

UBND TỈNH LÂM ĐỒNG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG ĐÀ LẠT

GIÁO TRÌNH
MÔ ĐUN ĐỒ HOẠ ỨNG DỤNG 1 (CORELDRAW)
NGÀNH NGHỀ: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRÌNH ĐỘ TRUNG CẤP

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: /QĐ-CDNDL ngày ...tháng...năm...
của Hiệu trưởng Trường Cao Đà Lạt)*

LƯU HÀNH NỘI BỘ

Lâm Đồng, năm 2017

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.

LỜI GIỚI THIỆU

CorelDRAW là chương trình đồ họa ứng dụng trên Hệ điều hành Windows chuyên dùng để thiết kế ảnh Vector. Khi sử dụng CorelDRAW bạn có thể thực hiện được các công việc sau:

- Thiết kế Logo – Logo là những hình ảnh hay biểu tượng đặc trưng cho một cơ quan, tổ chức, hay một đơn vị. Nó nói lên được vị trí địa lí, lĩnh vực hoạt động, quy mô hoạt động và tính chất hoạt động của đơn vị, cơ quan đó.
- Thiết kế Poster – Poster là những trang quảng cáo dùng hình ảnh để biểu trưng còn văn bản hướng để chú giải. Ngày nay với sự hỗ trợ của máy in kỹ thuật số khổ rộng, thì kích thước của Poster không còn bị giới hạn.
- Thiết kế Brochure – Brochure là một tập các trang quảng cáo trong đó văn bản đóng vai trò chủ yếu còn hình ảnh chỉ mang tính chất minh họa. Thường Brochure được trình bày theo dạng gấp hoặc tập sách mỏng.
- Thiết kế Catalogues – Catalogues là một bộ sưu tập về mẫu sản phẩm thuộc một lĩnh vực nào đó.
- Thiết kế mẫu sản phẩm như: Các sản phẩm gia dụng, các sản phẩm điện tử, vật dụng thường dùng, văn hóa phẩm. Thiết kế nhãn hiệu, bao bì, vỏ hộp. Vẽ quảng cáo, bảng hiệu hộp đèn, cắt dán Decan. Trình bày trang sách, báo, tạp chí. Thiết kế bìa sách báo, bìa tạp chí, bìa tập. Thiết kế thời trang như: Quần áo, cặp da, túi xách...Thiết kế các danh thiếp, thiếp cưới, thực đơn. Thiết kế phối cảnh và trang trí nội thất. Thiết kế các bản đồ chỉ dẫn. Hay vẽ các bản vẽ phức tạp, mẫu nhân vật, con vật trong phim hoạt hình.

Lâm Đồng, ngày 07 tháng 7 năm 2017

Tham gia biên soạn

1. Chủ biên Nguyễn Quỳnh Nguyên
2. Ngô Thiên Hoàng
3. Phạm Đình Nam
4. Phan Ngọc Bảo
5. Trương Thị Thanh Thảo

MỤC LỤC

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN	0
LỜI GIỚI THIỆU	2
BÀI 1: LÀM QUEN VỚI MÔI TRƯỜNG LÀM VIỆC CỦA COREL DRAW..	9
1 GIAO DIỆN COREL DRAW.....	9
2 HỘP THOẠI WELCOME CỦA COREL DRAW	11
3 MÀN HÌNH GIAO DIỆN LÀM VIỆC	12
4 MỞ VÀ LƯU TẬP TIN.....	14
5 NHẬP VÀ XUẤT TẬP TIN	15
6 QUẢN LÝ TÀI LIỆU VÀ TRANG VẼ.....	16
6.1 Quản lý tài liệu, trang vẽ.....	16
6.2 Định dạng trang vẽ.....	16
BÀI 2: LÀM VIỆC VỚI CÔNG CỤ THAO TÁC ĐỐI TƯỢNG.....	19
1 THƯỚC ĐO, LƯỚI ĐIỂM GRID	19
1.1 Thước đo, lưới.....	19
1.2 Tạo chế độ bắt dính.....	20
2 THU PHÓNG VÀ QUAN SÁT TÀI LIỆU.....	20
2.1 Các phím tắt trong công cụ Zoom.....	20
2.2 Thanh Property của công cụ Zoom tool và Pan tool	21
3 CÔNG CỤ CHỌN LỰA.....	21
3.1 Pick tool	21
3.2 Shape tool.....	21
3.3 Menu Edit.....	22
4 Nhóm công cụ Crop:.....	23
5 CÔNG CỤ TẠO HÌNH CƠ BẢN.	23
5.1 Công cụ vẽ đường nét	24
5.1.1 Công cụ Freehand	24
5.1.2 Công cụ Bezier.....	24
5.1.3 Công cụ Pen	25
5.1.4 Công cụ B-Spline	25
5.1.5 Công cụ Polyline.....	25
5.1.6 Công cụ 3 Point Curve.....	25
5.2 Công cụ Artistic Media.....	26
5.3 Công cụ rectangle tool	26

5.3.1	Vẽ hình chữ nhật/hình vuông.....	27
5.3.2	Vẽ hình bo góc	27
5.3.3	Công cụ 3 Point Rectangle.....	27
5.4	Công cụ ellipse tool	28
5.4.1	Vẽ hình ellipse	28
5.4.2	Vẽ hình rẽ quạt, cung tròn.....	28
5.4.3	Công cụ 3 Point Ellipse.....	29
5.5	Công cụ Polygon.....	29
5.5.1	Công cụ <i>Polygon</i>	29
5.5.2	Vẽ hình đa giác, hình ngôi sao.....	30
5.5.3	Công cụ <i>Spiral Tool</i>	30
5.5.4	Công cụ Graph paper	30
5.5.5	Công cụ Basic Shapes	30
5.5.6	Công cụ Arrow Shapes / Flow Chart Shapes / Banner Shape/ Callout Shapes	31
6	CÔNG CỤ HỖ TRỢ	31
6.1	Parallet Dimension.....	31
6.2	Straight- LineConector.....	32
6.3	Lệnh Transformation	32
6.4	Thao tác cân chỉnh vị trí các đối tượng.....	34
6.5	Lệnh Convert Outline to Object.....	35
6.6	Lệnh Conbine (Ctrl + L) Và lệnh Break apart (Ctrl + K).....	35
6.7	Nhóm đối tượng	36
6.8	Các lớp hiển thị	36
6.9	Sử dụng Shaping và Len cho vẽ hình	37
6.9.1	Len.....	37
6.9.2	Hiệu ứng thấu kính.....	37
6.9.3	Shaping:	37
BÀI 3: CÔNG CỤ XỬ LÝ CHỮ		39
1	GIỚI THIỆU VĂN BẢN TRONG COREL DRAW.....	39
2	ĐỐI TƯỢNG DÒNG VĂN BẢN – ARTISTIC TEXT	39
2.1	Cách tạo dòng văn bản.....	39
2.2	Hiệu chỉnh dòng văn bản	39
2.2.1	Thanh công cụ.....	39
2.2.2	Cửa sổ Properties	40

2.3	Tách rời ký tự trong dòng văn bản.....	41
3	ĐỐI TƯỢNG ĐOẠN VĂN BẢN.	41
3.1	Tạo đoạn văn bản	42
3.2	Soạn thảo đoạn văn bản	42
4	VIẾT CHỮ UỐN LƯỢN.....	42
BÀI 4:	ÁP DỤNG MẪU TÔ VÀ ĐƯỜNG VIỀN	43
1	SƠ LƯỢC VỀ MÔ HÌNH MÀU	43
2	CÁC PHƯƠNG PHÁP TÔ MÀU	45
3	TÔ MÀU NỀN.....	46
3.1	Tô màu đơn 	46
3.2	Trộn nhiều màu 	47
3.3	Tô màu theo kiểu có sẵn	48
3.4	Sử dụng Mesh Fill tool.....	48
4	TÔ MÀU VIỀN	49
BÀI 5:	TỔ CHỨC ĐỐI TƯỢNG VÀ ÁP DỤNG HIỆU ỨNG.....	51
1	CÁC PHƯƠNG PHÁP TẠO HIỆU ỨNG.	51
2	CÁC HIỆU ỨNG.....	51
2.1	Drop Shadow.....	51
2.2	Extrude	51
2.3	AddPerspective	52
2.4	Blend	52
2.5	Envelope.....	53
2.6	Distortion	54
2.7	Contour.....	54
2.8	Lens.....	55
2.9	Transparency.....	58
2.10	PowerClip.....	58
2.11	Lệnh Bevel	59
BÀI 6:	BITMAPS.....	61
1	LÀM VIỆC VỚI FILE ẢNH	61
1.1	Phân biệt ảnh Vector và ảnh Bitmap	61
1.2	Thêm ảnh vào vùng làm việc	62
1.3	Định dạng ảnh	62
2	XỬ LÝ ẢNH.....	62

2.1	Các phương pháp tách nền Bitmap.....	62
2.1.1	Sử dụng PowerClip.....	62
2.1.2	Bitmap Color Mask.....	63
2.1.3	Shape.....	63
2.2	Một số hiệu ứng xử lý ảnh.....	63
2.2.1	Lật ảnh.....	63
2.2.2	Chuyển hình trắng đen.....	64
2.2.3	Phương pháp chỉnh màu và ánh sáng.....	64
2.2.4	Chuyển ảnh bitmap sang ảnh vector.....	64
BÀI 7: KỸ THUẬT VẼ 3D.....		66
1	TẠO HIỆU ỨNG CHIỀU SÂU NHỜ PHỐI CẢNH.....	66
1.1	Hiệu ứng Extrude.....	66
1.2	Hiệu ứng đổ bóng.....	67
1.3	Hiệu ứng tô chuyển sắc.....	67
2	TẠO CHIỀU SÂU CHO ĐỐI TƯỢNG VECTOR.....	69
	Điểm hội tụ - Varnish point.....	69
3	VẼ PHỐI CẢNH.....	72
BÀI TẬP.....		76
1	Bài tập sử dụng các công cụ cơ bản.....	76
2	Bài tập sử dụng các công cụ Text.....	77
3	Bài tập sử dụng các công cụ Shape.....	78
4	Bài tập sử dụng các công cụ tạo hiệu ứng phối cảnhD 3D.....	81
5	Bài tập thiết kế sản phẩm.....	81
Tài liệu tham khảo.....		85

GIÁO TRÌNH MÔ ĐUN

Tên mô đun: ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG 1 (COREL DRAW)

Mã mô đun: MD17

VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT CỦA MÔ ĐUN

1. Vị trí:

- Mô đun được bố trí giảng dạy sau các môn chung và môn cơ sở nghề.

2. Tính chất:

- Mô đun đồ họa ứng dụng 1 là mô đun thuộc nhóm các mô đun chuyên môn nghề.

MỤC TIÊU MÔ ĐUN

1. Về kiến thức:

- Trình bày chức năng chính của chương trình Corel Draw
- Liệt kê các công cụ thường dùng trong chương trình Corel Draw
- Nêu được chức năng các công cụ trong chương trình Corel Draw.

2. Về kỹ năng:

- Sử dụng thành thạo các công cụ trong Corel Draw.
- Thiết kế mẫu chữ bằng chương trình Corel Draw
- Áp dụng mẫu tô và đường viền, sử dụng tài nguyên màu trong Corel Draw.
- Tổ chức đối tượng và áp dụng các hiệu ứng trong Corel Draw.
- Vẽ phối cảnh theo kỹ thuật 3D trong Corel Draw.

3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- Có khả năng tự nghiên cứu, tự học, tham khảo tài liệu liên quan đến môn học để vận dụng vào hoạt động học tập.
- Vận dụng được các kiến thức tự nghiên cứu, học tập và kiến thức, kỹ năng đã được học để hoàn thiện các kỹ năng liên quan đến môn học một cách khoa học, đúng quy định.

NỘI DUNG MÔ ĐUN

BÀI 1: LÀM QUEN VỚI MÔI TRƯỜNG LÀM VIỆC CỦA COREL DRAW

Mã bài: MĐ17_01

GIỚI THIỆU

Bài 1 sẽ hướng dẫn các bạn các thao tác cơ bản cách khởi động, tạo File và xuất File trong phần mềm Corel Draw. Cung cấp các thuật ngữ và khái niệm cơ bản trong Corel Draw.

MỤC TIÊU

- Trình bày được khái niệm cơ bản trong Corel Draw.
- Quản lý tập tin tài liệu trong Corel Draw.
- Rèn luyện tính chính xác, sáng tạo, linh hoạt.

NỘI DUNG CHÍNH

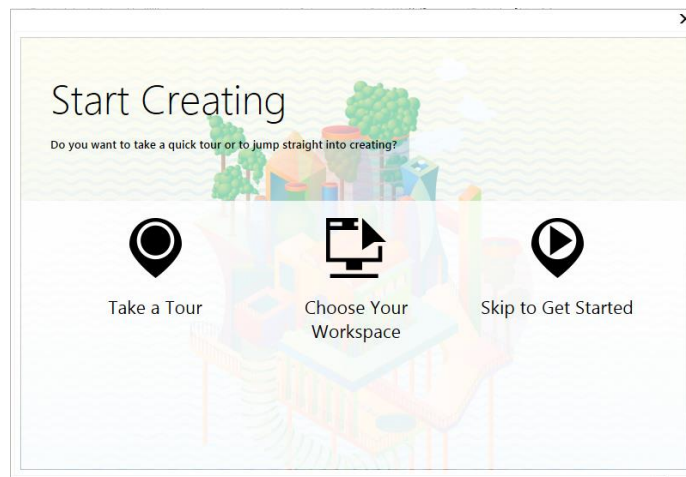
1 GIAO DIỆN COREL DRAW

Khởi động phần mềm Corel Draw với màn hình chào

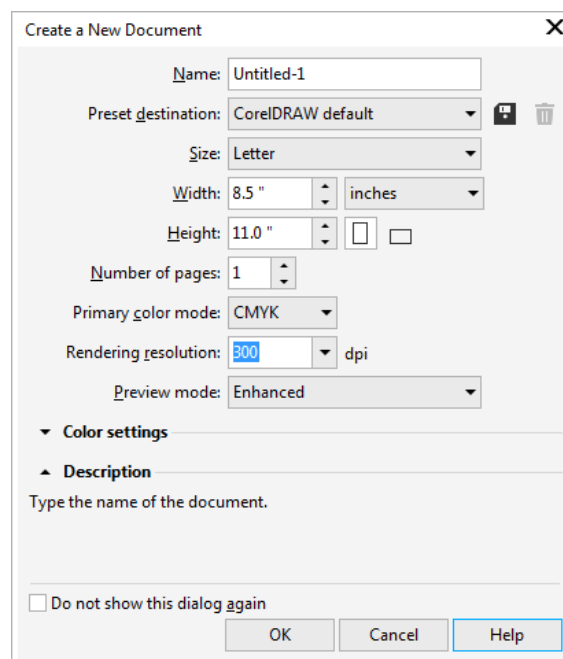


Chọn công việc

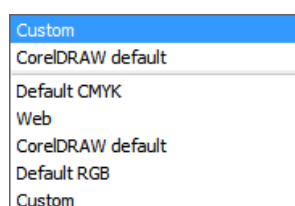
- Xem phần giới thiệu
- Chọn File làm việc sẵn có
- Bỏ qua bước giới thiệu



Định dạng cho trang làm việc mới



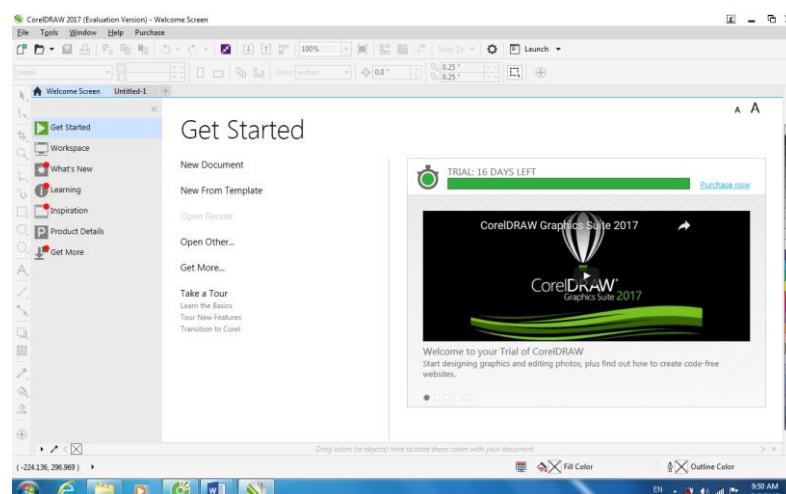
- Name: *tên tập tin* – bạn có thể đặt tên bất kỳ tùy thích, tuy nhiên tôi khuyên bạn nên tránh dùng dấu tiếng Việt ở các tên file.
- Preset destination: *Thiết lập có sẵn* – Nếu bạn chọn một trong những thiết lập có sẵn này, coreldraw sẽ tự động chọn các thông số theo từng thể loại xác định như *Default CMYK* thường dùng cho các bản vẽ thiết kế in ấn, *Web* dành cho các bản layout thiết kế web hay *Default RGB* thường dùng cho các bản vẽ banner, giao diện trình diễn trên màn hình ... Bạn có thể bỏ qua hoặc chọn *Custom* để thiết lập bản vẽ theo mục đích riêng của mình.



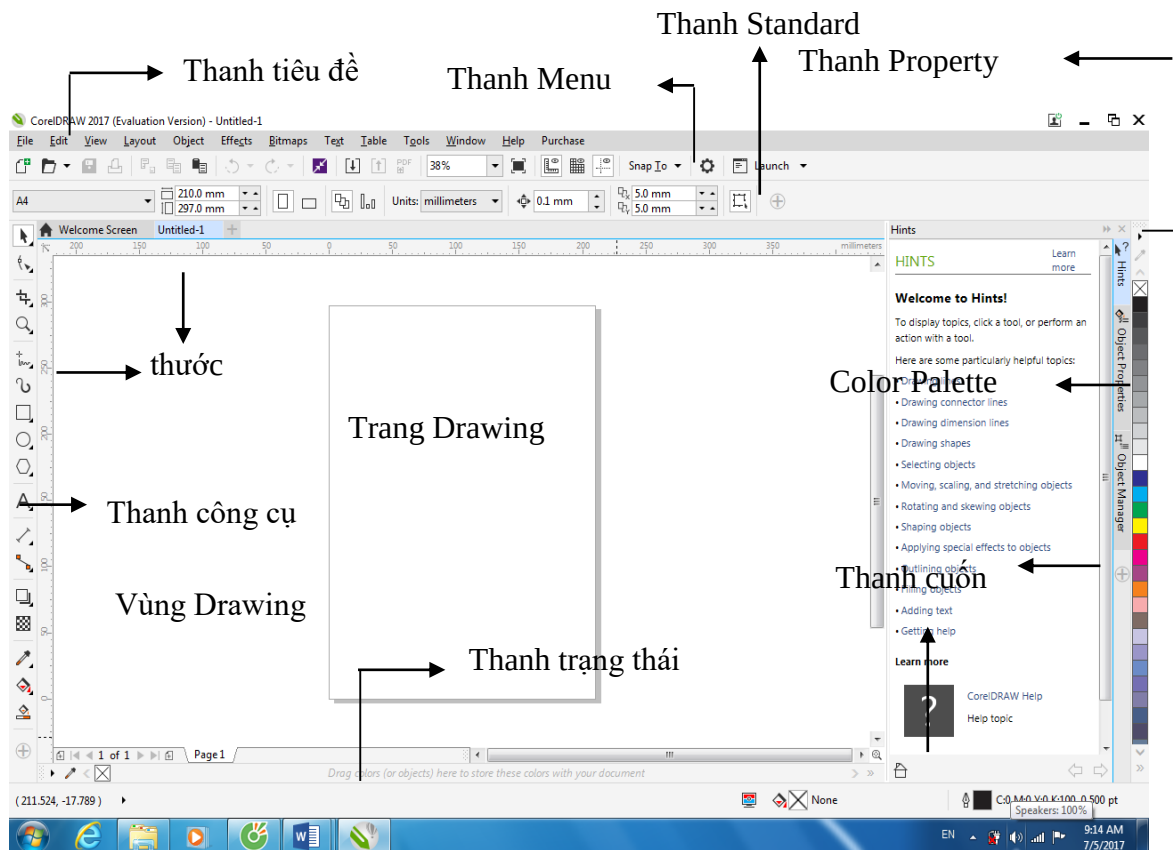
- Size: Bạn sẽ tìm thấy phần lớn kích thước các cỡ giấy thông dụng hoặc kích cỡ các banner cho web được định sẵn ở đây. Nếu không tìm thấy loại kích thước mình muốn, bạn có thể bỏ qua và tiến hành nhập kích thước ngang và đứng cho bản vẽ mình muốn.
- Width và height : chiều ngang và chiều đứng của bản vẽ, bạn cũng có thể trao đổi kích thước ngang và đứng lẫn nhau bằng icon  để đảo chiều bản vẽ.
- Number of page: Số trang bản vẽ, bạn có thể định số trang theo ý muốn ở đây, hoặc thêm, bớt sau trong lúc vẽ sau này bằng cách sử dụng thanh quản lý trang ở góc phải bên dưới bản vẽ như hình minh họa bên dưới.
- Primary Color: *Hệ màu chính* – Tùy theo tính chất công việc, bạn nên chọn hệ màu đúng cách.
- CMYK: Dùng cho các bản vẽ in ấn ...
- RGB: Dùng cho các bản vẽ web, banner web, giao diện màn hình,, một số máy in kỹ thuật số ..
- Rendering solution: *Độ phân giải* – Độ phân giải quyết định chất lượng bản vẽ khi in ra. Với các bản vẽ web, banner web, giao diện màn hình ... bạn chỉ cần chọn 72 dpi là đủ, đối với các bản vẽ để in ấn, độ phân giải tiêu chuẩn là 300 dpi, tuy nhiên còn tùy theo kích thước thật của bản vẽ
- Preview mode: *Chế độ xem* – bạn có thể để mặc định ở chế độ *enhance view* (*nâng cao*) để có hình ảnh mượt mà hoặc xem ở chế độ wireframe để kiểm tra các đường nét hoặc để giảm tải khi xem các bản vẽ lớn và phức tạp.

2 HỘP THOẠI WELCOME CỦA COREL DRAW

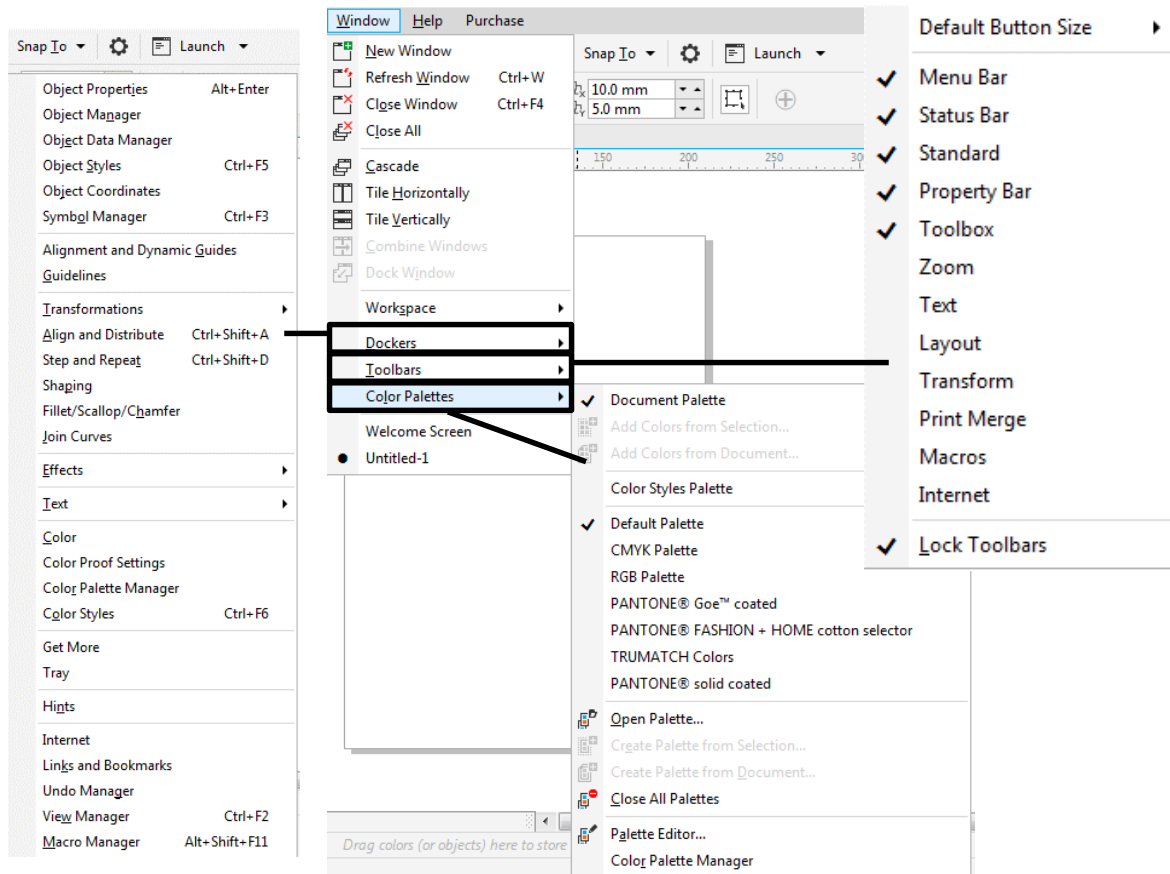
- Tại hộp thoại này bạn được giới thiệu về phiên bản của phần mềm, các đặt tính mới và điểm nổi trội trong phiên bản hiện hành. Các bài hướng dẫn cơ bản



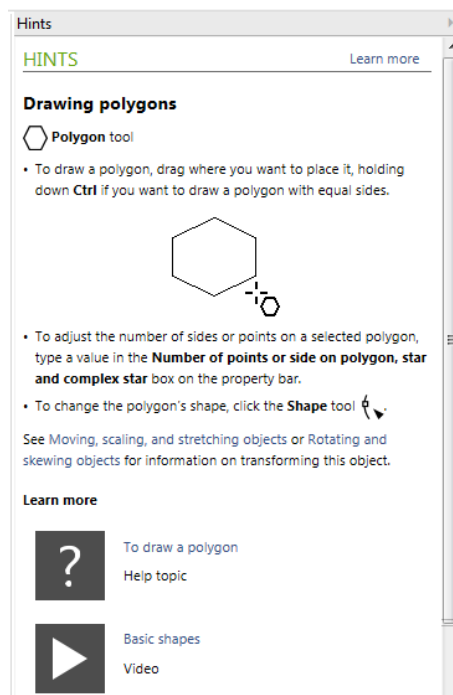
3 MÀN HÌNH GIAO DIỆN LÀM VIỆC



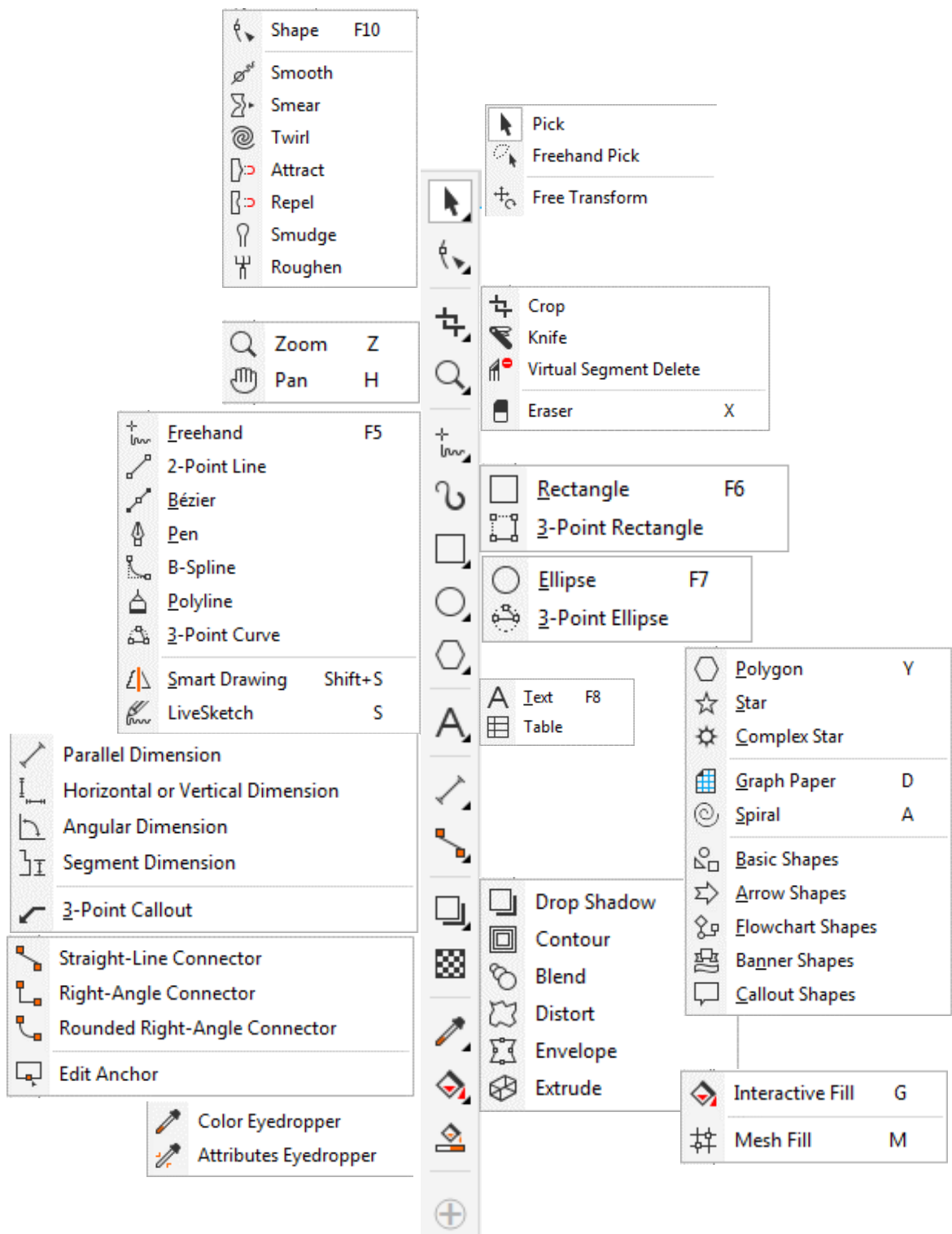
- Mở và đóng thanh công cụ:
 - + Menu /Window/ Toolbars/Click vào tên của thanh công cụ
 - + Menu /Window/Color Palettes/ Chọn kênh màu
 - + Menu /Window/ Dockers/ Chọn cửa sổ cần hiển thị



- Cửa sổ Hint sẽ cung cấp thông tin hướng dẫn về các công cụ mà bạn đang sử dụng



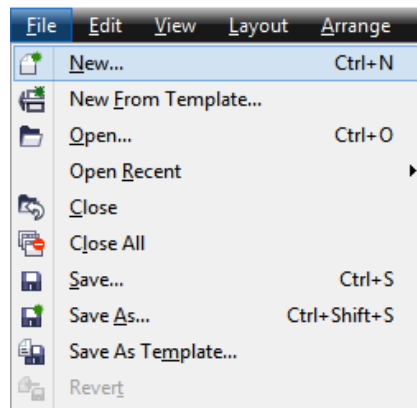
- Thanh công cụ



4 MỞ VÀ LƯU TẬP TIN

Mở tập tin có sẵn

- Trong hộp thoại Welcome bạn chọn lệnh Open
- Chọn menu File/ Open
- Chọn nút  trên thanh công cụ

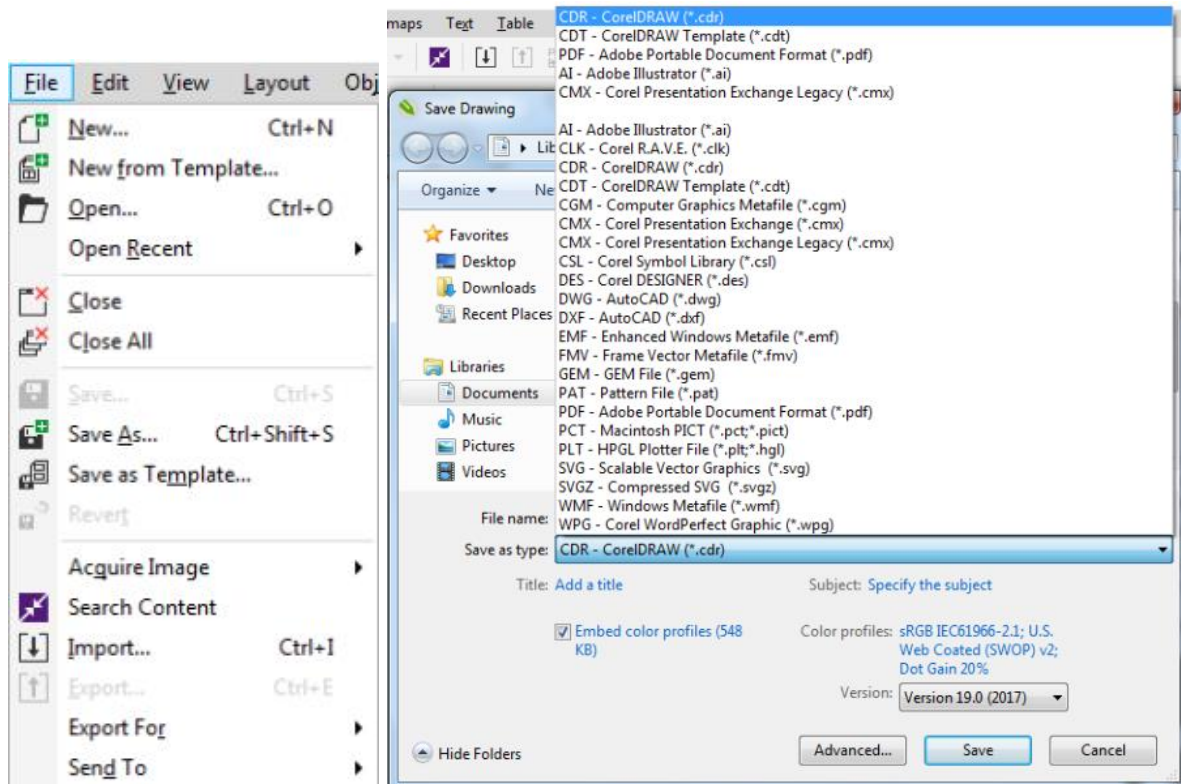


Lưu tập tin

- Vào menu File\ Save as
- Điền hoặc nhấp chọn lựa vào các ô:
 - + Save in: địa chỉ lưu tập tin
 - + File name: tên tập tin
 - + Files of type: phần mở rộng của tập tin (đuôi)
 - + Version: phiên bản (Corel 8.0, 9.0...)
 - + Selected only: chỉ lưu đối tượng đang được chọn

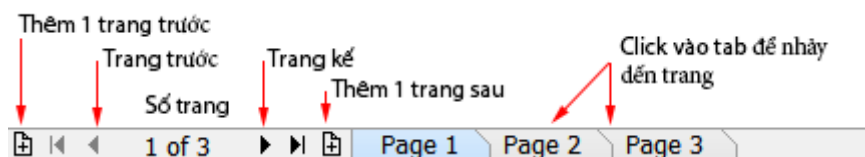
5 NHẬP VÀ XUẤT TẬP TIN

- Bạn có thể nhập các ảnh dạng Vector được thiết kế bằng phần mềm khác vào File của mình bằng cách chọn Menu File/ Import/ chọn File cần đưa vào
- Để xuất File ra dạng hình ảnh chọn File/ Save as/ Save type/ Chọn dạng File cần xuất.



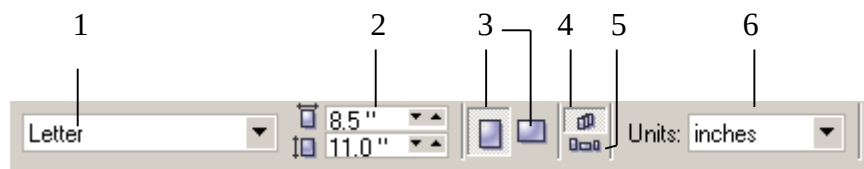
6 QUẢN LÝ TÀI LIỆU VÀ TRANG VẼ

6.1 Quản lý tài liệu, trang vẽ



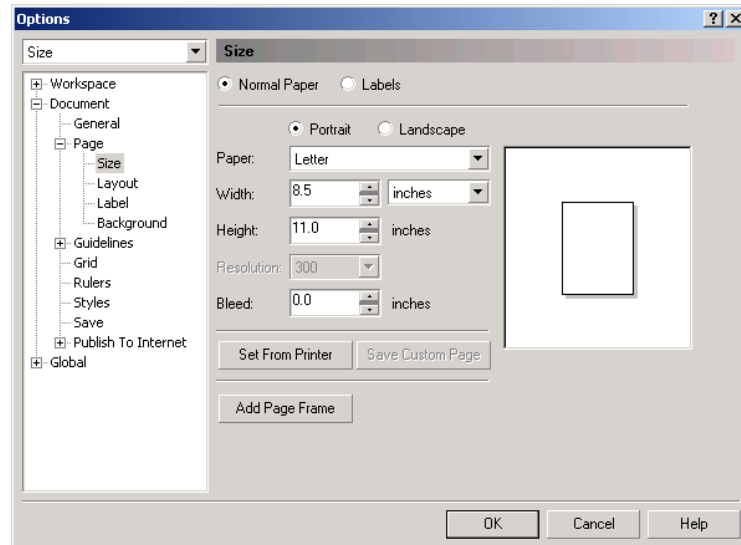
6.2 Định dạng trang vẽ

- Cách 1: chọn công cụ Pick tool, không chọn đối tượng nào, trên thanh Property bạn có:



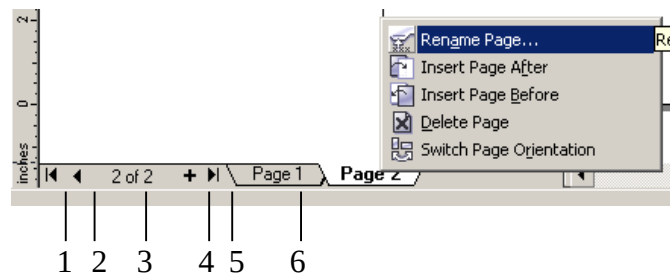
- + 1. Các kích cỡ giấy có sẵn
- + 2. Kích cỡ giấy chiều rộng và cao
- + 3. Trang giấy dọc \ ngang
- + 4. Thiết lập các trang giấy giống nhau trong cùng 1 file

- + 5. Thiết lập các trang giấy khác nhau trong cùng 1 file
- + 6. Đơn vị đo
- Cách 2: Vào menu *Layout\ Page setup*



- Vào các tùy chọn:
 - + **Normal paper:** soạn thảo thông thường
 - + **Label:** soạn thảo theo kiểu nhãn giấy
 - + **Portrait:** giấy để dọc
 - + **Landscape:** giấy để ngang
 - + **Paper:** kích cỡ giấy: letter, A4, A3.... Custom. Nếu chọn custom thì có thể thiết đặt khổ giấy tùy ý bằng cách thay đổi chiều rộng và chiều cao như sau:
 - + **Width:** chiều rộng
 - + **Height:** chiều cao
 - + **Inches:** đơn vị đo
- Tô màu nền cho trang thiết kế:
 - + Nhấp menu *Layout\ Page Background*
 - + **No back ground:** không có màu nền
 - + **Solid:** tô một màu
 - + **Bitmap:** tô nền trang thiết kế bằng hình ảnh

– Nhãn trang



- + 1. Về trang đầu tiên
 - + 2. Về trang trước
 - + 3. Trang hiện tại và tổng số trang
 - + 4. Thêm trang
 - + 5. Về trang cuối cùng
 - + 6. Nhãn trang
- Khi kích chuột phải vào nhãn trang hoặc nhấp vào menu Layout, bạn có một số chức năng như sau:
- + **Rename page:** đặt tên trang
 - + **Insert page after:** chèn thêm 1 trang vào sau trang hiện tại
 - + **Insert page before:** chèn thêm một trang vào trước trang hiện tại
 - + **Delete page:** Xóa trang
 - + **Switch page Orientation:** đổi hướng trang dọc / ngang

BÀI 2: LÀM VIỆC VỚI CÔNG CỤ THAO TÁC ĐỐI TƯỢNG

MD17_02

GIỚI THIỆU

Bài 2 hướng dẫn bạn sử dụng thanh công cụ với các công cụ tạo hình cơ bản và chỉnh sửa hình ảnh. Với công cụ hỗ trợ bạn sẽ làm việc dễ dàng và nhanh chóng tạo sản phẩm như mong muốn.

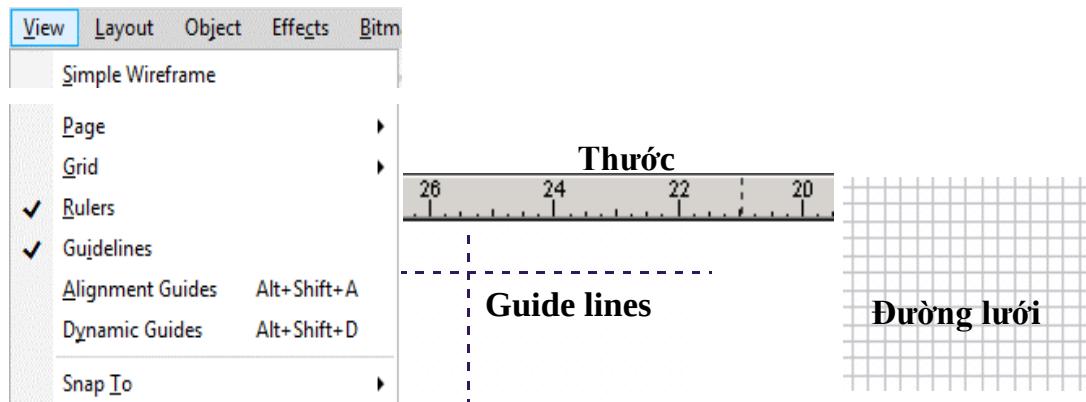
MỤC TIÊU

- Trình bày tên và nêu chức năng các thanh công cụ của Corel Draw.
- Sử dụng được các công cụ thông dụng trong Corel Draw.
- Sử dụng thước đo, đường giống, đường lưới.
- Thu phóng và quan sát trang tài liệu.
- Thao tác trên các đối tượng, tạo hình đối tượng.
- Rèn luyện tính chính xác, sáng tạo, linh hoạt.

NỘI DUNG CHÍNH

1 THƯỚC ĐO, LƯỚI ĐIỂM GRID

1.1 Thước đo, lưới



- **Ruler:** thanh thước, cho phép bạn xem và đo kích thước các đối tượng đang hiển thị trên màn hình làm việc.
- **Grid:** đường lưới: khi bạn nhấp chọn công cụ hỗ trợ này thì vùng làm việc sẽ được chia nhỏ bởi một hệ thống đường lưới, điều này giúp cho bạn có thể làm việc một cách chính xác hơn với các đối tượng.
- **Guidelines:** đường dẫn, nằm ở vị trí thanh thước, để có guidelines, bạn nhấp chuột và thanh thước rồi rê vào vùng làm việc. Để xóa, nhấp chọn và nhấn Delete.

Lưu ý:

Tất cả công cụ hỗ trợ này chỉ có tác dụng trên màn hình, chúng sẽ không hiển thị khi bạn in ấn.

1.2 Tạo chế độ bắt dính

- View\ Snap to Grid
- View\ Snap to Guidelines
- View\ Snap to Objects

Chế độ này cho phép các bạn đưa một đối tượng đến gần đường lưới, Guidelines hay một đối tượng nào đó thì đối tượng tự động bắt dính lấy, bạn sử dụng chế độ này khi cần tạo một vị trí chính xác để đặt đối tượng. Để huỷ bỏ các chế độ, vào lại đường dẫn cũ và huỷ bỏ tùy chọn.

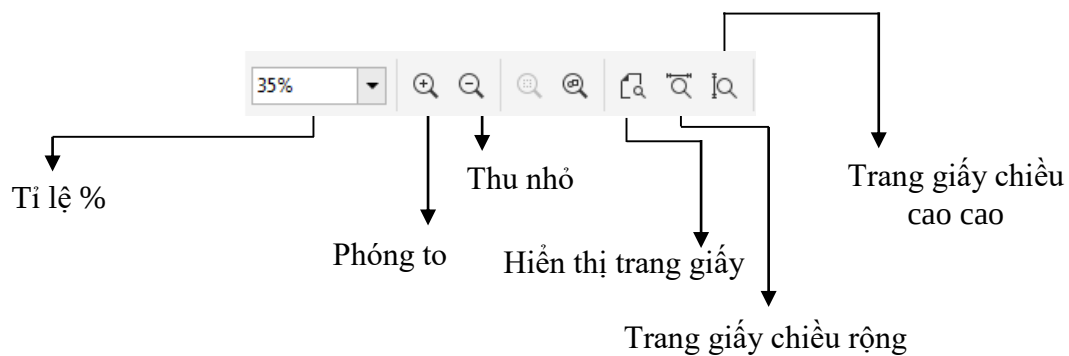
2 THU PHÓNG VÀ QUAN SÁT TÀI LIỆU

2.1 Các phím tắt trong công cụ Zoom

Phóng to	– Chọn công cụ Zoom/ Zoom out (+)  – rê một <i>marquer</i> để phóng to khu vực cần xem – Phím tắt: F2
Thu nhỏ	– Chọn công cụ Zoom (-)  – Nhấp vào khu vực cần thu nhỏ – Phím tắt: F3
Xem tất cả đối tượng trên màn hình	– Phím tắt F4
Xem đối tượng trên toàn bộ màn hình	– Phím tắt F9

Xem đối tượng đang được chọn	– Nhấp chọn đối tượng – Phím tắt Shift F2
Xem trang thiết kế	– Phím tắt Shift F4
Di chuyển màn hình:	– Chọn công cụ Hand Tool  – rê chuột trên màn hình theo các hướng để di chuyển – Phím tắt: H

2.2 Thanh Property của công cụ Zoom tool và Pan tool

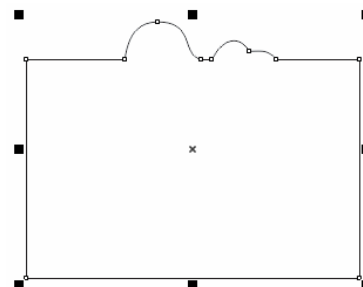
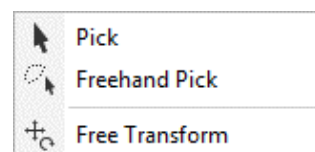


3 CÔNG CỤ CHỌN LỰA

3.1 Pick tool

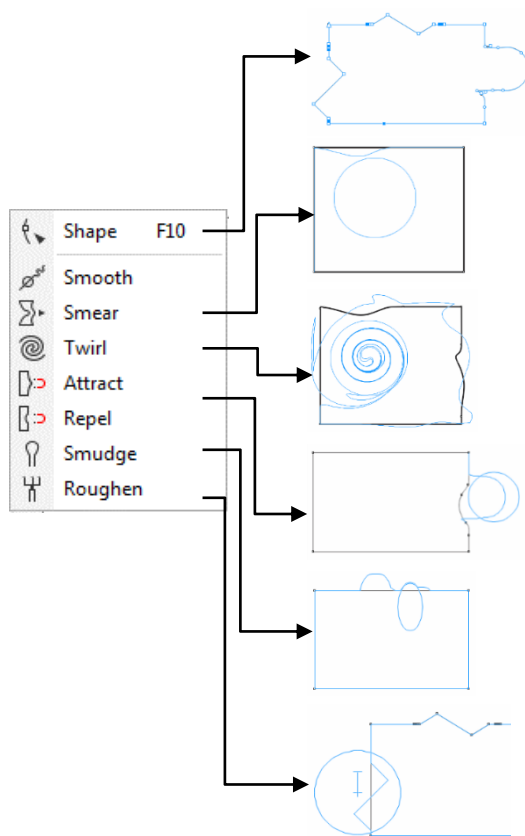
Công cụ dùng để chọn và thay đổi kích thước hình vẽ

Free Transform: chọn một điểm cố định, thay đổi kích thước các cạnh còn lại.

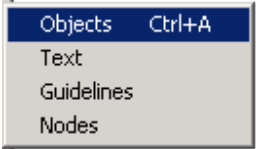
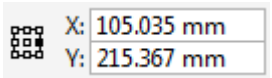


3.2 Shape tool

Công cụ dùng để chọn và chỉnh sửa các điểm trên đường cong

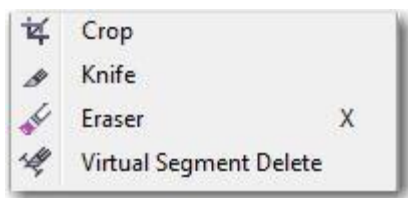


3.3 Menu Edit

Edit \ select all 	+ Objects: chọn đối tượng (Ctrl A) + Text: chọn đối tượng là chữ + Guidelines: đường định dạng + Nodes: nút
Di chuyển đối tượng	+ Chọn đối tượng + Dùng phím mũi tên để di chuyển  + Điền tọa độ cần di chuyển tới 

Xoá đối tượng	+ Nhấn phím Delete trên bàn phím + Nhấp phải chuột vào đối tượng, chọn Delete + Nhấp vào menu Edit \ delete + Ctrl + X
Dán đối tượng	+ Nhấp Edit/ Paste + Nhấp phải chuột, chọn Paste + Nhấp vào biểu tượng Paste  trên thanh công cụ chuẩn. + Ctrl + V
Copy đối tượng	+ Chọn đối tượng + Edit \ Copy + Edit \ Duplicate + Edit \ Clone + Vừa di chuyển đối tượng vừa nhấn phím Space + Chọn đối tượng bằng chuột trái, rê đối tượng đến vị trí mới, thả đối tượng bằng chuột phải, đối tượng mới sẽ xuất hiện ở vị trí đó.

4 Nhóm công cụ Crop:

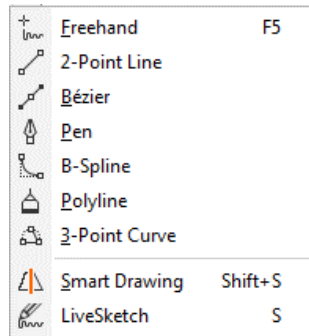


Dùng để cắt đối tượng.

Công cụ Crop: Chọn đối tượng, sau đó dùng công cụ Crop rê chuột làm thành vùng bao quanh, kết thúc vùng chọn, nhấp đúp chuột vào vùng chọn hoặc nhấn phím Enter để cắt (Nếu không chọn trước đối tượng, tất cả các đối tượng ngoài vùng bao của công cụ crop sẽ bị cắt bỏ).

5 CÔNG CỤ TẠO HÌNH CƠ BẢN.

5.1 Công cụ vẽ đường nét



5.1.1 Công cụ Freehand

Chức năng: Vẽ các nét tự do

Cách vẽ:

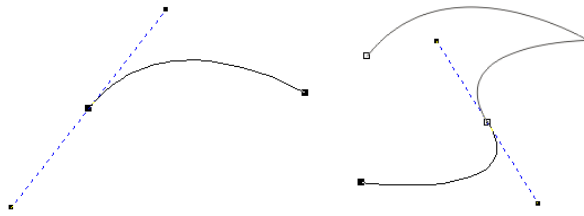
- Chọn công cụ *Freehand* trên hộp công cụ.
- + Vẽ đoạn thẳng: Nhấp vào một điểm nào đó trên trang *Drawing* để bắt đầu và nhấp vào một điểm khác để kết thúc.
- + Giữ phím *Ctrl* khi nhấp, bạn sẽ có các đường thẳng theo chiều ngang, chiều thẳng đứng hoặc đoạn thẳng có góc tạo với phương nằm ngang 15 độ, 30- 45- 60 độ...
- + Vẽ đường gấp khúc: Nhấp đôi tại điểm cuối của đoạn thẳng, bạn sẽ có một đoạn thẳng mới nối vào đoạn cũ. Nếu điểm nhấp cuối cùng trùng với một điểm khác (*chuột biến thành mũi tên đen chỉ xuống*), bạn sẽ có một đối tượng khép kín.
- + Vẽ đường cong: Rê công cụ

5.1.2 Công cụ Bezier

Chức năng: Vẽ các điểm có tiếp tuyến tạo độ cong cho nét vẽ

Cách vẽ:

- Chọn công cụ *Bezier*
- Click chuột tại điểm thứ 1, Rê chuột tới điểm thứ 2, click, giữ , kéo chuột, 2 tiếp tuyến của điểm thứ 2 sẽ xuất hiện, bạn có thể chỉnh độ cong của nét vẽ. Tiếp tục cho các điểm khác.

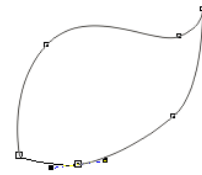


5.1.3 Công cụ Pen

Chức năng: vẽ đường nét

Cách vẽ:

- Chọn công cụ *Pen*
- Cách vẽ tương tự như công cụ Bezier nhưng khi di chuyển công cụ, có một đoạn nét kéo theo như công cụ Freehand tool
- Nhấp đôi để kết thúc

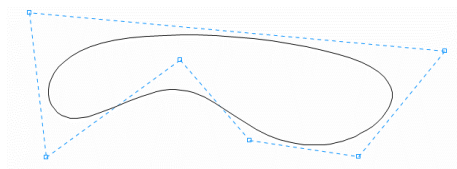


5.1.4 Công cụ B-Spline

Chức năng: vẽ đường cong

Cách vẽ:

- Chọn công cụ B-Spline
- Click chuột tại các đỉnh cong, máy sẽ tự tạo độ cong thích hợp giữa 2 điểm



5.1.5 Công cụ Polyline

Chức năng: vẽ đường nét

Cách vẽ:

- Chọn công cụ Polyline
- Cách vẽ tương tự như công cụ Bezier tool nhưng với một đoạn nét kéo theo khi di chuyển công cụ và phương pháp vẽ đường cong lại tương tự như Freehand tool

5.1.6 Công cụ 3 Point Curve

Chức năng:

Cách vẽ:

- Chọn công cụ 3 Point Curve
- Nhấp tại một điểm để bắt đầu, rê chuột đến địa điểm mới – thả chuột
- Tiếp tục kéo chuột, một cung tròn kéo theo, nhấp để kết thúc

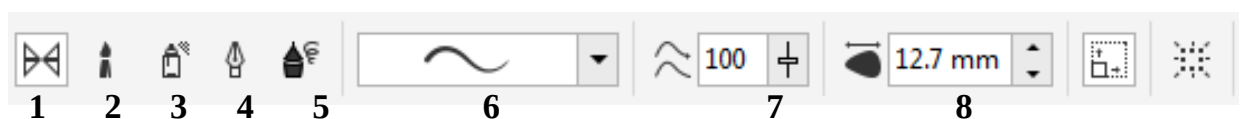


5.2 Công cụ Artistic Media

Chức năng: vẽ các mẫu có sẵn

Cách vẽ:

- Nhấp chọn công cụ Artistic Media Tool
- Chọn trên thanh Property các kiểu hình sau:
 - + **1. Preset:** giúp vẽ các kiểu đường cong bằng các loại hình nét cơ
 - + **2. Brush:** vẽ nét theo các loại hình đặc biệt như kiểu mũi tên..
 - + **3. Sprayer:** vẽ với các hình đặc biệt như cá vàng, lá cây, bong bóng, kẹo..
 - + **4. Calligraphic:** vẽ bằng đầu bút dẹt.
 - + **5. Pressure:** vẽ bằng đầu bút tròn
 - + **6. Các kiểu nét**
 - + **7. Độ mềm của nét**
 - + **8. Độ lớn của nét**



Preset

Brush

Sprayer

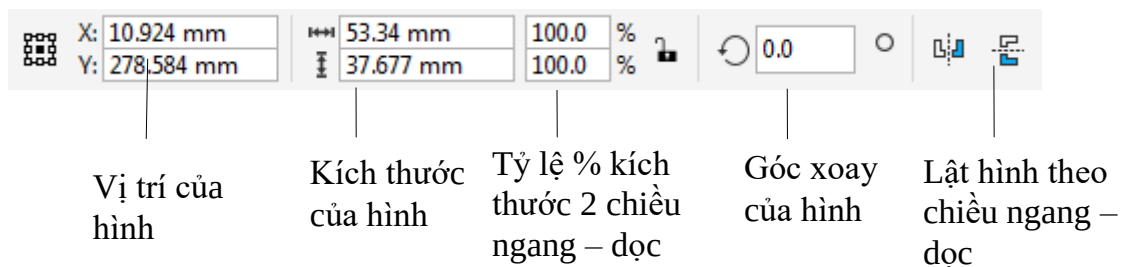
Calligraphic

Pressure

5.3 Công cụ rectangle tool

5.3.1 Vẽ hình chữ nhật/hình vuông

- Chức năng: Dùng để vẽ hình chữ nhật hoặc hình vuông
- Cách vẽ:
 - + Chọn công cụ Rectangle
 - + Click vào một điểm nào đó để bắt đầu trên trang Drawing và rê chuột theo đường chéo, thả chuột tại một điểm khác để kết thúc.
 - + Phím tắt: F6
 - + Giữa phím Ctrl + rê chuột: hình vuông
 - + Thuộc tính

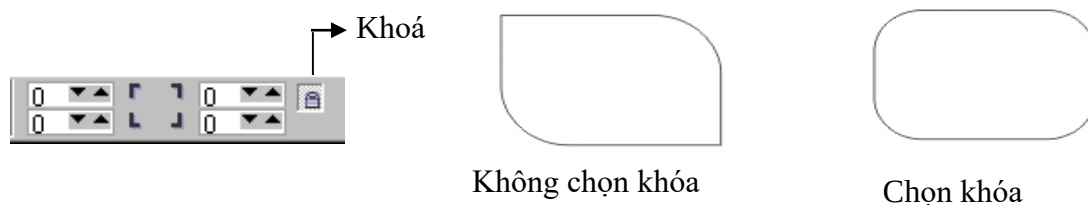


5.3.2 Vẽ hình bo góc

Chức năng: Dùng để vẽ hình chữ nhật hoặc hình vuông có góc bo tròn

Cách vẽ:

- Chọn công cụ Rectangle vẽ hình
- Rê con trỏ vào góc vuông của hình đã vẽ, con trỏ biến thành mũi tên đen có dấu cộng nhỏ. Kéo rê mũi tên, bạn sẽ tạo ra được góc tròn.
- Thay đổi các thông số ở biểu tượng góc vuông trên thanh *Property*. Khi thay đổi các thông số, nếu bạn nhấp chọn khóa , bạn sẽ thay đổi được 4 góc trong mỗi một lần, nếu không nhấp chọn khóa, bạn sẽ đổi được từng góc.



5.3.3 Công cụ 3 Point Rectangle

Chức năng: Dùng để vẽ hình chữ nhật hoặc hình vuông

Cách vẽ:

- Chọn công cụ 3 Point Rectangle
- Click chuột tại điểm thứ 1, giữ – rê chuột đến điểm thứ 2 tạo 1 cạnh của hình, thả chuột.
- Kéo chuột đến vị trí tiếp theo, một hình chữ nhật xuất hiện kéo theo khi chuột di chuyển
- Click chuột thêm một lần nữa để kết thúc

5.4 Công cụ ellipse tool

5.4.1 Vẽ hình ellipse

Chức năng: Vẽ hình Ellipse/ hình tròn

Cách vẽ:

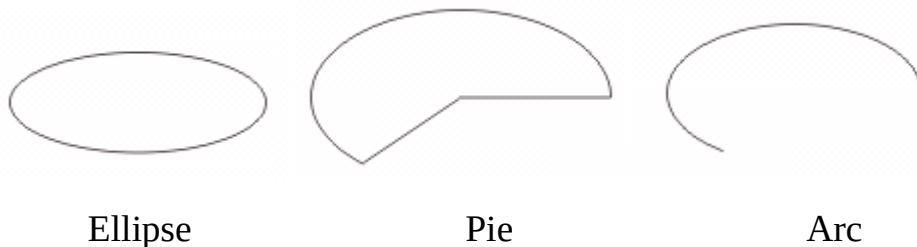
- Chọn công cụ *Ellipse* trên hộp công cụ.
- Nhấp vào một điểm để bắt đầu trên trang *Drawing* và rê chuột theo đường chéo, thả chuột tại một điểm khác để kết thúc.
- Phím tắt: F7
- Nhấn giữ phím Ctrl trong khi vẽ để được hình tròn

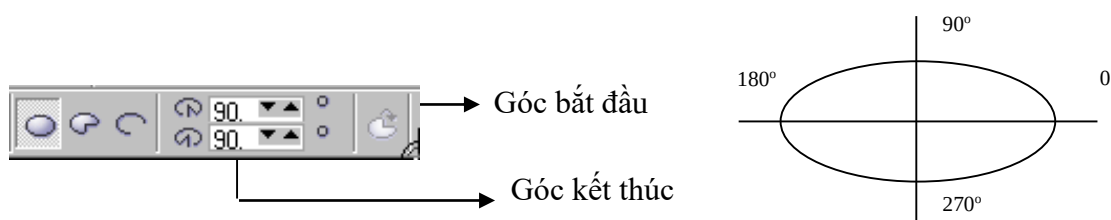
5.4.2 Vẽ hình rẽ quạt, cung tròn

Chức năng: Vẽ hình rẽ quạt, cung tròn

Cách vẽ:

- Vẽ một hình Ellipse như trên
- Nhấp vào một trong hai tùy chọn ở phía trên thanh Property
 - + **Pie**: vẽ hình rẽ quạt khép kín.
 - + **Arc**: để vẽ cung tròn.





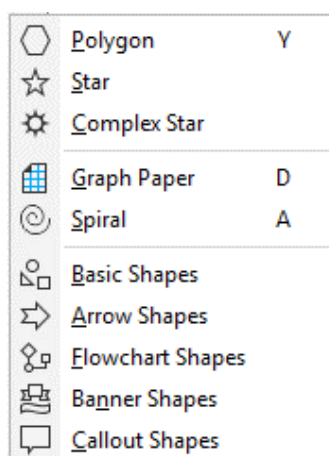
5.4.3 Công cụ 3 Point Ellipse

Chức năng: Vẽ hình Ellipse hoặc hình tròn

Cách vẽ:

- Chọn công cụ 3 Point Ellipse
- Click chuột tại điểm thứ 1, giữ – rê chuột đến điểm thứ 2 tạo đường kính của hình, thả chuột.
- Kéo chuột đến vị trí tiếp theo, một hình Ellipse xuất hiện kéo theo khi chuột di chuyển
- Click chuột thêm một lần nữa để kết thúc

5.5 Công cụ Polygon

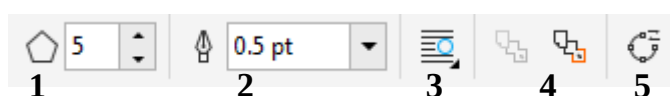


Chức năng: Vẽ hình theo mẫu có sẵn

Cách vẽ chung cho nhóm công cụ:

- Click chọn loại hình trong nhóm công cụ
- Click chuột – giữ – rê

5.5.1 Công cụ Polygon

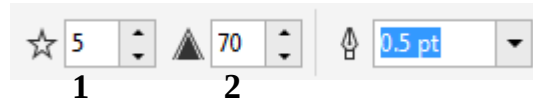


1. Số cạnh của hình đa giác
2. Độ dày nét vẽ

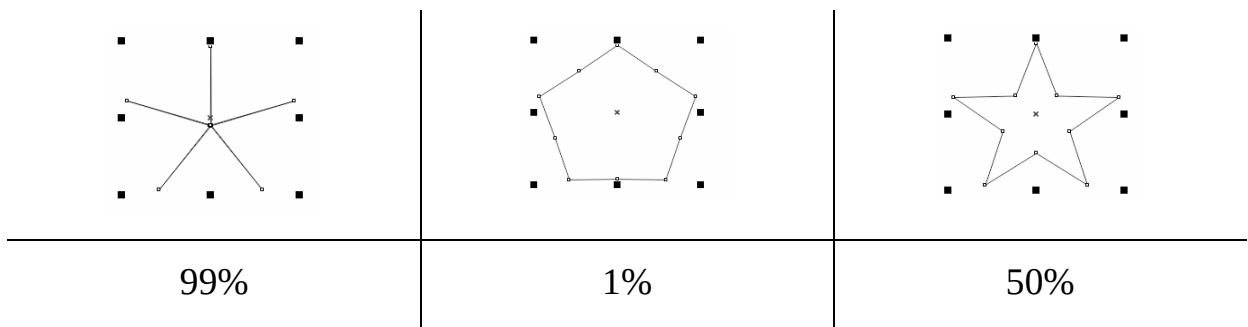
3. Vị trí của hình với đối tượng text
4. Chuyển vị trí của lớp chứa hình
5. Chuyển sang đường cong

Lưu ý: Nhấn giữ Ctrl + rê chuột vẽ đa giác đều

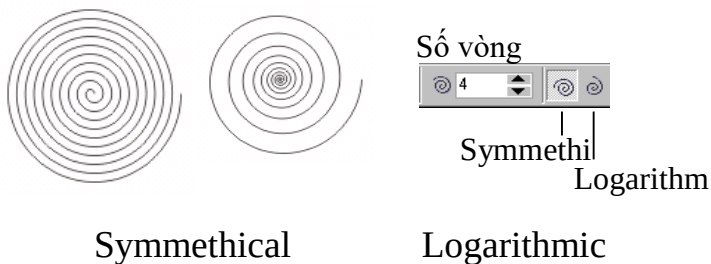
5.5.2 Vẽ hình đa giác, hình ngôi sao



1. Số cánh của ngôi sao
2. Tỷ lệ % độ sâu của cánh (1% - 99%)



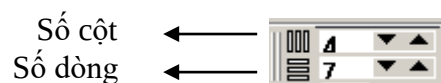
5.5.3 Công cụ Spiral Tool



- + **Symmetrical:** vẽ hình xoắn ốc với độ xoắn đều nhau.
- + **Logarithmic:** vẽ hình xoắn ốc với độ xoắn lớn dần đều tùy thuộc vào thông số của *Expansion*.

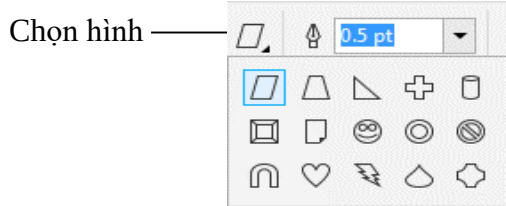
5.5.4 Công cụ Graph paper

- Điền số dòng và số cột của khung cần vẽ vào ô biểu tượng trên thanh Property



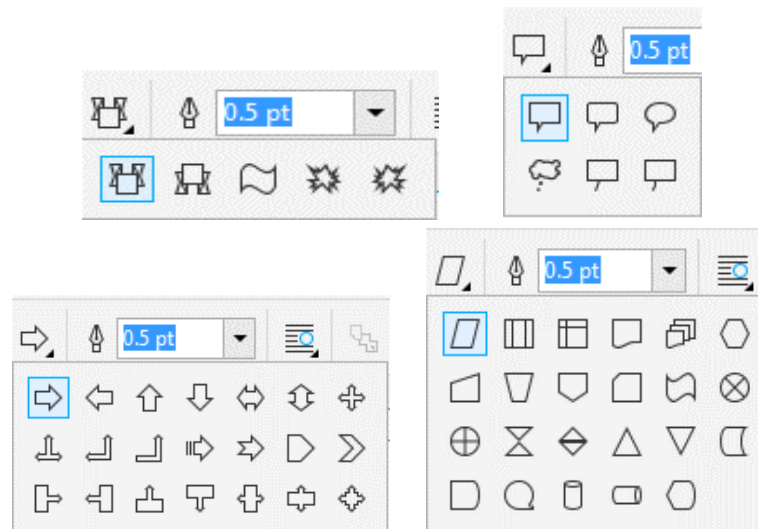
5.5.5 Công cụ Basic Shapes

- Dùng để vẽ các hình cơ bản (tam giác, chữ thập...)
- Trên thanh Property nhấp chọn mẫu hình và kiểu nét



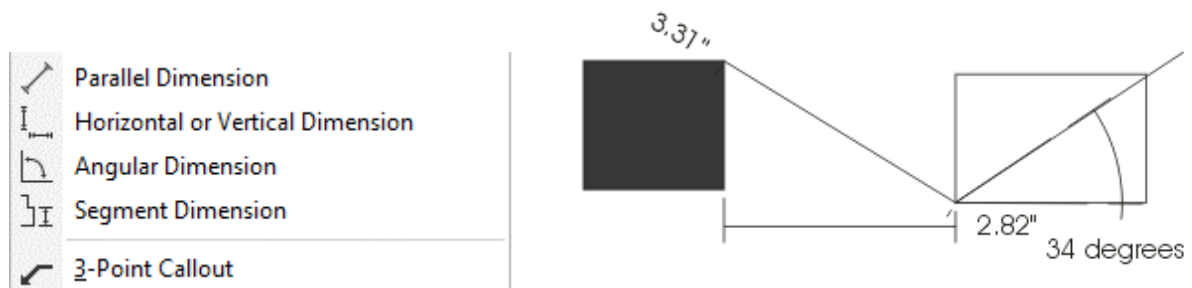
5.5.6 Công cụ Arrow Shapes / Flow Chart Shapes / Banner Shape/ Callout Shapes

- Chọn kiểu hình trong nhóm công cụ
- Click chuột - rê chéo để vẽ các hình
- Trên thanh Property nhấp chọn các hình, kiểu nét



6 CÔNG CỤ HỖ TRỢ

6.1 Parallet Dimension



- Chọn công cụ Dimension
- Trên thanh Property, nhấp chọn:
 - + Paralled Dimension: vẽ đường đo tự do
 - + Horizontal or Vertical Dimension: vẽ đường đo dọc / đo ngang

- + Segment Dimension: đo khoảng cách 2 đường đối diện nhau
- + Angular Dimension: vẽ đường đo góc
- + 3-Point Callout: tự điền thông số sau khi vẽ đường đo

6.2 Straight- LineConector

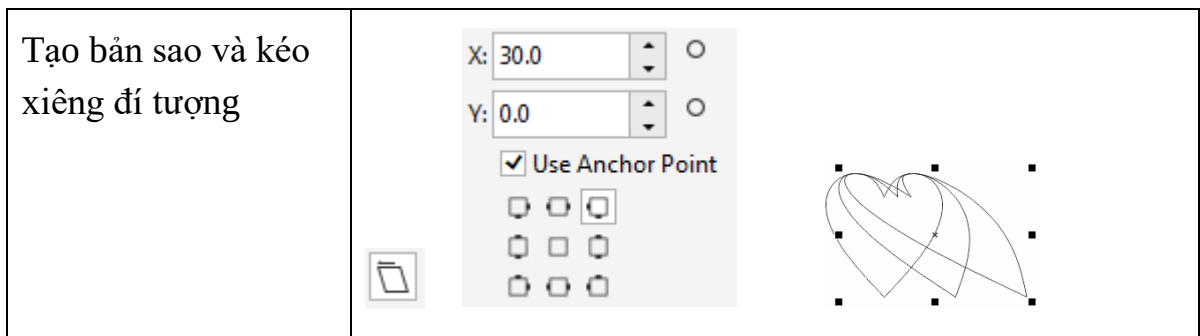


- Chọn công cụ Interactive Connector
- Nhấp vào điểm góc của một đối tượng
- rê và nhấp vào điểm góc của một đối tượng khác
- Một đoạn nối (Connector Line) sẽ nối 2 đối tượng với nhau
- Khi di chuyển một trong 2 đối tượng, đoạn nối cũng sẽ di chuyển theo

6.3 Lệnh Transformation

Thay đổi kích thước đối tượng	The image shows a rectangle with its four corners having small handles for resizing. Two arrows point from the text '% Chiều rộng' and '% Chiều cao' to the top and right handles respectively. A third arrow points from the text 'Khoá' to a lock icon in the top-right corner. Below this, another rectangle is shown with dimension lines and text: 'Chiều rộng' with '4.865"', and 'Chiều cao' with '3.5"'. Arrows point from the text to the corresponding dimension lines.
Lật hình	The image shows a sequence of three fish objects. The first is a yellow and orange fish. The second is a mirror image of the first, created by clicking a 'Flip' icon (two overlapping squares) and a vertical dashed line. The third is a 90-degree clockwise rotation of the first, created by clicking a 'Rotate' icon (a square with a curved arrow) and a horizontal dashed line.
Xoay hình	The image shows a rotation tool on the left with a circular arrow icon and a text box containing '0.0'. To the right is a fish object with eight small handles around its perimeter for rotating it.

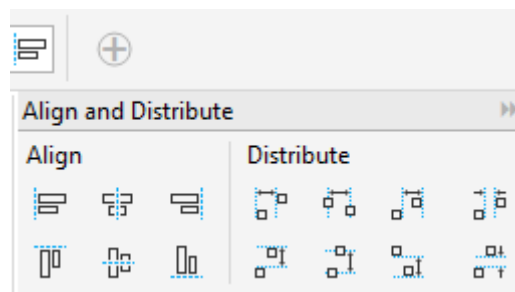
Tạo bản sao theo tọa độ ngang/ dọc	X: tọa độ theo chiều ngang Y: tọa độ theo chiều dọc Relative Position: hiển thị dữ liệu về kích thước / vị trí đối tượng gốc Xác định vị trí làm tâm để tính khoảng cách giữa các bản sao Copies: số bản sao Apply: thực hiện
Tạo bản sao và xoay bản sao một góc	
Tạo bản sao và tăng kích thước bản sao theo tỷ lệ % chiều ngang/ dọc	



6.4 Thao tác căn chỉnh vị trí các đối tượng

Để căn chỉnh các đối tượng, dùng công cụ Picktool bao chọn các đối tượng (Hoặc nhấp phím Shift lần lượt chọn các đối tượng).

Đối tượng chọn cuối cùng sẽ được dùng làm tiêu chuẩn để các đối tượng khác căn chỉnh theo.



Các phím sử dụng cho căn chỉnh:

L: Căn trái

R: Căn phải

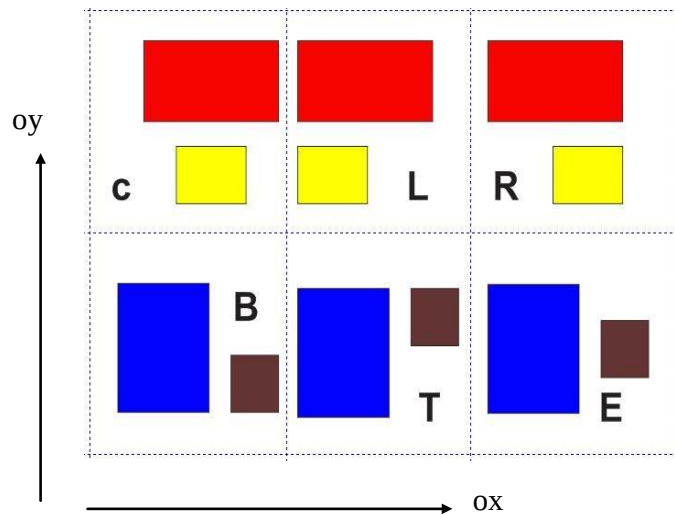
C: Căn giữa theo chiều thẳng đứng oy

B: căn bằng bên dưới đối tượng T: Căn bằng vị trí trên đối tượng

E: Căn giữa theo chiều ngang ox

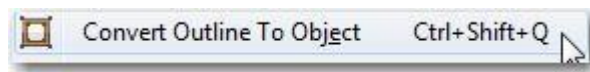
P: căn đồng tâm các đối tượng với nhau và với trang in

Lưu ý: Có thể kết hợp nhiều lệnh theo chiều ox và oy đồng thời



6.5 Lệnh Convert Outline to Object

Biến đổi đường viền ngoài của đối tượng thành 1 hình

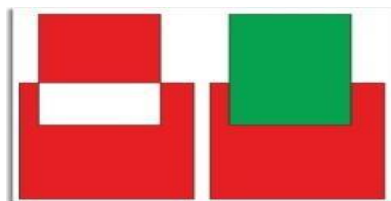


6.6 Lệnh Combine (Ctrl + L) Và lệnh Break apart (Ctrl + K)

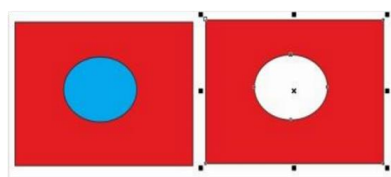
- **Lệnh Combine:** Sử dụng gộp nhiều đối tượng lại với nhau thành 1 đối tượng duy

nhất. Đối tượng mới nhận được khi nhấp lệnh Combine sẽ là:

- + Nếu 2 đối tượng không giao nhau: Đối tượng mới sẽ là gồm cả 2 đối tượng
- + Nếu 2 đối tượng có phần giao nhau: Đối tượng mới sẽ là phần 2 đối tượng trừ đi phần giao nhau.



- + Nếu đối tượng này chứa đối tượng kia: Đối tượng mới sẽ là phần còn lại không giao nhau của 2 đối tượng.



- **Lệnh *Break apart*** (Ctrl + K) : Ngược lại với lệnh Ctrl + L. Tách các đối tượng từ một nhóm đối tượng

6.7 Nhóm đối tượng

Sau khi tạo lập đối tượng, muốn gom lại thành nhóm để quản lý

- Dùng Pick tool đánh dấu các đối tượng cần gộp nhóm. Nhấp Ctrl + G (Hoặc nhấp chọn biểu tượng Group trên thanh công cụ):
- Trong trường hợp nếu các đối tượng chọn tất cả là Text thì bắt buộc phải nhấp Ctrl + G.
- Để rã cách đối tượng (Bỏ Group) Bạn nhấn tổ hợp phím Ctrl + U hoặc nút công cụ



1: Group.

2: Bỏ group theo nhóm.

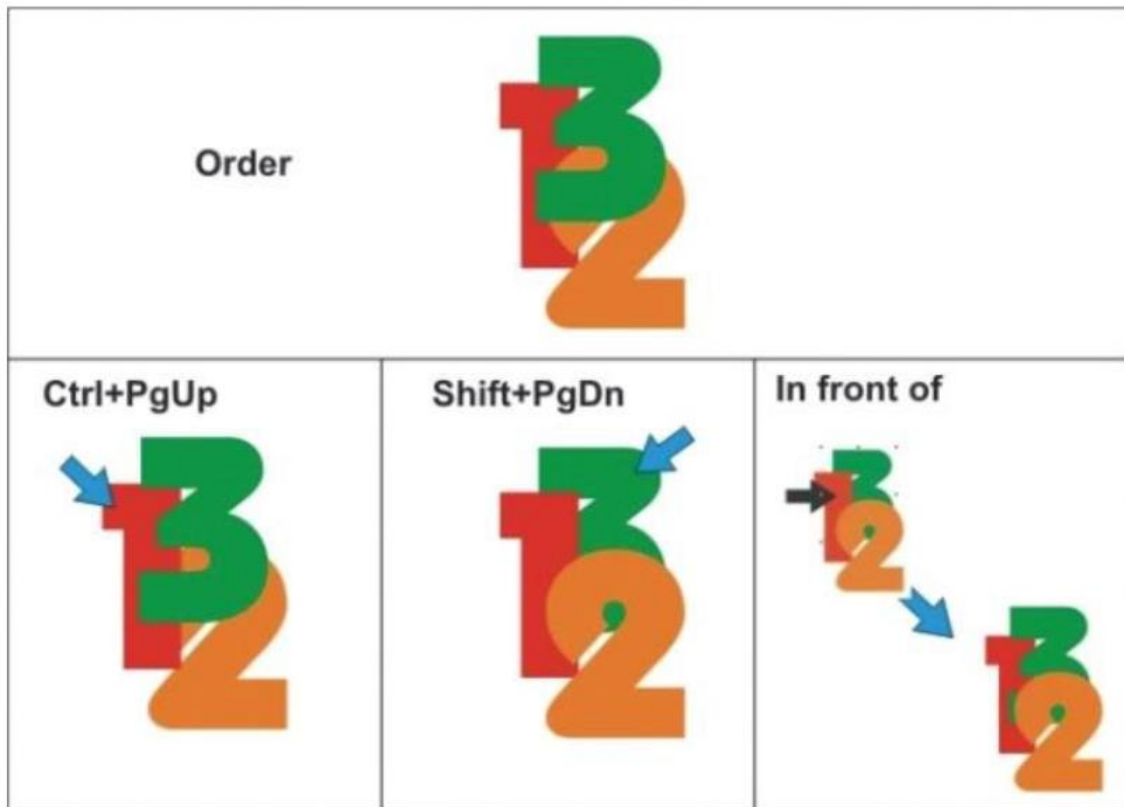
3: bỏ Group tất cả

6.8 Các lớp hiển thị

Mặc định trong Corel, đối tượng nào được tạo ra sau cùng sẽ nằm bên trên đối tượng được tạo ra trước đó.

Ví dụ như màu xanh nằm trên và che đi 1 phần màu đỏ. Để thay đổi các trật tự trên bạn dùng các tổ hợp phím:

- Ctrl |Shift+ PgUp: Đưa đối tượng lên trên||Trên cùng.
- Ctrl |Shift + PgDn: Đưa đối tượng xuống dưới||Dưới cùng.
- Hoặc nhấn phải vào đối tượng/ Order/ ...



6.9 Sử dụng Shaping và Len cho vẽ hình

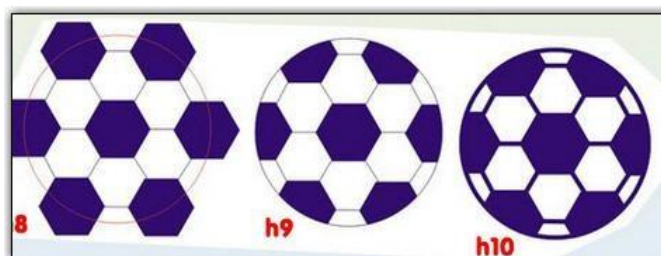
6.9.1 Len

- Là tập các hiệu ứng ánh sáng, màu sắc với đối tượng.
- Windows/Dockers/Lens (Alt + F3).

6.9.2 Hiệu ứng thấu kính

- Chọn Effect \ Lens
- Chọn đối tượng làm thấu kính đặt trên đối tượng ảnh được xem.
- Chọn một trong các hiệu ứng thấu kính trong menu xổ xuống.
- Nhấp Apply.

Ví dụ:



6.9.3 Shaping:

- Sử dụng để cắt các đối tượng theo vị trí tương đối với nhau

- Windows/Dockers/Shaping
- Các chức năng chính:



- 1: Gộp các hình được chọn thành 1, lấy đường bao ngoài cùng
- 2: Dùng hình này cắt hình kia (Cắt phần giao nhau)
- 3: Cắt phần không giao nhau (Ngược với Trim)

Lệnh Trim

Lệnh Trim cho phép chúng ta cắt xén phần thừa của đối tượng hay cắt đối tượng ra thành nhiều phần.

Chọn đối tượng làm công cụ Trim. Đối tượng này gọi là Source objects. nếu như có nhiều đối tượng cùng làm công cụ Trim chúng ta phải Combine lại.

Lệnh Weld

Lệnh Weld cho phép chúng ta hàn dính các đối tượng lại với nhau thành một đối tượng duy nhất. Hình dáng của đối tượng kết quả là hình bao của tất cả các đối tượng than gia hàn.

Lệnh Intersect

Lệnh Intersect cho phép chúng ta lấy phần giao giữa các đối tượng với nhau (Ngược lại với lệnh Trim).

BÀI 3: CÔNG CỤ XỬ LÝ CHỮ

MD17_03

GIỚI THIỆU

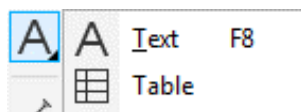
Bài 3 hướng dẫn bạn tạo văn bản trong môi trường Corel Draw. Bạn có thể tạo dòng văn bản hoặc đoạn văn bản tùy ý. Từ các Font chữ có sẵn bạn có thể chỉnh sửa để tạo ra các Font chữ riêng. Ngoài ra, việc kết hợp văn bản với hình vẽ cũng thường xuyên được dùng trong thiết kế Logo, Banner quảng cáo.

MỤC TIÊU

- Trình bày các thuộc tính của đối tượng chữ.
- Trình bày các thành phần trong nhóm công cụ xử lý văn bản, nêu chức năng
- Định dạng chữ và văn bản trong Corel Draw.
- Gõ được chữ tiếng Việt có dấu trên Corel Draw.
- Chỉnh sửa chữ với hình dạng và kích thước bất kỳ.

NỘI DUNG CHÍNH

1 GIỚI THIỆU VĂN BẢN TRONG COREL DRAW



Văn bản là một công cụ trong phần mềm Corel Draw, công cụ này cũng góp phần quan trọng trong công việc thiết kế các sản phẩm như Banner, Poster, bìa báo...

2 ĐỐI TƯỢNG DÒNG VĂN BẢN – ARTISTIC TEXT

2.1 Cách tạo dòng văn bản

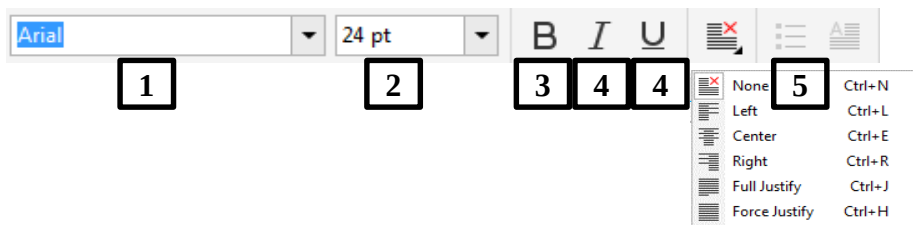
- Chọn nút lệnh trên thanh công cụ 
- Click chuột lên trang in
- Gõ văn bản

Ví dụ:



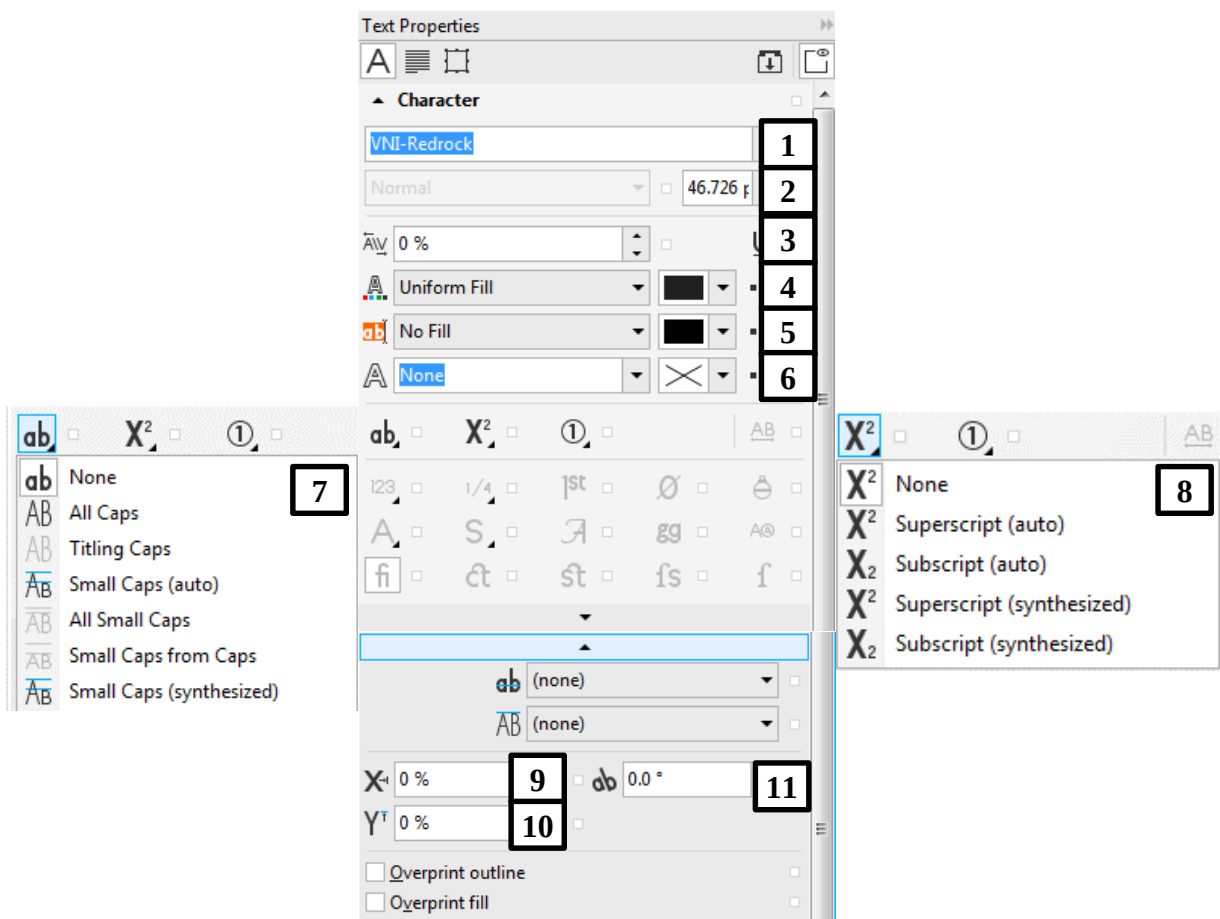
2.2 Hiệu chỉnh dòng văn bản

2.2.1 Thanh công cụ



- 1.Chọn kiểu chữ
- 2.Kích thước chữ
- 3.In đậm
- 4.In nghiêng
- 5.Gạch chân
- 6.Canh lề

2.2.2 Cửa sổ Properties



1. Chọn kiểu chữ
2. Kích thước chữ
3. Khoảng cách giữ các ký tự

4. Màu chữ
5. Màu nền chữ
6. Độ dày viền chữ
- 7.8. Hiệu ứng chữ
9. Di chuyển kí tự sang phải/ trái (Số dương là sang phải/ Số âm là sang trái)
10. Di chuyển kí tự lên trên/ xuống dưới (Số dương là lên trên / Số âm là xuống dưới)
11. Góc nghiêng của ký tự

Ví dụ:

Đồ họa ứng dụng I

2.3 Tách rời ký tự trong dòng văn bản

- Corel quản lý theo các đoạn văn bản hoặc textbox.
- + Để tách đoạn văn bản ra thành nhiều đoạn: Nhấp chọn đoạn văn bản và nhấp Ctrl + K. Nhấp liên tục đoạn chữ sẽ tách nhỏ ra thành các ký tự riêng biệt.
- + Để nối các đoạn văn bản: Nhấp Ctrl + L.

Ví dụ:

Dòng văn bản



Đoạn văn bản

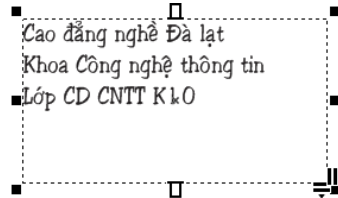


3 ĐỐI TƯỢNG ĐOẠN VĂN BẢN.

3.1 Tạo đoạn văn bản

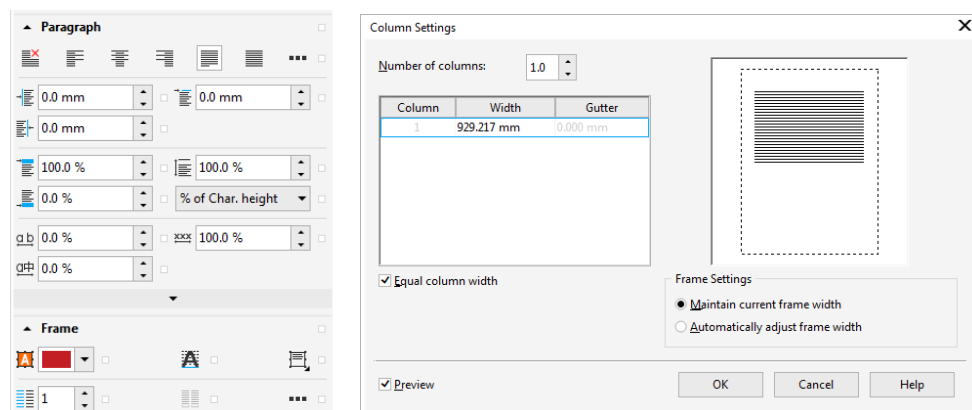
- Chọn nút lệnh trên thanh công cụ 
- Click chuột trái – giữ - rê vẽ một hình chữ nhật lên trang in
- Gõ văn bản

Ví dụ:

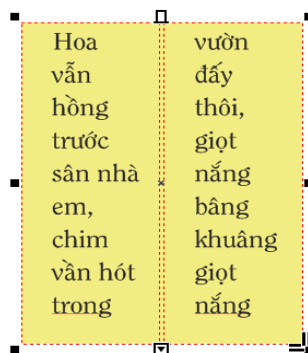


3.2 Soạn thảo đoạn văn bản

- Cân chỉnh lề đoạn
- Khoảng cách giữa các dòng
- Chia cột báo



Ví dụ:



4 VIẾT CHỮ UỐN LƯỢN

Có 2 cách viết:

- Cách 1:

- + Vẽ đường nét uốn lượn trước
- + Chọn công cụ text
- + Đưa con trỏ lại gần đường cong, khi con trỏ xuất hiện ký hiệu 
- + Gõ văn bản bình thường
- Cách 2:
 - + Tạo một dòng chữ và một hình
 - + Chọn văn bản và hình
 - + Vào Menu Text/ Fit text to path.

Ví dụ:

Trường Cao Đẳng Nghề Đà Lạt - Khoa Công Nghệ Thông Tin

BÀI 4: ÁP DỤNG MẪU TÔ VÀ ĐƯỜNG VIÊN

Mã bài: MĐ17_04

GIỚI THIỆU

Bài này cung cấp khái niệm về 2 hệ màu thường dùng trong thiết kế: RGB, CMYK. Hướng dẫn bạn cách tô màu cho đối tượng, một đối tượng trong phần mềm Corel Draw được chia làm hai phần: nền, viền.

MỤC TIÊU

- Liệt kê các thuộc tính của đường viền và nền.
- Sử dụng các loại mẫu tô có sẵn.
- Chọn màu, sử dụng khung xem màu.
- Làm việc với bảng màu cố định và tùy biến.
- Chỉnh và biến hình màu.
- Rèn luyện tính sáng tạo, thẩm mỹ.

NỘI DUNG CHÍNH

1 SƠ LƯỢC VỀ MÔ HÌNH MÀU

Trong Corel có 2 hệ màu chính thường xuyên được sử dụng là hệ màu RGB và màu CMYK.

- **Hệ màu RGB:** RGB là từ viết tắt của cơ chế hệ màu cộng, thường được sử dụng để hiển thị màu trên các màn hình TV, monitor máy tính và những thiết bị điện tử khác (chẳng hạn như camera kỹ thuật số). Nó bao gồm các màu sau :

R = Red (đỏ)

G = Green (xanh lá)

B = Blue (xanh dương)

Nguyên lý làm việc của hệ RGB là phát xạ ánh sáng, hay còn gọi là mô hình ánh sáng bổ sung (các màu được sinh ra từ 3 màu RGB sẽ sáng hơn các màu gốc)...

- **Hệ màu CMYK:** CMYK là từ viết tắt tiếng Anh của cơ chế hệ màu trừ, thường được sử dụng trong in ấn. Nó bao gồm các màu sau :

C = Cyan (xanh)

M = Magenta (hồng)

Y = Yellow (vàng)

K = Black (Đen)

(K có nghĩa là Key, ý chỉ là chủ yếu, là then chốt để chỉ màu đen, ngoài ra còn vì ký tự B đã được dùng để chỉ màu Blue nên không thể dùng B chỉ màu Black)

Nguyên lý làm việc của hệ CMYK là hấp thụ ánh sáng. Màu mà người ta nhìn thấy là từ phần của ánh sáng không bị hấp thụ, hay nói cách khác, chúng hoạt động trên cơ chế những vật không tự phát ra ánh sáng mà chỉ phản xạ ánh sáng từ các nguồn khác chiếu tới.

- Chuyển màu RGB sang CMYK

Cách 1: Nếu Bạn đã chọn màu RGB (Hoặc CMYK) rồi thì bạn cần vào Bitmap, convert to bitmap và sau đó chọn hệ màu CMYK (Hoặc RGB)

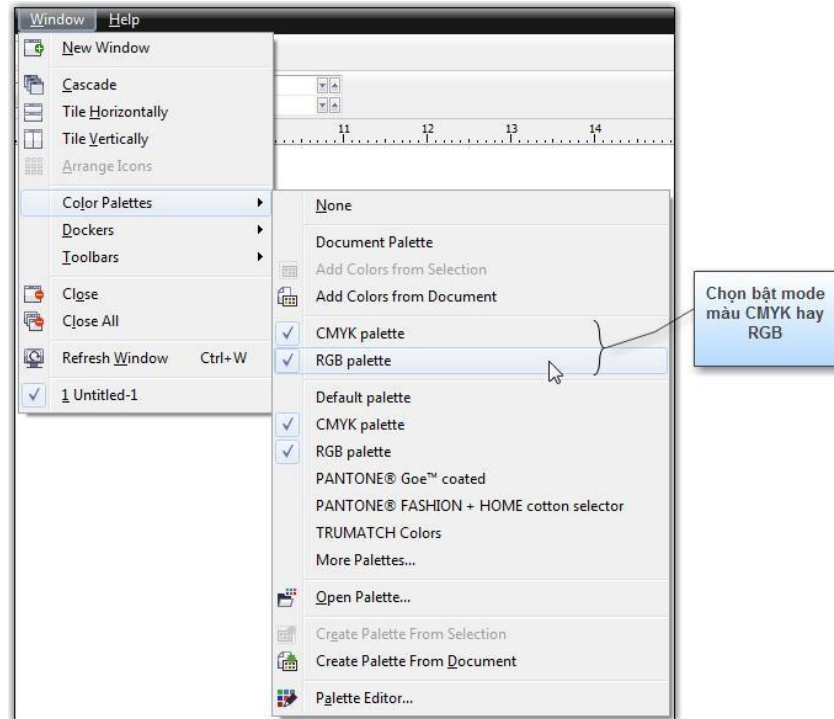
Cách 2: Chọn Export sang JPG, trong bộ lọc chọn mode màu là CMYK

Lưu ý:

Tuy nhiên, do CMYK là hệ màu trừ và RGB là hệ màu cộng nên khi chuyển đổi qua lại sẽ không tránh khỏi tình trạng bị lệch màu.

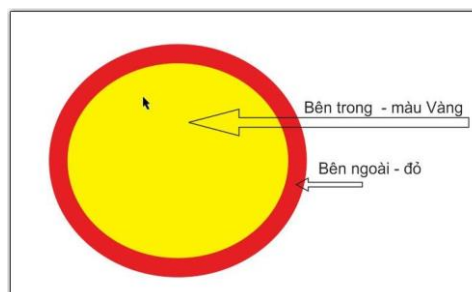
Sau khi chuyển đổi, các thông số của từng màu sẽ không phải số nguyên chẵn mà là các số thập phân lẻ, tùy theo mode màu mà kết quả các bạn nhận được sẽ sáng hơn hoặc tối hơn màu ban đầu. Chính vì thế chúng ta nên chọn hệ màu trước rồi thiết kế sẽ hiệu quả hơn việc chúng ta thiết kế rồi mới chuyển đổi.

– Cách chọn hệ màu trong CorelDRAW:



2 CÁC PHƯƠNG PHÁP TÔ MÀU

Một đối tượng CorelDRAW được chia làm 2 phần rõ ràng xét trên phương diện đường nét và màu sắc. Tất cả các ký hiệu  trong Corel đều chỉ về nét ngoài của đối tượng kể cả đường nét hay màu sắc. Ngược lại, biểu tượng  là chỉ về phần bên trong của đối tượng.



Cách tô màu

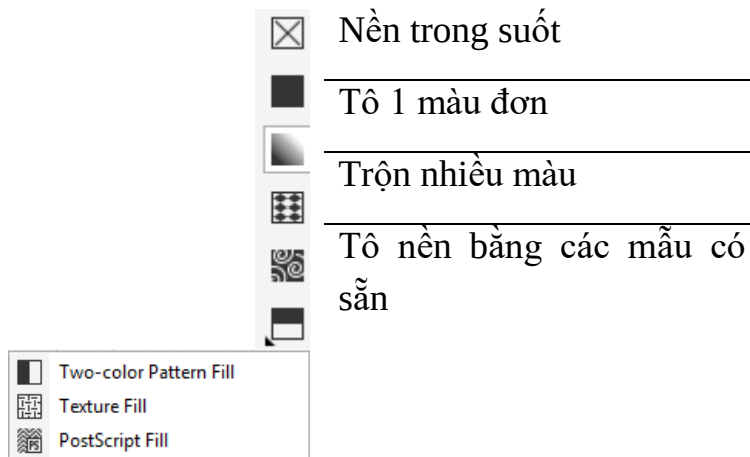
- Tô màu dùng công cụ
- Tô màu trực tiếp từ bảng màu bên tay phải vùng làm việc

- + Để tô màu viền (out line) Click chọn chuột phải lên bảng màu.
- + Để tô màu fill bên trong, click chuột trái lên bảng màu.

3 TÔ MÀU NỀN

Cách tô màu:

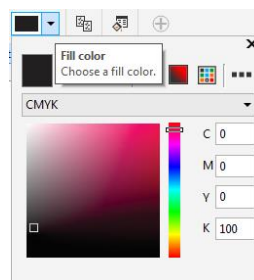
- Chọn đối tượng cần tô màu
- Chọn công cụ 
- Thanh công cụ hiển thị các kiểu tô nền như sau:



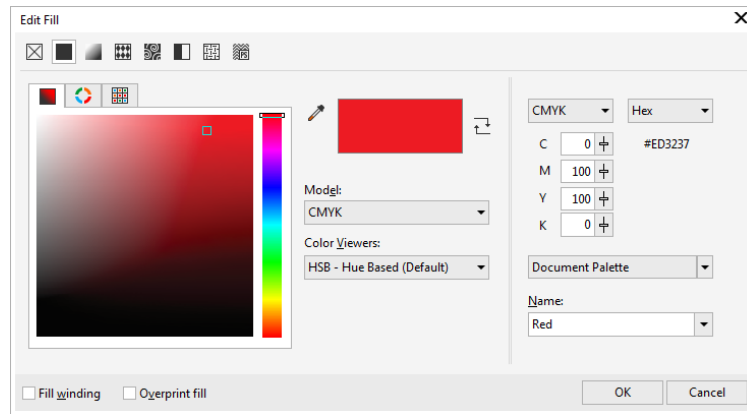
3.1 Tô màu đơn

Định dạng màu:

- Chọn màu từ thanh công cụ



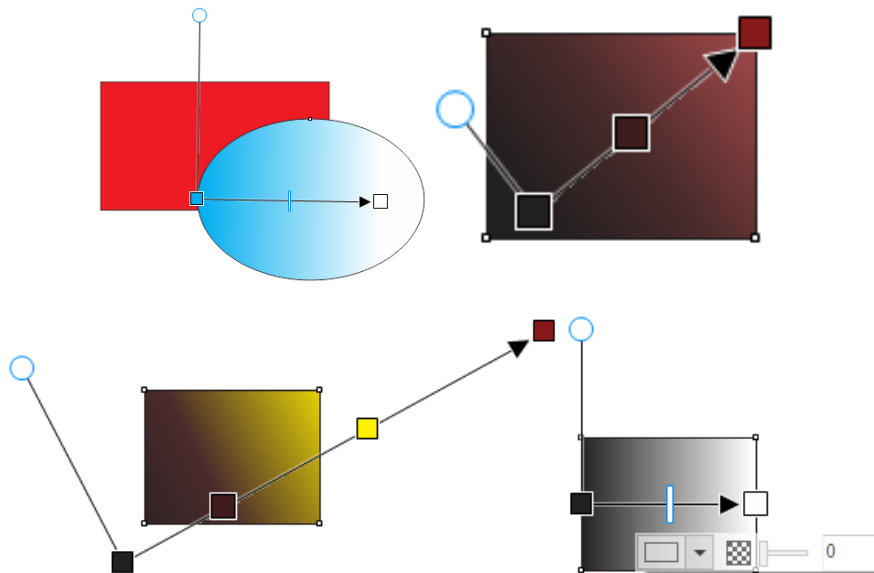
- Chọn màu từ cửa sổ màu 



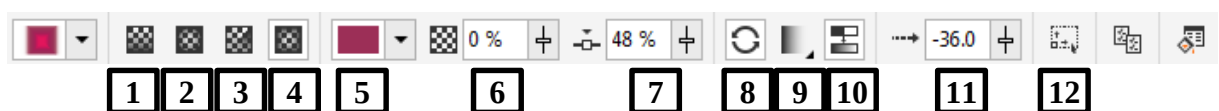
3.2 Trộn nhiều màu

Định dạng kiểu tô màu:

- Khi chọn tô màu dạng này bạn sẽ thấy trên hình xuất hiện đường định hướng
- Điểm tròn để xoay chiều phối màu
- Điểm vuông xác định màu phối
- Click chuột vào điểm vuông để thay đổi màu
- Để thêm màu phối bạn click chọn màu trên thanh màu bên trái, giữ và kéo thả vào đường định hướng.
- Bạn kéo đường định hướng để dải màu rộng ra, từ đó có thể chọn được đoạn màu ưng ý

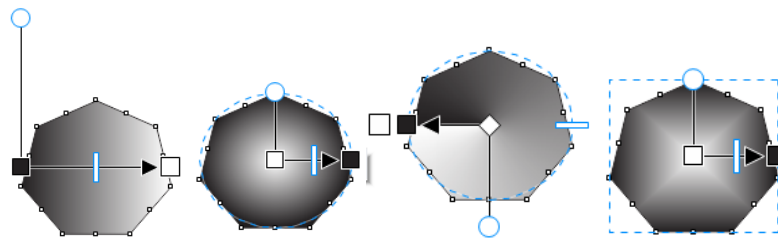


Thanh công cụ:



1.2.3.4: Các kiểu tô màu

5. Chọn màu phối
6. Độ đậm nhạt của màu
7. Vị trí của màu phối ở giữ 2 màu chính (tính theo % từ điểm ngay góc vuông đến điểm đầu của đường định hướng)
8. Đổi vị trí 2 màu trên đường định hướng
9. Lặp lại dải màu khi đường định hướng không bao phủ hết hình
- 10.11: Độ mịn khi chuyển sắc giữa các màu phối



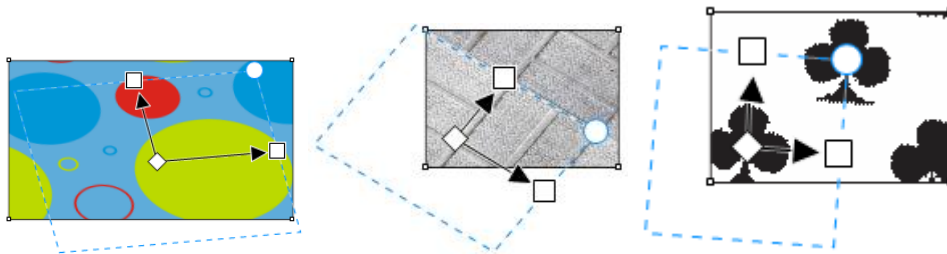
3.3 Tô màu theo kiểu có sẵn



: Các mẫu tô có sẵn và bạn chỉ cần chọn mẫu theo yêu cầu

Định dạng kiểu tô màu:

Việc định dạng mẫu tô cũng dùng đường định hướng như trên



3.4 Sử dụng Mesh Fill tool



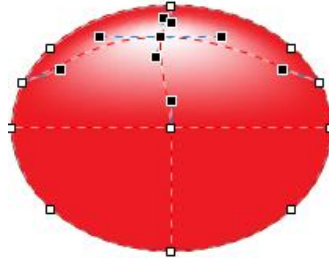
Định dạng kiểu tô màu:

- Khi tô theo dạng lưới hình của bạn được chia nhỏ bởi các đường lưới
- Mỗi ô sẽ là một vùng tô khác nhau
- Mỗi điểm cũng có thể tô màu khác nhau
- Chỉnh sửa các nút trên đường lưới bạn sử dụng công cụ Shape tool
- Trên thanh Property, chọn:



- + Curve smooth: tạo độ trơn cho rìa màu
- + Copy màu Mesh từ đối tượng khác
- + Xóa chế độ màu Mesh

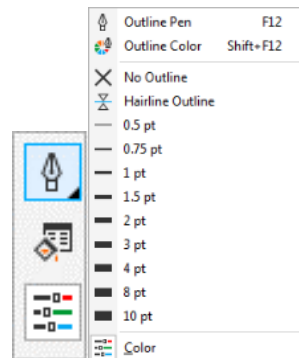
Khi đã chọn tô màu Mesh thì ta không thể chọn tô màu khác theo cách thông thường nữa, muốn tô phải xóa bỏ chế độ này đi.



4 TÔ MÀU VIỀN

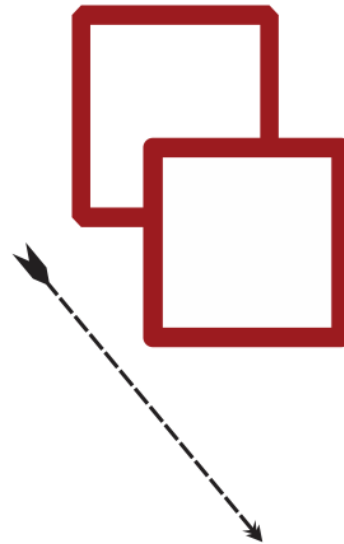
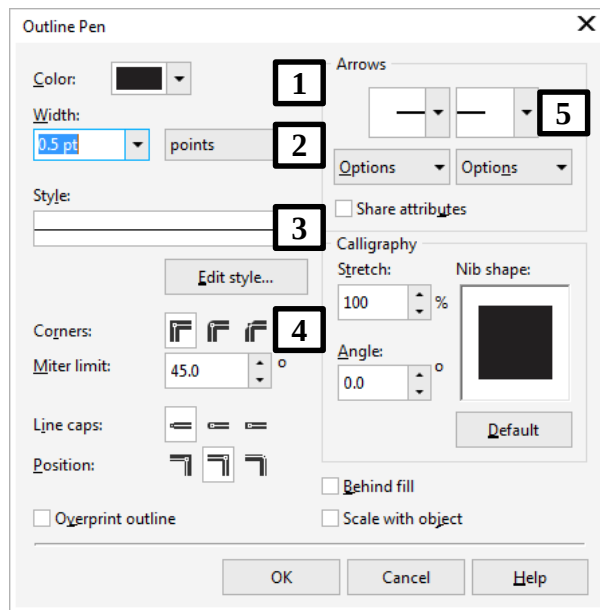
Định dạng viền

- Chọn đối tượng
- Chọn công cụ Outline
- Chọn độ dày đường viền
- Chọn kiểu đường viền – Outline pen
- Chọn màu đường viền – Outline color



Cửa sổ Outline pen

1. Màu đường viền
2. Độ dày viền
3. Kiểu đường viền
4. Kiểu mũi tên điểm đầu và điểm cuối (Dành cho đường không khép kín)



BÀI 5: TỔ CHỨC ĐỐI TƯỢNG VÀ ÁP DỤNG HIỆU ỨNG

Mã bài: MD17_05

GIỚI THIỆU

Bài 5 sẽ tập hợp các công cụ để xây dựng các hiệu ứng hình ảnh cho đối tượng. Gồm có thanh công cụ Effects và menu Effects. Đây là chức năng rất quan trọng của CorelDRAW để thiết kế nên các sản phẩm có chất lượng cao.

MỤC TIÊU

- Trình bày chức năng của các hiệu ứng
- Sử dụng các hiệu ứng trong môi trường Corel Draw để xử lý ảnh.
- Chọn đúng hiệu ứng và áp dụng hiệu ứng cho từng bài tập
- Điều chỉnh phối cảnh cho từng hiệu ứng
- Rèn luyện tính sáng tạo, thẩm mỹ, cách tổ chức khoa học

NỘI DUNG CHÍNH

1 CÁC PHƯƠNG PHÁP TẠO HIỆU ỨNG.

2 CÁC HIỆU ỨNG.

2.1 Drop Shadow

Hiệu ứng bóng đổ cho đối tượng.



- Chọn đối tượng.
- Chọn công cụ Interactive Drop Shadow Tool
- Nhấp chuột vào đối tượng và rê theo hướng muốn tạo bóng đổ.
- Có thể kết hợp với thanh menu để điều chỉnh bóng.

2.2 Extrude

Hiệu ứng tạo khối theo kiểu 3D

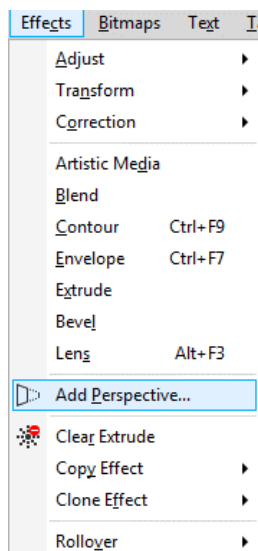


- Thiết lập độ nổi khối
- Depth: độ sâu của khối
- H: chiều ngang

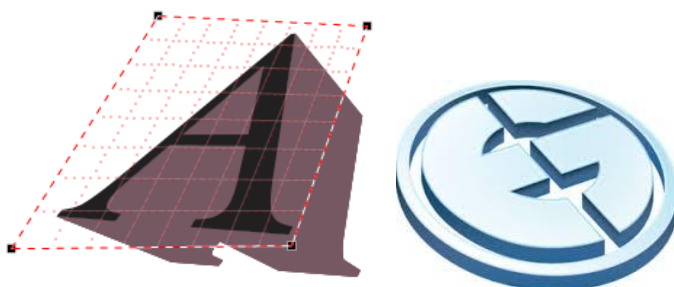
- V: chiều dọc
- Page origin: từ gốc đối tượng trong trang giấy
- Object center: từ tâm đối tượng
- Edit: biên tập
- Apply: áp dụng cho đối tượng
- Thiết lập góc nhìn xoay 
- Thiết lập góc nhìn theo hình 
- Thiết lập góc nhìn theo thông số 
- Thiết lập ánh sáng 
- Thiết lập màu 

2.3 AddPerspective

Hiệu ứng phối cảnh 3D



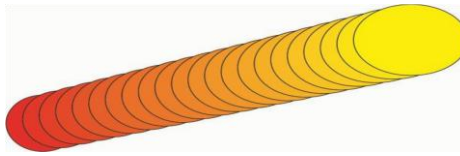
- Hiệu ứng tạo một lớp lưới phủ lên hình
- Bạn chọn 4 điểm đen ở góc để chỉnh



2.4 Blend

Sử dụng để tạo ra các một dãy hình liên tiếp từ hình này tới hình khác.

- Cách sử dụng hiệu ứng
 - + Yêu cầu phải có 2 hình cho trước.
 - + Sử dụng công cụ Blend, nhấp chuột trái kéo từ hình này tới hình kia.



- Thanh công cụ Blend



- Đưa đối tượng Blend vào đối tượng khác (đường cong...)
- + Chọn các đối tượng đã Blend
- + Nhấp vào biểu tượng
- + Chọn new Path
- + Nhấp vào đối tượng muốn đổ vào - Chọn:
- + Blend along full Path: đổ đầy đối tượng
- + Rotate all Objects: xoay tất cả đối tượng
- + Nhấp Apply

2.5 Envelope

Biến đổi hình dạng của đối tượng nhưng không làm mất đi thuộc tính ban đầu của đối tượng.

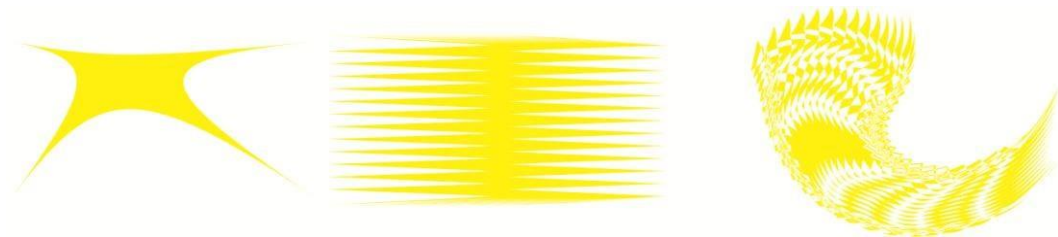
Envelope

- Chọn đối tượng
- Click Effect \ Envelope
- Chọn Add Preset
- Chọn các kiểu *Envelope* và rê các nút và các điểm điều khiển để làm biến dạng đối tượng.
- Nếu chọn *Add new*, một hình chữ nhật đứt nét với các nút xuất hiện.
- Dùng shape tool rê các nút để tạo hình *Extrude* mới và làm biến dạng đối tượng.
- Thay đổi các tùy chọn trong ô để có sự thay đổi:
 - + Horizontal: theo chiều ngang

- + Vertical: theo chiều dọc
- + Original: theo hướng nguyên thủy *Bạn có thể dùng công cụ Interactive Envelope trên thanh công cụ để thay đổi đối tượng theo hiệu ứng Envelope.*

2.6 Distortion

Hiệu ứng làm cho hình ảnh bị biến dạng theo các hướng cho sẵn



Cách tạo hiệu ứng

- Chọn công cụ *Distort* từ thanh công cụ
- Nhấp vào đối tượng.
- rê sang *trái* để có biến dạng lồi.
- rê sang *phải* để có biến dạng lõm.
- Hoặc chọn các kiểu biến dạng *Zipper/ Twister* để có các kiểu biến dạng răng cưa/vặn xoắn.

Thanh công cụ



2.7 Contour

Sử dụng để tạo ra các hình đồng dạng, đồng tâm với nhau

Contour

Cách tạo hiệu ứng

- Chọn đối tượng.
- Nhấp Effect \ Contour
- Vào *Contour step* để tạo đường viền.

Thanh công cụ



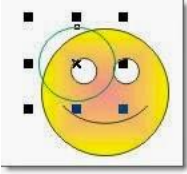
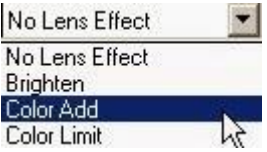
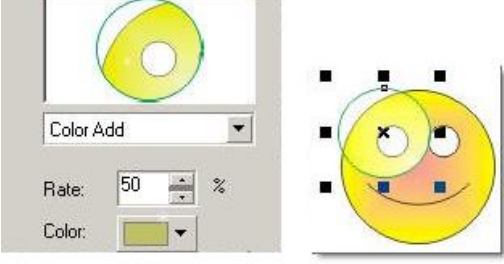
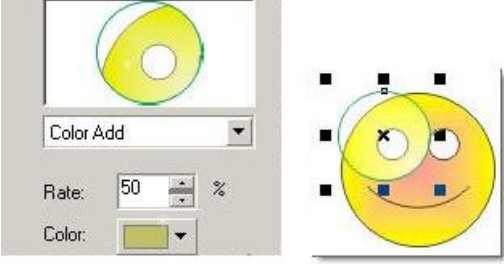
- To center: trung tâm

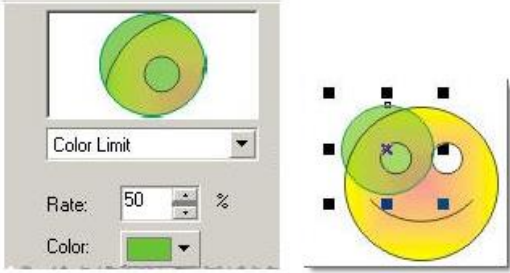
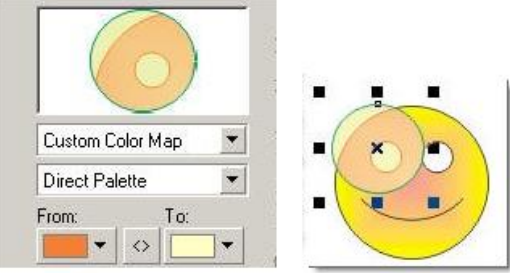
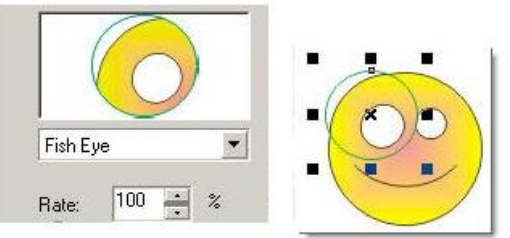
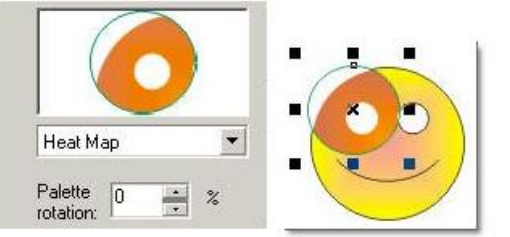
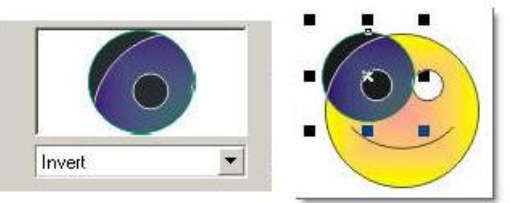
- Inside: bên trong
- Outside: bên ngoài
- Offset: độ rộng đường viền
- Step: các bước lặp.
- Contour color: màu
- Nhấp *Apply*

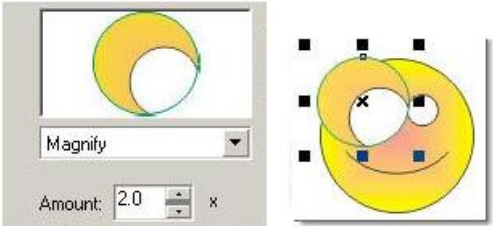
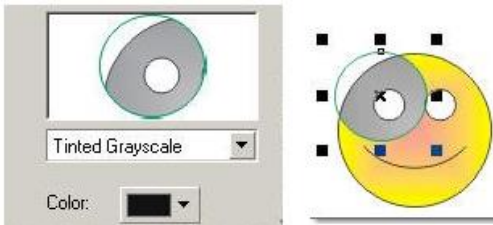
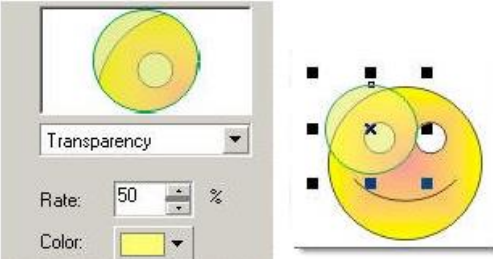
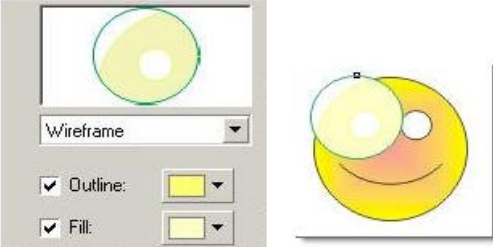
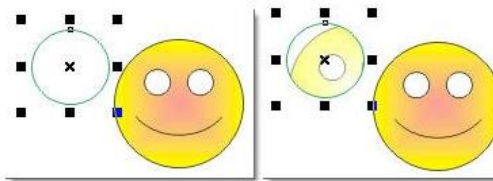
2.8 Lens

Hiệu ứng Lens tác động lên hai đối tượng nằm lồng lên nhau, đối tượng nằm trên sẽ đóng vai trò là kính lọc.

Cách tạo hiệu ứng

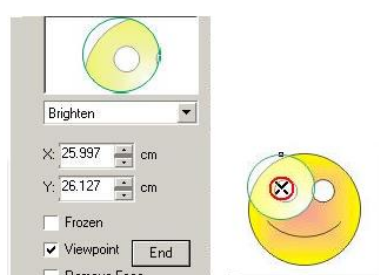
– Click chọn đối tượng nằm trên bằng công cụ chọn Pick Tool.	
– Click chọn menu lệnh Effects / Lens	Hộp thoại Lens hiển thị
– Bạn lựa chọn hiệu ứng thích hợp.	
– Brighten: màu sắc nhìn qua đối tượng kính lọc sẽ sáng hơn hoặc tối hơn tùy theo giá trị nhập vào trong ô Rate: 50 % (giá trị cho phép trong khoảng -100 đến 100)	
– Color Add: kiểu kính lọc cho phép giả lập màu của ánh sáng. Màu sắc nhìn qua đối tượng kính lọc Color Add sẽ được cộng thêm với màu được chọn trong ô Color Color: [green]	

– Color Limit: kính lọc cho kết quả ngược lại với Color Add.	 The interface shows a 'Color Limit' dropdown menu, a 'Rate' slider set to 50%, and a 'Color' dropdown menu set to green. The preview window shows a yellow smiley face with a green circular filter applied to its left eye.
– Custum Color Map: kính lọc này chuyển màu sắc cho đối tượng nằm dưới đối tượng kính lọc thành các màu trong dãy màu giữa hai màu được chọn trong hai ô  và . Nút  khi click sẽ hoán chuyển qua lại giữa hai màu đang chọn trong ô From và To	 The interface shows a 'Custom Color Map' dropdown menu, a 'Direct Palette' dropdown menu, and two color selector boxes labeled 'From' (orange) and 'To' (yellow). A swap button is located between the two boxes. The preview window shows a yellow smiley face with a color map filter applied to its left eye.
– Fish Eye: kính lọc thực hiện biến dạng đối tượng nằm dưới phóng to thu nhỏ đồng thời uốn cong. Bạn có thể thay đổi độ phóng to, làm đối tượng cong lên bằng cách thay đổi giá trị trong ô  (giá trị từ -1000 đến 1000)	 The interface shows a 'Fish Eye' dropdown menu and a 'Rate' slider set to 100%. The preview window shows a yellow smiley face with a fish eye filter applied to its left eye.
– Heat Map: làm cho màu sắc của đối tượng nằm dưới lạnh hơn hay nóng hơn khi nhìn qua kính lọc. Bạn có thể thay đổi giá trị trong ô  (giá trị thay đổi từ 0 đến 100)	 The interface shows a 'Heat Map' dropdown menu and a 'Palette rotation' slider set to 0%. The preview window shows a yellow smiley face with a heat map filter applied to its left eye.
– Invert: đảo màu của những đối tượng nằm dưới	 The interface shows an 'Invert' dropdown menu. The preview window shows a yellow smiley face with an invert filter applied to its left eye.

- Magnify: kính lọc làm cho đối tượng nằm dưới bị phóng to hay thu nhỏ đều. Giá trị phóng to hay thu nhỏ nhập trong ô Amount: 2.0 x (giá trị trong khoảng từ 0.1 đến 100)	 The interface shows a 'Magnify' dropdown menu and an 'Amount' input field set to 2.0. The preview shows a yellow smiley face with a magnifying glass over it, where the area under the glass is enlarged.
- Tinted Grayscale: chuyển màu của đối tượng nằm dưới sang màu đơn sắc. Bạn có thể thay đổi hiệu ứng màu trong ô Color: [black swatch]	 The interface shows a 'Tinted Grayscale' dropdown menu and a 'Color' swatch set to black. The preview shows a yellow smiley face with a grayscale filter applied to the area under the magnifying glass.
- Transparency: tạo hiệu ứng trong suốt giống công cụ Interactive Transparency nhưng đơn giản hơn. Độ trong suốt được hiệu chỉnh trong ô Rate: 50 và hiệu ứng phối màu trong ô Color: [yellow swatch]	 The interface shows a 'Transparency' dropdown menu, a 'Rate' input field set to 50%, and a 'Color' swatch set to yellow. The preview shows a yellow smiley face with a semi-transparent yellow circle over it.
- Wireframe: kính lọc có tác dụng chuyển màu tô và đường biên của đối tượng phía sau thành một màu định sẵn. Outline và Fill chọn màu cho màu đường biên và màu đối tượng nằm dưới. - Khi đối tượng nằm dưới không có đường biên thì các đường biên sẽ không thể hiện qua kính lọc	 The interface shows a 'Wireframe' dropdown menu, and checkboxes for 'Outline' and 'Fill' with corresponding color swatches. The preview shows a yellow smiley face with a wireframe filter applied to the area under the magnifying glass.
- Frozen ☒ Frozen: tùy chọn này khi được chọn sẽ giữ lại kết quả hiệu ứng không phụ thuộc vào đối tượng nằm dưới, nghĩa là khi hiệu chỉnh hay xóa đối tượng nằm dưới hoặc di chuyển đối tượng kính lọc sang vị trí khác, kết quả thể hiện trên kính lọc sẽ không thay đổi	Không chọn Frozen / Chọn Frozen  The comparison shows two scenarios. On the left, 'Không chọn Frozen', the magnifying glass over a smiley face moves, and the filtered area changes. On the right, 'Chọn Frozen', the magnifying glass moves, but the filtered area remains fixed as it was when first applied.

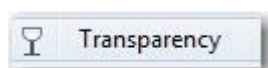
View Point: mặc định khi áp dụng hiệu ứng Lens tâm của đối tượng kính lọc chính là điểm nhìn (View Point). Tùy chọn View Point được chọn sẽ cho bạn thay đổi vị trí điểm nhìn và vị trí của đối tượng kính lọc độc lập nhau. Khi bạn nhấp chọn tùy chọn View Point, di chuyển vị trí kính lọc thì kính lọc vẫn giữ nguyên phần những thể hiện khi nhìn qua đối tượng tại vị trí ban đầu.

Để thay đổi vị trí điểm nhìn. Chọn View Point, lúc này nút Edit hiển thị và trên kính lọc xuất hiện một nút gạch chéo. Bạn click chọn vào nút Edit và nhập giá trị vào các ô X: 25.997 cm, Y: 26.127 cm để định vị trí mới cho điểm nhìn hoặc bạn có thể kéo biểu tượng gạch chéo trên kính lọc để định vị trí mới cho điểm nhìn.



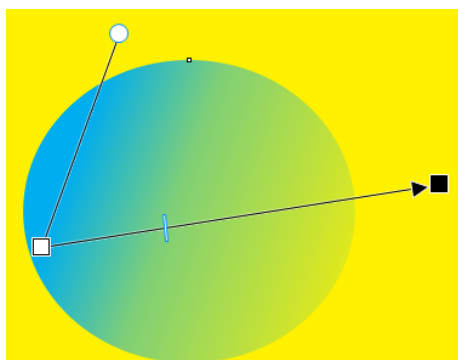
Remove Face: tùy chọn này được kích hoạt ở một vài kiểu hiệu ứng Lens (không áp dụng cho Fish Eye, Magnify) có tác dụng kiểm soát tác động của hiệu ứng Lens trên các vùng nền trang. Tùy chọn này được chọn hiệu ứng sẽ không tác động lên vùng nền trang.

2.9 Transparency

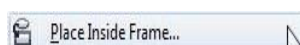


Hiệu ứng có tác dụng làm cho hình ảnh trở nên trong suốt

Điều chỉnh hiệu ứng bằng đường định hướng (giống cách trộn màu)



2.10 PowerClip



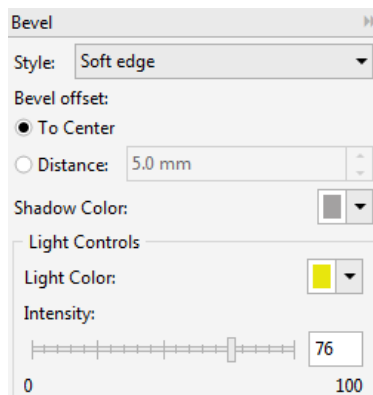
Đưa đối tượng vào khung hình cho trước

Cách tạo hiệu ứng

- Chọn đối tượng và khung hình.
- Vào menu Effects/ PowerClip/Place Inside Frame...
- Edit Content để chỉnh sửa vị trí đối tượng
- Finish editing.... để hoàn thành chỉnh sửa.
- Extract Contents để loại bỏ hiệu ứng.

2.11 Lệnh Bevel

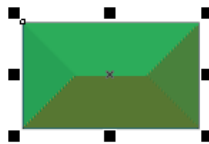
Tạo độ nổi bề mặt cho đối tượng.



- Distance: độ dày nổi khối
- To Center: độ nổi khối tính từ tâm



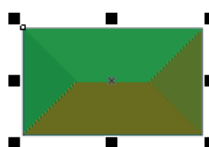
- Chọn màu chiếu sáng (Ví dụ: Ánh vàng)
- Hướng chiếu từ dưới lên



- Hướng chiếu từ góc trên bên trái xuống



- Hướng chiếu từ góc dưới bên phải



BÀI 6: BITMAPS

Mã bài: MĐ17_06

GIỚI THIỆU

Bài này hướng dẫn cách chuyển đổi qua lại và xử lý sơ bộ các hình ảnh bitmap. Việc chuyển sang xử lý ảnh bitmap sẽ mang lại nhiều thuận lợi khi thiết kế, nhiều hiệu ứng mà chúng ta chỉ có thể tạo được khi đối tượng là bitmap. Tuy nhiên cần lưu ý là sau khi chuyển đổi vectơ sang bitmap, chúng ta phải xác định là việc chỉnh sửa vector với hình ảnh đó đã hoàn thiện vì việc chuyển đổi ngược lại từ bitmap sang vector là rất khó khăn, chất lượng hình ảnh giảm xuống rất nhiều sau khi chuyển đổi.

MỤC TIÊU

- Phân biệt ảnh vector và ảnh Bitmap
- Chèn ảnh bitmap vào vùng làm việc
- Định dạng ảnh
- Chỉnh sửa ảnh

NỘI DUNG CHÍNH

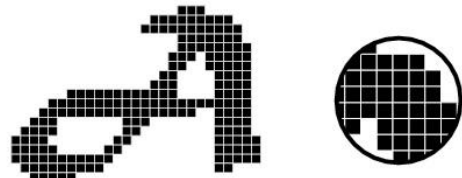
1 LÀM VIỆC VỚI FILE ẢNH

1.1 Phân biệt ảnh Vector và ảnh Bitmap

Ảnh Vector



Ảnh Bitmap



Ảnh Bitmap- gọi theo từ kỹ thuật là ảnh màn hình hóa (Raster Image)- dùng lưới các điểm ảnh, tức pixel, để biểu thị hình ảnh. Mỗi pixel (điểm ảnh) được gán một vị trí và gán giá trị màu cụ thể.

=> Ảnh Bitmap là ảnh được tạo bởi ma trận các điểm ảnh.

Ảnh Vector được tạo bởi các đoạn thẳng và đường cong được định nghĩa bằng các đối tượng toán học gọi là Vector. Hình Vector mô tả hình ảnh dựa trên các thuộc tính hình học của hình ảnh đó.

=> Chỉnh ảnh Vector là chỉnh thuộc tính của đối tượng đó: mấu chốt là của xử lý ảnh Vector là ở chỗ này.

1.2 Thêm ảnh vào vùng làm việc

- Chọn menu File/ Import
- Chọn file cần đưa vào
- Dùng chuột click – giữ - kéo vẽ một hình chữ nhật trên trang vẽ

1.3 Định dạng ảnh

Chuyển ảnh Vecto thành ảnh Bitmap.

- Chọn đối tượng muốn chuyển thành bitmap (Có thể chọn nhiều đối tượng cùng lúc)
- Menu Bitmaps/Convert to bitmap...
- Hộp thoại chuyển đổi sang bitmap hiển thị.
- Nhấp OK để đồng ý kết quả hoặc Cancel để hủy lệnh.

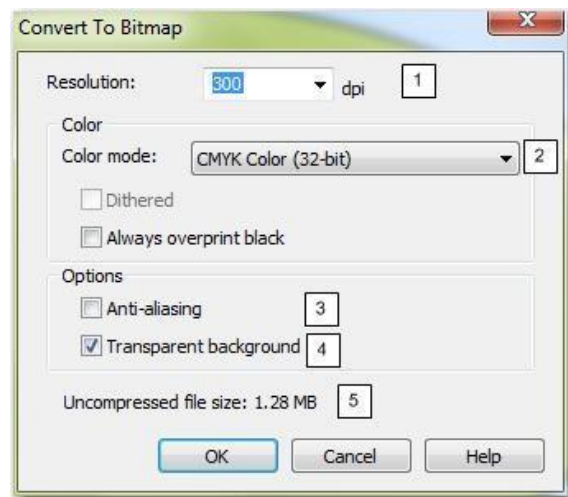
1: Chọn độ phân giải

2: Mode màu

3: Chế độ khử răng cưa

4: Bỏ nền

5: Kích thước hình ảnh sau convert



Sau khi chuyển đổi ảnh từ Vector sang Bitmap chúng ta hoàn toàn có thể sử dụng các chức năng hiệu chỉnh trên ảnh Bitmap:

- 3D Effect: Page curl: Lật góc.
- Blur: Làm mờ.
- Creative: Frame/ Vignatte: Kẻ khung tạo vùng chọn.
- Noise: tạo hạt
- Sharpen: Biến đổi độ sắc nét.
- Distort: Biến cong, kéo giãn.

2 XỬ LÝ ẢNH

2.1 Các phương pháp tách nền Bitmap.

2.1.1 Sử dụng PowerClip.

Vận dụng Powerclip, sử dụng các công cụ vẽ hình cơ bản, tạo 1 đường bao quanh vùng muốn giữ lại. Sau đó dùng PowerClip để đưa hình ảnh muốn tách vào trong đường.

+ Ưu điểm: Dễ sử dụng, khá nhanh, đơn giản.

+ Nhược điểm: Hình ảnh bị cắt sắc nét, không có đờ mờ nhất định ở viền gây nên tình trạng tách nền nhưng không chân thực. Khó tách chuẩn xác vì phụ thuộc khả năng vẽ hình của người sử dụng.

2.1.2 Bitmap Color Mask

- Vào Bitmaps/ Bitmap Color Mask
- Cửa sổ làm việc của Bitmap color mask hiện ra, sử dụng bút Color Selector để nhấp chọn vào màu muốn bỏ đi trong đối tượng.
- Nhấp Apply để nhấp đồng ý. Thanh trượt Tolerance giúp tăng cường vùng màu muốn loại bỏ.

Ưu điểm: Dễ sử dụng, Nhanh chóng

Nhược: Chỉ áp dụng được với trường hợp đối tượng có màu nền khác với màu của các chi tiết khác trong đối tượng, khả năng tách nhanh nhưng không chính xác, áp dụng cho trường hợp yêu cầu không cao về kỹ thuật.

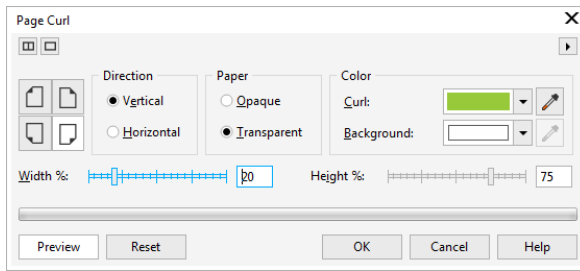
2.1.3 Shape

Sử dụng công cụ Shape để kéo che đi vùng nền. Ưu nhược điểm của cách này giống của PowerClip

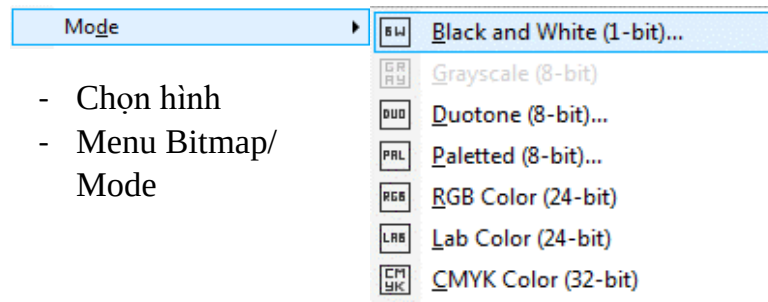
2.2 **Một số hiệu ứng xử lý ảnh**

2.2.1 Lật ảnh

- Chọn ảnh
- Bitmap/ 3D Effect/ Page Curl
 - + Chọn góc lật
 - + Hướng lật (dọc / ngang)
 - + Màu của góc lật
 - + Kích thước phân lật tỉ lệ theo chiều rộng và cao của hình



2.2.2 Chuyển hình trắng đen



- Chọn hình
- Menu Bitmap/
Mode

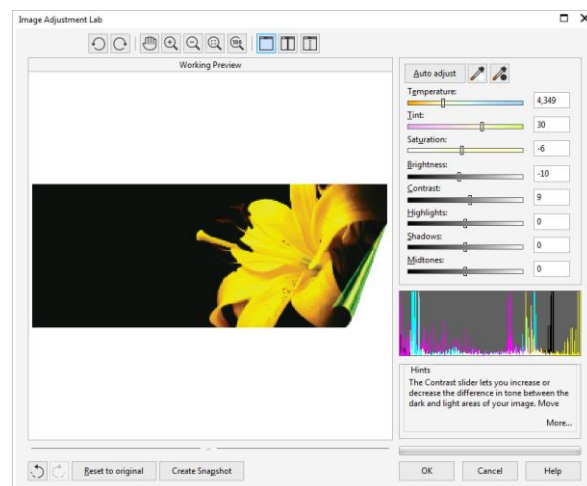
2.2.3 Phương pháp chỉnh màu và ánh sáng

Chỉnh màu

- Temperature
- Tint
- Saturation

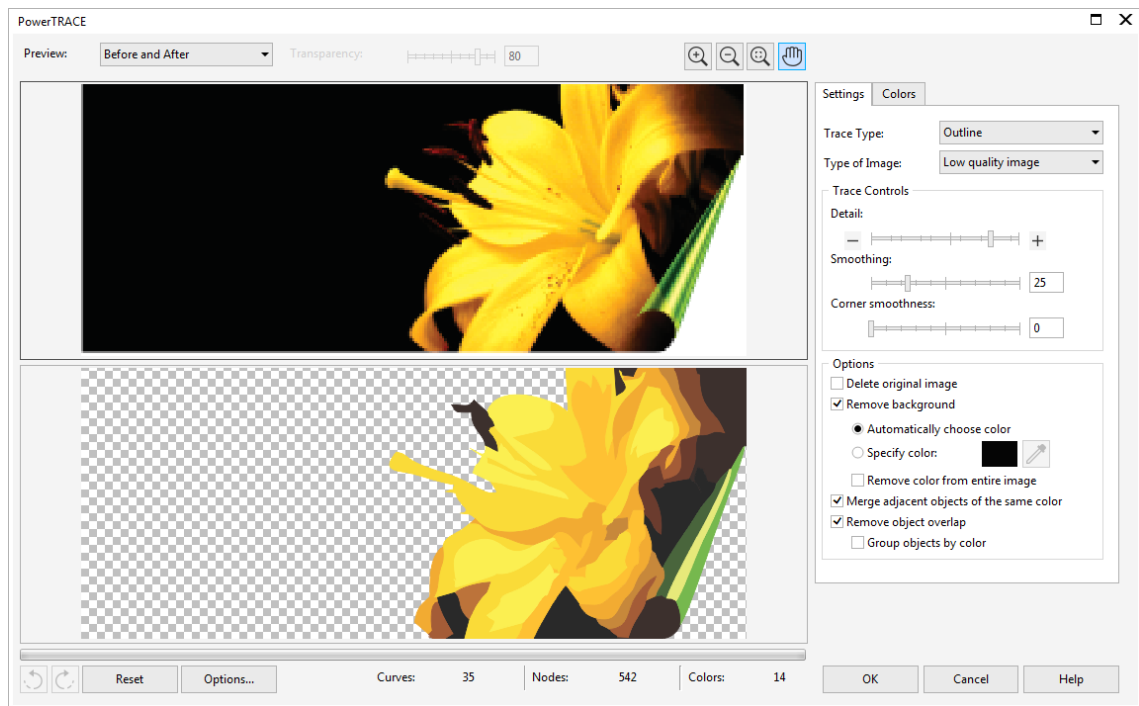
Chỉnh độ sáng tối

- Brightness
- Contrast
- Highlights
- Shadows
- Midtones



2.2.4 Chuyển ảnh bitmap sang ảnh vector

- Chọn đối tượng
- Menu Bitmap/Outline Trance



BÀI 7: KỸ THUẬT VẼ 3D

Mã bài: MD17_07

GIỚI THIỆU

CorelDraw là một chương trình xử lý ảnh 2D, vì thế thực chất ảnh 3D do nó tạo ra bằng cách sử dụng các hiệu ứng như Extrude (tạo khối), Drop Shadow (tạo bóng mờ), tô chuyển sắc (Gradient color) chỉ là mô phỏng 3D bằng cách sắp xếp các đối tượng thành những lớp theo thứ tự trên/dưới.

MỤC TIÊU

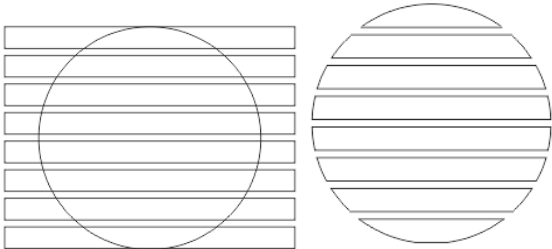
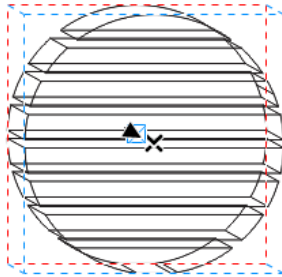
- Trình bày được chức năng của hiệu ứng Extrude, Drop Shadow, Gradient Color.
- Áp dụng các hiệu ứng Extrude, Drop Shadow, Gradient Color vào phối cảnh.
- Tạo được chiều sâu cho đối tượng vector.
- Rèn luyện tính sáng tạo, thẩm mỹ, linh hoạt, cách tổ chức khoa học.

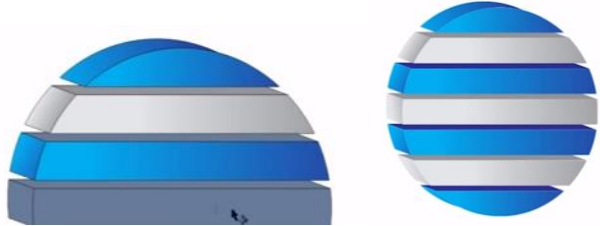
NỘI DUNG CHÍNH

1 TẠO HIỆU ỨNG CHIỀU SÂU NHỜ PHỐI CẢNH

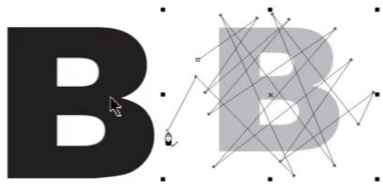
1.1 Hiệu ứng Extrude

Ví dụ: thiết kế Logo hình tròn

– Vẽ hình tròn, hình chữ nhật, sắp xếp theo hình – Lấy phần giao nhau	
– Tạo khối cho hình	

– Tách hình ra làm các phần nhỏ – Tô màu cho các phần	
--	--

1.2 Hiệu ứng đổ bóng

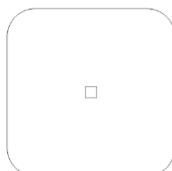
– Gõ văn bản – Dùng Pen vẽ các đường chéo ngang chữ	
– Dùng Mask Fill tô màu vùng giao nhau – Đổi màu các vùng giao nhau	
– Copy một bản đặt ở dưới và cho mờ tạo bóng	

1.3 Hiệu ứng tô chuyển sắc

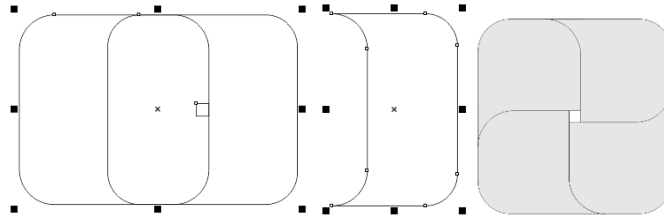
- Màu đậm sẽ tạo cảm giác sâu, màu nhạt sẽ cho cảm giác nổi. Vì vậy, khi trộn màu bạn lưu ý cách sắp xếp trật tự màu đậm nhạt sẽ tạo được hiệu ứng phối cảnh cho sản phẩm.

Ví dụ: Vẽ logo hình vuông

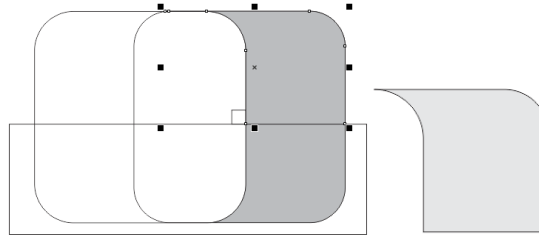
- Vẽ hình vuông kích thước (150mm x 150mm; bo góc 25)
- Vẽ hình vuông (10mm x 10mm) đồng tâm với hình trên



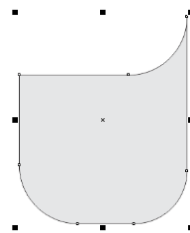
- Copy HV1 thành hình. Đặt ở vị trí canh lề trái, canh lề trên với 2 hình ban đầu
- Dùng 2 hình vừa tạo cắt nhau để có đường cong



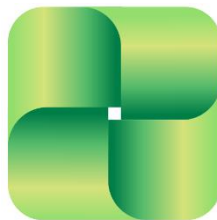
- Vẽ hình chữ nhật cắt đường cong tạo góc $\frac{1}{4}$



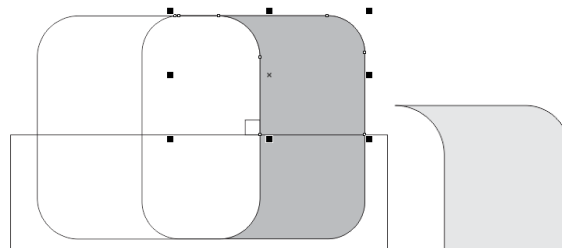
- Sắp xếp các góc lạ với nhau
- Góc cuối cùng bị chồng lên nhau



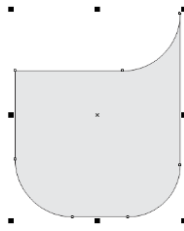
- Bọn lấy 2 góc cắt nhau



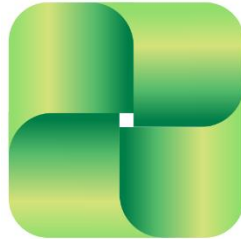
- Tô màu cho góc $\frac{1}{4}$
- Vẽ hình chữ nhật cắt đường cong tạo góc $\frac{1}{4}$



- Sắp xếp các góc lạ với nhau
- Góc cuối cùng bị chồng lên nhau
- Bọn lấy 2 góc cắt nhau



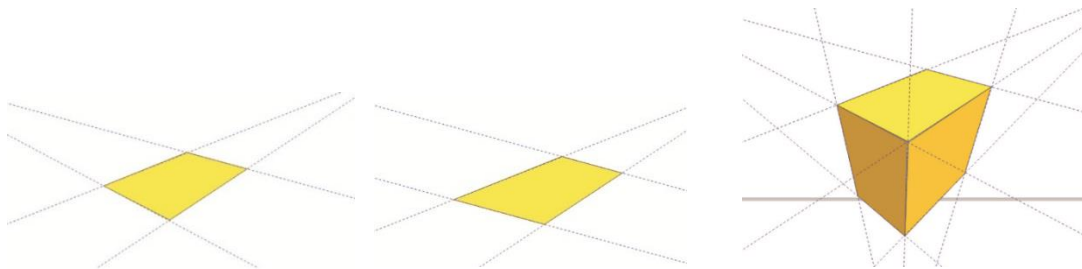
- Tô màu cho góc 1/4



2 TẠO CHIỀU SÂU CHO ĐỐI TƯỢNG VECTOR.

Điểm hội tụ - Varnish point

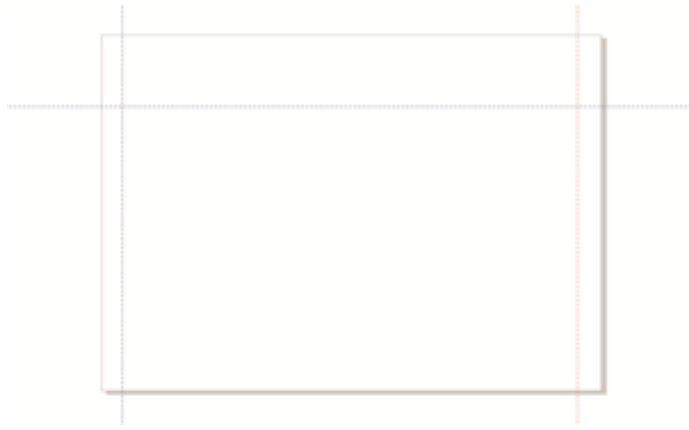
Vẽ phối cảnh 1, 2 hoặc 3 điểm hội tụ: Trong không gian 3 chiều, vật thể được mô tả với hệ thống quy chiếu gồm 3 trục XYZ. Điểm hội tụ (Varnish points, gọi tắt là VP) về mặt lý thuyết là giao điểm của các đường vẽ song song theo 3 trục này, tức là ở tận... vô cực. Thực tế, trong bản vẽ phối cảnh người ta cần xác định được vị trí của 3 điểm này. Tùy theo yêu cầu, một bản vẽ phối cảnh cần có 1, 2 hoặc 3 điểm VP.



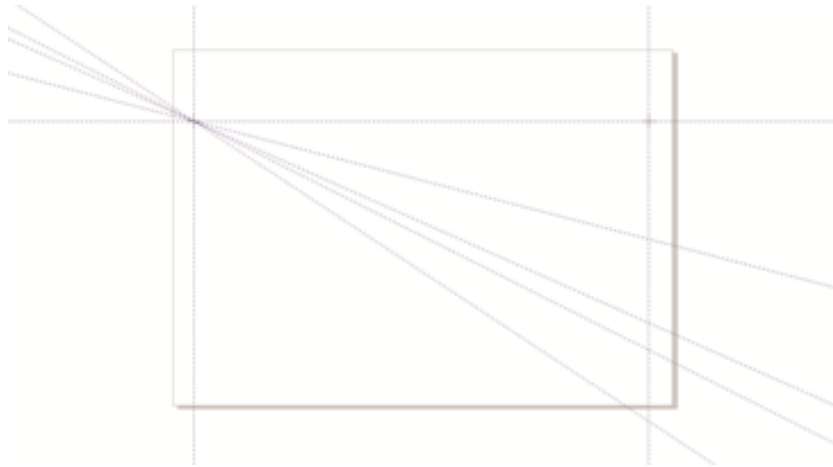
Ví dụ: vẽ cái bàn, trong bài này thực hiện vẽ phối cảnh với 2 điểm hội tụ X và Y.

Sử dụng đường Guide để tạo điểm hội tụ. Đường Guide có mục đích hỗ trợ thao tác vẽ, định vị, canh chỉnh... Đường Guide có dạng chấm, và không xuất hiện khi in ra. Các đường Guide có thể chọn, nhân bản, quay nghiêng, hủy bỏ bằng phím Delete. Thực hiện như sau:

- Khởi động CorelDraw
- Tạo ra 3 đường Guide dọc. 2 đường này giao với 1 đường ngang tại vị trí của 2 điểm VP.

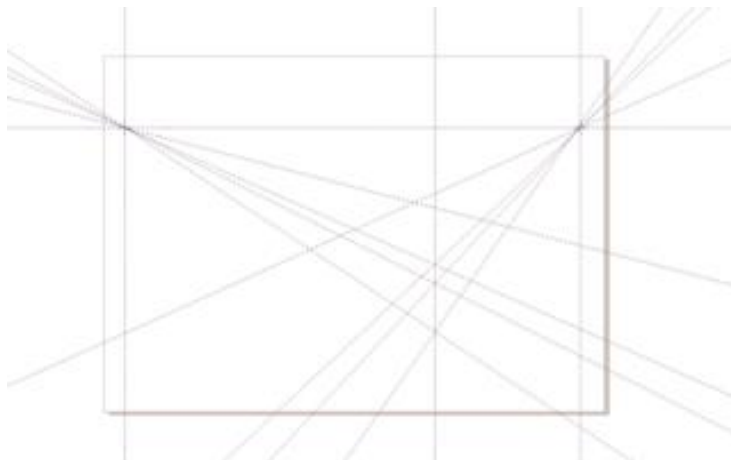


- Thực hiện tương tự để tạo ra 4 đường Guide nghiêng đi qua điểm VP1.

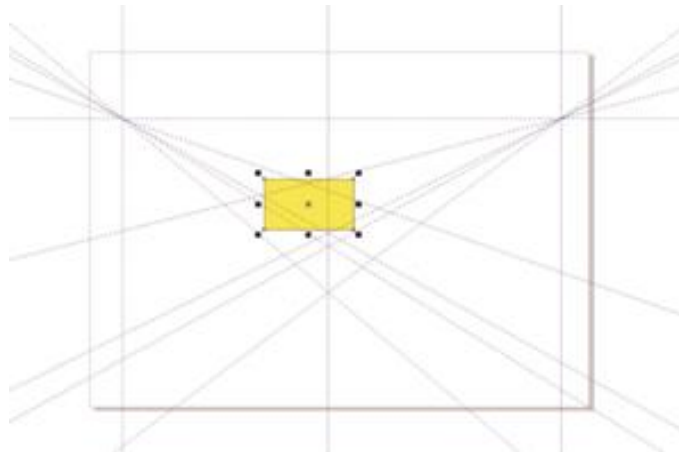


- Thực hiện tương tự với đường Guide bên phải. Cuối cùng, mỗi điểm VP có 4 đường Guide đi qua.

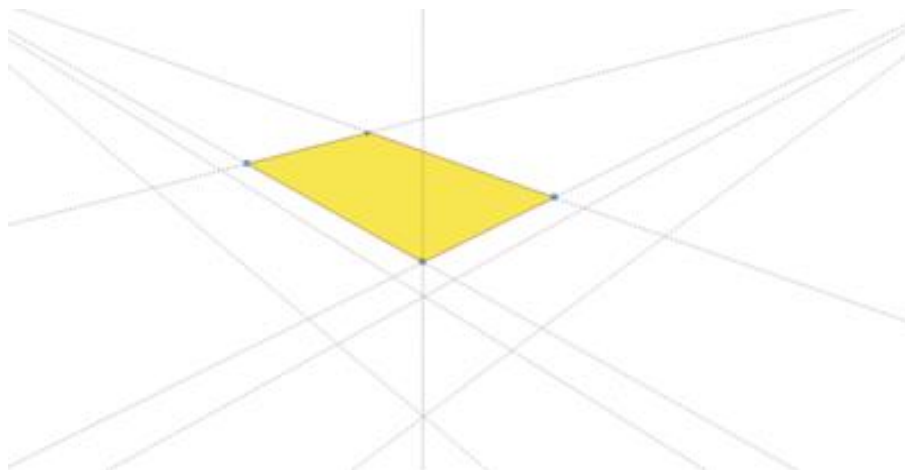
Để cho các đường Guide nằm đúng vào vị trí chính xác, ta nên tạo 1 đường Guide dọc ở giữa theo cạnh đứng gần nhất của chiếc bàn sắp vẽ.



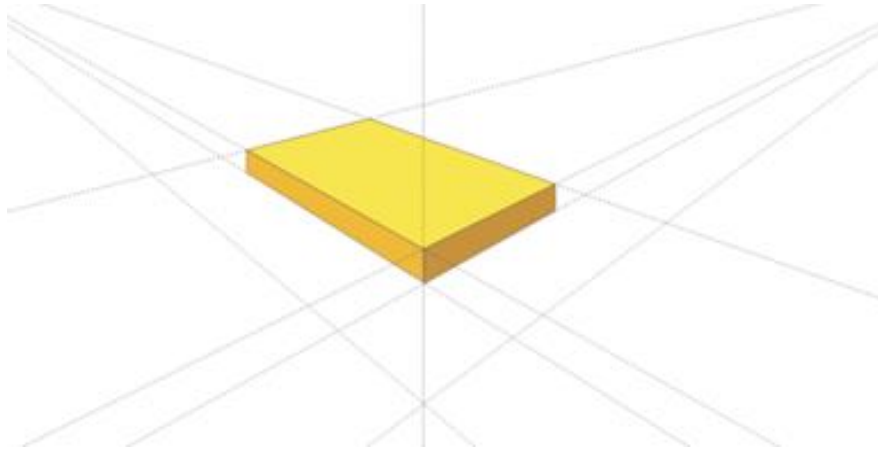
- Vẽ mặt bàn: vẽ 1 hình chữ nhật bằng công cụ Rectangle tool (phím tắt F6). Tô màu tùy ý.



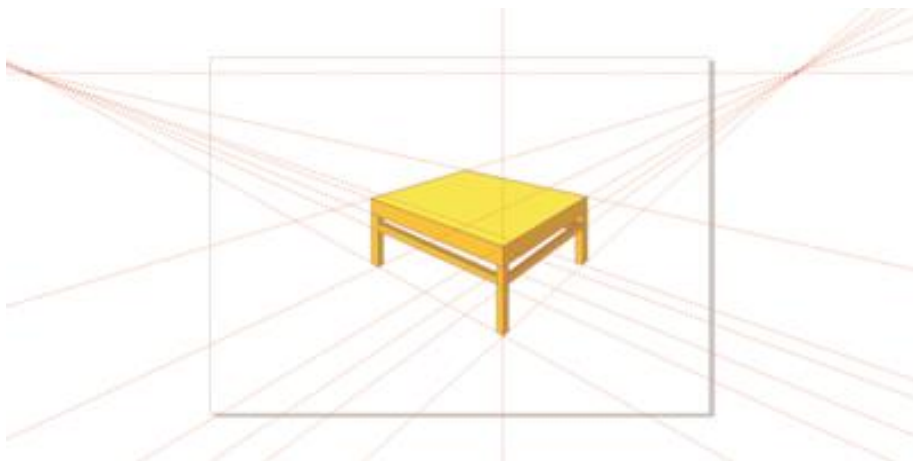
- Chỉnh sửa hình chữ nhật thành mặt bàn: hình chữ nhật trong CorelDraw là một đối tượng toán học, muốn chỉnh sửa hình dáng ta phải chuyển đổi nó thành đường vẽ (Curve).
- Sau khi chuyển đổi, chọn Công cụ Shape tool (phím tắt F10), bấm lên hình chữ nhật > Dùng Shape tool di chuyển 4 đỉnh của hình chữ nhật vào đúng vị trí của nó trên các đường Guide.



- Thực hiện tương tự để tạo ra 2 đối tượng cạnh bàn. Tô màu đậm hơn cho 2 đối tượng này.



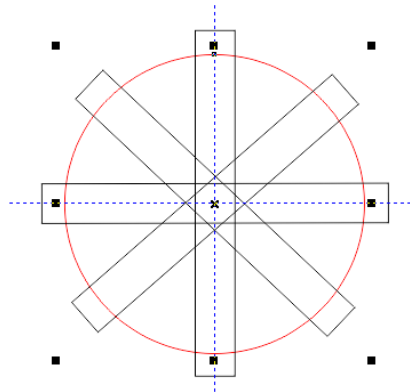
- Thực hiện các chân bàn: cùng cách tương tự tạo ra chân bàn. Trong khi vẽ, bạn có thể tạo ra những đường Guide mới nếu cần thiết, bằng cách chọn 2 lần đường Guide gần nhất, quay nó và nhân bản bằng cách vừa giữ chuột trái vừa bấm chuột phải.



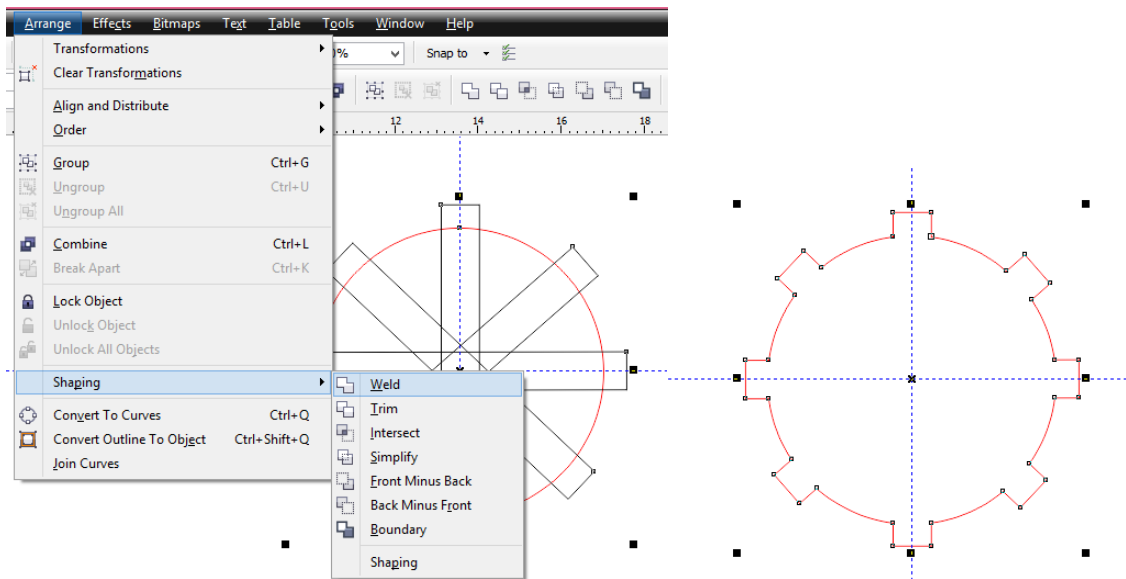
3 VẼ PHỐI CẢNH

Ví dụ : Vẽ bánh răng

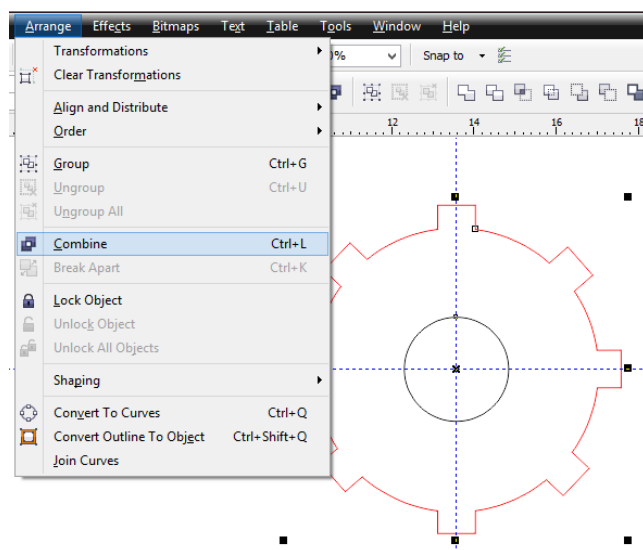
- Sử dụng công cụ Ellipse Tool và giữ phím Ctrl để vẽ 1 hình tròn đồng tâm. Sau đó dùng công cụ Rectangle Tool để vẽ 1 hình chữ nhật, đặt tâm của hình chữ nhật trùng với tâm hình tròn rồi copy xoay thêm 3 hình chữ nhật nữa, mỗi hình cách nhau 45 độ tính từ tâm như hình bên dưới:



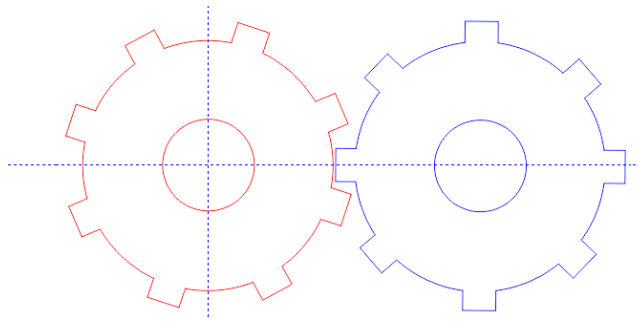
- Click chọn toàn bộ các hình đã vẽ, chọn Arrange/shaping/weld



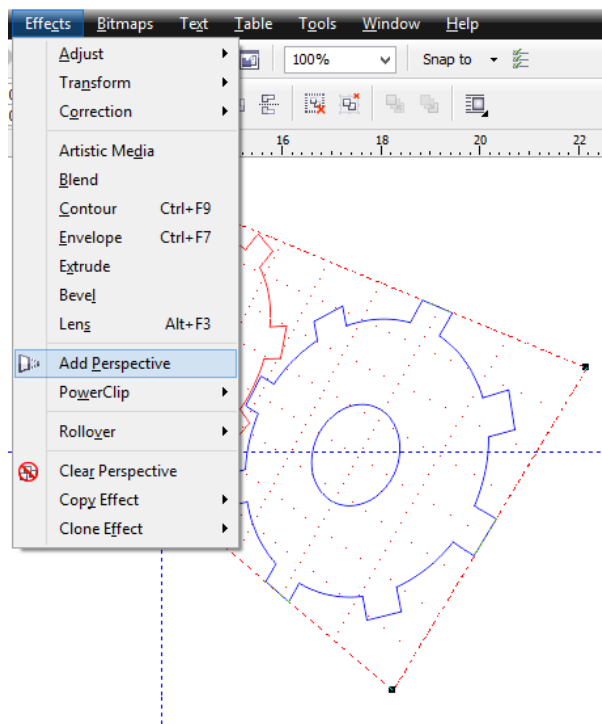
- Vẽ 1 đường tròn nhỏ đồng tâm với đường tròn to rồi đục thủng (Arrange>Combine)



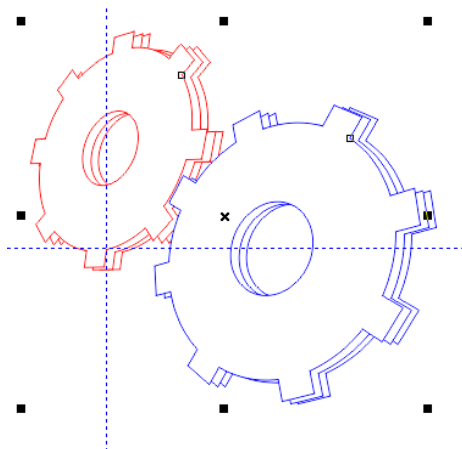
- Copy thêm 1 hình nữa và đặt cạnh nhau

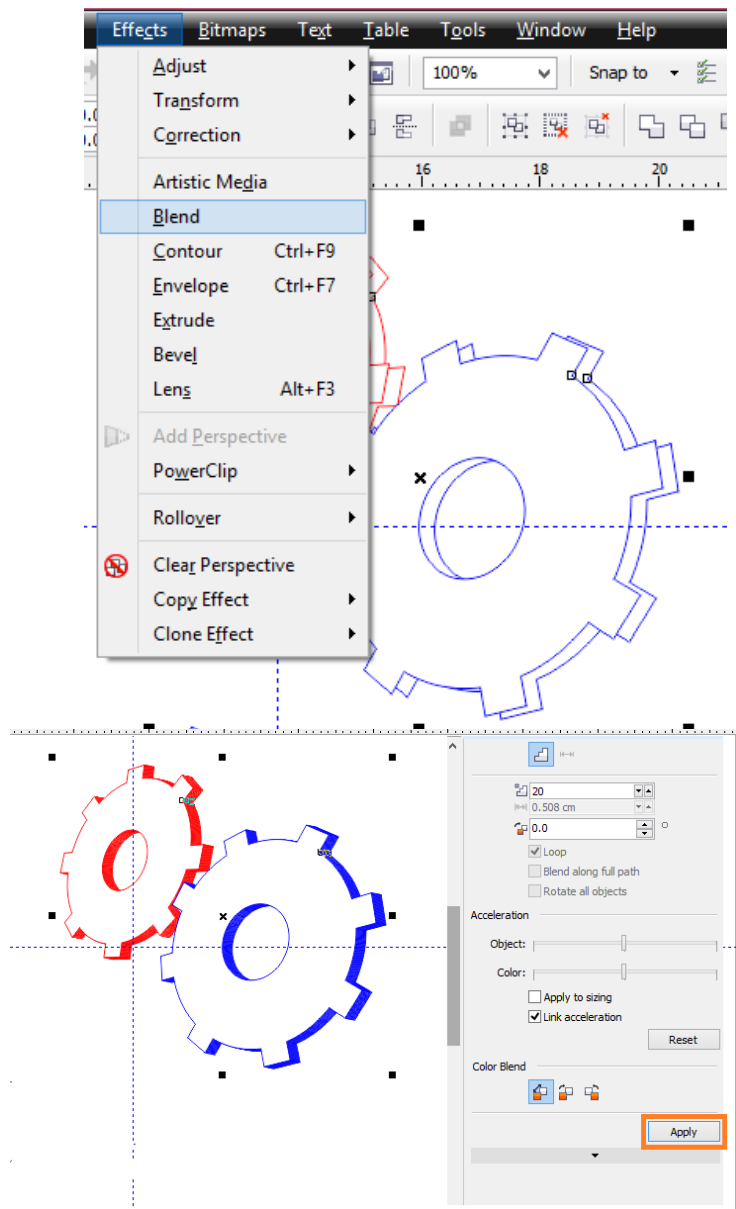


- Nhóm 2 hình vào thành 1 (Ctrl+G)
- **Effects/Add Perspective** để tạo hiệu ứng không gian

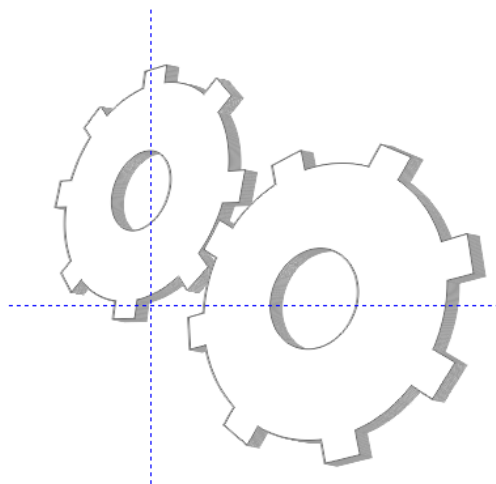


- Tiếp theo copy ra 2 hình nữa, bỏ hình trên cùng ra và đặt 2 hình còn lại so le nhau, vào **Effects/Blend** để tạo hình nổi

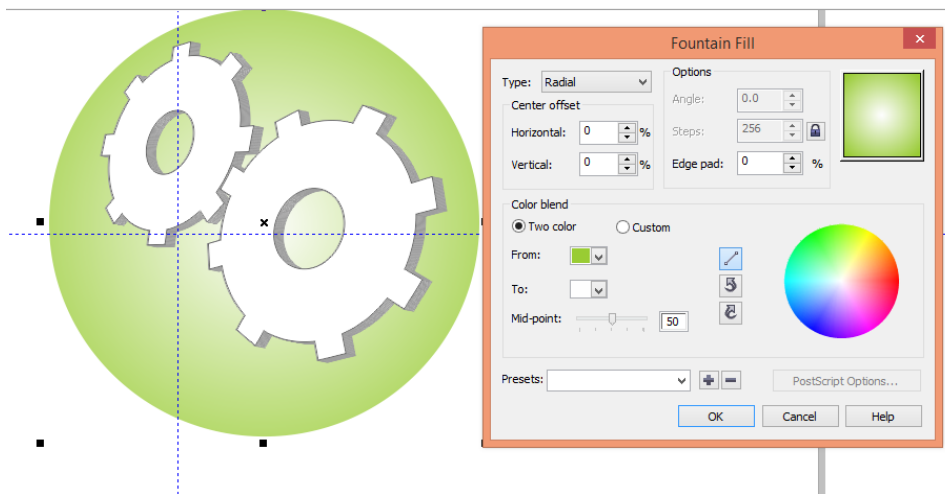




- Đặt hình còn lại lên trên cùng và bỏ màu, vẽ thêm các đường viền để tạo hình khối



- Vẽ thêm hình tròn, vào Fill Tool>Fountain Fill chọn kiểu tô Radial để tô màu cho hình tròn, đặt hình tròn xuống dưới.

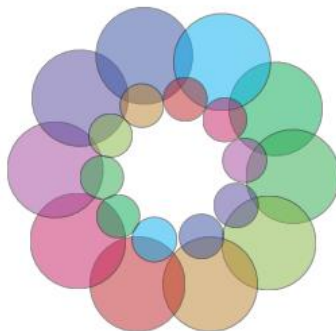


BÀI TẬP

1 Bài tập sử dụng các công cụ cơ bản



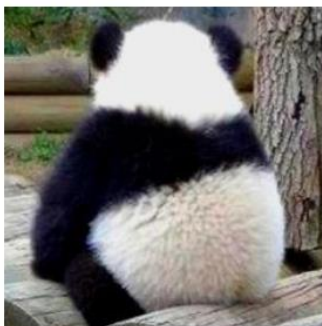
(A)



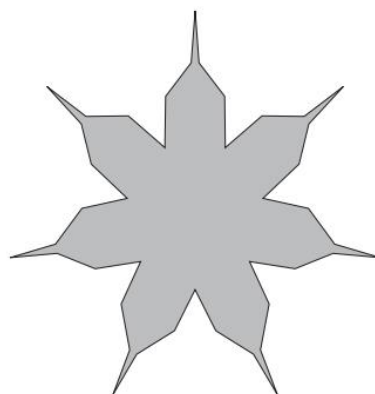
(B)



(C)



(D)



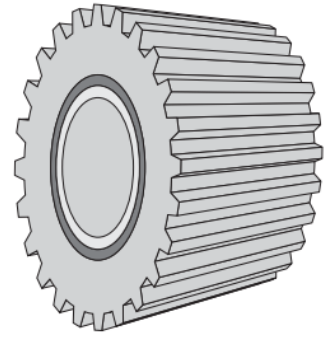
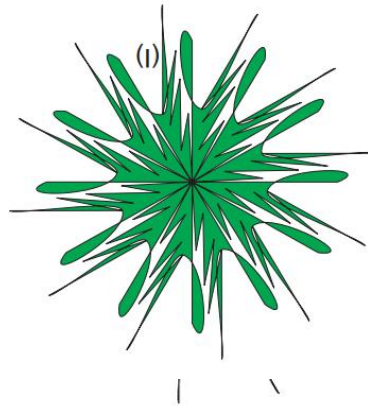
(E)



(F)



(H)



(J)



(K)



(L)



(M)

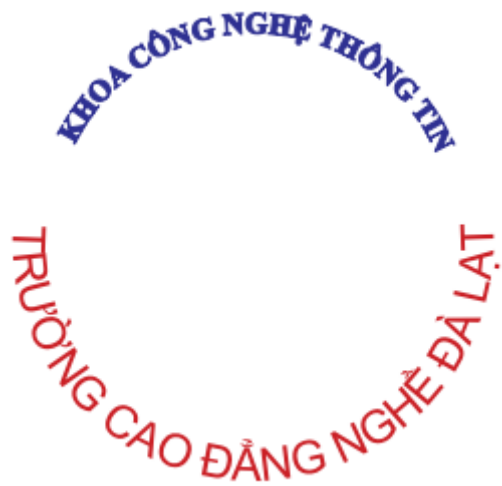
2 Bài tập sử dụng các công cụ Text

Cao Đẳng Nghề Đà Lạt

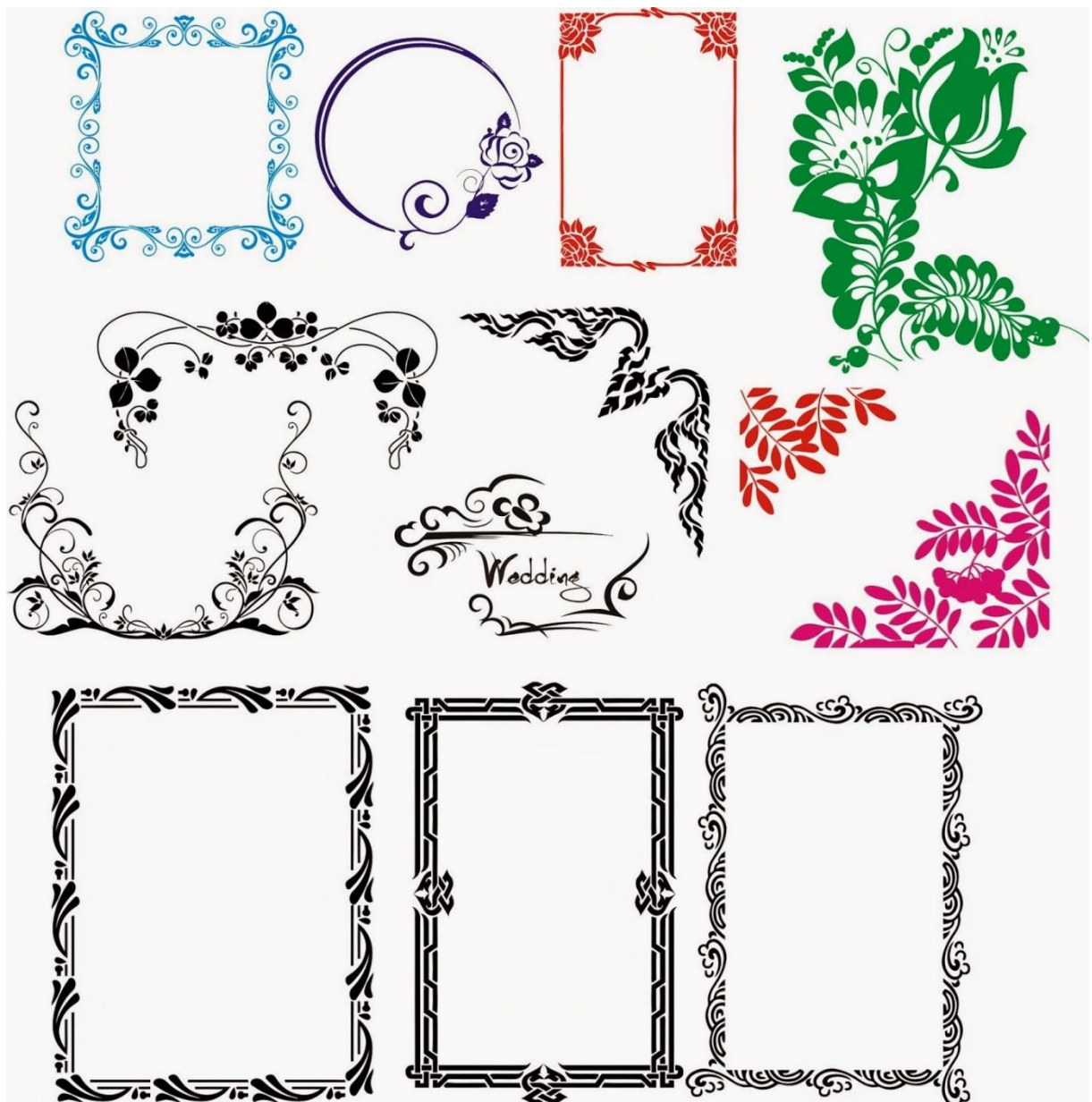
Cao Đẳng Nghề Đà Lạt

Cao Đẳng Nghề Đà Lạt

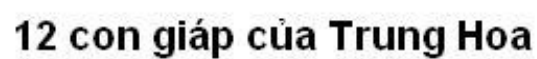
Cao Đẳng Nghề Đà Lạt



3 Bài tập sử dụng các công cụ Shape







4 Bài tập sử dụng các công cụ tạo hiệu ứng phối cảnh 3D



5 Bài tập thiết kế sản phẩm

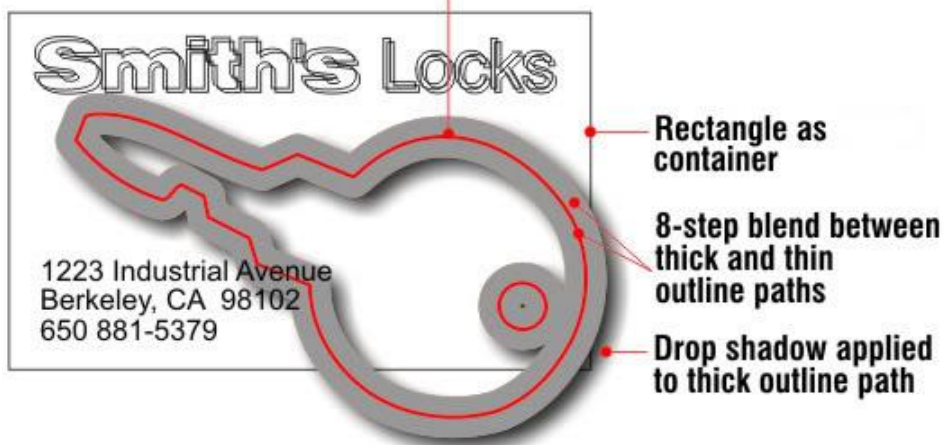
- Hộp giấy



- Danh thiếp



Original symbol shape



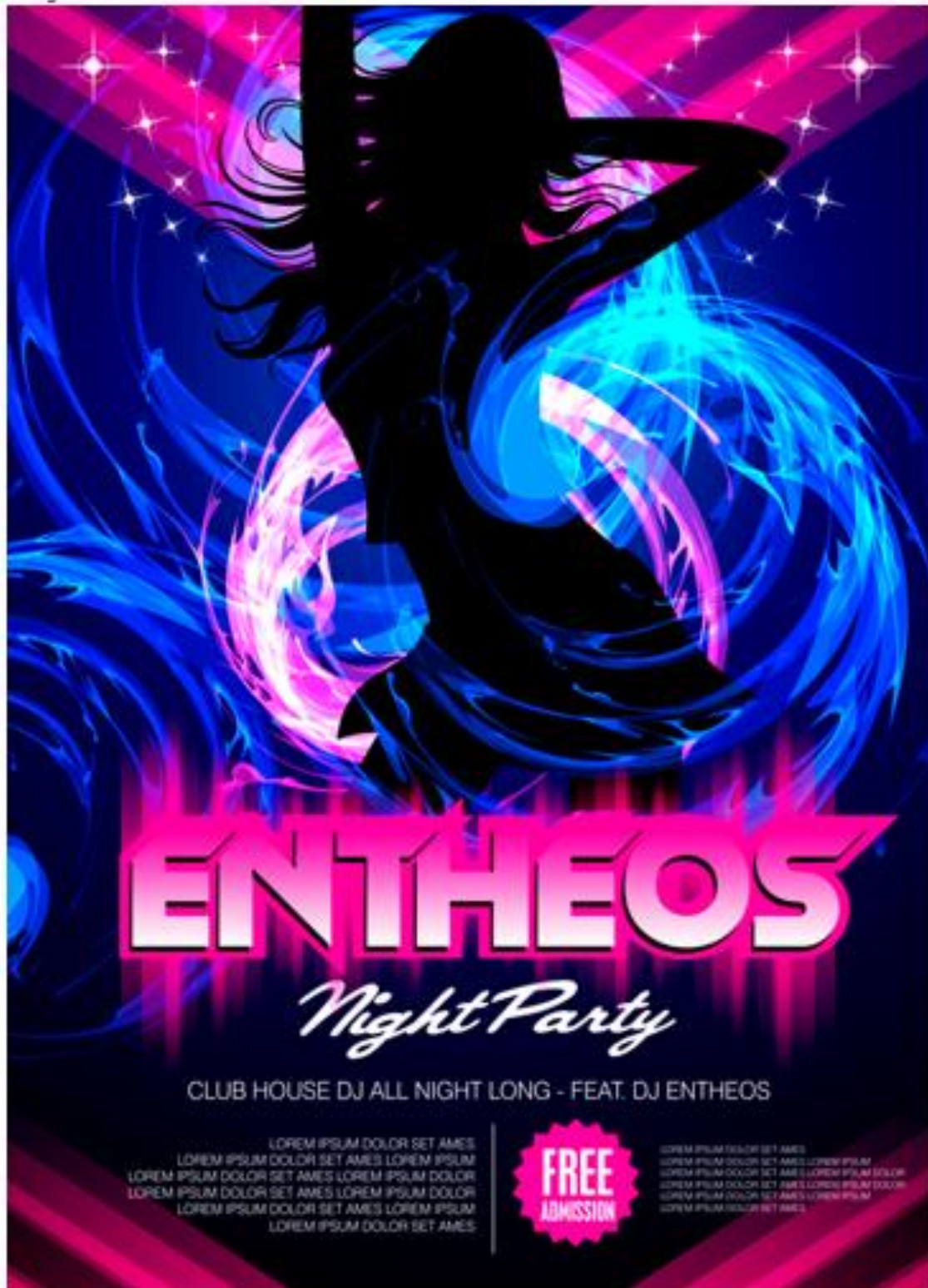
- Kiểu chữ



- Thiệp chúc mừng



- Poster quảng cáo



Tài liệu tham khảo

- [1] Giáo trình CorelDraw X6, Đâu Ngọc Hiệp, www.dohoa.com
- [2] Corel Draw12 toàn tập, Nguyễn Ngọc Tuấn, NXB Thống Kê, 2004
- [3] Tự học Corel Draw X5, NXB MC Book, nhiều tác giả, 2016