

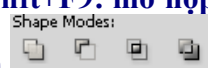
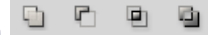



SỰ KHÁC NHAU GIỮA COREL^{X5} VÀ ILLUSTRATOR^{CS5}

COREL	ILLUSTRATOR (Photoshop)
1. CHỌN ĐỐI TƯỢNG – SELECT TOOL	
<ul style="list-style-type: none"> - Phím Spacebar (chuyển từ Văn bản: Ctrl+Spacebar) - Ctrl+Click: chọn đ/t trong nhóm - Alt+Click: chọn đ/t nằm dưới 	<ul style="list-style-type: none"> - Phím V (Chuyển từ văn bản: Ctrl+Enter) - D-C: chọn đối tượng trong nhóm - Alt+Ctrl+[: chọn đ/t nằm dưới; Alt+Ctrl+] : chọn đ/t nằm trên
- Chọn đối tượng Curve : F10	- Phím A
<ul style="list-style-type: none"> - Khóa đối tượng: Arrange>>lock object - Chỉ có chức năng ẩn layer chứa các đ/t (object manager) 	<ul style="list-style-type: none"> - Ctrl+2 * Object>>lock/hide...: các lệnh khóa/ẩn nhiều đ/t
2. THU PHÓNG – ZOOM TOOL	
<ul style="list-style-type: none"> - F2 >> click: phóng to (chỉ 1 lần) - Z >> click/drag: phóng to (nhiều lần) - F3: thu nhỏ 	<ul style="list-style-type: none"> - Ctrl++: phóng to (nhiều lần) - Ctrl+-: thu nhỏ
3. VẼ CÁC HÌNH HỌC – DRAW SHAPE	
- F6: vẽ hình chữ nhật	- M (giống công cụ chọn dạng HCN trong PS)
- F7: vẽ hình elip	- L (giống công cụ chọn dạng elip trong PS)
- không có chức năng tạo đối tượng mới nằm trên/dưới hoặc trong (cùng nhóm) đ/t đang chọn >> vẽ rồi sắp xếp (Arrange)	-  Có thể tạo đối tượng mới nằm trên/dưới hoặc trong (cùng nhóm) đ/t đang chọn
- Các dạng đường cong: có thể tạo phím tắt riêng	- P: vẽ đường cong bezier (giống PS)
4. CẮT XÉN HÌNH – CROP/CLIPPING	
<ul style="list-style-type: none"> - Crop: Có thể cắt hình theo dạng HCN vừa vector vừa bitmap (cho đối tượng được chọn) - Đưa đối tượng chọn trước vào đối tượng chọn sau: >>Chọn đối tượng>>effect>>powerClip... 	<ul style="list-style-type: none"> - C: Chỉ có trong PS, cắt cả Image hình theo dạng HCN (chú ý độ phân giải và kích thước trên thanh Option) - Đưa đối tượng nằm sau vào đ/t nằm trước: >>Chọn cả 2 đ/t>>Ctrl+7
 <p>(Kết quả mang thuộc tính của đ/t chọn sau)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Weld: nối/tăng diện tích các hình được chọn (chọn từ 2 đối tượng trở lên) - Trim: lấy hình chọn trước cắt hình chọn dưới (mặc định: hình trên cắt hình dưới). Đối tượng làm dao cắt vẫn còn - Intersect: lấy phần giao giữa 2 đối tượng, 2 đối tượng gốc vẫn còn - Ctrl+L: liên kết 2 đối tượng 	 <p>xén hình  (Kết quả mang thuộc tính của đ/t nằm trên)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mục Shape mode: weld - Mục Shape mode: trim (đối tượng làm dao cắt bị mất đi (đ/t nằm dưới bị cắt) - Mục Shape mode: intersect, 2 đối tượng gốc mất đi -  Giống lệnh liên kết (combine) trong corel
5. NHÓM ĐỐI TƯỢNG – GROUP OBJECT	
<ul style="list-style-type: none"> - Ctrl+G: nhóm các đối tượng - Ctrl+U: rã nhóm 	<ul style="list-style-type: none"> - Ctrl+G - Ctrl+Shft+G

6. QUAN SÁT ĐỐI TƯỢNG – VIEW OBJECT

- F4: xem tất cả đối tượng (trong và ngoài trang)	- Không có lệnh xem cả trong và ngoài trang (artboard)
- Shft+F4: xem khung trang ban đầu	- Ctrl+0 hoặc Ctrl+Alt+0 hoặc Ctrl+1
- lãn chuột: phóng to thu nhỏ. Phối hợp phím Ctrl/Shft/Atl: xem ngang dọc	- lãn chuột: xem lên xuống. Phối hợp phím Ctrl/Shft/Atl: phóng to thu nhỏ ngang dọc
- H: Di chuyển màn hình chứa đối tượng (ko khả thi trong chế độ edit text)	- H (ko khả thi trong chế độ edit text)
	- Giữ spacebar+Drag chuột (phải thoát chế độ edit text)
- Xem thanh thước: view>>Ruler	- Ctrl+R
- Xem dạng in thực tế: view>>enhance	- View>>overprint preview
- Xem thô đ/t: view>>wireframe	- Ctrl+Y
- Xem ẩn khung trang/khung in: view>>show...	- View>>hide artboard/show print tilling
- Hút vào đối tượng: Alt+Z	- Alt+Ctrl+”
- Alt+Shft+D: Xem các liên kết động (các điểm chính trong đối tượng)	- Ctrl+U
- Vẽ đối tượng dạng phối cảnh: Effect>>Add perpective. Vẽ xong. Nhấp đôi để hiệu chỉnh	- Mở lưới phối cảnh: shft+P (Ctrl+Shft+I: tắt lưới)>>tiến hành vẽ


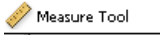
7. HIỆU CHỈNH VĂN BẢN – EDIT TEXT

- F8 (Ctrl+spacebar: thoát>>công cụ chọn/pick)	- T (Ctrl+enter: thoát>>công cụ chọn/pick)
- Ctrl+Mũi tên lên: tăng size text	
- Ctrl+Mũi tên xuống: giảm size text	
- Ctrl+Shft+F: thay đổi font chữ	- Ctrl+T: mở hộp thoại font
- Ctrl+F8: chuyển qua lại giữa text artistic và text paragraph	


TẠO BẢNG TABLE

- CorelX5 cải tiến thêm chức năng có thể nhập và hiệu chỉnh text trong ô; và các chức năng chèn, trộn, canh lề như table của office	- Bảng trong AI là 1 nhóm các line group lại
---	--

ĐO KÍCH THƯỚC

- Nhóm công cụ Dimession rất hiệu quả để đo các dạng kích thước giống Acad (chữ số kích thước lệ thuộc vào size font ban đầu F8)	- Chỉ có thể xem thông số kích thước nhờ công cụ  Eyedropper Tool  Measure Tool measure >> hạn chế cơ bản của AI - Dùng Plugin CADtools vừa vẽ được các đối tượng kỹ thuật vừa đo được kích thước đối tượng
--	--



8. TÔ MÀU ĐỐI TƯỢNG – FILL COLOR


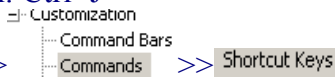

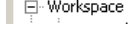
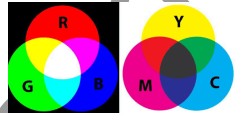
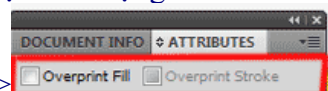
- Shft+F11: mở hộp thoại tô màu đơn fill	- F6: Hộp thoại tô màu đơn color
- F11: mở hộp thoại tô màu tuyến tính gradient	- G: mở hộp thoại Gradient
- Shft+F12/F12: mở hộp thoại tô màu đường biên outline/thuộc tính đường biên	- X: chuyển đổi chế độ màu tô fill và outline
-  : click trái bỏ màu fill, click phải bỏ màu outline	- </>: chuyển đổi chế độ màu tô đơn/tuyến tính
- M: tô màu mesh	- /: bỏ màu fill hoặc outline
	- U: tô màu mesh
	*** Văn bản không thể tô màu gradient (phải chuyển sang dạng curve: Ctrl+Shft+ O

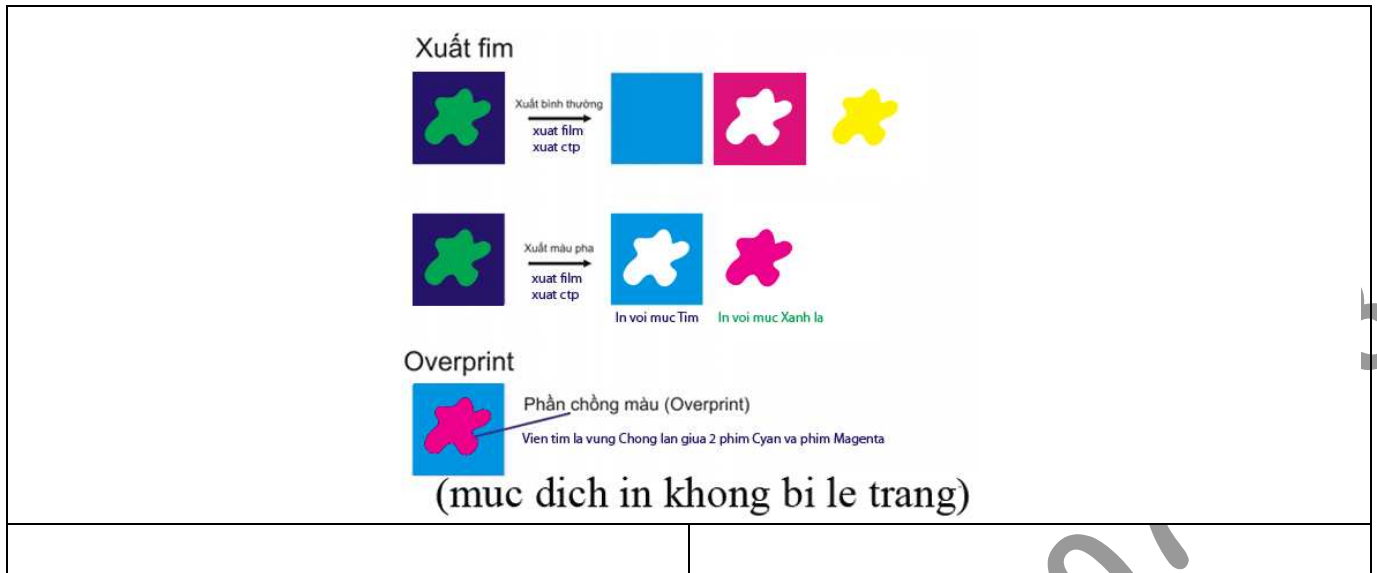
9. BIẾN DẠNG/HIỆU CHỈNH ĐỐI TƯỢNG – TRANSFORM/MODIFIED

- Ctrl+Q: biến đổi tượng sang dạng đường curve (F10>>hiệu chỉnh)	- Ctrl+Shft+ O
- Thay đổi thuộc tính đường biên và màu tô: F12/Shift+F12 và F11/Shft+F11	- Thanh property/bảng Appearance
- Ctrl+Shft+Q: biến outline thành fill object	- Object>>Expand: tách rời đường biên và hình

- Chọn đối tượng >> M: tô màu lưới mesh	- Object>> Create Gradient Mesh...
- Ctrl+D: sao chép và dịch chuyển đ/t - Ctrl+R: lặp lại lệnh vừa rồi	- Giữ Alt+drag đ/t
- Ctrl+C/V: sao chép/dán đối tượng - Edit>>past special... chỉ xuất hiện khi sao chép từ chương trình khác	- Có thể các chức năng dán ở vị trí khác nhau - Edit>>past on all artboards: dán ở mọi bản vẽ
HIỆU CHỈNH BITMAP	
- Chuyển vector thành bitmap: bitmap>>convert to bitmap... - Chuyển hình qua mode khác: bitmap>>mode>>... - Tách màu hình bitmap>> bitmap>>duotone>>... - Chỉnh màu đơn: Effects>>Ajust>>Sample/Target balance... - Các lệnh nằm trong menu Effects: cân chỉnh tone màu/sáng tối/tương phản... - Tạo hiệu ứng đồng mộc: * Effect>>Distort>>displace/* Effect>>noise>>add noise	- Object>>rasterize - Sử dụng Plugins Phantasm.CS.Studio.>>Effects - Menu Effect>>photoshop effect - Effect>>Distort>>...
10. XUẤT NHẬP – CHÈN ĐỐI TƯỢNG	
- Ctrl+E/I: Xuất nhập đối tượng tập tin hoặc ĐT đang chọn thành định dạng khác (ko xuất ra .cdr được mà nhập .cdr vào corel được) - CorelX5 hay bị lỗi và out - Chế độ backup tốt hơn file của Adobe	- File>>save as: lưu với vài định dạng của Adobe (.ai dễ import trong corel hơn .eps) - File>>place: xuất các định dạng khác, hạn chế hơn corel. Hay bị lỗi khi mở những .ai (xuất từ Corel)
- Chèn barcode: Edit>>Insert barcode (thường chọn dạng EAN-13)	- Không có chức năng này
- Ctrl+F11: chèn biểu tượng đặc biệt (font wingding, webding...)	- Ctrl+Shft+F11: hộp thoại symbol tự tạo hoặc thư viện symbol có sẵn - Windows>>Type>>Glyphs
11. CHUYỂN ĐỔI ĐỐI TƯỢNG	
- Bimap>>convert to bimap: chuyển vector thành bitmap - Bitmap>>trace...: chuyển bitmap thành vector	- Object>>rasterize: chuyển vector thành bitmap - Object>>live trace (nên sử dụng tùy chọn trên thanh Option)
12. SẮP XẾP CẠNH LỀ ĐỐI TƯỢNG	
- Ctrl+pageup/pagedown: lên trên/xuống dưới 1 đối tượng - Shift+ pageup/pagedown: lên trên/xuống dưới tất cả đối tượng còn lại	- Ctrl+]/[: lên trên/xuống dưới 1 đối tượng - Ctrl+Shift+]/[: lên trên/xuống dưới tất cả đối tượng còn lại
- T/B/L/R/E/C: Canh đỉnh/đáy/trái/phải/giữa ngang/giữa dọc giữa các đối tượng (đối tượng chọn sau làm chuẩn) - P: canh các đối tượng giữa khung trang	-Shft+F7: Mở hộp thoại canh lề: window>>Align (lưu ý tùy chọn canh lề giữa các đối tượng hoặc với khung vẽ)
- Double+click vào công cụ vẽ HCN: vẽ khung trang	- Nút Document setup>>edit artboard (trên thanh option): hiệu chỉnh khung trang hoặc tạo thêm khung trang (artboard)
- Arrange>>lock object: Khóa đối tượng	- Ctrl+2: Object>>lock Khóa đối tượng (Ctrl+Alt+2: mở khóa)

QUẢN LÝ ĐỐI TƯỢNG	
- Windows>>docker>>Object manager	F7: mở palette layer
QUẢN LÝ HIỆU ỨNG	
- Các đối tượng có hiệu ứng: Blend/shadow... để hiệu chỉnh>> chọn đối tượng>>hiệu ứng (D-C)	- Chọn đ/t>>Shft+F6 (cửa sổ Appearance)
- Contour: tạo các đối tượng cùng tâm giống nhưng dịch chuyển vào trong hoặc ra ngoài đ/t gốc (VD: tạo viền chữ) - Extrude:	- Effect>>path>>offsetpath... Để tạo viền chữ phải tạo outline hoặc fill trong bảng App... -
TẠO HIỆU ỨNG	
<p>*** CÁC HIỆU ỨNG NẪM TRONG</p>  <p>NHÓM CÔNG CỤ:</p> <p>1. Hiệu ứng Blend: tạo từ 2 đối tượng>>các đ/t con mang thuộc tính lại giữa 2 đối tượng đầu. <i>Sử dụng trong Corel để và tiện hơn AI</i></p> <p>2. Contour: tạo các đối tượng offset đồng tâm với đ/t gốc (<i>Sử dụng trong Corel để và tiện hơn AI</i>)</p> <p>3. Distort: hiệu ứng vặn vẹo. Có thể làm ziczac từ lệnh này</p> <p>4. Drop shadow: tạo bóng đổ (bóng đổ có thể màu sáng trong trường hợp nền tối...)</p> <p>5. Envelope: uốn đối tượng theo 1 hình bao có sẵn (lưu ý: nếu uốn chữ thẳng theo kiểu Liêng >>...vertical” trên thanh properties</p> <p>6. Extrude: tạo khối</p> <p>7. Transparency: làm Trong suốt đ/t</p>	<p>1. Chọn 2 đ/t>>Ctrl+7... - Muốn hiệu chỉnh các bước blend: object>>blend>>blend option...</p> <p>2. Cách 1: lệnh <i>Offset path: Object>>path</i> Cách 2: Mở bảng Appearance>>chọn và kéo thả Stroke vào hình giấy trắng bên dưới góc phải.</p> <p>3. Effect>>Distort...(Có thể sử dụng lệnh fx từ bảng Appearance</p> <p>4. Effect>>stylize>>drop shadow (trong lệnh stylize hỗ trợ lệnh tỏa sáng, bo góc HCN...)</p> <p>5. Effect>>Wrap... thực hiện lệnh theo những mẫu có sẵn.</p>  <p>6. Effect>>ngoài khả năng tạo khối như Corel, AI còn có lệnh Revolve (giống Acad: tạo hình cái ly, cái âm, vật đối xứng qua 1 trục)</p> <p>7. Như chức năng tô màu opacity trong PS - Hiệu chỉnh trên thanh option hoặc bảng appearance</p>
CÁC LỆNH TÁCH MÀU	
- Bitmap>>mode - In tách màu (C-M-Y-K) ứng dụng in ống đồng, in lụa, in offset: Ctrl+P>>tab Seperation	- Xem tách màu: Window>>Seperation Preview
THAY THẾ MÀU ĐỐI TƯỢNG VECTOR	
- Edit>>Find&replace>>Replace object...	- Chuyển thành các màu đơn sắc: Edit>>editcolor...
QUẢN LÝ MÀU SẮC	
- Chọn hệ màu cho tài liệu/trang vẽ: Tool>>color management>>... setting...>>primary color... * Dùng trong in ấn>>CMYK - Tìm thông số màu của đ/t: color eyedropper - Có thể kéo thả ô màu trong bảng màu vào đối tượng trong bảng vẽ để gán màu... Có thể tạo	- Chuyển hệ màu cho bản vẽ: file>>document color mode - Thanh tools: eyedropper - Tận dụng chức năng D-C chuột để mở các bảng màu để hiệu chỉnh

bảng màu riêng	
Quản lý Trang/bản vẽ	
-  Tạo trang giống nhau hoặc khác nhau	- File>>Document setup>>edit artboard... bản vẽ có thuộc tính như HCN có thể hiệu chỉnh...
XEM THÔNG TIN FILE VẼ	
- File>>document properties... * chức năng này giúp biết các loại font trong file để có thể convert hoặc thay thế * Để thay thế font>>Tool>>object manager	- File>>file infor...: chức năng này rất phức tạp! ko xem được font đang dùng
QUẢN LÝ CHƯƠNG TRÌNH	
- Tùy chọn chương trình: Ctrl+J  - Tạo phím tắt: Ctrl+J>> - Tạo mặc định các tùy chọn: ...>>tool>>save setting as default (VD: đường nét đứt, luôn màu đỏ: chọn công cụ vẽ shape>>chọn dạng nét đứt trên thanh Property>>R-C ô màu đỏ trong thanh màu bên phải>>OK...>>tool>>save...) - Xem các thanh công cụ: R-C thanh bất kì...	- Edit>>Preference (Ctrl+K) - Alt+Shift+Ctrl+K - Thường các thuộc tính bản vẽ và màu tô của tài liệu mới luôn giống với bản vẽ tạo cuối cùng - Windows>>control/tool
QUẢN LÝ CÁC BẢNG/CỬA SỔ CHƯƠNG TRÌNH	
- Window>> docker...  - Giao diện làm việc: 	- Window>>...hoặc các phím tắt tương ứng - Giao diện làm việc: window>>workspace...Photoshop or illustrator
CHẾ ĐỘ IN OVERPRINT	
<p>Là chế độ in chồng màu (màu này đè lên màu kia (thường là đối tượng nằm dưới). Khi bỏ chức năng này (Default) thì phần giao (intersect) giữa 2 đối tượng được in màu của đối tượng nằm trên (nhìn thấy được) ⇔ đối tượng nằm dưới bị knocked out (móc trắng = loại trừ). Chức năng overprint rất quan trọng trong tách màu in Offset hoặc in Ống đồng). Cần có kiến thức về việc phối màu trong đồ họa và</p>	
 <p>màu mực/son thực tế</p>	
- Ctrl+P >>tab Color>>print composite/print separation... - Ctrl+P >>tab Separation >>Document overprint	- Ctrl+P>>...
- Chọn đối tượng muốn in đè >>R-C>>overprint fill/outline...	- Chọn đối tượng muốn in  đè>>
Nếu in trên giấy bình thường (composite) nên chọn chế độ Documents overprint: Ignore (bỏ qua) không in đè ⇔ màu trắng không in	
TRAPPING	
<p>Là phần đè màu (intersect) trong in ấn Thuật ngữ này dùng để tránh lé màu khi in những màu pha.</p>	

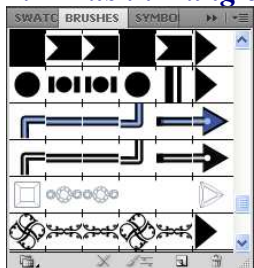


LƯU Ý QUAN TRỌNG

1. AI hay bị lỗi, khi treo phần mềm hoặc cúp điện không được lưu dữ phòng ⇔ Liên tục bấm Ctrl+S: lưu liên tục
2. AI mặc nhiên không có công cụ tách màu Bitmap (chỉ xem được tách màu)
3. Không có lệnh lặp lại (Ctrl+R) như Corel → Lệnh Ctrl+D: lặp lại lệnh và di chuyển 1 khoảng nhất định
4. Không có công cụ đo kích thước như Corel
5. Cùng 1 mẫu vẽ, file lưu trong Corel nhẹ Kb hơn lưu trong AI rất nhiều
6. Khi trong Artwork (AI) xuất hiện biểu tượng ✂ ko thể hiệu chỉnh được là vì Layer (F7) chứa đối tượng đang bị khoá

CÁC MẪU ĐẸP (Sử dụng windows palette)

1. Brush : Dùng công cụ vẽ path: pencil, pen, line segment ...



2. Tương tự sử dụng các palette:

- a. Graphic style (hiệu ứng màu/nổi khối... giống PS)
- b. Symbol: các biểu tượng giống symbol Character trong Corel
- c. Swatch: bảng màu tô: single/gradient/pattern... (có thể tạo bảng màu riêng)

*** Ưu tiên đối tượng chọn sau cùng: COREL

*** Ưu tiên đối tượng nằm trên: ILLUSTRATOR

3. Tạo màu Blend giữa các màu chồng nhau:

Sử dụng hiệu ứng Transparency (Corel); Mode color Multiply (AI-bảng Layer)

