

TÒA GIÁM MỤC XUÂN LỘC
TRƯỜNG CAO ĐẲNG HÒA BÌNH XUÂN LỘC



GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC: THIẾT KẾ ĐỒ HOẠ TRÊN COREL DRAW
NGÀNH: TIN HỌC VĂN PHÒNG
TRÌNH ĐỘ: TRUNG CẤP

*(Ban hành kèm theo Quyết định số: /QĐ-CDHBL ngày tháng năm.....
của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc)*

Đồng Nai, năm 2021

(Lưu hành nội bộ)

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.

TaiLieu.vn

LỜI GIỚI THIỆU

Ngày nay khi công nghệ thông tin phát triển mạnh mẽ kéo theo sự phát triển của các ngành nghề khác. Các công ty, doanh nghiệp trong lĩnh vực kinh doanh ngày càng nhiều, càng có sự cạnh tranh gay gắt. Mỗi công ty cần xây dựng một hướng đi và hình ảnh riêng cho mình nhằm không bị trùng lặp với các đối thủ cạnh tranh. Xây dựng logo hay các biển quảng cáo cho mình cũng được chú trọng. Có nhiều phần mềm thực hiện công việc thiết kế logo, biển hiệu nhưng phổ biến nhất trên thế giới hiện nay vẫn là bộ công cụ Corel Graphic Suite với các công cụ Corel Draw, Corel Photo- Paint, Corel Capture... trong đó Corel Draw là được sử dụng thông dụng nhất.

Tập giáo trình này hướng dẫn chúng ta những kiến thức về ảnh Vector, ảnh đồ họa, các thao tác cơ bản trên Corel, Các nội dung được trình bày trong giáo trình nhằm mục đích trang bị cho người học có kỹ năng về thiết kế các yêu cầu mà lĩnh vực ngành mình đang theo học.

Trong quá trình biên soạn không thể tránh khỏi những sai sót, rất mong các bạn thông cảm cũng như mong nhận được ý kiến đóng góp từ các bạn để có thể hoàn thiện hơn giáo trình về sau này!.

Nội dung của giáo trình bao gồm các chương sau:

BÀI MỞ ĐẦU

BÀI 1: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM COREL VÀ THIẾT KẾ VẼ CƠ BẢN

BÀI 2: THIẾT KẾ NÂNG CAO

BÀI 3: VĂN BẢN VÀ CÁC HIỆU ỨNG

BÀI 4: XỬ LÝ CÁC ĐỒI TƯỢNG NHÚNG

BÀI 5: BỘ CÔNG CỤ HỖ TRỢ COREL DRAW

Trong quá trình biên soạn, chúng tôi đã tham khảo và trích dẫn từ nhiều tài liệu được liệt kê tại mục Danh mục tài liệu tham khảo. Chúng tôi chân thành cảm ơn các tác giả của các tài liệu mà chúng tôi đã tham khảo.

Bên cạnh đó, giáo trình cũng không thể tránh khỏi những sai sót nhất định. Nhóm tác giả rất mong nhận được những ý kiến đóng góp, phản hồi từ quý đồng nghiệp, các bạn người học và bạn đọc.

Trân trọng cảm ơn./.

Đồng Nai, ngày tháng năm 2021

Tham gia biên soạn

1. Chủ biên ThS. Nguyễn Công Danh
2. Kỹ sư Triệu Thị Kim Phượng
3. ThS. Phạm Thị Lệ Thu
4. Kỹ sư Đinh Kim Cang
5. Th.S. Nguyễn Thị Liệu

MỤC LỤC

LỜI GIỚI THIỆU	2
MỤC LỤC	4
GIÁO TRÌNH MÔN HỌC.....	5
BÀI MỞ ĐẦU.....	11
BÀI 1: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM COREL VÀ THIẾT KẾ VẼ CƠ BẢN	15
BÀI 2: THIẾT KẾ NÂNG CAO.....	50
BÀI 3: VĂN BẢN VÀ CÁC HIỆU ỨNG	107
BÀI 4: XỬ LÝ CÁC ĐỒI TƯỢNG NHÚNG	138
BÀI 5 : BỘ CÔNG CỤ HỖ TRỢ COREL DRAW	158

GIÁO TRÌNH MÔN HỌC

1. Tên môn học: Thiết kế đồ họa trên Corel Draw

2. Mã môn học: MĐ23

3. Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của môn học:

3.1. Vị trí: Giáo trình dành cho người học trình độ Trung cấp tại trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc.

3.2. Tính chất: Là môn học kỹ thuật chuyên môn nghề bắt buộc

3.3. Ý nghĩa và vai trò của môn học: môn học này dành cho đối tượng là người học thuộc chuyên ngành Tin học văn phòng. Môn học này đã được đưa vào giảng dạy tại trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc từ năm 2021 đến nay. Nội dung chủ yếu của môn học này nhằm cung cấp các kiến thức thuộc lĩnh vực thiết kế đồ họa trên Corel Draw: trình bày được chức năng của từng công cụ vẽ, vận dụng thành thạo các công cụ vẽ để tạo ảnh vector và áp dụng thành thực các hiệu ứng lên đối tượng.

4. Mục tiêu của môn học:

4.1. Về kiến thức:

- A1. Trình bày được chức năng của từng công cụ vẽ;
- A2. Trình bày được các cách sử dụng công cụ vẽ để tạo ảnh Vector và ảnh Bitmap. Phân tích sự khác nhau và phạm vi ứng dụng của ảnh Vector và ảnh Bitmap.

4.2. Về kỹ năng:

- B1. Thực hiện được các bước tạo và hiệu chỉnh hiệu ứng;
- B2. Vận dụng thành thạo các công cụ vẽ để tạo ảnh vector và áp dụng thành thực các hiệu ứng lên đối tượng.

4.3. Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- C1. Có phẩm chất đạo đức, kỷ luật tốt, có ý thức tự rèn luyện để nâng cao trình độ;
- C2. Hình thành ý thức lao động là phải khẩn trương có kỷ luật, có trách nhiệm và sáng tạo.

5. Nội dung của môn học

5.1. Chương trình khung

Mã MH/ MĐ	Tên môn học, mô đun	Số tín chỉ	Thời gian học tập (giờ)			
			Tổng số	Trong đó		
				Lý thuyết	Thực hành/ Thực tập/Thí nghiệm/Bài tập/Thảo luận	Kiểm tra
I	Các môn học chung	13	255	106	134	15
MH 01	Giáo dục Chính trị	2	30	15	13	2
MH 02	Pháp luật	1	15	9	5	1
MH 03	Giáo dục thể chất	1	30	4	24	2
MH 04	Giáo dục quốc phòng - An ninh	2	45	21	21	3
MH 05	Tin học	2	45	15	29	1
MH 06	Tiếng Anh	5	90	42	42	6
II	Các môn học, mô đun chuyên môn	61	1460	437	949	74
II.1	Môn học, mô đun cơ sở	19	420	148	250	22
MĐ 07	Kỹ thuật sử dụng bàn phím	1	30	8	20	2
MH 08	Văn bản pháp qui	2	30	15	13	2
MĐ 09	Soạn thảo văn bản điện tử	3	60	20	37	3
MĐ 10	Hệ điều hành windows server	3	75	25	47	3
MĐ 11	Thiết kế trình diễn trên máy tính	3	60	20	37	3
MĐ 12	Bảng tính điện tử	3	75	25	45	5
MĐ 13	Lập trình căn bản	2	45	15	28	2
MĐ 14	Tiếng Anh chuyên ngành	2	45	20	23	2
II.2	Môn học, mô đun chuyên môn	28	600	185	383	32

MĐ 15	Cài đặt và sử dụng các phần mềm văn phòng thông dụng	3	60	15	42	3
MĐ 16	Phần cứng máy tính + (Lắp ráp cài đặt)	3	60	15	42	3
MĐ 17	Xử lý ảnh bằng Photoshop	4	90	20	67	3
MĐ 18	Mạng căn bản	2	45	20	23	2
MĐ 19	Lập trình quản lý	4	90	30	54	6
MĐ 20	Kỹ năng giao tiếp và nghệ thuật ứng xử	2	30	15	13	2
MĐ 21	Internet	2	45	15	27	3
MĐ 22	Lập trình Macro trên MS office	2	45	15	27	3
MĐ 23	Thiết kế đồ họa bằng Correl draw	3	75	20	51	4
MĐ 24	Bảo trì hệ thống máy tính	3	60	20	37	3
II.3	Môn học, mô đun tự chọn	10	255	89	151	15
MĐ 25	Thiết kế Web	3	75	25	47	3
MĐ 26	Hệ quản trị CSDL SQL Server	3	75	25	47	3
MĐ 27	Lập trình trực quan	3	75	25	47	3
MĐ 28	Kỹ Năng Nghề Nghiệp	1	30	14	10	6
MĐ 29	Thực tập tốt nghiệp	4	185	15	165	5
TỔNG CỘNG		74	1715	543	1083	89

6. Điều kiện thực hiện môn học:

6.1. Phòng học Lý thuyết/Thực hành: Đáp ứng phòng học chuẩn

6.2. Trang thiết bị dạy học: Projector, máy vi tính, bảng, phấn

6.3. Học liệu, dụng cụ, mô hình, phương tiện: Giáo trình, mô hình học tập,...

6.4. Các điều kiện khác: Người học tìm hiểu thực tế về công tác xây dựng phương án khắc phục và phòng ngừa rủi ro tại doanh nghiệp.

7. Nội dung và phương pháp đánh giá:

7.1. Nội dung:

- Về kiến thức: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức.
- Về kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Nghiên cứu bài trước khi đến lớp.
 - + Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.
 - + Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.
 - + Nghiêm túc trong quá trình học tập.

7.2. Phương pháp:

Người học được đánh giá tích lũy môn học như sau:

7.2.1. Cách đánh giá

- Áp dụng quy chế đào tạo Trung cấp hệ chính quy ban hành kèm theo Thông tư số 09/2017/TT-LĐTBXH, ngày 13/3/2017 của Bộ trưởng Bộ Lao động – Thương binh và Xã hội.
- Hướng dẫn thực hiện quy chế đào tạo áp dụng tại Trường Cao đẳng Hòa Bình Xuân Lộc như sau:

Điểm đánh giá	Trọng số
+ Điểm kiểm tra thường xuyên (Hệ số 1)	40%
+ Điểm kiểm tra định kỳ (Hệ số 2)	
+ Điểm thi kết thúc môn học	60%

7.2.2. Phương pháp đánh giá

Phương pháp đánh giá	Phương pháp tổ chức	Hình thức kiểm tra	Chuẩn đầu ra đánh giá	Số cột	Thời điểm kiểm tra
Thường xuyên	Viết/ Thuyết trình	Tự luận/	A1, A2, B1, B2,	1	Sau ... giờ.

		Trắc nghiệm/ Báo cáo	C1, C2		
Định kỳ	Viết/ Thuyết trình	Tự luận/ Trắc nghiệm/ Báo cáo	A2, B2, C2	2	Sau... giờ
Kết thúc môn học	Viết	Tự luận và trắc nghiệm	1, A2, B1, B2, C1, C2	1	Sau... giờ

7.2.3. Cách tính điểm

- Điểm đánh giá thành phần và điểm thi kết thúc môn học được chấm theo thang điểm 10 (từ 0 đến 10), làm tròn đến một chữ số thập phân.

- Điểm môn học là tổng điểm của tất cả điểm đánh giá thành phần của môn học nhân với trọng số tương ứng. Điểm môn học theo thang điểm 10 làm tròn đến một chữ số thập phân, sau đó được quy đổi sang điểm chữ và điểm số theo thang điểm 4 theo quy định của Bộ Lao động Thương binh và Xã hội về đào tạo theo niên chế.

8. Hướng dẫn thực hiện môn học

8.1. Phạm vi, đối tượng áp dụng: Đối tượng Trung cấp Tin học văn phòng

8.2. Phương pháp giảng dạy, học tập môn học

8.2.1. Đối với người dạy

* **Lý thuyết:** Áp dụng phương pháp dạy học tích cực bao gồm: thuyết trình ngắn, nêu vấn đề, hướng dẫn đọc tài liệu, bài tập tình huống, câu hỏi thảo luận....

* **Bài tập:** Phân chia nhóm nhỏ thực hiện bài tập theo nội dung đề ra.

* **Thảo luận:** Phân chia nhóm nhỏ thảo luận theo nội dung đề ra.

* **Hướng dẫn tự học theo nhóm:** Nhóm trưởng phân công các thành viên trong nhóm tìm hiểu, nghiên cứu theo yêu cầu nội dung trong bài học, cả nhóm thảo luận, trình bày nội dung, ghi chép và viết báo cáo nhóm.

8.2.2. Đối với người học: Người học phải thực hiện các nhiệm vụ như sau:

- Nghiên cứu kỹ bài học tại nhà trước khi đến lớp. Các tài liệu tham khảo sẽ được cung cấp nguồn trước khi người học vào học môn học này (trang web, thư viện, tài liệu...)

- Tham dự tối thiểu 70% các buổi giảng lý thuyết. Nếu người học vắng >30% số tiết lý thuyết phải học lại môn học mới được tham dự kì thi lần sau.
- Tự học và thảo luận nhóm: là một phương pháp học tập kết hợp giữa làm việc theo nhóm và làm việc cá nhân. Một nhóm gồm 8-10 người học sẽ được cung cấp chủ đề thảo luận trước khi học lý thuyết, thực hành. Mỗi người học sẽ chịu trách nhiệm về 1 hoặc một số nội dung trong chủ đề mà nhóm đã phân công để phát triển và hoàn thiện tốt nhất toàn bộ chủ đề thảo luận của nhóm.
- Tham dự đủ các bài kiểm tra thường xuyên, định kỳ.
- Tham dự thi kết thúc môn học.
- Chủ động tổ chức thực hiện giờ tự học.

9. Tài liệu tham khảo:

1	Giáo Trình Coreldraw X7, X8, X9 Và 2020	Phạm Quang Hiên, Phạm Quang Huy	Nhà xuất bản Thanh Niên	2021
2	Giáo Trình Thực Hành CorelDraw X7, X8, X9 Và 2020	Phạm Quang Hiên, Phạm Quang Huy	Nhà xuất bản Thanh Niên	2020
3	Giáo Trình Coreldraw X7, X8 & X9	Phạm Quang Hiên, Phạm Quang Huy	Nhà xuất bản Thanh Niên	2018
4	CorelDRAW: Kỹ thuật và Ứng dụng trong Thiết kế Đồ họa	Lê Minh Tuấn	Đại học Sư phạm Kỹ thuật TP.HCM	2017
5	Thiết kế Đồ họa với CorelDRAW: Hướng dẫn và Thực hành	Nguyễn Thị Hồng	Đại học Công nghiệp TP.HCM	2018
6	CorelDRAW: Tạo và Tinh chỉnh Đồ họa	Phạm Văn Hải	Đại học Kinh tế TP.HCM	2018
7	Kỹ thuật Thiết kế Đồ họa với CorelDRAW	Trần Văn An	Đại học Thủy Lợi	2019
8	Cẩm nang Thiết kế Đồ họa với CorelDRAW	Đinh Thị Mai	Đại học Khoa học Xã hội và Nhân văn	2019

9	Hướng dẫn Thiết kế Đồ họa CorelDRAW 2019	Hoàng Văn Thắng	Đại học An Ninh Nhân Dân	2020
---	---	-----------------	-----------------------------	------

TaiLieu.vn

BÀI MỞ ĐẦU

❖ GIỚI THIỆU BÀI MỞ ĐẦU

Bài học này giới thiệu hai loại hình ảnh cơ bản trong đồ họa máy tính: ảnh vector và ảnh đồ họa (ảnh bitmap). Đây là kiến thức quan trọng cho việc thiết kế đồ họa, tạo dựng hình ảnh cho các ứng dụng số, trang web, và các sản phẩm truyền thông.

❖ MỤC TIÊU BÀI MỞ ĐẦU

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ Về kiến thức:

Ảnh Vector:

- **Định nghĩa:** Ảnh vector được tạo ra bằng cách sử dụng các hình học toán học như điểm, đường, và hình đa giác. Chúng có khả năng mở rộng mà không bị mất chất lượng.
- **Ứng dụng:** Thích hợp cho các thiết kế cần tính linh hoạt cao, chẳng hạn như logo, biểu đồ, và bản đồ.
- **Phần mềm:** Adobe Illustrator, CorelDRAW.

Ảnh Đồ Họa (Ảnh Bitmap):

- **Định nghĩa:** Ảnh bitmap (hoặc ảnh raster) là hình ảnh được tạo ra từ các điểm ảnh (pixel). Chất lượng của ảnh bitmap phụ thuộc vào độ phân giải và kích thước.
- **Ứng dụng:** Thích hợp cho các hình ảnh có chi tiết phức tạp và màu sắc phong phú, chẳng hạn như ảnh chụp và ảnh nghệ thuật.
- **Phần mềm:** Adobe Photoshop, GIMP.

➤ Về kỹ năng:

- ☐ **Nhận diện và phân biệt:** Kỹ năng phân biệt giữa ảnh vector và ảnh bitmap, cùng với các ứng dụng của từng loại trong các dự án thiết kế.
- ☐ **Sử dụng phần mềm:** Kỹ năng sử dụng các phần mềm thiết kế để tạo và chỉnh sửa ảnh vector và ảnh bitmap.
- ☐ **Tạo và chỉnh sửa ảnh:** Kỹ năng tạo ra và chỉnh sửa các loại ảnh cho các mục đích khác nhau, bao gồm cả việc xử lý ảnh vector và bitmap để phù hợp với yêu cầu thiết kế.

➤ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- ☐ **Tự thiết kế:** Khả năng tự tạo và chỉnh sửa các loại ảnh để phục vụ các nhu cầu thiết kế khác nhau mà không cần sự hỗ trợ thường xuyên.
- ☐ **Quản lý dự án:** Đảm bảo rằng các thiết kế đồ họa đáp ứng đúng yêu cầu và tiêu chuẩn chất lượng, đồng thời quản lý và bảo vệ tài sản thiết kế.

□ **Cải tiến kỹ năng:** Liên tục cập nhật và cải tiến kỹ năng thiết kế ảnh vector và bitmap để thích ứng với xu hướng công nghệ mới và yêu cầu thị trường.

❖ **PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP BÀI MỞ ĐẦU**

- *Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập bài mở đầu (cá nhân hoặc nhóm).*

- *Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (bài mở đầu) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống bài mở đầu theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định.*

❖ **ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN BÀI MỞ ĐẦU**

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Không

- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác

- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.

- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ **KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ BÀI MỞ ĐẦU**

- **Nội dung:**

✓ *Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức*

✓ *Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.*

✓ *Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:*

+ *Nghiên cứu bài trước khi đến lớp*

+ *Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.*

+ *Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.*

+ *Nghiêm túc trong quá trình học tập.*

- **Phương pháp:**

✓ **Điểm kiểm tra thường xuyên:** 1 điểm kiểm tra (hình thức: hỏi miệng)

✓ **Kiểm tra định kỳ:** không có

❖ NỘI DUNG BÀI MỞ ĐẦU

1. Ảnh vector và ảnh đồ họa

1.1. Ảnh Vector

Ảnh vector được tạo thành từ các đối tượng hình học, chúng thường được biểu diễn dưới dạng các hàm toán học. Như vậy ta có thể thực hiện các thao tác di chuyển, định kích thước, thay đổi màu sắc, thu phóng ảnh mà không làm suy giảm chất lượng của ảnh. Khác với ảnh đồ họa, ảnh vector không phụ thuộc vào độ phân giải.

1.2. Ảnh đồ họa

Ảnh được tạo từ các phần tử là các điểm ảnh (pixel – picture element) riêng biệt. Ảnh đồ họa còn được gọi là ảnh mảng (raster) vì các điểm ảnh được xếp theo các hàng, cột; mỗi điểm ảnh có một giá trị màu để biểu diễn màu tương ứng của nó.

Ảnh đồ họa phụ thuộc nhiều vào độ phân giải, đó là vì nó chứa một số lượng cố định các pixel để trình bày dữ liệu ảnh. Và cũng vì vậy, ảnh đồ họa có thể mất các chi tiết và xuất hiện sự gò ghề khi phóng lớn hoặc được in ở độ phân giải thấp.

2. Phần mềm đồ họa cho ảnh vector

Phần mềm đồ họa cho ảnh vector thường được sử dụng nhất là Corel Draw.

3. Trình tự cài đặt Corel Draw

Để cài đặt CorelDraw 12 vào máy tính bạn cần có máy tính có cấu hình phù hợp, tối thiểu là Pentium III 500, Ram 128 trở lên để có thể chạy được phần mềm. Cần có đĩa CD cài đặt CorelDraw 12.

- Tra đĩa CD vào ổ CD của máy tính
- Thông thường đĩa sẽ chạy tự động với tùy chọn Autoplay và bạn sẽ thấy màn hình chào của CorelDraw 12 xuất hiện.
- Nếu CD không chạy tự động, (có nhiều cách để bạn có thể cài) bạn có thể vào Menu Start, chọn Control Panel -> chọn Add or Remove programs -> nhấp tùy chọn Add New program -> chọn nút CD or Floppy -> sau đó chọn đường dẫn là ổ đĩa CD ở mục Browse.
- Bạn nhấn mục Install CorelDraw Suite 12 sẽ thấy xuất hiện mục Welcome to Corel Draw Suite 12
- Trong mục Lisence Agreement bạn nhấp vào tùy chọn I Accept the term.. sau đó nhấn next
- Trong mục Customer Information bạn gõ tên người sử dụng cũng như tên bộ phận vào các ô để trống, trong mục serial number bạn nhập các dãy chữ và số mà CorelDraw 12 cung cấp (bằng cách kích phải chuột vào đĩa CD chọn mục Serial để lấy mật mã) -> next
- Trong mục Language bạn chọn ngôn ngữ mình muốn hiển thị, thông thường ta chọn

English

- Bạn chọn ổ đĩa để cài phần mềm CORELDRAW 12 vào máy tính, thông thường ta cài vào ổ C.

Chờ máy tính Install phần mềm, cuối cùng nhấn Finish để hoàn tất cài đặt

❖ TÓM TẮT BÀI MỞ ĐẦU

Trong chương này, một số nội dung chính được giới thiệu:

Bài học "Ảnh Vector và Ảnh Đồ Họa" cung cấp kiến thức cơ bản về hai loại hình ảnh chính trong thiết kế đồ họa. Ảnh vector được tạo từ các yếu tố hình học và có khả năng mở rộng không mất chất lượng, phù hợp với các thiết kế cần sự linh hoạt. Ảnh bitmap, được tạo từ các điểm ảnh, thường được sử dụng cho các hình ảnh có chi tiết phong phú. Người học sẽ nắm vững các phần mềm và kỹ thuật liên quan để tạo ra và chỉnh sửa các loại ảnh này.

❖ CÂU HỎI VÀ TÌNH HUỐNG THẢO LUẬN BÀI MỞ ĐẦU

Câu hỏi 1. Ảnh vector khác biệt như thế nào so với ảnh bitmap? Hãy nêu các ứng dụng chính của từng loại ảnh.

Câu hỏi 2. Mô tả quy trình tạo và chỉnh sửa một ảnh vector sử dụng phần mềm Adobe Illustrator.

Câu hỏi 3. Giải thích cách thức hoạt động của ảnh bitmap và các yếu tố ảnh hưởng đến chất lượng của ảnh bitmap.

Câu hỏi 4: Làm thế nào để chọn loại ảnh phù hợp cho một dự án thiết kế cụ thể? Hãy đưa ra ví dụ cụ thể.

Câu hỏi 5. Viết một ví dụ đơn giản về cách bạn có thể sử dụng phần mềm chỉnh sửa ảnh để cải thiện chất lượng của một ảnh bitmap.

BÀI 1: GIỚI THIỆU PHẦN MỀM COREL VÀ THIẾT KẾ VẼ CƠ BẢN

❖ GIỚI THIỆU BÀI 1

Bài học này cung cấp cái nhìn tổng quan về phần mềm CorelDRAW, một công cụ mạnh mẽ trong thiết kế đồ họa vector, và hướng dẫn những kỹ thuật cơ bản để vẽ và thiết kế hình ảnh.

❖ MỤC TIÊU BÀI 1

Sau khi học xong chương này, người học có khả năng:

➤ Về kiến thức:

□ CorelDRAW:

- **Định nghĩa:** CorelDRAW là một phần mềm thiết kế đồ họa vector phổ biến được sử dụng để tạo ra các thiết kế đồ họa chất lượng cao. Nó cung cấp các công cụ mạnh mẽ cho việc vẽ, chỉnh sửa và xử lý hình ảnh vector.
- **Tính năng chính:** Các công cụ vẽ hình cơ bản, công cụ tạo hình dạng, công cụ chỉnh sửa màu sắc, và các hiệu ứng đặc biệt. Phần mềm cũng hỗ trợ làm việc với văn bản và các yếu tố thiết kế phức tạp khác.
- **Ứng dụng:** Thiết kế logo, biểu đồ, bản đồ, tài liệu quảng cáo, và các sản phẩm đồ họa khác.

□ Thiết kế Vẽ Cơ Bản:

- **Kỹ thuật vẽ cơ bản:** Hướng dẫn sử dụng các công cụ vẽ cơ bản trong CorelDRAW như công cụ vẽ đường, hình dạng, và công cụ tô màu.
- **Thiết kế vector:** Khái niệm về hình vector và cách sử dụng các công cụ trong CorelDRAW để tạo ra các hình ảnh vector chính xác và dễ dàng mở rộng.
- **Quy trình thiết kế:** Các bước từ khởi đầu đến hoàn thiện một thiết kế, bao gồm việc lập kế hoạch, phác thảo, và tinh chỉnh thiết kế.

➤ Về kỹ năng:

□ **Sử dụng phần mềm CorelDRAW:** Kỹ năng sử dụng các công cụ và tính năng của CorelDRAW để tạo và chỉnh sửa thiết kế đồ họa vector.

□ **Kỹ thuật vẽ:** Kỹ năng sử dụng các công cụ vẽ cơ bản để tạo ra các hình ảnh vector từ các hình dạng cơ bản đến các thiết kế phức tạp.

□ **Thiết kế đồ họa:** Kỹ năng trong việc áp dụng các nguyên tắc thiết kế cơ bản để tạo ra các sản phẩm đồ họa hiệu quả và hấp dẫn.

➤ Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:

- **Tự học và sáng tạo:** Khả năng tự học và sáng tạo trong việc sử dụng CorelDRAW để tạo ra các thiết kế độc đáo và chất lượng.
- **Quản lý dự án:** Đảm bảo rằng thiết kế đáp ứng yêu cầu và tiêu chuẩn chất lượng, và quản lý quy trình thiết kế từ khởi đầu đến hoàn thiện.
- **Cải tiến kỹ năng:** Liên tục cải tiến và cập nhật kỹ năng thiết kế để thích ứng với xu hướng mới và yêu cầu của khách hàng.

❖ **PHƯƠNG PHÁP GIẢNG DẠY VÀ HỌC TẬP BÀI 1**

- *Đối với người dạy: sử dụng phương pháp giảng dạy tích cực (diễn giảng, vấn đáp, dạy học theo vấn đề); yêu cầu người học thực hiện câu hỏi thảo luận và bài tập bài 1 (cá nhân hoặc nhóm).*
- *Đối với người học: chủ động đọc trước giáo trình (bài 1) trước buổi học; hoàn thành đầy đủ câu hỏi thảo luận và bài tập tình huống bài 1 theo cá nhân hoặc nhóm và nộp lại cho người dạy đúng thời gian quy định..*

❖ **ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN BÀI 1**

- **Phòng học chuyên môn hóa/nhà xưởng:** Không
- **Trang thiết bị máy móc:** Máy chiếu và các thiết bị dạy học khác
- **Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu:** Chương trình môn học, giáo trình, tài liệu tham khảo, giáo án, phim ảnh, và các tài liệu liên quan.
- **Các điều kiện khác:** Không có

❖ **KIỂM TRA VÀ ĐÁNH GIÁ BÀI 1**

- **Nội dung:**
 - ✓ *Kiến thức: Kiểm tra và đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kiến thức*
 - ✓ *Kỹ năng: Đánh giá tất cả nội dung đã nêu trong mục tiêu kỹ năng.*
 - ✓ *Năng lực tự chủ và trách nhiệm: Trong quá trình học tập, người học cần:*
 - + *Nghiên cứu bài trước khi đến lớp*
 - + *Chuẩn bị đầy đủ tài liệu học tập.*
 - + *Tham gia đầy đủ thời lượng môn học.*
 - + *Nghiêm túc trong quá trình học tập.*
- **Phương pháp:**
 - ✓ **Điểm kiểm tra thường xuyên:** 1 điểm kiểm tra (hình thức: hỏi miệng/ thuyết trình)
 - ✓ **Kiểm tra định kỳ:** 1 điểm

❖ NỘI DUNG BÀI 1

1. Giới thiệu Corel Draw

Sau khi khởi động phần mềm đồ họa CorelDRAW 12 ta sẽ thấy xuất hiện bảng sau:

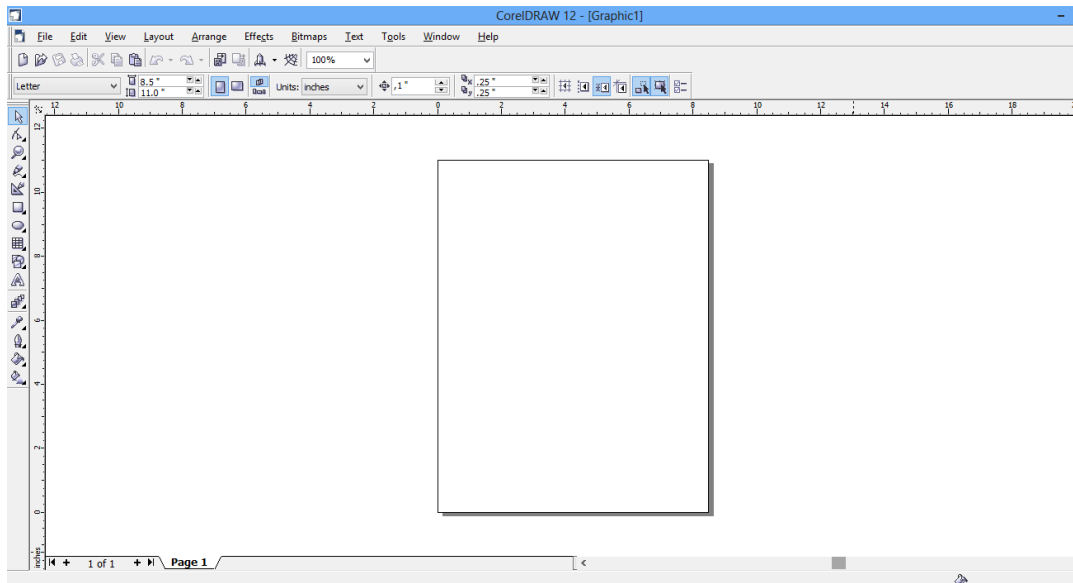


Truy cập vào một trong sáu tùy chọn trong bảng để bắt đầu làm việc với CorelDRAW 12

(a) Các thành phần cơ bản của màn hình

Để bắt đầu làm việc trong CorelDRAW 12 ở một trang thiết kế mới ta có thể nhấp vào tùy chọn New, bạn sẽ thấy xuất hiện màn hình làm việc của một trang thiết kế hoàn toàn mới.

Giới thiệu màn hình làm việc của CorelDRAW 12:



- Thanh tiêu đề: hiển thị tiêu đề hay tên của tệp tin
- Thanh trình đơn: thanh chứa các “thực đơn” hay các tùy chọn
- Thanh công cụ: thanh hiển thị công cụ chuẩn của CorelDRAW 12
- Thanh đặc tính: thanh hiển thị các thuộc tính tương ứng hỗ trợ cho từng công cụ
- Thước: hiển thị đơn vị đo của đối tượng trên màn hình làm việc
- Hộp công cụ: Chứa các công cụ ứng dụng trong thiết kế của CorelDRAW 12
- Thanh cuộn: hỗ trợ trong việc di chuyển tới vùng làm việc bạn mong muốn
- Dòng tình trạng: hiển thị các chỉ dẫn sử dụng công cụ, tình trạng của đối tượng được lựa chọn hoặc đang sử dụng.
- Bảng màu: chứa các tùy chọn về màu tô nền và đường viền cho đối tượng.

1.1 Các chế độ quan sát

1.1.1 Thước –Ruler

Thước là một thành phần mà bạn có thể tùy chọn hiển thị hay không hiển thị trên màn hình làm việc của CorelDRAW: trên thanh menu bạn nhấp vào tùy chọn View, sau khi 1 flyout xuất hiện bạn nhấp vào tùy chọn Ruler (show ruler) để làm xuất hiện thước xung quanh màn hình làm việc của CorelDRAW. Để làm ẩn thước ta cũng thực hiện các bước tương tự. Thước có tác dụng trong việc giúp bạn xác định kích thước cũng như đơn vị đo của đối tượng trong bản thiết kế