

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

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

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

TaiLieu.vn

LỜI GIỚI THIỆU

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

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

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

Cần Thơ, ngày.....tháng 5 năm 2018

Tham gia biên soạn

Chủ biên

1. Lê Hoàng Phúc
2. Nguyễn Phát Minh

MỤC LỤC

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN	1
LỜI GIỚI THIỆU	2
CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ COREL DRAW	7
I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN	7
II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN	7
III. NỘI DUNG MÔ ĐUN	7
BÀI MỞ ĐẦU	9
Mã bài MĐ20-00	9
1. Ảnh vector và ảnh đồ họa	9
1.1. Ảnh Vector	9
1.2. Ảnh đồ họa	9
2. Phần mềm đồ họa cho ảnh vector	9
3. Trình tự cài đặt Corel Draw	9
Bài 1 : GIỚI THIỆU PHẠM MỀM COREL VÀ THIẾT KẾ VẼ CƠ BẢN	10
1. Giới thiệu Corel Draw	10
1.1 Các chế độ quan sát	11
2. Hộp công cụ của Draw	13
2.1 Công cụ chọn	13
2.2 Công cụ định dạng	14
2.3 Công cụ bút chì	16
2.4 Công cụ hình chữ nhật	17
2.5 Công cụ văn bản	18
3. Công cụ đường viền và tô màu	18
3.1 Công cụ đường viền	18
3.2 Công cụ tô màu nền	19
4. Quản lý tập tin	24
4.1 Mở và lưu tập tin	24
4.2 Nhập và xuất tập tin	24
4.3 In ảnh	24
5. Công cụ Hỗ trợ thiết kế	26
5.1 Thiết lập chế độ quan sát	26
5.2 Hỗ trợ thiết kế	28
6. Thực hành	32
6.1 Thao tác các công cụ vẽ	32
6.2 Đồ đường viền và màu nền cho hình vẽ	32

6.3 Vẽ biểu tượng Window XP	32
6.4 Vẽ logo	34
7. Kiểm tra	36
BÀI 2 : THIẾT KẾ NÂNG CAO	39
Mã bài MĐ20-02	39
Mục tiêu :	39
1. Hiệu ứng cơ bản 1	39
1.1 Cửa sổ cuộn Transfrom Roll-up	39
1.2 Các hình bao.....	42
1.3 Chuyển tiếp giữa các đối tượng trung gian.....	43
1.4 Tạo bóng đổ trên đối tượng.....	44
2. Hiệu ứng cắt Power line - PowerClip – Lens.....	50
2.1 Trang cửa sổ Preset	50
2.2 Lens Roll-up.....	51
2.3 PowerClip.....	57
3. Hiệu chỉnh nhóm đối tượng vẽ.....	60
3.1 Sắp xếp các đối tượng vẽ	60
3.2 Căn chỉnh các đối tượng vẽ.....	60
3.3 Nhân bản đối tượng.....	63
3.4 Các phép tính trên đối tượng vẽ.....	64
4. Hiệu ứng 2	66
4.1 Hiệu ứng Blen	66
4.2 Hiệu ứng Contour.....	67
4.3 Hiệu ứng Transparency	71
4.4 Hiệu ứng Distortion	74
5. Thực hành.....	78
5.1 Thực hiện các thao tác tạo hiệu ứng.	78
5.2 Thiết kế hiệu ứng NEON.	78
5.3 Thiết kế vòng tròn thể thao.	81
5.4 Thiết kế Logo	82
6. Kiểm tra.....	84
BÀI 3: VĂN BẢN VÀ CÁC HIỆU ỨNG.....	86
Mã bài: MĐ20-03	86
Mục tiêu :	86
1. Tạo văn bản	86
1.1 Các dạng văn bản	86

1.2 Tạo và hiệu chỉnh văn bản nghệ thuật	86
1.2 Tạo và hiệu chỉnh văn bản đoạn	89
2. Hiệu ứng trên văn bản.....	90
2.1 Tạo văn bản theo đường dẫn	90
2.2 Tạo văn bản theo khung	90
3. Áp dụng các hiệu ứng lên văn bản.....	91
4. Thực hành	94
4.1 Tạo văn bản dạng đoạn và văn bản nghệ thuật.....	94
4.2 Thiết kế một biển hiệu quảng cáo cho cửa hàng	95
4.3 Tạo chữ 3 chiều và bóng đổ.....	100
BÀI 4: XỬ LÝ CÁC ĐỐI TƯỢNG NHÚNG	111
Mã bài: MĐ20-04.....	111
Mục tiêu :.....	111
1. Xử lý ảnh trong Corel draw	111
1.1 Chèn tranh.....	111
1.2 Hiệu chỉnh đối tượng tranh.....	112
2. Các hiệu ứng trên ảnh	113
2.1 Biên tập ảnh	113
2.2 Quốn góc ảnh.....	114
2.3 Co giãn ảnh.....	116
3. Hiệu ứng trong suốt trên ảnh	117
4. Thực hành	118
4.1 Chèn ảnh vào trang vẽ	118
4.2 Hiệu chỉnh chất lượng ảnh.....	120
4.3 Tạo khung ảnh.	122
5. Kiểm tra	124
BÀI 5: GIỚI THIỆU MỘT SỐ BỘ ỨNG DỤNG CỦA COREL.....	127
Mã bài: MĐ20-05.....	127
Mục tiêu :.....	127
1. Corel PhotoPaint	127
1.1 Các tính năng của Corel PhotoPaint.....	127
1.2 Giao diện làm và nhập ảnh xử lý	127
1.3 Các thao tác hiệu chỉnh ảnh.....	129
2. Corel Capture	130
2.1 Các tính năng của Corel Capture.....	130
2.2 Các thao tác trên Corel Capture.....	131

3. Thực hành.....	137
3.1 Thực hiện các thao tác trên Corel PhotoPaint.....	137
3.2 Thực hiện các thao tác trên Corel Capture.....	137
4. Kiểm tra.....	137
TÀI LIỆU THAM KHẢO	138

TaiLieu.vn

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ COREL DRAW

Tên môn học: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ BẰNG COREL DRAW

Mã số mô đun: MĐ 20

Thời gian mô đun : 45giờ

(Lý thuyết :15giờ; Thực hành : 30giờ)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT MÔ ĐUN

Vị trí:

Là mô đun chuyên ngành của nghề tin học văn phòng, được thực hiện vào kỳ thứ 2. Mô đun được thực hiện sau khi học xong các mô đun kỹ thuật cơ sở.

Tính chất:

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

II. MỤC TIÊU MÔ ĐUN

1. Về kiến thức:

Sau khi học xong mô đun, người học có thể:

Trình bày được chức năng của từng công cụ vẽ;

Trình bày được các cách sử dụng công cụ vẽ để tạo ảnh Vector và ảnh Bitmap. Phân tích sự khác nhau và phạm vi ứng dụng của ảnh Vector và ảnh Bitmap;

2. Về kỹ năng:

Thao tác được các cách sử dụng công cụ vẽ để tạo ảnh Vector và ảnh Bitmap. Phân tích sự khác nhau và phạm vi ứng dụng của ảnh Vector và ảnh Bitmap;

Thực hiện được các bước tạo và hiệu chỉnh hiệu ứng;

Vận dụng thành thạo các công cụ vẽ để tạo ảnh vector và áp dụng thành thực các hiệu ứng lên đối tượng;

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Rèn luyện tính kỷ luật, kiên trì, cẩn thận, tích cực, chủ động và sáng tạo trong học tập

Rèn luyện tinh thần trách nhiệm trong công việc, có tinh thần hợp tác, giúp đỡ lẫn nhau.

Rèn luyện tính chính xác, khoa học và tác phong công nghiệp.

III. NỘI DUNG MÔ ĐUN

1. Nội dung tổng quát và phân phối thời gian

STT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian (giờ)
-----	--------------------------	-----------------

		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
1	Bài mở đầu	1			
2	Giới thiệu phần mềm Corel và thiết kế vẽ cơ bản	5	2	3	0
3	Thiết kế nâng cao	15	5	10	0
4	Văn Bản và các hiệu ứng	9	3	6	1
5	Xử lý các đối tượng nhúng	9	3	6	0
6	Bộ công cụ hỗ trợ Corel Draw	6	2	3	1
	Cộng	45	15	28	2

BÀI MỞ ĐẦU

Mã bài MD20-00

1. Ảnh vector và ảnh đồ họa

1.1. Ảnh Vector

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

1.2. Ảnh đồ họa

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

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

2. Phần mềm đồ họa cho ảnh vector

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

3. Trình tự cài đặt Corel Draw

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

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

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

Mã bài MD20-01

Mục tiêu :

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

1. Giới thiệu Corel Draw

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

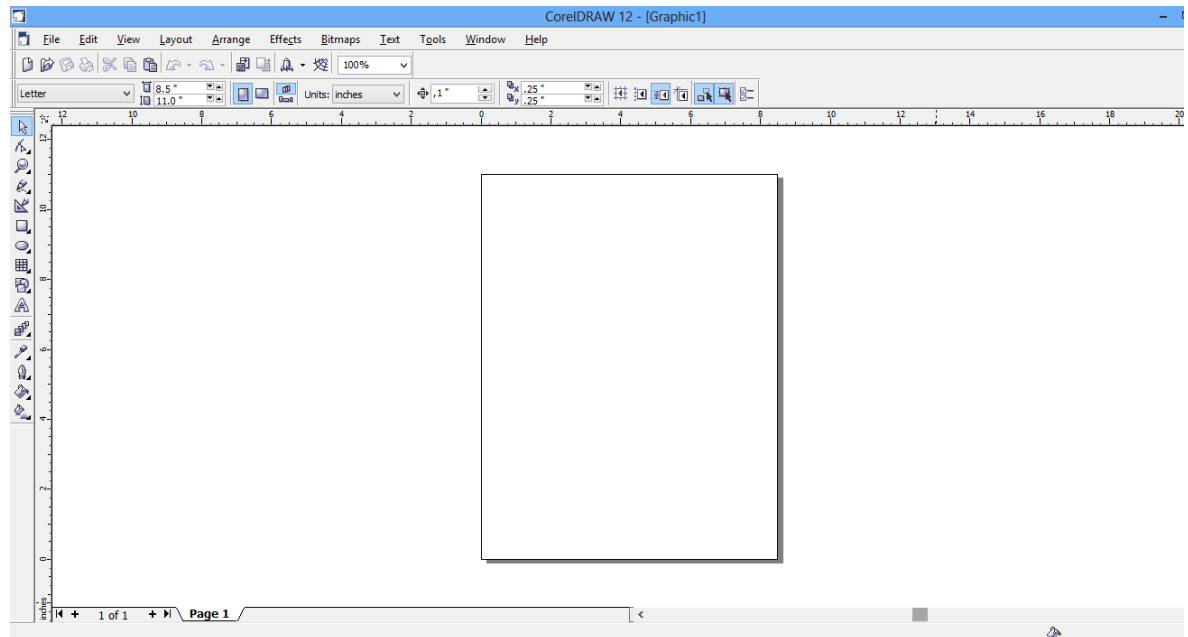


Truy cập vào một trong sáu tùy chọn trong bảng để bắt đầu làm việc với CorelDRAW 12

Các thành phần cơ bản của màn hình

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

Giới thiệu màn hình làm việc của CorelDRAW 12:

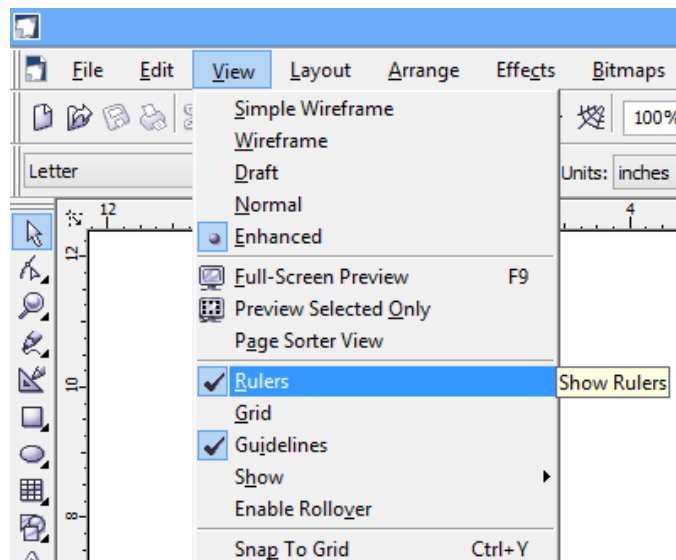


- Thanh tiêu đề: hiển thị tiêu đề hay tên của tệp tin
- Thanh trình đơn: thanh chứa các “thực đơn” hay các tùy chọn
- Thanh công cụ: thanh hiển thị công cụ chuẩn của CorelDRAW 12
- Thanh đặc tính: thanh hiển thị các thuộc tính tương ứng hỗ trợ cho từng công cụ
- Thước: hiển thị đơn vị đo của đối tượng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

1.1 Các chế độ quan sát

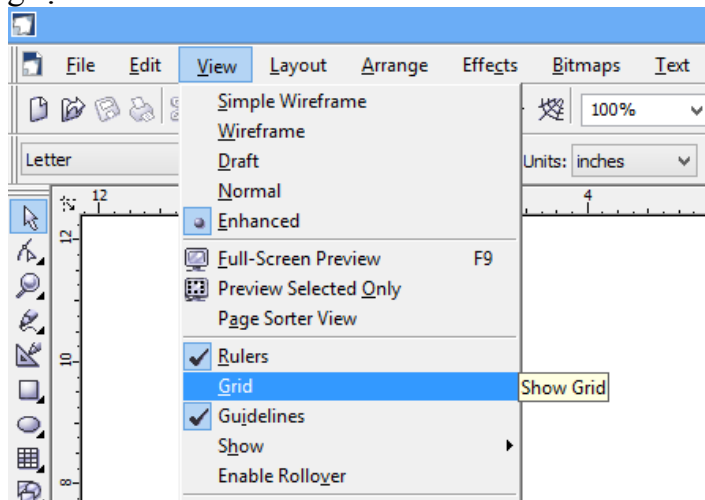
1.1.1 Thước –Ruler

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



1.1.2 Lưới – Grid

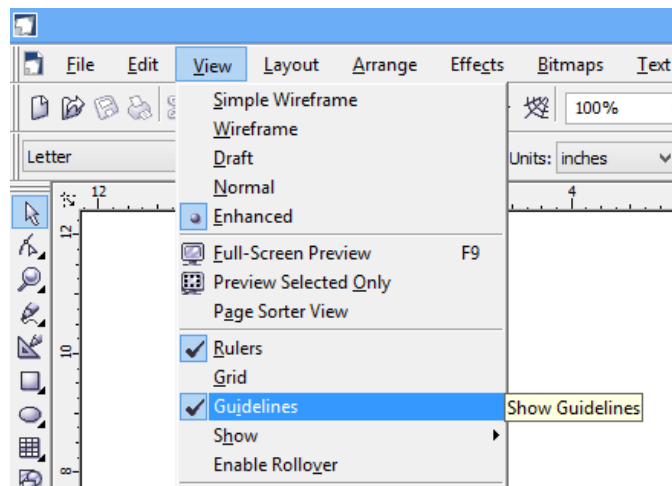
Lưới có tác dụng trong việc bạn thiết kế hay muốn sắp xếp các đối tượng theo một đơn vị tỷ lệ nhất định, ở đây lưới được hiển thị như một bảng kẻ ô vuông với các đường dọc và ngang đan nhau. Bạn có thể tùy chọn hiển thị hay che khuất lưới bằng cách nhấp vào tùy chọn View trên thanh thực đơn (menu), sau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



1.1.3 Đường giống kích thước

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

giống đó sau đó nhấn phím Xóa – delete trên bàn phím. Nếu không muốn hiển thị đường giống bạn làm quy trình tương tự như khi muốn làm hiển thị nó.



2. Hộp công cụ của Draw

2.1 Công cụ chọn

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

- Chọn đối tượng:

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

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

- Chọn nhiều đối tượng:

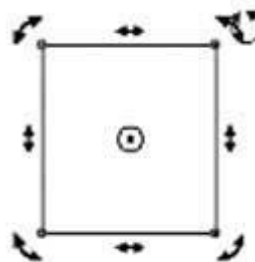
Cách 1: Để chọn nhiều đối tượng, ta nhấn giữ phím Shift và click chọn từng đối tượng và ngược lại giữ phím Shift chọn lại đối tượng đã được chọn là ta bỏ đối tượng đó.

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

- Di chuyển đối tượng:

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

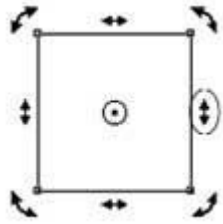
- **Quay đối tượng:** Click chuột hai lần lên đối tượng, click chuột vào một trong bốn điểm xoay của đối tượng và kéo theo hướng muốn quay rồi thả chuột .



- Kéo xiên đối tượng:

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

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



- Thay đổi kích thước của đối tượng:

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

- Xóa đối tượng:

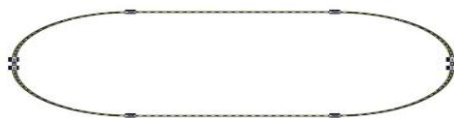
Để xóa một hay nhiều đối tượng, chọn một hay nhiều đối tượng và nhấn phím Delete để xóa.

2.2 Công cụ định dạng

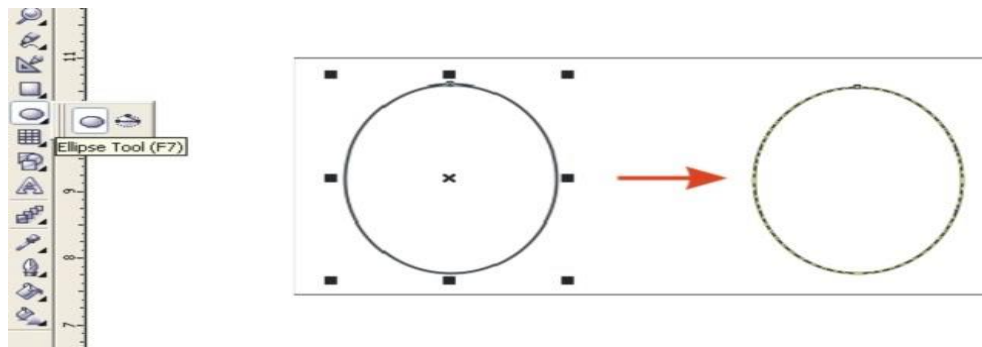
Shape tool: Ví dụ bạn vẽ một hình chữ nhật trên trang giấy bằng công cụ Rectangle (lúc này xung quanh hình chữ nhật xuất hiện 8 tay nắm và một tâm quay ở giữa, bạn click chọn công cụ Shape, khi chọn xong hình chữ nhật mà bạn đã tạo ra có hình dạng như sau:



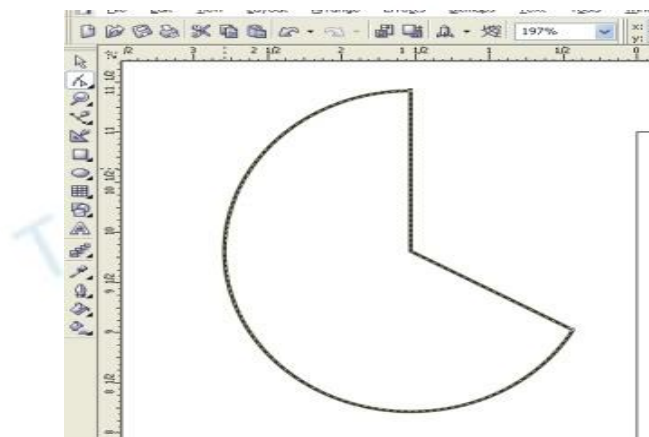
- Di chuyển con trỏ chuột đến 1 đỉnh của hình chữ nhật, nhấn giữ chuột trái và kéo để bo tròn các đỉnh, khi đã vừa ý bạn thả nút chuột:



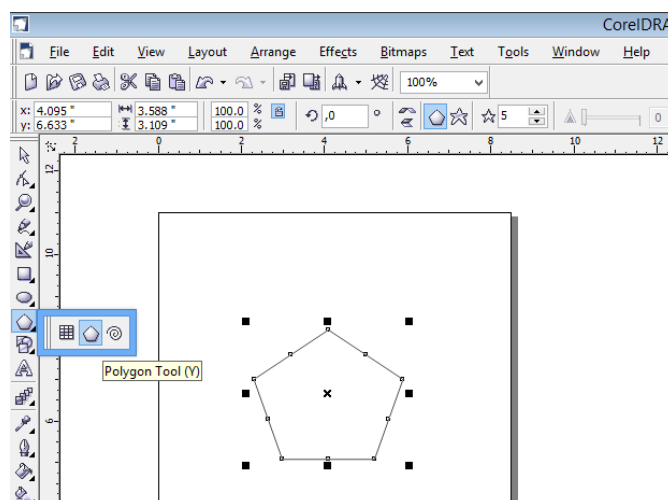
Trong trường hợp bạn muốn biến đổi một hình elip, bạn có thể tạo ra 1 hình elip bằng công cụ Elipse. Sau khi bạn nhấp vào công cụ Shape bạn sẽ thấy xung quanh hình elip có đường bao nét đứt và có 1 nút nhỏ



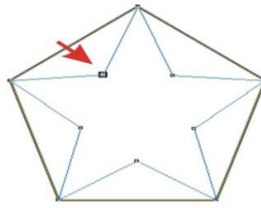
- Di chuyển con trỏ chuột tới nút nhỏ này và kéo rê con chuột vào bên trong hình elip, bạn sẽ thấy hình hình của bạn biến thành hình quạt:



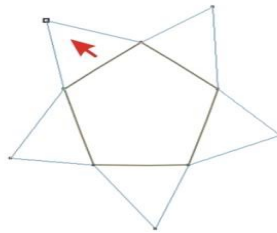
Trong trường hợp bạn muốn biến đổi một hình đa giác, bạn có thể tạo ra hình đa giác có 5 cạnh bằng cách sử dụng công cụ Polygon. Bạn nhấp chọn công cụ Shape:



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



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

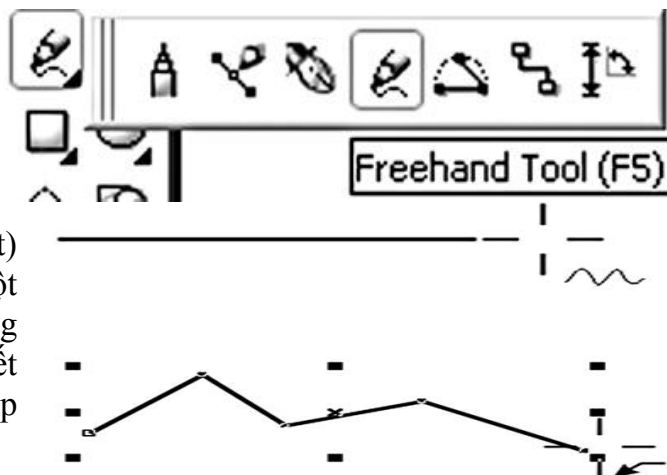


Bằng cách thay đổi hướng di chuyển của con trỏ chuột theo các hướng khác nhau bạn sẽ tạo ra các hình đa giác tùy thích.

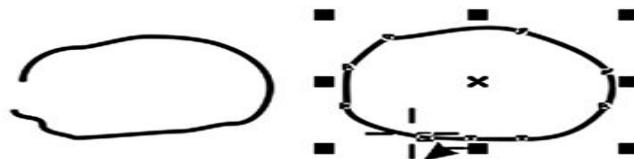
2.3 Công cụ bút chì

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

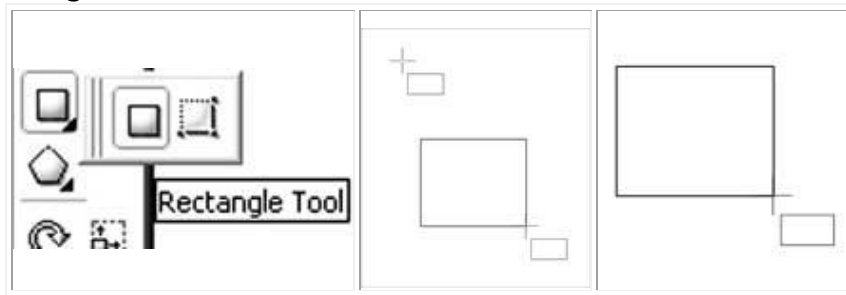
- Vẽ đường thẳng: nhấp chuột tại một điểm, di chuyển chuột (không giữ chuột) đến điểm kết thúc nhấp chuột tạo một đường thẳng. Để vẽ những đường thẳng liền nhau, nhấp đúp chuột tại điểm kết thúc của đường thẳng rồi tiếp tục nhấp chuột tạo đường thẳng nối tiếp.



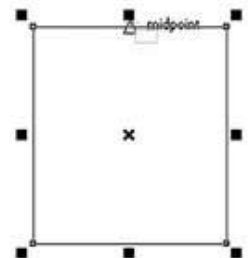
- Vẽ đường cong: nhấp giữ chuột kéo theo đường cong bạn muốn tạo rồi thả chuột để hoàn tất đường vẽ. Để tạo những vùng khép kín trong khi vẽ chỉ cần cho điểm đầu trùng với điểm cuối.



2.4 Công cụ hình chữ nhật



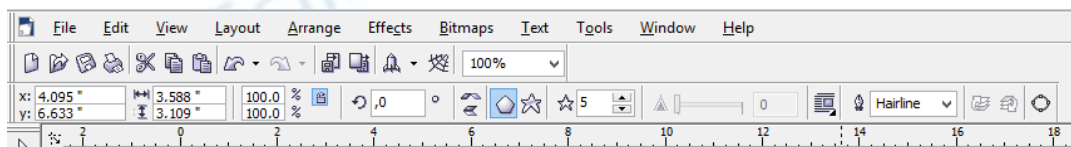
Khi rê chuột lên đối tượng, con trỏ chuột của công cụ sẽ cho biết thông tin của đối tượng như node, tâm (center) điểm giữa (midpoint), cạnh (edge).



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

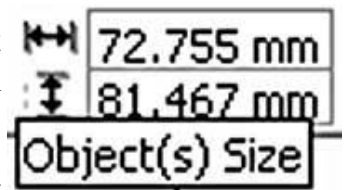
Để vẽ hình chữ nhật từ tâm ra, nhấn Shift và kéo chuột ra.

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

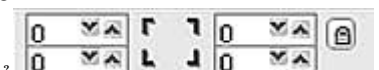


Để thay kích thước cho hình chữ nhật, trên thanh thuộc tính ở ô Object(s) Size nhập kích thước ta có được một hình chữ nhật mới.

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



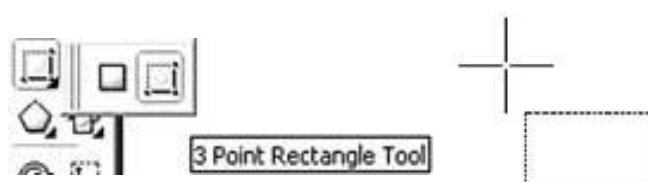
Biểu tượng Round Corners Together nổi lên với hình ổ khóa cho phép thực hiện bo tròn từng góc và ngược lại thực hiện bo tròn bốn góc cùng một lúc nhưng giá trị chỉ cần nhập vào một ô.



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

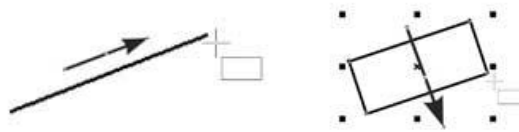
Công cụ 3 Point Rectangle Tool

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



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

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



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

2.5 Công cụ văn bản

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

1. Nhập Đoạn Văn Bản

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

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

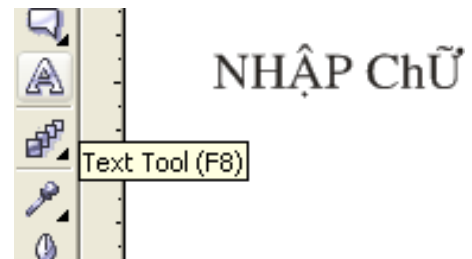
click trái lên màn hình/ nhả chuột / nhập văn bản lên màn hình

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

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

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

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



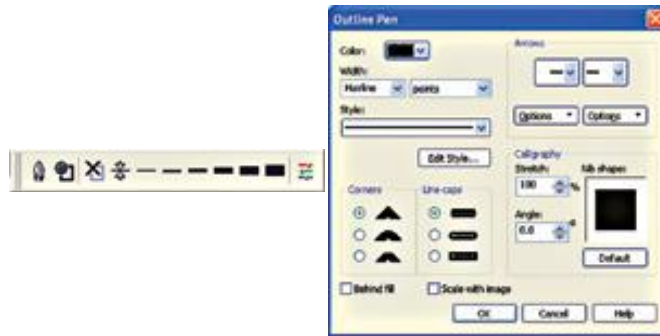
3. Công cụ đường viền và tô màu

3.1 Công cụ đường viền

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

Chọn Outline Tool, những tùy chọn trải ra.

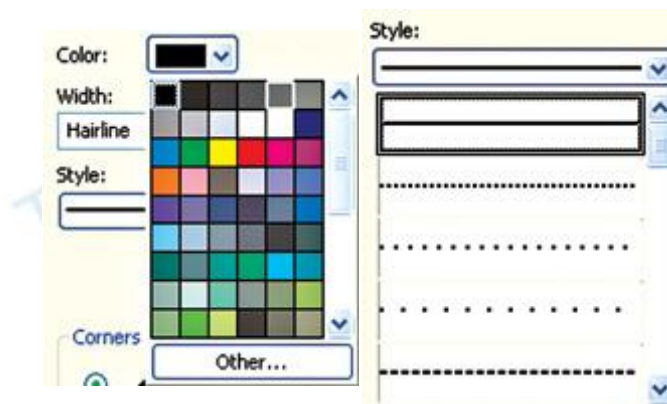
Chọn Outline Pen Dialog hộp thoại Outline Pen được mở ra, trong này chứa những thuộc tính đầy đủ nhất về đường biên như màu sắc, kiểu đường biên.



Color: chọn màu cho đường biên.

Width: độ dày của đường biên.

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

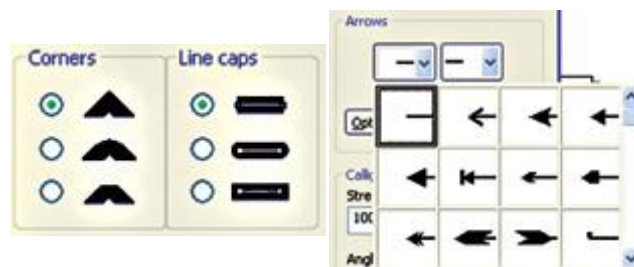


Edit Style mở hộp thoại Edit Line Style: tạo những kiểu đường viền mới.

Corners: các kiểu thể hiện góc của đường path.

Line caps: thể hiện đầu của đường mở.

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



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

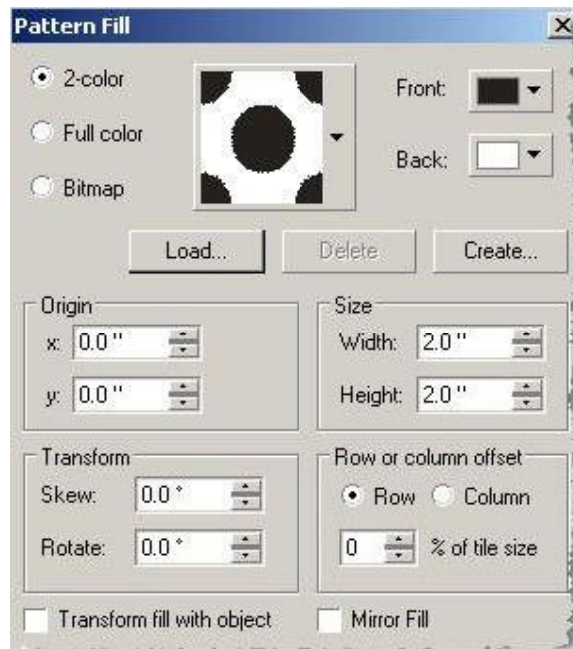
3.2 Công cụ tô màu nền

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

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

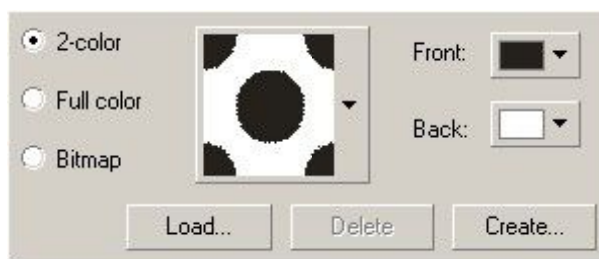


- Hộp thoại **Pattern Fill** hiển thị, trong hộp thoại bạn có tùy chọn 3 kiểu tô.



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

Khi bạn chọn míc 2-color:



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

