

TRƯỜNG CAO ĐẲNG NGHỀ CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

Nguyễn Thị Thanh Hương (chủ biên)



GIÁO TRÌNH

THIẾT KẾ ĐỒ HỌA BẰNG COREL DRAW

(Lưu hành nội bộ)

Hà Nội năm 2013

Tuyên bố bản quyền

Giáo trình này sử dụng làm tài liệu giảng dạy nội bộ trong trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội

Trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội không sử dụng và không cho phép bất kỳ cá nhân hay tổ chức nào sử dụng giáo trình này với mục đích kinh doanh.

Mọi trích dẫn, sử dụng giáo trình này với mục đích khác hay ở nơi khác đều phải được sự đồng ý bằng văn bản của trường Cao đẳng nghề Công nghiệp Hà Nội

BÀI 1: GIỚI THIỆU CHUNG VỀ COREL DRAW X3

1. Giới thiệu Corel Draw

Trong lịch sử phát triển của các phần mềm xử lý đồ họa, Corel Draw là một trong những chương trình được sử dụng phổ biến, rộng rãi trên toàn thế giới. Đáp ứng được nhu cầu của các nhà thiết kế và giúp thêm cho việc thiết kế Web.

Corel Draw chạy trong môi trường Windows, chuyên sử dụng vào thiết kế Logo quảng cáo, các mẫu chữ... phục vụ trong các ngành quảng cáo, mỹ thuật.

1.1 Ảnh vecto và ảnh bitmap

a) **Ảnh Vector** được tạo bởi các đoạn thẳng và đường cong Được định nghĩa bằng các đối tượng toán học gọi là Vector. Hình Vector mô tả hình ảnh dựa trên các thuộc tính hình học của hình ảnh đó.

Ví dụ: Một bánh xe trong hình ảnh Vector được tạo bởi sự định nghĩa về mặt toán học với một đường tròn được vẽ với bán kính nào đó, một vị trí chỉ định trước và được tô với một màu chỉ định. Ta có thể dịch chuyển, thay đổi kích thước hoặc thay đổi màu của bánh xe mà không làm giảm chất lượng của hình ảnh.

b) **Ảnh Bitmap:** Gọi theo từ kỹ thuật là ảnh màn hình hóa (Raster Image) - dùng lưới các điểm ảnh, tức pixel, để biểu thị hình ảnh. Mỗi pixel (điểm ảnh) được gán một vị trí và gán giá trị màu cụ thể .

=> **Ảnh Bitmap là ảnh được tạo bởi ma trận các điểm ảnh**

Ví dụ: Bánh xe trong ảnh bitmap tạo thành từ một tập hợp điểm ảnh tại vị trí đó. Khi làm việc với ảnh Bitmap, thực tế ta hiệu chỉnh chỉnh điểm ảnh chứ không phải hiệu chỉnh đối tượng hay hình dạng:

1.2 Corel Draw là gì?

Corel draw là trình minh họa và vẽ dựa trên Vector. Điều này có nghĩa là khi bạn vẽ 1 Object trên trang vẽ Corel Draw, hình dáng của Object được hiển thị theo công thức toán học và độ chính xác có thể tính đến (1/10)Micro.

CorelDraw là chương trình đồ họa ứng dụng trên Windows được dùng trong lĩnh vực như:

- Thiết kế Logo – Logo là những hình ảnh hay biểu tượng, đặc trưng cho một cơ quan hay tổ chức, đơn vị. Nói lên được vị trí địa lí, lĩnh vực hoạt động, quy mô hoạt động và tính chất hoạt động của đơn vị, cơ quan đó.
- Thiết kế mẫu, bao gồm các loại sản phẩm như: Các sản phẩm gia dụng, các sản phẩm điện tử...thiết kế bao bì...
- Vẽ quảng cáo, bảng hiệu hộp đèn, cắt dán Decan.
- Trình bày trang sách, báo, tạp chí.
- Thiết kế thời trang như: Quần áo, cặp da, túi xách, nón mũ.
- Thiết kế các danh thiếp, thiệp cưới. Thiết kế các thực đơn.
- Thiết kế các bản đồ chỉ dẫn.
- Hay vẽ các bản vẽ phức tạp, các mẫu trong kỹ xảo phim hoạt hình.

1.3 Quy trình cài đặt Corel Draw

*** Yêu cầu phần cứng**

- CPU : Pentium III, 200MHz hoặc cấu hình cao hơn.
- RAM:128MB (hoặc 256 MB RAM)
- Màn hình màu (độ phân giải 1024x768)
- 250 MB HD còn trống (nếu chỉ cài riêng COREL DRAW Cài đủ bộ Corel cần 340 MB còn trống).
- Ổ đĩa CD.

*** Yêu cầu phần mềm:**

- Corel Draw chạy trên hệ điều hành Windows 2000 (SP4), hoặc Windows XP (SP1: Home, Professional, hoặc Table Pc Edition).
- Nếu cài qua mạng thì cần Microsoft Internet Explorer 5.5 or higher
- Có một CD đĩa cài Corel Draw X3.

*** Bắt đầu cài đặt:**

Trước khi cài lưu ý Date/ Time của hệ thống phải đúng.

Đóng tất cả các chương trình ứng dụng bao gồm cả chương trình quét virus.

Khởi động Windows XP và Logg in vào Administrator hoặc User và quyền là Admin.

Rút dây Connect Internet.

Chương Trình có Dung Lượng 475 MB

Copy CT vào Ổ Cứng

Start > Run > Browse > Tìm nơi chứa CT trong Ổ Cứng > Corel 13 > Nhấp lên Folder ssg Setup 248 KB > Open > Ok.

Ra bảng Choose Setup language > Chọn Mặc định English > Ok > Chạy cài đặt.

Continue > Email Address : huongsmall@yahoo.com > PassWord : > Chọn Personal > Create New Account .

Khai báo Họ tên, States, Zip Code 70000 United States > I Accept... > Next.

User Name : huongsmall > Organization : home > Next > Install > Chạy cài đặt vài phút > Finish.

Tạo ShortCut ở Desktop > Nhấp Shortcut > Nhấp thẻ Already Purchased đáy Trái > Nhấp File keygen của Chương Trình > Ra Bảng Keygen X3 v13.0 Keygen by SSG > Nhấp Thẻ Generate.

Copy dãy chữ số của hàng Seria Number File Keygen > Paste vào Hàng Please Enter Your Key của File Cài Đặt > Nhấp Thẻ Phone Corel. Ra Bảng Cài đặt tiếp theo : (Chú ý đoạn này, nếu không làm đúng cài đặt sẽ không thành công)

Copy 5 Ô nhỏ (Không Copy dấu gạch ngang) là dãy chữ số của hàng Installation Code của File cài đặt (Thí dụ : X9NUIEA9RN95EV5C295T)

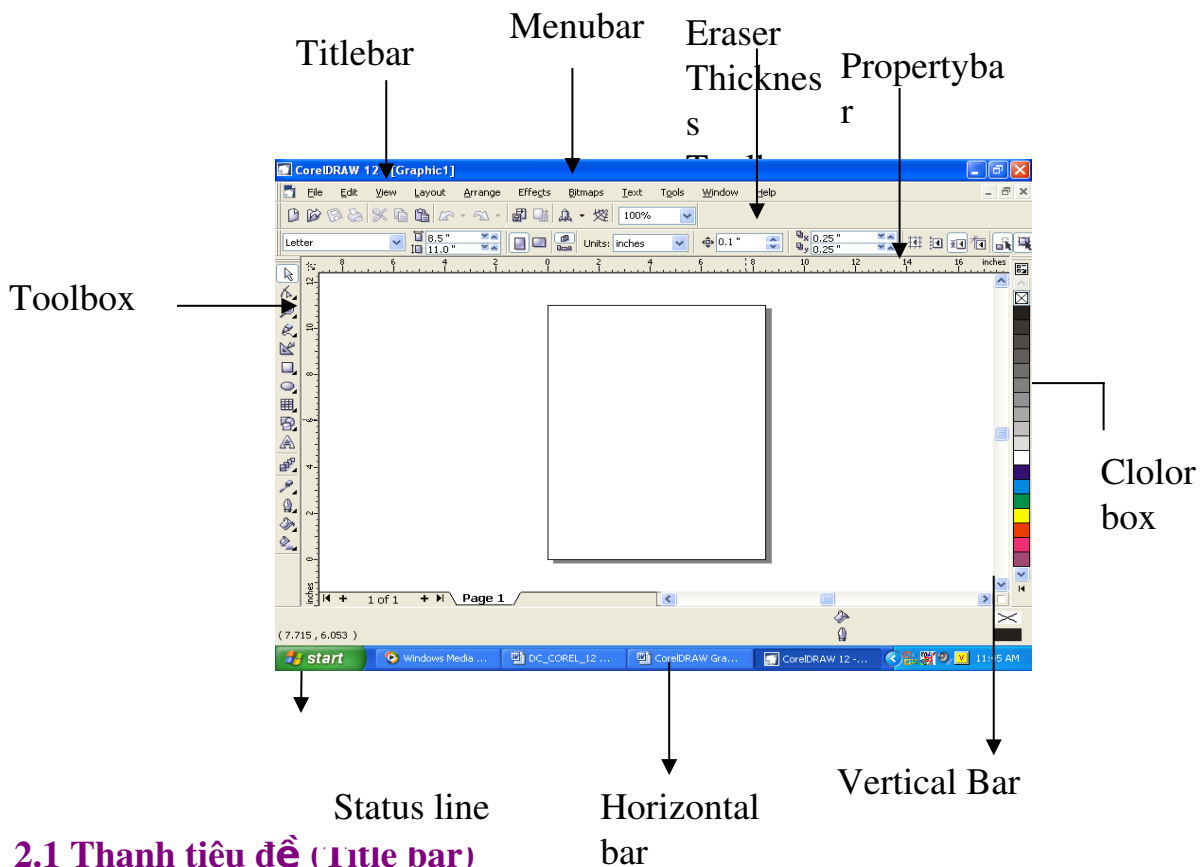
Dán vào Hàng Installation Code của File Keygen > Nhấp Thẻ Activate > Ra Dãy chữ số trong Hàng Activation Code > Copy Dãy chữ số này > Paste vào Hàng Activation Code của File Cài đặt > Continue > Ra bảng Thank You > Nhấp Continue.

Ra giao diện của Chương trình. Cài đặt thành công.

2. Khởi động Corel Draw X3

Để khởi động Corel Draw X3, nhấn vào nút Start trong Windows , chọn nhóm biểu tượng Corel Draw Graph Suite X3, và chọn Corel Draw X3.

3. Giao diện màn hình Corel Draw



2.1 Thanh tiêu đề (Title bar)

Là nơi chứa tên của chương trình và tên bản vẽ.

2.2 Thanh thực đơn (Menu bar)

Chứa các lệnh của Draw. Kích chuột lên mỗi thanh thực đơn sẽ mở ra 1 thực đơn dọc chứa các lệnh tùy chọn. Cũng có thể mở thực đơn dọc bằng cách nhấn phím Alt + phím gạch chân trên thanh thực đơn.

2.3 Thanh công cụ (Tool bar)

Chứa 1 số biểu tượng để thể hiện các lệnh trong thanh thực đơn. Chỉ cần kích chuột lên biểu tượng, lệnh tương ứng sẽ thực hiện thay phải vào các thực đơn dọc.

2.4 Thanh tài nguyên (Property bar)

Chứa một số lệnh của thanh thực đơn khi sử dụng thanh công cụ này là giảm bớt nhu cầu dùng lệnh trên Menu hoặc phải truy cập nhiều loại hộp hội thoại. Property bar thay đổi mỗi khi bạn đổi công cụ.

2.5 Thanh trạng thái (Status bar)

Là nơi biểu diễn các thông tin về đối tượng trên màn hình như kích thước, tọa độ, màu sắc, đường viền, nếu là hình vẽ; kiểu, cỡ, màu sắc, đường viền nếu là ký tự.

2.6 Hộp màu (Color box)

Là 1 thanh có nút cuộn 2 đầu cho phép ta chọn màu để tô đường viền, nền cho đối tượng chọn trên màn hình.

2.7 Thanh cuộn ngang dọc (Horizontal, Vertical bar)

Dùng để chuyển đến những vùng bị che khuất trên màn hình.

2.8 Thước đo (Ruler)

Dùng để đo khoảng cách và xác định vị trí của đối tượng chọn. Có thể cho hiển thị hoặc không hiển thị thước đo bằng cách vào thực đơn View và chọn Ruler.

***Chú ý:** Để khai báo đơn vị đo của thước, ta chọn thực đơn Tool, chọn Option chọn Rulers hoặc kích đúp chuột trên thước.

2.9 Hộp công cụ (Toolbox)

Nằm ở bên trái màn hình. Có thể nhấp chuột chọn 1 trong các công cụ. Một số hộp công cụ khi chọn lại mở ra hộp công cụ con mới. Có 14 hộp công cụ cơ bản để bạn có thể chọn.

Có thể ẩn hoặc hiện hộp công cụ bằng cách chọn thực đơn Windows\ Toolbars trong hộp Customize chọn Toollbox.

4. Tạo mới, lưu trữ, và mở một bản vẽ

3.1 Tạo mới một bản vẽ

- Chọn thực đơn File, chọn New.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl+N.
- Kích chuột lên biểu tượng New.
- Xuất hiện một bản vẽ mới có tên là Graphic1.CDR.

3.2 Mở một bản vẽ

- Vào thực đơn File, chọn Open. Hộp thoại Open Drawing mở ra. Dòng File Name chọn tên bản vẽ cần mở, sau đó chọn OK.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + O và làm như trên.
- Kích chuột lên biểu tượng Open.

3.3 Lưu một bản vẽ

- Chọn thực đơn File, chọn Save, xuất hiện cửa sổ Save Drawing. Gõ tên vào dòng File Name rồi chọn OK.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + S.
- Kích chuột lên biểu tượng Save.
- Ghi bản vẽ với tên khác: chọn thực đơn File, chọn Save As và làm tương tự.

BÀI 2: HỘP CÔNG CỤ TOOL BOX

Thời gian : 46 giờ (Lt :15h +Th: 30h+Kt:1)

MỤC TIÊU:

- Trình bày được các chức năng của hộp công cụ Tool Box;
- Vận dụng thành thạo vào thiết kế các ảnh vector;
- Rèn luyện tính cẩn thận, chính xác, sáng tạo trong quá trình thiết kế.

NỘI DUNG BÀI HỌC:

1. Cách lấy hộp công cụ

- Cách 1: Kích phải chuột lên thanh Menu chọn ToolBox.
- Cách 2: Chọn thực Đơn Tool-> Options -> Chọn Customize -> Chọn Command Bar-> Kích chọn Tool Box.

2. Hộp công cụ (Tool Box)

2.1 Hộp công cụ chọn (PickTool- Space Bar)



- Sử dụng hộp công cụ này để chọn, thay đổi kích cỡ, quay, nghiêng, lật các đối tượng được chọn.
- Để chọn nhiều hình cùng 1 lúc, ta giữ phím Shift đồng thời kích chuột lên những hình muốn chọn.
- Hoặc kích chuột lên một điểm nào đó trên màn hình, bấm và di chuột phủ lên tất cả các hình muốn chọn.
- Cũng có thể chọn tất cả các hình bằng cách vào thực đơn **Edit\ Select All (Ctrl+A)**.
- Dùng Tab để chọn các hình luân phiên được nằm chồng lên nhau.
- Để di chuyển hình vẽ trên màn hình, kích chuột lên đối tượng, giữ nguyên và kéo chuột để di chuyển.

- Cũng có thể di chuyển hình vẽ bằng cách sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím. Hoặc thanh công cụ Object(s) Position tọa độ X,Y trên thanh tài nguyên (Propertybar).
- Để phóng to hoặc thu nhỏ hình vẽ, đưa trỏ chuột vào 1 trong 8 ô vuông đen nhỏ bao quanh đối tượng chọn. Giữ chuột và kéo theo các hướng.
 - Nếu muốn quay hoặc làm nghiêng hình vẽ so với vị trí ban đầu: nếu hình vẽ chưa được chọn, kích đúp chuột lên hình vẽ. Nếu được chọn, kích chuột lên hình vẽ 1 lần nữa. Xuất hiện tâm quay, các mũi tên ở các góc dùng để quay, các mũi tên trên các cạnh để làm nghiêng hình vẽ.
 - Có thể dời tâm quay bằng cách kích chuột lên đó và di chuyển.
 - Các hình vẽ trong orel Draw có thể lật theo các phương để tạo ra những hiệu ứng. Để lật một hình vẽ, đưa trỏ chuột vào 1 trong 4 ô vuông đen nằm trên các cạnh bao ngoài đối tượng, nhấn chuột, giữ và kéo qua hình vẽ.
 - Để lấy đối xứng hình vẽ, trong quá trình thực hiện ở trên, giữ phím Ctrl trong khi kéo. Thả chuột trước khi thả phím Ctrl.
 - Xoá hình vẽ: chọn hình rồi nhấn phím Delete (hoặc chọn Delete từ thực đơn Edit).
 - Ngoài ra ta còn có thể sử dụng thanh Property Bar để thay đổi kích thước của đối tượng (Object Size), thay đổi góc quay (Angle of Rotation).
- *Chú ý:** Kích chuột để xuất hiện tâm quay, ta có thể giữ phím “+” và giữ chuột tới vị trí muốn di chuyển. Sau đó nhả chuột để Copy được một đối tượng mới có cùng tâm với đối tượng. Hoặc tăng giảm giá trị trên thanh Properties bar.

3.2 Hộp công cụ định dạng (Shape Edit Flyout)

a. Hộp công cụ định dạng



*) *Shape Tool: F10*

- Dùng công cụ này để thay đổi hình dáng của đối tượng (lượn góc hình chữ nhật, biến Elipse thành quạt, cung).

*) *Biến đổi hình dạng thành hình điểm*

- Chọn hình vẽ hay văn bản cần thay đổi.

- Chọn thực đơn Arrange\ Convert To Curves (hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + Q). Hoặc chọn biểu tượng Convert To Curves trên thanh Propertybar. Lúc này sẽ cho phép ta thay đổi và điều chỉnh hình dáng của đối tượng, hoặc văn bản.

***) Sau khi dùng lệnh Convert To curves (Ctrl+Q) đối với một đối tượng thì trên thanh Property bar sẽ xuất hiện các lệnh**



+ **Thêm các điểm nút (Add Nodes):**



Kích chuột trên đường muốn thêm điểm nút, xuất hiện dấu chấm đen. Kích vào nút

“+” trên thanh tài nguyên khi đó ta sẽ có một nút mới.



+ **Xóa các điểm nút (Delete nodes):**

Chọn điểm nút cần xóa, kích chuột lên nút - trên thanh tài nguyên lúc này nút được chọn sẽ bị xóa đi.

+ **Nối 2 nút (Join two nodes):**



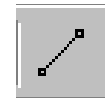
- Muốn hàn 2 đối tượng thì ta phải Combine 2 đối tượng đó (CTRL+L) sau đó mới Join 2 Nodes.

+ **Tách một điểm nút thành 2 (Break Curve):**

Chọn điểm nút cần tách, sau đó kích chuột lên biểu tượng Break Curve.

+ **Biến các đường cong thành đoạn thẳng :**

(Convert curve to line)



Ta tiến hành chọn đoạn cong và kích chuột lên biểu tượng Convert curve to line .

+ **Biến đoạn thẳng thành đoạn cong (Convert line to curve):**

chọn đoạn thẳng và kích chuột lên biểu tượng Convert line to curve.



+ Biểu tượng Make Node A Cusp:



Dùng để biến một hay nhiều điểm nút thành nút gãy. Nó có thể di chuyển một điểm điều khiển tại điểm nút mà không ảnh hưởng đến điểm kia.

+ Biểu tượng Make Node Smooth:



Dùng để chuyển một hay nhiều nút thành nút phẳng. Như vậy lúc này các điểm điều khiển sẽ thẳng hàng với nút.

+ Biểu tượng Make Node Symmetrical :



tương tự như chọn biểu tượng Cusp nhưng điểm điều khiển đi về hai phía ngược nhau.

+ Biểu tượng Extend Curve To Close:



Đóng kín các đường dẫn hở

+Revert Curve Direction



Đổi hướng của đối tượng

VD: Khi sử dụng công cụ này sẽ đổi chiều của mũi tên.

+Extract Subpath



Trích các đường dẫn con.

+Biểu tượng Auto Close Curve:



Tự động làm kín một đối tượng hở

+ Biểu tượng Stretch and Scale Node:



Sử dụng biểu tượng này để thay đổi kích cỡ từng phần của hình vẽ khi đã chuyển thành đường cong. Chọn vùng nút và nhấn chuột vào biểu tượng Stretch and Scale Node.

+ *Rotate and Skew Nodes:*



được sử dụng để quay và làm nghiêng các nút.

+ *Biểu tượng Align...:*



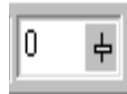
Dùng để chỉnh các nút thẳng hàng. Ta chọn ít nhất 2 điểm nút, kích chuột vào biểu tượng Align để mở cửa sổ Node Align. Khi đó có thể điều chỉnh các nút thẳng hàng theo chiều dọc (Align Vertical) hay chiều ngang (Align Horizontal).

+ *Lựa chọn Elastic Mode:*



khi kích chuột chọn chế độ này, các nút được chọn sẽ di chuyển những quãng đường khác nhau, chúng có thuộc tính đàn hồi.

+ *Curve Smoothness:*



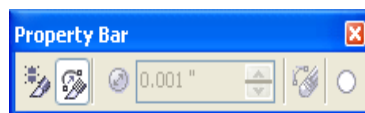
Giảm tự động các nút và độ trơn đường cong

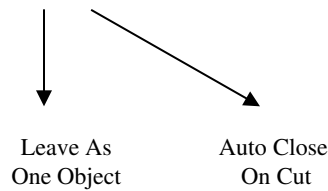
2.3 Công cụ cắt đối tượng (Crop Tool Flyout)

a) *Công cụ Crop Tool.* Dùng để cắt xén hình ảnh

b) *Công cụ cắt bằng tay Knife Tool:*

Giữ và nhấn chuột ta có công cụ Knife Tool cho phép bạn nhấp trên đường viền của một đối tượng và cắt theo một đường thẳng tới điểm cắt khác trên đường viền. Lúc này trên thanh Property Bar xuất hiện.

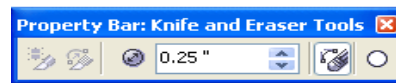




* **Chú ý:** Khi dùng công cụ này muốn cắt rời 2 đối tượng thì trên thanh Property Bar Leave As One Object không được chọn.

c) Công cụ xoá : Eraser (X)

- Chọn đối tượng bằng công cụ Pick Tool
- Chọn công cụ xoá
- Di chuột theo vị trí muốn xoá.



Circle/ Square

d) Công cụ dùng để xoá đối tượng



Virtual Segment Delete



2.4. Công cụ phóng to thu nhỏ (Zoom Fly Out)

a) Zoom Tool (Z)

Chọn một trong hai công cụ này trên màn thanh tài nguyên sẽ xuất hiện thanh công cụ sau:

Zoom Levels Zoom In Zoom Out Zoom To Selected Zoom To All Objects Zoom To Page Zoom To Page Width Zoom To Page Height

Zoom In : Chức năng giống như Zoom Tool, dùng để phóng to màn hình theo hệ số 2 (200%, 400%,600%...).

Zoom Out (F3) : Dùng để thu nhỏ đối tượng.

Zoom To Selected (Shift +F2) :Thay đổi mức thu, phóng đối tượng được chọn chiếm hoàn toàn đầy màn hình Drawing.

Zoom To All Objects (F4) : Dùng để phóng to đến khi tất cả các đối tượng trong bản vẽ lấp đầy cửa sổ.

Zoom To Page (Shift + F4) : Hiển thị các đối tượng trên một trang màn hình.

Zoom To Page Width : Phóng to theo chiều ngang của màn hình.

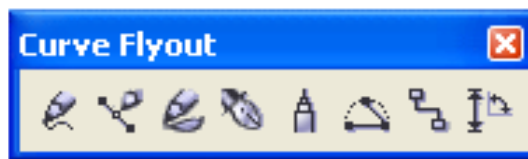
Zoom To Page Height : Phóng to theo chiều dọc của màn hình.

b) Hand Tool (H)

Sử dụng hộp công cụ này dùng để xem nội dung bị che khuất trên màn hình.

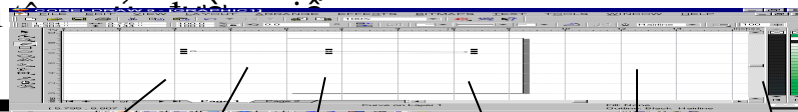
2.5. Hộp công cụ bút vẽ (Curve Flyout)

Kích chuột lên biểu tượng này và giữ nguyên, sẽ xuất hiện 6 biểu tượng con.



a) Công cụ vẽ tự do: Freehand Tool (F5)

- Sử dụng công cụ này để vẽ các đường tự do.
- Kích chuột tại một điểm giữ phím CTR kích chuột tại điểm kết thúc sẽ vẽ được một đường thẳng.
- Trong quá trình sử dụng thanh công cụ Freehand Tool thì trên thanh Property Bar xuất hiện các công cụ để điều chỉnh độ toả độ của đường vẽ tự do, độ dày mỏng, mũi



b) Công cụ vẽ đường cong: Bezier Tool 

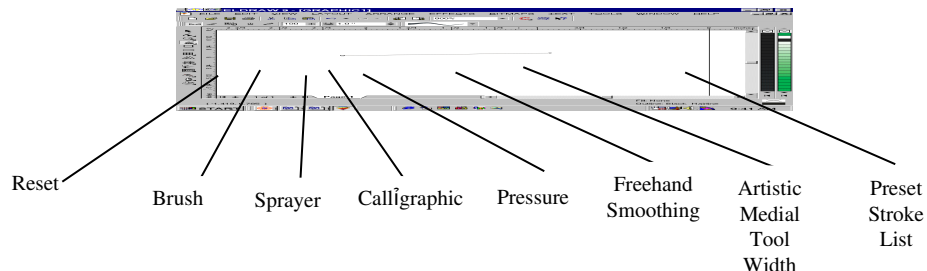
- Sử dụng công cụ này để vẽ đường cong trong Corel. Các đường cong này được xác lập bởi các đường tiếp tuyến với nó.

- Để vẽ đường thẳng, nhấn chuột tại điểm bắt đầu, di chuyển tới một điểm nào đó trong trang giấy (không giữ chuột) và nhấn chuột 1 lần nữa.



c) Công cụ Artistic Media Tool

Dùng công cụ này để vẽ các đối tượng nghệ thuật. Khi chọn công cụ này sẽ xuất hiện trên thanh Property bar.



* Preset, Bush, Sprayer, calligraphic, Pressure: Cho phép bạn chọn kiểu nút mà bạn muốn dùng.

* Freehand smoothing : Làm mịn đường vẽ tự do.

* Artistic Media Tool Width : Thay đổi độ dày của đường vẽ.

* Preset Stroke List : Những mẫu đường vẽ có sẵn.

d) Công cụ Pen Tool



Sử dụng hộp công cụ này để vẽ các đường cong (cách sử dụng hộp công cụ này giống hộp công cụ Bezier Tool).

e) Công cụ Polyline Tool



Sử dụng hộp công cụ này giống công cụ Free Hand Tool chỉ khác là khi vẽ xong một đối tượng muốn kết thúc thì phải kích đúp chuột.

f) Công cụ 3 Point Curve Tool



Sử dụng hộp công cụ này để vẽ đường cong bằng cách xác lập 3 điểm.

g) Công cụ InterActive Connect Tool

Dùng để vẽ các đường nối hai đối tượng bằng đường Curve

h) Công cụ Dimension Tool



Khi chọn công cụ này trên thanh Property bar xuất hiện



*** Auto Dimension Tool**

Dùng để đo kích thước dọc và kích thước ngang

*** Vertical Dimension Tool**

Đo kích thước dọc

*** Horizontal Dimension Tool**

Đo kích thước ngang

*** Slanted Dimension Tool**

Đo kích thước chéo

*** Angular Dimension Tool**



Đo góc của đối tượng

2.6. Công cụ tô màu đối tượng (Smart Flyout)

a) Smart Fill Tool

Sử dụng hộp công cụ này để tô màu đường viền, màu cho cho đối tượng

b) Smart Drawing Tool (S):

Sử dụng công cụ này để vẽ các đường tự do.

2.7. Công cụ vẽ hình chữ nhật (Rectangle Fly Out)



a) Công cụ vẽ hình vuông, hình chữ nhật - Rectangle Tool

Chọn hộp công cụ này để vẽ hình chữ nhật hay hình vuông. Để vẽ hình vuông, giữ phím Ctrl trong quá trình vẽ.

b) Công cụ vẽ hình vuông, hình chữ nhật - 3 Point Rectangle Tool

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ hình vuông, hình chữ nhật bằng cách xác lập 3 điểm.

2.8. Công cụ vẽ hình Elip (Ellipse FlyOut)

a) Công cụ vẽ Ellipse Tool (F7)

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ hình Ellipse, hình tròn (Giữ CTRL trong quá trình vẽ).

b) Công cụ vẽ 3Point Ellipse Tool.

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ hình Ellipse, hình tròn bằng cách xác định 3 điểm.

2.9. Công cụ vẽ đa giác (Object Flyout)

a) Công cụ Polygon Tool (Y)

Dùng công cụ này để vẽ hình đa giác, muốn đổi hình đa giác thành hình sao ta kích vào biểu tượng Star và ngược lại muốn chuyển hình sao thành hình đa giác ta Polygon.

Muốn đa giác có bao nhiêu cạnh gõ vào biểu tượng Number Of Point On Polygon.

b) Công cụ Star Tool

Công cụ này dùng để vẽ sao n cánh

c) Công cụ Complex Star Tool

Công cụ này dùng để vẽ sao n cánh ít nhất 5 cánh

d) Công cụ Graph Paper Tool (D)

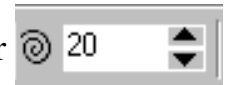
Vẽ trang đồ họa với số ô và kích cỡ thay đ

e) Công cụ Spiral Tool (A)

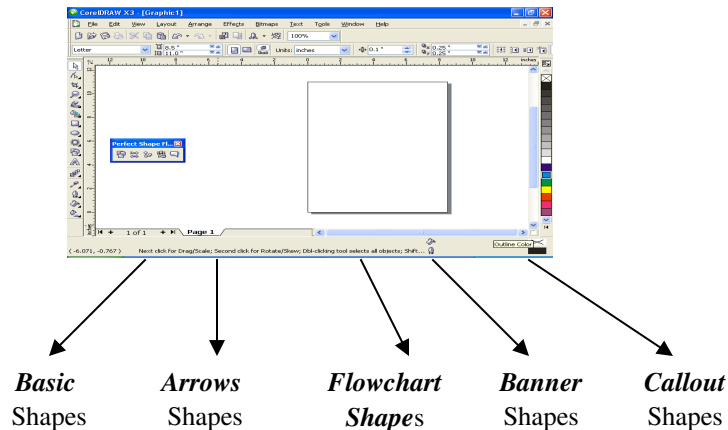
- Symmetrical : Công cụ này dùng để vẽ hình xoắn ốc đối xứng (các khoảng cách giữa các vòng xoắn là đều nhau).

- Logarithmic : Công cụ này dùng để vẽ hình xoắn ốc không đối xứng (Càng xa tâm thì khoảng cách của vòng xoắn càng lớn).

- Ta có thể tăng giảm số vòng xoắn tùy ý trên thanh Property Bar (Spiral Revolution).



2.10. Hộp công cụ cơ bản (Perfect Shapes Flyout)



a) Công cụ Basic Shapes:

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ các hình cơ bản trong Corel (Hình bình hành, thang, trái tim...)

b) Công cụ Arrows Shapes:

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ các kiểu mũi tên trong Corel.

c) Công cụ *Flowchart Shapes*:

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ biểu đồ trong Corel.

d) Công cụ *Banner Shapes*:

Sử dụng hộp công cụ này để vẽ Banner.

e) Công cụ *Callout Shapes*:

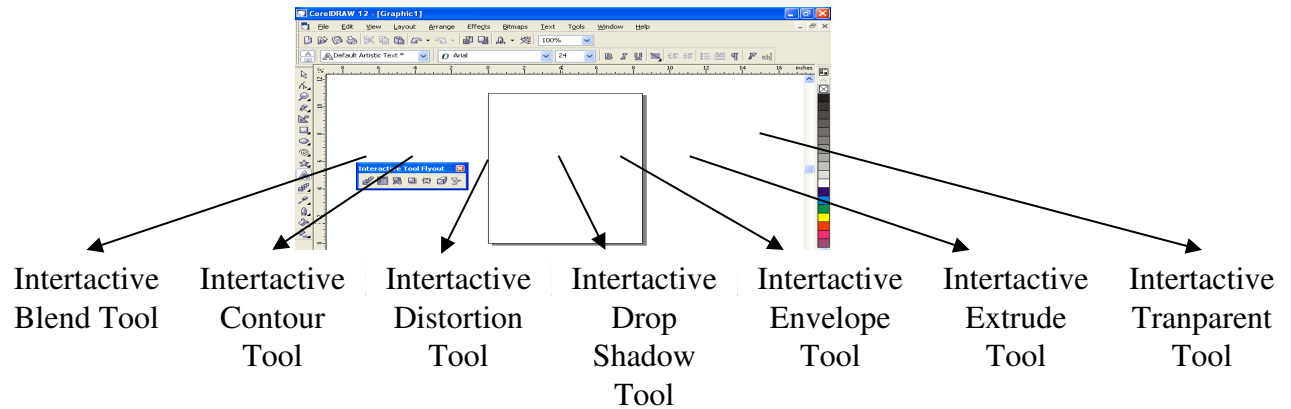
Sử dụng hộp công cụ này để vẽ các hình chú thích trong Corel.

2.11. Hộp công cụ văn bản (Text Tool – F8)



Sử dụng hộp công cụ này để nhập văn bản vào 1 trang giấy hoặc tạo ra những chữ nghệ thuật (Artistic).

2.12. Hộp công cụ chuyển đổi các đối tượng (Interactive Tool Flyout)



a) Công cụ *Interactive Blend Tool*

- Hiệu ứng Blend được dùng để biến đổi tượng này thành đối tượng khác, sử dụng một loạt các bước trung gian.
- Chọn công cụ Interactive Blend Tool kéo chuột từ đối tượng thứ nhất sang đối tượng thứ 2.
- Trong quá trình kéo chuột từ đối tượng thứ nhất sang đối tượng thứ 2 mà giữ phím ALT thì ta sẽ có một đối tượng biến đổi theo đường tự do.

b) Công cụ *Interactive Contour Tool*

Công cụ Interactive Contour bổ sung các bản sao đồng tâm của đối tượng đã chọn nhỏ hơn và ở bên trong đối tượng gốc (Inside), hoặc lớn hơn và ở bên ngoài (Outside) đối tượng gốc.

- + Countour Step: Số lượng các bản sao.
- + Countour Offset: Khoảng cách giữa các bản sao.
- + Clockwise Countour Color/CounterClockwise Countour Color: Tô màu cho các bản sao.
- + Outline Color: Màu đường viền.
- +Fill Color: Màu đối tượng.

c) Công cụ *InteractiveDistortion Tool*

Công cụ này làm biến dạng các đối tượng một cách ngẫu nhiên.

- Preset List: Biến dạng đối tượng theo các mẫu có sẵn.

- Add Preset: Thêm mẫu cho Preset List
- Delete Preset: Xoá một mẫu có trong Preset List.
- Push and Pull: Biến dạng đối tượng bằng cách kéo vào đây.
- Zipper Distortion: Biến dạng đối tượng hình răng cưa.
 - + Zipper Distortion Amplitude: Biên độ của răng cưa.
 - + Zipper Distortion Frequency: Tần số của răng cưa.
 - + Random Distortion: Biến dạng ngẫu nhiên.
 - + Smooth Distortion: Biến dạng theo hình tròn.
 - +Local Distortion: Biến dạng theo một vùng nào đó.
 - +Center Distortion : Biến dạng theo tâm.
 - + Convert To Curves: Biến đổi đối tượng (để thêm bớt các nút).
 - + Copy Distortion Properties: Sao chép thuộc tính Distortion của đối tượng.
 - + Clear Distortion: Xoá thuộc tính Distortion của đối tượng.
- Twister Distortion: Biến dạng đối tượng theo hình xoay.
 - + ClockWise Rotation/ Counter ClockWise Rotation: Hình xoay theo chiều kim đồng hồ, ngược chiều kim đồng hồ.
 - +Complete Rotation: Số lượng các vòng xoay.
 - +Additional Degree: Góc xoay.



d) Công cụ Interactive DropShadow Tool

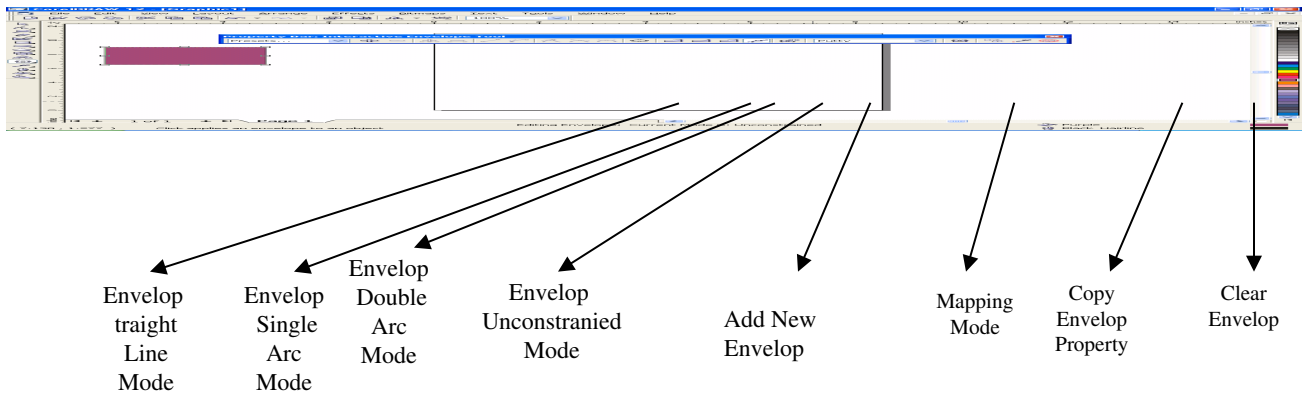
Sử dụng hộp công cụ này để tạo bóng cho đối tượng.

- Preset List, Add Preset, Delete Preset: Chức năng giống các hộp công cụ trên.
- Drop Shadow Angle: Góc đổ của bóng.
- Drop Shadow Opacity: Tăng giảm độ sáng tối của Shadow.
- Drop Shadow Feathering: Làm nhoè bóng.
- Drop Shadow Feathering Direction: Hướng của bóng nhoè.
- Drop Shadow Feathering Edge: Gờ của bóng.

- Drop Shadow Fade: Độ mờ của bóng.
- Drop Shadow Stretch : Độ trải của bóng.
- Drop Shadow Color : Màu của bóng.
- Copy Drop Shadow Properties: Sao chép thuộc tính của bóng.
- Clear Drop Shadow: Xoá hiệu ứng Shadow.

e) Công cụ Interactive Envelop Tool

Cho phép điều chỉnh hình dạng của đối tượng hoặc nhóm đối tượng theo cách thức xác định. Hiệu ứng Envelop cho phép bạn chuyển một đối tượng thành hình dạng được xác định trước hoặc thành một hình tùy ý. Khi chọn công cụ này trên thanh Property bar xuất hiện:



- Preset List, Add Preset, Delete Preset: Chức năng giống các hộp công cụ trên.
- Add Node, Delete Node, Convert Cuver To Line, Convert Line To Cuver, Make Node ACusp, Make Node Smooth, Make Node Symatrical, Convert To Cover: Chức năng giống như công cụ Shape Tool.
- Envelop Straight Line Mode: Tạo đường bao là các đường thẳng.
- Envelop Single Arc Mode: Tạo đường bao là các đường cung đơn.
- Envelop Double Arc Mode: Tạo đường bao là các đường cung đôi.
- Envelop Unconstrained Mode: Dịch chuyển một, hay nhiều nút cùng một lúc.
- Add New Envelop: Thêm một kiểu Envelope mới.
- Mapping Mode: Phương thức áp dụng để hiệu chỉnh Envelope.
- Keep Line:

- Copy Envelop Properties: Sao chép thuộc tính của một Envelope khác.
- Create Envelope From: Tạo một Envelope từ một Envelope có sẵn.
- Clear Envelop: Xoá Envelope.

f) Interactive Extrude Tool



Công cụ này dùng để tạo phối cảnh cho đối tượng

Preset List, Add Preset, Delete Preset: Chức năng giống các hộp công cụ trên.

- Object Position: Dịch chuyển đối tượng theo trục (X,Y).
- Extrusion Type: Kiểu của Extrusion.
- Vanishing Point Coordinate: Biến đổi Extrude theo trục X,Y.
- Extrude Rotation: Xoay Extrude.
- Color: (Use Object Fill: Tô màu cho đối tượng, Use Solid Color: Tô màu đặc cho đối tượng, Use Color Shading: Tô màu bóng cho đối tượng).
- Bevels: Hiệu chỉnh góc xiên của Extrude.
- Lighting: Hiệu chỉnh ánh sáng của Extrude.
- Copy Extrude From: Sao chép Extrude từ một Extrude khác.
- Clear Extrude: Huỷ bỏ Extrude.

g) Interactive Transparency Tool :



Tô màu tương tác trong suốt cho đối tượng (đối tượng nằm sau sẽ được nhìn xuyên qua).

- Edit Transparency: Sử dụng chức năng này để mở hộp hội thoại Fountain Transparency.
- Transparency Type: Chọn các kiểu (Uniform, Line, Conical, Radian, Square, Two Color Pattern, Full Color Pattern, Bimap Pattern, Texture).
- Transparent Operation: Hiệu chỉnh màu của đối tượng có sử dụng hiệu ứng Transparency.
- Freeze: Cố định hiệu ứng Transparency của 2 đối tượng.
- Copy Transparency Property: Sao chép thuộc tính Transparency.
- Clear Transparency: Xoá thuộc tính Transparency.

2.13. Hộp công cụ lấy mẫu màu (Eyedropper Flyout)

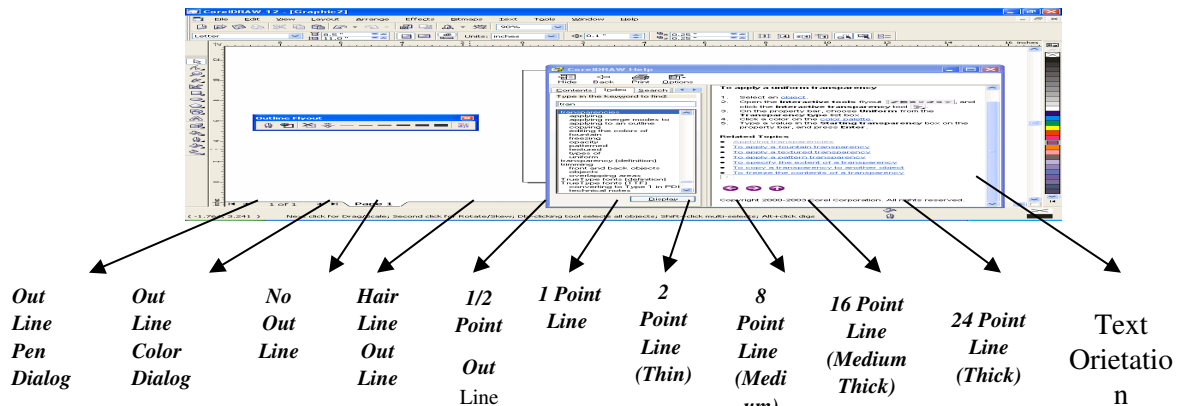
a) Eyedropper Tool

Dùng hộp công cụ này để lấy màu ra khỏi đối tượng

b) Paintbucket Tool

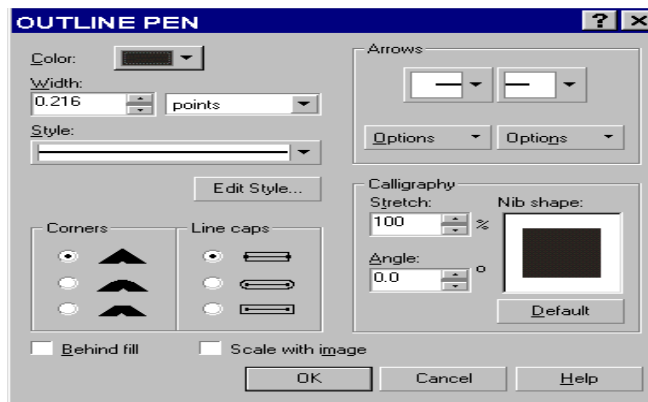
Công cụ này để đổ màu (đối tượng, hoặc đường viền) được lấy bằng công cụ Eyedropper của một đối tượng này vào một đối tượng khác khi đó đối tượng mới có màu của đối tượng đã được lấy ra bằng công cụ *Eyedropper*.

2.14. Hộp công cụ đường viền (Outline Tool)



Outline Tool được sử dụng để thay đổi màu sắc, kích thước, kiểu dáng đường viền của 1 đối tượng. Để thực hiện chức năng này, kích chuột vào công cụ đường viền và giữ chuột. Xuất hiện các hộp công cụ:

a) Outline Pen : Kích chuột vào đây để mở hộp thoại Outline Pen.



- **Scale with Image:** chức năng này được sử dụng để làm đường viền dày hơn khi phóng to (thay đổi kích thước), và ngược lại.

- **Arrows:** để xác định đầu hoặc cuối của đường vẽ bằng các đầu mũi tên và đuôi mũi tên.
- Chọn Option để xác định kích thước, quay hay đổi đầu mũi tên.
- **Style:** kiểu đường.
- **Calligraphy:** xác lập sự biến thiên của độ dày đường viền.

+ Stretch: thu hẹp hay phóng to.

+ Angle: góc uốn.

Cũng có thể thay đổi bằng cách kích chuột lên hình vuông trong hộp Nib Shape.

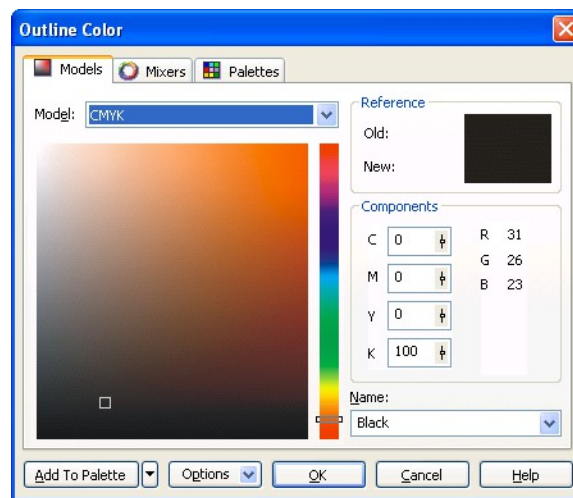
+ Cửa sổ cuộn Pen: bao gồm độ dày đường viền, kiểu mũi tên, kiểu đường, Update From: sao chép đường viền của một hình vẽ nào đó cho hình vẽ đang chọn trên bản vẽ.

+ Edit: mở hộp thoại Outline Pen

+Apply: để thay đổi các giá trị cho hình được chọn.

b) **Out Line Color Dialog** : để chọn màu sắc đường viền.

***Models:**

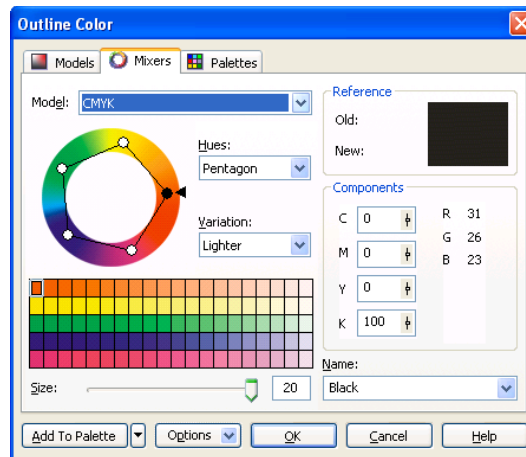


- **Model (CMYK, RGB, HSB, HLS, LAB, YIQ, GRAYSCAL, REGISTRATION COLOR):**

- **Reference: (Old, New)**

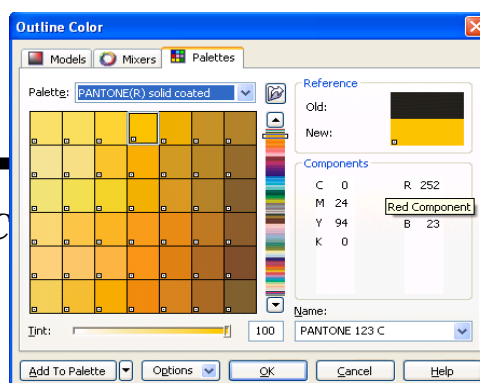
- **Components:** Thành phần màu (C,M,Y,K...).
- **Add Palete:** Thêm mẫu màu vào bảng màu.
- **Option:** Tùy chọn màu.
- **Name:** Chọn các màu đã pha sẵn.

***Mixers**



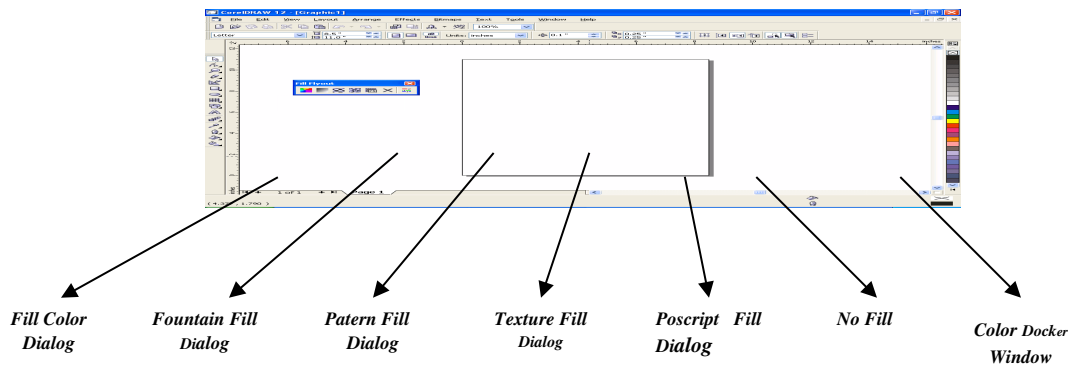
- **Model:**(*CMYK, RGB,HSB,HLS,LAB,YIQ*).
- **Hues:**Sắc thái của màu (**Primary:**1 dải màu; **Complement:** 2 dải màu; **Triangle1:** 3 dải màu; **Retangle:** 4 dải màu; **Pentagon:** 5 dải màu).
- **Variation:**Biến thiên màu (None, Cooler, Warmer, Darker, Lighter, Less Saturation).
- **Size:**Kích thước của dải màu.
- **Refernce:**(*Old, New*).
- **Components:**Thành phần màu.
- **Name:** Các màu có sẵn.
- **Add Palete:**Thêm mẫu màu vào bảng màu.
- **Option:** Tùy chọn màu.

***Palettes:** Tô theo các màu có sẵn(**Nếu muốn điều chỉnh thì kích chọn vào Tint**).



- c) **No Out Line** : Xoá đường viền
 - d) **Hair Line OutLine** : Đường viền chỉ hiện ra 1/2 độ dày, 1/2 còn lại bị che khuất bởi màu nền. Nếu không có màu nền thì chức năng này không có tác dụng.
 - e) **1/2 Point Outline** : Độ dày 0,2 pt (0,08 mm).
 - f) **1 Point Outline** : Độ dày 0,4pt (0.16mm).
 - g) **2 Point Line (Thin)** : Độ dày 2 pt (0,8 mm).
 - h) **8 Point Line (Medium)** : Độ dày 8 pt (3,2 mm).
 - i) **16 Point Line (MediumThick)**: Độ dày 16 pt (6,4 mm).
 - k) **24 Point Line (Thick)** : Độ dày 24 pt (9,6 mm).
- chọn độ dày đường viền. Độ dày này có thể tính bằng inch, point...
- m) **Color Docker Windows**: Khi chọn công cụ này sẽ mở ra một cửa sổ màu (để tô màu đường viền, màu đối tượng).

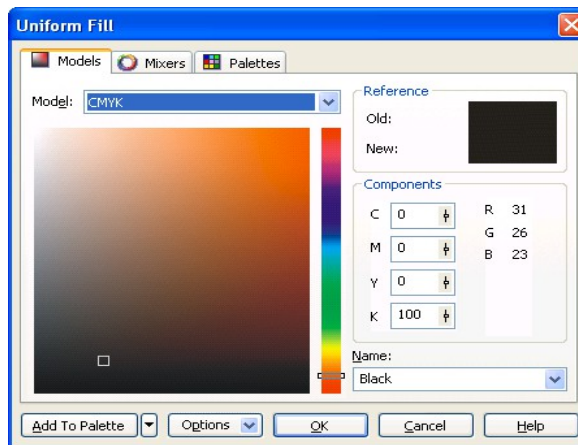
2.15. Hộp công cụ tô màu nền (Fill Flyout)



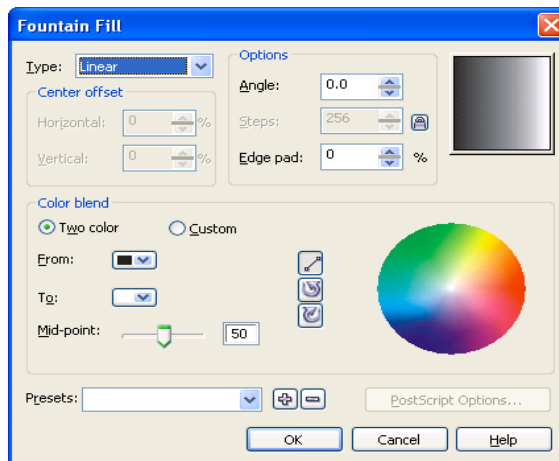
Sử dụng để tô màu nền cho hình vẽ, ký tự trong văn bản. Ta cũng có thể tô màu trực tiếp trên bảng màu nằm phía dưới màn hình.

a) **Fill Color Dialog**

Dùng để tô màu nền cho đối tượng các nhãn giống như trong OutLine Color Dialog



b) Fountain Fill Dialog



Được sử dụng để tô màu chuyển sắc. Chọn hình vẽ cần tô. Kích chuột vào biểu tượng này để mở hộp thoại Fountain Fill:

* **Type:** các kiểu tô chuyển sắc

+ Linear: đường tô sẽ là các dải thẳng.

+ Radial: tô chuyển sắc theo hình nón.

+ Conical: tô chuyển sắc hình quạt.

+ Square: tô chuyển sắc hình vuông.

* **Center Offset:** Thay đổi giá trị trong mục Horizontal và Vertical để thay đổi vị trí tâm tô đối với các kiểu tô hình quạt, hình nón và hình vuông. Có thể kích chuột lên hình minh họa bên cạnh để thay đổi tâm tô.

* **Color Blend**

- Nhấn nút From để xác định màu tô ban đầu.
- Nhấn nút To để xác định màu tô chuyển sắc.
- Nếu không muốn chọn các màu cơ bản trong phần này, hãy nhấn nút Other.
- Ví dụ: From chọn màu đen, To chọn màu trắng thì sẽ tô chuyển sắc từ đen sang trắng.
- Rainbow: chọn màu trung gian theo đường vòng cung giữa 2 màu tô. Có thể xác định theo chiều kim đồng hồ hoặc ngược chiều kim đồng hồ.
 - Custom: tô chuyển sắc tùy chọn.

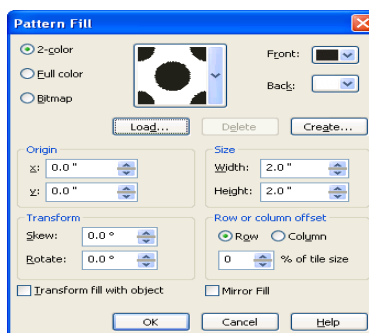
* **Lựa chọn Preset:** cho phép xác định một số mẫu tô có sẵn.

Có thể lưu trữ các màu sắc tạo ra bằng cách nhấn nút +. Có thể xóa bớt các nút cũ bằng cách nhấn nút -.

* **Trong mục Option:**

- Tùy chọn Angle để thay đổi góc tô. Chỉ áp dụng cho kiểu Linear, Square và Conical
- Steps: bước tô. Nếu tùy chọn này chưa mở kích chuột lên khóa để mở.
- Edge Pad: tăng lượng màu tại đầu và cuối dải tô. Giá trị lớn nhất = 49%.

c) Patern Fill Dialog



Tô màu cho các đối tượng theo các mẫu tô (tự tạo hoặc có sẵn).

* **Two Color**: tô hai màu.

- Tùy chọn Color trong hộp hội thoại Pattern Fill. Kích chuột lên bảng mẫu để mở các mẫu tô. Chọn mẫu rồi chọn OK.
- Nếu muốn xóa một mẫu chọn **Delete**
- Muốn thêm một mẫu chọn Load.
- Muốn tạo thêm một mẫu tô chọn **Creat**.
- Nút **Front**: để chọn màu ảnh
- Nút **Back**: để chọn màu nền,
- Lựa chọn Other trên bảng màu của các chế độ này cho phép xác định màu tương tự như hộp thoại Uniform Fill.

* **Origin**: Xác định độ nghiêng của mẫu tô theo trục tung hoặc trục hoành.

***Transforms**

- Skew : Dùng để kéo xiên các Pattern
- Rotate : Dùng để xoay Pattern
- * Tùy chọn Transform With Object: Có thể xoay hoặc kéo xiên các Pattern cùng với hình vẽ

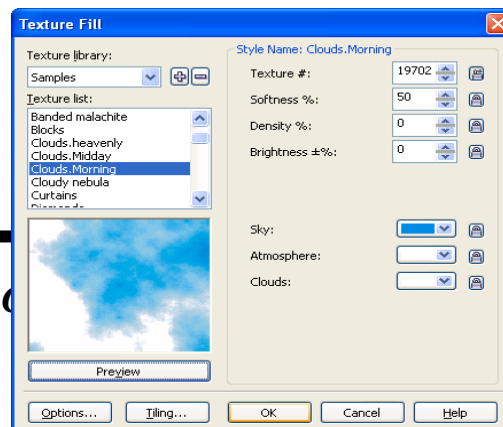
* Hộp **Size**:

Width - Height: xác định chiều cao và độ rộng của mẫu tô.

***Row or Column Offset** : xác định vị trí của mẫu tô.

- **Row/Column Offset**: xác định số % dịch chuyển của mẫu tô theo chiều ngang hoặc dọc.
- Có thể tạo mẫu tô bằng nút Creat và nhập mẫu tô từ 1 chương trình khác bằng nút Import (mở các tệp đuôi ảnh bitmap hoặc Jpeg v.v...)

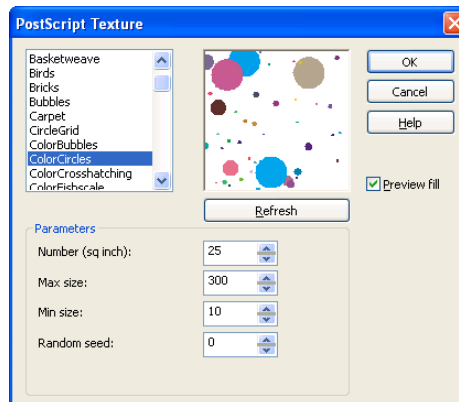
d) Texture Fill Dialog



Tô màu theo các mẫu tô mịn, kích chuột vào biểu tượng này để hiện hộp thoại Texture Fill.

- Mục chọn Texture Library: Thư viện các mẫu tô.
- Texture List: Danh sách các mẫu tô ứng với một mẫu trong thư viện.
- Các lựa chọn trong phần Style Name cho phép thay đổi các giá trị về độ sáng, độ tương phản, các thay đổi khác nhau của một kiểu v.v...

e) Postscript Fill Dialog

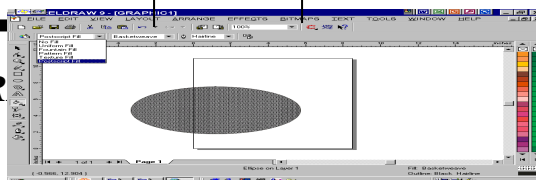


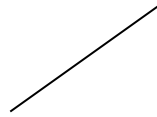
Postscript là một dạng khác của mẫu tô Texture, nhưng không thay đổi được màu sắc của các mẫu tô như của Texture. Nói cách khác, các mẫu tô màu này là loại Vector khi dùng để tô đối tượng sẽ lát liên tục không có đường nối.

* **Chú ý** : Ta có thể sử dụng công cụ này trong bằng cách nhấn và giữ công cụ Fill Tool hoặc chọn công cụ InterActive Fill Tool lúc này trên thanh Property Bar xuất hiện

Fill Type

Postscript Fill Textures

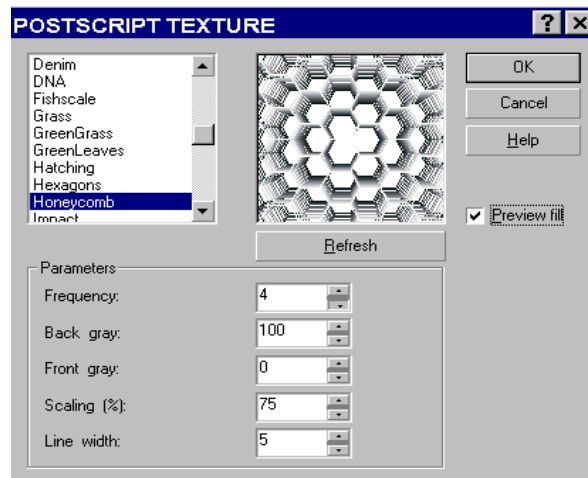




Tại hộp Fill Type chọn Postscript và ta có thể chọn các mẫu tô có sẵn tại hộp Postscript Fill Textures.

* **Chú ý:** Muốn mẫu tô có dạng chính xác tại chế độ View chọn Enhanced còn nếu ta để ở chế độ Normal thì màu mẫu tô chỉ có màu đen, trắng.

- Nếu ta chọn công cụ Postscript tại công cụ Fill Tool thì lưu ý chọn tùy chọn Preview để xem mẫu tô trước khi lựa chọn:



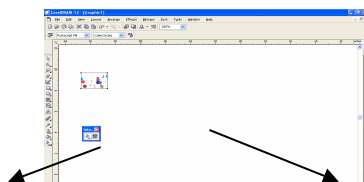
f) No Fill

Không tô màu đối tượng

g) Color Docker Window

Cung cấp phương tiện màu tô các đối tượng với màu đặc biệt

2.16. Hộp công cụ tô màu tương tác các đối tượng (Interactive Fill Flyout)

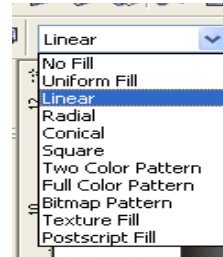


**Interactive
Fill Tool**

**Interactive
Mesh Fill
Tool**

a) Interactive Fill Tool

Khi chọn công cụ này trên thanh Property bar xuất hiện hộp công cụ chọn kiểu tô màu



- * **No Fill**: Không tô màu cho đối tượng.
- * **Uniform Fill**: (Tô màu đồng nhất) mở ra hộp thoại Uniform Fill. Chức năng của hộp thoại này tương tự như chức năng của hộp thoại Outline Color.
- * **Linear Fountain Fill**: đường tô sẽ là các dải thẳng.
- * **Radial Fountain Fill**: tô chuyển sắc theo hình nón.
- * **Conical Fountain Fill**: tô chuyển sắc hình quạt.
- * **Square Fountain Fill**: tô chuyển sắc hình vuông.

b) Interactive Mesh Fill Tool

Khi dùng công cụ này để chọn một đối tượng thì bên trong đối tượng sẽ xuất hiện lưới 3 ô dọc và 3 ô ngang được tạo ra (Ta có thể tăng giảm các ô lưới này khi kích chọn Grid Size). Lưới này xuất hiện dưới dạng các đường chấm đỏ. Ta có thể thay đổi hình dạng hoặc màu sắc của đối tượng nhờ vào công cụ này bằng cách kích chuột vào vị trí muốn thay đổi để kéo chỉnh theo ý muốn, khi sử dụng công cụ này thì trên thanh Property bar sẽ xuất hiện các nút điều khiển (Thêm nút, xoá nút, ...) ta sử dụng các nút này như đối với khi ta lựa chọn thanh công cụ Shape Tool.

BÀI 3: CÁC LỆNH LÀM VIỆC VỚI ĐỐI TƯỢNG

Thời gian : 15 giờ(Lt :5h +Th: 9h+Kt:1)

MỤC TIÊU:

- Sao chép được thuộc tính của đối tượng, căn chỉnh các đối tượng, liên kết, nhóm các đối tượng, cửa sổ Transformation;
- Sử dụng được cửa sổ Shaping;
- Vận dụng thành thạo vào thiết kế các ảnh vector;
- Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.
- Sao chép đối tượng

NỘI DUNG BÀI HỌC:

1. Sao chép đối tượng

1.1 Sao chép đối tượng

Có thể sao chép một đối tượng vẽ (hình vẽ, văn bản nghệ thuật) thành nhiều bản khác nhau.

- Chọn đối tượng.
- Chọn thực đơn Edit, chọn Duplicate.
- Lệnh này không cho phép tạo một bản sao từ một bản sao đã có. Nếu sao chép một bản sao bằng lệnh Duplicate thì những thay đổi của đối tượng gốc (chủ) cũng áp dụng cho bản sao này.
- Lệnh Duplicate tạo ra những bản sao độc lập, không có mối liên hệ gì với hình vẽ gốc. Có thể tạo ra vô số hình từ các bản sao tiếp theo.
- Có thể tạo ra các bản sao bằng phím + trên bàn phím số hoặc nhấn nút phải chuột trong khi di chuyển, quay, thay đổi hình dáng, kích thước... của hình vẽ gốc.

1.2 Sao chép thuộc tính của đối tượng

- Có thể đặt thuộc tính cho 1 hình vẽ khác từ hình vẽ có sẵn.
- Chọn đối tượng cần sao chép thuộc tính.

- Chọn thực đơn Edit\ Copy Properties From.
- Xuất hiện bảng chọn lựa chọn các thuộc tính cần sao chép:
 - + Outline Pen : Copy đường viền
 - + Outline Color : Copy màu của đường viền
 - + Fill : Copy màu của đối tượng.
 - + Text Properties : Copy thuộc tính của Text.



Nhấn OK, xuất hiện mũi tên, đưa mũi tên vào đối tượng cần sao chép thuộc tính có sẵn và kích chuột.

2. Hiện thị trang vẽ View

2.1 Hiện thị khung Frame

View / Sample Wireframe

View / Sample Wireframe

2.2 Hiện thị màu cho đối tượng

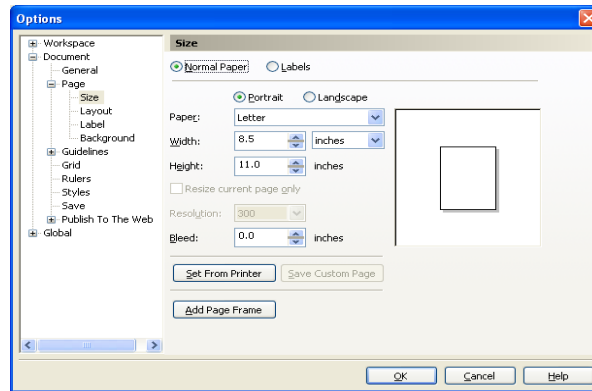
View / Normal

3. Làm việc với trang bản vẽ Layout

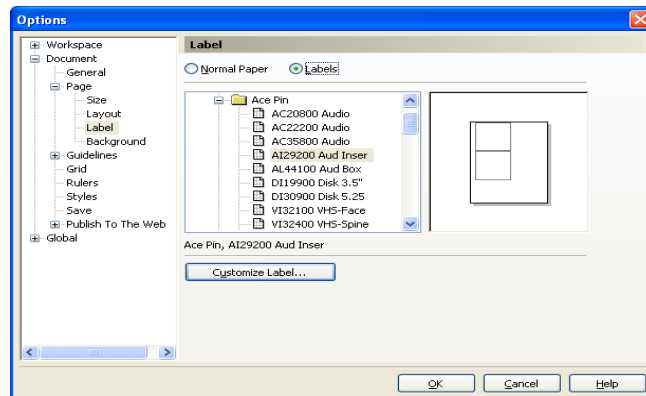
3.1 Đặt thông số cho trang

Layout\Page setup chọn Size chọn Normal Paper

- + **Portrait** : Đặt trang in dọc.
- + **Landscape** : Đặt trang in ngang.
- + **Width** : Đặt chiều rộng cho trang in.
- + **Height** : Đặt chiều cao cho trang in.



- **Layout\Page setup** chọn **Size** chọn **Label** sẽ cho các trang có sẵn. Muốn đặt lại thông số cho các trang này chọn **Customize Label**.



3.2 Đặt màu cho bản vẽ

- **Layout\Page setup** chọn **Background**
 - + **No Background**: Không đặt màu
 - + **Solid**: Chọn các màu trong bảng màu.
 - + **Bitmap**: Chọn một ảnh Bitmap làm nền cho bản vẽ.

3.3 Hiện thị đường Guide line

- Vào **View\Guidelines setup** Xuất hiện lựa chọn
 - + **Show guideline** : Cho hiện thị đường dẫn

+ Snap to guideline :Đặt đường dẫn bám với đối tượng

3.4 Thêm trang (Insert Page)

- Vào Layout\ Insert Page.

3.5 Xoá trang (Delete Page)

- Vào Layout\ Delete Page.

3.6 Đổi tên trang (Rename)

- Vào Layout\ Rename Page.

3.7 Nhảy đến trang n

- Vào Layout\ Go To Page.

3.7 Nhảy đến trang n

- Vào Layout\ Witch Page Orientation.

3.9 Thay đổi kích thước của trang

- Vào Layout\ Page Setup.

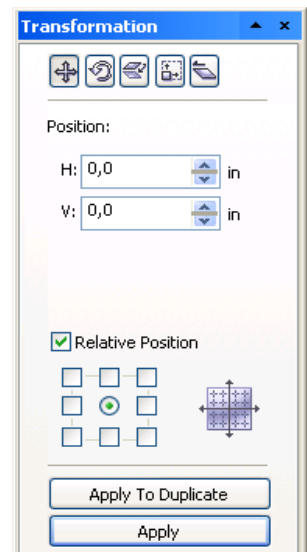
4. Cửa sổ cuộn Transformation

- Arrange \Transformation

Các thao tác trong cửa sổ cuộn dùng để di chuyển, quay, nghiêng... các hình vẽ một cách chính xác bằng cách nhập số.

4.1 Dịch chuyển đối tượng: Position

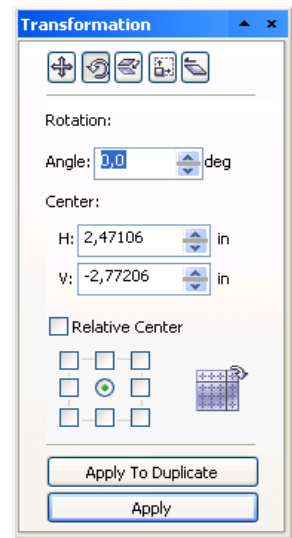
- Kích chuột vào biểu tượng này. Các lựa chọn gồm:
- Position: giá trị dịch chuyển theo chiều ngang hoặc dọc.
- Relative Position: dùng để dịch chuyển hình vẽ theo một tâm tương đối.
- Nhấn Apply để thực hiện.
- Nhấn Apply To Duplicate để áp dụng và sinh đối tượng mới.



4.2 Xoay đối tượng: Rotation

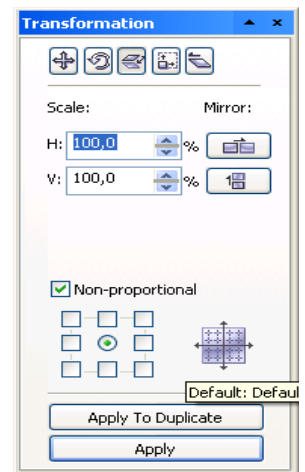
Kích chuột vào biểu tượng quay:

- Angle: góc quay. Nhập giá trị góc quay chính xác cho hình vẽ.
- Center : vị trí tâm quay.
- Relative Center: dùng để quay hình vẽ theo một tâm quay tương đối khác.
- Nhấn Apply để thực hiện,
- Apply To Duplicate để áp dụng và sinh đối tượng mới.



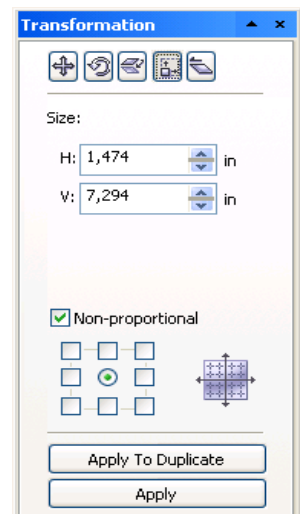
4.3 Co giãn kích thước của đối tượng : Scale and Mirror

- Kích chuột lên biểu tượng.
- Scale: độ co giãn theo chiều ngang hay dọc (tính bằng %).
- Kích chuột vào mũi tên chỉ xuống để hiện ra vị trí co giãn theo một tâm tương đối khác.



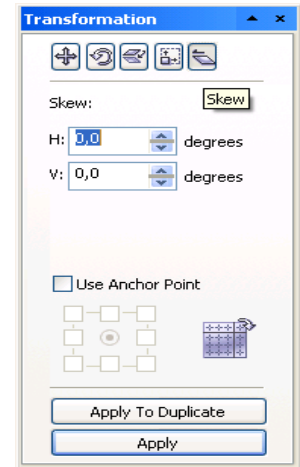
4.4 Thay đổi kích thước đối tượng: Size

- Size: kích thước chính xác của hình cần thay đổi theo chiều ngang và dọc.
- Kích chuột vào mũi tên chỉ xuống để hiện ra vị trí thay đổi kích thước theo một tâm tương đối khác.
- Lựa chọn Apply và Apply To Duplicate như trên.



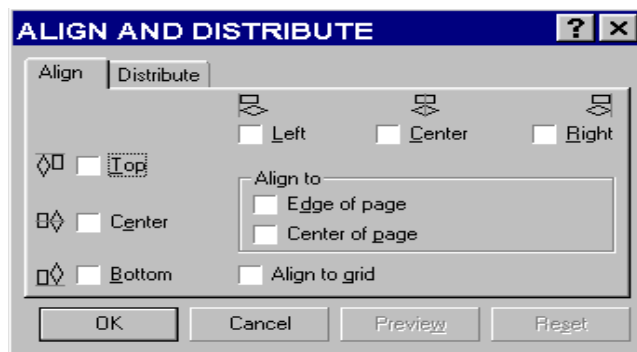
4.5 Nghiêng đối tượng: Skew

- Skew: góc nghiêng, theo chiều ngang và dọc.
- Kích chuột vào mũi tên chỉ xuống để hiện ra vị trí thay đổi độ nghiêng theo một tâm tương đối khác.
- Các lệnh Apply và Apply To Duplicate làm tương tự như trên.



5. Căn chỉnh đối tượng

Chọn thực đơn Arrange\Align And Distribute. Xuất hiện hộp thoại:



- Vertically: căn chỉnh hình vẽ theo chiều dọc
- Horizontally: căn chỉnh hình vẽ theo chiều ngang.
- Align to Edge of Page
- Align to Center of Page: căn chỉnh các hình vẽ nằm ở tâm của trang giấy.
- Align to Grid: so hàng các đối tượng với lưới.

6. Thứ tự các lớp vẽ

- Ta có thể cho hình vẽ chồng lên nhau theo thứ tự các lớp.
- Chọn hình vẽ, chọn thực đơn Arrange, chọn Order:
 - + To Front (Shift+PageUp): hình vẽ được chọn sẽ nằm ở trên cùng.
 - + To Back (Shift+PageDown): hình vẽ được chọn sẽ nằm ở dưới cùng.

- + Forward One (Ctrl+PageUp): hình vẽ được chọn sẽ chuyển về phía trước 1 bước của lớp vẽ.
- + Back One(Ctrl+PageDown): ngược với lệnh Forward One.
- + Reverse Order: đảo thứ tự hình vẽ giữa các lớp.

7. Nhóm và huỷ nhóm đối tượng

Sau khi thực hiện các thao tác vẽ, hoặc muốn nhóm một số hình vẽ, chọn các hình vẽ đó, chọn thực đơn Arrange, chọn Group (Ctrl+G).

8. Kết hợp các đối tượng

Arrange\Combine (Ctrl+L). Nếu giữa hai hay nhiều đối tượng này có phần chung giao nhau thì khi đó phần này sẽ trở thành trong suốt có thể nhìn xuyên qua.

Sử dụng lệnh Combine để liên kết động các đối tượng, do đó có thể tạo thành một đối tượng từ hai hay nhiều đối tượng khác nhau.

9. Tách đối tượng

Huỷ nhóm Arrange\Ungroup, huỷ toàn nhóm (Ungroup All).

10. Khoá đối tượng

- Lệnh này không cho phép thay đổi hình dáng, kích thước, màu sắc của đối tượng được chọn. Vào thực đơn Arrange\Lock Object.

11. Công cụ Shaping

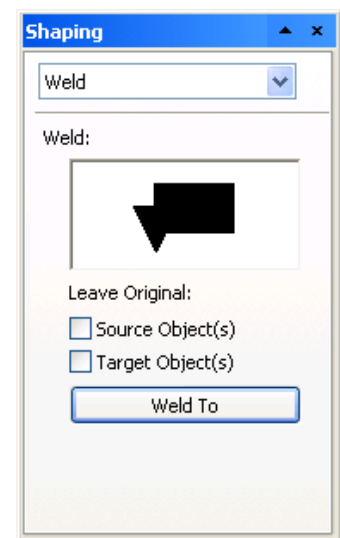
* Chọn thực đơn Arrange\Shaping xuất hiện cửa sổ Shaping. Bao gồm các lựa chọn:

11.1.Hạn đối tượng Weld:

được sử dụng để hàn nối các hình vẽ thành một hình duy nhất. Sau khi thực hiện lệnh, các hình vẽ sẽ hoà nhập vào nhau.

Nếu muốn loại bỏ lệnh này, có thể sử dụng lệnh Undo từ thực đơn Edit hoặc lệnh Break Apart.

+ Source Object: Hàn hai đối tượng nhưng giữ lại hoặc bỏ đi đối tượng nguồn.



+ Target Object: Hàn hai đối tượng nhưng giữ lại hoặc bỏ đi đối tượng đích.

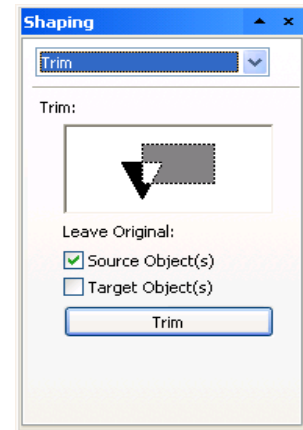
11.2 Cắt ®ì tìng Trim:

- dùng để cắt đi phần giao nhau của hình vẽ được chọn sau với hình vẽ được chọn trước. (Hai hình vẽ phải có phần chung).

+ Source Object: Giữ lại hoặc bỏ đi đối tượng nguồn.

+ Target Object: Giữ lại hoặc bỏ đi đối tượng đích.

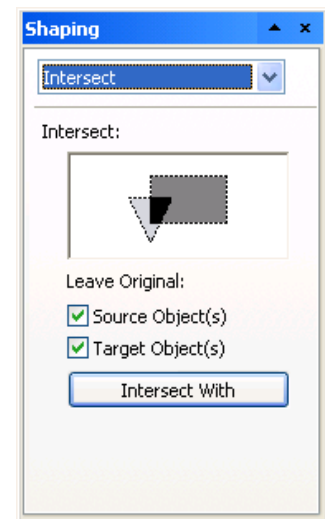
+ Trim : Dùng để cắt đi phần giao nhau.



này

11.3 LÊy phÇn giao nhau của ®ì tìng Intersection:

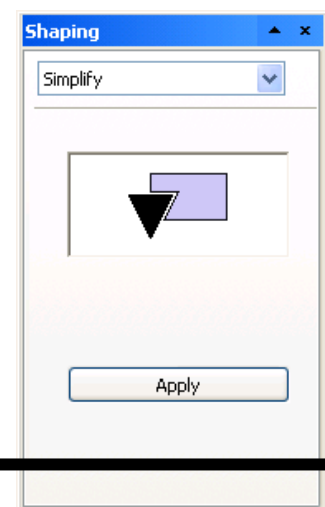
khi chọn hai hình vẽ giao nhau, sử dụng lệnh này sẽ cho ta được hình vẽ thứ ba chính là phần giao nhau của hai hình.



- Lệnh Simplify : Tương tự như lệnh Trim nhưng đối tượng nằm trên luôn luôn cắt đối tượng nằm dưới.

- Front Minus Back: Giống Trim, lấy đối tượng nằm trên bỏ đối tượng nằm dưới.

- Back Minus Front: Giống Trim, lấy đối tượng nằm dưới bỏ đối tượng nằm trên.



- Nút Apply để áp dụng các lựa chọn.
- Ngoài ra ta còn có thể sử dụng các chức năng trên bằng cách chọn trên thanh Properties Bar.

BÀI 4: CÁC KỸ NĂNG LÀM VIỆC VỚI TEXT

Thời gian : 11 giờ(Lt :5h +Th: 5h+Kt:1)

MỤC TIÊU:

Phân tích được hai loại văn bản và phạm vi áp dụng của văn bản nghệ thuật;
Tạo được văn bản và hiệu chỉnh được chúng;
Vận dụng thành thạo các hiệu ứng trên văn bản và áp dụng vào các bài tập thực tiễn;
Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

NỘI DUNG BÀI HỌC:

4. Tạo văn bản

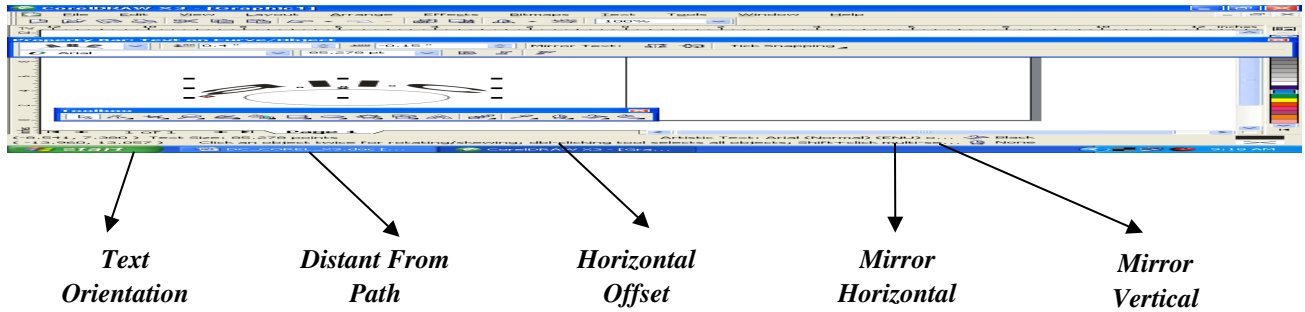
4.1 Các dạng văn bản - Text

- Có 2 kiểu Text cơ bản đó là:
 - Text đoạn (Paragraph Text)
 - Text nghệ thuật (Artistic Text).
- Đối với Text nghệ thuật ta có thể áp dụng hiệu ứng cho nó như tạo bóng, đưa Text bám theo một đường dẫn.
- Muốn sử dụng công cụ này ta kích chọn Text Tool

4.2. Tạo và hiệu chỉnh văn bản nghệ thuật

- Tạo một đường dẫn.
- Tạo đoạn chữ.

- Chọn đường dẫn và đoạn chữ trên.
- Mở thực đơn Text, chọn Fit Text To Path.
- Trên thanh Property Bar xuất hiện



*** Text Orientation:**



- Các lựa chọn trong mục này sẽ tạo ra sự sắp xếp của chữ.

- Các lựa chọn trong mục abc sẽ tạo ra vị trí của đoạn chữ nằm đầu, giữa hay cuối đường dẫn.

*** Distant From Path:**

Giá trị trong Distance From Path sẽ đặt khoảng cách từ đoạn văn bản đến đường dẫn.

*** Horizontal Offset:**

-Mục chọn Horizontal Offset sẽ dịch chuyển văn bản theo chiều dọc đường dẫn.

*** Mirror Horizontal**

Lật đối tượng theo chiều ngang của đường dẫn

***Mirror Vertical**

Lật đối tượng theo chiều dọc của đường dẫn

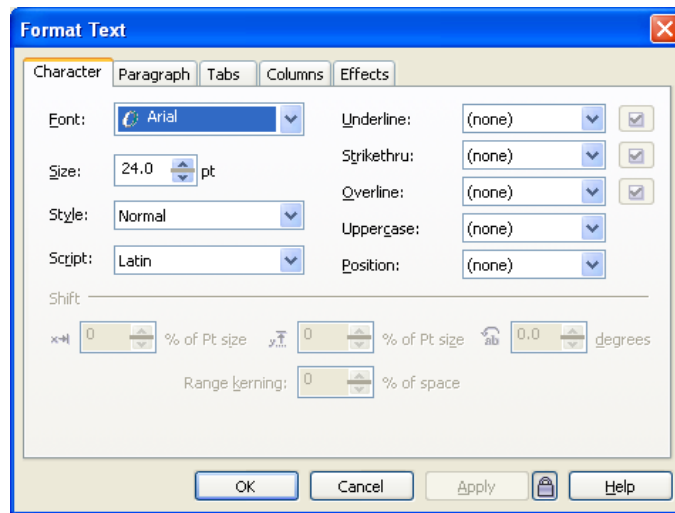
***Chú ý:** Nếu muốn sửa đổi nội dung của văn bản khi đã áp dụng chế độ đường dẫn, nhấn phím Ctrl và chọn riêng đoạn văn bản. Sau đó có thể áp dụng các chế độ sửa đổi.

Muốn loại bỏ đường dẫn ra khỏi đoạn văn bản, ta chọn thực đơn Arrange, chọn Separate. Sau đó chọn và xoá bỏ đường dẫn.

4.3 Tạo và hiệu chỉnh văn bản đoạn

*. Định dạng Text

- Chọn đoạn Text muốn định dạng chọn Text\Format Text xuất hiện hộp thoại:

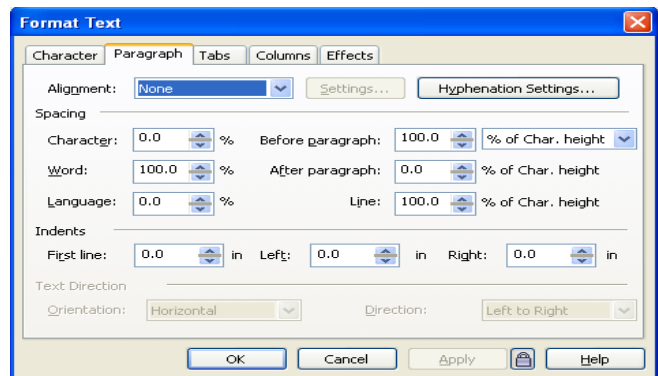


*Nhãn Character:

- Font: Để thay đổi Font chữ
- Size: Thay đổi kích thước
- Style: Kiểu chữ (Bold, Italic, Underline...)

* Nhãn Paragraph:

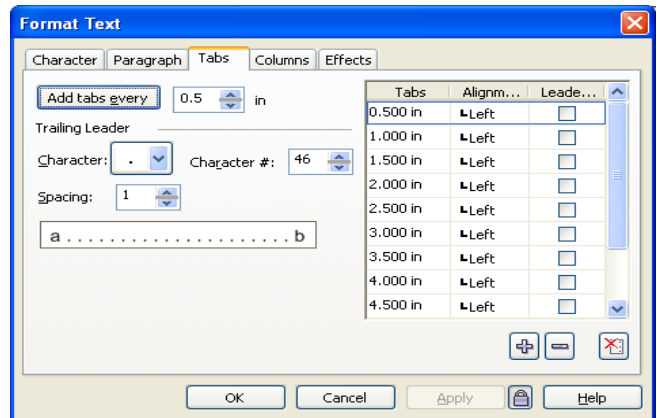
- Alignment: Căn chỉnh đối tượng (Left, Right, Center, Justify).
- Character: Khoảng cách giữa các ký tự.
- Before Paragraph: Khoảng cách tại vị trí con trỏ so với dòng trên.
- After Paragraph: Khoảng cách tại vị trí con trỏ so với đoạn dòng dưới.
- Line: Khoảng cách giữa các dòng.



***Nhãn Tab:**

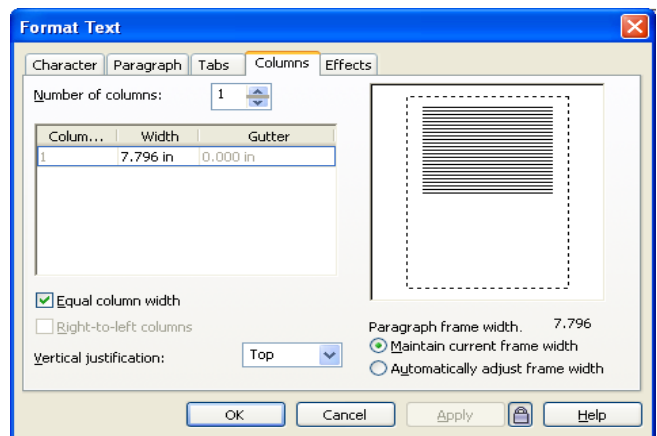
Đặt Tab cho Paragraph Text.

- Kích vào nút “+” để thêm Tab, kích vào nút “-” để bỏ đi 1 Tab, kích vào nút “x” để xoá tất cả các Tab này đi.
- Add Tabs every: Để thêm một Tab mới.
- Character: Kiểu vạch Tab, Character #: mã của vạch Tab.
- Spacing: Khoảng cách của các vạch Tab.



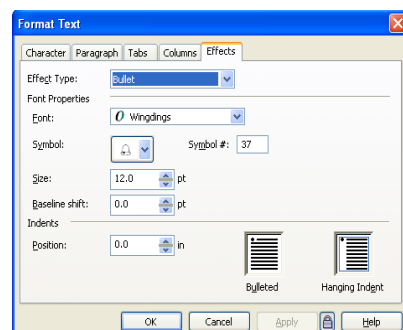
***Nhãn Columns:**

- Number Of Columns: Số lượng cột.
- Width: Độ rộng của cột.
- Gutter: Khoảng cách giữa các cột.
- Equal Column Width: Khoảng cách giữa các cột là đều nhau.
- Vertical Justification: (Top, Center, Bottom, Full): Căn chỉnh Text theo chiều dọc.
- Maintain Current Frame Width: Duy trì độ rộng của Frame.
- Automatically Adjust Frame Width: Tự động điều chỉnh độ rộng của Frame.



***Nhãn Effect**

- Effect Type: (Bullet, Drop Cap)
- Font: Theo cho kiểu Bullet.
- Symbol: Biểu tượng cho kiểu Bullet
- Size: Kích thước cho kiểu Bullet
- Position: Vị trí của Bullet.



*** Kiểu Drop Cap**

- Dropped Lines: Số dòng mà chữ cái đầu dòng chiếm.
- Distance From Text: Khoảng cách mà chữ hoa lớn đầu dòng so với Text.
đầu để cho ta quay Text.

BÀI 5: NHẬP XUẤT- IN ẤN TRONG COREL DRAW

Thời gian : 8giờ(Lt :2h +Th: 5h+Kt:1)

MỤC TIÊU:

- Trình bày các thao tác nhập, xuất, in ấn trên môi trường Corel Draw;
- Rèn luyện tính cẩn thận, chính xác trong quá trình in ấn.

NỘI DUNG BÀI HỌC:

1. Nhập các file

- Để lấy các File ảnh *.jpg,*.bmp vào thao tác chỉnh sửa cho ảnh
- Vào thực đơn File\ Import (CTRL+ I)

2. Xuất các file

- Để xuất File *.CDR ra các đuôi ảnh sử dụng trong các phần mềm xử lý ảnh tương thích (Photoshop, Illustrator..). Chuyển từ ảnh Vector sang ảnh Bitmap.
- Vào thực đơn File\ Import (CTRL+ I)

3. In ấn trong Corel

3.1 Xem trước khi in

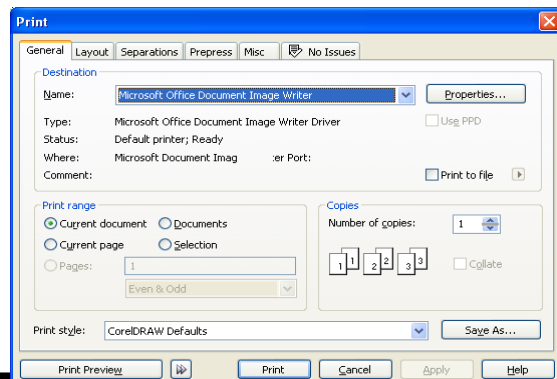
File/Print Preview cho xem trước khi in ấn.

3.2 Thiết lập chế độ in

File/Print setup. Cho phép ta chọn kiểu máy in, kiểu giấy in, chế độ in ấn...

3.3 In ấn

- Chọn thực đơn File, chọn Print:



* **Print Range**: vùng in.

- Current Document : In toàn bộ tài liệu.
- Document : In tài liệu được chỉ ra.
- Current Page : In trang hiện tại.
- Selection : In những đối tượng được chọn.

BÀI 1: GIỚI THIỆU CHUNG VỀ COREL DRAW X3.....	4
1. Giới thiệu Corel Draw.....	4
1.1 Ảnh vecto và ảnh bitmap.....	4
1.2 Corel Draw là gì?.....	4
1.3 Quy trình cài đặt Corel Draw.....	5
2. Khởi động Corel Draw X3.....	7
3. Giao diện màn hình Corel Draw.....	7
2.1 Thanh tiêu đề (Title bar).....	7
2.2 Thanh thực đơn (Menu bar).....	7
2.3 Thanh công cụ (Tool bar).....	8
2.4 Thanh tài nguyên (Property bar).....	8
2.5 Thanh trạng thái (Status bar).....	8
2.6 Hộp màu (Color box).....	8
2.7 Thanh cuộn ngang dọc (Horizontal, Vertical bar).....	8
2.8 Thước đo(Ruler).....	8
2.9 Hộp công cụ (Toolbox).....	8
4. Tạo mới, lưu trữ, và mở một bản vẽ.....	9
3.1 Tạo mới một bản vẽ.....	9
3.2 Mở một bản vẽ.....	9
3.3 Lưu một bản vẽ.....	9
BÀI 2: HỘP CÔNG CỤ TOOL BOX	10
MỤC TIÊU:	10
NỘI DUNG BÀI HỌC:	10
1.Cách lấy hộp công cụ.....	10
Cách 1: Kích phải chuột lên thanh Menu chọn ToolBox.....	10
2.Hộp công cụ (Tool Box).....	10
2.1 Hộp công cụ chọn (PickTool- Space Bar)	10
3.2 Hộp công cụ định dạng (Shape Edit Flyout).....	11
2.3 Công cụ cắt đối tượng (Crop Tool Flyout).....	14
2.4. Công cụ phóng to thu nhỏ (Zoom Fly Out)	15
2.5. Hộp công cụ bút vẽ (Curve Flyout).....	16
2.6. Công cụ tô màu đối tượng (Smart Flyout).....	19
2.7. Công cụ vẽ hình chữ nhật (Rectangle Fly Out)	19
2.8. Công cụ vẽ hình Elip (Ellipse FlyOut).....	19
2.9. Công cụ vẽ đa giác (Object Flyout).....	19
2.10. Hộp công cụ cơ bản (Perfect Shapes Flyout).....	20

2.11. Hộp công cụ văn bản (Text Tool – F8)	21
2.12. Hộp công cụ chuyển đổi các đối tượng (Interactive Tool Flyout).....	22
2.13. Hộp công cụ lấy mẫu màu (Eyedropper Flyout).....	26
2.14. Hộp công cụ đường viền (Outline Tool).....	26
2.15. Hộp công cụ tô màu nền (Fill Flyout)	29
2.16. Hộp công cụ tô màu tương tác các đối tượng (Interative Fill Flyout)....	34
BÀI 3: CÁC LỆNH LÀM VIỆC VỚI ĐỐI TƯỢNG.....	37
MUCTIÊU:.....	37
NỘI DUNG BÀI HỌC:.....	37
1. Sao chép đối tượng	37
1.1 Sao chép đối tượng.....	37
1.2 Sao chép thuộc tính của đối tượng.....	37
2. Hiện thị trang vẽ View.....	38
2.1 Hiện thị khung Frame.....	38
2.2 Hiện thị màu cho đối tượng.....	38
3. Làm việc với trang bản vẽ Layout.....	38
3.1 Đặt thông số cho trang.....	38
3.2 Đặt màu cho bản vẽ.....	39
3.3 Hiện thị đường Guide line.....	39
3.4 Thêm trang (Insert Page).....	40
3.5 Xoá trang (Delete Page).....	40
3.6 Đổi tên trang (Rename).....	40
3.7 Nhảy đến trang n.....	40
3.7 Nhảy đến trang n.....	40
3.9 Thay đổi kích thước của trang.....	40
4. Cửa sổ cuốn Tranformation.....	40
4.1 Dịch chuyển đối tượng: Position	40
4.2 Xoay đối tượng: Rotation.....	41
4.3 Co giãn kích thước của đối tượng : Scale and Mirror.....	41
4.4 Thay đổi kích thước đối tượng: Size.....	41
4.5 Nghiêng đối tượng:Skew.....	42
5. Căn chỉnh đối tượng.....	42
6. Thứ tự các lớp vẽ.....	42
7. Nhóm và huỷ nhóm đối tượng.....	43
8. Kết hợp các đối tượng.....	43
9. Tách đối tượng.....	43

10. Khoá đối tượng.....	43
11. Công cụ Shaping.....	43
11.1.Hình đối tượng Weld:	43
11.2 Cắt @èi tìng Trim:	44
11.3 LÊy phÇn giao nhau cña @èi tìng Intersection:	44
BÀI 4: CÁC KỸ NĂNG LÀM VIỆC VỚI TEXT.....	45
MỤC TIÊU:.....	45
NỘI DUNG BÀI HỌC:.....	45
4. Tạo văn bản.....	45
4.1 Các dạng văn bản - Text.....	45
4.2. Tạo và hiệu chỉnh văn bản nghệ thuật.....	45
4.3 Tạo và hiệu chỉnh văn bản đoạn.....	48
BÀI 5: NHẬP XUẤT- IN ẤN TRONG COREL DRAW.....	51
MỤC TIÊU:.....	51
NỘI DUNG BÀI HỌC:.....	51
1. Nhập các file.....	51
2. Xuất các file.....	51
3. In ấn trong Corel.....	51
3.1 Xem trước khi in.....	51
3.2 Thiết lập chế độ in.....	51
3.3 In ấn.....	51