

Chinh phục

CorelDRAW™

7.0 & 8.0

Thiết kế được bất kỳ hình ảnh hoặc bản vẽ kỹ thuật nào có thể sản sinh từ trí tưởng tượng phong phú của bạn.

Thực hiện tác phẩm đầu tay trong vòng vài phút!

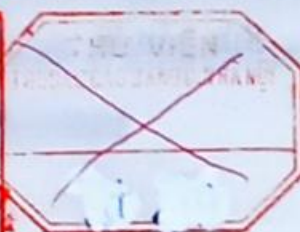
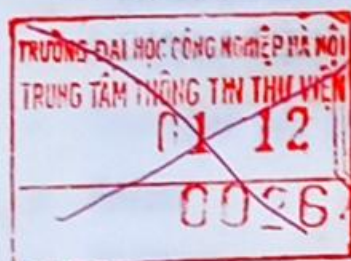
Khám phá các đặc tính mới của phiên bản 7.0 & 8.0, kể cả những tính năng quan trọng đối với mạng Internet.

Nắm vững mọi hiệu ứng đặc biệt và vận dụng chúng vào những ứng dụng thực tế.



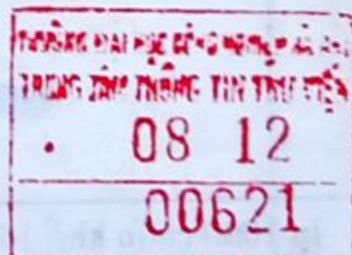
NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

Chinh phục CorelDRAW Phiên bản 7.0 và 8.0



TẬP 2

Tổng hợp và biên dịch: VN-GUIDE



NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

Phần VI

HIỆU ỨNG VÀ TÁC ĐỘNG

- *Biến ảnh chính xác và biến ảnh tự do*
- *Intersect, Weld, và Trim*
- *Bổ sung phối cảnh (Perspective)*
- *Tạo hình với Envelope*
- *Blend*
- *Contour*
- *Tạo chiều sâu (Extrude)*
- *Làm việc với thấu kính (Lens)*
- *PowerClip*
- *Thao tác ảnh bitmap*

Chương 18

Món khai vị

Pâtê... soup cua... một cốc rượu vang... không, đừng vội mơ màng đến những tên gọi đầy hấp dẫn đó. Ở đây, bạn chỉ được thưởng thức các món khai vị có trên... menu Arrange thôi. Sau đó, chúng ta sẽ chuyển sang chọn món chính trên menu Effects, từ những món đầu bữa đơn giản như Envelope, Perspective, Distortion, Contour, Blend, đến món đặc sản của đầu bếp : Lens và PowerClip.

Nhóm hộp cuộn Transform

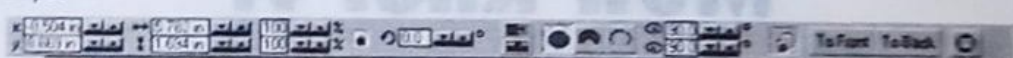
Nếu muốn di chuyển, xoay, định cỡ, chỉnh kích thước theo tỷ lệ, kéo xiên đối tượng, trước đây bạn thường dừng lại ở nhóm hộp cuộn Transform thuộc menu Arrange. Chốc nữa chúng ta sẽ làm việc với hộp cuộn, thế nhưng với DRAW 7 và 8, bạn có ít cơ hội để gặp gỡ chúng hơn ở những phiên bản trước, vì, như đã nhắc đi nhắc lại nhiều lần, đó là nhờ có Property Bar - thanh đặc tính mới của DRAW.

Hãy quan sát ba thanh đặc tính ở Hình 18.1. Mỗi thanh tương ứng với đối tượng được chọn lần lượt là hình chữ nhật, hình ellipse, và đường cong. Lưu ý, trong khi nửa bên phải của thanh đặc tính thay đổi tùy theo đối tượng được chọn, thì nửa bên trái, trong cả ba trường hợp, chứa các bộ phận điều khiển việc di chuyển, định cỡ, xoay, phản chiếu đối tượng được chọn.

Rectangle



Ellipse



Curve

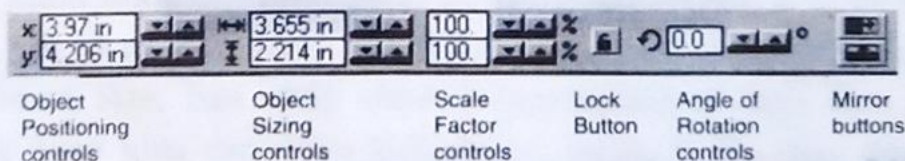


Hình 18.1 Một số biến thể của thanh đặc tính, khi các đối tượng khác nhau được chọn.

Ở đây có vài biểu tượng không rõ ràng lắm, nên hẳn bạn cần được giải thích? Quan sát Hình 18.2. Tại đầu mút bên trái là một bộ phận điều khiển việc bố trí đối tượng (Object Positioning) thông qua hai hộp tham số X (tọa độ trục hoành), và Y (tọa độ trục tung). Kế đó là hai hộp tham số điều khiển kích thước chính xác (Object Sizing) của đối tượng, với giá trị bề rộng và giá trị chiều cao. Scale Factor giúp chỉnh kích thước đối tượng theo tỷ lệ phần trăm, nếu bạn thích lối điều chỉnh này. Nút Lock "khóa" hai hộp tham số Scale lại với nhau, nhằm duy trì tỷ lệ tương quan trong kích thước đối tượng. Tiếp đến là hộp tham số điều khiển góc xoay (Angle of Rotation), cuối cùng là các nút Mirror, tạo ảnh phản chiếu theo chiều ngang và dọc.

MỚI**7 & 8**

Nếu là người dùng giàu kinh nghiệm, bạn sẽ nhận thấy mình đang nghi ngờ tính hiệu quả của thanh đặc tính, vì nó thiếu mất một đặc tính bạn thường dùng trong hộp cuộn. Đừng nản lòng vội. Hãy vào **Tools** ➔ **Customize** ➔ **Toolbars**. Trong danh sách **Property Bars**, chọn dạng đối tượng tương ứng với thanh đặc tính mà bạn muốn thay đổi để phản ánh thật rõ các thói quen làm việc của mình. Ở danh sách **Command Categories**, nhấp dấu + bên cạnh lệnh **Edit & Transform**, nhấp tiếp dấu + bên cạnh **Transform**. Chọn bộ phận điều khiển mong muốn từ danh sách, và nút lệnh hoặc biểu tượng điều khiển của nó sẽ nổi bật lên trên bảng bên phải. Lúc này bạn chỉ việc kéo nút lệnh đó đến vị trí tùy ý trên thanh đặc tính. Lặp lại tiến trình trên cho các thanh đặc tính khác, nếu muốn. Đây có lẽ là việc làm đáng giá nhất của bạn từ trước đến nay trong lĩnh vực thiết kế môi trường làm việc theo ý riêng. Thanh đặc tính của hình chữ nhật, minh họa ở Hình 18.1, đã được sửa đổi bằng cách bổ sung thêm các nút **Apply to Duplicate** và **Relative to Object/Page** ở đầu nút bên phải.



Hình 18.2 Các bộ phận điều khiển ở bên trái của thanh đặc tính cho phép di chuyển, định cỡ, xoay, và phản chiếu đối tượng bằng cách nhấp mouse.

MỤC LỤC

Phần VI

HIỆU ỨNG VÀ TÁC ĐỘNG

Chương 18	<i>Món khai vị</i>	5
Nhóm hộp cuốn Transform		5
Làm việc với nhóm hộp cuốn Transform		8
Trước hết phải chọn đối tượng		9
Áp dụng cho bản sao		9
Ô chọn		9
Sử dụng lưới		10
Một số điều cần lưu ý		11
Góc độ đáng ghét		11
Điều chỉnh độ dày mảnh của đường viền theo hình ảnh		12
Nhóm công cụ Free Transformation		13
Công cụ Free Rotation		14
Công cụ Free Angle Reflection		14
Công cụ Free Scale		15
Công cụ Free Skew		16
Khi các đối tượng giảm lên nhau		16
Vai trò của bộ ba tạo dạng		16
Đối tượng đích (Target Object)		18
Đối tượng còn lại (Other Objects)		19
Giữ lại đối tượng gốc		19

Tìm kiếm vùng giao nhau	19
Tăng thêm mức độ đáng tin cậy	21
Dùng lệnh Intersect lên nhóm đối tượng	24
Làm việc với Trim	25
Dùng lệnh TRIM với nhóm đối tượng	27
Hàn các đối tượng vào nhau	28
Dùng lệnh Weld với nhóm đối tượng	29
Nhưng đó là nghệ thuật ư ?	31
Tạo chìa khóa	31
Tạo hình bóng	32
Hàn chữ	32
Chương 19 <i>Hiệu ứng phối cảnh</i>	35
Bổ sung phối cảnh	35
Phối cảnh một điểm	37
Phối cảnh hai điểm	38
Sao chụp phối cảnh	42
Phối cảnh trên phối cảnh	44
Chương 20 <i>Envelope và Distortion</i>	47
Áp dụng "khuôn tạo dạng"	48
Cơ bản về Envelope	49
Bốn chế độ hiệu chỉnh Envelope	50
Các tùy chọn Mapping	53
Giữ cho đường thẳng luôn... thẳng	55
"Khuôn tạo dạng" tự động	56
Add Preset	56
Create From	57

Sao chụp "khuôn tạo dạng"	58
Các giới hạn từ bàn phím	58
"Khuôn tạo dạng" và văn bản dạng đoạn	60
Dùng công cụ Interactive Envelope	61
Công cụ Interactive Distortion	63
Chương 21 <i>Làm việc với Blend</i>	71
Blend các đối tượng	71
Cấu trúc của nhóm Blend	74
Các bộ phận điều khiển Blend	78
Quyết định các tùy chọn	79
Rotate	79
Điểm bắt đầu	81
Path	81
Blend dọc theo đường dẫn :	
Không dành riêng cho họa sĩ	87
Chuyển tiếp màu	87
Blend tăng tốc	88
Tăng tốc đối tượng	90
Áp dụng cho kích thước	90
Áp dụng cho màu	90
Liên kết các hiệu ứng tăng tốc	91
Ánh xạ hiệu ứng Blend	91
Ánh xạ node	92
Tách nhóm node	92
Nối nhóm Blend	94
Một số điều cần lưu ý về Blend	94
Linh động với Steps	94

Thử nghiệm với chữ	94
Kéo theo hướng không đối	96
Blend trong Blend	96
Blend các đối tượng chồng nhau	96
Chương 22 Tạo chiều sâu với Extrude	99
Extrude tạo ấn tượng chiều sâu và bề rộng	100
Phép chiếu phối cảnh đối kháng phép chiếu đẳng cự	101
Hộp cuốn Extrude	102
Trước, sau, và điểm ảo	103
Bắt tay vào việc	105
Hiệu chỉnh điểm ảo	108
Màu, bóng tối, và ánh sáng	109
Dùng màu/mẫu tô của đối tượng	109
Tô đầy với màu đồng dạng	111
Tăng tính hiện thực qua việc tạo bóng tối	111
Các hiệu ứng chiếu sáng	113
Dùng lệnh Separate	115
Nguyên tắc dành cho nhóm Extrude	117
Các tùy chọn điểm ảo	118
Nguyên tắc dành cho điểm ảo	120
Xoay đối tượng ba chiều	120
Nguyên tắc dành cho phép xoay	123
Sử dụng công cụ Interactive Extrude	123
Hiệu ứng vát xiên (Bevel)	129
Che tối phần vát xiên	133
Trang Geometry của hộp cuốn Extrude	134
Một số điều lưu ý về hiệu ứng Extrude	135

CHINH PHỤC CORELDRAW 7.0 & 8.0

TẬP 2

Chịu trách nhiệm xuất bản

BÙI ĐỨC TUYẾN

Biên tập : **NGUYỄN HẠNH**

Trình bày : **THIÊN TRUNG**

Bìa : **KIỀU MINH**

Sửa bản in : **VIỆT LONG**

In 1000 cuốn khổ 14,5x20,5cm tại xí nghiệp In SCITECH 200 Cô Bắc. Q1. ĐT : 8364636 - 8364688. Giấy phép số 92/CXB - QLXB cấp ngày 11/2/1998. In xong nộp lưu chiểu tháng 6/1998