

THẾ GIỚI ĐỒ HỌA

ĐỖ LÊ THUẬN - VÕ DUY THANH TÂM - PHẠM QUANG HUY

**CORELDRAW X5
DÀNH CHO NGƯỜI
TỰ HỌC**

NHÀ XUẤT BẢN GIAO THÔNG VẬN TẢI

THE UNIVERSITY OF CHICAGO

PHILOSOPHY DEPARTMENT

PHILOSOPHY 101

LECTURE NOTES

2018-19

LỜI GIỚI THIỆU

CoreIDRAW là một trong những chương trình vẽ vector rất phổ biến tại Việt Nam. Với CoreIDraw phiên bản mới nhất 15, bạn có trong tay những công cụ và lệnh hữu hiệu dùng thiết kế mẫu sản phẩm nhanh và dễ.

Sách "**CORELDRAW X5 dành cho người tự học**" được biên soạn cho người mới bắt đầu sử dụng CoreIDraw trong thiết kế, học tập và nhiều hơn nữa. Quyển sách này được minh họa bằng hình ảnh cả lý thuyết lẫn thực hành sẽ giúp bạn dễ dàng tìm hiểu và khám phá các đặc tính của CoreIDraw X5 để ứng dụng trong công việc thực tế và hiệu quả nhất.

Nội dung sách được chia làm hai phần. **Phần 1:** từ chương 1 đến chương 5, chủ yếu giới thiệu về lý thuyết. Trong mỗi chương lý thuyết có lồng vào một số bài tập nhỏ để bạn dễ dàng hình dung và hiểu rõ cách sử dụng các công cụ, lệnh trong Corel. **Phần 2:** bao gồm 3 bài tập tổng hợp trong chương 6.

Chương 1: Giao diện CoreIDRAW X5.

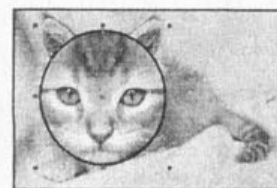
Trước khi đi vào tìm hiểu các công cụ và lệnh, cũng như các thao tác vẽ và thiết kế trong CoreIDRAW X5, bạn đọc sẽ được giới thiệu sơ qua về giao diện của chương trình.

Chương 2: Thanh công cụ.

Chương này giới thiệu đến bạn đọc tính năng cũng như cách sử dụng các công cụ trong CoreIDraw, bao gồm 19 nhóm công cụ chính.

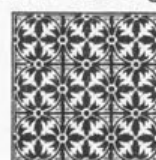
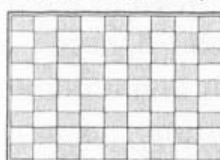
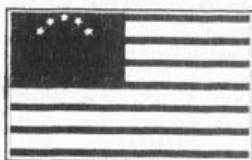
Chương 3: Trình đơn Effects.

Chương 3 sẽ hướng dẫn bạn sử dụng một số hiệu ứng của CoreIDraw X5 trong trình đơn **Effects**.

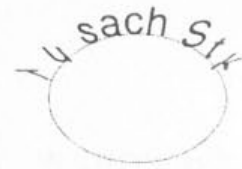


Chương 4: Trình đơn Arrange.

Các lệnh trong trình đơn Arrange liên quan trực tiếp đến thao tác và áp dụng những hiệu ứng đặc biệt cho các đối tượng. So với các phiên bản trước, CoreIDRAW X5 có thêm một số lệnh và cửa sổ kỹ xảo mới, đồng thời có cải tiến các lệnh cũ. Trong chương này, ta sẽ lần lượt tìm hiểu chúng.



Chương 5: Trình đơn Text.



Chương 6: Bài tập tổng hợp.

Chương 6 tập trung giới thiệu 3 bài tập thực hành với phần hướng dẫn đầy đủ và chi tiết. Ngoài việc giúp bạn ôn tập những kiến thức đã học ở những chương trước, trong quá trình thực hành, bạn sẽ làm quen một số công cụ và lệnh mới giúp việc học của bạn nhanh tiến bộ hơn.

Mỗi bài tập đều trình bày với các hướng dẫn từng bước, được minh họa bằng các hình ảnh được cắt trực tiếp từ máy tính giúp bạn dễ theo dõi khi thực hành.

BÀI TẬP 1: VẼ ĐĨA PHIM

Bài tập hướng dẫn vẽ đĩa phim với các công cụ tô màu **Fountain Fill Dialog** và các lệnh **Combine**, **Bitmaps** đưa về dạng ảnh.



BÀI TẬP 2: VẼ GHẾ GỖ

Với kỹ thuật phối màu của **Fountain Fill Dialog**, công cụ cơ bản như: **Bézier Tool**, **Freehand**... kết hợp với hiệu ứng **Bitmaps** vẽ chiếc ghế gỗ như hình bên, một vật dụng quen thuộc trong cuộc sống hàng ngày.



BÀI TẬP 3: VẼ LON SỮA

Bài tập hướng dẫn bạn sử dụng những công cụ vẽ cơ bản, đồng thời phối hợp với các công cụ tô màu như **Fountain Fill Dialog**, **Interactive Blend Tool**. Đặc biệt sử dụng lệnh **Bitmaps** đưa đối tượng về dạng bitmap để vẽ được lon sữa như hình bên.



Sau khi đã tìm hiểu phần lý thuyết và thực hành xong các bài tập, bạn đọc đã phần nào hiểu và thao tác được trong chương trình Illustrator CS5. Tuy nhiên, để thực hành thành thạo hơn, bạn hãy tham khảo thêm hai cuốn sách: **Giáo trình thực hành Adobe Illustrator CS4** và **Thiết kế mỹ thuật quảng cáo với Illustrator CS4** cũng do nhà sách STK biên soạn. Chú ý: sách được biên soạn trên phiên bản CS4 nhưng bạn vẫn có thể thực hành các bài tập thực hành trong sách này mà không ảnh hưởng nhiều do giao diện làm việc và các menu lệnh các phiên bản này không có sự khác biệt nhiều.

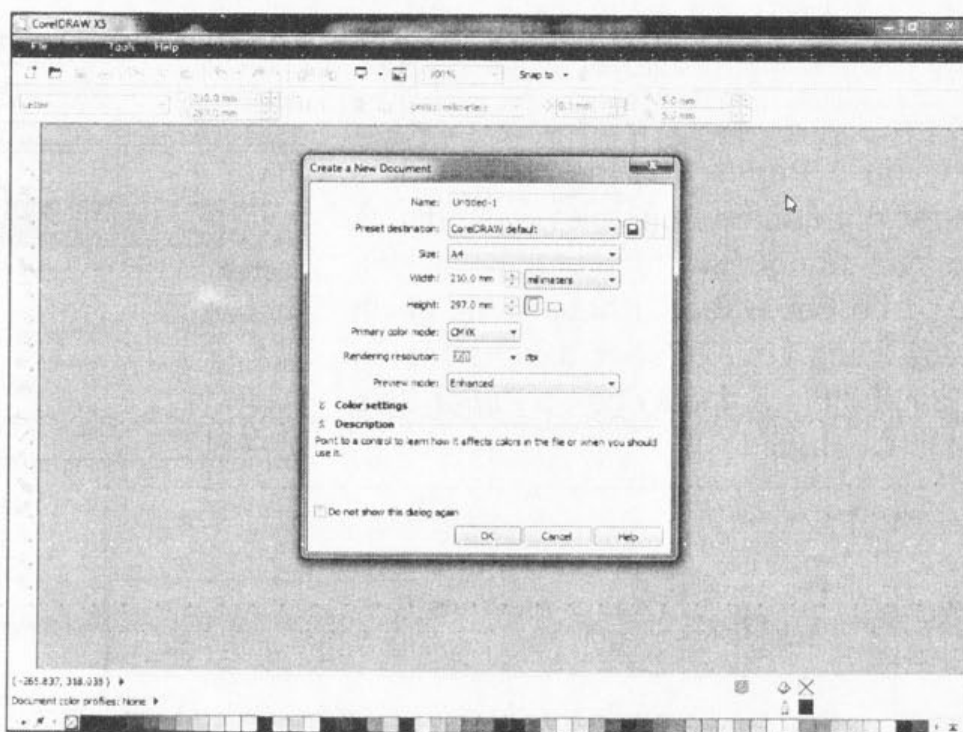
Chúc các bạn thành công!

CHƯƠNG 1


GIAO DIỆN CORELDRAW X5

Trước khi đi vào tìm hiểu các công cụ và lệnh, cũng như các thao tác vẽ và thiết kế trong CorelDRAW X5, bạn đọc sẽ được giới thiệu sơ qua về giao diện của chương trình.

Khi chọn lệnh **Start > CorelDraw X5** để mở chương trình, màn hình làm việc của CorelDRAW xuất hiện với một hộp thoại thiết lập trang vẽ Create a New Document nằm trên màn hình.

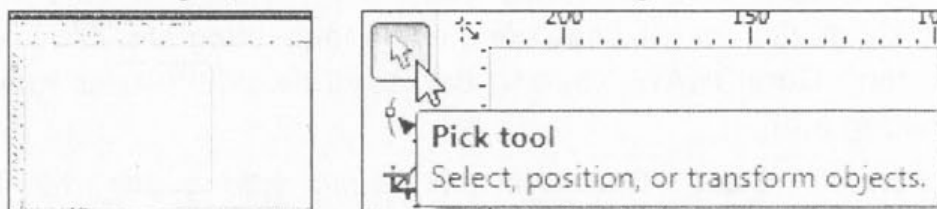


Bên trong hộp thoại có các thuộc tính sau:

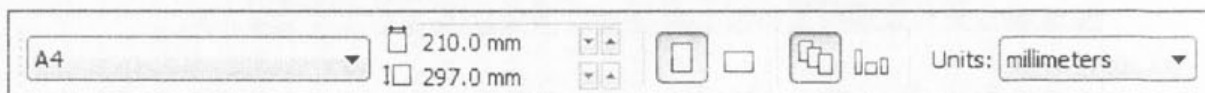
- **Name:** đặt tên cho trang thiết kế.
- **Preset Destination:** để mặc định là CorelDraw default.
- **Size:** cho phép định kích cỡ của trang, khung này có nhiều kiểu trang khác nhau như A2, A3, A4..., hoặc bạn có thể thiết lập kích thước vào hai khung Width, Height bên dưới.
- Biểu tượng : cho phép mặc định trang giấy ngang hoặc dọc.
- **Primary color mode:** đặt hệ màu sử dụng trong chương trình. Thông thường, CorelDraw sử dụng hệ màu **CMYK**.
- **Rendering resolution:** chọn giá trị là **300 dpi**.

Cuối cùng, nhấp **OK** để chấp nhận, **Cancel** để từ chối và **Help** để mở bảng trợ giúp từ máy tính.

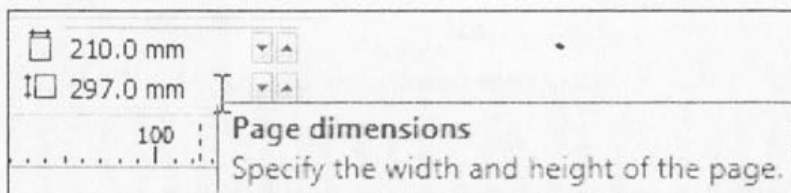
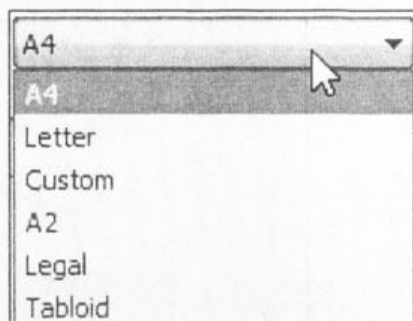
Nếu chọn **OK**, CorelDraw sẽ mở ra giao diện như hình trang bên. Hình chữ nhật nằm trên màn hình đó chính là trang vẽ của CorelDRAW. Nếu không hài lòng với mặc định trước đó, bạn có thể thay đổi thiết lập trang làm việc bằng cách chọn công cụ Pick Tool trên thanh công cụ Toolbox.



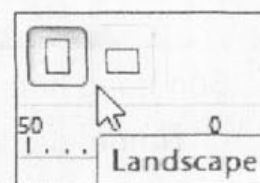
Lúc này, ta có thể thay đổi kích thước của trang vẽ ngay trên thanh thuộc tính.



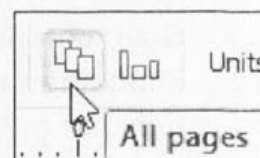
Chọn vào ô **Paper Size** để chọn lại khổ giấy. Ô **Paper dimensions** cho biết chiều dài và chiều rộng của trang giấy tương ứng với kiểu trang chọn bên ô Paper Size. Khi bạn hiệu chỉnh lại kích thước trang vào ô Paper dimensions thì lúc này kiểu hiển thị trang giấy bên ô **Paper Size** sẽ thể hiện là **Custom**.



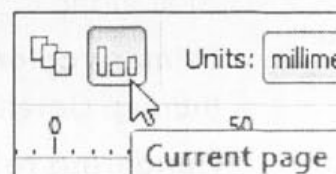
Biểu tượng Portrait và Landscape cho phép chọn hướng của trang giấy là đứng hay nằm. Khi thay đổi hướng của trang, hai thông số của ô **Paper dimensions** tự động hoán đổi hai giá trị cho phù hợp.



CorelDRAW cho phép mỗi tập tin có tối đa 999 trang vẽ, mỗi trang có kích thước và hướng giống nhau. Thuộc tính **All Page** cho phép xác lập trang hiện hành giống với tất cả các trang khác trong tập tin vẽ.

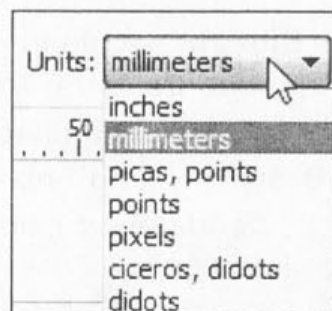


Thuộc tính **Current page** cho phép xác lập trang hiện hành khác với các trang khác trong tập tin vẽ.

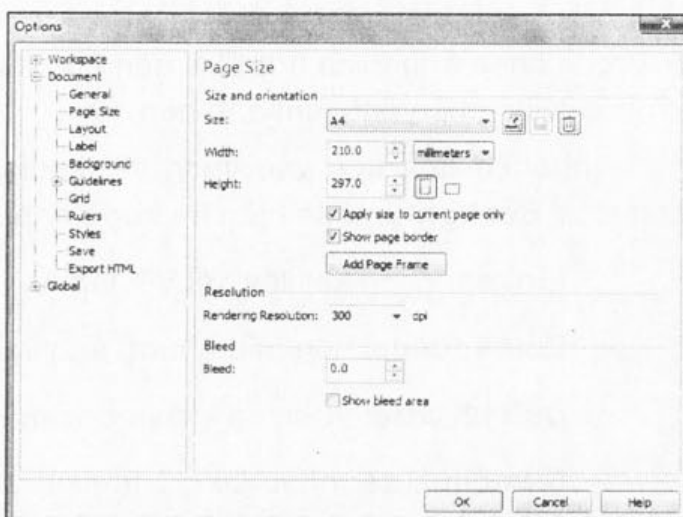
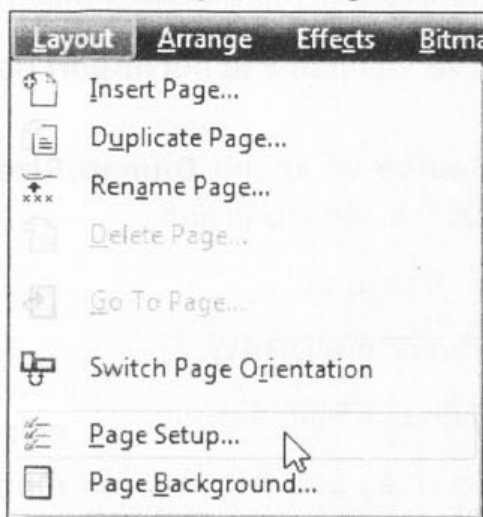


Để thay đổi đơn vị tính thước đo, nhấp chọn vào khung **Units** và chọn kiểu thước đo thích hợp

Ngoài ra, ta có thể thực hiện việc thay đổi kiểu trang giấy, định kích thước trang, thay đổi lại đơn vị tính của thước đo . . . bằng cách:

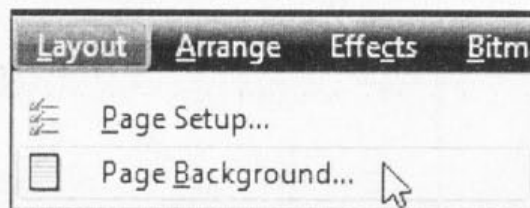


Chọn trình đơn **Layout > Page Setup**. Hộp thoại **Options** hiển thị, bạn chọn mục **Page Size** và tiến hành thay đổi các giá trị thích hợp cho trang vẽ của bạn trong mục **Page Size**.



Theo mặc định của CorelDRAW thì nền của trang vẽ sẽ có màu trắng, tuy nhiên bạn có thể thay đổi tùy ý màu nền cho trang vẽ bằng cách:

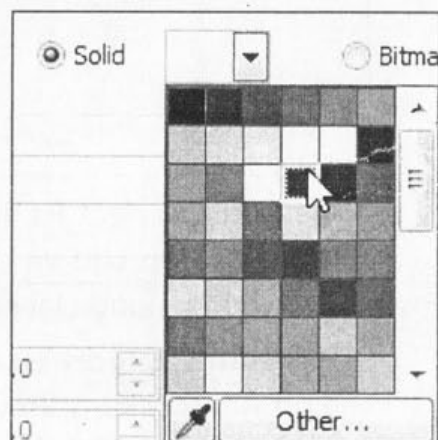
Chọn trình đơn **Layout > Page Background . . .** Hộp thoại **Options** hiển thị, chọn mục **Background**



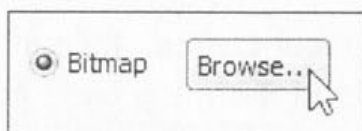
No Background: không hiển thị màu nền.

Solid: Hiển thị màu nền là màu đồng nhất cho trang vẽ. Nhấp chuột vào tùy chọn **Solid** và nhấp chọn tiếp vào bảng màu để chọn màu thích hợp cho nền.

Nếu trường hợp trong bảng màu không có giá trị màu thích hợp, hãy nhấp chọn nút **Other**. Hộp thoại **Select Color** hiển thị để bạn lựa chọn đặt giá trị màu thích hợp.



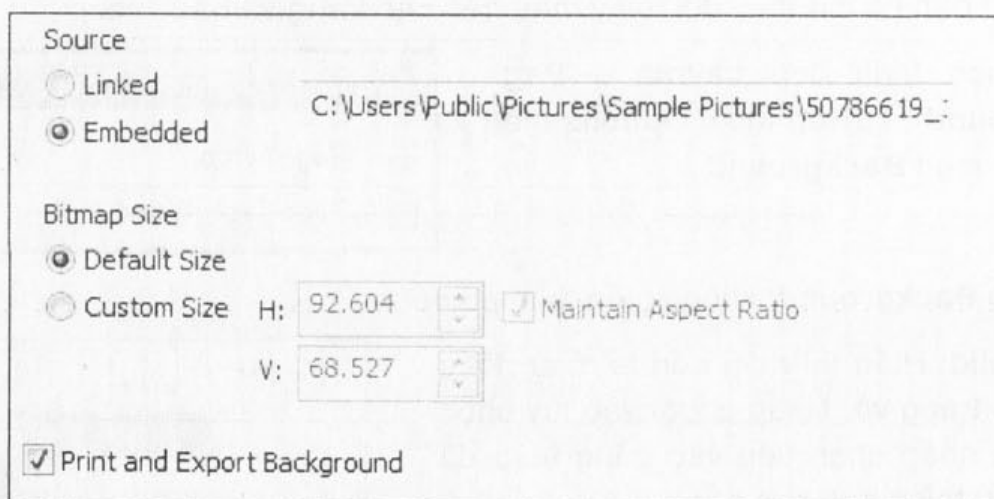
Bitmap: sử dụng hình ảnh làm nền cho trang vẽ. Nhấp chọn tùy chọn **Bitmap** và nhấp tiếp vào nút **Browse...**, hộp thoại **Import** hiển thị để lựa chọn hình làm nền cho trang vẽ.



Lựa chọn ảnh trích hợp làm nền cho trang vẽ và nhấn vào nút **Import** để kích hoạt việc chèn ảnh làm ảnh nền.

Khi chèn ảnh nền vào trang vẽ, khung **Source** và khung **Bitmap Size** trong mục **Background** sẽ hiển thị trong hộp thoại với các thuộc tính.

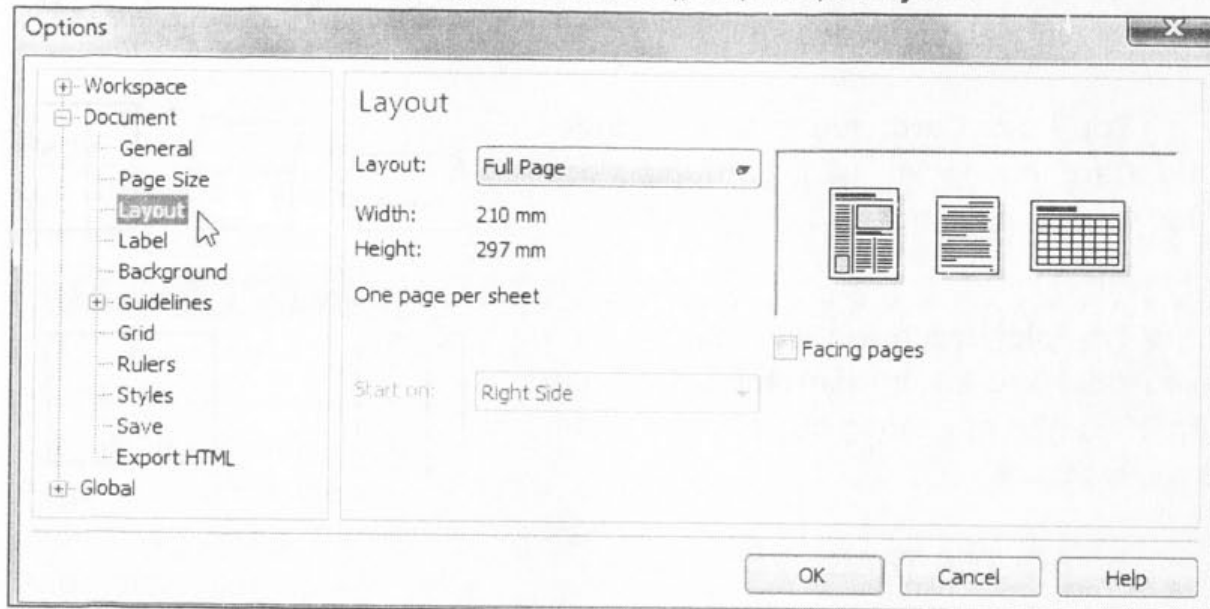
- **Linked:** chọn khi liên kết với tập tin bên ngoài ảnh.
- **Embedded:** chọn nếu nhúng ảnh vào trong CorelDRAW.
- **Default Size:** sử dụng kích thước mặc định của hình ảnh.
- **Custom Size:** nhập lại giá trị kích thước chiều cao (H) và chiều rộng (V) ảnh làm nền cho trang. Tùy chọn này phụ thuộc vào tùy chọn **Maintain Aspect Ratio**.



- **Maintain Aspect Ratio:** khi chọn tùy chọn này, ảnh vẫn giữ nguyên tỷ lệ giữa chiều cao và chiều rộng ban đầu khi ta thay đổi một trong hai kích thước, ngược lại sẽ thay đổi một trong hai kích thước riêng biệt.
- **Print and Export Background:** tùy chọn này cho phép xuất hay in hình ảnh có kèm theo trang nền được thay đổi. Tùy chọn được kích hoạt khi bạn chọn Solid hay Bitmap.

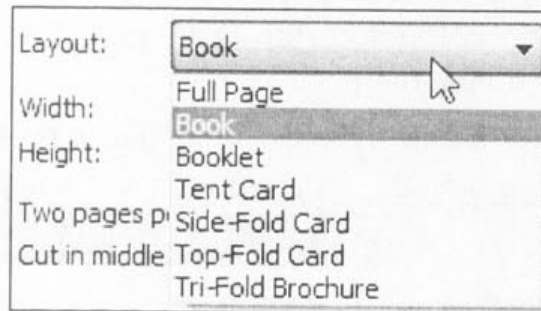
❖ CÁC KIỂU TRÌNH BÀY TRANG VẼ

Để chọn những kiểu trình bày cho trang vẽ, hãy chọn trình đơn **Layout > Page Setup**. Khi hộp thoại **Options** hiển thị, chọn mục **Layout**.

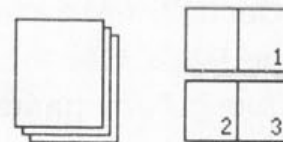


Mục **Layout** chứa 7 kiểu trình bày trang tùy thuộc vào mục đích sử dụng, bạn chọn kiểu trình bày trang thích hợp:

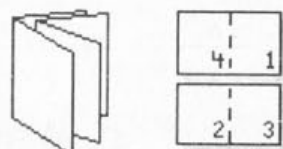
Full Page: kiểu bố trí các trang mặc định. Trình bày các file dưới dạng trang đơn.



Book: chia trang thành hai phần bằng nhau theo chiều dọc. Mỗi phần là một trang riêng biệt được in thành hai trang.



Booklet: tương tự kiểu **Book**, nhưng khi in các trang được ghép lại với nhau sao cho khi đóng gáy lại thành một cuốn sách nhỏ.



Tent Card: chia trang thành hai phần bằng nhau theo chiều ngang.

