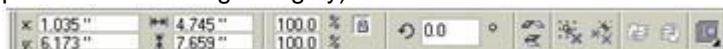


Bài 6

Thanh công cụ Property Bar

Chức năng còn lại, thanh công cụ Property Bar có khả năng thay đổi xoành xoách tùy theo tình huống cụ thể. Khi có dẫn nhập, bên dưới, thanh công cụ Property Bar có dạng như hình 1 (bên dưới đây tên gọi của các thành phần khác nhau trên thanh công cụ được đưa vào từng thành phần và chức năng của chúng).



Ý nghĩa của các thành phần trên thanh công cụ Property Bar như sau:

Object(s) Position: Đây là thành phần thể hiện vị trí của đối tượng (cụ thể là tọa độ góc trên, bên trái của khung bao), bao gồm hai ô x và y cho biết hoành và tung, tính từ trục 0 trên trục hoành và trục dọc. Mục đích chuyển đổi vị trí nào đó có tọa độ trục, bên dưới có thể bấm-kép vào ô và gõ tọa độ. Trong Windows, người ta thường gọi ô nhập dữ liệu là ô nhập liệu (input field).

Object(s) Size: Thành phần này thể hiện kích thước của đối tượng (thực chất là kích thước của khung bao). Ô nhập liệu bên trên cho biết chiều rộng, ô nhập liệu bên dưới cho biết chiều cao. "Gõ vào ô nhập liệu? Nghĩa là ta có thể gõ trực tiếp vào ô không?". Vâng, đúng như vậy. Bên dưới có thể quy định "thông thường" kích thước chính xác của đối tượng bằng cách gõ trực tiếp vào hai ô nhập liệu tương ứng.

Scale Factor: Hai ô nhập liệu này thể hiện liên hệ tỉ lệ có dẫn theo chiều rộng và theo chiều cao trong khi bên dưới có dẫn nhập. Bên dưới có thể gõ vào ô nhập liệu để có dẫn cụ thể. Chẳng hạn, làm cho đối tượng của mình dẫn rộng gấp đôi, bên dưới gõ vào ô nhập liệu bên trên trở 200 (tức 200%).

Nonproportional Scaling/Si(Bad Link & Word) Ratio: Thành phần này có biểu tượng hình khóa và hai trạng thái đóng và mở (đóng/mở bên dưới vì cần bấm vào khóa). Khi khóa đóng, tỉ lệ có dẫn theo chiều rộng và theo chiều cao luôn luôn bằng nhau, gì cho đối tượng không bị biến dạng. Ví dụ, nếu bên dưới khóa này và gõ 200 trong ô nhập liệu Scale Factor bên trên, ô nhập liệu Scale Factor bên dưới sẽ ghi nhận trở 200. Có thể hiểu chức năng của phần ô nhập liệu Scale Factor, bên dưới phần khóa.

Angle of Rotation: Khi bên dưới quay tròn đối tượng (ta sẽ tìm hiểu cách làm chuyển đổi trong phần tiếp theo), góc quay tính bằng độ sẽ hiển thị trong ô nhập liệu này. Cũng như các ô nhập liệu khác, bên dưới có thể quay tròn đối tượng của mình bằng cách gõ trực tiếp góc quay cụ thể vào ô nhập liệu Angle of Rotation.

Mirror Buttons: Thành phần này gồm hai nút bấm giúp bên dưới tương đương hoặc lật ngược đối tượng của mình. Cách thức này nhanh chóng hơn so với việc cần manually chỉnh, hiểu chức năng có thể có dẫn theo chiều rộng hoặc theo chiều cao là -100%.

Bên dưới còn thấy có những thành phần khác nhau trên thanh công cụ Property Bar nhưng ta sẽ tiếp tục tìm hiểu trong dịp khác. Lúc này ta hãy thử "chỉ bẻ" chút xíu về các thành phần khác.

- Bấm-kép vào ô nhập liệu Scale Factor bên trên. Trở 100.0 trong ô bên dưới "ô màu", thể hiện tình trạng sẵn sàng thay đổi.

- Đóng khóa Nonproportional Scaling/Si(Bad Link & Word) Ratio. Khóa "bẻ" bên dưới.

- Gõ 200 và gõ Enter, Nhân vật của ta liền lên gấp đôi.

- Nhấn Ctrl+Z

- Bấm vào nút Mirror Buttons bên trên. Nhân vật liền tương đương.

- Nhấn Ctrl+Z

- Bấm vào nút Mirror Buttons bên dưới. Nhân vật liền tương đương.

- Ấn Ctrl+Z
- Bấm-kép vào ô nhập li u Angle of Rotation. Tr s 0.0 trong ô b " o màu", th hi n tình tr ng s n sàng thay i
- Gõ 45 và gõ Enter. Nhân v t b quay tròn 45
- Ấn Ctrl+Z

Quay tròn i t ng

Vi c quay tròn (rotate) i t ng b ng cách gõ tr s góc quay c th ch thích h p khi b n có d nh th t rõ ràng. Thông th ng, ta ch "xoay tr " i t ng tìm m tt th nào ó c xem là thích h p (mà ta c ng ch a rõ l m). C ng nh khi n m l y i t ng di chuy n, Corel DRAW cho phép b n quay tròn i t ng m t cách tr c quan, r t d ch u.

Khi i t ng ang có các d u ch n hình vuông bao quanh, n u b n b m vào i t ng y l n n a (vào gi a i t ng ho c vào ng nét c a i t ng), các d u ch n hình vuông bi n thành m i tên hai u, th hi n tình tr ng s n sàng "khiêu v " (hình 2). Ta s g i các d u ch n nh v y là d u ch n quay (rotation handle). Thay cho d u X gi a i t ng là m t vòng tròn nh có d u ch m tâm nh m th hi n th t rõ tâm quay. cho t i n, ta g i chính vòng tròn nh y là tâm quay (center of rotation).

B n ch vi c tr vào d u ch n quay m t trong b n góc khung bao (sao cho d u tr thay i thành d ng m i tên tròn hai u) và kéo i t ng quay tròn tùy thích. Tâm quay m c nh n m gi a i t ng. B n có th kéo tâm quay n v trí khác t o ra phép quay nh ý. Lúc này nhân v t c a ta ang trong tình tr ng " c ch n" th hi n b i các d u ch n hình vuông bao quanh.

- B m vào gi a nhân v t. Các d u ch n quay xu t hi n (hình 2)



- Tr vào d u ch n quay m t trong b n góc khung bao. D u tr c a chu t bi n th ành m i tên tròn hai u
- Kéo d u ch n quay tròn. Nhân v t quay tròn theo s i u khi n c a b n
- Th phím chu t. Nhân v t yên v t th m i (hình 3)



- Nhấn Ctrl+Z. Nhân vật trở về vị trí ban đầu
- Kéo tâm quay qua bên trái
- Kéo dấu chấm nhỏ ở trung tâm trong bốn góc quay tròn. Nhân vật quay tròn quanh tâm mới
- Nhấn Ctrl+Z, Nhân vật trở về vị trí ban đầu
- Nhấn Ctrl+Z lần nữa, Tâm quay trở về vị trí ban đầu

Kéo xiên hình ảnh

Nếu bạn đặt vào dấu chấm quay giống các khung bao (thay vì góc), dấu chấm sẽ biến thành hình tam giác kép. Khi ta kéo dấu chấm quay như vậy, hình ảnh sẽ không quay tròn mà bị nghiêng đi, "quay quặt". Người ta gọi thao tác như vậy là kéo xiên (skew).

- Đặt vào dấu chấm quay giống các góc khung bao. Dấu chấm biến thành hình tam giác kép
- Kéo dấu chấm lên trên
- Thao tác phím chuột, Nhân vật càng "cúi xuống" (hình 4)



- Nhấn Ctrl+Z