspace.
6. Nhấp Close để trở về hộp thoại Options, cài đặt lại vùng làm việc hiện hành nếu cần, và nhấp OK để trở về CorelDRAW.

Thủ thuật *Để truy cập nhanh các hộp thoại Import và Export của vùng làm việc, hãy nhấp phải bất kỳ thanh công cụ nào trong cửa sổ của trình ứng dụng CorelDRAW 10 và chọn Customize / Workspace / Import Workspace, hoặc Customize / Workspace / Export Workspace.*

Chương 29 CorelDRAW 10

KHÁM PHÁ CÁC PHIÊN BẢN VÀ VBA

CorelDRAW đã có thể viết chương trình từ phiên bản 6 - vì thế người dùng có thể điều khiển các lĩnh vực nào đó của CorelDRAW bằng cách sử dụng các phiên bản ở dạng CorelScript. Trước tiên Corel được cấp phép VBA (Visual Basic for Application) của Microsoft sử dụng cho CorelDRAW 9 và bao gồm nó và CorelScript. Những nhà thiết kế Corel đã thực hiện bước logic tiếp theo trong phiên bản 10 và ngừng sử dụng CorelScript. Ngày nay tất cả các tác vụ tạo script phải được thực hiện bằng cách sử dụng VBA hoặc ngôn ngữ lập trình ở nhóm thứ ba.

Chương này trình bày VBA bởi vì nó giả sử rằng bạn không truy cập sang các công cụ nào đó, mặc dù các công cụ khác được trình bày ở phần cuối. Chương này sẽ cung cấp phần giới thiệu về việc lập trình trong VBA và sử dụng nó để điều khiển CorelDRAW.

Mô hình đối tượng của CorelDRAW không phải là một chủ đề nhỏ. Chương này sẽ cung cấp đủ thông tin cho người lập trình để họ có thể làm việc và hướng dẫn họ nơi tham khảo thêm thông tin.

Chức năng của VBA

Nói một cách chính xác hơn, VBA là CorelDRAW's Object Model, cho phép những người lập trình điều khiển hầu hết các lĩnh vực của CorelDRAW qua mã đã được lập trình. Bạn có thể sử dụng VBA để viết các chương trình nhỏ 10 dòng thực hiện một tác vụ đơn giản, và bạn có thể gán chương trình đó hoặc macro sang một nút, menu hoặc phím tắt trong CorelDRAW để nó luôn luôn có thể được truy cập, giúp bạn làm việc hiệu quả hơn. Nói cách khác, bạn có thể tạo các trình ứng dụng nhỏ để thực hiện các tác vụ phức tạp vốn rất khó thực hiện - thậm chí không thể thực hiện - hoặc mất rất nhiều thời gian.

Một ví dụ đơn giản là việc tạo một hình chữ nhật hoặc một hình

elíp và sau đó là tạo text. Ví dụ đơn giản khác là việc di chuyển hoặc định lại kích cỡ các đối tượng trên trang, thay đổi màu, quay, định hình dạng, và làm bất cứ tác vụ nào mà bạn thường thực hiện trong CorelDRAW. Bên cạnh đó, bạn cũng có thể quản lý tất cả các hoạt động sao chép dự phòng các file, các templae. v.v.

Một lĩnh vực rất quan trọng của VBA là nó cho phép bạn, người lập trình điều chỉnh những gì không hợp lý trong CorelDRAW. Ví dụ, Transformation Docker cung cấp sự điều khiển đầy đủ về kích cỡ, độ quay, vị trí, và độ lệch của đối tượng, bất kỳ sự biến dạng nào được áp dụng cho sự chọn lựa nói chung, và bạn không thể thực hiện nó một cách tự động đối với mỗi đối tượng được chọn. Hoặc, khi bạn dán bất cứ thứ gì vào trong tài liệu, nó luôn luôn được dán ở giữa trang - hoặc trải rộng ra hai trang - hoặc nó được dán ở vị trí chính xác mà nó được sao chép từ đó. Tại sao nó không thể luôn luôn được dán ở giữa cửa sổ hiện hành, chẳng hạn ở ngay trước bạn? Còn nhiều ví dụ khác được trình bày trong chương này.

Bạn có thể gán các macro VBA cho các nút Toolbar, các menu, các phím tắt trong CorelDRAW. Tác vụ này sẽ đưa các macro vào trong giao diện nơi mà chúng có thể làm việc cho bạn và giúp bạn làm việc hiệu quả hơn.

Các từ và thành ngữ được ấn định

Việc lập trình mang tính khoa học nhiều hơn tính nghệ thuật. Ngôn ngữ lập trình thường có ý nghĩa mơ hồ, vì vậy chúng ta cần đặt ra một số nguyên tắt nền tảng thuộc về cú pháp. Sau đây là một số định nghĩa giúp bạn thực hiện các tác vụ dễ dàng hơn.

Shape (hình dạng) Đây là một hình dạng của bản vẽ trong tài liệu CorelDRAW. Người ta thường gọi các hình dạng là "các đối tượng", nhưng ở đây từ này có một ý nghĩa khác. VBA gọi bất cứ thứ gì mà bạn vẽ trong một tài liệu là một hình dạng, vì vậy nó được gọi là hình dạng.

Object (đối tượng) Các đối tượng không liên quan đến CorelDRAW mà liên quan đến VBA. Một đối tượng trong VBA là một tên chung sử dụng cho bất cứ phần nào trong CorelDRAW vốn

có thể được đặt tên và được lập trình, chẳng hạn như Shape, Layer, Page, và Document. Nó không phải là một hình dạng mà bạn vẽ trong CorelDRAW.

Member (thành viên) Các đối tượng rất hữu dụng khi sử dụng để ngắt các đối tượng lớn hơn thành các đối tượng nhỏ hơn và tổ chức chúng. Một đối tượng lớn có thể bao gồm nhiều thứ mà bạn có thể truy cập, những thứ này gọi chung là các thành viên: các method, các đặc tính và các đối tượng con. Các đối tượng con là các đối tượng nhỏ hơn vốn tạo thành đối tượng lớn. Ví dụ, một chiếc xe hơi là một đối tượng, nhưng nó có một động cơ và bốn bánh xe vốn được gọi là các đối tượng con.

Property (đặc tính) Các đối tượng có các đặc tính. Một ví dụ về đặc tính của một đối tượng là màu. Ví dụ, bạn có thể hỏi "Bạn có màu gì?", và đối tượng trả lời "Màu đỏ hồng". Các đối tượng tiêu biểu là Name, Size, và Position, và bạn có thể hỏi các đối tượng về các đặc tính này, hoặc cho chúng biết chúng là gì ("tên của bạn là hình vuông").

Method (phương pháp) Phương pháp là những gì mà đối tượng có thể "thực hiện" khi bạn ra lệnh cho nó: "Di chuyển một inch về bên phải!", "Quay 10 độ!", "Nhóm với các hình dạng khác!", hoặc "Tự xóa!". Các phương pháp này thường được gọi là các chức năng của thành viên, bởi vì chúng có chức năng và chúng là các thành viên của đối tượng.

Macro, Sub (thường trình con), Function (hàm), và Procedure (thủ tục) Nói chung chúng đều là một khối mã vốn đã được ấn định rõ ràng điểm đầu và điểm cuối. Chúng ta sử dụng từ macro làm từ chung cho sub, function, hoặc program (chương trình). Một thường trình con là mã thực hiện một tác vụ nào đó và sau đó đưa sự điều khiển trở về đối tượng đã gọi nó. Một hàm là mã thực hiện tác vụ nào đó và sau đó trả một giá trị trở về đối tượng đã gọi nó. Bạn có thể thấy rằng các thường trình và các hàm trên cơ bản là giống nhau, nhưng một hàm cho ra giá trị (một số hoặc text), và một thường trình con thì không.

Ký tự Underscore (-) Khi bạn viết mã, thường một dòng có thể

dài hàng trăm ký tự và quá rộng so với kích cỡ màn hình. Điều này không quan trọng miễn sao VBA được quan tâm, nhưng nó sẽ làm cho mã khó đọc. Bạn có thể ngắt một dòng thành nhiều dòng ngắn hơn bằng cách bổ sung một khoảng trống theo sau là một ký tự underscore và một ngắt dòng tại điểm mà bạn muốn xuống dòng. VBA xử lý mã trên dòng tiếp theo dưới dạng phần tiếp theo của dòng hiện hành. Bạn có thể ngắt một dòng bao nhiêu lần tùy ý. nhưng bạn không thể tách từ ra làm hai, và bạn phải cẩn thận khi ngắt text được trích dẫn. Ký tự underscore được sử dụng chỉ khi cần thiết trong quyển sách này, bởi vì trong một số trường hợp các trang quá hẹp để cho hiển thị đầy đủ các ký tự.

Cài đặt VBA và các macro mẫu từ CD-ROM

Trước khi bạn bắt đầu làm việc với chương này, bạn phải bảo đảm rằng VBA được cài đặt và cấu hình, và bạn đã cài đặt các macro mẫu từ CD-ROM đính kèm sách. Các module này chứa tất cả các macro mẫu cao cấp.

Cài đặt VBA

VBA không được cài đặt theo mặc định. Bởi vì nó chiếm quá nhiều chỗ trên đĩa cứng (khoảng 50MB), vì vậy nó không được cài đặt để nén kích cỡ cài đặt CorelDRAW 10 mặc định xuống.

Để cài đặt VBA, hãy chạy Setup từ CD và chọn Custom Install. Trong cây CorelDRAW Components, hãy mở rộng Productivity Tools, và sau đó đặt dấu kiểm trong hộp kế bên Visual Basic for Application 6.0 and IE5. Xóa tất cả các dấu kiểm trong cây cài đặt (điều này không hủy cài đặt các thành phần khác, nó chỉ không cài đặt lại chúng). Nhấp Next và thực hiện theo phần hướng dẫn còn lại cho đến khi kết thúc, xóa các hộp kiểm ở mỗi giai đoạn. Điều này sẽ bổ sung VBA vào cài đặt CorelDRAW hiện có mà không xóa bất cứ thứ gì. Lần sau khi bạn khởi động CorelDRAW bạn sẽ có sẵn VBA.

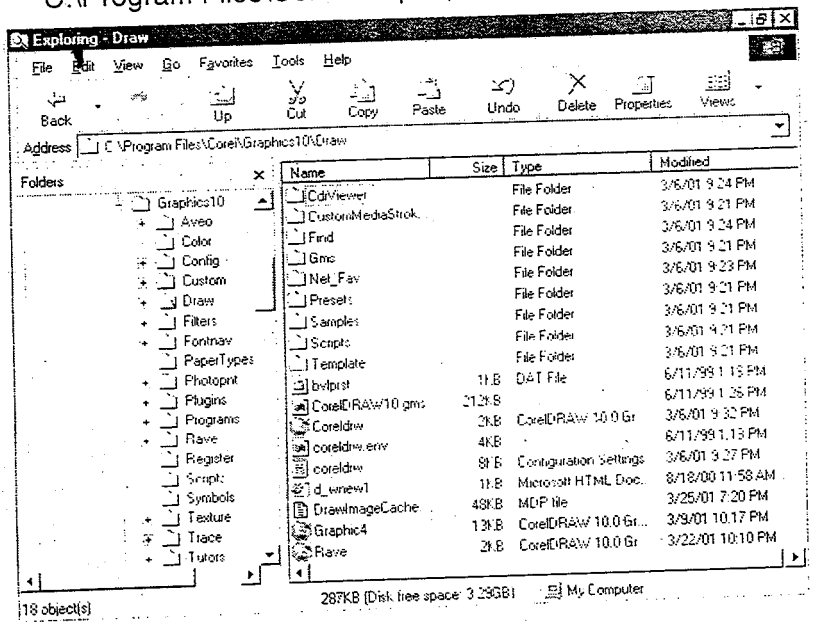
Thành phần IE5 mà VBA yêu cầu sử dụng cho các chương trình mà tác giả cung cấp chữ ký kỹ thuật cho phép bạn xác định sự đáng

tin cậy của họ. VBA tự nó không thể xử lý các chữ ký kỹ thuật số, và nó sử dụng IE5 để thực hiện điều đó trên Internet với Trust Authority - một công ty ủy quyền tư nhân (không phải Corel hay Microsoft). Nếu bạn không cần các chữ ký kỹ thuật số, hoặc bạn không muốn Internet Explorer trên hệ thống của bạn, hãy hủy chọn Digital Signatures bằng cách sử dụng Internet Explorer 5 trong cây Components; tuy nhiên, bạn có thể không sử dụng được bất kỳ chương trình VBA ở nhóm thứ ba nào vốn không được ký bằng kỹ thuật số.

Cài đặt mã mẫu từ CD-ROM

Mã mẫu đã được kết hợp để làm cho nó được sử dụng càng dễ dàng càng tốt. Để cài đặt mã, trước tiên bạn cần tạo một thư mục đích, không phải là một thư mục tùy chọn:

1. Đóng CorelDRAW.
2. Trong Windows Explorer, hãy định hướng sang folder C:\Program Files\Corel\Graphics10\Draw\.



3. Nếu nó chưa có sẵn, hãy tạo một folder mới trong folder Draw có tên là GMS. Đây không phải là tên tùy ý.
4. Bây giờ hãy sao chép tất cả các file .GMS từ folder d:\Tutorials\Chapter29\Sample Code\ từ CD trong folder GMS mới trên đĩa cứng.
5. Chọn tất cả các file .GMS trong folder GMS trên đĩa cứng, và nhấp phải và chọn Properties từ menu bật lên; hoặc chọn File/ Properties. Xóa dấu kiểm trong hộp kiểm Read Only và nhấp OK. Tác vụ này phải được thực hiện khi sao chép các file từ bất kỳ CD-ROM nào. bởi vì CD không phải là một phương tiện truyền thông chỉ đọc.
6. Khởi động lại CorelDRAW.

Tất cả mã được lưu trữ trong các file .GMS. Chúng được ấn định bởi Corel dưới dạng "Global Macro Storage". Các macro tổng thể là các macro có thể được truy cập vào bất cứ lúc nào trong CorelDRAW. Một số macro có thể được lưu làm thành phần của một file .CDR, và chỉ có thể được truy cập khi file đó mở trong CorelDRAW, vì vậy các macro đó không còn là các macro tổng thể nữa mà là các macro nội bộ.

Sử dụng các file CorelScript cũ

Ngày nay Corel chính thức không sử dụng CorelScript bởi vì đã có VBA. Tuy nhiên, điều này không có nghĩa rằng bạn không thể sử dụng các file CSC và CSB cũ nữa. Bạn có thể sử dụng, nhưng chỉ trong một giới hạn nào đó.

Để chạy một file .CSC hoặc .CSB trong CorelDRAW 10, bạn chỉ có thể sử dụng lệnh Tools/Run Script, hoặc sử dụng Corel Scripts Manager Docker (từ menu Window/Docker).

Tuy nhiên, bạn phải thực hiện một số thay đổi đơn giản đối với các script. Điều trước tiên bạn cần lưu ý là không có một CorelScript Editor nữa. Bạn phải sử dụng bộ chỉnh sửa được cung cấp cùng với CorelDRAW 9, hoặc bạn có thể sử dụng Notepad của Windows.

Nâng cấp CorelDRAW 9 sang CorelDRAW 10

Để nâng cấp CorelDRAW 9 sang CorelDRAW 10, chỉ cần thay đổi các dòng WithObject "CorelDRAW.Automation.9" sang WithObject "CorelDRAW.Automation.10". Phần mã còn lại phải tương tự bởi vì đối tượng CorelScript không được chỉnh sửa nhiều.

Nếu bạn nâng cấp CorelDRAW 8, sẽ có thêm một số thay đổi giữa nó và CorelDRAW 10. Vì vậy bạn nên xem xét việc thiết kế dấu bullet và viết lại toàn bộ phiên bản dưới dạng các VBA macro.

Nâng cấp các phiên bản lên VBA

Việc nâng cấp phiên bản sang VBA có thể là một tác vụ dài. Tuy nhiên, có một phương pháp nhanh và đơn giản mặc dầu các kết quả của nó có thể khác nhau.

Để nâng cấp, hãy sao chép nội dung của phiên bản vào một module trống và mới trong VBA Editor (được trình bày sau trong chương này). Sau đó, bất cứ khi nào bạn thấy

```
WithObject "CorelDRAW.Automation.9"
```

hãy thay đổi nó sang

```
With CorelScript
```

và thay đổi dòng `End WithObject` sang `End With`.

Sự thay đổi đơn giản này sẽ thay đổi khoảng 70% công việc trước đây của bạn trong phiên bản sang một thứ gì đó mà VBA Editor có thể chạy. Tuy nhiên, các script-macro (các macro của phiên bản) sẽ không chạy một cách hiệu quả, và bạn nên viết lại chúng dưới dạng các VBA macro thật sự và sử dụng đối tượng CorelScript càng ít càng tốt.

Ghi lại và hiển thị các macro

Cách nhanh nhất cho người mới lập trình học cách lập trình CorelDRAW, hoặc bất kỳ trình ứng dụng tương thích VBA nào, là ghi lại một vài tác vụ trong CorelDRAW bằng cách sử dụng VBA Recorder. Khi ghi lại, VBA Recorder chuyển các tác vụ của bạn

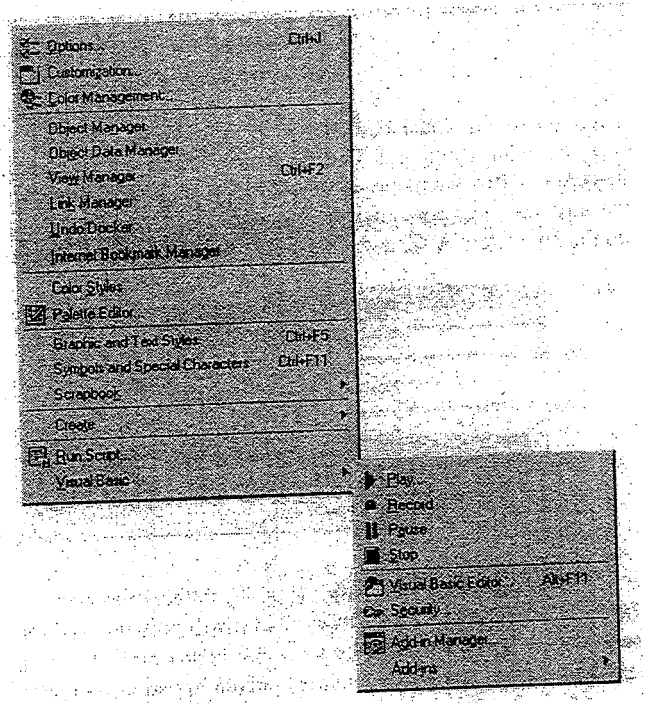
thành mã VBA logic. Bạn sẽ không luôn luôn nhận được kết quả mà bạn mong muốn, nhưng đó là một bài học tốt.

Đôi khi những người lập trình có kinh nghiệm cũng có được những lợi ích từ việc ghi lại các macro: CorelDRAW rất rộng, do đó tìm được một từ khóa chính xác để thực hiện một việc gì đó là rất khó khăn. Theo cách cũ, người ta thường ghi lại tác vụ mà họ cần để lập trình và sau đó xem các từ khóa mà Recorder tạo, và cho họ biết những gì mà họ cần. Họ xóa macro đã được ghi lại và sử dụng từ khóa trong chương trình hoặc macro tùy biến của chính mình.

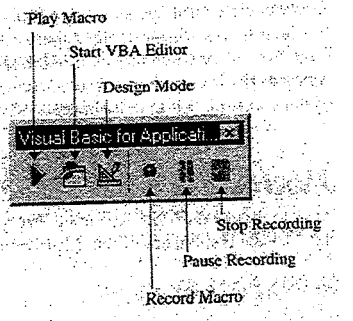
Trước khi bạn bắt đầu làm việc bạn nên biết rằng: VBA Recorder ghi lại những gì mà bạn đang làm. Tuy nhiên, nó thường diễn dịch các tác vụ của bạn theo cách dài dòng. Ví dụ, nếu bạn tạo một hình dạng và sau đó tô màu cho nó, Recorder không nhận ra rằng hình dạng trong mỗi tác vụ là giống nhau, vì vậy nó bổ sung mã không cần thiết vốn thực hiện chức năng nhưng không hiệu quả bằng cách mã hóa nó bằng tay. Bên cạnh đó có nhiều lệnh không thể được ghi lại, bao gồm các lệnh bằng chữ và các lệnh chỉnh sửa nút. Thay vào đó, VBA sẽ bổ sung một phần bình chú vào mã để cảnh báo bạn.

Ghi lại các macro bằng cách sử dụng VBA Recorder

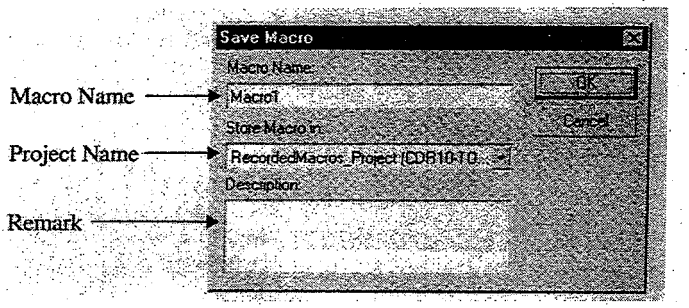
Có nhiều cách viện dẫn VBA Recorder. Cách đơn giản nhất là viện dẫn từ menu CorelDRAW's Tools/Visual Basic. Nhấp lệnh Record, như được trình bày ở đây:



Cách tốt hơn là hiển thị Visual Basic for Application Toolbar: Nhấp phải bất kỳ vùng Toolbar nào và chọn Visual Basic for Applications từ danh sách các thanh công cụ bật lên. VBA Toolbar có sáu nút, như được minh họa dưới đây:



Để ghi lại một macro, hãy nhấp một trong các lệnh Record - nút trên Toolbar hoặc lệnh menu. Tác vụ này sẽ mở hộp thoại Save Macro, như được trình bày trong hình minh họa tiếp theo. Cung cấp một tên logic cho macro, chẳng hạn như "DrawRectangle" - nhưng không sử dụng bất kỳ khoảng trống hoặc dấu chấm câu nào. Tên này phải bắt đầu bằng một ký tự và chỉ có thể chứa các ký tự A-Z, a-z, 0-9, và ký tự underscore (-).



Chọn một project VBA để lưu macro vào đó. Theo mặc định, một macro sẽ được lưu trữ trong một tài liệu hoạt động. Điều này có nghĩa rằng nó chỉ có sẵn khi tài liệu mở. Nếu bạn muốn nó có thể được truy cập vào bất kỳ lúc nào, hãy lưu nó trong file project .GMS. Tên file được viết trong dấu ngoặc sau tên project trong danh sách.

Cung cấp một phần mô tả ngắn gọn cho macro nếu bạn muốn, và nó sẽ được lưu trữ làm một phần bình chú trong mã. Nhấp OK và VBA sẽ ghi mỗi thao tác mà bạn thực hiện trong CorelDRAW. Các thao tác hiệu lực bao gồm việc tạo các hình dạng, di chuyển các hình dạng, và thay đổi các đặc tính của hình dạng. Khi bạn hoàn tất, hãy nhấp Stop.

Khi bạn bắt đầu ghi, nút Record trên Toolbar và lệnh menu Record không hoạt động, và các nút Pause và Stop hoạt động. Nếu Toolbar mở, nó sẽ biểu thị tình trạng ghi.

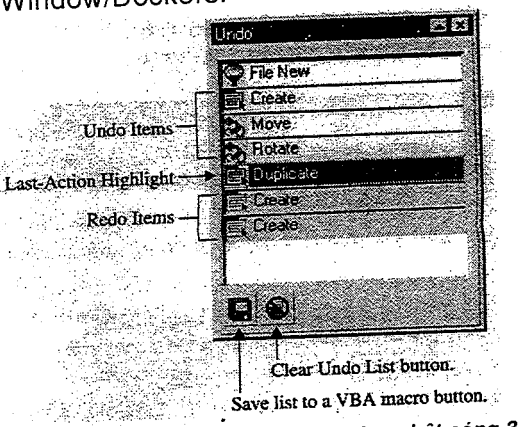
Nếu bạn không muốn ghi nữa để bạn có thể thực hiện các thao tác trung gian trong CorelDRAW mà bạn không muốn ghi, hãy nhấp nút Pause. Nhấp Pause lần nữa để bắt đầu lại.

Bạn nên cẩn thận khi thực hiện các thao tác cần thiết trong

CorelDRAW trong lúc ghi. Nếu bạn undo các thao tác, thì lệnh Undo sẽ không được ghi lại, nhưng các tác vụ được undo không bị xóa khỏi việc ghi VBA. Một số tác vụ không được ghi lại bao gồm việc thay đổi các cài đặt phóng thu và dịch chuyển của tài liệu. Các tác vụ khác không thể được ghi lại, chẳng hạn như việc chỉnh sửa text hoặc vẽ các đường thẳng bổ sung với Freehand Tool. Các tác vụ không được ghi lại này có thể được lập trình bằng tay.

Lưu các danh sách Undo dưới dạng các VBA Macro

Một đặc tính mới trong CorelDRAW 10 là Undo Docker, từ đó bạn có thể lưu danh sách Undo dưới dạng một VBA macro. Docker xuất hiện tiếp theo. Để mở Undo Docker, hãy chọn nó từ menu Tool hoặc từ menu Window/Dockers.



1. các hạng mục Undo 2. Hoạt động cuối cùng được bật sáng 3. Các hạng mục Redo 4. Xóa nút Undo List 5. Lưu danh sách sang một VBA macro

Danh sách mà bạn thấy chứa các thao tác có sẵn mà bạn có thể undo hoặc redo bằng cách sử dụng Undo và Redo từ menu Edit cho tài liệu hoạt động. Tác vụ cuối cùng được bật sáng hiển thị tác vụ cuối cùng mà bạn đã thực hiện, vốn cũng là tác vụ sẽ được undo nếu như bạn chọn Undo từ menu Edit. Nếu bạn chọn Edit/Repeat, hạng mục được bật sáng sẽ được lặp lại.

Hạng mục đầu tiên trong danh sách luôn luôn là File New; và nếu bạn nhấp nó, tất cả các tác vụ trong danh sách sẽ được undo.

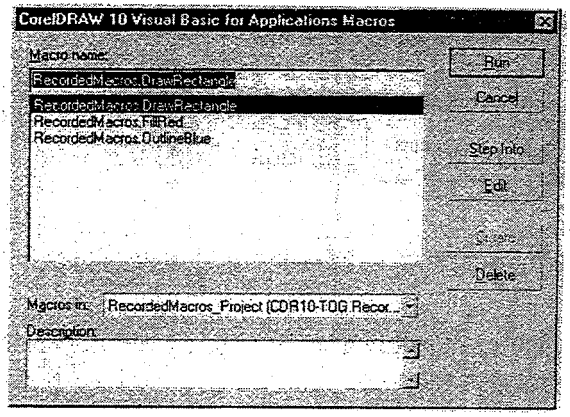
Nếu số thao tác mà bạn đã thực hiện từ khi tài liệu được mở hoặc được tạo lớn hơn Maximum Undo Levels (các cấp độ undo tối đa) trong Options/Workspace/General, các hạng mục đầu tiên trong danh sách sẽ được loại bỏ và các thao tác mới sẽ được bổ sung vào cuối danh sách. Bạn chỉ có thể undo trở lại File New; bất kỳ các hạng mục nào đã bị loại bỏ không thể được undo.

Nếu bạn nhấp nút Save List, danh sách lệnh bắt đầu tại - nhưng không bao gồm - File New sẽ được lưu sang một VBA macro. Việc nhấp nút Save List sẽ mở hộp thoại Save Macro. Chọn một tên thích hợp, project, và phần mô tả như trước đây và nhấp OK.

Nút Clear Undo List xóa tất cả các hạng mục Undo và Redo trong danh sách. Nếu bạn xóa danh sách, bạn sẽ không thể undo bất kỳ thao tác nào vốn đã được thực hiện trong CorelDRAW. Tuy nhiên, nếu bạn muốn lưu một danh sách undo dưới dạng một macro, việc xóa danh sách trước khi bạn thực hiện các thao tác là một thao tác đúng, bởi vì nó xóa tất cả các thao tác khác mà bạn không muốn trong macro.

Hiển thị các macro đã được ghi lại hoặc được lưu

Để hiển thị lại một macro đã được ghi, hoặc bất kỳ macro hiệu lực nào mà bạn đã viết, hãy nhấp nút Play trên VBA Toolbar, hoặc chọn lệnh Play từ menu Tools/Visual Basic. Bạn sẽ thấy hộp thoại VBA Macros hiển thị nơi mà bạn có thể chọn macro mà bạn muốn chạy, như được trình bày dưới đây:



Chọn project đúng trong Macro In List, và sau đó nhấp macro mà bạn muốn chạy trong danh sách macro. Sau đó nhấp nút Run.

Gán các macro cho các nút, các menu, và các phím tắt

Nếu bạn ghi lại hoặc viết các macro mà bạn sử dụng thường xuyên, cách tốt nhất để sử dụng chúng là gán chúng cho một nút Toolbar, một menu, hoặc một phím tắt trong CorelDRAW. Điều này sẽ đặt macro trong tầm tay của bạn. và đó là nơi mà bạn có thể sử dụng các macro để tối ưu hóa dòng công việc của mình, và bạn có thể tiết kiệm được thời gian và tiền bạc.

Để tạo tùy biến không gian làm việc và gán các macro cho các nút, các menu, hoặc các phím tắt, hãy xem chương 31. Các VBA macro đều được liệt kê ở phía dưới VBA Macros gần cuối danh sách nhóm lệnh, mỗi macro được liệt kê dưới dạng là một thành viên của project của nó, chẳng hạn như RecordedMAcros. DrawRectangle. trong đó macro DrawRectangle là thành viên của project RecordedMacros. Các macro được liệt kê theo trật tự mà chúng được tạo trong project.

Ghi lại một vài macro

Nếu bạn mới bắt đầu học về đường cong sử dụng cho việc lập trình CorelDRAW, thì việc ghi lại một vài macro và xem chúng thực hiện chức năng như thế nào là một hoạt động rất hữu ích.

Trước khi chúng ta bắt đầu lập trình trong VBA, trước tiên hay xem một VBA macro có diện mạo như thế nào. Từ macro trong ngữ cảnh này có nghĩa "một chuỗi các lệnh bằng chữ mô phỏng các thao tác của người dùng". Một macro có thể được chạy, hoặc được thực thi bao nhiêu lần tùy ý, và các kết quả sẽ luôn luôn giống nhau.

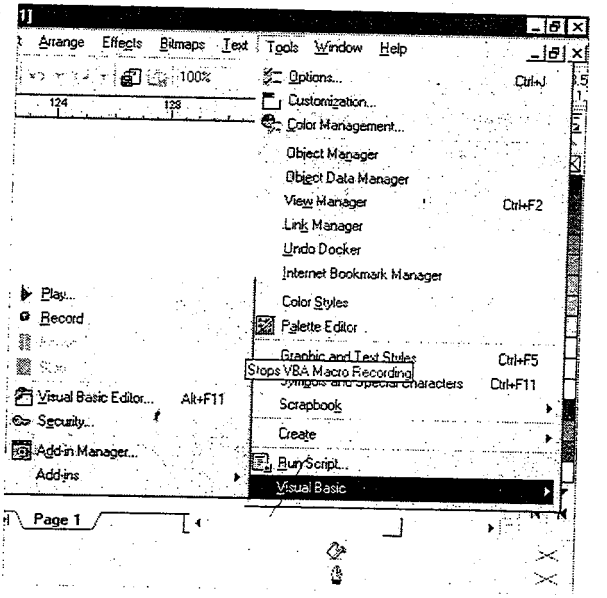
Vẽ một hình chữ nhật

Chúng ta sẽ ghi lại một tác vụ nào đó rất đơn giản: tạo một hình chữ nhật. Kích cỡ không thật quan trọng, nhưng chiều rộng hai inch và chiều cao một inch là kích cỡ lý tưởng.

1. Chọn Record Macro từ VBA Toolbar hoặc từ menu Tools/

Visual Basic.

2. Đặt tên logic DrawRectangle cho macro. Nên nhớ đừng sử dụng bất kỳ khoảng trống hoặc dấu chấm câu nào; tên phải bắt đầu bằng một ký tự và chỉ có thể chứa các ký tự A-Z, a-z, hoặc 0-9, và ký tự _ (underscore).
3. Nhấp mũi tên đi xuống của danh sách Store Macro và chọn RecordedMacros_Project mà bạn đã sao chép từ CD trước đó, hoặc GlobalMacros nếu bạn chưa cài đặt các file .GMS từ CD.
4. Cung cấp một phần mô tả ngắn gọn, chẳng hạn như "Tutorial: recording a rectangle."
5. Nhấp OK. Nên thực hiện đầy đủ các tác vụ: VBA sẽ ghi lại mọi tác vụ mà bạn thực hiện từ đây.
6. Chọn Rectangle Tool (F6), và vẽ một hình chữ có kích cỡ 2 inch x 1 inch ở khoảng giữa trang. Hình chữ nhật không cần được tạo một cách chính xác.
7. Bây giờ hãy nhấp Tools/Visual Basic/Stop.



Bạn đã ghi lại VBA macro đầu tiên. Bây giờ bạn có thể hiển thị lại macro để tạo một hình chữ nhật mới cùng vị trí với hình chữ nhật gốc.

Ghi lại một hình elíp

Một ví dụ đơn giản khác là việc ghi lại một hình elíp. Lặp lại thủ tục sử dụng cho việc tạo một hình chữ nhật, nhưng sử dụng Ellipse Tool thay vì sử dụng Rectangle Tool, và đặt tên cho macro DrawEllipse.

Việc hiển thị lại ngay lập tức sẽ tạo một elip ngay tại nơi mà hình elíp cũ được tạo.

Ghi lại các kiểu tô màu và các khung viền

Với hình elíp đã được tạo từ phần trước, hãy ghi lại trình ứng dụng của một khung viền màu xanh dày 3 point và một kiểu tô màu đỏ đồng nhất; gọi nó là macro RedFill_BlueOutline. Ngưng việc ghi lại. Bây giờ hãy chọn một hình dạng khác và chạy macro. Kiểu tô màu đỏ và khung viền màu xanh được áp dụng cho hình dạng mới, không áp dụng cho hình dạng vốn đã được ghi lại. Điều này cũng tương tự với việc sử dụng các style (kiểu), ngoại trừ bạn không phải lo lắng về việc vô ý làm hỏng trang style khi bạn đưa các hình đồ họa khác vào một trang đang mở.

Ghi chú *Khi viết, một lỗi xảy ra trong thời gian chạy khi chạy macro RedFill_BlueOutline để áp dụng cho khung viền màu xanh. Trước khi chạy macro này, mã VBA phải được chỉnh sửa bằng tay. Nó có thể được chỉnh sửa trong một Service Pack from Corel mới.*

Điều này cho thấy việc thực hiện nhiều hoạt động trong một macro là rất dễ dàng và cách làm việc với các nhược điểm nhỏ của CorelDRAW.

Ghi lại sự biến dạng

Chọn một hình dạng trong CorelDRAW và ghi lại việc sử dụng

nhiều biến dạng khác nhau: Định tỷ lệ hình dạng, di chuyển nó, làm nghiêng nó, và quay nó. Đặt tên macro này là ScaleMoveSkewRotate. Ngưng việc ghi. Bây giờ hãy áp dụng macro này cho một hình dạng khác và bạn sẽ thấy rằng nó được thực hiện một cách chính xác như trước đây.

Bây giờ bạn nên biết rằng hầu hết mọi người thực hiện các tác vụ để xử lý bản vẽ theo cùng cách. Nếu đó không phải là thao tác nhấp chuột hoặc sử dụng menu, thì bạn nên bổ sung tất cả các tương tác người dùng vào một macro nhanh hơn - gán nó cho thanh nút và bạn đã tiết kiệm được thời gian trong mọi thao tác.

Giới thiệu VBA Editor (bộ chỉnh sửa VBA)

Visual Basic for Applications Editor được viết bởi Microsoft và cấp phép cho Corel để được bao gồm trong CorelDRAW. Điều này có nghĩa rằng khi CorelDRAW Object Model - các lệnh mà CorelDRAW triển khai sang VBA - là trách nhiệm của Corel, Editor này là Editor duy nhất của Microsoft. Thuận lợi lớn nhất ở đây là Visual Basic Editor được phát triển, được tinh chỉnh, và là hạng nhất bởi vì nó xuất phát từ các công cụ phát triển phần mềm của Microsoft.

VBA Editor bao gồm nhiều đặc tính được thiết kế để trợ giúp người lập trình, bao gồm

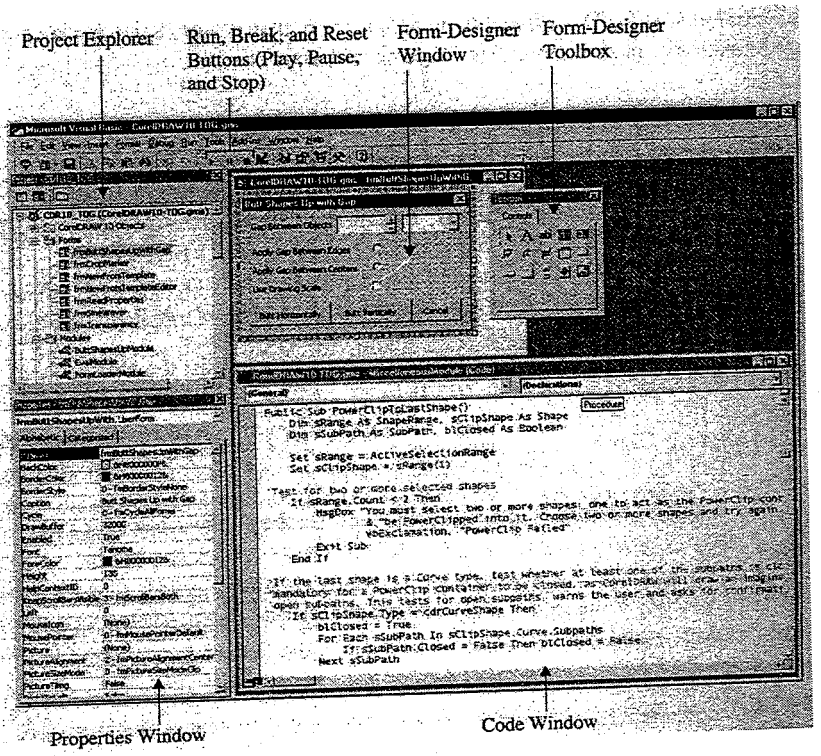
- **Syntax Check** Đặc tính này kiểm tra mỗi dòng mà bạn gõ nhập và ngay lập tức nhận dạng bất kỳ sự cố nào mà nó tìm thấy.
- **Auto List Members** Một danh sách liệt kê tất cả các thành viên hợp lệ của một đối tượng hiển thị, từ đó bạn có thể chọn một thành viên, hoặc bạn có thể gõ nhập nó.
- **Auto Indenting and Formatting** Editor làm gọn mã và tự động chèn các tab khi bạn bảo lưu một diện mạo đồng nhất làm cho mã dễ đọc và dễ gỡ rối, mặc dầu nó không ảnh hưởng đến hoạt động.
- **Color Coding** Mã của bạn được tạo màu theo các từ khóa dành riêng, phần bình chú, lỗi, hoặc mã bình thường.

➤ **Form Designer** Bạn có thể thiết kế nhanh các form tùy biến mang tính tương tác và rất mạnh. Thậm chí bạn có thể đặt các control ActiveX của người khác sang các form của mình để bổ sung nhiều đặc tính tuyệt vời, chẳng hạn như sự trình duyệt Internet hoặc các tài liệu CorelDRAW.

Có nhiều đặc tính hữu ích khác của VBA Editor, nhưng bạn sẽ khám phá ra chúng khi bạn bắt đầu sử dụng chúng.

Cách trình bày VBA Editor

VBA Editor có ba vùng chính: các menu và các thanh công cụ, các docker, và mã và các cửa sổ form designer. Chúng được minh họa ở hình 29.1.



Hình 29.1 Cách trình bày VBA Editor.

Cửa sổ quan trọng nhất là cửa sổ mã, bởi vì đây là nơi mà bạn thực hiện hầu hết công việc lập trình. Đó là nơi mã được liệt kê và nơi mà bạn nhập mã mới và chỉnh sửa mã hiện có. Cửa sổ quan trọng tiếp theo là cửa sổ Project Explorer, bởi vì nó cho phép bạn định hướng nhanh giữa tất cả các module và các thành phần của tất cả các project mở. Cửa sổ Properties cũng rất quan trọng, đặc biệt khi bạn chỉnh sửa các form.

Đặc tính nổi bật cuối cùng của VBA Editor là Object Explorer. Đây là một công cụ nền tảng sử dụng khi bạn quyết định bắt đầu việc lập trình bằng tay, chứ không phải chỉ ghi lại các macro.

Project Explorer

Project Explorer có thể được mở từ menu View hoặc bằng cách ấn CTRL+R, như được trình bày ở hình 29.1. Nó liệt kê tất cả các project đã được tải (các file GMS), và tất cả các module, các form, và các module lớp mà chúng chứa. Nó rất giống với Windows Explorer, và bạn có thể xem các project là các folder vốn chứa các file khác - đó là các module và các form. Bạn có thể thấy rằng việc sử dụng Project Explorer để duy trì sự tổ chức mã VBA là rất đơn giản.

Bạn có thể thực hiện nhiều hoạt động trong Project Explorer, bao gồm việc tạo các module mới, nhập và xuất các module, và xóa các module. Các thao tác này sẽ được giải thích sau đây.

Mở các module và các form Bạn có thể mở một module hoặc một form bằng cách nhấp đúp nó trong Project Explorer, hoặc nhấp phải và chọn View Code. Các form có hai phần - phần hình và phần mã. Việc nhấp đúp sẽ cho hiển thị form; việc nhấp phải và chọn View Code sẽ hiển thị mã. Hoặc bạn có thể ấn F7 để mở form hoặc module đã chọn.

Tạo các module và các form mới Nhấp phải bất cứ nơi nào trong project mà bạn muốn bổ sung một module hoặc form vào, và chọn Insert/Module hoặc Insert/Form. Module hoặc form mới sẽ được bổ sung vào folder con thích hợp. Bạn có thể đặt tên module hoặc form trong cửa sổ Properties, nhưng nguyên tắc đặt tên tương tự với việc đặt tên các macro (không có khoảng trống hoặc các ký

tự đặc biệt).

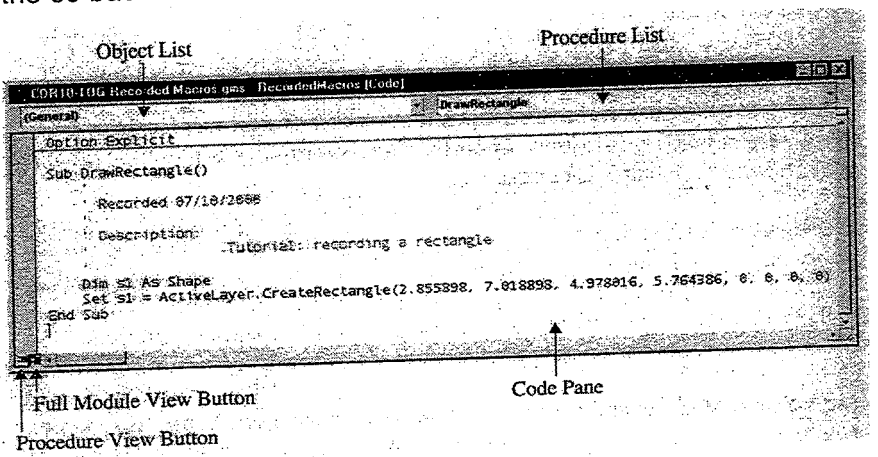
Xuất Nhấp phải module hoặc form mà bạn muốn xuất và chọn Export File từ menu bật lên. Đây là cách đơn giản để dùng chung các phần công việc nhỏ với người khác.

Nhập Nhấp bất cứ nơi nào trong project mà bạn muốn nhập một module hoặc form vào, và chọn Import File từ menu bật lên.

Xóa các module Bạn có thể xóa một module hoặc form bằng cách nhấp phải nó và chọn Remove từ menu bật lên. Điều này sẽ xóa module khỏi file project; vì vậy nếu như bạn muốn giữ một bản sao của nó, thì bạn phải xuất nó trước tiên. VBA hỏi liệu bạn có muốn xuất module này sang một file trước khi xóa hay không.

Cửa sổ mã

Cửa sổ mã tiêu biểu của VBA Editor có nhiều đặc tính: ô cửa sổ mã chính, các nút Object List, Procedure List, Procedure View và Full Module View - như được trình bày dưới đây. Cửa sổ mã trình bày mã từ một module cá thể, module lớp hoặc form, nhưng bạn có thể có bao nhiêu cửa sổ mã tùy ý mở cùng lúc.



Ô cửa sổ mã là nơi chứa tất cả các công việc. Đây là vùng text của cửa sổ nơi mà bạn chỉnh sửa mã.

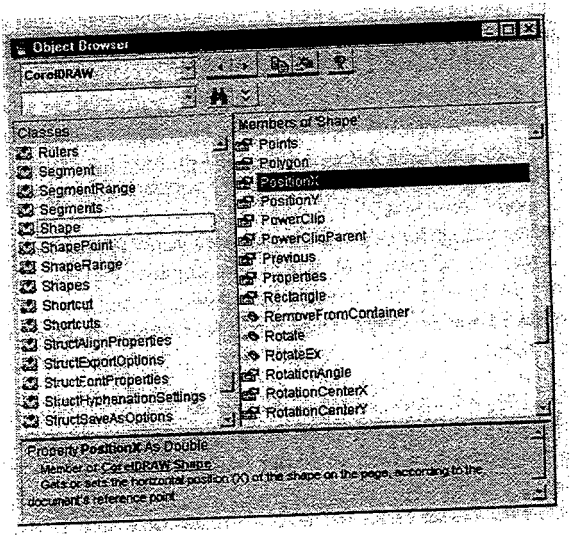
Object List cung cấp các đối tượng có sẵn cho module. Nếu một

module hiển thị, chỉ có một đối tượng, "(General)". Nếu cửa sổ mã của một form hoặc General mở, tất cả các control của form này (các nút, các nhãn, các hộp text, các hộp danh sách, ...) sẽ được liệt kê. Procedure List cung cấp các tên của các thủ tục có sẵn cho đối tượng đã được chọn. Đối với hầu hết các module, đây chỉ là một danh sách liệt kê tất cả các thường trình con và các chức năng (VBA ghi lại các macro dưới dạng các thường trình con mà nó nhận dạng bằng từ khóa Sub). Về mặt cơ bản, hai danh sách này cung cấp một bảng nội dung sử dụng cho việc phóng thu xung quanh các module lớn. Một số module có thể dài đến hàng trăm dòng, vì vậy cần phải có sự trợ giúp. Tuy nhiên, đối với các module nhỏ, bạn có thể không cần các danh sách này.

Các nút View chuyển từ chế độ xem tất cả các thủ tục được liệt kê nối tiếp sang chế độ chỉ xem một thủ tục và bắt buộc bạn phải sử dụng các Object List và các Procedure List. Nếu module chứa toàn những thủ tục lớn, tốt hơn là nên sử dụng Procedure View; trái lại, nếu module chứa toàn những thủ tục ngắn, thì tốt hơn là nên sử dụng Full Module View.

Object Browser

Object Browser rất quan trọng đối với việc lập trình đối tượng CorelDRAW Application. Object Browser cho biết đối tượng, chức năng của thành viên, và đặc tính trong CorelDRAW hợp với nhau như thế nào. Và nó trình bày cú pháp chính xác mà bạn phải sử dụng (các biến và các từ chính xác). Để khởi động Object Browser, hãy chọn nó từ menu View, hoặc ấn F2. Nó được trình bày tiếp theo. Khi bạn xem nó, bạn sẽ thấy Object Model for CorelDRAW thật sự lớn như thế nào!



Danh sách bên tay trái là danh sách các lớp hoặc các loại đối tượng có trong CorelDRAW. Mỗi lớp có thể tồn tại dưới dạng một đối tượng con của đối tượng CorelDRAW.Application chính, hoặc nó có thể là một đối tượng con của một đối tượng con. Ô bên phải liệt kê các thành viên của lớp đó, bao gồm tất cả các đặc tính, các phương pháp (các thủ tục, hoặc các thường trình con và các chức năng) của nó, và các event (không nhiều). Ô cuối liệt kê phần định nghĩa của thành viên, bao gồm các tham số của nó.

Bạn có thể nhấp bất kỳ từ màu xanh nào trong ô cuối, và bạn sẽ được đưa ngay đến danh sách thành viên của lớp đó.

Object Browser là một công cụ rất mạnh, nhưng bạn không cần sử dụng nó cho đến khi bạn đã ghi nhiều macro trước tiên. Thật ra, khi bạn đã quen với việc sử dụng VBA, thì việc sử dụng Object Browser để tìm định nghĩa sẽ nhanh hơn việc ghi một macro và phân tích mã đã được ghi của nó.

Có một chức năng tìm kiếm trong Object Browser giúp bạn định vị định nghĩa mà bạn đang tìm - một đặc tính hữu ích khác.

Đặc tính Auto Syntax Check

Đặc tính Syntax Check có mỗi khi bạn rời một dòng mã và di chuyển sang một dòng mã khác. Khi bạn thực hiện điều này, VBA Editor đọc dòng mã mà bạn vừa mới rời khỏi và kiểm tra cú pháp, hoặc các từ mà bạn đã gõ nhập. Nếu có lỗi - có lẽ bạn đã quên không gõ nhập dấu ngoặc đơn hoặc từ "Then" vào một câu lệnh If - dòng đó sẽ được bật sáng màu đỏ.

Bên cạnh đó, trong trạng thái mặc định của nó, VBA Editor sẽ cho bạn biết có một lỗi và sẽ ngăn bạn không rời khỏi dòng đầu tiên cho đến khi bạn sửa lỗi này. Có một tùy chọn ở phía dưới Tools/ Options cho phép bạn ngưng hoạt động Auto Syntax Check. Dòng này vẫn được bật sáng màu đỏ, nhưng bạn sẽ không nhận được một thông báo; và bạn có thể không bị ngăn khi di chuyển sang một dòng khác trước khi sửa lỗi trên dòng đầu tiên, chẳng hạn như sao chép một số text.

Khi bạn bắt đầu, tốt nhất là nên mở Auto Syntax Check, bởi vì thông báo cung cấp thông tin về sự cố chính xác. Tuy nhiên, khi bạn đã thành thạo, bạn sẽ nhận thấy rằng các thông báo không cho bạn biết bất cứ điều gì và bạn cảm thấy rất khó chịu, vì thế bạn có thể muốn tắt chúng.

Đặc tính Auto List Members

Mỗi đối tượng trong VBA có một tập hợp các thành viên liên kết - các đặc tính và các chức năng mà đối tượng "sở hữu". Khi Auto List Members hoạt động, bạn gõ nhập một điểm hoặc một dấu chấm sau một tên đối tượng hiệu lực, các chức năng và các thuộc tính của thành viên của đối tượng đó sẽ hiển thị trong một danh sách cuộn. Bạn có thể chọn một trong các đặc tính từ danh sách bằng cách cuộn sang nó và nhấp đúp nó, hoặc chọn nó và ấn TAB.

Đặc tính này rất có ích cho những người mới bắt đầu viết mã cũng như những người viết mã có kinh nghiệm. Nó không đòi hỏi bạn phải nhớ cú pháp chính xác. Bạn có thể chọn từ danh sách.

Tuy nhiên, danh sách này chỉ hiển thị khi bạn nhập một tên đối tượng hiệu lực trước tiên.

Nếu bạn muốn sử dụng đặc tính này trên một dòng mới, hãy nhấp phải và chọn List Properties/Methods. Bạn sẽ được cung cấp một danh sách bao gồm tất cả các thường trình con, các chức năng, các biến, các đối tượng có thể trong thành phần của module. Danh sách này rất dài, vì vậy nó không hữu dụng lắm, bởi vì bạn khó tìm được những gì mà bạn muốn, nhưng nó có ở đó và bạn có thể sử dụng nó.

Form Designer

Form Designer được sử dụng để thiết kế các đối tượng được gọi là các form: mỗi hộp thoại chứa một form. Một form là một phần màn hình trống, màu xám mà bạn có thể đặt các nút, các hộp kiểm, các hộp text, các danh sách, các nhóm, các nhãn, và các control ActiveX khác trên đó. Bạn có thể chọn nó có thanh tiêu đề của chính nó hay không.

Để thiết kế một form tốt và dễ sử dụng, đòi hỏi bạn phải tập luyện. Bởi vì chương này chỉ giới thiệu các vấn đề cơ bản của VBA, và bởi vì các form thường chỉ được sử dụng trong các trình ứng dụng và các macro phức tạp, do đó việc thiết kế các form không được trình bày ở đây. Tuy nhiên, nếu bạn cần thiết kế một form, hãy nhớ các điểm sau đây:

Làm cho nó đơn giản Không có gì tệ hại hơn một form quá phức tạp và thay vì sử dụng nó thì việc thực hiện công việc bằng tay trong CorelDRAW còn nhanh hơn. Hãy làm cho các form đơn giản. Chỉ sử dụng các control mà bạn thật sự cần.

Làm cho nó khả dụng Khi thiết kế bất kỳ form hoặc trình ứng dụng nào, điều tốt nhất là nên sử dụng nó khi bạn thực hiện một công việc thật, và người khác có thể sử dụng nó. Nếu bạn làm cho form không logic và khó sử dụng, người dùng sẽ không thích. Một cách trình bày sạch đẹp và logic là rất quan trọng.

Nó đã được tạo trước đây Người ta đã thiết kế các form trên một thập niên trong Windows và bạn có thể học rất nhiều từ các trình

ứng dụng chuyên nghiệp. Hãy xem những gì tạo nên một form tốt và những gì tạo nên một form dở. Hãy học từ những người chuyên nghiệp.

Chú ý đến chi tiết Khi bạn đã hoàn thành việc thiết kế cách trình bày một form, hãy chú ý đến chi tiết. Bảo đảm control nào cũng có một Accelerator Key. Tối thiểu các control quan trọng nhất cũng phải có ControlTipTexts. Bảo đảm trật tự TabIndex được logic và dễ hiểu. Bảo đảm các control được sắp xếp gọn gàng và được phân bố hoàn chỉnh, bởi vì điều này sẽ giúp người dùng lướt qua form một cách nhanh chóng.

Cài đặt VBA để sử dụng lần đầu tiên - các tùy chọn

Có nhiều tùy chọn rất hữu dụng mà bạn nên cài đặt ngay từ đầu để bảo đảm rằng bạn học cách lập trình một cách có hiệu quả. Điều quan trọng nhất là kiểm tra các cài đặt VBA Security (chế độ an toàn của VBA). Điều tiếp theo là cài đặt một hoặc hai đặc tính hữu dụng hơn của VBA.

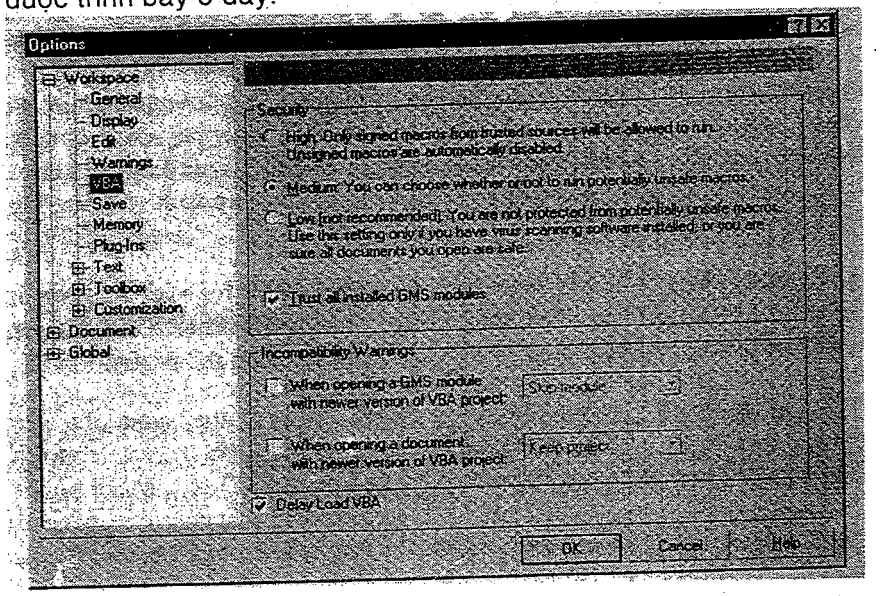
Cài đặt đặc tính Security (an toàn) của VBA

Giống như bất kỳ trình ứng dụng nào bao gồm VBA, có một đặc tính an toàn mà bạn cần biết. Bạn có thể lưu trữ các macro bên trong các file CDR để khi bạn gởi file này đến người khác thì họ có thể sử dụng macro đó. Một macro tiêu biểu có thể là một macro nhớ các hình dạng đã được chọn khi bạn đóng một tài liệu và sau đó chọn lại các hình dạng đó khi người khác mở tài liệu.

Việc xem đây là một đặc tính rất hữu dụng là một ý nghĩ rất hay, nhưng đó cũng là một ý nghĩ mạo hiểm. Việc viết một macro nhỏ vốn xóa đĩa cứng của người dùng khi người này mở một file .CDR không khó. Tuy nhiên, bạn có thể cài đặt CorelDRAW để không thể chạy một macro tài liệu mà không có sự đồng ý của bạn, đó là những gì mà chúng ta sẽ thực hiện.

Công việc trước tiên là mở VBA Edtior bằng cách chọn Tools/ Visual Basic/Visual Basic Editor, hoặc ấn ALT+F11 và đóng nó lần nữa. Tác vụ này sẽ tải VBA vào CorelDRAW - nó chỉ được tải vào

bộ nhớ khi bạn sử dụng nó lần đầu tiên trong tác vụ này để giữ cho RAM sạch. Bây giờ, trong CorelDRAW, hãy mở hộp thoại Options ở trang VBA bằng cách chọn Tools/Options/Workspace/VBA, như được trình bày ở đây.



Có ba phần: Security, Compatibility, và Loading. Bất cứ khi nào bạn mở một file CorelDRAW chứa một macro, bạn sẽ được hỏi liệu bạn có muốn tải macro này vào VBA hay không cho dù bạn đã tạo macro. Nếu bạn biết các macro là gì và ai viết chúng, và bạn tin tưởng họ, hãy nhấp Enable Macros. Tuy nhiên, nếu có bất kỳ câu hỏi nào về các macro thì bạn nên đóng chúng. Nếu các macro được tác giả cung cấp chữ ký kỹ thuật số, bạn có thể kiểm tra giấy chứng nhận về sự đáng tin cậy vốn giống như phần khai báo công cộng về sự đáng tin cậy, và bao gồm tên và địa chỉ của người ký. Nếu bạn tin tưởng họ, bạn có thể mở các macro; nếu không, hãy đóng chúng.

Giả sử là không có gì được cài đặt trong folder \Draw\GMS\ nếu không có sự cho phép của chúng ta, vì vậy chúng ta chỉ tin cậy vào các file .GMS mà chúng ta tự cài đặt. Nếu bạn xóa hộp kiểm Trust All Installed GMS Modules, thì mỗi lần VBA được tải, bạn sẽ được

hỏi là bạn có tin cậy mỗi file .GMS trong folder GMS hay không. File .GMS duy nhất không được vấn tin là file Draw\CorelDRAW10.gms, vốn là file mặc định.

Bạn có thể mở các phiên bản mới hơn của các macro đã được cài đặt. Theo mặc định, các macro đã được cài đặt ưu tiên hơn các phiên bản mới. Điều này ngăn cản các module mới hơn không "chặn" các module cũ và chiếm mã của bạn. Để mặc các cài đặt của chúng trong trạng thái an toàn; bạn có thể không gặp phải những tình trạng này trong đời thường - nhưng nếu gặp phải, bạn sẽ an toàn.

VBA là một chương trình khác, nó đòi hỏi các nguồn tài nguyên và RAM của chính nó để chạy. Việc khởi động VBA mất nhiều thời gian. Việc chọn tùy chọn Delay Load cho phép bạn cài đặt khi VBA tải. Điều này ảnh hưởng đến tốc độ khởi động của CorelDRAW và việc gián đoạn dòng công việc một vài giây. Khi Delay Load được đánh dấu kiểm, VBA không được tải vào bộ nhớ cho đến khi bạn sử dụng một đặc tính VBA trước tiên hoặc chạy một macro. Khi tùy chọn này được xóa, VBA sẽ được tải khi CorelDRAW khởi động. Nếu bạn biết rằng bạn sử dụng VBA mỗi khi bạn khởi động CorelDRAW, bạn cũng có thể xóa hộp kiểm này; nếu không, hãy để nó được đánh dấu kiểm.

Cài đặt VBA Editor

Để cài đặt VBA Editor, hãy vào Tools/Options; và trên trang Editor, hãy đặt dấu kiểm kế bên mọi thứ và cài đặt kích cỡ tab là 4. Không đụng đến các trang Options khác mặc dù bạn có thể thay đổi font của Editor trên trang Editor Format.

Phát triển các macro cao cấp từ việc ghi lại

Bạn có thể viết các macro từ cơ bản đến nâng cao, hoặc bạn có thể ghi lại những gì mà bạn yêu cầu và chỉnh sửa nó sau đó. Phương pháp đầu sử dụng cho những người lập trình có kinh nghiệm và dẫn đến một chương trình tốt hơn. Phương pháp sau là những gì mà chúng ta sẽ xem xét ở đây, bởi vì nó đòi hỏi ít kiến thức có sẵn.

Trước tiên, chúng ta sẽ xem mã mà chúng ta đã ghi lại. Sau đó chúng ta sẽ tối ưu hóa macro Redfill_BlueOutline. Cuối cùng, chúng ta sẽ tạo một macro cao cấp bằng cách sử dụng Redfill_BlueOutline đã được tối ưu hóa làm nền tảng. Macro cao cấp này sẽ áp dụng kiểu tô và khung viền cho các đối tượng đã được chọn. Tuy nhiên, nó chỉ áp dụng kiểu tô cho các đối tượng đã có một kiểu tô và khung viền cho các đối tượng đã có một khung viền. Điều này sẽ minh họa việc lập trình thật sự có tác động mạnh trên cả hai style hay trên Find and Replace trong CorelDRAW.

Phân tích DrawRectangle

Trong VBA Editor, hãy mở Project Explorer và định hướng sang module RecrodedMacros trong project RecordedMacros_Project. Nhấp đúp module để mở nó. Bạn sẽ thấy mã sau đây. (Lưu ý rằng ký tự underscore được sử dụng để ngắt dòng cho vừa với độ rộng của quyển sách, và điều này cũng được áp dụng trong Visual Basic).

```
Option Explicit
Sub DrawRectangle()
    '
    ' Recorded 07/10/2000
    '
    ' Description:
    '        Tutorial: Recording a rectangle
    '
    Dim s1 As Shape
    Set s1 = ActiveLayer.CreateRectangle
    (2.855898, 7.018898, _
    4.978016, 5.764386, 0, 0, 0, 0)
End Sub
```

Các dòng có ý nghĩa sau đây:

- Option Explicit Đừng lo lắng về nó - để mặt nó bất cứ khi nào bạn thấy nó.
- Sub DrawRectange() Đó là tên mà bạn đã đặt cho macro. Từ Sub cho VBA biết rằng đó là phần đầu của một thường trình con, còn được gọi là một macro. Bên trong dấu ngoặc bỏ trống, nhưng đôi khi chúng cũng chứa một thứ gì đó.
- ' Bất cứ nơi nào bạn đặt một dấu apostrophe ('), VBA hoàn toàn bỏ qua phần text còn lại trên dòng sau dấu này. Nó là phần viết tắt của REM vốn là câu lệnh BASIC sử dụng cho Remark, hoặc phần bình chú.
- Dim s1 As Shape Dim là từ viết tắt của dimension (kích cỡ); và nó dành đủ khoảng trống trong bộ nhớ cho biến có tên là s1 thuộc loại Shape. Variables là các bộ chứa một thứ gì đó không biết cho đến khi chương trình chạy. Ví dụ, nếu bạn hỏi người dùng tên của người này, bạn sẽ không biết kết quả cho đến khi chương trình chạy và hỏi câu hỏi, bạn lưu trữ câu trả lời trong một biến text hoặc string (chuỗi). Chương trình của bạn sẽ xử lý các nội dung của biến như thể chúng được tạo mã cứng vào chương trình.
- Các biến thuộc loại Shape không phải là các hình dạng; chúng là phần tham chiếu sang một hình dạng. Hãy xem nó như là một bước tắt trong Windows để tham chiếu sang file CorelDRAW .EXE: Bạn có thể có nhiều bước tắt (các phần tham chiếu) dành cho cùng một file .EXE, nhưng chúng là các liên kết trước. File CorelDRAW .EXE không biết vì về các bước tắt cho đến khi một bước tắt chuyển một lệnh dọc theo phần tham chiếu. Các biến Shape đều giống nhau: Hình dạng mà s1 đề cập đến sau đó không được buộc sang s1; s1 là phần tham chiếu trước dành cho hình dạng đó.
- Set s1 = Activelayer.CreateRectangle... Đây là phần hấp dẫn - nó tạo hình chữ nhật. Bốn tham số đầu tiên là các tọa độ bên trái, trên cùng, bên phải, và dưới cùng của hình chữ nhật tính bằng inch từ góc trái dưới cùng của trang. Bốn

tham số cuối cùng là độ bo tròn góc của bốn góc. Bạn sử dụng Set mỗi lần tham chiếu được thay đổi từ một hình dạng này sang một hình dạng khác.

- End Sub End Sub đóng sub lần nữa và điều khiển việc chuyển trở lại đối tượng có tên là sub, vốn có thể là VBA, CorelDRAW, hoặc một chức năng hoặc sub khác. Nó cho VBA biết "ngừng tại đây". Đó là lệnh để ngưng một thứ gì đó mà bạn đã khởi động, bao gồm các sub và các chức năng.

Các từ màu xanh dành cho các từ khóa đặc biệt đối với VBA; bạn không thể sử dụng các từ này làm các tên thủ tục hoặc biến. Các từ màu xanh dương dành cho các từ khóa đặc biệt đối với VBA: bạn không thể sử dụng các từ này làm biến hoặc các tên thủ tục. Các từ màu xanh lục là các phần bình chú; VBA bỏ qua chúng. Các từ màu đỏ là các dòng có các lỗi về cú pháp - VBA không có manh mối về những gì mà bạn đang đề cập! Tất cả các từ khác ở dạng màu đen.

Những điều quan trọng cần lưu ý:

- Các macro đã được ghi lại được tạo dưới dạng các sub khép kín bắt đầu bằng câu lệnh Sub và kết thúc bằng câu lệnh End Sub.
- Các biến được định kích thước trước khi bạn sử dụng chúng.
- Bạn sử dụng Set để cài đặt một biến cho việc tham chiếu sang đối tượng. Nếu đây là biến đơn giản - nó chỉ chứa một số hoặc chuỗi (text) và không phải là phần tham chiếu sang một đối tượng khác - bạn không cần câu lệnh Set.

Phân tích DrawEllipse

Macro DrawEllipse có diện mạo rất giống với macro DrawRectangle:

```
Sub DrawEllipse()
    '
    ' Redcorded 07/10/2000
```

```
'
' Description:
'       Tutorial: Recording an ellipse
'
Dim s2 As Shape
Set s2 = ActiveLayer.CreateEllipse(2.543516,
7.829476, _
4.683606, 5.689386, 90#, 903, False)
End sub
```

Cũng giống với phương pháp DrawRectangle, bốn phương pháp đầu tiên ấn định các mép cuối, bên phải, trên cùng và bên trái của hình elíp tính bằng inch từ góc trái dưới cùng của trang. Hai tham số tiếp theo chỉ góc đầu và góc cuối của hình elíp - sử dụng cho việc tạo các hình dạng bánh hoặc các cung. Ký hiệu hash cho VBA biết mặt dầu 90 là một số nguyên, nhưng nó phải xem là một số điểm động (90.0). Tham số cuối cùng là Boolean (đúng hoặc sai). Nó cho CorelDRAW biết hình elíp được vẽ dưới dạng hình bánh (đúng) hoặc một cung (sai).

Nếu bạn nhấp phải CreateEllipse và chọn Quick Info, phần định nghĩa phương pháp CreateEllipse hiển thị, và bạn có thể xem biết ý nghĩa của mỗi tham số thông qua tên tham số.

Nếu bạn xem lớp Layer trong Object Browser, bạn sẽ thấy rằng có một số thành viên của Layer bắt đầu bằng "Create". Chúng là các thủ tục tạo hình dạng VBA cơ bản; vì vậy nếu bạn muốn một hình đa giác, bạn sẽ sử dụng .CreatePolygon, hoặc một số text, .CreateArtisticText. Bạn có thể cung cấp cho người dùng về loại đối tượng mà họ muốn tạo.

Phân tích RedFill_BlueOutline

Chúng ta đã ghi lại hai thao tác rõ ràng cho macro. Vì vậy mã sẽ dài hơn và có nhiều phần hơn:

```
Sub Apply_RedFill_BlueOutline()
    Dim dDoc as Document
    Dim sShapes As Shapes, sShape As Shape
    Set dDoc = ActiveDocument
    dDoc.BeginCommandGroup "Apply Red Fill & Blue Outline"
    dDoc.Unit = cdrPoint
    Set sShapes = ActiveSelection.Shapes
    For Each sShape In sShapes
        If sShape.Fill.Type <> cdrNoFill Then
            sShape.Fill.UniformColor.RGBAssign 255, 0, 0
        End If
        If sShape.Outline.Type = cdrOutline Then
            sShape.Outline.Color.RGBAssign 0, 0, 255
            sShape.Outline.Width = 3
        End If
    Next sShape
    dDoc.EndCommandGroup
End Sub
```

Dòng .Outline rất dài và ký tự ngắt dòng của VBA được sử dụng để làm cho nó vừa với kích cỡ trang.

Ghi chú *Khi viết, CorelDRAW Type không chấp nhận OutlineStyles(0). Khi bạn chạy mã này, bạn sẽ nhận được thông báo lỗi "Value is out of range". Nếu bạn thay đổi nó sang OutlineStyles(1), lỗi sẽ biến mất; nhưng khung phác thảo bây giờ ở dạng short-dash. Nó có thể được chỉnh sửa trong Service Pack from Corel mới. Tác vụ này cho phép bạn sử dụng lệnh bình thường.*

Ở các ví dụ trước, một phần tham chiếu đã được thiết lập sang đối tượng được tạo, nhưng nó chưa được sử dụng. Trong ví dụ này, phần tham chiếu được thiết lập sang đối tượng ActiveSelection vốn là đối tượng đã được chọn trong cửa sổ hoạt động. Ngoài ra, một thành viên của ActiveSelection là các hình dạng đã được chọn. Có thể không có các đối tượng được chọn, hoặc có thể có 100 đối tượng. Dạng cuối cùng được chọn luôn luôn là dạng số hoặc ActiveSelection.Shapes(1). Dạng đầu tiên luôn luôn là .Shapes (.Shapes.Count).

Hai dòng mã quan trọng là dòng Fill và Outline. Bởi vì kiểu tô là

một đặc tính của hình dạng, chúng ta tham chiếu kiểu tô và khung viền bằng cách sử dụng hệ thống ký hiệu điểm. Đối với kiểu tô, trước tiên chúng ta tham chiếu kiểu tô của ss3 dưới dạng ss3.Fill. Sau đó chúng ta tham chiếu thành viên của kiểu tô .UniformColorm và hàm thành viên của nó .RGBAssign. Kiểu xếp tầng của các tham chiếu thành viên được viết trong một dòng: ss3.Fill.UniformColor.RGBAssign, và các tham số ở cuối được sử dụng bởi hàm .RGBAssign (theo điều kiện của RGB, 100% màu đỏ (0-255) và không có màu xanh dương hay xanh lục).

Mặt khác, để cài đặt khung viền, chúng ta không chỉ phải cài đặt màu của khung viền, mà chúng ta còn phải cài đặt bề rộng. VBA Recorder chọn thành viên dài để sử dụng. Nó chọn thành viên này bởi vì hộp thoại Outline được sử dụng để cài đặt khung viền. Nếu Property Bar và bảng màu đã được sử dụng, sẽ có một dòng dư cài đặt màu trước tiên và sau đó cài đặt thành viên .Outline.SetProperties dài tương tự.

VBA Recorder không hiệu quả lắm, chẳng hạn như trong trường hợp của thành viên khung viền lớn. Chúng ta chỉ muốn thay đổi bề rộng, nhưng VBA Recorder ghi lại sự thay đổi mọi thứ về khung viền cho chúng ta. Hãy xem liệu chúng ta đã có ghi lại nhiều sự thay đổi về khung viền trên Property Bar nơi mà mỗi sự thay đổi được ghi lại dưới dạng một tác vụ riêng lẻ - tất cả các đặc tính khung viền có thể được cài đặt ba hoặc bốn lần trở lên hay không. Nếu chúng ta thực hiện điều này cho rất nhiều đối tượng, CorelDRAW sẽ áp dụng các cài đặt này. Việc viết mã bằng tay sẽ hiệu quả hơn. Một phiên bản hiệu quả hơn nhiều của RedFill_BlueOutline được trình bày sau đây:

```
Sub RedFill_BlueOutline()
  Dim ss3 As Shape
  Set ss3 = ActiveSelection.Shapes(1)
  ss3.Fill.Uniform..RGBAssign 255, 0, 0
  ss3.Outline.color..RGBAssign 0, 0, 255
  ss3.Outline.Width - 0.041665
```

```
End Sub
```

Nó dễ đọc hơn và giúp cho VBA và CorelDRAW thực thi nhanh hơn. Vấn đề kế tiếp là bề rộng khung viền được tính bằng inch không kể các điểm chỉ định. Bởi vì các đơn vị tài liệu mặc định của CorelDRAW trong VBA được tính bằng inch. Để cài đặt các đơn vị sang các điểm, chúng ta phải chèn dòng sau đây trước khi cài đặt bề rộng khung viền:

```
AvtiveDocument.Unit = cdrPoint
```

và theo sau là

```
ss3.Outline.Width =3.0
```

Nhưng cẩn thận nếu bạn cũng vẽ các hình dạng được ghi lại bằng inch - có khi chúng sẽ nhỏ hơn nhiều so với dự định (1/72). Lưu ý rằng số thập phân 3.0 trong VBA khác với số nguyên 3: VBA xem 3.0 là một điểm động hoặc số thập phân có tên là Double. Nếu như bạn gõ nhập 3, VBA sẽ xem nó là loại số nguyên, có thể là loại Long. Bởi vì Width được đo dưới dạng một số điểm động, do đó việc chuyển một số loại Long sang nó sẽ gây ra lỗi. Bạn cũng có thể viết 3#, hoặc CDbl(3), và số này sẽ được xem là loại Double.

CorelDRAW hỗ trợ nhiều đơn vị khác nhau, bao gồm feet, millimet, centimet, met, point, pixel, và pica. Khi bạn gõ nhập dòng trong mã trước vào VBA ngay khi bạn gõ nhập dấu bằng, một danh sách hiển thị với tất cả các đơn vị có sẵn. Hãy nhấp một loại đơn vị, hoặc chọn nó với các phím mũi tên, và sau đó ấn TAB hoặc SPACE.

Mở rộng RedFill_BlueOutline

Chúng ta sẽ sử dụng thủ tục cơ bản RedFill_BlueOutline và bổ sung một số mã để kiểu tô được áp dụng cho các hình dạng được chọn vốn đã có các kiểu tô, và khung viền được áp dụng cho các hình dạng được chọn đã có các khung viền. Để thực hiện điều này, chúng ta phải giới thiệu hai phương pháp lập trình nền tảng: tạo vòng lặp và quyết định.

Trước tiên, chúng ta sẽ giới thiệu một đặc tính rất mạnh trong VBA: đặc tính Collection.

Collection

VBA cung cấp cho người lập trình một phương pháp xử lý nhiều đối tượng giống nhau dưới dạng một đối tượng, và nó có tên là Collection. Ví dụ chúng ta có 10 hình dạng được chọn trong CorelDRAW và chạy một script (phiên bản) bắt đầu như thế này:

```
Dim sShapes as Shapes
Set sShapes = ActiveCollection.Shapes
```

Chúng ta định kích cỡ biến Shapes dưới dạng loại Shapes. Loại Shapes là loại tập hợp các hình dạng. Hãy xem nó là bộ chứa (container) có thể chứa nhiều tham chiếu sang các đối tượng giống nhau. Bây giờ loại Shape (số ít) có nghĩa là bất cứ thứ gì được vẽ trong CorelDRAW, vì vậy tập hợp các Shape chứa nhiều phần tham chiếu sang Shape (hình dạng) - sang những thứ được vẽ trong CorelDRAW.

Khi chúng ta cài đặt một phần tham chiếu sang một tập hợp các hình dạng, chúng ta có thể tham chiếu mỗi hình dạng trong tập hợp một cách riêng lẻ bằng cách sử dụng một vòng lặp (loop). Một thuận lợi khác là bất cứ lúc nào bạn cũng không cần phải biết kích cỡ của tập hợp; VBA làm tất cả cho bạn. Nếu người dùng không chọn bất cứ thứ gì, bạn sẽ có được một tập hợp mà các số thành viên là zero. Và nếu người dùng cho 1000 đối tượng, thì bạn sẽ nhận được 1000 hình dạng. Một tác vụ nhỏ làm bạn thật chán là phải biết chính xác bao nhiêu hình dạng được chọn, VBA đã thực hiện tác vụ này thay bạn, vì vậy bạn có thể thực hiện việc mã hóa một cách trôi chảy.

Tạo vòng lặp

Một vòng lặp là một mẩu mã vốn được chạy cho đến khi đáp ứng được một điều kiện nào đó. Vòng lặp hữu dụng nhất là vòng lặp For-Next, nó có hai loại: For-Next cơ bản và For-Each-Next.

Vòng lặp For-Next cơ bản có thể có hình dạng như thế này:

```
Dim lCount as long
For lCount = 1 To 10
MsgBox "Number" & lcount
Next lCount
```

Nó có số từ 1 đến 10, hiển thị một hộp thông báo cho mỗi số. Vòng lặp For-Each-Next được dùng đến khi xử lý các tập hợp. Mục đích của một tập hợp là cho phép chúng ta tham chiếu tập hợp mà không thật sự biết những gì bên trong. Để xem tất cả các hình dạng trong tập hợp, hãy sử dụng mã sau đây.

Ghi chú *Mã vòng lặp là thuật toán cơ bản khi lập trình CorelDRAW. Tốt nhất là bạn nên quen thuộc với nó, bởi vì chắc chắn là bạn sẽ sử dụng nó thường xuyên.*

```
Dim sShapes as Shapes, sShape as Shape
Set sShapes = ActiveSelection.Shapes
' We will add our own code into this loop
Next sShape
```

Lưu ý dòng Dim: Bạn có thể định kích cỡ nhiều biến trên một dòng bằng cách phân tách chúng bằng dấu phẩy. Với các module lớn có 10 biến, điều này sẽ giúp giảm chiều dài của module.

Mã này tạo vòng lặp qua tất cả các hình dạng trong tập hợp, và chúng ta có thể thay thế dòng ghi chú bằng mã của chính mình - bao nhiêu dòng tùy ý. Mỗi lần dòng For được thực thi, thì sShape được cài đặt sang hình dạng tiếp theo trong tập hợp. Sau đó bạn có thể truy cập các thành viên của hình dạng này trong vòng lặp bằng cách tham chiếu sShape:

```
Dim sShapes as Shapes, sShape as Shape
Set sShapes = ActiveSelection.Shapes
For Each sShape in sShapes
  sShape.SizeWidth = 2
Next sShape
```

Bây giờ nó cài đặt chiều rộng của mỗi hình dạng là hai inch, mỗi lần cài đặt một chiều rộng. Điều này có nghĩa rằng kích cỡ sẽ được cài đặt với phần tham chiếu sang hình dạng đó mà không tham chiếu sang tập hợp, vì vậy mỗi hình dạng bây giờ rộng hai inch; nhưng chiều rộng của tập hợp gần như không đổi.

Chúng ta có thể sử dụng phiên bản cũ như sau:

```
Dim sShapes As Shapes, sShape As Shape, lcount
As Long
Set sShapes = ActiveSelection.Shapes
For lCount = 1 To sShapes.Count
    Set sShape = sShapes(lcount)
    sShape.SizeWidth = 2
Next lCountsShape
```

Đây không phải là một công việc bổ sung, nhưng nó không đơn giản. Đôi khi sự điều khiển bổ sung được cung cấp bởi phương pháp khó hơn là cần thiết, nhưng không thường được sử dụng.

Bây giờ chúng ta sẽ đi sang phần đưa ra quyết định và sau đó sẽ kết hợp các vòng lặp và các quyết định.

Đưa ra quyết định - Các điều kiện

Đưa ra quyết định là việc tách phần lập trình ra khỏi các macro. Các macro theo nghĩa gốc là mẩu "mã dumb" nhỏ. Các macro không đưa ra quyết định; chúng chỉ thực hiện các tác vụ - các thao tác ấn phím - mà không hiểu những gì chúng đang thực hiện. Khi bạn giới thiệu phần đưa ra quyết định, macro đã chuyển thành một chương trình.

Quyết định trong VBA được thực hiện bằng cách sử dụng cấu trúc If-Then-Else: "If (something) is true Then do (this), Else do (that)". Câu lệnh điều kiện - "something" - phải có khả năng trả lời "đúng" hoặc "sai", nhưng VBA thì không khắc khe. Ví dụ, bạn có thể viết

```
If MsgBox("Yes or No.", vbYesNo) = vbYes Then
```

```
Beep
```

Nếu nút Yes được nhấp, bạn sẽ nghe một tiếng bíp. Trong trường hợp này, câu lệnh điều kiện là đúng hoặc sai: Nút được nhấp là nút Yes hoặc cũng có thể không phải là nút Yes.

Bạn không phải viết câu lệnh trên cùng một dòng, và thường thì bạn sẽ không làm thế. Thay vào đó, bạn có thể viết như thế này:

```
If sShape.Type = cdrEllipseShape Then
    MsgBox "Ellipse"
Else
    MsgBox "Something Else"
Ednif
```

Cũng giống như hầu hết mọi thứ trong VBA - những gì được mở phải được đóng lại, vì vậy đừng quên đưa một câu lệnh Endif. Nếu bạn nhận được thông báo lỗi lạ, chẳng hạn như "Next without For", hãy kiểm tra là bạn đã sử dụng câu lệnh Endif cho tất cả các câu lệnh If hay chưa, trừ khi câu lệnh If hoàn chỉnh đã được viết trên một dòng cá thể.

Bạn cũng có thể kết các câu lệnh If lại với nhau, và bạn cũng có thể tổ hợp chúng:

```
If sShape.Type = cdrEllipseShape Then
    MsgBox "Ellipse"
ElseIf sShape.Type = cdrRectangleShape Then
    MsgBox "Rectangle"
ElseIf sShape.Type = cdrTextShape Then
    If sShape.Text.Type = cdrArtisticText Or _
            sShape.Text.Type = cdrArtisticFittedText Then
        MsgBox "Artistic Text"
    Else
        MsgBox "Paragraph Text"
    End If
Else
    MsgBox "Something Else"
End If
```

VBA làm việc thông qua mỗi câu lệnh If, bắt đầu tại câu lệnh đầu tiên. Nếu nó có giá trị là True, các phần hướng dẫn của câu lệnh được thực hiện; nếu không, sự điều khiển sẽ chuyển sang câu lệnh If tiếp theo. Nếu một câu lệnh If có giá trị là True, các phần hướng dẫn của nó đã được thực hiện hoàn chỉnh thì sự điều khiển sẽ chuyển sang dòng sau câu lệnh Endif của If, và tất cả các dòng thông qua sẽ bị bỏ qua. Câu lệnh Else cuối cùng nhận mọi thứ vốn không phù hợp ở nơi khác. Bạn không phải cung cấp câu lệnh If nếu không cần thiết, nhưng đó là một cách lập trình tốt.

Bạn cũng nên lưu ý rằng bạn có thể sử dụng các toán tử Boolean, chẳng hạn như And, Or, Not, và XOr, để kết hợp các kết quả của hai hoặc nhiều câu lệnh điều kiện. Trong ví dụ về mã trước, nếu đó là loại Artistic Text hoặc Fitted Artistic Text, kết quả là đúng. Các giá trị có thể khác sử dụng cho Text.Type là Paragraph Text và Fitted Paragraph Text.

Các vòng lặp điều kiện - Sự kết hợp

Chúng ta đã biết cách gán một khung viền và một kiểu tô (RedFill_BlueOutline), và chúng ta đã xem phần tạo vòng lặp qua các tập hợp (For-Each-Next). Chúng ta cũng đã có một ý tưởng về việc đưa ra ý tưởng (If-Then-Else). Thủ thuật ở đây là kết hợp chúng lại với nhau để có thể áp dụng kiểu tô và khung viền tùy thuộc vào mỗi đối tượng đã có một kiểu tô hoặc một khung viền hay chưa.

Hầu hết các mã đã có trong mã trước. Phần thiếu duy nhất là thường trình đưa ra quyết định đáng tin cậy sử dụng cho trường hợp cụ thể. Những gì chúng ta cần xác định đối với mỗi hình dạng là

- **Nó có một kiểu tô hay chưa?** Nếu có, hãy áp dụng kiểu tô mới.
- **Nó có một khung viền mới hay chưa?** Nếu có, hãy áp dụng khung viền mới.

Việc xác định một khung viền cho một đối tượng rất đơn giản: đặt tính Shape.Outline.Type cho ra cdrOutline hoặc cdrNoOutline. Tất cả những gì chúng ta phải thực hiện là hỏi xem loại khung viền đó có phải là cdrOutline hay không.

Việc xác định xem một hình dạng có một kiểu tô hay không là một tác vụ tinh tế: Có 10 kiểu tô khác nhau, bao gồm kiểu uniform, fountain, PostScript, pattern, ... Vì thế, thay vì hỏi "hình dạng có kiểu tô hay không?", và phải hỏi về tất cả các loại khác, thì hãy hỏi "hình dạng này không có một kiểu tô phải không?", và "kiểu tô của hình dạng này không phải là kiểu cdrNoOutline phải không?". Hãy sử dụng kết hợp dấu lớn hơn và dấu nhỏ hơn, nó có nghĩa "không bằng với" trong VBA.

Hãy kết hợp chúng lại với nhau và đây là kết quả:

```
Sub Apply_RedFill_BlueOutline2()
    Dim dDoc as Document
    Dim Shape As Shape
    Set dDoc = ActiveDocument
    dDoc.BeginCommandGroup "Apply Red Fill & Blue Outline"
    dDoc.Unit = cdrPoint
    For Each sShape In ActiveSelection.Shapes
        sSelsShape.Fill.UniformColor.RGBAssign 255, 0, 0
        sSelsShape.Outline.Color.RGBAssign 0, 0, 255
        sSelsShape.Outline.Width = 3
    Next sShape
    dDoc.EndCommandGroup
End Sub
```

Mã này thực hiện qua tập hợp các hình dạng đã được chọn, mỗi lần một hình dạng. Trước tiên nó hỏi "Hình dạng có một kiểu tô vốn không phải là kiểu cdrNoFill phải không?" và áp dụng kiểu tô mới nếu điều kiện là đúng. Sau đó nó hỏi "Hình dạng này có một khung viền phải không" và áp dụng khung viền mới nếu hình dạng có khung viền.

CommandGroup đã được bổ sung vào CorelDRAW 9. Cặp .BeginCommandGroup và .EndCommandGroup tập hợp tất cả các

lệnh lại với nhau thành một câu lệnh Undo cá thể trong CorelDRAW, với tên mà bạn chỉ định. Đây là cách chuyên nghiệp và đơn giản: Nếu bạn chọn Undo sau khi sử dụng thường trình này, cho dù nó được áp dụng cho hàng ngàn hình dạng, CorelDRAW cũng sẽ trở về đúng trạng thái mà nó có trước khi bạn chạy nó bằng một bước cá thể. Tuy nhiên, bạn sẽ được cảnh báo: Bạn phải có một .EndCommandGroup. Nếu bạn không có, bạn sẽ phải đóng tài liệu và mở nó trước khi bạn có thể sử dụng lại Undo cho đúng, mặc dù bạn có thể lưu trước khi đóng.

Áp dụng tất cả các tính chất mới trong một bước

Đôi khi bạn không cần áp dụng việc định dạng cho lần lượt mỗi đối tượng phụ thuộc vào các đặc tính hiện có của đối tượng. Bạn có thể muốn áp dụng các đặc tính mới. Để thực hiện điều này, bạn cần trở về và xem xét kỹ ActiveSelection:

1. Mở VBA Editor.
2. Mở Object Browser.
3. Nhấp Application trong ô Classes.
4. Nhấp ActiveSelection trong ô Members.
5. Xem phần định nghĩa trong ô cuối cùng.

   Phần định nghĩa của ActiveSelection như sau

   ```
   Property ActiveSelection As Shape
   ```

   Nó có nghĩa là ActiveSelection là một đặc tính của Application, và loại của nó là Shape. Bây giờ hãy xem các thành viên của lớp Shape.
6. Nhấp Shape màu xanh trong ô cuối cùng.
7. Cuộn qua các thành viên của Shape.

Bạn nên lưu ý rằng Shape có tất cả các loại thành viên hấp dẫn, bao gồm Fill và Outline. Và chúng ta đã biết rằng ActiveSelection thuộc loại Shape, vì vậy ActiveSelection cũng có hai đặc tính - Fill và Outline. Điều này làm cho việc áp dụng kiểu tô và khung viền cho tất cả các hình dạng đã được chọn một cách dễ dàng.

```
Sub Apply_RedFill_BlueOutline()
    Dim dDoc as Document
    Dim sShapes As Shapes, sShape As Shape
    Set dDoc = ActiveDocument
    dDoc.BeginCommandGroup "Apply Red Fill & Blue Outline"
    dDoc.Unit = cdrPoint
    Set sShapes = ActiveSelection.Shapes
    For Each sShape In sShapes
        If sShape.Fill.Type <> cdrNoFill Then
            sShape.Fill.UniformColor.RGBAssign 255, 0, 0
        End If
        If sShape.Outline.Type = cdrOutline Then
            sShape.Outline.Color.RGBAssign 0, 0, 255
            sShape.Outline.Width = 3
        End If
    Next sShape
    dDoc.EndCommandGroup
End Sub
```

Mã trước là một ví dụ đơn giản về những gì có thể được thực hiện. Bạn có thể dễ dàng chỉnh sửa mã để thực hiện một thao tác khác phụ thuộc vào những gì mà bạn đang cố thực hiện. Điều quan trọng nhất cần phải hiểu là tiến trình qua đó chúng ta nhận được từ một cặp macro đã được ghi lại rất cơ bản cho đến một thường trình đưa ra quyết định vốn đã được tạo vòng lặp và hiệu quả nhằm bổ sung tính thông minh cho macro để tạo một chương trình.

Phân phối các VBA Macro

Khi bạn đã tự tin với việc lập trình CorelDRAW bằng VBA, bạn sẽ được yêu cầu cung cấp hoặc bán các macro cho người khác. Bây giờ điều mà bạn quan tâm là cách phân phối chúng.

Có vài phương pháp phân phối macro. Cách duy nhất mà bạn có thể thực hiện trong CorelDRAW 9 là đặt các macro phân phối vào trong một hoặc hai module, xuất các module đó sang đĩa cứng, và sau đó hướng dẫn người dùng cách nhập chúng vào chương trình cài đặt CorelDRAW của chính họ. Bởi vì VBA của CorelDRAW 9 chỉ nhận ra một file .GMS cá thể ("Global Macros Storage"). Cách này vẫn có hiệu quả trong CorelDRAW, nhưng ngày nay có một cách tốt hơn.

Trong CorelDRAW 10, bạn có thể sử dụng nhiều file .GMS. Nếu bạn đã cài đặt các file .GMS mẫu từ CD-ROM đính kèm, bạn đã biết điều này, nhưng bạn có thể sử dụng các file .GMS này để tổ chức

các macro của mình: Có lẽ bạn có một trình ứng dụng nhỏ chứa ba hoặc bốn form, nhiều module, và vài class module (module lớp). Bạn có thể đặt tất cả vào file .GMS của chúng và chỉ phân phối một file làm cho việc cài đặt trên một máy tính khác được thực hiện dễ dàng hơn.

Tạo các file .GMS mới

Phương pháp duy nhất để tạo một file .GMS mới là sao chép một file khác và xóa tất cả các form và các module từ nó. Không có một lệnh New.GMS File trong CorelDRAW's VBA Editor.

Chương trình cài đặt CorelDRAW 10 mặc định chỉ có một file .GMS - trong folder lập trình \Corel\Graphics10\Draw, có một file tên là coreldraw10.gms. Đây là file .GMS cơ bản - đừng xóa hoặc di chuyển nó! Bạn có thể sao chép file này, và nó có thể là nền tảng cho bất cứ file .GMS mới nào, nếu bạn muốn.

Tất cả các file .GMS khác chỉ có trong folder \Corel\Graphics10\Draw\GMS. Bạn có thể sao chép file coreldraw.gms vào folder này và đặt lại tên cho nó. Khi bạn khởi động lại CorelDRAW, thì file project .GMS sẽ hiển thị trong Project Explorer trong VBA Editor. Trước khi thực hiện tác vụ khác, trong cửa sổ Properties, hãy cung cấp một tên mới cho project GMS! Điều này sẽ giúp bạn phân biệt giữa các file .GMS, mặc dầu tên file được viết trong dấu ngoặc sau tên project.

Bạn có thể xóa tất cả các form và các module từ file .GMS đã được sao chép, làm cho nó trở thành file .GMS mới và trống.

File .GMS trống trên CD sẽ giúp bạn: Nó có tên là Empty GMS File.gms và có tên dự án là Empty_GMS_File. Hãy sao chép nó vào folder GMS, đặt lại tên cho nó và cung cấp cho nó một tên project mới trong Project Explorer. Bây giờ bạn có thể bổ sung mã của mình cho nó.

Ghi chú *Mỗi file .GMS phải có một tên project (dự án) duy nhất cũng như một tên file duy nhất.*

Cài đặt các file .GMS

Việc phân phối các file .GMS là một tác vụ sao chép đơn giản file .GMS sang folder \Corel\Graphics10\Draw\GMS của một máy tính khác và khởi động lại Corel trên máy tính đó. Khi nó khởi động, VBA sẽ nhận ra và tải file .GMS mới.

Để tiếp tục, nếu bạn đã tạo tùy biến không gian làm việc để bổ sung các nút và các thanh công cụ mới với các biểu tượng để truy cập các macro, bạn có thể xuất các thanh công cụ khỏi máy tính và nhập chúng sang máy tính của khách hàng để họ có thể dùng chung kinh nghiệm về giao diện.

Ghi chú *Số lượng project GMS mà VBA phải quản lý càng nhiều, thì tốc độ mà nó nhận các nguồn tài nguyên càng chậm và số lượng nguồn tài nguyên mà nó sử dụng càng nhiều. Tuy nhiên, sự giảm sút về hình thức hoạt động rất ít trên các máy tính ngày nay và bạn sẽ không thấy sự khác biệt nhiều cho đến khi bạn bắt đầu cài đặt 20 file .GMS trở lên trên một máy tính. Đừng tạo quá nhiều.*

Các macro mẫu

Nếu bạn đã cài đặt tất cả các file project .GMS từ CD-ROM, bạn nên có một file có tên là CDR10_TOG (CorelDRAW10-TOG.gms). Nếu bạn mở rộng project trong Project Explorer, bạn sẽ thấy sáu hoặc bảy form (các hộp thoại), tám hoặc chín module, và một module lớp.

Mở module có tên là MiscellaneousModule. Trong đó bạn sẽ tìm thấy một số macro lớn mà bạn có thể thấy có ích. Bạn sẽ được sử dụng chúng miễn phí, nhưng bạn không được phép phân phối chúng. Chúng cũng giúp minh họa cách sử dụng VBA để thực hiện các tác vụ khác nhau trong CorelDRAW, và bạn nên xem chúng như là một cơ hội khám phá và học tập. Tất cả mã đã được bình chú đầy đủ, vì vậy bạn có thể đọc qua mã và hiểu những gì đang xảy ra.

Một chủ đề vốn không được trình bày trong chương này là việc thiết kế các giao diện hoặc các form (các hộp thoại) bởi vì các form là một chủ đề của VBA, không phải là một chủ đề của CorelDRAW. Tuy nhiên, bạn sẽ nhận thấy rằng nhiều ví dụ trong file .GMS có các form của chúng, và bạn có thể sử dụng chúng làm phần hướng dẫn về cách tạo form cho mình. Về các form thiết kế: Hãy xem các form trong project, cũng như phần mềm từ các công ty khác, và sau đó xem liệu bạn có thể tạo tương tự hay không.

Hầu hết các macro đều xử lý một sự cố cụ thể bằng CorelDRAW, trong đó có một số sự cố nhỏ, một số sự cố có thể bỏ qua, và một số khác cần phải được xử lý. Điều quan trọng mà bạn cần phải biết là VBA có đủ mạnh để tự đưa ra giải pháp thay vì đợi Corel hay không.

SetPageBgColor()

SetPageBgColor() thay đổi màu nền của tất cả các trang trong tài liệu. Nó sử dụng các method Document.BeginCommandGroup và .EndCommandGroup để cài đặt chuỗi Undo. Sau khi chạy macro, hãy xem menu Edit trong CorelDRAW, bạn sẽ thấy nó đọc "Set Page Background Color". Đây là một method rất hữu ích. Nếu bạn thực hiện hàng trăm tác vụ trong macro, nhưng đều thực hiện trong một CommandGroup, thì việc chọn Undo trong CorelDRAW sẽ undo hàng trăm tác vụ này một lần! Điều này đơn giản hóa kinh nghiệm của người dùng và sẽ tạo được ấn tượng cho họ.

Lệnh page-color thật sự rất dễ thực hiện và hầu như tự giải thích: Màu được thay đổi sang CMYK 15% màu vàng - một màu hữu ích khi tạo tác phẩm mỹ thuật đường nét trắng và đen, mặc dù không được sử dụng nhiều ở nơi khác. Nhưng bạn cũng có thể thay đổi nó sang bất cứ thứ gì mà bạn muốn. Và, trong trường hợp thông thường, màu nền trang không được in trừ khi bạn báo cho nó in ra, vì vậy nó thực hiện chức năng như là phần trợ giúp trên màn hình.

Đây là một công dụng để bù đắp cho CorelDRAW bởi vì template của tài liệu mới sử dụng cho CorelDRAW không lưu trữ màu nền. Thông thường, nếu người dùng muốn áp dụng một màu nền

cho mỗi tài liệu, họ phải vào hộp thoại Options và cài đặt một màu ở đó. Tác vụ này phải qua bảy lần nhấp chuột, và mỗi lần nhấp chuột người dùng phải chọn màu. Tác vụ này rất chậm. Bên cạnh đó thường có nguy cơ chọn màu giống nhau vốn không phải là màu được yêu cầu.

SetPageBgColor() có thể được gán cho một Toolbar trong CorelDRAW để mỗi lần nhấp sẽ thay đổi màu trang sang màu chính xác được yêu cầu mà không cần sự tương tác mất thời gian với các danh sách màu. Điều này không thể trong CorelDRAW 9, và nó là một phần bổ sung có ích.

CycleViewQuality()

CycleViewQuality() chuyển chất lượng khung xem trên màn hình từ Enhanced sang Draft sang Wireframe và trở về Enhanced. Một vấn đề với CorelDRAW là việc cố nhận được lệnh Toggle View để chuyển đổi qua lại giữa các khung xem đúng và sau đó lưu cài đặt để sử dụng cho lần sau. Với CycleViewQuality(), bạn có thể chọn chất lượng và số lượng khung xem để chuyển theo chu kỳ.

CycleViewQuality() sử dụng đối tượng ActiveWindow.ActiveView trước tiên để xác định khung xem hiện hành và sau đó áp dụng chất lượng khung xem tiếp theo theo trình tự bằng cách sử dụng cấu trúc If-Then-Else. Nếu một trong các chất lượng khung xem không được chuyển theo chu kỳ được chọn bằng tay, nó sẽ nhảy trở về Enhanced trước khi tiếp tục chuyển theo chu kỳ.

CreateInchCircle()

CreateInchCircle() là một macro đơn giản vốn minh họa một method rất hữu ích với VBA: thực hiện mọi thứ ở giữa màn hình thay vì ở giữa trang. Các đặc tính cần thiết, ActiveWindow.ActiveView.OriginX và .OriginY là các đặc tính mới của CorelDRAW 10.

CreateInchCircle() tạo một vòng tròn một inch ở giữa màn hình. Nó sử dụng hàm thành viên .CreateEllipse1 mới vốn tạo một hình elíp dựa trên tâm tại bán kímh của nó (chỉ dựa trên bán kính cá thể

nếu nó là một vòng tròn). Các tọa độ tâm được cài đặt tương tự với khung xem cửa sổ để vòng tròn được tạo ngay trước mặt bạn. Điều này có nghĩa rằng bạn không phải cuộn quanh bản vẽ, cố gắng tìm thấy hình dạng mà bạn vừa mới tạo.

PasteCenterWindow()

Cũng bằng cách sử dụng các đặc tính ActiveWindow.ActiveView. OriginX và .OriginY, PasteCenterWindow() dán bất cứ những gì trên Clipboard ở giữa cửa sổ thay vì ở giữa trang. Điều này có nghĩa rằng bạn không phải tìm bất cứ thứ gì mà bạn đã dán trong bản vẽ khi bạn phóng đại ngay trên trang.

Hãy xem kỹ cách mà thường trình ở giữa cửa sổ hoạt động: Hàm thành viên .Paste trả một hình dạng về đối tượng gọi, và bạn có thể tham chiếu hình dạng này một cách trực tiếp bằng cách đính lệnh .SetPosition vào phần cuối.

PowerClipToLastShape()

PowerClipToLastShape() là tác vụ sử dụng các đối tượng ShapeRange. Một shape range là một tập hợp các hình dạng mà bạn điều khiển. Không giống với hình dạng loại Selection, một shape range không chọn các đối tượng trong CorelDRAW. Thay vào đó bạn có thể tạo một tập hợp các hình dạng, trình duyệt chúng và xử lý chúng mà không làm thay đổi Active.Selection. Hai thuận lợi lớn của nó là bạn có thể cung cấp cho người dùng các cấp độ điều khiển duy nhất bởi vì bạn có thể thực hiện các công việc cho họ mà không làm mất những sự lựa chọn của họ, và việc xử lý một shape range được thực hiện nhanh hơn là việc xử lý một đối tượng Selection lớn.

PasteIntoPowerClip()

Với Mac, phương pháp thông thường để dán các đối tượng vào các đối tượng khác, chẳng hạn như PowerClipping trong CorelDRAW, là sao chép các hình dạng vào trong Clipboard, chọn hình dạng chứa chúng, và sau đó chọn "Paste Inside". Mã này sẽ

mô phỏng đặc tính này.

Về cơ bản, mã này tương tự với mã trước đây, nhưng các hình dạng của nội dung được chọn theo một cách khác. Điều này minh họa cách sử dụng Layer.Paste.

DummyText()

DummyText() làm đầy Paragraph Frame đang được chọn và làm đầy nó bằng text giả. Hai text khác nhau được sử dụng, "Lorem Ipsum" vốn là text được ưa thích bởi các trình ứng dụng chế bản và "Corporate Mumbo Jumbo." Macro này rất hữu ích khi tạo một thiết kế trang Web. Bạn làm đầy các khối text bằng text giả, và sau đó cài đặt các kiểu text và cách trình bày nội dung trước khi bạn phải sử dụng nó với text thật.

Thường trình này minh họa cách xử lý text. Nhưng không may, đối tượng text này không cao cấp như các đối tượng khác, vì vậy nó không phải là một thường trình thông minh và hoạt động rất nhanh.

Ghi chú *Có một sự cố trong VBA Object Model, bất kỳ khối text nào dài hơn khoảng 1.600 ký tự sẽ gây ra lỗi - vì thế chỉ nên sử dụng thường trình này trên các khối text nhỏ!*

CenterAlign()

Nếu bạn đã quen với việc tạo tùy biến CorelDRAW, bạn nên kiểm tra các lệnh Alignment có sẵn. Có nhiều lệnh, nhưng một lệnh bị bỏ qua là AlignToCenters. Đây là một macro đơn giản gióng thẳng các hình dạng đã được chọn với tâm (hoặc phần giữa) của hình dạng được chọn cuối cùng.

Khi một cuộc gọi được bổ sung vào một hàm có ích trong project, GetShiftState() nó sẽ trả về giá trị đúng hoặc sai phụ thuộc vào phím SHIFT có được ấn hay không. Nếu phím SHIFT không được ấn, mã gióng thẳng các hình dạng với tâm (hoặc phần giữa) của hình dạng được chọn cuối cùng. Nếu SHIFT được ấn, các hình dạng được gióng thẳng với phần giữa của trang.

Các lệnh Align được sử dụng trong mã này là các thành viên của CorelScript. CorelScript dần dần không được sử dụng với sự ủng hộ của Object Model mới hơn được truy xuất từ Application.Document. Tuy nhiên, không có các phương pháp tương đương trong Object Model mới, vì vậy các phương pháp CorelScript cũ vẫn phải được sử dụng.

CenterAlignWindow()

Đối với CenterAlignWindow(), các đối tượng đã được chọn được canh giữa trên cửa sổ hoạt động, không phải trên trang. Ấn SHIFT và cửa sổ được canh giữa trên Selection vốn rất giống với Zoom to Selection, ngoại trừ Pan to Selection.

DrawBézierHulls()

DrawBézierHulls() vẽ đường cong ấn định một đường cong Bézier. Nếu như bạn vẽ một đường cong với Freehand Tool và sau đó chỉnh sửa nó với Shape Tool, mỗi đoạn cong giữa hai nút được ấn định bởi bốn điểm: hai nút cuối và hai điểm điều khiển. Ba đường thẳng nối bốn điểm này được gọi là một hull. Hãy xem nó là đường viền của đường cong. Đôi khi việc xem hull là rất hữu ích, và nó có thể được sử dụng để trích thông tin về nút chính xác để viết các macro khác.

DrawBézizerNodeControlLines()

rong DrawBézizerHulls(), thay vì vẽ các hull hoàn chỉnh dưới dạng một đường cong, nó sẽ đặt một đường thẳng tại mỗi nút dạng cong đi từ đầu này đến đầu kia và dừng lại tại nút ở giữa. Việc đạt được thông tin về điểm điều khiển chính xác từ một đường cong là rất có ích. Điều này chỉ tạo các đường điều khiển cho các nút đã được chọn.

Thường trình CreateWebSafeColorTable() và CreateWebSafe ColorPalette()

Hai thường trình này tạo các bảng màu Web-safe. Một thường

trình vẽ một bảng trong tài liệu hoạt động, và thường trình khác tạo một bảng màu mới. Chúng sử dụng cùng mã vòng lặp tổ hợp cơ bản để tạo các màu. Bảng này được tạo dưới dạng bảng 216 mẫu màu. Bảng màu được tạo dưới dạng một bảng màu cá thể gồm 216 màu.

Các màu Web-safe là các màu RGB vốn được mô phỏng bởi tất cả các bộ trình duyệt Web đáng tin cậy, thậm chí trong chế độ 256 màu. Vì lý do này, chúng được gọi là "các màu an toàn".

Đặc tính Color.Name là đặc tính chỉ đọc, vì vậy mã không thể đặt tên cho tất cả các màu bằng tên HTML đúng.

Các chương trình mẫu

Có vài chương trình khá phức tạp - theo tiêu chuẩn của VBA - trên CD-ROM mà bạn sẽ cài đặt nếu bạn sao chép tất cả các file .GMS sang đĩa cứng. Chúng minh họa nhiều lĩnh vực lập trình trong VBA cũng như việc điều khiển CorelDRAW.

Chúng đều là các chương trình thật sự, một số được phát triển để sử dụng cho quyển sách này. Một số chương trình có ích hơn so với một số chương trình khác phụ thuộc vào mục đích sử dụng CorelDRAW.

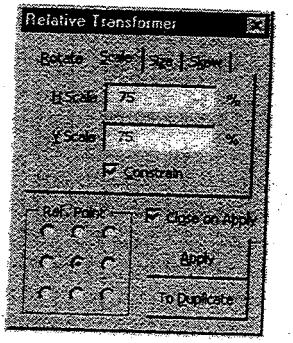
Khi bạn gặp sự cố về cách thực hiện một tác vụ nào đó, bạn nên xem kỹ các ví dụ. Xem liệu có cách thực hiện tác vụ tương đương hay không, và học cách thực hiện nó trước khi trở về và áp dụng nó cho mã.

Relative Transformer

Sự phàn này phổ biến nhất từ phía những người sử dụng CorelDRAW là bất cứ khi nào bạn áp dụng sự biến dạng cho sự lựa chọn các đối tượng, sự biến dạng được áp dụng cho sự lựa chọn như thể đó là một nhóm. Không có tùy chọn để áp dụng sự biến dạng cho mỗi hình dạng về tâm (hoặc điểm giữa của nó), hoặc góc trái dưới cùng, hoặc bất cứ thứ gì. Bạn có thể sử dụng Relative Transformer.

Toàn bộ Relative Transformer được chứa trong project của nó có tên là Relative Transformer. Để khởi động Relative Transformer, hãy chạy Relative Transformer() con trong module LaunchModule trong project. Nó sẽ mở Relative Transformer dưới dạng một cửa sổ không chính thức - khi nó mở bạn sẽ có thể chọn các hình dạng và thực hiện các công việc khác trong CorelDRAW.

Relative Transformer form là một ví dụ tuyệt vời về những gì mà người sử dụng phần mềm yêu cầu: một giao diện tốt và đơn giản; các cài đặt "được ghi nhớ"; và khả năng sử dụng. Các đặc tính tinh tế được bao gồm, chẳng hạn như nếu bạn nhấp các nhãn đơn vị, chúng sẽ chuyển đổi giữa inch và milimét. Hầu hết các control trong hộp thoại có các ToolTip giải thích chức năng của chúng.



Khi trình duyệt qua mã, đặc biệt chú ý đến các thủ tục Initialize và SaveSettings. Tất cả các cài đặt này được lưu trữ trong một file INI vốn được lưu trữ với các không gian làm việc của người dùng.

Ghi chú *Relative Transformer được trình bày một cách ngắn gọn và đầy đủ trong file project RelativeTransformer.gms.*

Backup Killer

Backup Killer sử dụng cho các file .CDR sao chép dự phòng "Backup_of_" nằm rải rác trên đĩa cứng. Nó di chuyển hoặc đặt lại tên cho các file sao chép dự phòng để đĩa cứng được tổ chức, nhưng bạn vẫn có các file sao chép dự phòng để quay trở về.

Backup Killer hoạt động dựa trên các event. Trong VBA, các event CorelDRAW nào đó có thể được sử dụng để chạy các thủ tục. Các event được sử dụng ở đây là AfterSave và AfterSaveAs. Mỗi lần bạn lưu một tài liệu CorelDRAW, VBA sẽ xem tất cả các file project trong module ThisDocument và sẽ chạy bất kỳ thủ tục nào phù hợp với event - trong trường hợp này là GlobalDocument_AfterSave() và GlobalDocument_AfterSaveAs().

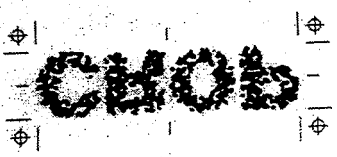
Tham số sử dụng cho các thủ tục này chứa đường dẫn và tên file đang được lưu. Backup Killer kiểm tra cùng một folder sử dụng cho một file với tên tương tự nhưng có tiếp đầu ngữ là "Backup_of_". Nếu nó tìm thấy một file như thế, nó sẽ đặt lại tên hoặc di chuyển file.

Người dùng có thể cấu hình Backup Killer bằng cách chạy BackupKiller_Options() sub. Tất cả các cài đặt sử dụng cho Backup Killer được lưu trữ trong Registry bằng cách sử dụng các hàm SaveSettings() và GetSettings() của VBA.

Ghi chú *Backup Killer được trình bày một cách ngắn gọn và đầy đủ trong file project BackupKiller10.gms.*

Crop Marker

Một phương pháp mà CorelDRAW không tạo là phương pháp bổ sung các dấu cắt tỉa cho các hình dạng chuyên biệt trên trang. Crop Marker xử lý sự cố đó. Bạn có thể chọn một hình dạng hoặc nhiều hình dạng trong CorelDRAW và bổ sung các dấu cắt tỉa cho một hình dạng hoặc cho tập hợp hình dạng. Bạn có thể cài đặt chiều rộng, chiều dài của các dấu cắt tỉa và khoảng cách lề - ngay cả các giá trị âm để cung cấp một vùng bleed. Người dùng có thể bao gồm hoặc loại trừ các dấu ở tâm vốn rất có ích đối với các dấu gấp và dấu đăng ký. Crop Marker, như được trình bày sau, là một công cụ rất hữu dụng.



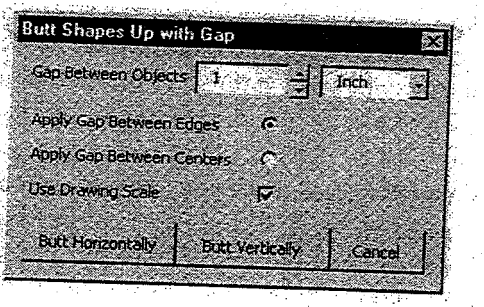
Crop Marker lưu trữ các cài đặt của nó trong một file .INI. Nó sử dụng module lớp clsINIFile để truy cập file .INI, và module này có sẵn cho bạn sử dụng.

Ghi chú *Crop Marker được lưu trữ trong file CorelDRAW10_TOG.gms. Để mở Crop Marker, hãy chạy CropMarker() sub trong FormLoaderModule.*

Butt Shapes Up

Butt Shapes Up cung cấp một chức năng vốn được tạo trong hộp thoại Align and Distribute của CorelDRAW - khả năng đặt các đối tượng sát nhau theo chiều ngang hoặc chiều dọc. Bên cạnh đó Butt Shapes Up cũng có thể được sử dụng để định vị các mép hoặc các tâm của hình dạng, và định vị một khoảng cách nào đó. Để đặt các hình dạng sát nhau theo chiều ngang, hãy chạy thủ tục ButtShapeUpHorizontally() trong ButtShapesUpModule trong project CDR10_TOG. Để đặt sát các hình dạng theo chiều dọc, hãy sử dụng ButtShapesUpVertically. Một trong hai kiểu trên chỉ làm việc theo một hướng; vì vậy nếu bạn muốn áp dụng kiểu đặt sát các hình dạng theo chiều ngang, các vị trí của các hình dạng theo chiều dọc không thay đổi và ngược lại.

Để áp dụng một khoảng cách cho chỗ nối hai hình dạng đặt sát nhau, hãy chạy ButtShapesUpWithGap() để mở hộp thoại sau đây:



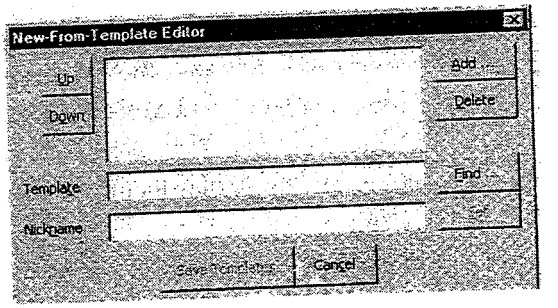
Cả ba hoạt động đều sử dụng mã cốt lõi tương tự bao gồm một thường trình loại đơn giản cũng như một số ví dụ về các mảng biến

hoạt động.

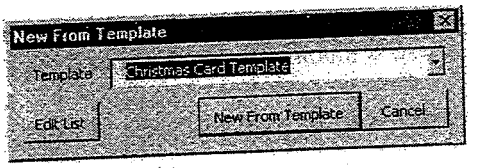
Lệnh New From Template

Lệnh New From Template đã được cải thiện nhiều trong CorelDRAW 10. Tuy nhiên, nó vẫn dựa vào các folder do Corel chỉ định, hoặc dựa vào một folder cá thể khác mà bạn có thể định hướng sang đó. Mặc dù đây chỉ là một vấn đề nhỏ, nhưng bạn có thể phải trình duyệt qua một vài folder để tìm template chính xác.

New From Template phải được cấu hình cho các template chuyên biệt mà bạn thường sử dụng. Khi bạn mở New From Template lần đầu tiên, bạn sẽ thấy New-From-Template Edit, nhu được trình bày sau đây:



Nhấp nút Add để bổ sung các template của bạn vào danh sách. Cung cấp một tên riêng cho template vốn sẽ hiển thị trong các danh sách, và nhấp Set để lưu nó vào danh sách. Khi bạn đã chọn tất cả các template, nhấp Save Templates để lưu danh sách sang file .INI. Thao tác này sẽ đưa bạn vào hộp thoại New From Template:



Bây giờ danh sách đã được phân phối, mỗi lần bạn khởi động New From Template, bạn chỉ thấy hộp thoại mà không thấy bộ

chỉnh sửa. Vì vậy, nếu bạn bỏ ra một tuần để tạo các bản vẽ chỉ từ một template, bạn chỉ cần chọn template trên ngày một, và mỗi lần tiếp theo bạn khởi động New From Template, bạn chỉ cần ấn ENTER để tạo một tài liệu mới từ template đó.

Ghi chú *New From Template được lưu trữ trong project CDR10_TOG GMS. Để mở nó, hãy chạy NewFrameTemplateNewFromTemplate() sub trong FormLoaderModule.*

Sine Waver

CorelDRAW không thể tự vẽ các đường cong toán học; nó cần sự trợ giúp. Bên cạnh đó, bạn không thể sử dụng một đường cong Bézier đơn giản để tạo mẫu một đường cong sine, vì vậy bạn phải sử dụng các đường thẳng ngắn để làm cho giống với một đường cong sine. Macro yêu cầu các kích cỡ của đường cong và số chu kỳ trước khi tạo nó.

Để chạy mã này, hãy chạy SineWaver() từ FormLoaderModule trong project CDR10_GMS.

Hoạt động tiếp theo

Như đã được trình bày, việc sử dụng VBA và CorelDRAW là một chủ đề lớn vốn mở rộng ra khỏi giới hạn của quyển sách này. Bạn đã biết cách ghi lại các macro và cách hiển thị lại chúng.

Có hai lĩnh vực chính mà bạn phải phát triển để trở thành một người lập trình CorelDRAW thành thạo với VBA: CorelDRAW's Object Model và VBA khác. Bạn sẽ tìm thấy nhiều thông tin về cú pháp, lệnh và VBA Editor trong các file trợ giúp VBA. Các file trợ giúp của CorelDRAW chứa rất nhiều phần trợ giúp, và Object Browser là nơi lý tưởng để vào.

Các vấn đề cơ bản về việc mở rộng một macro đã được trình bày: Hai vấn đề lập trình cơ bản hữu dụng nhất để phát triển một macro cho CorelDRAW là việc tạo vòng lặp và đưa ra quyết định. Bên cạnh đó có nhiều thuật toán hấp dẫn khác, nhưng chúng liên

quan đến VBA nhiều hơn là CorelDRAW. Nếu bạn muốn biết thêm thông tin về chúng, hãy tìm sự trợ giúp bên ngoài.

Các newsgroup

Corel chạy rất nhiều newsgroup hỗ trợ cho sản phẩm của họ. Bạn có thể tìm thấy các chi tiết về các newsgroup trên Web site tại địa chỉ http://www.corel.com. Hãy định hướng sang vùng Support và thực hiện theo các hướng dẫn để truy cập sang các newsgroup.

Một newsgroup, hoặc có thể là hai newsgroup dành cho việc lập trình CorelDRAW. Nó có tên là corelsupport.draw-script. Bạn có thể tìm sự trợ giúp miễn phí về các newsgroup, các nhân viên Corel và những người sử dụng sẵn sàng giúp bạn.

Các Web site của Corel

Corel có nhiều Web site khác nhau. Web site hữu dụng nhất đối với việc lập trình Corel là Designer.com tại http://www.designer.com. Bên cạnh các công việc lập trình, có các macro miễn phí và các mẫu mã, và nhiều thông tin khác về CorelDRAW.

Các Web site của Visual Basic

Có nhiều Web site hấp dẫn chứa các thông tin về cách lập trình với Visual Basic, và một số Web site có liên quan đến Visual Basic for Application. Bởi vì VBA là một phiên bản của Visual Basic, bạn có thể sử dụng các Web site của Visual Basic làm nguồn tài nguyên thông tin hấp dẫn. Nên nhớ là mọi thứ có sẵn cho bạn ngoại trừ các đặc tính lập trình cao cấp hơn.

Để tìm các Web site tốt, hãy sử dụng bộ máy tìm kiếm Internet để định vị một số VB site và trình duyệt chúng. Hãy kiểm tra các trang liên kết của các site tốt hơn, và ngay lập tức bạn sẽ trình duyệt qua một số tài liệu VB tốt nhất ở đó: Các Web site tốt nhất chỉ liên kết sang các site tốt khác, vì vậy hãy tìm một site tốt.



Phụ lục

NỘI DUNG CD-ROM HƯỚNG DẪN CHÍNH THỨC CỦA CORELDRAW 10

CD-ROM đi kèm với sách này bao gồm nhiều nguồn có liên quan đến CorelDRAW 10 và phần mềm nhằm mục đích làm tăng kinh nghiệm học với trình ứng dụng và cung cấp sự hỗ trợ dành cho các chương nào đó. Bạn sẽ khám phá mọi điều từ các chương ảnh cho đến các chương tài liệu điện tử đặc biệt.

CorelDRAW 10: các nguồn tài nguyên hướng dẫn chính thức

CD-ROM bao gồm một tập hợp nhiều nguồn để học các sử dụng với trình ứng dụng CorelDRAW 10. Bạn sẽ nhận thấy các frames bitmap, clip art, ảnh chụp kỹ thuật số, GIFs hoạt hình, các nét cọ tùy ý và các danh sách các tia phun, và các template tài liệu được định dạng trước nhằm giúp bạn khi làm việc qua các chương và tinh chỉnh thiết kế CorelDRAW và các kỹ năng minh họa.

Các nguồn tài nguyên

Bên trong folder Resource là bảy folder riêng biệt chứa nhiều nguồn nhờ vào Corel và Designer.com, vốn thường xuyên cung cấp miễn phí các nguồn có liên quan đến CorelDRAW để tải. Ngoài các file nguồn sau, hãy kiểm tra Designer.com từ liên kết trong CorelDRAW 10 Welcome Screen khi trên trực tuyến hay trên Web (www.Designer.com). Lúc đó hãy tận dụng các nguồn như sau.

Brushes Trong folder Brushes, bạn sẽ thấy một tập hợp các ảnh images trong dạng CMX và được thiết kế nhằm sử dụng dưới dạng các nét cọ có sự phối hợp với công cụ Artistic Media của

CorelDRAW 10. Đối với những ảnh này có sẵn dưới dạng các nét cọ trong trình ứng dụng CorelDRAW 10, hãy sao chép các file từ folder này vào folder Drive Letter: Program Files\ Corel\ Graphics 10\ Draw\ CustomMediaStrokes (nơi mà Drive Letter biểu thị ổ đĩa cứng cục bộ của bạn). Sau khi sao chép, các nét cọ này sẽ có sẵn từ bộ chọn Brush List trong khi Brush được chọn dưới dạng chế độ Artistic Media Tool.

Spray Lists Trong folder Spray Lists, bạn sẽ thấy một tập hợp các ảnh được lưu trong dạng CDR và được thiết kế để sử dụng dưới dạng các ảnh Sprayer có sự kết hợp với công cụ Artistic Media của CorelDRAW 10. Đối với những ảnh này có sẵn dưới dạng các styles Sprayer trong trình ứng dụng CorelDRAW 10, hãy sao chép các file từ folder này vào folder Drive Letter: Program Files\ Corel\ Graphics 10\ Draw\ CustomMediaStrokes (nơi mà Drive Letter biểu thị ổ đĩa cứng cục bộ của bạn). Sau khi sao chép, các styles Sprayer này sẽ có sẵn từ bộ chọn Spray List khi Sprayer được chọn dưới dạng chế độ Artistic Media Tool của bạn.

Templates Trong folder Templates, bạn sẽ thấy một tập hợp các style tài liệu được lưu trong dạng CorelDRAW Templates (CDT) và được thiết kế để sử dụng với hoặc không với nội dung của chúng dưới dạng các mẫu tài liệu ở một mẫu tài liệu trong folder này từ CorelDRAW 10, hãy chọn File/ New From Templates để mở hộp thoại New From Templates, và nhấp nhãn Browse. Sử dụng các đặc tính của Browse trong nhãn này để định hướng đến folder này, và nhấp để chọn một file. Khi một file được chọn, cửa sổ xem trước hộp thoại hiển thị một bản trình bày mẫu.

Bitmap Frames Folder này chứa một sự phân loại các frames trong dạng file Corel PHOTO-PAINT (CPT). Các frames bitmap được thiết kế để sử dụng đặc biệt với Corel PHOTO-PAINT. Để sử dụng các frames bitmap trong folder này với trình ứng dụng Corel PHOTO-PAINT 10, hãy sao chép các file sang folder Program Files\Corel\Graphics10\Custom\Frames. Khi được sao chép, các hiệu ứng của các frames bitmap tùy ý này có thể được áp dụng bằng cách sử dụng lệnh Effects/ Creative/ Frames để mở hộp thoại

Frame. Nhấp đúp hộp Frame có sẵn kế tiếp trong danh sách Select Frame để mở hộp thoại Load Frame File, nhấp để chọn một ảnh frames bitmap, và nhấp OK để đóng hộp thoại. Khi được chọn, bạn có thể sử dụng các tùy chọn hộp thoại để tạo tùy biến hiệu ứng frames hoặc nhấp OK để chấp nhận các cài đặt và đóng hộp thoại.

Clip Art Trong folder này, bạn sẽ thấy một dãy clip art được lưu trong dạng file gốc CorelDRAW (CDR) và dạng Corel Presentation (CMX). Hoặc kiểu file có thể được mở (chọn File/ Open) hoặc được nhập (File/Import), hoặc dưới dạng các tài liệu mới hoặc trong các tài liệu hiện có trong thứ tự.

Photos Liệu sự phân loại các ảnh kỹ thuật số được lưu trong dạng file JPG có sẵn trong folder này. Sử dụng lệnh File/Import để mở các file trực tiếp vào CorelDRAW 10, hoặc sử dụng lệnh File/ Open để xem các file trong Corel PHOTO-PAINT 10.

Animated GIFs Một tập hợp các ảnh GIF hoạt hình có sẵn trong folder này. GIFs hoạt hình có thể được nhập bằng cách sử dụng lệnh File/Import từ CorelDRAW 10 hay được xem trong Corel PHOTO-PAINT 10 bằng cách sử dụng lệnh File/Open.

Các ví dụ trong chương

Đặc biệt khi làm việc trong các chương, folder Examples chứa các nguồn tài nguyên từ ba chương mô tả các hiệu ứng lớp, tính trong suốt và thấu kích, và các macros VBA.

- **Chương 12** Trong folder này, bạn sẽ thấy một CorelDRAW chứa một ảnh minh họa hình máy bay với một cấu trúc lớp sử dụng các đặc tính có sẵn trong Object Manager. Ảnh này được sử dụng trong chương 12 để minh họa việc sắp xếp một ảnh minh họa trong các lớp.
- **Chương 16** Chương này chứa 12 file CorelDRAW nhằm hỗ trợ chương 16, với mỗi một file minh họa các hiệu ứng đặc trưng. Các ảnh này mô tả trong chương xuất hiện ở trang 1-7 của phần màu sách này. Để xem các hiệu ứng, hãy sử dụng File/Open từ CorelDRAW 10 để mở từng file.

- **Chương 29** Folder này chứa các macros VBA trong việc hỗ trợ chương 29. Để có các hướng dẫn về việc cài đặc các macros, hãy xem phần "các macros mẫu" trong chương 29.

Các chương tài liệu điện tử

Sáu chương bổ xung chỉ có sẵn trên CD-ROM. Chúng đã được chuẩn bị trong Adobe Portable Document Format (PDF), cung cấp thông tin tham chiếu về cách làm việc với text và áp dụng với các kiểu tô và các khuôn viền màu. Để xem các file, bạn sẽ cần Adobe Acrobat 4 được cài đặt trên hệ thống của bạn. Phiên bản gần đây nhất của Adobe Acrobat Reader dành cho Windows 98 được cung cấp trong folder Adobe Acrobat Reader 4. Nếu bạn cần một phiên bản khác hoặc đặc trưng hơn, bạn có thể tải phần mềm miễn phí từ Web site của Adobe's (www.adobe.com/products/acrobat). Các chương tài liệu điện tử như sau:

- CD-ROM 1: Nắm vững các đặc tính text
- CD-ROM 2: Liên kết các đối tượng
- CD-ROM 3: Các nguồn để viết hoàn hảo
- CD-ROM 4: Nắm vững các đặc tính
- CD-ROM 5: Tô các đối tượng với màu
- CD-ROM 6: Thế giới màu của CorelDRAW 10

IsoCalc

Folder IsoCalc chứa phần mềm lượng giá thử vốn có thể được sử dụng có sự kết hợp với CorelDRAW 10. IsoCalc 3 là một trình ứng dụng plug-in-type. Với IsoCalc và CorelDRAW 10 bạn có thể tạo các ảnh linh hoạt cùng kích thước ba chiều, phức tạp và chính xác dành cho các tài liệu kỹ thuật hoặc các Web site. Thay vì sử dụng VBA, IsoCalc được viết trong toàn bộ Visual Basic. Điều này có nghĩa là nó thật sự là một trình ứng dụng duy nhất và nó làm việc với nhiều phiên bản của CorelDRAW cùng lúc. Tuy nhiên, nó sử dụng tất cả các lệnh giống nhau mà bạn sẽ sử dụng trong VBA và minh họa những gì có thể với một ít sự ứng dụng và nhiều phép

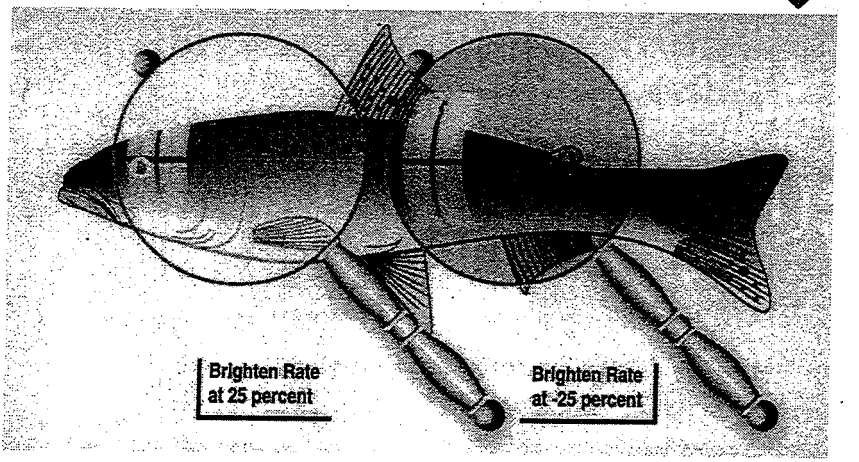
toán!

Để cài đặt IsoCalc 3 từ CD, hãy nhấp đúp file IsoCalc 306 setup.exe. Hãy theo các chỉ dẫn được cho trước bởi bộ phận cài đặt để chọn một folder nhằm cài đặt IsoCalc. Khi việc cài đặt hoàn tất, bộ cài đặt sẽ đóng. Để sử sử dụng IsoCalc 3 lần đầu, hãy khởi động nó từ menu Windows Start Buttom, nơi nó sẽ ở trong folder \Programs\IsoCalc.com. Bạn sẽ được hỏi phiên bản nào của CorelDRAW mà bạn muốn sử dụng IsoCalc, và bạn nên chọn phiên baản mà bạn sắp sử dụng. Bạn có thể thay đổi các phiên bản sau đó trong các tùy chọn của IsoCalc.

Những lần hướng dẫn sẽ giúp bạn bắt đầu một cách nhanh chóng trong IsoCalc 3 và CorelDRAW 10 có sẵn từ menu Help dưới Quick Start. Bạn nên làm việc qua ít nhất những lần hướng dẫn đơn giản để tự bạn làm quen với IsoCalc, vốn là môt công cụ minh họa phức tạp.

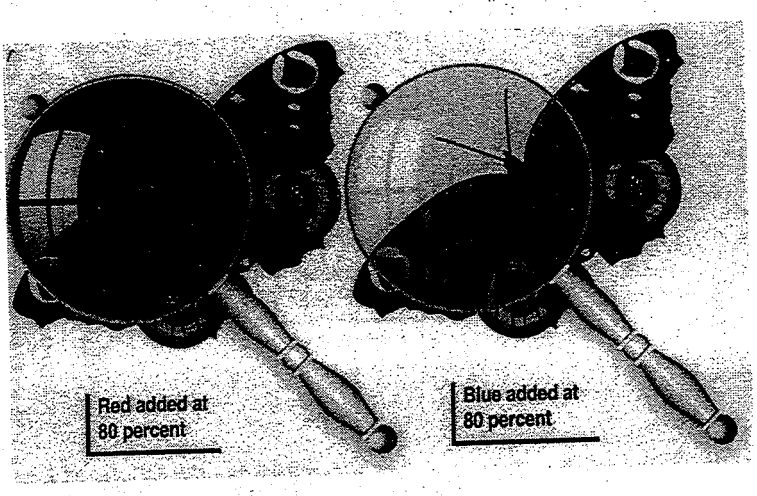
Hiệu ứng Brighten Lens

Thấu kính của kính xem đã được áp dụng một hiệu ứng Brighten Lens. Ví dụ bên trái đã được áp dụng một giá trị Rate là 25% để làm sáng các đối tượng bên dưới, trong khi ví dụ bên phải sử dụng một giá trị Rate là 25 (một giá trị âm), nó ảnh hưởng đến tất cả các màu được nhìn xuyên qua thấu kính. Xem Brighten Lens trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-01.tif trên CD-ROM.



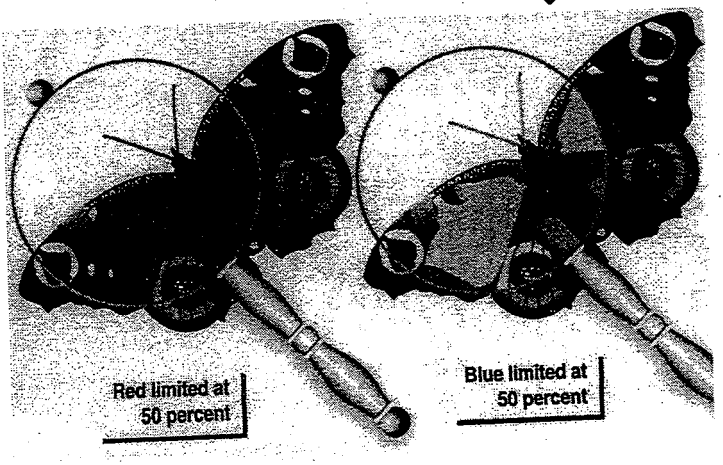
Hiệu ứng Color Add Lens

Ví dụ bên trái bổ sung màu đỏ, trong khi ví dụ bên phải bổ sung màu xanh dương cho các đối tượng bên dưới bằng cách sử dụng hiệu ứng Color Add Lens. Giá trị Rate đã được xác lập là 80%. Xem Color Add trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-02.tif trên CD-ROM.



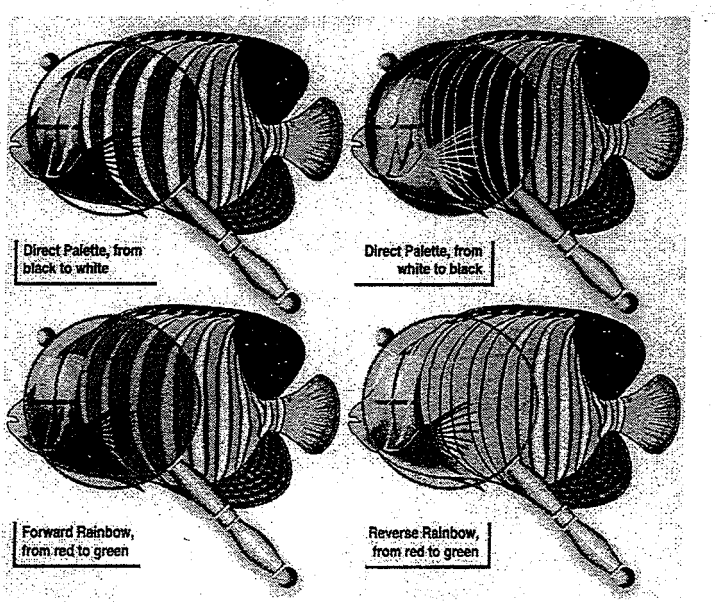
Hiệu ứng Color Limit Lens

Kính xem ở phía bên trái giới hạn màu đỏ ở tỷ lệ 50% trong khi kính xem ở phía bên phải giới hạn 100% màu lục lam (màu xanh dương) ở tỷ lệ 50%. Xem Color Limit trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-03.tif trên CD-ROM.



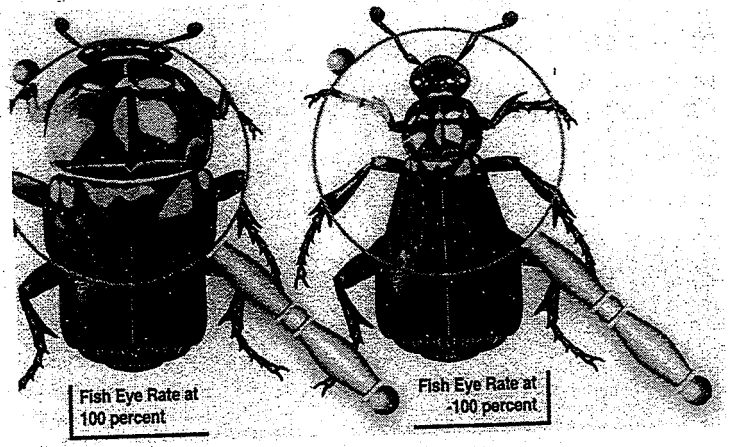
Hiệu ứng Custom Color Map Lens

Bốn trường hợp của hiệu ứng Custom Color Map Lens này đã sử dụng ba tùy chọn quay palette cơ bản. Xem Custom Color Map trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-04.tif trên CD-ROM.



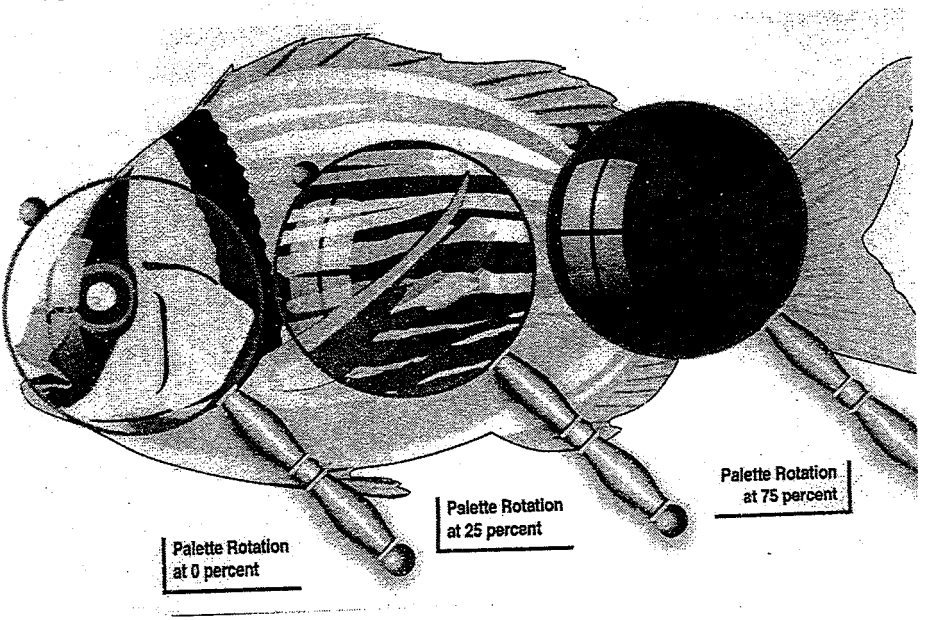
Hiệu ứng Fish Eye Lens

Kính xem đã được áp dụng hai hiệu ứng Fish Eye Lens khác nhau. Ví dụ bên trái áp dụng giá trị dương và có hiệu ứng biến dạng lồi, trong khi ví dụ bên phải áp dụng giá trị âm và mô phỏng một hiệu ứng biến dạng lõm. Xem Fish Eye trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-05.tif trên CD-ROM.



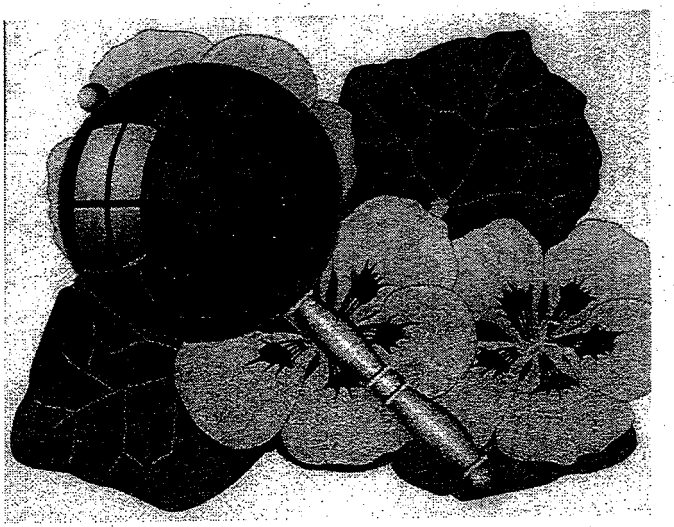
Hiệu ứng Heat Lamp Lens

Hình minh họa này đã mô tả một sơ đồ màu nóng. Việc áp dụng các biến đổi của các hiệu ứng Heat Lamp Lens cho các kính xem sẽ làm tăng cường độ của các màu. Xem Heat Lamp trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-06.tif trên CD-ROM.



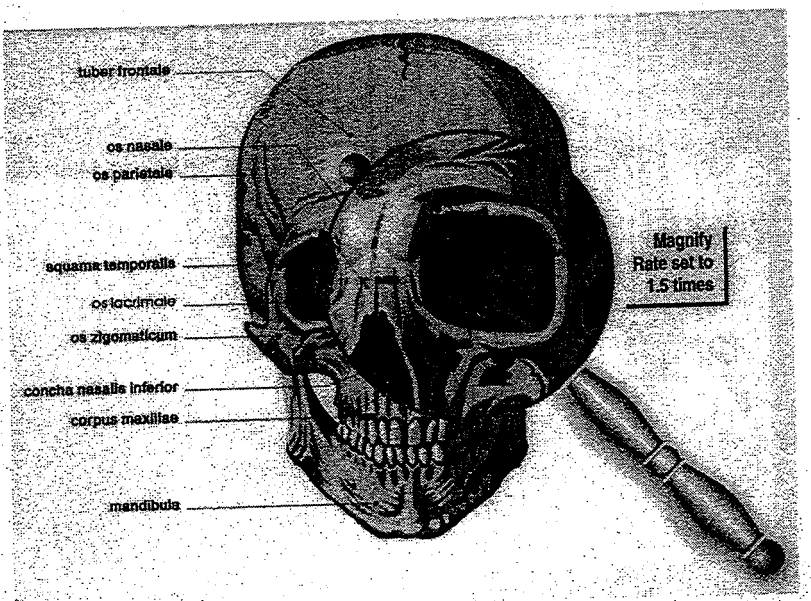
Hiệu ứng Invert Lens

Trong ví dụ này, kính xem minh họa hiệu ứng đảo ngược màu được tạo trong trong khi hiệu ứng Invert Lens được áp dụng. Xem hiệu ứng Invert Lens trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-07.tif trên CD-ROM.



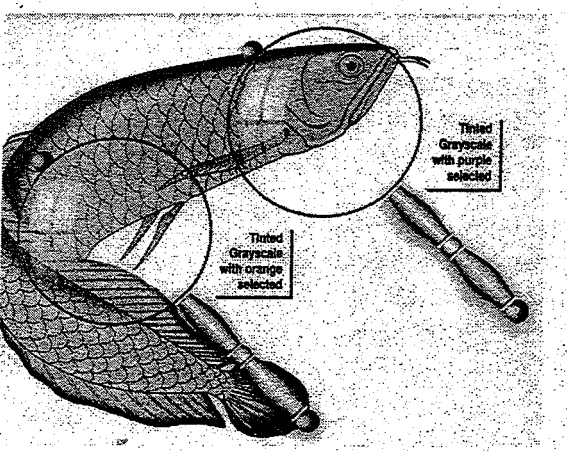
Hiệu ứng Magnify Lens

Một hiệu ứng Magnify Lens với độ phóng lớn là 1,5 lần sẽ phóng lớn đối tượng này mà không làm nó trở nên khó nhận biết. Xem Magnify trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-08.tif trên CD-ROM.



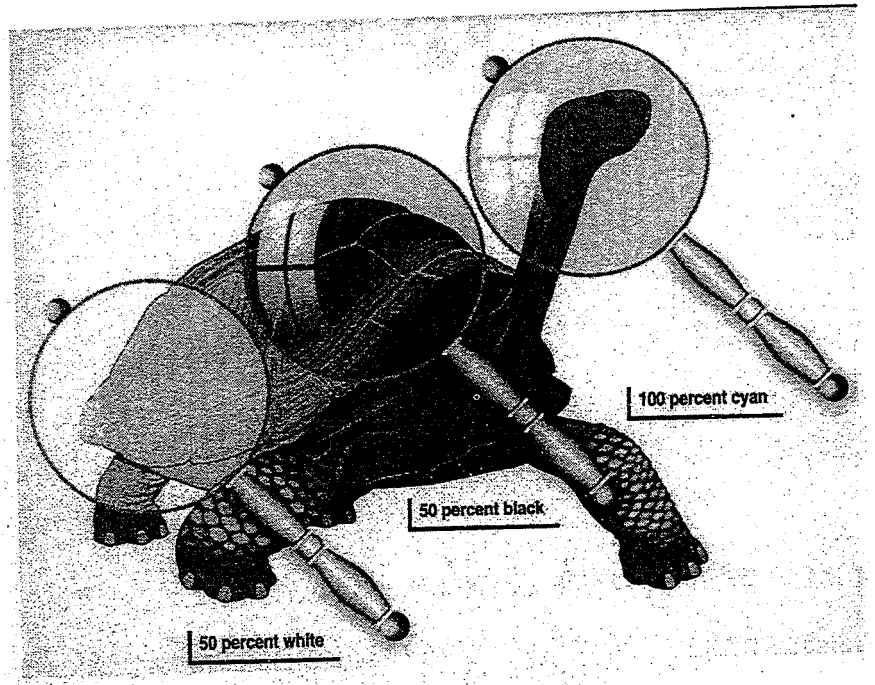
Hiệu ứng Tinted Grayscale Lens

Hai kính xem này đã được áp dụng các màu khác nhau bằng cách sử dụng Tinted Grayscale Lens: ví dụ bên trái sử dụng màu cam, ví dụ bên phải sử dụng màu tía. Xem Tinted Grayscale trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-09.tif trên CD-ROM.



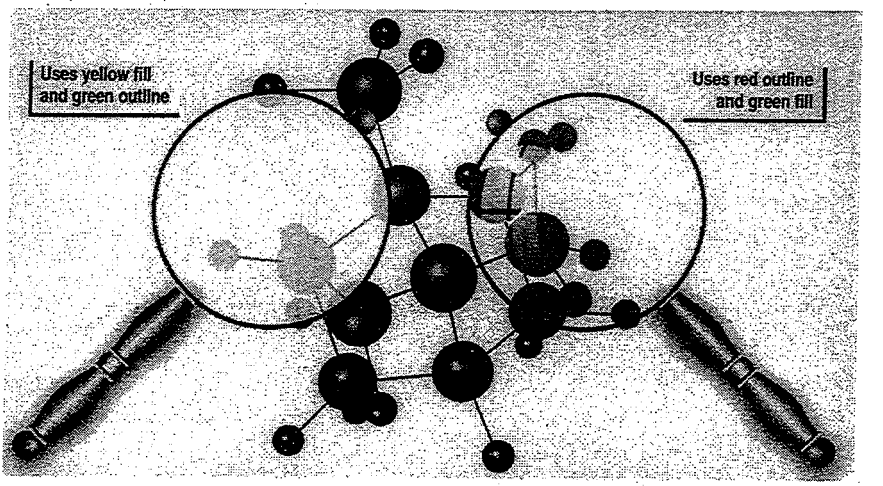
Hiệu ứng Transparency Lens

Các kính xem này mô tả một giá trị Transparency Lens Rate là 50%. Ví dụ bên trái được áp dụng 50% màu trắng; ví dụ ở giữa được áp dụng 50% màu đen và ví dụ bên phải áp dụng 100% màu lục lam. Xem Transparency trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-10.tif trên CD-ROM.



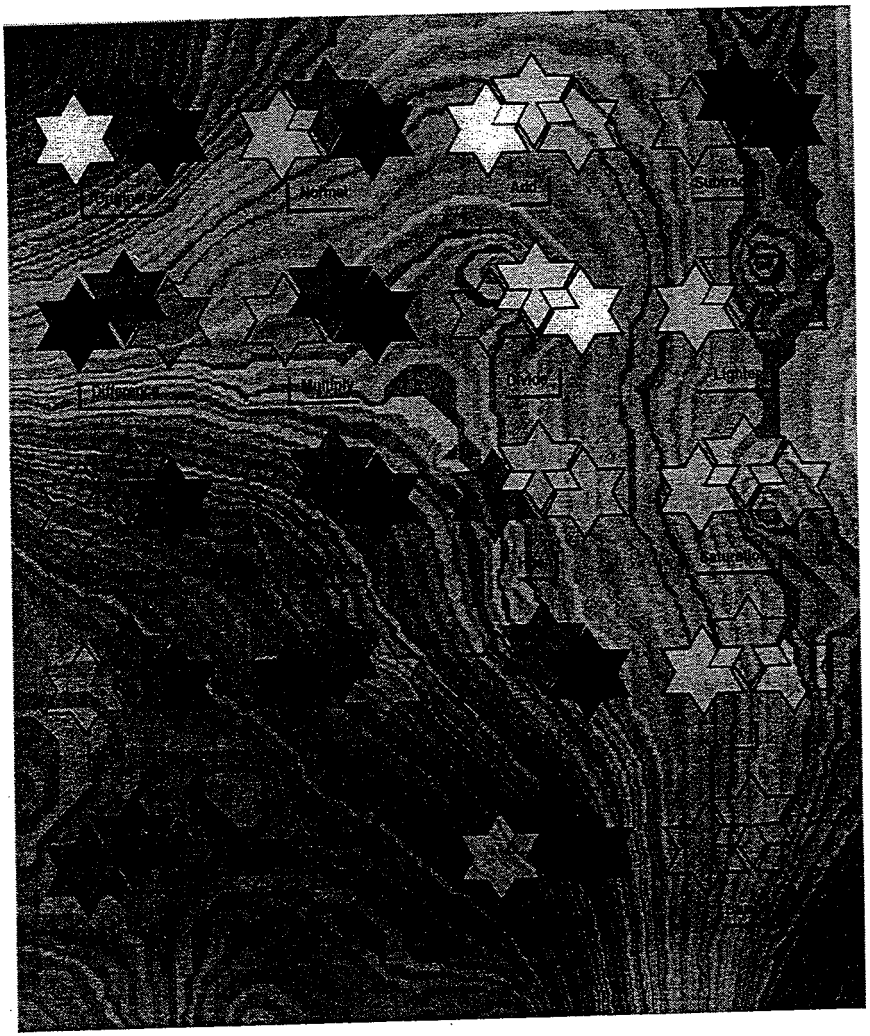
Hiệu ứng Wireframe Lens

Các kính xem này sử dụng hiệu ứng Wireframe Lens và cả hai có các màu tô và đường nét ngoài được điều khiển nhờ sử dụng các tùy chọn thấu kính có sẵn. Ví dụ bên trái sử dụng kiểu tô màu vàng và đường nét ngoài màu xanh lục, ví dụ bên phải sử dụng đường nét ngoài màu đỏ và kiểu tô màu xanh lục. Xem Wireframe trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-11.tif trên CD-ROM.



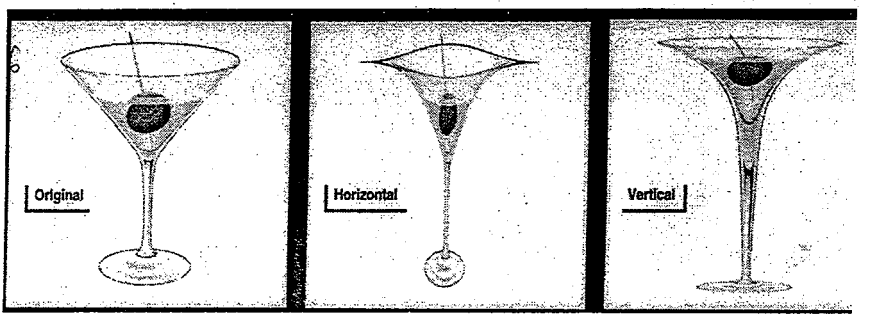
Các chế độ trộn Transparency

Các nhóm đa giác hình sao này đã được tô màu trắng, màu xám, và màu đen, và được áp dụng kiểu trong suốt Uniform bằng cách sử dụng các chế độ trộn có sẵn. Xem "Các chế độ trộn" trong chương 16 và mở file Tutorial/Chapter 16/c16-12.tif trên CD-ROM


Normal
Dark
Light

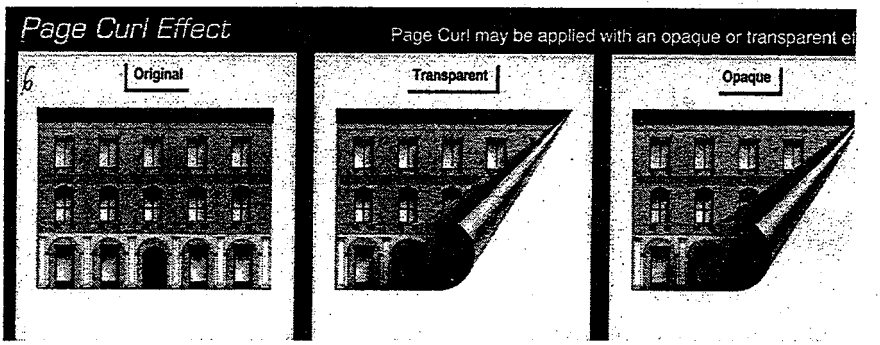
Hiệu ứng Cylinder

Hiệu ứng Cylinder làm cho một ảnh xuất hiện ở dạng to hơn hay nhỏ hơn.



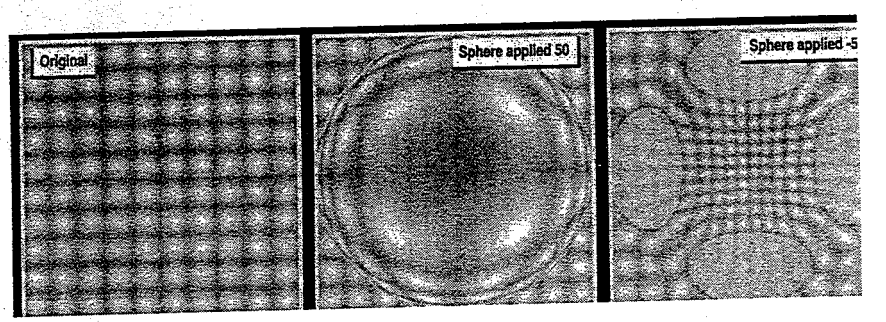
Hiệu ứng Page Curl

Page Curl có thể được áp dụng một hiệu ứng mờ đục hay trong suốt.



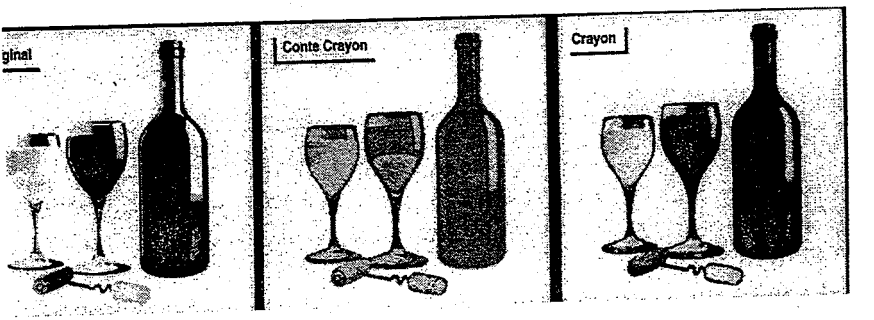
Hiệu ứng Sphere

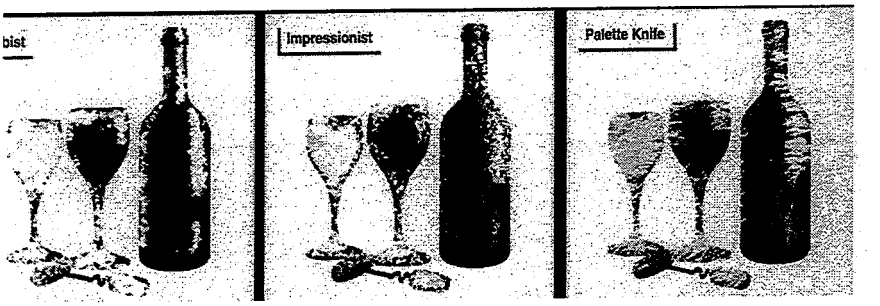
Hiệu ứng Sphere trải rộng các pixel ở tâm của ảnh về phía các mép và thu nhỏ các pixel ở mép vào một vùng nhỏ hơn. tạo một dạng cong.

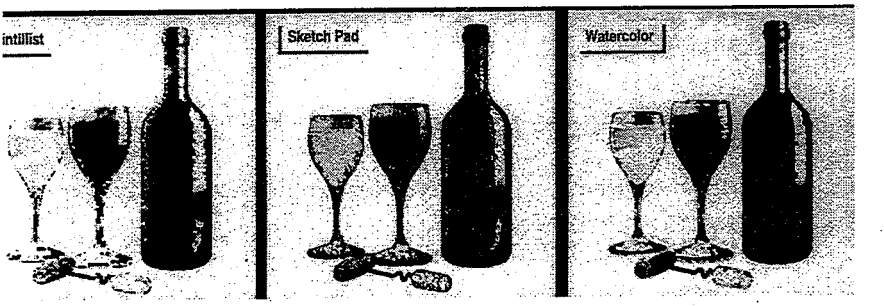


Hiệu ứng Art Stroke

Hiệu ứng Art Stroke áp dụng các kiểu tô giống như thật cho các ảnh kỹ thuật số.

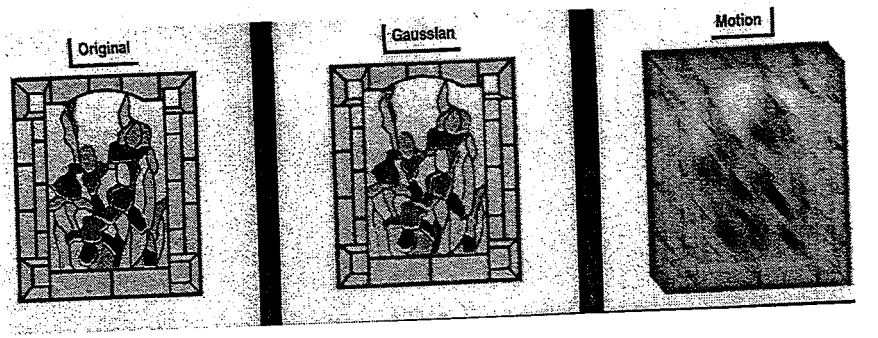






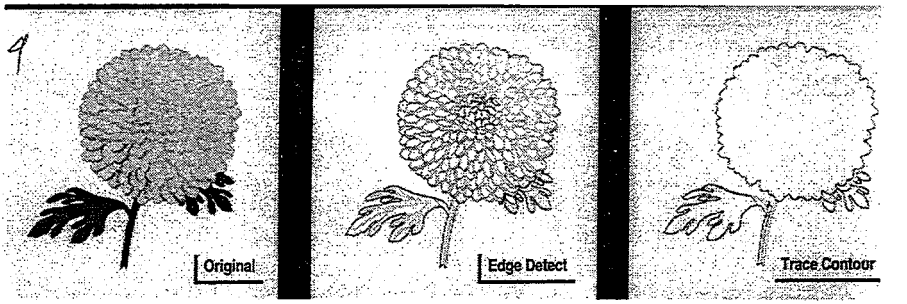
Hiệu ứng Blur

Gaussian Blur cung cấp một hiệu ứng Blur truyền thống, trong khi Motion Blur mô phỏng hiệu ứng của một ảnh đang lắc. Radial Blur tạo một điểm tâm tương đối ổn định, với hiệu ứng tăng dần khi nó di chuyển về phía các mép của ảnh. Zoom Blur làm cho ảnh có diện mạo như thể nó đang được phóng lớn quá nhanh trong khi đang được chụp.



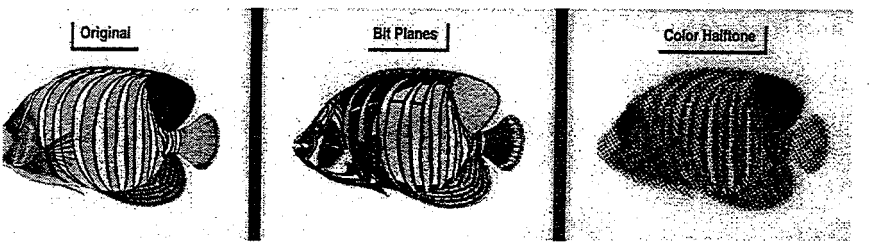
Hiệu ứng Contour

Hiệu ứng Contour truy vết và chiếu sáng các mép của một ảnh, thường có diện mạo giống như khi chuyển đổi một ảnh bitmap sang một ảnh vector.



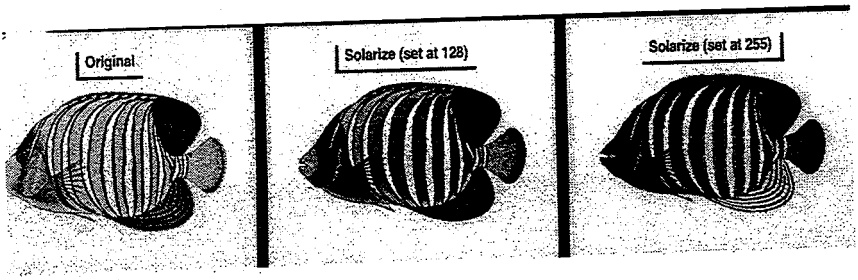
Hiệu ứng Color Transform

Các bộ lọc này có thể được sử dụng để áp dụng sự thay đổi màu mà không làm ảnh hưởng đến hình dạng cơ bản của một ảnh. Hiệu ứng Bit Planes cải tiến các thành phần màu đỏ, màu xanh lục, và màu xanh dương của một ảnh. Bộ lọc Halftone xóa các tone màu liên tục và thay thế chúng bằng các chấm màu lục lam, màu đỏ thẫm, màu vàng, và màu đen, được đặt tại các góc.



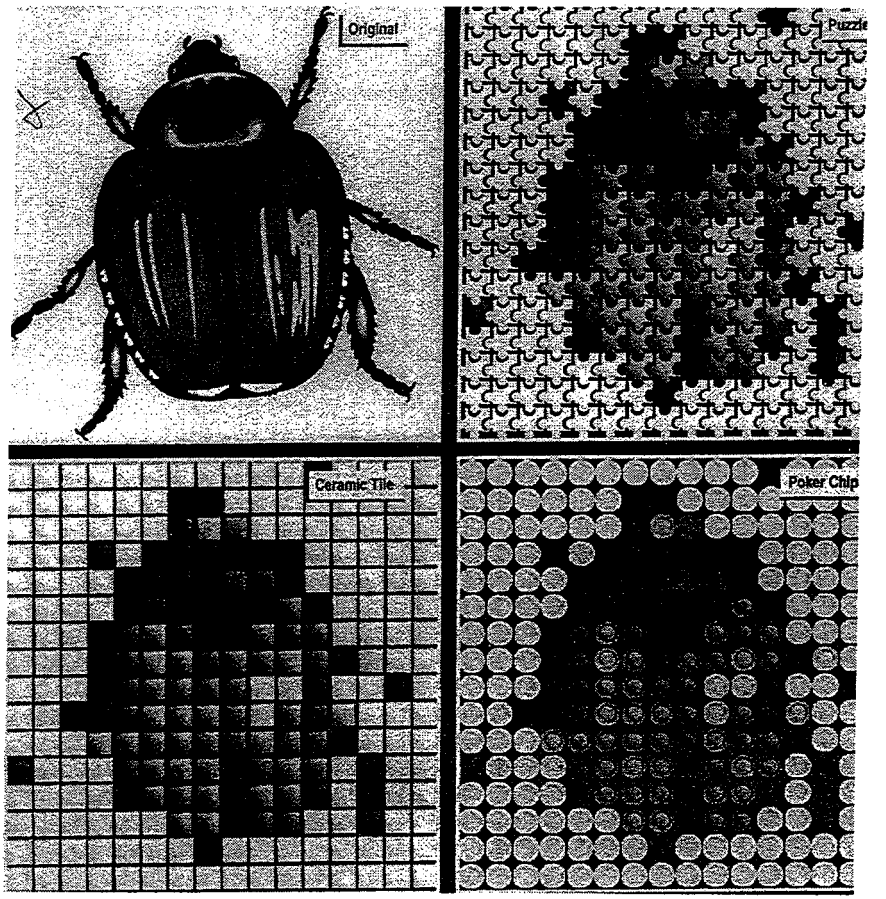
Hiệu ứng Psychedelic thay đổi các màu của ảnh dựa vào tỷ lệ trượt từ 1 đến 255, với sự thay đổi màu mạnh nhất xảy ra tại xác lập

255. Hiệu ứng Solarize chuyển đổi các màu của một ảnh sang các bản đối chiếu âm. Một xác lập là 0 âm bản hoàn toàn màu đen trong khi các giá trị cao hơn làm tăng thêm màu và độ xám.



Các hiệu ứng sáng tạo

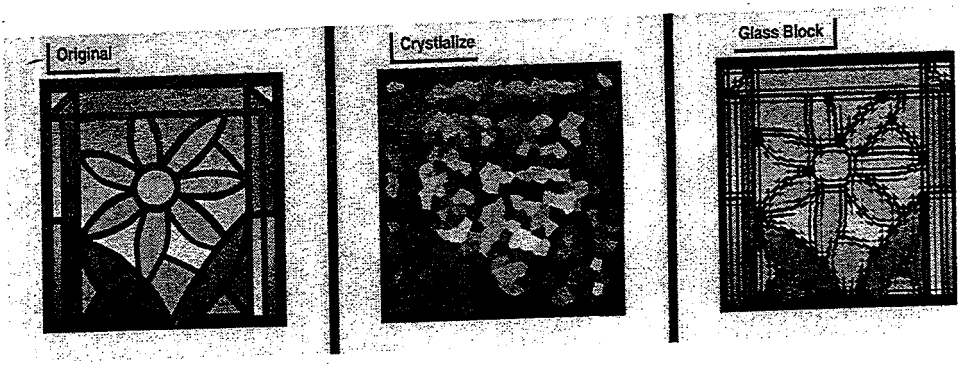
Bộ lọc Crafts có khả năng mô tả sáu kỹ năng, bao gồm Puzzles, Ceramic Tile, và Poker Chips.


Original
Puzzle
Ceramic Tile
Poker Chip

Các bộ lọc Crafts

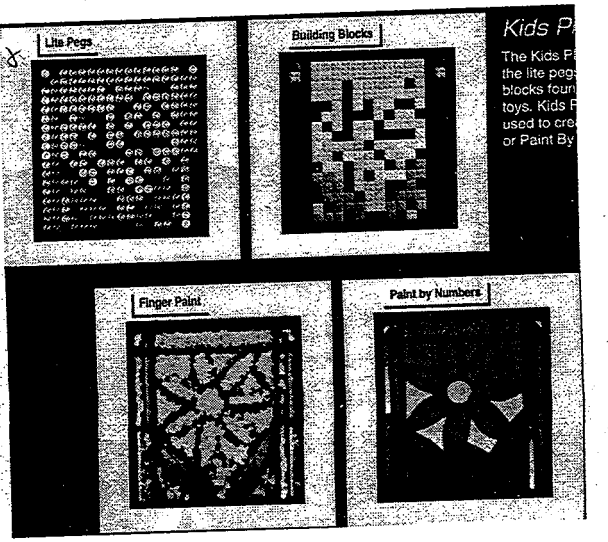
Hiệu ứng Crystallize biến đổi ảnh của bạn sang các khối màu với các hình dạng tinh thể không đều.

Hiệu ứng Glass Block mô phỏng việc xem ảnh xuyên qua một khối kính trong mờ.



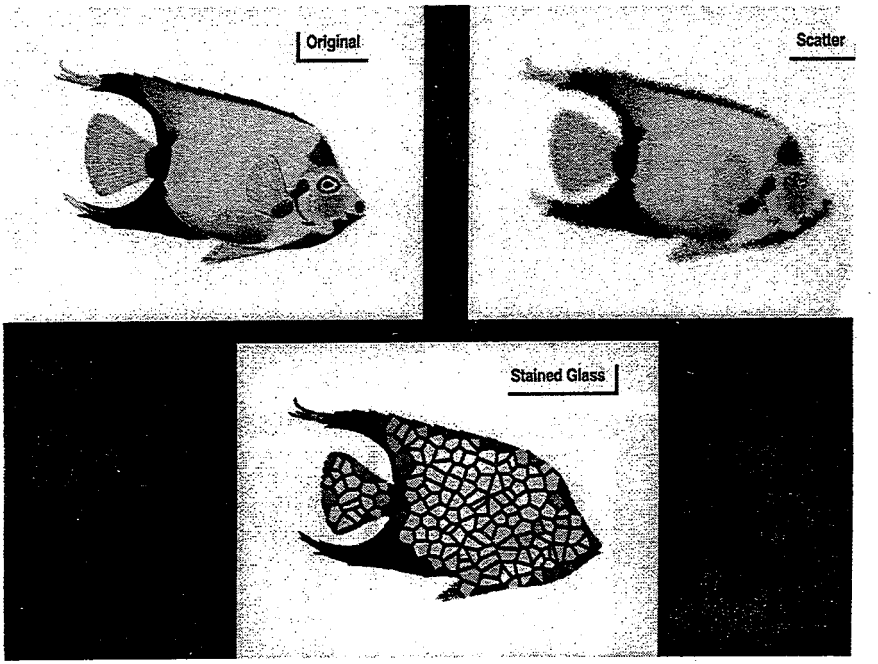
Các bộ lọc Kids Play

Các bộ lọc Kids Play mô phỏng hình dạng các móc hay các khối xếp hình trong các đồ chơi của trẻ em. Kids Play cũng có thể được áp dụng để tạo hiệu ứng Finger Paint hoặc Paint By Numbers.



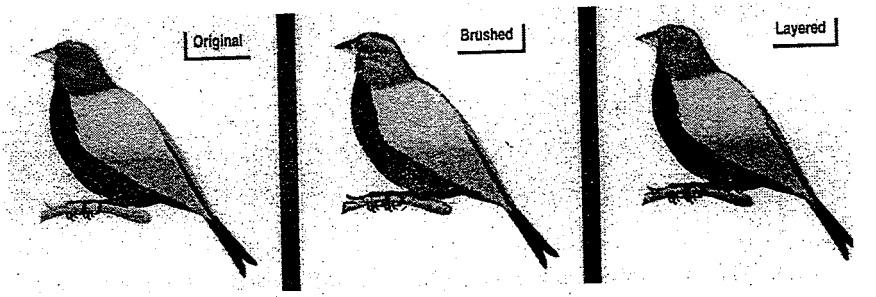
Các bộ lọc Scatter

Bộ lọc Scatter phân tán các pixel trong ảnh, giống như bộ lọc Blur, như các pixel vẫn giữ lại nhiều chi tiết hơn so với khi sử dụng hiệu ứng Blur. Bộ lọc Stained Glass chuyển đổi ảnh của bạn sang dạng kính màu; kích cỡ và màu của "que hàn" để giữ các tấm kính lại với nhau có thể được điều chỉnh khi áp dụng bộ lọc này.



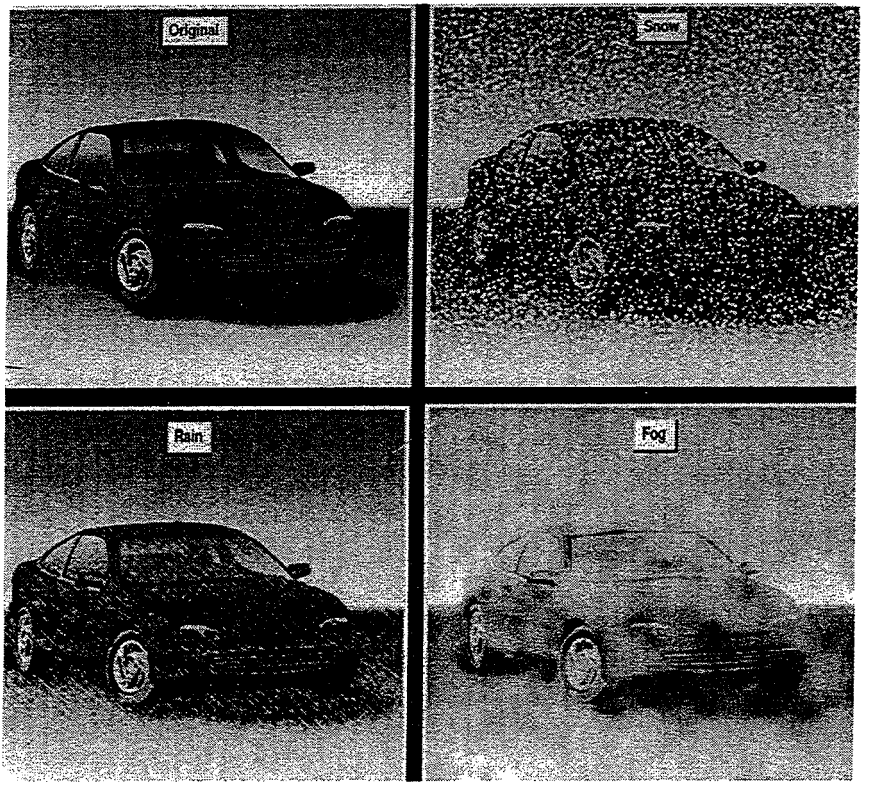
Các bộ lọc Vortex

Các bộ lọc Vortex hoạt động bằng cách tăng hiệu ứng được chọn để nó nổi bật lên từ điểm tâm.



Hiệu ứng Weather

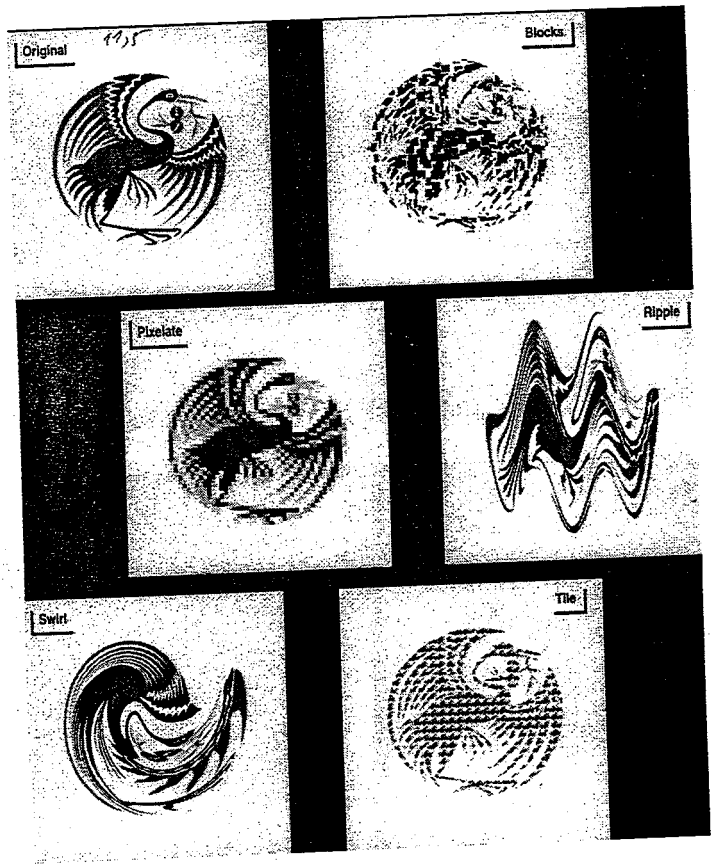
Hiệu ứng Weather là một hiệu ứng tương đối mới được bổ sung vào bộ sưu tập hiệu ứng CorelDRAW Bitmap. Bộ lọc này có thể được sử dụng để tạo các hiệu ứng Snow, Rain, và Fog. Snow được điều chỉnh theo tỷ lệ từ gió mạnh đến bão. Rain được điều chỉnh theo tỷ lệ từ mưa phùn đến mưa tầm tả, và Fog được điều chỉnh theo tỷ lệ từ sương mù đến sương mù dày đặc.



Các công cụ biến dạng

CorelDRAW 10 cung cấp nhiều công cụ biến dạng để áp dụng các hiệu ứng duy nhất cho các hình ảnh của bạn. Bộ lọc Blocks cắt ảnh ra thành nhiều khối và tạo offset cho chúng dựa vào màu nền. Pixelate tạo một hiệu ứng giống như những gì mà bạn nhìn thấy nếu bạn muốn lấy lại mẫu một ảnh với một giá trị xác lập quá cao.

Ripple và Swirl hoạt động bằng cách áp dụng các đường cong hình học cho ảnh. Bộ lọc Tile cắt ảnh ra thành một chuỗi các lát để tạo dạng ngói lặp lại.



Hiệu ứng Whirlpool

Bộ lọc Whirlpool giống như hiệu ứng paintbrush swirls.



Hiệu ứng Wind

Cường độ và độ mờ đục được áp dụng với giá trị 100 (được áp dụng hai lần) tạo ra ảo giác về gió.



Các bộ lọc Sharpen

Các bộ lọc Sharpen hoạt động bằng cách cải tiến độ rõ nét đã có trong ảnh. Trong ví dụ này, bộ lọc Unsharp Mask đã được áp dụng để cải tiến các mép của ảnh và làm sáng các màu của nó.



MỤC LỤC

Phần I

Khởi động nhanh với CorelDRAW 10

Chương 1 : Cài đặt CorelDRAW và tìm kiếm Help 8

Trước khi cài đặt 8
Sử dụng đĩa CD 10
Cài đặt dành cho user tiêu biểu 12
Định hướng một cuộc cài đặt tùy ý 13
Bổ sung và xóa bỏ các thành phần 16
Tinh chỉnh quá trình cài đặt CorelDRAW 10 17
Sử dụng CorelTUTOR 18
Tự học Corel 18
Sử dụng CorelDRAW Help 20
Nhận trợ giúp Help trên Web 23

Chương 2 : CorelDRAW 10 có gì mới ? 25

Diện mạo và sự thú vị trên màn hình 25
Sản phẩm và hoạt động 28
Mở rộng tính năng tạo text 32
Xử lý đối tượng 36
Tools 39
Web Features 42
In và PDF 44

Chương 3 : Khởi đầu sử dụng giao diện CorelDRAW 10 46

Phân tích cửa sổ 46
Chỉ định các giá trị của thanh công cụ và hộp thoại 50
Làm việc với các docker 55

Sử dụng Toolbox 61
Làm việc với các thanh công cụ (toolbar) 63
Sử dụng bảng mẫu màu (Color Palette) 64

Chương 4 : Mở và lưu các file 67

Màn hình Welcome (chào mừng) của CorelDRAW 10 67
Mở file tài liệu mới lần đầu của bạn 68
Mở file tài liệu mới lần đầu tiên 69
Mở các file tài liệu 71
Đóng và lưu các tài liệu 75
Làm việc với các Template (bảng mẫu) 86
Các lệnh Clipboard 90
Undo và Redo các thay đổi đã được chỉnh sửa 93
Sử dụng Scrapbooks 96

Phần 2

Bắt đầu khởi động với CorelDRAW 10

Chương 5 : Điều khiển các tài liệu và các trang 100

Xác định các nhu cầu tài liệu 100
Cài đặt các trang tài liệu 101
Đặt tên các trang 113
Các lệnh trang 117
Xem xét các bản vẽ và các đối tượng 123

Chương 6 : Các đặc tính trợ giúp cho việc đo và vẽ 125

Sử dụng Ruler 125
Sử dụng các lưới 136
Các tùy chọn hiển thị và truy chụp 139
Làm việc với Guidelines 142
điều khiển lớp Guides 149

Chương 7 : Thu phóng và xem 156

Xác lập chế độ xem 156
Thu phóng và dịch chuyển các trang 160
Các chế độ xem đặc biệt 168
Khung xem Page Sorter 168
Sử dụng View Navigator 171
Sử dụng View Manager Docker 173

Chương 8 : Các lệnh đối tượng thiết yếu 177

Chọn các đối tượng 177
Di chuyển các đối tượng 185
Biến đổi các đối tượng 187
Áp dụng sự biến đổi chính xác 192
Xác lập thứ tự đối tượng 198

Phần 3

Làm việc với các công cụ đối tượng

Chương 9 : Tạo hình dạng cơ bản 202

Sử dụng Rectangle Tool và Property Bar 202
Sử dụng Ellipse Tool và Property Bar 206
Sử dụng Polygon Tool và Property Bar 210
Sử dụng Spiral Tool 215
Sử dụng Graph Paper Tool 219
Sử dụng các công cụ Perfect Shape 221
Sử dụng lệnh Convert Outline to Object 229

Chương 10 : Vẽ với các Line Tool 231

Nắm vững được các Line Tool của CorelDRAW 10 231
Sử dụng Artistic Media Tool 233
Vẽ với Freehand Tool 245

Vẽ với Bézier Tool 247
Sử dụng các tính năng Autotrace được giấu của Draw 259
Hiểu các đường kép 263
Sử dụng Dimension Line Tool 268
Sử dụng Interactive Connector Tool 274

Chương 11 : Cắt, tạo hình, và tạo lại hình dạng các đối tượng .. 280

Các nguồn hình dạng của CorelDRAW 280
Cắt xén và ghép các hình dạng đối tượng 282
Áp dụng các lệnh tạo hình dạng đối với các đối tượng 286
Các thủ thuật tạo hình dạng thực tế 288
Knife Tool 291
Sử dụng Eraser Tool 295

Chương 12 : Quản lý và sắp xếp các đối tượng 301

Xem và thay đổi các đặc tính của đối tượng 301
Nắm vững khái niệm của CorelDRAW Layer 304
Khai thác Object Manager 305
Tìm và thay thế các đặc tính Object 324
Sử dụng các Style đồ họa 331
Sử dụng Object Data Docker 343

Chương 13 : Các nguồn sắp xếp đối tượng 348

Nhóm và những nhóm được chọn 348
Chỉnh sửa các đối tượng được nhóm 351
Khóa và hủy khóa các đối tượng 353
Sao chép, quy chụp, và nhân bản các đối tượng 356
Sử dụng lệnh Repeat 367
Sử dụng các tùy chọn lệnh Distribute 375

Phần 4

Tổ chức các đối tượng và sử dụng các hiệu ứng

Chương 14 : Các hiệu ứng biến dạng và tạo phong bì 382

Tạo các hiệu ứng phong bì 384
Các hình dạng phong bì bắt buộc 404
Sử dụng các hình dạng phong bì giữa các đối tượng 406
Tìm hiểu các hiệu ứng thay đổi hình dạng 412
sử dụng Interactive Distortion Tool và Property Bar 414
Sử dụng các lệnh Distortion Preset 426

Chương 15 : Chức năng của Blends và Contours 429

So sánh hiệu ứng Blend và Contour 429
Sử dụng hiệu ứng Blend của CorelDRAW 429
Hiệu ứng Blend trong thế giới thực 430
Interactive Blend Tool và Property Bar 433
Tạo một hiệu ứng Blend tiêu biểu 434
Cơ cấu chi tiết của một hiệu ứng Blend 435
Chỉnh sửa các hiệu ứng Blend 438
Sử dụng Blend Docker 462
Tìm hiểu các hiệu ứng Contour 463
Khám phá hiệu ứng Draw's Contour 464
Sử dụng Interactive Contour Tool và Property Bar 467
Điều khiển tùy chọn Contour Acceleration 480
Sử dụng các Contour Preset 482
Sử dụng Contour Docker 483

Chương 16 : Áp dụng các hiệu ứng Lens và Transparency 485

Tìm hiểu các hiệu ứng Lens 485
Sử dụng Lens Docker 486

Khai thác các hiệu ứng Lens 488
Sử dụng các tùy chọn thấu kính 505
Nắm vững các hiệu ứng Transparency của CorelDRAW 510
Sử dụng Interactive Transparency Tool và Property Bar 511
Xác lập các đặc tính trong suốt 513
Sử dụng các hoạt động Transparency (các chế độ trộn) 519
Sử dụng Transparency Freeze 525
Sao chép các hiệu ứng Transparency 526

Chương 17 : Tạo chiều sâu hiệu ứng bóng Đổ 529

Hiệu ứng Drop Shadow của CorelDRAW hoạt động như thế nào 529
Sử dụng Interactive Drop Shadow Tool và Property Bar 529
Phân tích một hiệu ứng bóng đổ 534
Sử dụng các tùy chọn Flat Drop Shadow 535
Điều khiển Shadow Perspective 543
Sử dụng Drop Shadow Presets 550
Áp dụng các chiến lược Drop Shadow 553

Chương 18 : Bản vẽ và các PowerClips 557

Nắm vững đặc tính PowerClips của Draw 557
Tạo hiệu ứng PowerClip cho một đối tượng 559
Điều khiển thao tác PowerClip 562
Chỉnh sửa các đối tượng PowerClip 564
Các hiệu ứng PowerClip 572

Phần 5

Vùng làm việc 3D

Chương 19 : Tạo chiều sâu với các hiệu ứng phối cảnh 576

Cách hoạt động của các hiệu ứng phối cảnh 576
Áp dụng hiệu ứng phối cảnh 580
Chỉnh sửa hiệu ứng phối cảnh 583

Cải tiến hiệu ứng Perspective 587
Các điểm hạn chế của các hiệu ứng Perspective trong CorelDRAW ... 589
Sao chép và xóa hiệu ứng Perspective 590

Chương 20 : Đùn xuất các đối tượng vector 593

Cách hoạt động của hiệu ứng Vector Extrude 593
Chọn và áp dụng hiệu ứng vector Extrude 596
Phân tích hiệu ứng Vector Extrusion 598
Sử dụng Interactive Extrude Tool Và Property Bar 599
Sử dụng Vector Extrude Presets 627
Sử dụng Extrude Docker 629
Điều khiển tính phức tạp của hiệu ứng Extrude với kích thước cạnh vát 630

Chương 21 : Áp dụng các hiệu ứng Bitmap Extrude cho các đối tượng 635

Cách hoạt động của Bitmap Extrude 635
Bitmap Extrude và Property Bar 637
Tìm hiểu các hiệu ứng Bitmap Extrude 638
Phân tích một hiệu ứng Bitmap Extrude 640
Điều khiển chiều sâu của phần đùn xuất 644
Sử dụng các kiểu Bevel 645
Tạo ánh sáng cho phần đùn xuất 648
Sử dụng Bitmap Extrude Presets 655

Chương 22 : Xử lý các mô hình 3D 658

Sử dụng các công cụ 3D Model của CorelDRAW 658
Truy cập các mô hình 3D 658
Thay đổi các điểm xem và chế độ hiển thị máy ảnh 661
Điều khiển kích cỡ và ánh sáng 666

Phần 6

Làm việc với các hình ảnh kỹ thuật số

Chương 23 : Sử dụng các lệnh Bitmap 674

Một bitmap thì không phải là một đối tượng vector 674
Các nguồn tài nguyên bitmap của CorelDRAW 10 675
Biến đổi các bitmap 686
Các lệnh bitmap cơ bản 691
Sử dụng Bitmap Color Mask Docker 703
Sử dụng Link Manager 710
Thổi phồng các bitmap 715
Tạo vết các ảnh bitmap thành các ảnh vector 718

Chương 24 : Áp dụng các hiệu ứng bộ lọc bitmap 730

Phân tích hộp thoại bitmap filter của CorelDRAW 730
Các bộ lọc 3D Effects 734
Art Strokes Filters 739
Blur Filters 748
Color Transform Filter 753
Contour Filters 757
Creative Filters 760
Distort Filters 773
Các bộ lọc Noise 781
Các bộ lọc Sharpen 788
Làm việc với các plug-in 792

Phần 7

Các vấn đề nâng cao trong CorelDRAW 10

Chương 25 : Các vấn đề về máy in 798

In tài liệu 798
Chọn máy in 799
Xem trước và in tài liệu 801
Xác lập các tùy chọn im 833
Chọn các tùy chọn PostScript 859
Double-Sides Printing Wizard của Corel's 871
Prepare for Service Bureau Wizard 872
Print Merge 876
Xử lý sự cố khi in tài liệu 880

Chương 26 : Các bộ lọc Import và Export 889

Các bộ lọc hoạt động như thế nào? 889
Cách nhập một file 890
Để xuất một file 893
Tìm hiểu Color Bits và Color Count 895
File nào sẽ được nhập và file nào sẽ được xuất? 896
Các bộ lọc trình ứng dụng đặc trưng 897
Sự kết hợp các bộ lọc vector và bitmap 911
Các bộ lọc vector 913
Text Filters 914
Bitmap Filters 915
Specialized files 925

Chương 27 : Các nguồn Web của CorelDRAW 10: Giới thiệu Corel R.A.V.E. 926

Sử dụng Web Connector Docker 926
Tạo các Web Object trong CorelDRAW 10 và Corel R.A.V.E. 928

Tạo các đồ họa hoạt hình 938
Điều khiển các đặc tính Web đặc trưng 950
Điều khiển các đặc tính trang Web 951
Sử dụng bộ lọc Flash mới của CorelDRAW 954
Lưu tài liệu của bạn dưới dạng một trang Web 954
Điều khiển các tham chiếu xuất bản Web 960
Sử dụng Web Image Optimizer 966

Chương 28 : Điều khiển qua sự tạo tùy biến 971

Các thủ thuật tạo tùy biến hàng đầu 971
Sử dụng các nguồn tài nguyên trong vùng làm việc của CorelDRAW . 995

Chương 29 : Khám phá các phiên bản và VBA 1005

Chức năng của VBA 1005
Ghi lại và hiển thị các macro 1011
Giới thiệu VBA Editor (bộ chỉnh sửa VBA) 1020
Phát triển các macro cao cấp từ việc ghi lại 1030
Phân phối các VBA Macro 1045
Các macro mẫu 1047
Các chương trình mẫu 1053
Hoạt động tiếp theo 1058

Phần 8

Phụ lục

Nội dung CD-ROM hướng dẫn chính thức của CorelDRAW 10 1061
CorelDRAW 10: các nguồn tài nguyên hướng dẫn chính thức 1061
IsoCalc 1064

COREL DRAW 10
THAM KHẢO TOÀN DIỆN

(Lê Ngọc Cương)

******

Chịu trách nhiệm xuất bản :
CÁT VĂN THÀNH
Biên tập : **PHẠM GIA THIỀU**
Bìa : **LÊ THÀNH**

In 1.000 cuốn khổ (14,5x20,5) cm tại Xưởng In Công Ty XNK & Phát triển Văn Hóa. Giấy phép xuất bản số 27-195/XB-QLXB do Cục Xuất Bản cấp ngày 14/02/2001. In xong và nộp lưu chiểu quý 2 năm 2001.