

Bài 5

Bạn có thể làm cho một hình vẽ bất kỳ, cao lên hay lùn xuống tùy thích bằng cách trượt vào một trong các đầu của trục (sao cho đầu trục chuyển biến thành một tên hai đầu) và kéo chuột từ vị trí cũ cho đến khi hình vẽ đạt được độ cao mong muốn.

- Trượt vào đầu của trục bên dưới, giả sử trục chuyển biến thành một tên hai đầu, thì hình vẽ sẽ cao lên.
- Kéo chuột lên trên. Nhân vật có tên "búp bê" (hình 1)



- Thao tác phím chuột. Các đầu của trục sẽ tái định vị.
- Chọn Edit > Undo Stretch hoặc nhấn Ctrl+Z. Nhân vật "búp bê" trở lại bình thường.

Undo và Redo

Màn trình diễn "chuyển vị nhân vật" của ta kết thúc một cách "có hậu" nhờ thao tác phím Ctrl+Z, thao tác ngược lại của lệnh Undo trên trình soạn thảo. Bằng cách nhấn thao tác phím Ctrl+Z, bạn hãy bắt đầu thao tác và thao tác lại. Nếu nhấn Ctrl+Z nhiều lần, bạn có thể hủy liên tiếp các thao tác mà bạn đã thực hiện, khôi phục tình trạng của nó về trạng thái ban đầu. Theo mặc định, bạn có thể liên tiếp hủy các thao tác... 99 thao tác trong quá khứ. Do vậy, khi làm việc với Corel DRAW, ta hãy nhớ không sai lầm (sợ thì thôi).

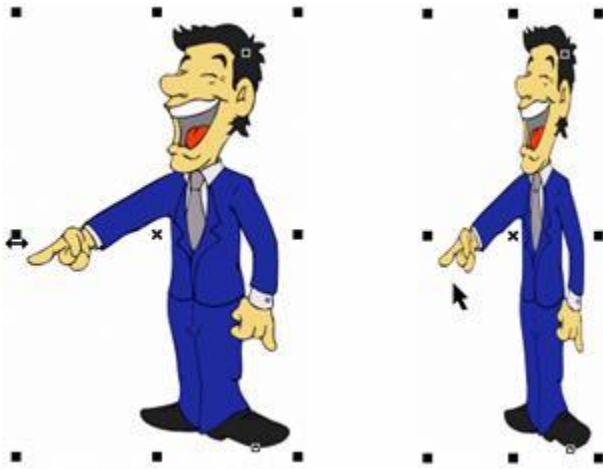
Trên trình soạn thảo Edit còn có một lệnh Redo, có tác dụng ngược lại của lệnh Undo. Bạn chọn Redo trong trình soạn thảo để khôi phục lại những gì đã bị xóa bỏ bởi lệnh Undo.

- Chọn Edit > Redo Stretch, Nhân vật "búp bê"
- Chọn Edit > Undo Stretch hoặc nhấn Ctrl+Z. Nhân vật "búp bê"

Vì Undo và Redo, bạn có thể liên tiếp nhiều lần trên con đường của quá khứ bình thường suy nghĩ, làm việc "cái gì" và "cái gì", vì vậy mà ta không thể có trong cuộc sống!

Tiếp theo sau, khi "nhào nặn" nhân vật, ta sẽ tiếp tục xuyên dùng thao tác phím Ctrl+Z để khôi phục tình trạng của nó, tránh sự biến dạng thái quá làm cho bạn khó nhận ra hình vẽ của mình. Ta hãy tiếp tục thử nghiệm thao tác cơ bản để điều chỉnh.

- Trượt vào đầu của trục bên trái, giả sử trục chuyển biến thành một tên hai đầu, thì nhân vật sẽ nghiêng.
- Kéo chuột qua phải. Nhân vật có tên "số cân" (hình 2)



- Thả phím chuột, Các dấu chọn tái hiện
- Nhấn Ctrl+Z. Nhân vật trở lại hình cũ

Phóng to, thu nhỏ hình ảnh

Trong thao tác vẽ ảnh, ta thường làm bị biến dạng nhân vật do thay đổi chiều cao hoặc chiều rộng của hình. Nếu muốn hình ảnh phóng to hoặc thu nhỏ trên trang in như không bị mất cân đối, bạn kéo dấu chọn ở các góc. Khi này, chiều rộng và chiều cao thay đổi cùng lúc, tất cả chúng đều giữ nguyên.

- Vào dấu chọn góc dưới, bên phải. Dấu trở lại thành hình chữ nhật nghiêng
- Kéo chuột qua phải, xuống dưới. Nhân vật lớn dần theo chiều ngang và chiều dọc
- Kéo chuột qua trái, lên trên. Nhân vật nhỏ dần
- Thả phím chuột. Nhân vật có kích thước mới

Nhấn Ctrl+Z, Nhân vật trở lại kích thước cũ
nhằm tránh khác biệt về thao tác có sẵn, gây biến dạng hình ảnh, ngược lại các thao tác phóng to, thu nhỏ không làm biến dạng hình ảnh mà chỉ thay đổi tỷ lệ (scale) hình ảnh.

Bạn nên lưu ý khi thực hiện thao tác nêu trên cho quen tay, lưu ý tên gọi các dấu chọn các góc khác nhau, tùy thích phóng to hình nhân vật quan sát thấy rõ các chi tiết.

Tác dụng của phím Shift

Bạn biết, khi ta kéo dấu chọn góc dưới, bên phải, nhân vật sau khi phóng to, thu nhỏ bị lệch tâm so với trục. Muốn hình ảnh phóng to hoặc thu nhỏ một cách cân đối về cả hai phía, bạn nên giữ phím Shift khi kéo dấu chọn và thả phím Shift sau khi thả phím chuột.

- Vào dấu chọn góc dưới, bên phải. Dấu trở lại thành hình chữ nhật nghiêng
- Kéo chuột tùy ý, Kích thước nhân vật thay đổi và tâm của hình ảnh sẽ lệch
- Giữ phím Shift, Kích thước nhân vật thay đổi nhưng tâm của hình ảnh không thay đổi
- Thả phím chuột rồi thả phím Shift. Bạn có kết quả như ý
- Nhấn Ctrl+Z, Hãy bấm "kết quả như ý" đó

Xin nhớ nhấn giữ phím Shift có hiệu lực trong mọi thao tác có sẵn hình ảnh. Bạn hãy thử các hình thao tác tương tự như trên với các dấu chọn khác xem sao nhé.

Tác dụng của phím Ctrl

Nếu bạn giữ phím Ctrl khi đang kéo dấu chọn trong thao tác có sẵn hình ảnh, tất cả các đường kẻ không thay đổi tùy ý mà chỉ thay đổi các mức độ như: 100%, 200%, 300%,... và bạn sẽ rõ rệt khi bạn muốn có đường kẻ chính xác có kích thước cố định, gấp đôi, gấp ba,... Cũng như ngược lại phím Shift, bạn chỉ cần thả phím Ctrl sau khi thả phím chuột.

- Kéo d u ch n bên trái, g i a qua ph i ho c qua trái. Nhân v t co d ãn linh ho t theo s i u khi n c a b n
- n gi phím Ctrl và kéo chu t qua trái. B n th y "s ãng tay" vì nhân v t ch "ch u" kéo d ãn g p ôi, g p ba
- V n n gi phím Ctrl, kéo chu t qua ph i, nhân v t b l tt trái qua ph i
- Th phím chu t và th phím Ctrl
- n Ctrl+Z

Trong tr ãng h p nhân v t b l tt trái qua ph i nh ãn trên, t l co d ãn theo chi u r ãng là -100%, t l co d ãn theo chi u cao là 100% (t c chi u cao không i). B n c t nhi ên ti p t c th ãng m theo ý mình "c m th y" r ã r t hi u l c c a phím Ctrl.

Tác d ãng "khó ch u" c a phím Ctrl còn th ãi n trong nhi u thao tác khác, ch ã không ri êng gì thao tác co d ãn. Ch ãng h n, n u n gi phím Ctrl khi ãng di chuy n i t ãng, b n ch có th ãa i t ãng i ngang ho c i d c (tác d ãng nh ã y c a phím Ctrl th t r a r t có ích khi b n mu n d ãn các i t ãng thành hàng ngang ho c hàng d c). Khi quay tròn i t ãng (ta s tìm hi u sau), n u b n n gi phím Ctrl, góc quay ch ã c phép thay i theo t ãng m c 15 : 0 , 30 , 45 ,... Ch ãnh vì tác d ãng "kh ãng ch " ph b i n c a phím Ctrl, ãng i dùng Corel DRAW th ãng g i phím Ctrl là phím kh ãng ch (constraint key).

Ch ú ý r ãng hi u l c c a phím Shift và phím Ctrl hoàn toàn c l p, không xung t nh au. B n có th ã v a n phím Shift, v a n phím Ctrl c hai phím c ùng lúc phát huy tác d ãng.