

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH



BÀI GIẢNG

TIN HỌC ỨNG DỤNG NGÀNH MAY

NGÀNH: Công Nghệ May Và Thời Trang

BẬC: Trung Cấp

LỚP: 17T4-CNM1

Tài liệu lưu hành nội bộ

MỤC LỤC

MỞ ĐẦU	
---------------	-------

BÀI MỞ ĐẦU

1. Mục tiêu	
2.1 Giới thiệu chung về cách thực hiện học phần	
2.2 Giới thiệu tổng quan về phần mềm đồ hoạ Coreldraw 12	
2.3 Một số phần mềm đồ hoạ khác	

Chương 1: TỔNG QUAN VỀ CORELDRAW

1. Mục tiêu	
2.1 Giới thiệu phần mềm	
2.2 Khởi động coreldraw	
2.3 Hộp thoại welcome to coreldraw	
2.4 Cửa sổ ứng dụng (giao diện) của coreldraw	
2.5 Thao tác trên phím và chuột	
2.6 Một số thuật ngữ	
2.7 Quản lý file	
2.8 Tập tin dự phòng	
2.9 Các chế độ xem màn hình	
2.10 In ấn	

Chương 2: VẼ ĐỐI TƯỢNG HÌNH DẠNG ĐÓNG

1. Mục tiêu	
2.1 Vẽ hình chữ nhật	
2.2 Vẽ hình ellipse, hình tròn	
2.3 Vẽ hình xoắn ốc	
2.4 Vẽ hình đa giác, hình sao	

2.5 Vẽ hình giấy kẻ ô	
2.6 Vẽ hình cơ bản	

Chương 3: VẼ ĐỐI TƯỢNG LÀ ĐƯỜNG NÉT

1. Mục tiêu	
2.1 Công cụ vẽ tự do	
2.2 Công cụ vẽ chỉnh tiếp tuyến	
2.3 Công cụ vẽ nét nghệ thuật	
2.4 Công cụ vẽ nét liền mảnh	
2.5 Công cụ vẽ các đường liên tục	
2.6 Công cụ vẽ đường cong bằng 3 điểm	
2.7 Công cụ vẽ đường thẳng vuông góc	
2.8 Công cụ vẽ các đường đo kích thước	

Chương 4: CÁC CÔNG CỤ BIẾN ĐỔI

1. Mục tiêu	
2.1 Công cụ chọn	
2.2 Công cụ hiệu chỉnh	
2.3 Công cụ cắt	
2.4 Công cụ xóa.....	
2.5 Công cụ tạo lỗi lõm	
2.6 Công cụ tạo răng cưa	
2.7 Công cụ dịch chuyển tự do	

Chương 5: ỨNG DỤNG CORELDRAW THIẾT KẾ HÌNH VẼ MÔ TẢ PHẪNG

1. Mục tiêu	
2.1 Phương pháp thiết kế hình vẽ mô tả phẳng.....	
2.2 Phương pháp sáng tạo mẫu trang phục	

Chương 6: QUẢN LÝ ĐỐI TƯỢNG

1. Mục tiêu	
-------------------	--

2.1	Biến đổi vị trí đối tượng
2.2	Sắp xếp, bố trí đối tượng
2.3	Thứ tự các lớp đối tượng
2.4	Nhóm, liên kết, phân rã đối tượng.....
2.5	Khóa, mở khóa đối tượng
2.6	Hàn, cắt xén đối tượng
2.7	Biến đổi đối tượng thành dạng cong

Chương 7: LÀM VIỆC VỚI VĂN BẢN

1.	Mục tiêu
2.1	Các dạng văn bản trong coreldraw
2.2	Chuyển đổi giữa 2 dạng văn bản
2.3	Hiệu chỉnh văn bản
2.4	Đặt văn bản lên đường dẫn

Chương 8: ỨNG DỤNG CORELDRAW THIẾT KẾ CHI TIẾT SẢN PHẨM

1.	Mục tiêu
2.1	Phương pháp dựng đường giống cơ bản.....
2.2	Phương pháp thiết kế chi tiết sản phẩm

Chương 9: MÀU SẮC ĐỐI TƯỢNG VÀ ĐƯỜNG VIỀN

1.	Mục tiêu
2.1	Màu sắc trong coreldraw
2.2	Màu sắc đối tượng
2.3	Công cụ tô màu
2.4	Tô màu đường viền đối tượng.....

Chương 10: CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT

1.	Mục tiêu
2.1	Hiệu ứng blend
2.2	Hiệu ứng contour

2.3 Hiệu ứng extrude	
2.4 Hiệu ứng envelope	
2.5 Hiệu ứng distortion	
2.6 Hiệu ứng dropshadow	
2.7 Hiệu ứng lens	
2.8 Hiệu ứng powerclip	
2.9 Hiệu ứng transparency	
2.10 Hiệu ứng perspective	

Chương 11: ỨNG DỤNG CORELDRAW PHỦ TRANG PHỤC LÊN PHOM NGƯỜI MẪU

1. Mục tiêu	
2.1 Phương pháp đưa phom người mẫu vào trang làm việc hiện hành	
2.2 Phương pháp phủ trang phục lên phom người mẫu	

Chương 12: ỨNG DỤNG CORELDRAW THIẾT KẾ LOGO – SẢN PHẨM

1. Mục tiêu	
2.1 Phương pháp thiết kế logo	
2.2 Phương pháp sáng tạo mẫu logo	
2.3 Phương pháp thiết kế sản phẩm	
2.4 Phương pháp sáng tạo mẫu sản phẩm	

HỆ THỐNG BÀI TẬP ÔN TẬP

TÀI LIỆU THAM KHẢO

BẢNG KÝ HIỆU VÀ VIẾT TẮT

STT	CHỮ VIẾT TẮT	CHÚ GIẢI
1	PgUp	Page Up
2	PgDn	Page Down
3	+	Kết hợp
4	→	Đường dẫn
5	Pt	Point

BÀI MỞ ĐẦU

1. MỤC TIÊU:

1.1 Về kiến thức

Học sinh hiểu được cách thực hiện học phần.

Học sinh liệt kê và trình bày được tính năng và ứng dụng phần mềm đồ họa Coreldraw.

Học sinh nhận biết được một số phần mềm đồ họa khác.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Thao tác được trên phần mềm.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG:

2.1 Giới thiệu chung về cách thực hiện học phần:

Học phần Tin học ứng dụng ngành may nằm trong nhóm các học phần cơ sở đào tạo trình độ cao đẳng chuyên ngành Công nghệ may, học phần mang tính tích hợp giữa môn học Mỹ thuật trang phục và chuyên ngành đồ họa.

Học phần được bố trí sau các môn học: Vẽ mỹ thuật, Mỹ thuật trang phục, các học phần thiết kế.

Học phần Tin học ứng dụng ngành may mang tính tích hợp giữa kiến thức lý thuyết kết hợp với thực hành trên máy vi tính.

2.2 Giới thiệu tổng quan về phần mềm đồ họa Coreldraw:

CorelDRAW là một phần mềm biên tập đồ họa vector được phát triển và tiếp thị bởi Corel Corporation ở Ottawa, Canada. Đây cũng là tên của Bộ công cụ đồ họa Corel. Phiên bản mới nhất có tên là X8 (thực chất là phiên bản 18), được xuất xưởng năm 2016

Năm 1985, Tiến sĩ Michael Cowpland thành lập hãng Corel để bán các hệ thống desktop publishing dựa trên các phần cứng của Intel.

Năm 1987, Corel thuê hai kỹ sư phần mềm Michel Boullion và Pat Beirne để phát triển một chương trình minh họa dựa trên vector để đóng gói với các hệ thống xuất bản desktop. Chương trình này - CorelDRAW - được xuất bản lần đầu tiên năm 1989 và được đón nhận một cách nồng nhiệt; với lý do này, Corel sau đó đã chỉ tập trung vào việc phát triển CorelDRAW.

Ngay từ lúc đầu, CorelDRAW được thiết kế cho Windows của Microsoft và hiện nay cũng chỉ khả dụng trên hệ điều hành Windows. Phiên bản mới nhất có tên là X8 (thực chất là phiên bản 18), được xuất xưởng năm 2016. Phiên bản này có những điểm mới là tương thích với Windows 10, hỗ trợ độ phân giải 4K và có tính năng Font Management (quản lý Font)

Các phiên bản cho Macintosh (Mac OS Classic và Mac OS X) và Linux cũng đã từng một lần được xuất xưởng, nhưng những sản phẩm này hiện thời không còn được tiếp tục phát triển. Phiên bản cuối cùng cho Linux là phiên bản 9, ra đời năm 2000. Phiên bản cuối cùng cho Macintosh là phiên bản 11, ra đời năm 2001.

Cho đến phiên bản 5, CorelDraw cũng được thiết kế cho OS/2.

2.3 Một số phần mềm đồ họa khác:

- Adobe Photoshop
- Adobe Illustrator
- Adobe Indesign
- Autocad
- Sketchup
- Revit
- Adobe Premiere Pro
- 3ds Max
- GIMP

Chương 1:

TỔNG QUAN VỀ CORELDRAW

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh trình bày được các cách khởi động chương trình coreldraw.

Học sinh liệt kê và trình bày được tính năng của các thanh công cụ trên cửa sổ ứng dụng coreldraw.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Thao tác được trên phím và chuột.
- Thực hiện được thao tác quản lý file.
- Thiết lập được file dự phòng và phục hồi file bị hỏng.
- Cài đặt các thông số khi in ấn.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG:

2.1 GIỚI THIỆU PHẦN MỀM:

CorelDRAW là một phần mềm biên tập đồ họa vector được phát triển và tiếp thị bởi Corel Corporation ở Ottawa, Canada. Đây cũng là tên của Bộ công cụ đồ họa Corel.

Ngay từ lúc đầu, CorelDRAW được thiết kế cho Windows của Microsoft và hiện nay cũng chỉ thực thi trên hệ điều hành Windows. Phiên bản hiện tại sử dụng trong giảng dạy có tên là X3 (thực chất là phiên bản 13), được xuất xưởng tháng 1 năm 2006. Các phiên bản cho Macintosh (Mac OS Classic và Mac OS X) và Linux cũng đã từng một lần được xuất xưởng, nhưng những sản phẩm này hiện thời không còn được tiếp tục phát triển. Phiên bản cuối cùng cho Linux là phiên bản 9, ra đời năm 2000. Phiên bản cuối cùng cho Macintosh là phiên bản 11, ra đời năm 2001. Cho đến phiên bản 5, CorelDraw cũng được thiết kế cho OS/2.

Phiên bản hiện thời của CorelDRAW Graphics Suite, X3 (thực chất là phiên bản 13), chứa các gói sau:

- CorelDRAW: Phần mềm biên tập đồ họa vector.
- Corel PHOTO-PAINT: Phần mềm biên tập và tạo lập ảnh raster.
- Corel CAPTURE: Cho phép nhiều chế độ thu nhận hình ảnh.

- Corel PowerTRACE: Chuyển đổi ảnh raster sang đồ họa vector.
- Pixmantec RawShooter essentials: Hỗ trợ định dạng tập tin RAW.

Corel Corporation vừa công bố ra mắt gói phần mềm CorelDRAW Premium Suite X5, một gói phần mềm mới dựa trên gói phần mềm đồ họa quen thuộc trước đó là CorelDRAW Graphics Suite.

Gói phần mềm CorelDRAW Premium Suite X5 mới này được thiết kế dành cho giới thiết kế đồ họa chuyên nghiệp, với những đòi hỏi cấp bách về mở rộng các khả năng minh họa theo vector, thiết kế website, biên tập hình ảnh, biên tập Flash animation và video tiên tiến,... với workflow được tối ưu để các nhà thiết kế thêm phần tự do sáng tạo và linh hoạt hơn khi làm việc với các phần mềm đồ họa trong gói này.

Phiên bản hiện thời của CorelDRAW Graphics Suite X8 chứa các gói sau:

- CorelDRAW® X8: Phần mềm biên tập đồ họa vector và chỉnh sửa trang.
- Corel® PHOTO-PAINT™ X8: Phần mềm chỉnh sửa ảnh.
- Corel® CAPTURE™ X8: Cho phép nhiều chế độ thu nhận hình ảnh.
- Corel® CONNECT™: Công cụ tìm kiếm nội dung.
- Corel® PowerTRACE™ X8: Chuyển đổi ảnh raster sang đồ họa vector.
- Corel® Website Creator™*: Công cụ thiết kế Website.
- PhotoZoom Pro 4†: Công cụ cho việc mở rộng hình ảnh kỹ thuật số.
- ConceptShare™: Công cụ tương tác trực tuyến.

Corel cũng xuất bản một số các phần mềm đồ họa dưới tên Corel Painter.



Hình 1.1 Biểu tượng coreldraw11, 12, X3, X4, X5

2.2 KHỞI ĐỘNG CORELDRAW:

Có 3 cách để khởi động coreldraw:

1.2.1 Cách 1: Start menu → Program → Coreldraw X3.

1.2.2 Cách 2: Desktop → chọn biểu tượng (double click).

1.2.3 Cách 3: Explore hoặc My computer → Chọn file Coreldraw đã lưu.

2.3 HỘP THOẠI WELCOME TO CORELDRAW:

New graphic: Tạo cửa sổ thiết kế mới.

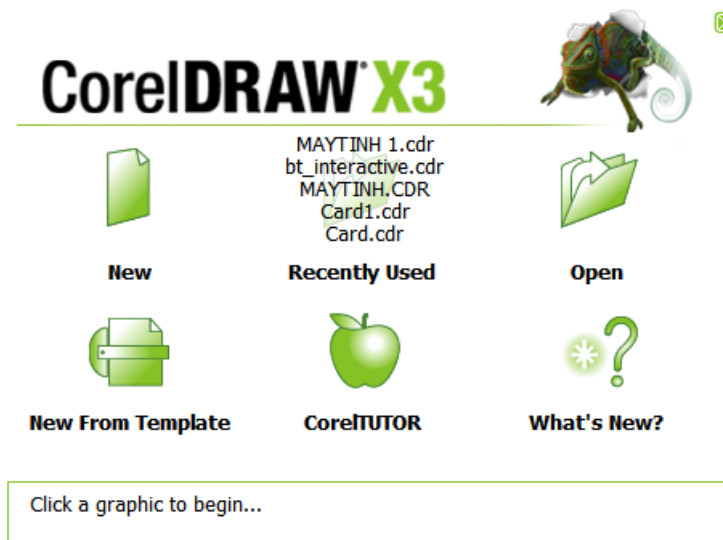
Open last edited: Mở tập tin làm việc sau cùng.

Open graphic: Mở một tập tin đã được lưu

Temple : Mở một cửa sổ theo mẫu đã được thiết kế sẵn.

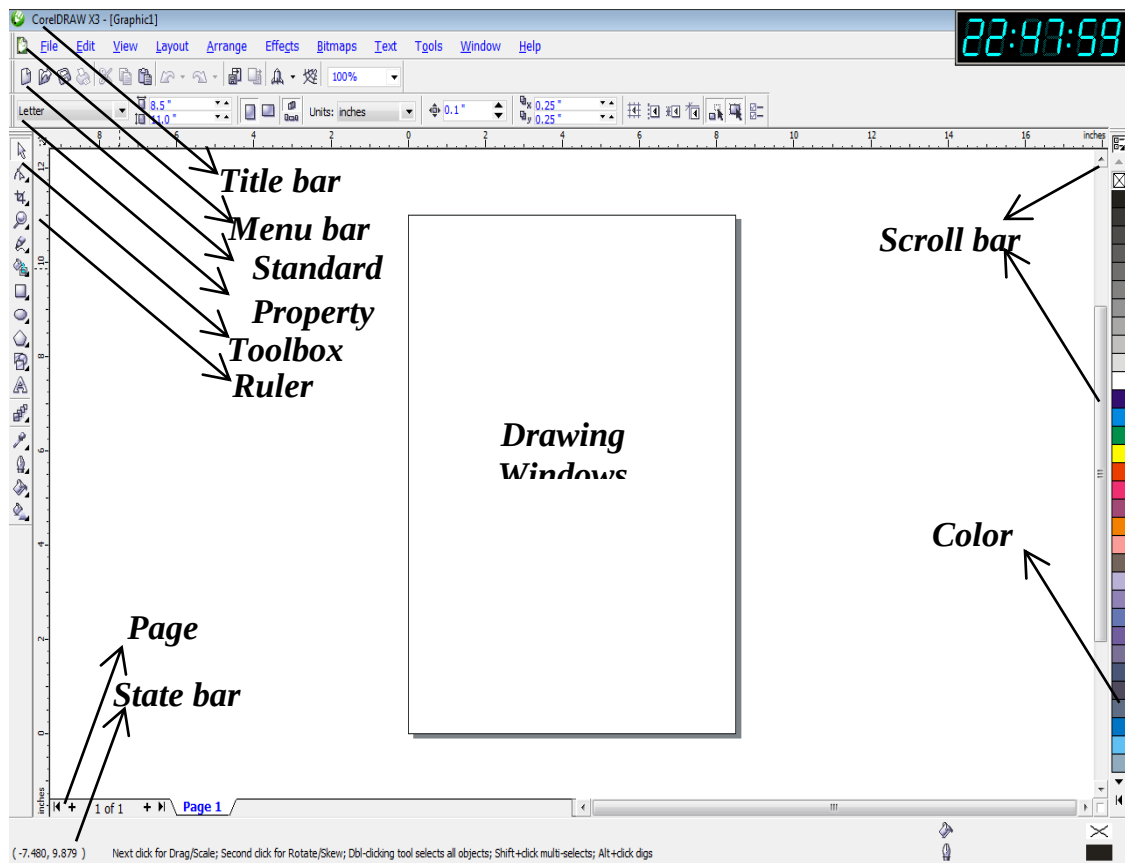
Coreltutor: Mở phần phụ trợ giúp và một số bài học

What's new?: Giải thích tính năng mới của Coreldraw.



Hình 1.2 Hộp thoại welcome to coreldraw

2.4 CỬA SỔ ỨNG DỤNG (GIAO DIỆN) CỦA CORELDRAW:



Hình 1.3 Giao diện coreldraw

1.4.1 Tile Bar: Thanh Tiêu Đề

Cho biết tên phần mềm, tên tập tin đang làm việc và các nút:

- Minimize: Thu nhỏ cửa sổ xuống thanh Taskbar.
- Restore down/Maximize: phóng to, thu nhỏ về cửa sổ trước đó/ Phóng to toàn màn hình ...
- Close: Đóng cửa sổ ứng dụng.

1.4.2 Menu Bar: Thanh Trình Đơn

Nhóm lệnh được nhóm thành mục gồm: **File, Edit, View, Layout, Arrange, Effects, Bitmaps, Text, Tools, Windows, Help.**

1.4.3 Standard Bar: Thanh Công Cụ Chuẩn

Gồm các lệnh về tập tin thường gặp (dạng **Icon**) có trong **File menu** và **Edit menu** như **New, Open, Save, Print, Cut, Copy, Undo, Redo, Import, Export, Zoom levels.**

1.4.4 Toolbox: Hộp Công Cụ Chuẩn

Gồm các **công cụ vẽ cơ bản**: Pick, Shape, Zoom, Bezier, Freehand, Rectangle, Polygon, Ellipse, Basic shapes, Text, Extrude, Transparency, Outline, Fill ...

Mỗi **tam giác nhỏ** ở mỗi **icon** trên **Tollbox** xỏ ra các **icon** lệnh cùng nhóm tính chất.

1.4.5 Rule: Thước

Hiện thị các vạch kích thước (theo tỉ lệ Anh hoặc mét).

Có thể kéo ra từ các đường giống, kéo trả nó về thước hay xóa nó đi bằng phím **Delete**.

1.4.6 Drawing Window: Vùng In

Nơi xác lập vùng in, các đối tượng ngoài khung vẽ sẽ không được in.

1.4.7 Scroll Bar: Thanh Cuốn

Di chuyển vùng nhìn theo hướng dọc hoặc ngang.

1.4.8 Color Palette: Bảng Màu

Xác lập màu tô hoặc đường bao của đối tượng.

1.4.9 Page Navigater: Thanh Duyệt Trang

Xác lập, di chuyển các trang khác nhau trên cùng cửa sổ.

1.4.10 State Bar: Thanh Trạng Thái

Hiện thị các thông tin về đối tượng (tọa độ trỏ chuột, kích thước của đối tượng đang chọn, lệnh đang thực thi, các hướng dẫn tiếp theo).

2.5 THAO TÁC TRÊN PHÍM VÀ CHUỘT:

F2: Phóng to bằng cách quây hoặc chọn vùng.

F3: Phục hồi (thu nhỏ) lệnh phóng to F2 trước.

F4: Quan sát toàn bộ các đối tượng đã tạo trên trng vẽ.

F9: Quan sát toàn màn hình đang làm việc (bỏ qua các thanh công cụ).

Xoay bánh xe chuột: Phóng to, thu nhỏ tại vị trí trỏ chuột.

Spacebar: Lặp lại lệnh vẽ trước hoặc trở về công cụ chọn (pick).

Click đúp chuột: Hiệu chỉnh đối tượng

Click chuột phải: Mở shortcut menu (một số lệnh cơ bản của đối tượng được chọn).

Mũi tên(bàn phím): Di chuyển đối tượng theo bội số khoảng cách, có thể kết hợp với **Phím CTRL** để di chuyển đối tượng với bội số nhỏ hơn.

Chọn, kéo rê chuột: Di chuyển đối tượng đến vị trí nhả chuột.

Phím (+): Sao chép đối tượng chồng lên đối tượng cũ.

Chọn, kéo rê và click phải đồng thời: Sao chép đối tượng ở vị trí mới và giữ lại đối tượng cũ.

Phím Delete: Xoá đối tượng, điểm...đang chọn.

CTRL + A: Chọn toàn bộ đối tượng có trong bản vẽ.

CTRL + Z: Phục hồi lại lệnh trước đó (**UNDO**).

ALT + ENTER: Phục hồi lại lệnh UNDO (**REDO**).

CTRL + C, CTRL + X và CTRL + V: Sao chép, cắt và dán đối tượng.

TAB: Chọn đối tượng kế tiếp.

CTRL + SHIFT + A: Sao chép thuộc tính của đối tượng.

2.6 MỘT SỐ THUẬT NGỮ:

- **Ảnh vector:** hình ảnh hiệu chỉnh được đường nét, nó được vẽ bằng các phần mềm thiết kế Designer, AutoCAD, CorelDRAW, Painter...tập tin có các đuôi *CDR, DXF, DWG...
- **Ảnh bitmap:** Là ảnh chụp phim, ảnh scan, ảnh kỹ thuật số...thay đổi, xử lý được độ sáng, thêm màu, cắt ghép, xoay...qua một số phần mềm như Photoshop, Coreldraw, Painter, ACDSee...Phần mở rộng dạng *bmp, *jpeg...
- **Đối tượng mở (Open path):** điểm đầu và cuối không trùng nhau. Chỉ có thể đặt được thuộc tính đường viền (Outline).
- **Đối tượng đóng (Close path):** Điểm đầu và cuối trùng nhau (điểm đóng). Có thể đặt được thuộc tính đường viền (Outline) và thuộc tính tô màu (Fill).
- **Hộp thoại...**(mở ra khi có dạng dấu 3 chấm cuối mỗi lựa chọn): Cung cấp cho người sử dụng các thông tin, những đặc tính có thể áp dụng vào đối tượng.

Các dạng con trỏ chuột:

☞ : Ở chế độ chờ hoặc chọn đối tượng (Pick).

▲ : Ở chế độ chờ hoặc hiệu chỉnh đối tượng (Shape).

+⌂ : Ở chế độ chờ thực thi lệnh.

Mẫu: Là các hình vuông nhỏ (đen), dùng để thay đổi đối tượng.

2.7 QUẢN LÝ FILE:

- **File → New ...:** Mở cửa sổ mới
- **File → Open ...:** Mở file đã lưu
- **File → Close...:** Đóng file đang làm việc
- **File → Save as...:** Lưu mới, đổi tên file đang làm việc

- **File name:** tên File cần đổi tên
- **Save a type:** Kiểu file muốn lưu có phần mở rộng như (CDR, PAT, CDT, CLK, CMX, AL, WPG, WMF, EMF, CGM, SVGZ, DXF, DWG, PLT, CMX....)
- **File → Save:** Lưu đè (lưu chồng).
- **File → Import . . . (CTRL + I):** Nhập file từ các ứng dụng khác (AutoCad, ACDsee, Word...) vào bản vẽ Coreldraw.
- **File → Export . . . (CTRL + E):** Xuất file Coreldraw sang các phần mềm ứng dụng khác... Chọn phần mở rộng của file theo tên ứng dụng cần xuất.

2.8 TẬP TIN DỰ PHÒNG:

2.8.1 Thiết lập file dự phòng:

Tool → workspace → save → Auto-backup ...

Chọn số phút mỗi lần sao chép.

Có thể thay đổi vị trí thư mục sao chép (**Specific folder**) thay vì theo mặc định trên cùng thư mục đang sử dụng.

2.8.2 Phục hồi file bị hỏng:

Open → mở File sao chép dự phòng có dạng **Backup of ...** hoặc **Backup Backup of.**

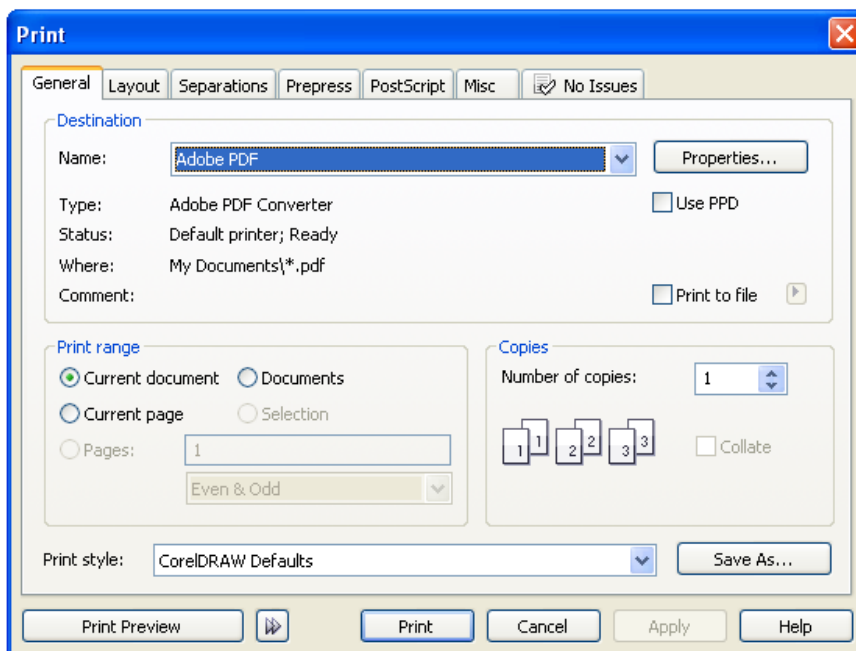
2.9 CÁC CHẾ ĐỘ XEM MÀN HÌNH:

- **Simple wireframe:** Chế độ xem cơ bản nhất (màu đen), không hiển thị các đối tượng liên kết động như sử dụng hiệu ứng Blend, Contour, Extrude ...
- **Wireframe:** Mô phỏng các đối tượng trên màn hình bằng màu đen, ngay cả khi được tô màu.
- **Draft:** Hiển thị các đặc tính về đường nét, và chỉ hiển thị dạng tô màu đồng nhất.
- **Normal:** Hiển thị như khi bản vẽ khi được in ra.
- **Enhanced:** Hiển thị hiệu ứng mềm mại trên của những vùng liền kề nhau trên màn hình.

2.10 IN ẤN:

- **Layout:** thiết lập lề trang in.
- **Name:** tên máy in đã được cài đặt.
- **Curent document:** in toàn bộ tập tin đang hiện hành.
- **Documents:** In nhiều tập tin Coreldraw đã được mở trên Window.
- **Curent page:** In trang hiện hành.
- **Selection:** Lựa chọn trang cần in.

- **Number of copies:** Số bản in.
- **Print:** Tiến hành in.
- **Print preview:** Xem trang in thử.



Hình 1.4 Hộp thoại in bản vẽ trong coreldraw

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 1:

TỔNG QUAN VỀ CORELDRAW

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và trình bày được các cách khởi động phần mềm coreldraw.

Học sinh trình bày được các phím tắt khi sử dụng các thanh công cụ.

Học sinh trình bày được cách quản lý file, lưu thành tập tin trong coreldraw

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Khởi động phần mềm.
- Thiết lập được các phím tắt.
- Lưu file.
- Xuất file.
- Nhập file.
- Thiết lập tập tin dự phòng.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh tiến hành khởi động phần mềm coreldraw bằng 3 cách.
2. Học sinh tiến hành thiết lập các phím tắt.
3. Học sinh thực hiện thao tác lưu file coreldraw, sau đó tiến hành nhập file từ các ứng dụng khác(AutoCad, ACDsee, Word...) vào bản vẽ Coreldraw và xuất file Coreldraw sang các phần mềm ứng dụng khác... Chọn phần mở rộng của file theo tên ứng dụng cần xuất.
4. Học sinh tiến hành thiết lập tập tin dự phòng cho file vừa tạo trên.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 2: Vẽ đối tượng hình dạng đóng.

+ Đọc [tr. 19 - 25] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 2: VẼ ĐỐI TƯỢNG HÌNH DẠNG ĐÓNG

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê được các công cụ vẽ đối tượng hình dạng đóng.

Học sinh trình bày được đặc tính của các công cụ vẽ đối tượng hình dạng đóng.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Vẽ được các đối tượng hình dạng đóng.
- Chỉnh sửa hình dạng của đối tượng đóng vừa tạo thành.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG:

2.2.1 VẼ HÌNH CHỮ NHẬT:



2.2.2.1 Chọn lệnh:

Toolbox → Rectangle tool (F6).

2.2.2.2 Thao tác:

Chọn biểu tượng trên toolbox.

Giữ kéo xác định 2 đầu đối diện của hình chữ nhật.

2.2.2.3 Chỉnh sửa:

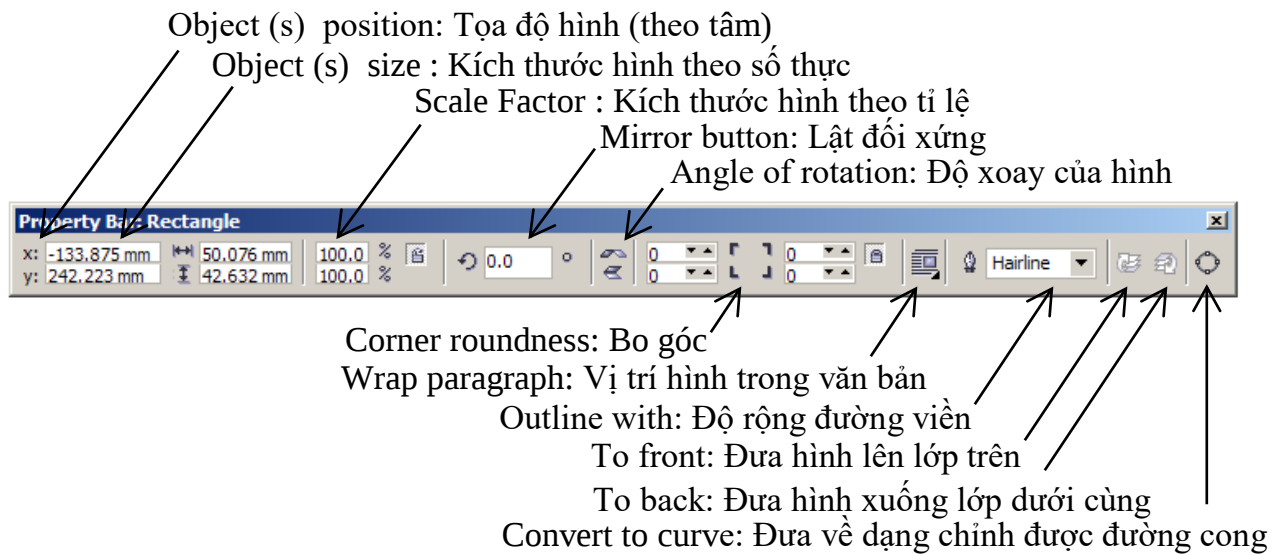
Có thể thay đổi kích thước trong các ô Object (s) size (dạng số thực) hoặc Scale Factor (dạng tỉ lệ %) trên thanh đặc tính.

➤ Lưu ý:

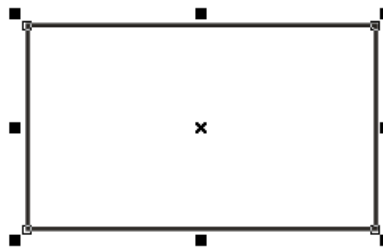
Khi kết hợp nhấn phím SHIFT: Vẽ hình chữ nhật từ tâm ra.

Khi kết hợp nhấn phím CTRL: Vẽ hình cân xứng (hình vuông).

2.2.2.4 Thanh đặc tính:



Hình 2.1 Thanh đặc tính



Hình 2.2 Hình minh họa

2.2.2 VẼ HÌNH ELLIPSE, HÌNH TRÒN:



2.2.3.1 Chọn lệnh:

Toolbox → Ellipse tool (F7).

2.2.3.2 Thao tác:

Chọn biểu tượng trên toolbox.

Giữ kéo xác định 2 đầu đối diện của hình Ellipse.

2.2.3.3 Chỉnh sửa:

Có thể thay đổi kích thước trong các ô Object (s) size (dạng số thực) hoặc Scale Factor (dạng tỉ lệ %) trên thanh đặc tính.

➤ Lưu ý:

Khi kết hợp nhấn phím SHIFT: Vẽ hình Ellipse từ tâm ra.

Khi kết hợp nhấn phím CTRL: Vẽ hình cân xứng (hình tròn).

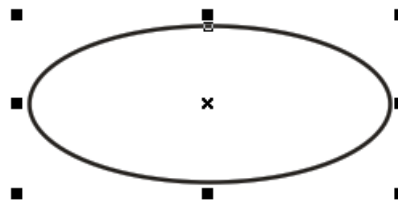
2.2.3.4 Thanh đặc tính:

Object (s) position: Tọa độ hình (theo tâm)
Object (s) size : Kích thước hình theo số thực
Scale Factor : Kích thước hình theo tỉ lệ
Angle of rotation: Góc xoay
Mirror button: Lật đối xứng
To front/to back: Đưa lên lớp trên/ dưới cùng



Ellipse: Vẽ hình ellipse
Pie: vẽ hình nêm
Arc: Vẽ cung tròn
Starting and ending angle: Góc chắn của điểm đầu và điểm cuối cùng
Clockwise/Countclockwise: Đảo chiều cung chắn
Wrap paragraph text: Vị trí hình trong văn bản
Outline with: Độ rộng đường viền
Convert to curve: Đưa về dạng chỉnh được đường cong

Hình 2.3 Thanh đặc tính



Hình 2.4 Hình minh họa

2.2.3 VẼ HÌNH XOẮN ỐC :



2.2.3.1 Chọn lệnh:

Toolbox → Spiral tool (A).

2.2.3.2 Thao tác:

Chọn biểu tượng trên toolbox.

Giữ kéo xác định 2 góc đối diện của xoắn ốc.

2.2.3.3 Chỉnh sửa:

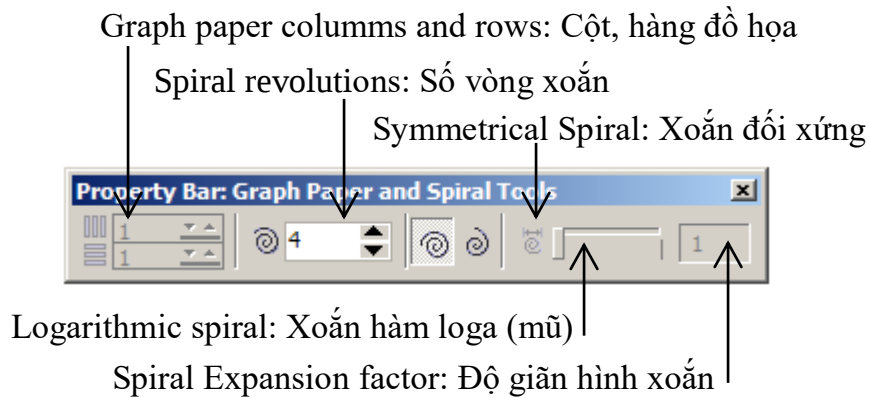
Đưa chuột đến các mẫu, đồng thời kéo rê để thay đổi hình dạng của hình xoắn ốc.

➤ Lưu ý:

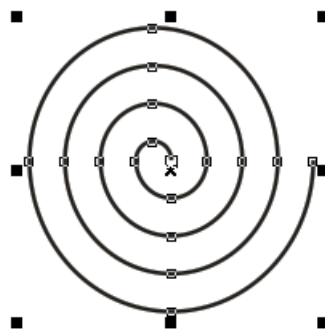
Khi vẽ kết hợp nhấn phím SHIFT: Vẽ hình xoắn ốc từ tâm ra.

Khi vẽ kết hợp nhấn phím CTRL: Vẽ hình xoắn ốc cân xứng (hình xoắn ốc đều).

2.2.3.4 Thanh đặc tính:



Hình 2.5 Thanh đặc tính



Hình 2.6 Hình minh họa

2.2.4 VẼ HÌNH ĐA GIÁC, HÌNH SAO:

2.2.5.1 Chọn lệnh:

Toolbox → Polygon tool (Y).



2.2.5.2 Thao tác:

Chọn biểu tượng trên toolbox.

Giữ kéo xác định 2 góc đối diện của hình đa giác.

2.2.5.3 Chỉnh sửa:

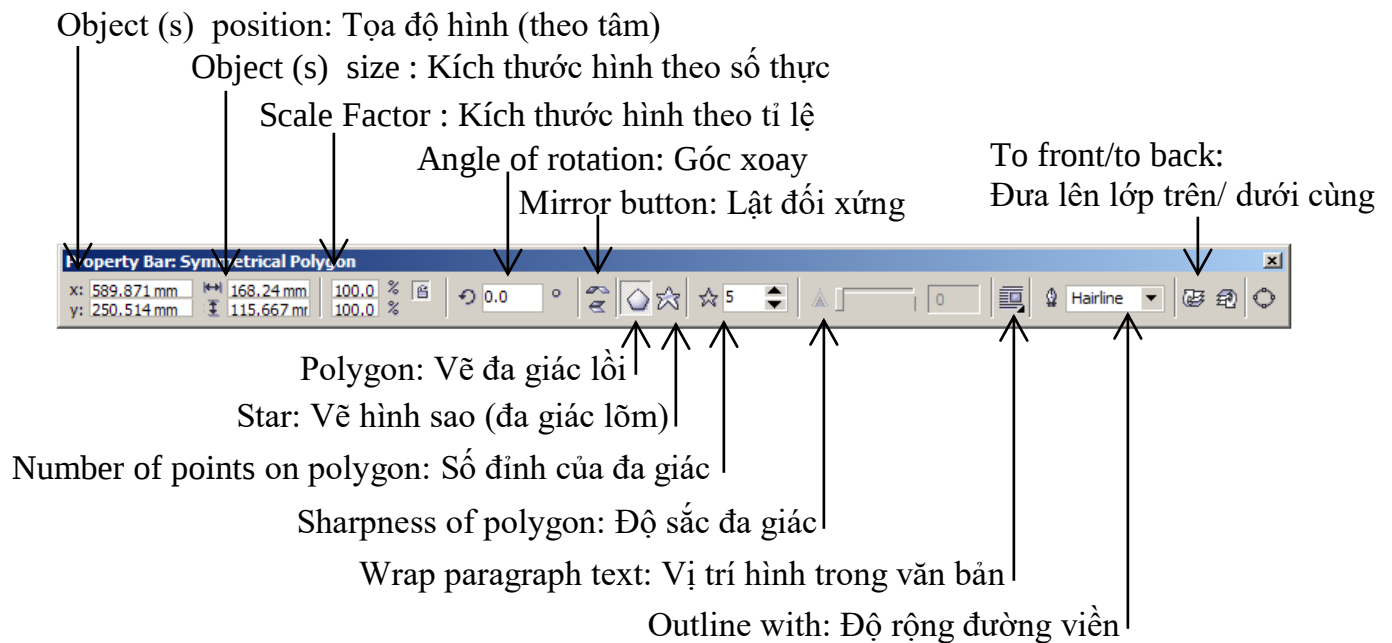
Thay đổi kích thước trên các ô Object (s) size (dạng số thực) hoặc Scale Factor (dạng tỉ lệ %) trên thanh đặc tính.

➤ Lưu ý:

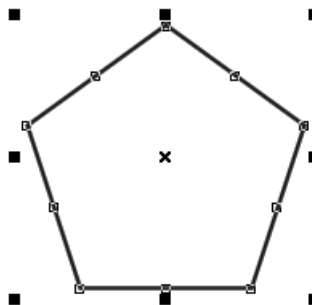
Khi vẽ đè phím SHIFT: Vẽ hình đa giác từ tâm ra.

Khi vẽ đè phím CTRL: Vẽ hình cân xứng (hình đa giác đều).

2.2.5.4 Thanh đặc tính:



Hình 2.7 Thanh đặc tính



Hình 2.8 Hình minh họa

2.2.5 VẼ HÌNH GIẤY KẼ Ô:



2.2.6.1 Chọn lệnh:

Toolbox → Graph paper tool (D).

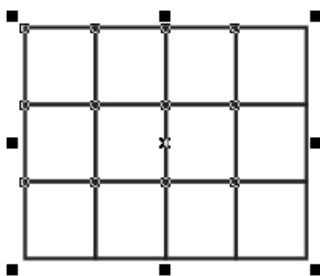
2.2.6.2 Thao tác:

Chọn biểu tượng trên toolbox.

Giữ kéo xác định 2 góc đối diện của hình kẻ ô.

2.2.6.3 Chỉnh sửa:

Đưa chuột đến các mẫu đồng thời kéo rê để thay đổi hình dạng.



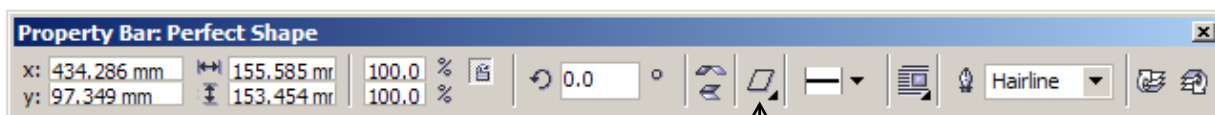
Hình 2.9 Hình minh họa

2.2.6 VẼ HÌNH CƠ BẢN:



2.2.6.1 Thanh đặc tính:

Tương tự như hình chữ nhật, hình tròn, ...nhưng có thêm ô **Perfect Shapes**.

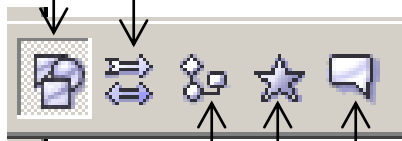


Perfect Shapes: Các hình mẫu

Hình 2.10 Thanh đặc tính

Basic shapes: Hình cơ bản

Arrow shapes: Các hình dạng mũi tên



Flowchart shapes: Các hình lưu đồ

Star shapes: Các hình sao (nhiều cánh)

Callout shapes: Các hình chỉ dẫn

Hình 2.11 Hình mẫu



Hình 2.12 Hình minh họa

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 2:

VẼ ĐỐI TƯỢNG HÌNH DẠNG ĐÓNG

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê các công cụ vẽ đối tượng hình dạng đóng.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thao tác được trên các thanh công cụ vẽ đối tượng hình dạng đóng.
- Vẽ được các đối tượng có hình dạng đóng tương ứng với các thanh công cụ.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh thực hiện vẽ các đối tượng có hình dạng sau:

- Chữ nhật.
- Hình ellipse, hình tròn.
- Hình xoắn ốc.
- Hình đa giác, hình sao.
- Hình giấy kẻ ô.
- Hình cơ bản.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 3: Vẽ đối là đường nét.

+ Đọc [tr. 27 - 31] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 3:

VẼ ĐỐI TƯỢNG LÀ ĐƯỜNG NÉT

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê được các công cụ vẽ đối tượng là đường nét.

Học sinh trình bày được đặc điểm và chức năng của các công cụ vẽ đối tượng là đường nét.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Vẽ được các đối tượng bằng công cụ vẽ đường nét.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 CÔNG CỤ VẼ TỰ DO: FREEHAND TOOL



2.1.1 Chức năng:

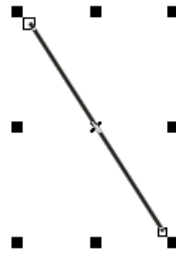
Vẽ nét theo dạng tự do (không chỉnh được node theo hướng tiếp tuyến).

2.1.2 Thao tác:

- Vẽ đường cong (curve):
Click chuột trái và kéo theo hướng cần vẽ.
- Vẽ đường thẳng (line):
Click chuột trái tại điểm đầu tiên.
Click chuột trái tại điểm thứ hai.

2.1.3 Đặc điểm:

- Vẽ kết hợp phím CTRL: đường thẳng sẽ có hướng xác định với bội số góc 15°.
- Để vẽ đường thẳng liên tục (polyline): chọn điểm bắt đầu đoạn 2 là điểm cuối của đoạn 1.
- Nếu vẽ đường cong với tốc độ rê chuột càng nhanh nét vẽ càng trơn (ít node).
- Có thể vẽ đường cong kín bằng cách kéo rê điểm cuối của đối tượng về điểm đầu tiên của nó.



Hình 3.1 Hình minh họa

2.2 CÔNG CỤ VẼ CHỈNH TIẾP TUYẾN: BEZIER TOOL



2.2.1 Chức năng:

Vẽ nét theo dạng chỉnh tiếp tuyến (tại các node).

2.2.2 Thao tác:

➤ Vẽ đường cong (curve):

Click trái chọn điểm 1 đồng thời rê chuột theo hướng tiếp tuyến cong đầu tiên.

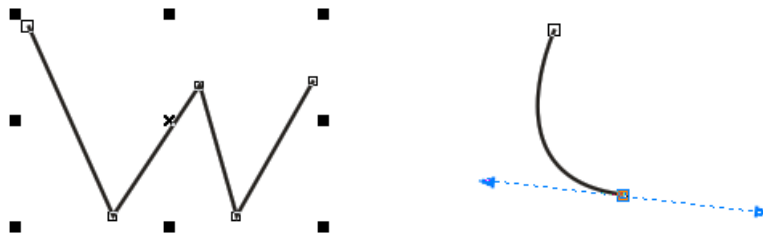
Click trái chọn điểm 2 đồng thời rê chuột theo hướng tiếp tuyến cong thứ 2.

➤ Vẽ đường thẳng (line):

Click chuột trái tại điểm thứ 1 rồi điểm thứ 2.

2.2.3 Đặc điểm:

- Vẽ kết hợp phím CTRL: đường thẳng sẽ có hướng xác định với bội số góc 15 độ.
- Có thể vẽ các đường thẳng liên tục (polyline) bằng cách click nhiều điểm (nodes) khác nhau.
- Có thể vẽ nhiều đường thẳng một lúc (đường thẳng trước vẫn được chọn).
- Có thể vẽ đường cong kín hoặc đa giác bất kỳ bằng cách chọn điểm cuối của đối tượng là điểm đầu của nó (khi xuất hiện mũi tên đóng).



Hình 3.2 Hình minh họa

2.3 CÔNG CỤ VẼ NÉT NGHỆ THUẬT: ARTISTIC MEDIA



2.3.1 Chức năng:

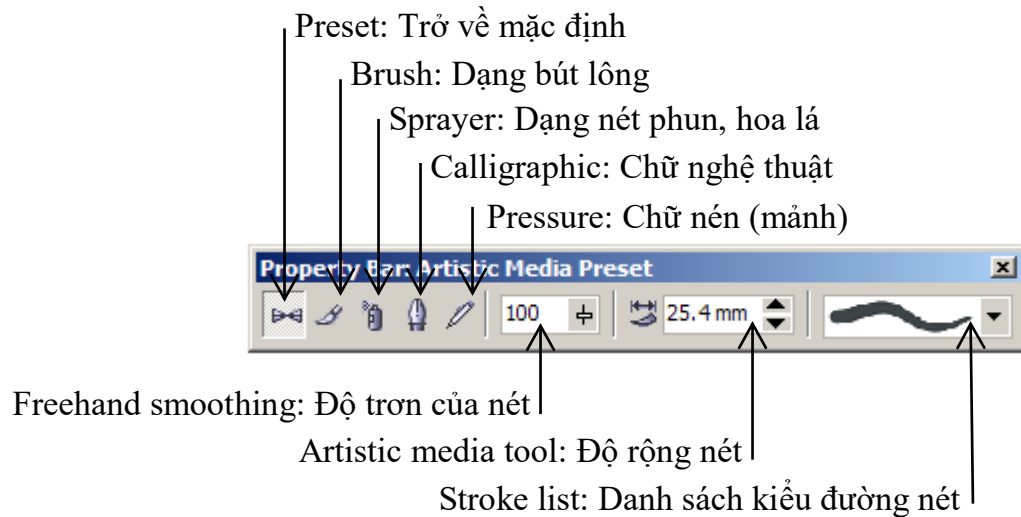
Vẽ đường nét dạng nghệ thuật.

2.3.2 Thao tác:

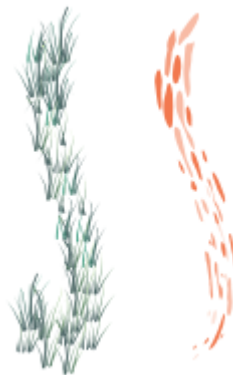
Chọn kiểu đường nét trên thanh đặc tính.

Rê chuột để mô phỏng đối tượng cần vẽ.

2.3.3 Đặc tính:



Hình 3.3 Thanh đặc tính



Hình 3.4 Hình minh họa

2.4 CÔNG CỤ VẼ NÉT LIÊN MẢNH: PEN



2.4.1 Chức năng:

- Vẽ đường nét dạng chính tiếp tuyến (tương tự như công cụ Bezier tool).

- Điểm khác biệt: Khi vẽ đường cong bằng cách kéo rê chuột luôn có dạng tiếp tuyến hai bên (dù trước đó là đường thẳng), chỉ vẽ được đoạn thẳng khi trước đó không thực hiện lệnh kéo rê.

2.4.2 Thao tác:

Thao tác tương tự như công cụ Bezier tool.

2.4.3 Chú ý:

Khi vẽ kết hợp phím CTRL lệnh sẽ không xác định các đường thẳng định hướng.



Hình 3.5 Hình minh họa



2.5 CÔNG CỤ VẼ CÁC ĐƯỜNG LIÊN TỤC: POLYLINE

2.5.1 Chức năng:

Công cụ Polyline: Kết hợp giữa công cụ Bezier và Freehand, vừa vẽ đường thẳng (click điểm) vừa vẽ đường cong (kéo rê chuột).

2.5.2 Thao tác:

Toolbox → Polylinetool.

2.6 CÔNG CỤ VẼ ĐƯỜNG CONG BẰNG 3 ĐIỂM:

3 POINT CURVE TOOL



2.6.1 Chức năng:

Dùng để vẽ đường cong với 3 điểm xác định.

2.6.2 Thao tác:

Click trái (điểm đầu), rê và thả (điểm cuối), click chọn (điểm giữa).



Hình 3.6 Hình minh họa

2.7 CÔNG CỤ VẼ ĐƯỜNG THẲNG VUÔNG GÓC: INTERACTIVE CONNECTOR

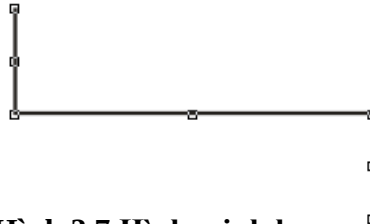


2.7.1 Chức năng:

Dùng để vẽ các đường thẳng vuông góc với nhau liên tiếp.

2.7.2 Thao tác:

Click, rê và nhả chuột từ điểm đầu đến cuối của các đoạn vuông góc.



Hình 3.7 Hình minh họa

2.8 CÔNG CỤ VẼ CÁC ĐƯỜNG ĐO KÍCH THƯỚC: DIMENSION



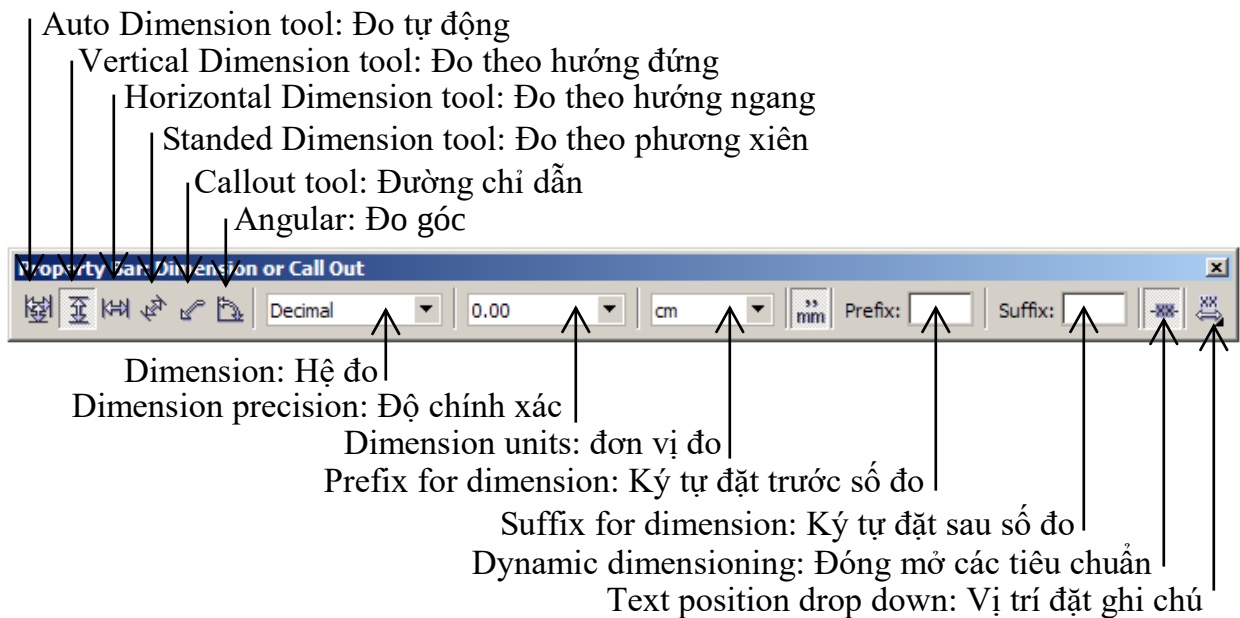
2.8.1 Chức năng:

Vẽ các đường đo kích thước.

2.8.2 Thao tác:

Chọn điểm đặt đường giống (2 điểm).

2.8.3 Thanh đặc tính:



Hình 3.8 Thanh đặc tính

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 3:

VẼ ĐỐI TƯỢNG LÀ ĐƯỜNG NÉT

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và so sánh thanh đặc tính của các công cụ vẽ đối tượng là đường nét.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thao tác được trên các thanh công cụ vẽ đối tượng là đường nét.
- Vẽ được các đối tượng là đường nét tương ứng với các thanh công cụ.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh thực hiện vẽ các đối tượng theo yêu cầu sau:

- Vẽ tự do.
- Vẽ chỉnh tiếp tuyến.
- Vẽ nét nghệ thuật.
- Vẽ nét liền mảnh.
- Vẽ các đường liên tục.
- Vẽ đường cong bằng 3 điểm.
- Vẽ đường thẳng vuông góc.
- Vẽ các đường đo kích thước.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 4: Các công cụ biến đổi.

+ Đọc [tr. 33 - 38] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 4: CÁC CÔNG CỤ BIẾN ĐỔI

1. MỤC TIÊU

2.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê được các công cụ làm biến đổi đối tượng.

Học sinh trình bày được đặc điểm và tính năng của các công cụ làm biến đổi đối tượng.

2.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Làm biến đổi hình dáng của đối tượng góc nhằm tạo ra những đối tượng mới mang tính sáng tạo.

2.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 CÔNG CỤ CHỌN: PICK TOOL



2.1.1 Chọn lệnh:

Toolbox → pick tool ... con trỏ có dạng 

2.1.2 Công dụng:

- Thao tác lệnh (chọn lệnh, trình đơn, đặc tính ...).
- Chọn đối tượng.
- Biến đổi đối tượng (thay đổi kích thước, xoay, xô nghiêng, lật đối xứng, tô màu, sắp xếp, ...)

2.1.3 Đặc điểm:

- Khi chọn lệnh hoặc đối tượng thì thanh đặc tính biến đổi tương ứng với lệnh và đối tượng đó.

2.2 CÔNG CỤ HIỆU CHỈNH: SHAPE TOOL



2.2.1 Chọn lệnh:

Toolbox → shape tool ... con trỏ có dạng 

2.2.2 Thao tác:

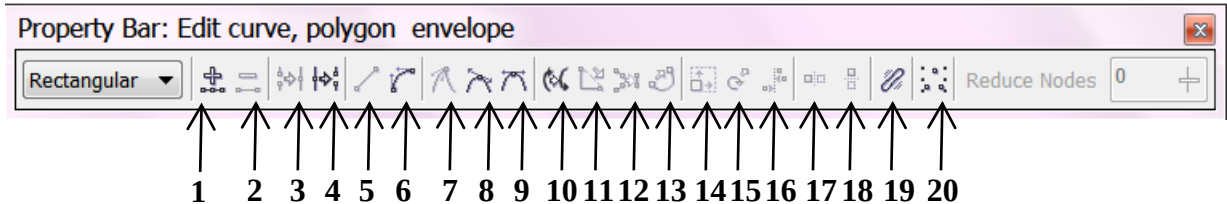
- Chọn các node của đối tượng.

- Kéo rê, thay đổi hoặc nhập thông số trên thanh đặc tính (property bar).

2.2.3 Ghi chú:

Công cụ chỉ cho phép hiệu chỉnh về biến dạng đối tượng (đường nét), nó không thực thi được các lệnh: di chuyển, xoay, xô nghiêng ... đối tượng.

2.2.4 Thanh đặc tính:



Hình 4.1 Thanh đặc tính

- (1) Add nodes: Thêm node trên phân đoạn (hoặc click đúp vào nơi cần thêm node).
- (2) Delete nodes: Xóa bỏ node đang chọn (hoặc click đúp vào nơi cần xóa node).
- (3) Joint two nodes: Nối 2 node đang chọn thành 1 node (có thể dịch chuyển 2 node lại với nhau).
- (4) Break curve: Tách 1 node thành 2 node (2 node vẫn cùng đối tượng).
- (5) Convert curve to line: Biến đổi đường cong thành đường thẳng.
- (6) Convert line to curve: Biến đổi đường thẳng thành đường cong.
- (7) Make node a cusp: Tạo 2 phân đoạn độc lập (không tiếp tuyến).
- (8) Make node smooth: : Tạo 2 phân đoạn trơn ở node (tiếp tuyến không đều).
- (9) Make node symmetrical: Tạo 2 phân đoạn trơn ở node (tiếp tuyến đối xứng).
- (10) Reserve curve direction: Đảo chiều (đầu, cuối) phân đoạn.
- (11) Extend curve to close: Nối 2 nodes bằng 1 đường thẳng.
- (12) Extract subpath: Tách 2 phân đoạn sau khi đã được Break curve thành 2 đối tượng độc lập.
- (13) Auto – close: Tự động đóng kín (tạo đối tượng đóng).
- (14) Stretch and scale nodes: Cho phép dùng thao tác kéo 2 phân đoạn theo tỷ lệ đồng dạng.
- (15) Rotate and skew nodes: Cho phép quay, xô nghiêng hai phân đoạn tại một tâm xác định.
- (16) Align nodes: Bố trí các node thẳng hàng với nhau.
- (17) Reflect nodes horizontally: Đối xứng điểm theo phương dọc.

- (18) Reflect nodes vertically: Đối xứng điểm theo phương ngang.
- (19) Elastic mode: Tạo cách thức đàn hồi.
- (20) Select all nodes: Lựa chọn tất cả các điểm.

2.3 CÔNG CỤ CẮT: KNIFE TOOL



2.3.1 Công dụng:

Cắt đối tượng thành 2 phần.

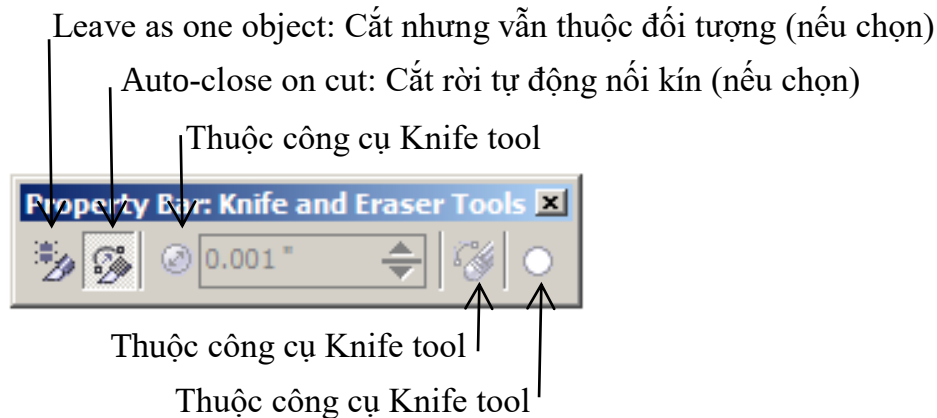
2.3.2 Thao tác:

- Toolbox → Knife tool.
- Đưa trỏ chuột vào điểm cần cắt đầu tiên (gần đường bao đối tượng khi con dao dựng thẳng đứng lên thì click chọn).
- Kéo rê chuột tạo vết cắt (cắt theo đường cong) hoặc đưa con trỏ đến biên còn lại khi con dao dựng đứng thì nhấp chọn (cắt thẳng).

2.3.3 Đặc điểm:

- Cắt được cả 2 loại đối tượng (phần đóng tạo bởi sau khi cắt của đối tượng mở sẽ biến mất).
- Hai đối tượng tạo ra sau khi cắt sẽ độc lập với nhau.

2.3.4 Thanh đặc tính:



Hình 4.2 Thanh đặc tính

2.4 CÔNG CỤ XÓA: ERASE TOOL



2.4.1 Công dụng:

Xóa đối tượng bằng kích thước cục tẩy.

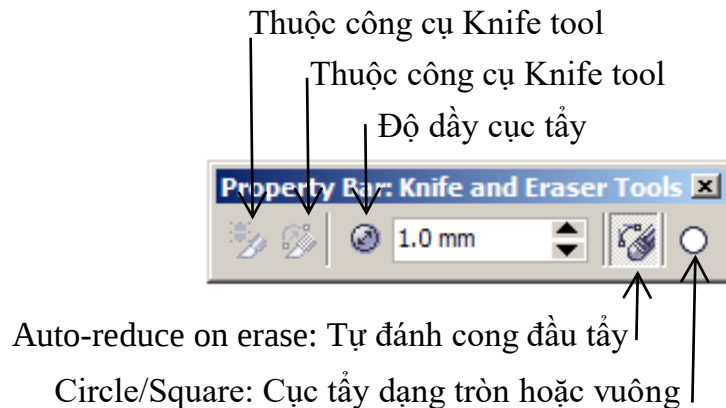
2.4.2 Thao tác:

- Toolbox → Erase tool.
- Nhấp chọn đối tượng.
- Nhấp và kéo trỏ chuột cắt ngang qua đối tượng.

2.4.3 Đặc điểm:

- Xén cong đối tượng , kích thước bị mất chính bằng diện tích vùng con trỏ quét qua đối tượng.
- Vùng còn lại vẫn thuộc về 1 đối tượng.
- Lệnh Eraser không thể thực hiện đối với đối tượng ở dạng mở.
- Có thể thay đổi kích thước trỏ trên thanh đặc tính ở ô (Eraser thickness).

2.4.4 Thanh đặc tính:



Hình 4.3 Thanh đặc tính

2.5 CÔNG CỤ TẠO LỖI LỖM: SMUDGE BRUSH TOOL



2.5.1 Công dụng:

Tạo lỗi lõm cho đối tượng.

2.5.2 Thao tác:

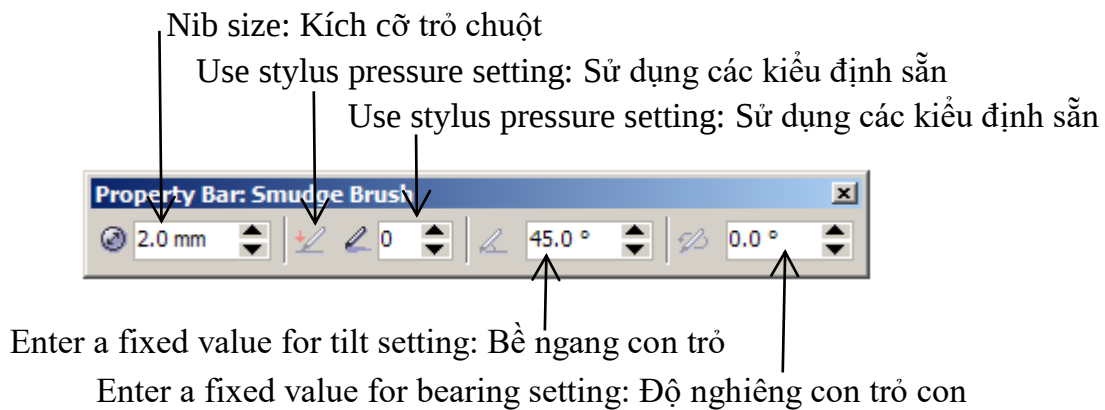
- Toolbox → Smudge Brush tool.
- Chọn đối tượng và nhấp rê trỏ chuột từ trong ra ngoài đối tượng (hoặc từ ngoài vào trong).

2.5.3 Đặc điểm:

- Không cắt rời đối tượng (từ trong ra sẽ là miền lõm, từ ngoài vào sẽ là miền lỗi).
- Vùng diện tích trỏ chuột đi qua là miền lõm hoặc lỗi.

- Có thể tạo lỗi lốm cho cả 2 loại đối tượng.

2.5.4 Thanh đặc tính:



Hình 4.4 Thanh đặc tính

2.6 CÔNG CỤ TẠO RĂNG CỬA: ROUGHEN BRUSH TOOL



2.6.1 Công dụng:

Tạo răng cưa cho biên của đối tượng.

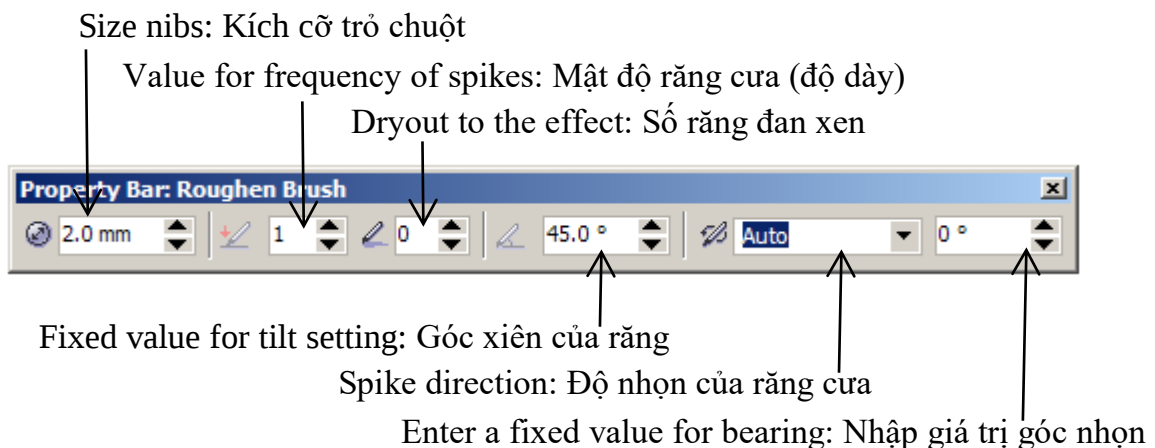
2.6.2 Thao tác:

- Toolbox → Roughen Brush tool.
- Chọn đối tượng và nhấp vào biên của đối tượng.

2.6.3 Đặc điểm:

Có thể tạo răng cưa cho cả 2 loại đối tượng.

2.6.4 Thanh đặc tính:



Hình 4.5 Thanh đặc tính

2.7 CÔNG CỤ DỊCH CHUYỂN TỰ DO: FREE TRANSFORM



2.7.1 Công dụng:

Dịch chuyển tự do đối tượng theo tỷ lệ, độ biến dạng, góc xoay, độ xô nghiêng, hướng lật với các điểm cố định.

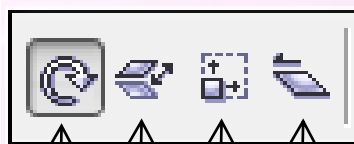
2.7.2 Thao tác:

- Toolbox → Free Transform tool.
- Chọn đối tượng.
- Chọn tâm biến đổi và thực hiện biến đổi.

2.7.3 Đặc điểm:

- Có thể thực hiện với mọi loại đối tượng.
- Có 4 loại biến đổi: Rotation, Reflection, Scale, Skew.

2.7.4 Thanh đặc tính:



Free rotation tool: Công cụ xoay tự do

Free angle reflection tool: Công cụ xoay đối xứng với góc xoay tùy chọn

Free angle skew tool: Công cụ biến dạng xiên theo góc tùy chọn

Free angle scale tool: Công cụ làm biến dạng co dãn

Hình 4.6 Thanh đặc tính

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 4: CÁC CÔNG CỤ BIẾN ĐỔI

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và so sánh thanh đặc tính của các công cụ biến đổi.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thực hiện được thao tác trên các công cụ làm biến đổi đối tượng.
- Làm thay đổi hình dáng của đối tượng ban đầu nhằm tạo ra những đối tượng mới mang tính sáng tạo.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Cho trước các đối tượng có hình dạng sau:

- Chữ nhật.
- Hình ellipse, hình tròn.
- Hình xoắn ốc.
- Hình đa giác, hình sao.
- Hình giấy kẻ ô.

Học sinh tiến hành:

- Làm thay đổi hình dạng của các đối tượng cho trên.
- Cắt đối tượng.
- Xóa đối tượng.
- Tạo lõi lõm cho đối tượng.
- Tạo răng cưa cho đối tượng.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 5: Ứng dụng Coreldraw thiết kế hình vẽ mô tả phẳng.

+ Đọc [tr.40 - 46] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 5:

ỨNG DỤNG CORELDRAW

THIẾT KẾ HÌNH VẼ MÔ TẢ PHẪNG

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh trình bày được phương pháp thiết kế hình vẽ mô tả phẳng.

Học sinh phát biểu được các bước công việc để sáng tạo nên mẫu trang phục.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Vẽ được hình vẽ mô tả phẳng của các sản phẩm từ đơn giản đến phức tạp.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

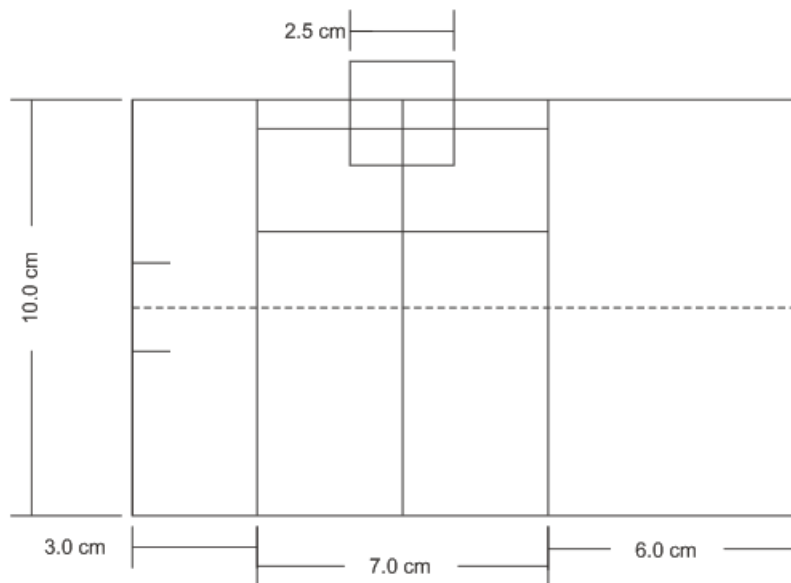
Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 PHƯƠNG PHÁP THIẾT KẾ HÌNH VẼ MÔ TẢ PHẪNG:

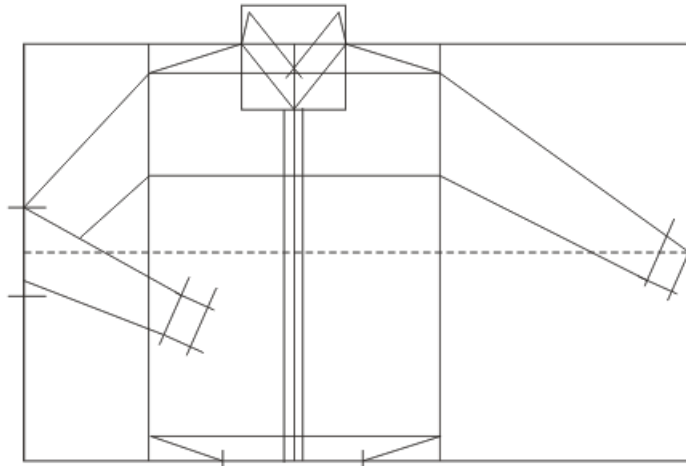
2.1.1 Giới thiệu trình tự thiết kế hình vẽ mô tả phẳng áo chemise bằng phần mềm CorelDraw với công cụ cơ bản đó là Bezier.

- Dựng khung hình cơ bản theo tỉ lệ cân xứng bằng công cụ Rectangle (F6), Bezier tool.



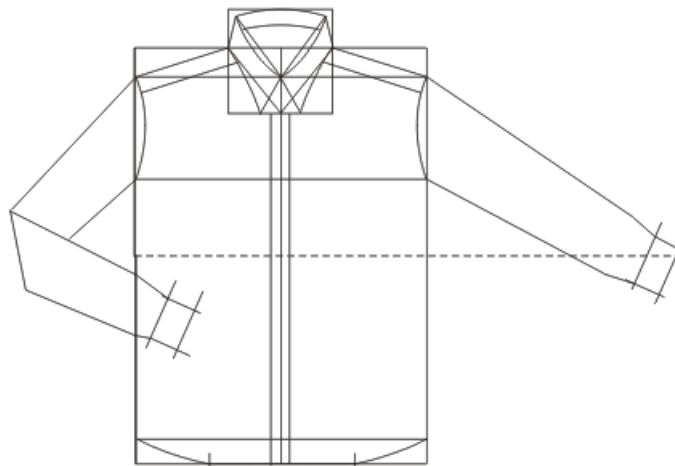
Hình 5.1 Khung hình cơ bản

- Vẽ các đường cơ sở của mẫu mô tả phẳng Bezier tool, lưu ý khi vẽ phải mở chế độ bắt điểm View → Snap To Objects.



Hình 5.2 Các đường cơ sở

- Chỉnh sửa các nét thẳng thành cong bằng công cụ Shape (F10).



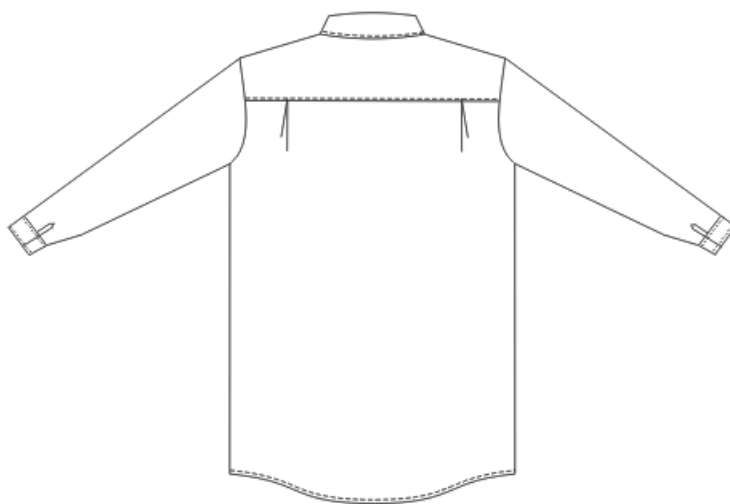
Hình 5.3 Điều chỉnh nét vẽ

- Xóa những đường giống ban đầu, đồng thời vẽ thêm các nét phụ bên trong nhằm nổi rõ tính chất của chi tiết.



Hình 5.4 Hình vẽ mô tả phẳng mặt trước

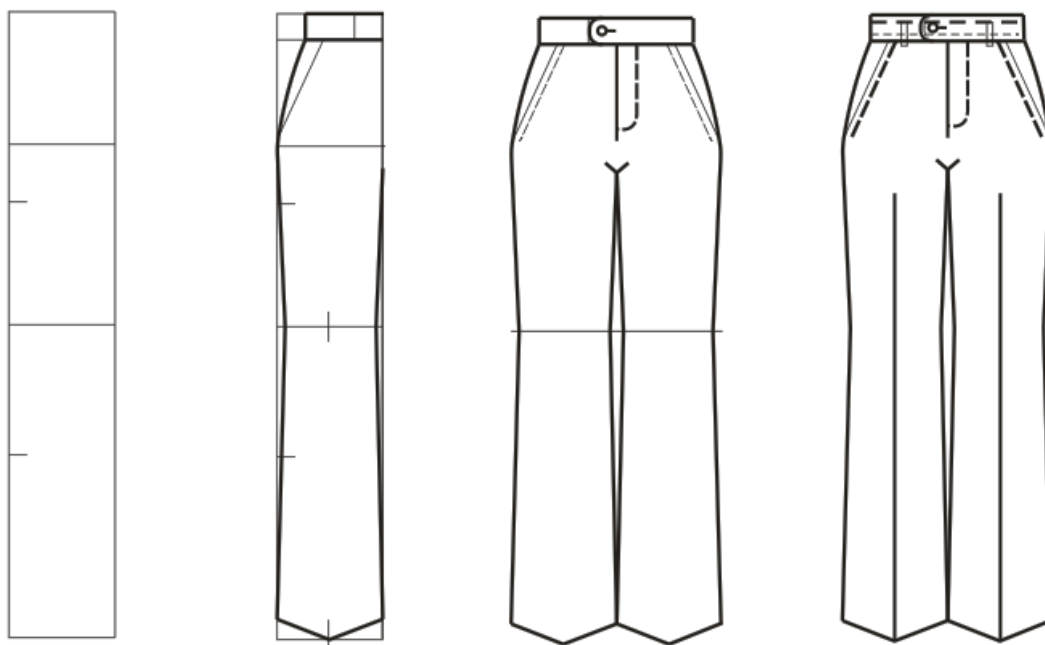
- Tương tự vẽ mô tả phẳng mặt sau của sản phẩm áo chemise.
- + Lưu ý: đối với mặt sau của sản phẩm áo chemise đối xứng nhau, do đó ta nên vẽ mô tả phẳng nửa bên trái hoặc nửa bên phải, sau đó lấy đối xứng qua bên kia, ta sẽ được mô tả phẳng mặt sau hoàn chỉnh của sản phẩm áo chemise.



Hình 5.5 Hình vẽ mô tả phẳng mặt sau

2.1.2 Giới thiệu trình tự thiết kế hình vẽ mô tả phẳng một chiếc quần âu bằng phần mềm CorelDraw với công cụ cơ bản đó là Bezier.

- Dựng khung hình cơ bản.
- Vẽ nửa bên trái (hoặc phải) của quần âu.
- Chỉnh sửa các nét thẳng thành cong nhờ công cụ Shape.
- Vẽ thêm các nét phụ bên trong nhằm nổi rõ tính chất của chi tiết.
- Lật đối xứng nửa bên trái (hoặc phải) của quần âu đã vẽ.

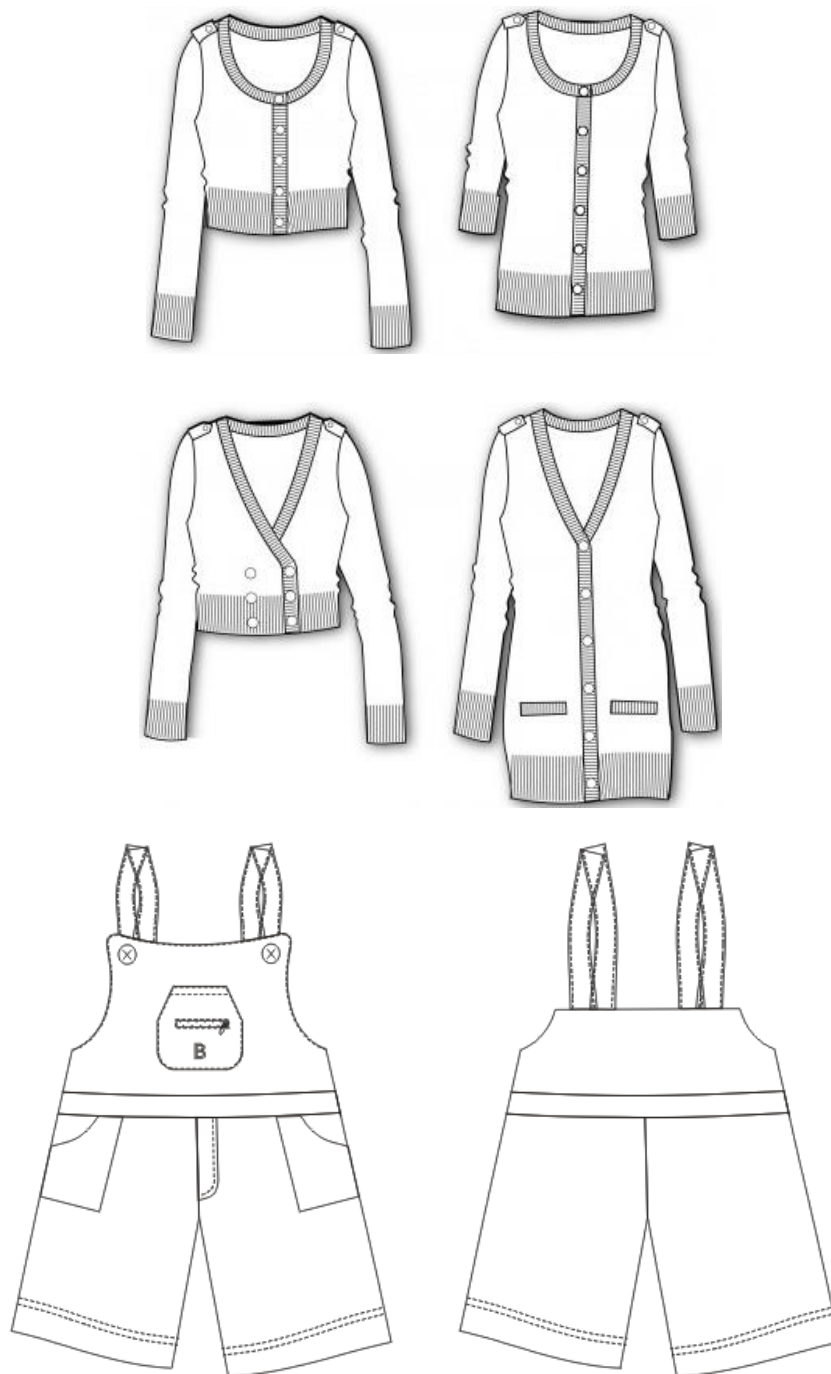


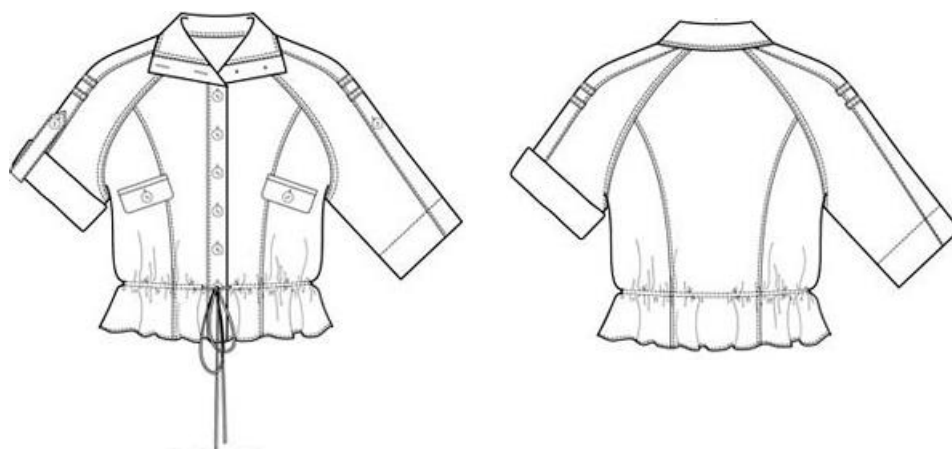
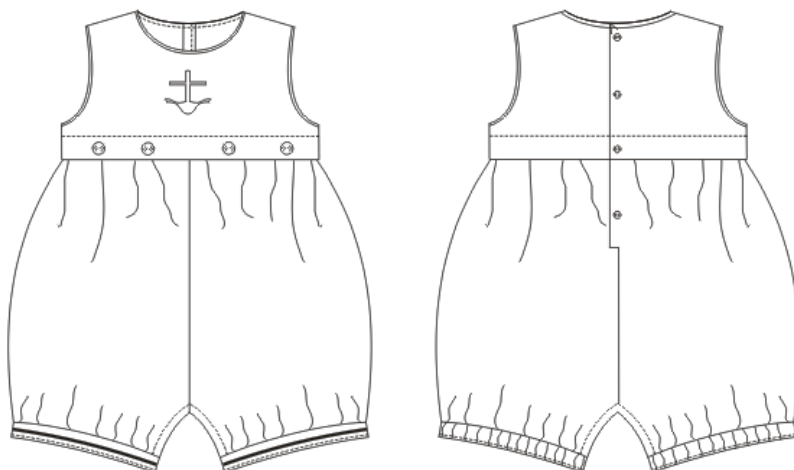
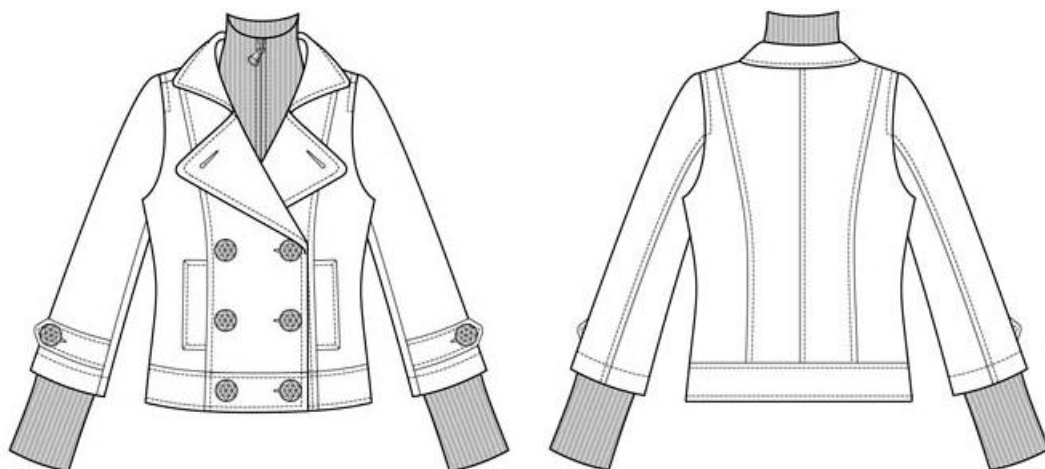
Hình 5.6 Trình tự vẽ hình mô tả phẳng sản phẩm quần tây

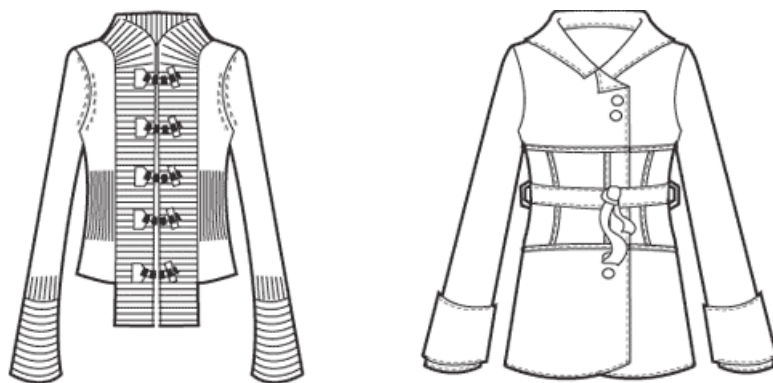
2.2 PHƯƠNG PHÁP SÁNG TẠO MẪU TRANG PHỤC:

- Sáng tạo mẫu trang phục là nghiên cứu, tìm tòi để cho ra đời những mẫu trang phục giúp làm đẹp cho con người, cho cuộc sống. Người làm công việc đó được gọi là Nhà Thiết kế Thời Trang.
- Để sáng tạo ra mẫu trang phục Nhà Thiết Kế Thời Trang cần thực hiện các bước công việc sau:
 - + Nghiên cứu các yếu tố thị trường, khách hàng, các xu hướng thời trang để định hình cho những thiết kế của mình.
 - + Phác thảo ý tưởng cho mẫu mẫu trang phục.
 - + Vẽ và cắt mô hình phẳng để làm mẫu.

- + Chọn chất liệu vải và đồ trang sức đi kèm.
- + Kết hợp những nguyên tắc, kĩ thuật may, xếp nếp... với mô hình phẳng để tạo nên sản phẩm.
- + Sửa lại sản phẩm cho hợp lý và hoàn chỉnh hơn.
- + So sánh kiểu mẫu của mình với những kiểu mẫu của đối thủ cạnh tranh.
- + Đọc các tạp chí thời trang và tham dự các buổi trình diễn thời trang để cập nhật những xu thế thời trang mới của thời đại.
- Một số mẫu tham khảo:







Hình 5.7 Mẫu mô tả phẳng tham khảo

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 5:

ỨNG DỤNG CORELDRAW

THIẾT KẾ HÌNH VẼ MÔ TẢ PHẪNG

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh trình bày được các bước thực hiện để vẽ được hình vẽ mô tả phẳng.

Học sinh trình bày được nguyên tắc khi thực hiện vẽ hình vẽ mô tả phẳng.

Học sinh trình bày được các nguyên nhân sai hỏng và biện pháp phòng ngừa.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Vẽ được hình vẽ mô tả phẳng theo sự sáng tạo của bản thân.
- Vẽ được hình vẽ mô tả phẳng của các sản phẩm theo yêu cầu của thực tế sản xuất.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh thực hiện vẽ theo các hình mẫu sau:







2. Thực hiện thiết kế hình vẽ mô tả phẳng (mặt trước, mặt sau) của các dạng sản phẩm sau bằng phần mềm coreldraw:

- Sản phẩm váy.
- Sản phẩm đầm.
- Sản phẩm áo jacket.
- Sản phẩm thời trang.

3. Bằng sự sáng tạo của bản thân, học sinh tiến hành thiết kế hình vẽ mô tả phẳng (mặt trước, mặt sau) của sản phẩm.

4. Sau quá trình thiết kế, học sinh tổng kết lại và trình bày nguyên nhân sai hỏng và biện pháp phòng ngừa.

❖ **Chuẩn bị bài:**

Học sinh xem trước chương 6: Quản lý đối tượng.

+ Đọc [tr.50 - 64] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CD Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 6: QUẢN LÝ ĐỐI TƯỢNG

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê được các công cụ quản lý đối tượng.

Học sinh trình bày được đặc điểm của các công cụ quản lý đối tượng.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Làm thay đổi vị trí giữa các đối tượng trên cùng một bản vẽ.
- Làm biến đổi hình dáng, kích thước của đối tượng.

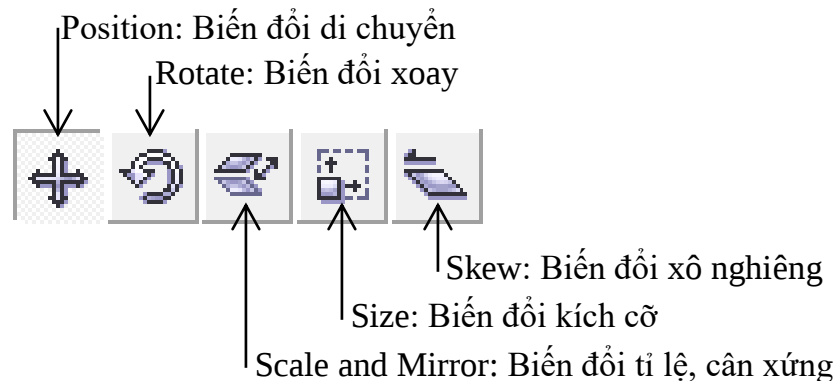
1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 BIẾN ĐỔI VỊ TRÍ ĐỐI TƯỢNG: ARRANGE → TRANSFORMATION ...



Hình 6.1 Các thay đổi đối tượng

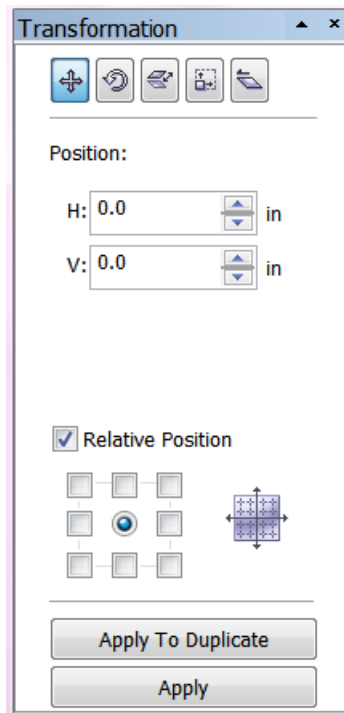
2.1.1 Dịch chuyển đối tượng:

2.1.1.1 Thao tác:

- Cách 1: Nhập tọa độ dịch chuyển trên thanh Property bar.
- Cách 2: Arrange → Transformation → Position.

2.1.1.2 Thuộc tính:

- **H > 0:** Đối tượng sang phải.
 - **H < 0:** Đối tượng sang trái.
 - **V > 0:** Đối tượng lên trên.
 - **V < 0:** Đối tượng xuống dưới.
 - **Relation position:** Quan hệ với đối tượng gốc.
 - **Apply:** Áp dụng lệnh.
 - **Apply to Duplicate:** Thực thi lệnh di chuyển có để lại bản sao.
- Có thể dùng phím mũi tên kéo rê đối tượng hay nhập trên Property bar.



Hình 6.2 Hộp thoại dịch chuyển đối tượng

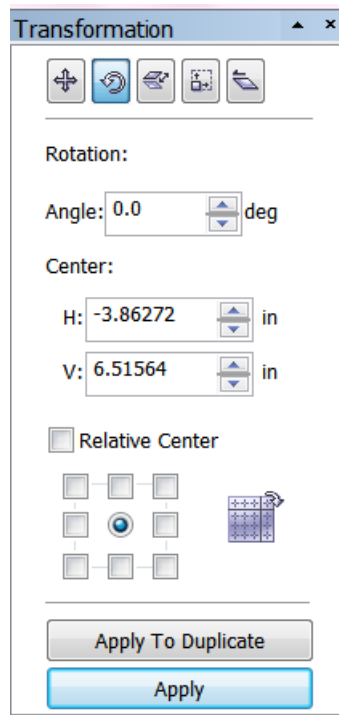
2.1.2 Xoay đối tượng:

2.1.2.1 Thao tác:

- Cách 1: Nhấp chuột 2 lần, sau đó xoay 4 điểm neo tại 4 góc.
- Cách 2: Nhập số vào Angle of Rotation trên Property bar.
- Cách 3: Arrange → Transformation → Rotate.

2.1.2.2 Thuộc tính:

- **Relative center:** Tâm xoay ở giữa đối tượng (Khi đó giá trị H=0 và V=0).
- **Angle:** Giá trị góc xoay.
 - + **Angle > 0:** Đối tượng xoay ngược chiều kim đồng hồ.
 - + **Angle < 0:** Đối tượng xoay cùng chiều kim đồng hồ.
- **Apply:** Áp dụng lệnh.
- **Apply to Duplicate:** Thực thi lệnh di chuyển có để lại bản sao.



Hình 6.3 Hộp thoại xoay đối tượng

2.1.3 Biến đổi tỉ lệ, co giãn đối tượng:

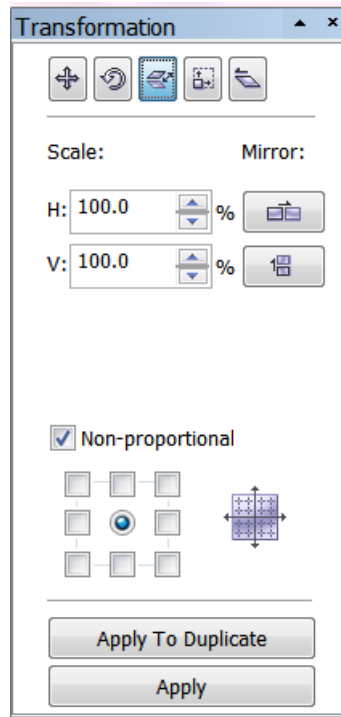
2.1.3.1 Thao tác:

- Cách 1: Sử dụng chuột biến đổi (dùng công cụ pick, shape).
- Cách 2: Arrange → Transformation → Scale and Mirror.

2.1.3.2 Thuộc tính:

- **Mirror:** Co giãn theo hướng xác định (ngang, dọc).
- **Non-Proportional:** Biến đổi không cân xứng (biến đổi không tuyến tính):

- + Giá trị **H** là % co giãn theo hướng ngang.
- + Giá trị **V** là % co giãn theo hướng dọc.
- **Apply**: Áp dụng lệnh.
- **Apply to Duplicate**: Thực thi lệnh di chuyển có để lại bản sao.



Hình 6.4 Hộp thoại biến đổi tỉ lệ, co giãn đối tượng

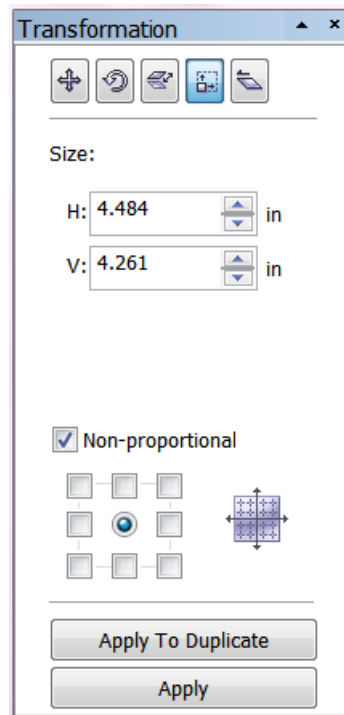
2.1.4 Biến đổi kích thước đối tượng:

2.1.4.1 Thao tác:

- Cách 1: Có thể nhập giá trị trên ô Property bar → Object (s) Size, dùng trỏ chuột kéo các node ở 4 cạnh và 4 góc kết hợp phím SHIFT để lấy đối xứng.
- Cách 2: Arrange → Transformation → Size.

2.1.4.2 Thuộc tính:

- **Non-Proportional**: Biến đổi không cân xứng (biến đổi không tuyến tính).
- Giá trị **H**: Thuận hướng.
- Giá trị **V**: Ngược hướng.
- **Apply**: Áp dụng lệnh.
- **Apply to Duplicate**: Thực thi lệnh di chuyển có để lại bản sao.



Hình 6.5 Hộp thoại biến đổi kích thước đối tượng

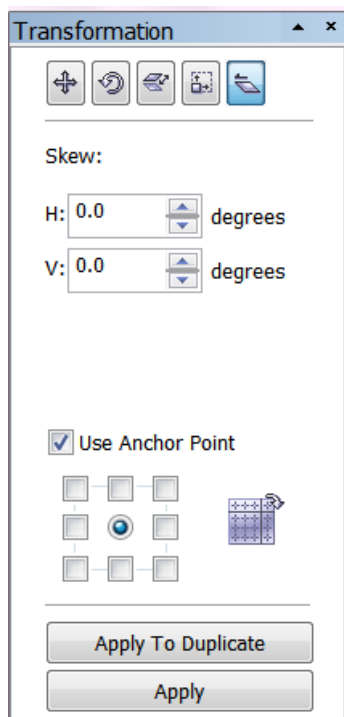
2.1.5 Biến đổi xô nghiêng đối tượng:

2.1.5.1 Thao tác:

- Cách 1: Click đúp chuột, sau đó kéo 4 điểm node ở 4 cạnh (Kết hợp phím CTRL để xô nghiêng với góc bội số 15°).
- Cách 2: Arrange → Transformation → Skew.

2.1.5.2 Thuộc tính:

- **Use Anchor point:** Sử dụng xô nghiêng tại một điểm cố định.
- **H:** Số đo góc nghiêng theo chiều ngang.
- **V:** Số đo góc nghiêng theo chiều đứng.
- **Apply:** Áp dụng lệnh.
- **Apply to Duplicate:** Thực thi lệnh di chuyển có để lại bản sao.



Hình 6.6 Hộp thoại biến đổi xô nghiêng đối tượng

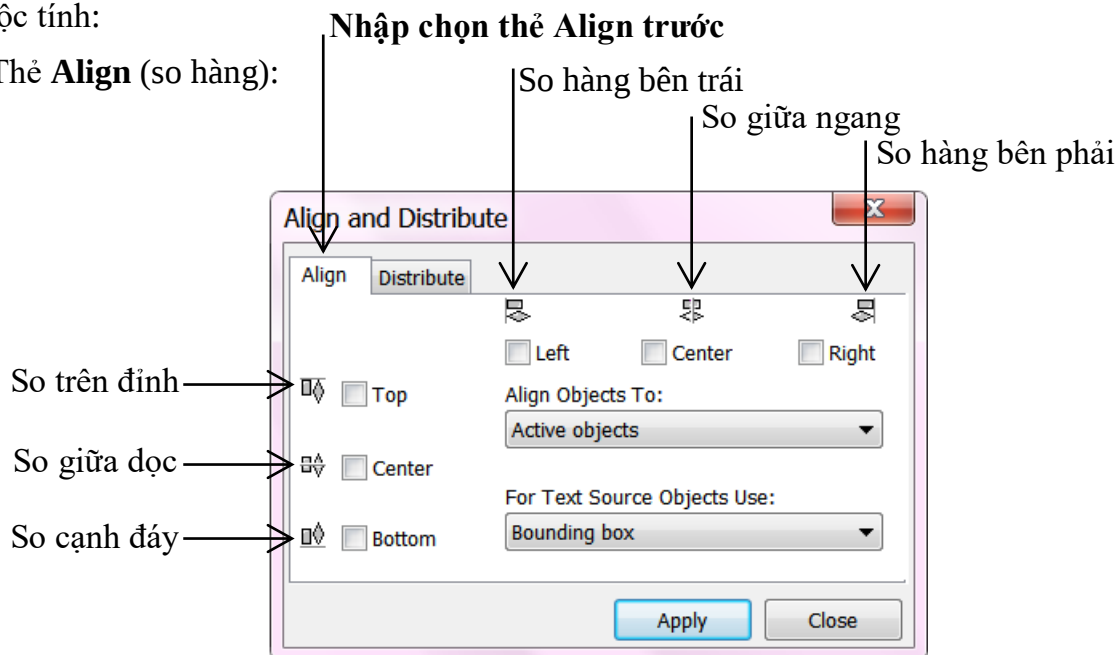
2.2 SẮP XẾP BỐ TRÍ ĐỐI TƯỢNG: ARRANGE → ALIGN AND DISTRIBUTE

2.2.1 Thao tác:

- Chọn hai hay nhiều đối tượng
- Arrange → Align and Distribute → Align and Distribute ...

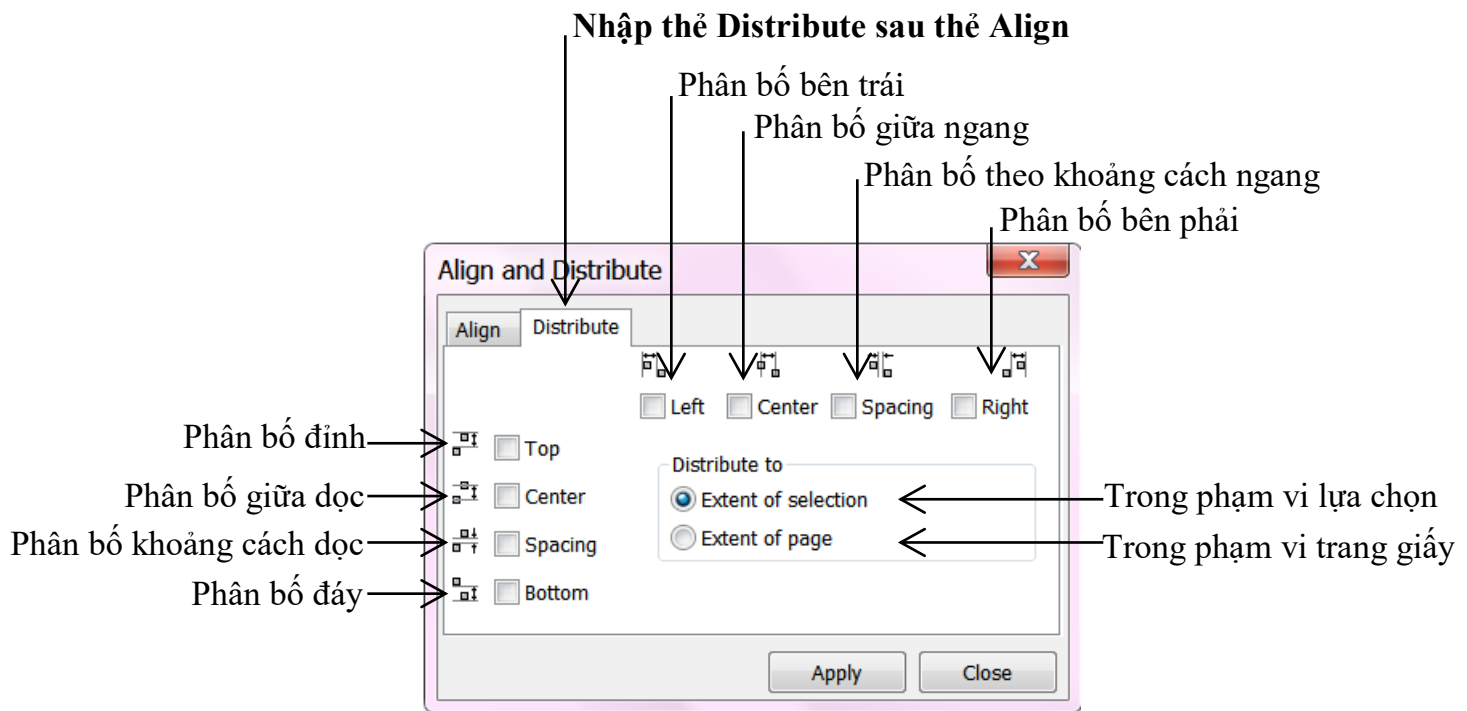
2.2.2 Thuộc tính:

2.2.2.1 Thẻ **Align** (so hàng):



Hình 6.7 Hộp thoại bố trí đối tượng – thẻ Align

2.2.2.2 Thẻ **Distribute** (sắp xếp):



Hình 6.8 Hộp thoại bố trí đối tượng – thẻ Distribute

2.3 THỨ TỰ CÁC LỚP ĐỐI TƯỢNG: ARRANGE → ORDER ...

2.3.1 To Front (Shift + PgUp): Đưa đối tượng lên trên cùng.



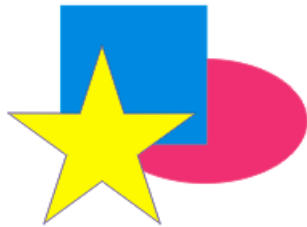
2.3.2 To Back (Shift + PgDn): Đưa đối tượng xuống dưới cùng.



2.3.3 Forward one (Ctrl + PgUp): Đưa 1 đối tượng lên trên 1 đối tượng.



2.3.4 Back one (Ctrl + PgDn): Đưa 1 đối tượng xuống dưới 1 đối tượng.



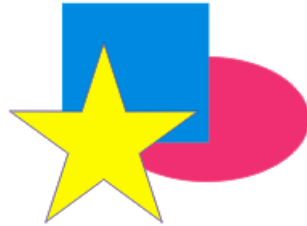
2.3.5 In front of ... Đưa 1 đối tượng ra trước 1 đối tượng chỉ định.



2.3.6 Behind ... Đưa 1 đối tượng xuống dưới 1 đối tượng chỉ định.



2.3.7 Reserve order: Đảo thứ tự hai đối tượng chỉ định.



2.4 NHÓM, LIÊN KẾT, PHÂN RÃ ĐỐI TƯỢNG: ARRANGE/ GROUP, COMBINE, BREAK APART

2.4.1 Group (Ctrl + G):

Nhóm các đối tượng thành một đối tượng, nhưng không làm thay đổi đặc tính các đối tượng thành phần.



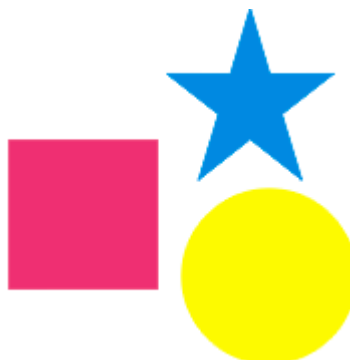
2.4.2 Un Group:

Phân rã các đối tượng đã nhóm lần sau cùng thành các đối tượng thành phần.



2.4.3 Un Group All:

Phân rã tất cả các đối tượng đã nhóm trước đó.



2.4.4 Combine (Ctrl + L):

Liên kết các đối tượng trở thành cùng đặc tính.

❖ Đặc điểm: Phần giao của liên kết là tập hợp rỗng.



2.4.5 Break Apart:

Phân rã đối tượng khi được Combine trước đó.



2.5 KHÓA, MỞ KHÓA ĐỐI TƯỢNG: ARRANGE → CLOCK / UNCLOCK / UNCLOCK ALL

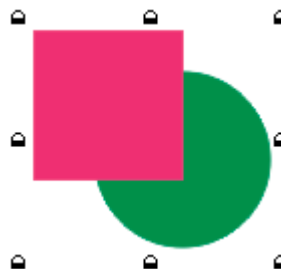
2.5.1 Clock Object: Khóa đối tượng

Khóa các thay đổi của đối tượng.

Không thể thay đổi các đặc tính của đối tượng.

2.5.2 Unlock: Mở khóa cho đối tượng bị khóa lần sau cùng.

2.5.3 Unlock All: Mở khóa cho tất cả các đối tượng đã khóa trước đó.



Hình 6.9 Khóa đối tượng

2.6 HÀN, CẮT XÉN ĐỐI TƯỢNG: ARRANGE → SHAPING ...

2.6.1 Weld: Hàn đối tượng

2.6.1.1 Thao tác:

Chọn đối tượng thứ 1 → **Weld to** → Chọn đối tượng thứ 2.

2.6.1.2 Đặc điểm:

Đặc tính của đối tượng hàn là đặc tính của đối tượng chọn cuối.

- Source Object (s): Giữ lại đối tượng 1.
- Target Object (s): Giữ lại đối tượng 2.



Hình 6.10 Hình minh họa



Hình 6.11 Hộp thoại hàn đối tượng

2.6.2 Trim: Xén đối tượng bằng 1 đối tượng

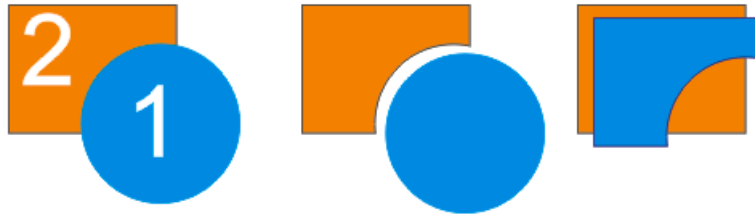
2.6.2.1 Thao tác:

Chọn đối tượng thứ 1 → **Trim** → Chọn đối tượng thứ 2.

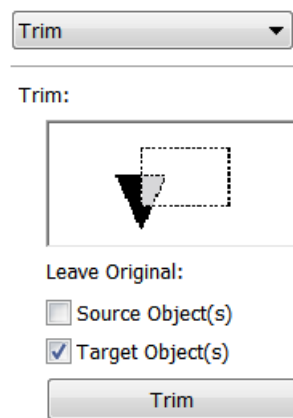
2.6.2.2 Đặc điểm:

Phần diện tích của đối tượng xén (dao) nằm trên đối tượng bị xén (giấy), chính là vùng bị xén mất đi.

- Source Object (s): Giữ lại đối tượng xén.
- Target Object (s): Giữ lại đối tượng bị xén.



Hình 6.12 Hình minh họa



Hình 6.13 Hộp thoại xén đối tượng

2.6.3 Intersect: Lấy phần giao của nhiều đối tượng.

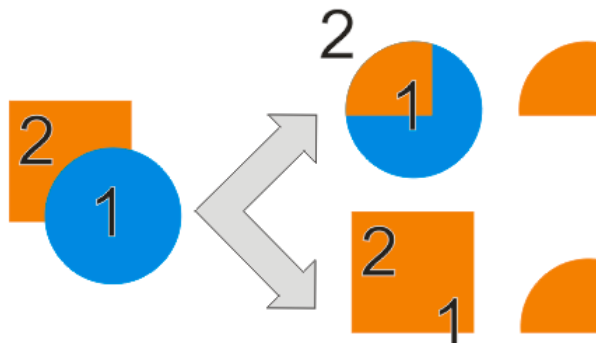
2.6.3.1 Thao tác:

Chọn đối tượng thứ 1 → **Intersect with** → Chọn đối tượng thứ 2.

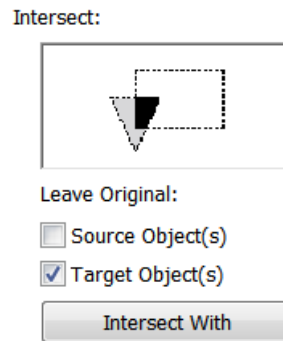
2.6.3.2 Đặc điểm:

Phần giao của đối tượng là phần diện tích chung của chúng.

- Source Object (s): Giữ lại đối tượng 1.
- Target Object (s): Giữ lại đối tượng 2.



Hình 6.14 Hình minh họa



Hình 6.15 Hộp thoại lấy phần giao đối tượng

2.6.4 Simplify: Đối tượng trên xén đối tượng dưới

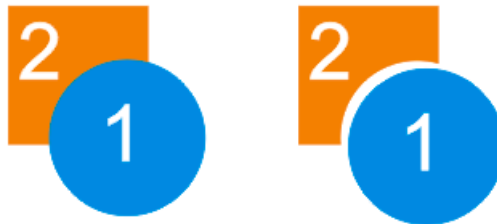
2.6.4.1 Thao tác:

Chọn nhóm đối tượng → **Simplify** → Apply.

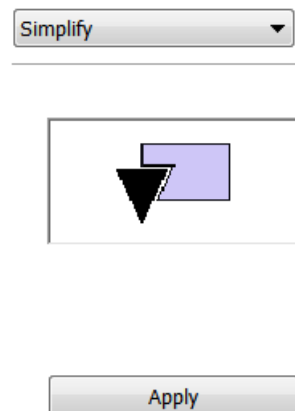
2.6.4.2 Đặc điểm:

Đặc tính không biến đổi. Vẫn giữ lại đối tượng gốc (trên).

Apply: Chỉ có tác dụng khi chọn từ 2 đối tượng trở lên.



Hình 6.16 Hình minh họa



Hình 6.17 Hộp thoại xén đối tượng

2.6.5 **Front minus Back:** Đối tượng dưới xén đối tượng trên

2.6.5.1 Thao tác:

Chọn 2 hay nhiều tượng → **Front minus Back** → Apply.

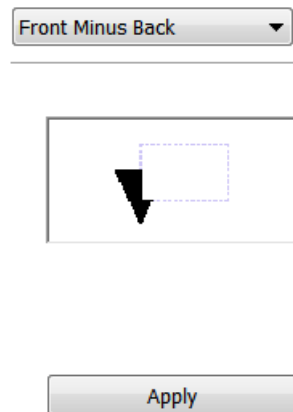
2.6.5.2 Đặc điểm:

Đặc tính không biến đổi, đối tượng xén (dao) bị mất đi.

Apply: Chỉ có tác dụng khi chọn từ 2 đối tượng trở lên



Hình 6.18 Hình minh họa



Hình 6.19 Hộp thoại xén đối tượng

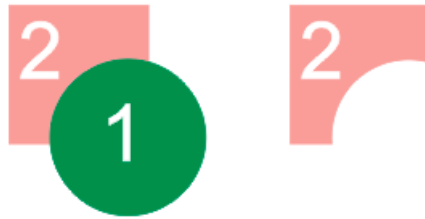
2.6.6 **Back minus Front:** Đối tượng trên xén đối tượng dưới

2.6.6.1 Thao tác:

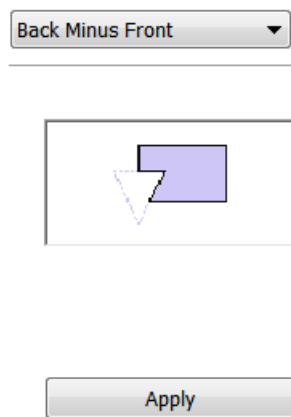
Chọn 2 hay nhiều đối tượng → **Back minus Front** → Apply.

2.6.6.2 Đặc điểm:

- Đặc tính không biến đổi, đối tượng xén (dao) bị mất đi.
- Apply: Chỉ có tác dụng khi chọn từ 2 đối tượng trở lên.



Hình 6.20 Hình minh họa



Hình 6.21 Hộp thoại xén đối tượng

2.7 BIẾN ĐỔI ĐỐI TƯỢNG THÀNH DẠNG CONG: CONVERT TO CURVE

2.7.1 Thao tác:

Chọn đối tượng → Arrange → Convert to curver

2.7.2 Đặc điểm:

- Các đối tượng có thể Convert to curver: các hình cơ bản được vẽ trên Toolbox như: đường thẳng, hình chữ nhật, hình tròn, hình cơ bản, chữ ...
- Khi đã thực hiện các hiệu ứng thì vẫn có thể thực hiện lệnh Convert to curver.

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 6:

QUẢN LÝ ĐỐI TƯỢNG

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và trình bày được đặc điểm của các công cụ quản lý đối tượng.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thao được trên các công cụ lý đối tượng.
- Vẽ được các hình mẫu minh họa tương ứng với từng công cụ quản lý đối tượng.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh tiến hành vẽ ít nhất 3 đối tượng, sau đó thực hiện các yêu cầu sau:

- Dịch chuyển đối tượng theo bốn hướng.
- Xoay đối tượng theo hai hướng.
- Làm co giãn đối tượng.
- Làm thay đổi kích thước của đối tượng.
- Biến đổi xô nghiêng đối tượng.
- Sắp xếp lại thứ tự của các đối tượng.
- Nhóm, liên kết, phân rã đối tượng.
- Khóa, mở khóa cho đối tượng.
- Hàn, cắt xén đối tượng.
- Biến đổi đối tượng thành dạng cong.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 7: Làm việc với văn bản.

+ Đọc [tr.66 - 73] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 7:

LÀM VIỆC VỚI VĂN BẢN

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê các dạng văn bản trong coreldraw.

Học sinh so sánh điểm giống nhau và khác nhau giữa các dạng văn bản.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Thực hiện được các dạng văn bản trong coreldraw.
- Chuyển đổi qua lại giữa hai dạng văn bản.
- Đặt văn bản lên các dạng đường dẫn.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 CÁC DẠNG VĂN BẢN TRONG CORELDRAW



2.1.1 Paragraph Text (CRT+F8): Dạng văn bản đoạn văn

2.1.1.1 Thao tác:

Toolbox → Text

- Click kéo và nhả chuột để tạo hình chữ nhật.
- Nhập nội dung văn bản.

2.1.1.2 Đặc điểm:

- Có khung hình chữ nhật dạng nét đứt bao quanh.
- Khi hết dòng trong khung tự động xuống hàng.
- Không áp dụng các hiệu ứng đặc biệt cho văn bản.
- Vẫn có thể nhập văn bản tiếp được khi hết phạm vi khung, nếu kéo các mẫu nội dung vừa nhập sẽ hiện ra đoạn văn bản vừa gõ.



Hình 7.1 Văn bản dạng đoạn văn

2.1.2 Artistic Text: Dạng văn bản mỹ thuật

2.1.2.1 Thao tác:

Toolbox → Text → Click vào vị trí bất kỳ nơi muốn nhập văn bản và nhập nội dung văn bản.

2.1.2.2 Đặc điểm:

- Không có khung hình chữ nhật dạng nét đứt bao quanh.
- Văn bản kéo dài vô tận, không tự động xuống hàng.
- Khi cần xuống hàng nhấn phím Enter.
- Có thể áp dụng các hiệu ứng đặc biệt cho văn bản như Extrude, Contour, Transparency,...



Hình 7.2 Văn bản dạng mỹ thuật

2.2 CHUYỂN ĐỔI GIỮA 2 DẠNG VĂN BẢN

2.2.1 Chuyển từ Paragraph Text sang Artistic Text

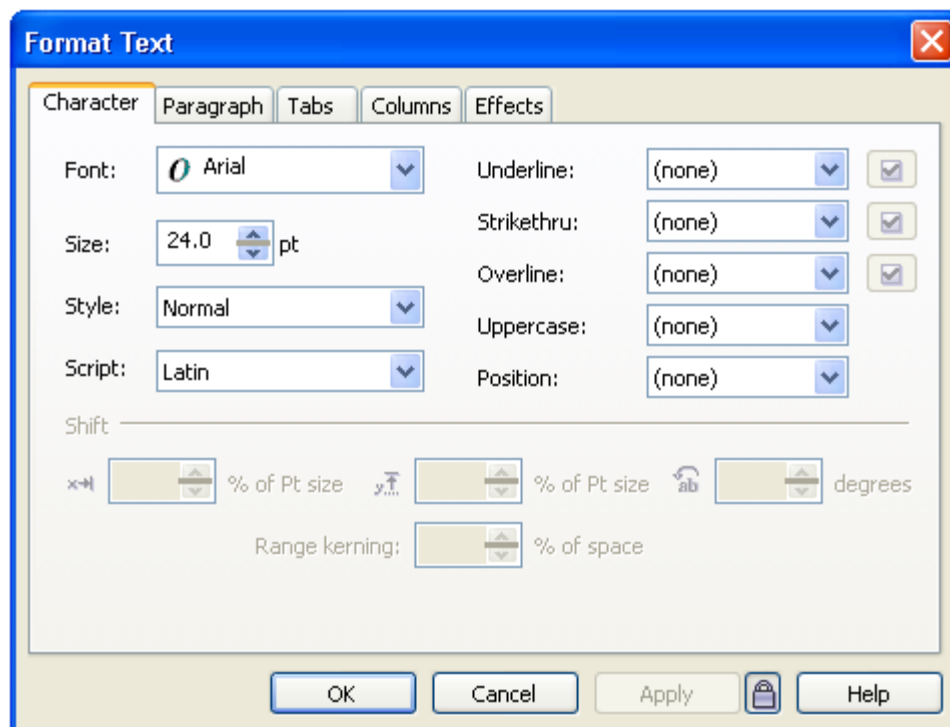
- Cách 1: Text → Convert to Artistic Text.
- Cách 2: Click phải → Convert to Artistic Text.

2.2.2 Chuyển từ Artistic Text sang Paragraph Text

- Cách 1: Text → Convert to Paragraph Text.
- Cách 2: Click phải → Convert to Paragraph Text.

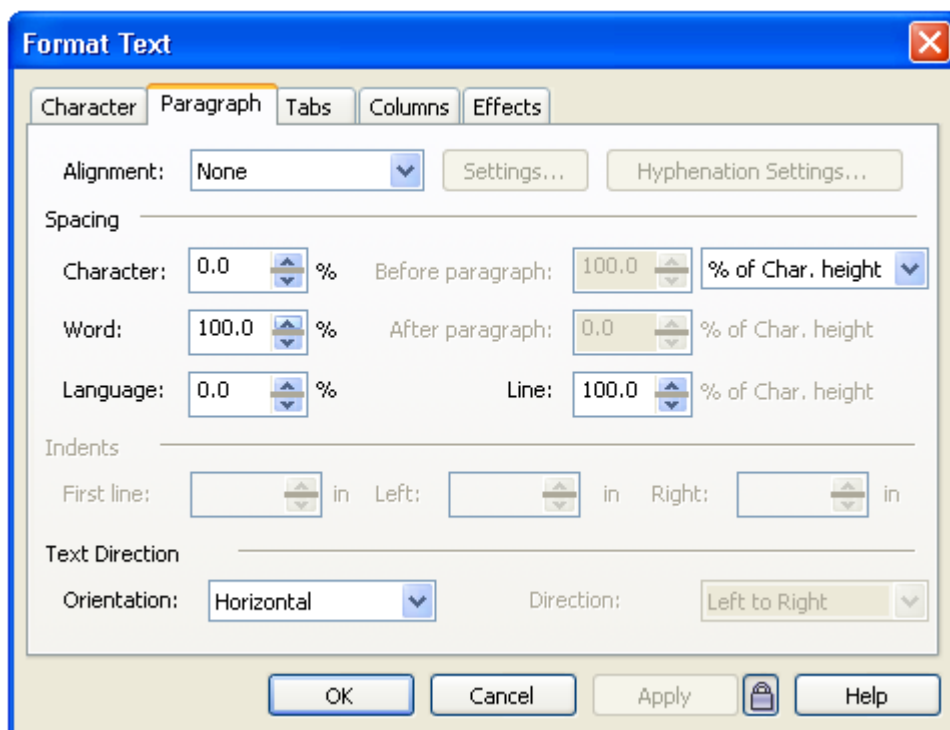
2.3 HIỆU CHỈNH VĂN BẢN: FORMAT TEXT (CTRL+T)

2.3.1 Thẻ Character:



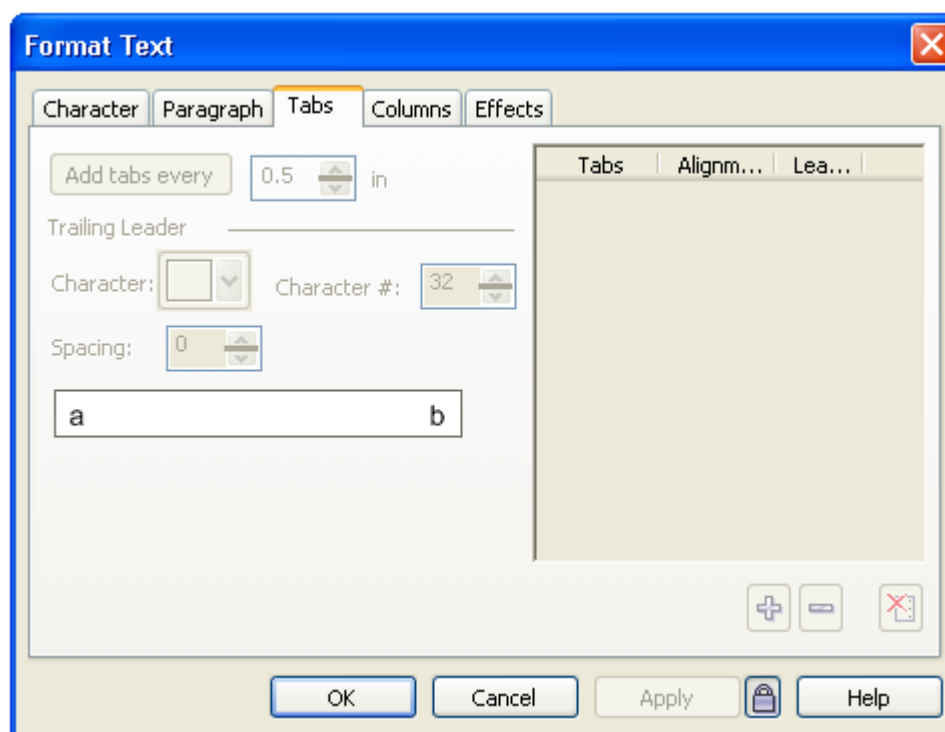
Hình 7.3 Thẻ Character

2.3.2 Thẻ Paragraph:



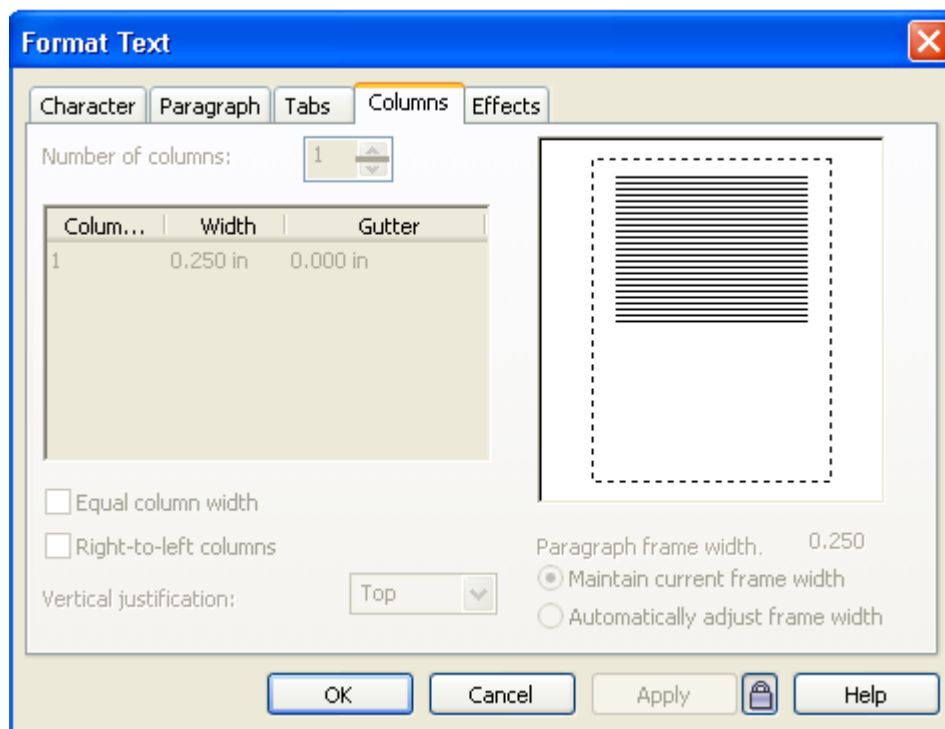
Hình 7.4 Thẻ Paragraph

2.3.3 Thẻ Tabs:



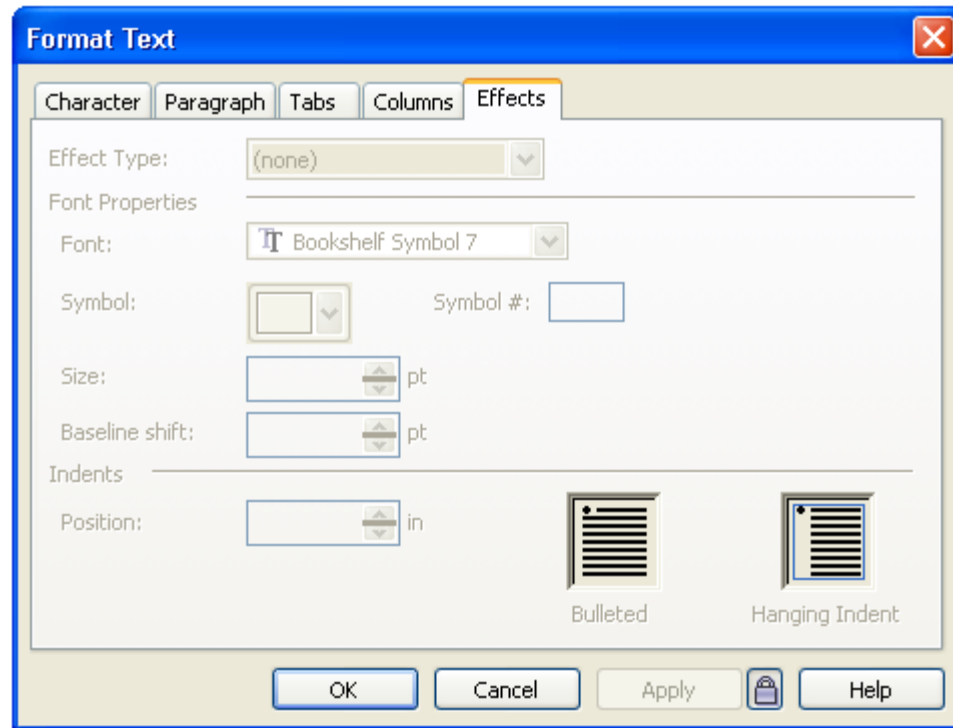
Hình 7.5 Thẻ Tabs

2.3.4 Thẻ Columns:



Hình 7.6 Thẻ Columns

2.3.5 Thẻ Effects:



Hình 7.7 Thẻ Effects

2.4 ĐẶT VĂN BẢN LÊN ĐƯỜNG DẪN

2.4.1 Đặt văn bản lên đường dẫn mở:

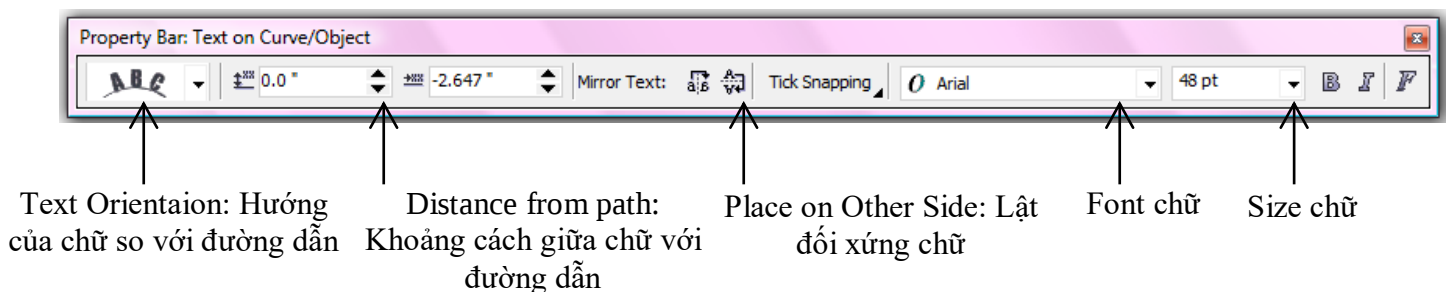
2.4.1.1 Thao tác:

- * Cách 1:
 - Vẽ đường dẫn.
 - Text → Đặt con trỏ chuột ngay trên đường biên (khi con trỏ có dạng hình chữ I và biểu tượng chữ A cùng dấu (~) ở dưới) thì click chuột và nhập văn bản.
- * Cách 2:
 - Nhập dòng văn bản (Paragraph, Artistic).
 - Text → Fit Text to Path.. chọn đường dẫn.

đặt văn bản lên đường dẫn mở

Hình 7.8 Hình minh họa

2.4.1.2 Thanh đặc tính:



Hình 7.9 Thanh đặc tính

- * Chú ý: Nếu click chuột vào đường dẫn, thanh đặc tính này sẽ không hiện ra do đó phải click vào vùng chứa văn bản

2.4.2 Đặt văn bản lên đường dẫn đóng:

2.4.2.1 Thao tác:

- * Cách 1:
 - Vẽ đối tượng đóng.
 - Text → Đặt con trỏ chuột ngay trên đường biên (khi con trỏ có dạng hình chữ I và biểu tượng chữ A cùng dấu (~) ở dưới) thì click chuột và nhập văn bản
- * Cách 2:
 - Nhập văn bản theo dạng Artistic.
 - Text → Fit Text to Path.
 - Có thể trở về lệnh chọn để xóa đường dẫn.

2.4.2.2 Thanh đặc tính:

Thanh đặc tính tương tự như đặt văn bản trên đường dẫn mở.



Hình 7.10 Hình minh họa

2.4.3 Chèn ký tự vào dòng văn bản: (CTRL+F11)

2.4.3.1 Thao tác:

* Cách 1:

Text → Insert Character → Chọn Font → Insert.

* Cách 2:

Text → Insert Character → Chọn Font → Kéo thả vào vùng văn bản.

2.4.3.2 Chú ý:

Nếu kéo vào vùng bất kỳ nào trên màn hình thì ký tự này sẽ đóng vai trò 1 đối tượng.



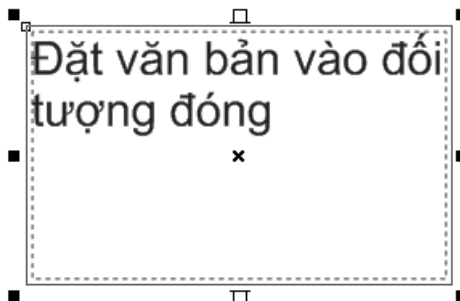
2.4.4 Đặt văn bản vào đối tượng đóng:

2.4.4.1 Thao tác:

- Vẽ hoặc chọn 1 đối tượng đóng (hình chữ nhật, hình tròn,...)
- Toolbox → Text → đưa trỏ chuột vào gần biên khi xuất hiện chữ I và hàng chữ AB ở phía dưới thì click chọn để nhập văn bản.

2.4.4.2 Chú ý:

- Khi nhập văn bản các đường nét đứt bao quanh đối tượng.
- Trong khi nhập văn bản không thể hiệu chỉnh hình dạng đối tượng.



Hình 7.11 Hình minh họa

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 7:

LÀM VIỆC VỚI VĂN BẢN

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và trình bày thao tác thực hiện các dạng văn bản trong phần mềm coreldraw.

Học sinh nêu lên được điểm giống nhau và khác nhau giữa các dạng văn bản.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thiết lập được văn bản dạng đoạn văn và văn bản dạng mỹ thuật
- Chèn được ký tự vào dòng văn bản.
- Thực hiện được thao tác chuyển đổi giữa hai dạng văn bản.
- Đặt văn bản lên các dạng đường dẫn.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh tiến hành thiết lập 1 văn bản dạng đoạn văn.
2. Học sinh tiến hành thiết lập 1 văn bản dạng mỹ thuật.
3. Học sinh thực hiện thao tác chuyển đổi qua lại giữa hai dạng văn bản nêu trên.
4. Học sinh thực hiện thao tác hiệu chỉnh hai đoạn văn bản vừa thiết lập ở câu 1 và câu 2.
5. Học sinh thực hiện thao tác đặt văn bản vừa thiết lập ở câu 1 và câu 2 lên đường dẫn đóng và mở.
6. Học sinh tiến hành so sánh điểm giống nhau và khác nhau giữa hai dạng văn bản nêu trên.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 8: Ứng dụng coreldraw thiết kế chi tiết sản phẩm.

+ Đọc [tr.75 - 80] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 8:

ỨNG DỤNG CORELDRAW

THIẾT KẾ CHI TIẾT SẢN PHẨM

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh trình bày được phương pháp dựng các đường giống cơ bản.

Học sinh liệt kê được các cách thiết kế chi tiết sản phẩm.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Thiết kế các chi tiết sản phẩm từ đơn giản đến phức tạp theo đúng thông số kích thước và yêu cầu kỹ thuật.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 PHƯƠNG PHÁP DỰNG ĐƯỜNG GIỐNG CƠ BẢN

Để tiến hành vẽ các chi tiết của một sản phẩm bất kỳ nào đó ta cần thực hiện theo trình tự sau:

- Chuẩn bị tài liệu chỉ dẫn thiết kế các chi tiết của sản phẩm.
- Xác định đơn vị (cm hoặc inch) sẽ được sử dụng trong bản vẽ.
- Vẽ đường giống cơ sở bằng công cụ Bezier.
 - + Chú ý để vẽ các đường này cần sử dụng kết hợp phím CTRL.
 - + Dùng chế độ bắt điểm và định vị phương ngang hay dọc (kết hợp phím CTRL).
 - + Cũng có thể sử dụng công cụ Dimension trên Toolbox để vẽ các đường kích thước tự động nhưng việc vẽ bằng Bezier hay Pen sẽ thể hiện kiểu mũi tên và đường giống mỹ thuật hơn.

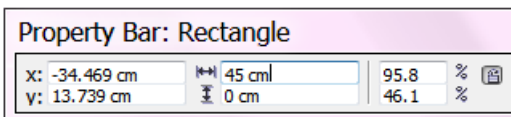
2.2 PHƯƠNG PHÁP THIẾT KẾ CHI TIẾT SẢN PHẨM:

2.2.1 Thiết kế chi tiết sản phẩm váy căn bản:

2.2.1.1 Cách 1: Sử dụng công cụ Bezier

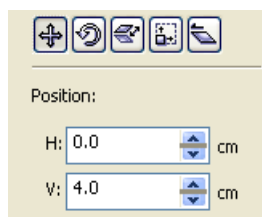
- Chuẩn bị tài liệu chỉ dẫn thiết kế các chi tiết thân trước, thân sau của sản phẩm váy căn bản.

- Xác định đơn vị (cm hoặc inch) sẽ được sử dụng trong bản vẽ.
- Vẽ đường giống cơ sở (đường nẹp vảy thân sau) bằng công cụ Bezier (chú ý để vẽ các đường này cần sử dụng kết hợp phím CTRL).
- Xác lập kích thước đường nẹp vảy trên thanh thuộc tính (theo hướng ngang) bằng cách nhập từ bàn phím các giá trị được tính toán trên theo công thức thiết kế.



Hình 8.1 Nhập thông số kích thước

- Mở hộp thoại Arrange → Transformation → **Position** và nhập các giá trị khoảng cách theo hướng đứng (Vertical) để tạo các đường song song với đường nẹp. Chú ý phải dùng lệnh Apply to Duplicate để giữ lại đường thẳng gốc.



Hình 8.2 Vị trí đối tượng

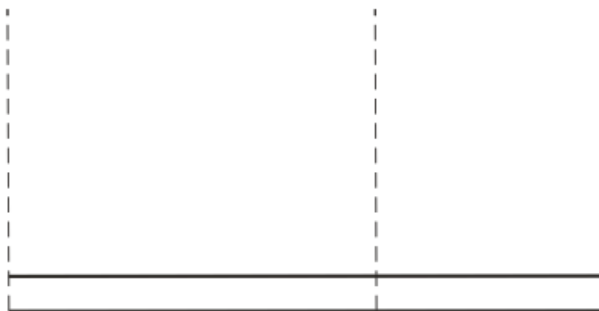


- Bật chế độ bắt điểm View → Snap to Objects → Vẽ đường ngang eo (phương đứng) bằng công cụ Bezier như hình vẽ. Sau đó tô đậm các nét chính này bằng cách thay đổi độ rộng đường trên thanh thuộc tính.

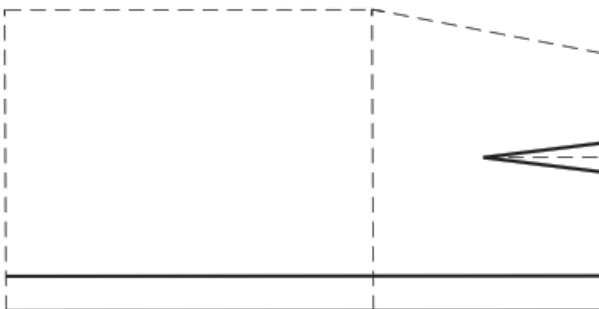
+ Lưu ý: Khi thực hiện vẽ đường ngang eo bằng công cụ Bezier, để đường được thẳng góc ta nên sử dụng thước giống làm cơ sở và nhập thông số ở thanh Property bar



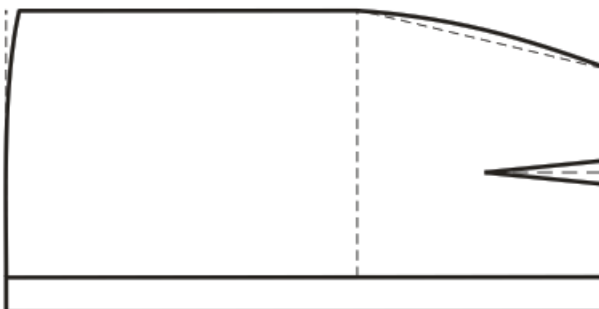
- Tương tự tạo các đường thẳng song song với đường ngang eo gồm đường ngang hông, đường ngang lai bằng cách mở hộp thoại Arrange → Transformation → **Position** và nhập các giá trị khoảng cách theo hướng ngang (Horizontal) để tạo các đường song song với đường ngang eo. Tùy thuộc vào kích thước của mỗi đường ta tiến hành nhập thông số trên thanh Property bar. Chú ý phải dùng lệnh Apply to Duplicate để giữ lại đường thẳng gốc. Sau đó tô đậm các nét chính này bằng cách thay đổi độ rộng đường trên thanh Property bar.



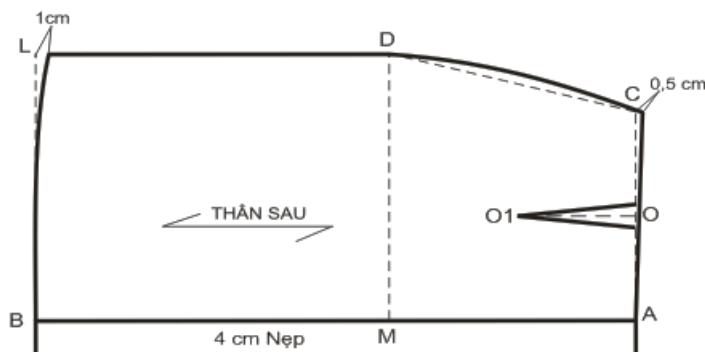
- Tiếp tục sử dụng công cụ Bezier để vẽ các đường thiết kế còn lại (chú ý bật chế độ bắt điểm để bắt các điểm đầu, điểm cuối, điểm vuông góc, điểm chính giữa). Sau đó tô đậm các nét chính này bằng cách thay đổi độ rộng đường trên thanh thuộc tính.



- Dùng công cụ Bezier hoặc Pen vẽ các đường cong gồm đường sườn, lai (chọn điểm và kéo rê các tiếp tuyến). Sau đó tô đậm các nét chính này bằng cách thay đổi độ rộng đường trên thanh thuộc tính.



- Dùng công cụ Text trên Toolbox nhập văn bản, ký hiệu và chú thích cho hình vẽ. Để nhập văn bản tiếng Việt (có dấu), máy tính cần cài đặt bộ gõ Unikey hay Vietkey đồng thời có bộ font chữ tương ứng.



Hình 8.3 Chi tiết sản phẩm hoàn chỉnh

- Vẽ các chi tiết thân trước, nẹp lưng, ... bằng cách dùng các lệnh tương tự như thân sau. Đối với các chi tiết đối xứng có thể thực hiện vẽ một bên sau đó kết hợp phím “CTRL” rồi click phải để sao chép phần còn lại.

2.2.1.2 Cách 2: Sử dụng công cụ Rectangle, Shape, Align and Distribute, Bezier

- Chuẩn bị tài liệu chỉ dẫn thiết kế các chi tiết thân trước, thân sau của sản phẩm vảy căn bản.
- Xác định đơn vị (cm hoặc inch) sẽ được sử dụng trong bản vẽ
- Vẽ các hình chữ nhật tương ứng với thông số kích thước của chi tiết sản phẩm.
 - + Hình chữ nhật thể hiện chiều dài vảy, ngang lai (nhập thông số kích thước).



- + Hình chữ nhật thể hiện đường nẹp (nhập thông số kích thước).



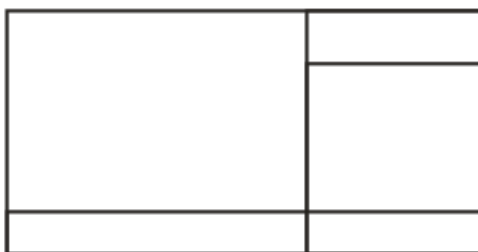
- + Hình chữ nhật thể hiện ngang eo, hạ mông (nhập thông số kích thước).



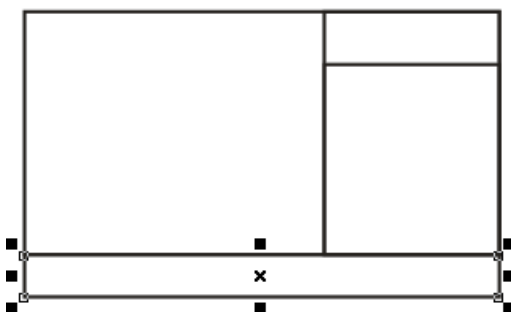
- + Hình chữ nhật thể hiện hạ mông, ngang mông (nhập thông số kích thước).



- Kết hợp các hình chữ nhật lại với nhau: Chọn tất cả các hình chữ nhật → Align and Distribute → Chọn Right – Bottom.



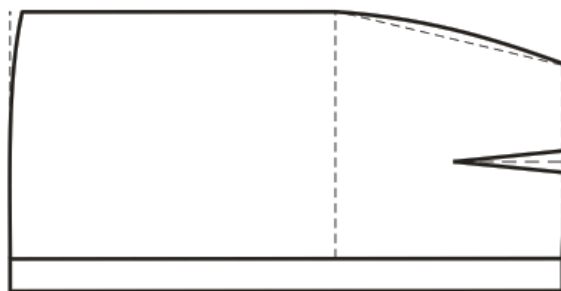
- Lật đối xứng nẹp



- Chọn đối tượng → Convert to curves → Sử dụng công cụ Shape xóa những đường không sử dụng.



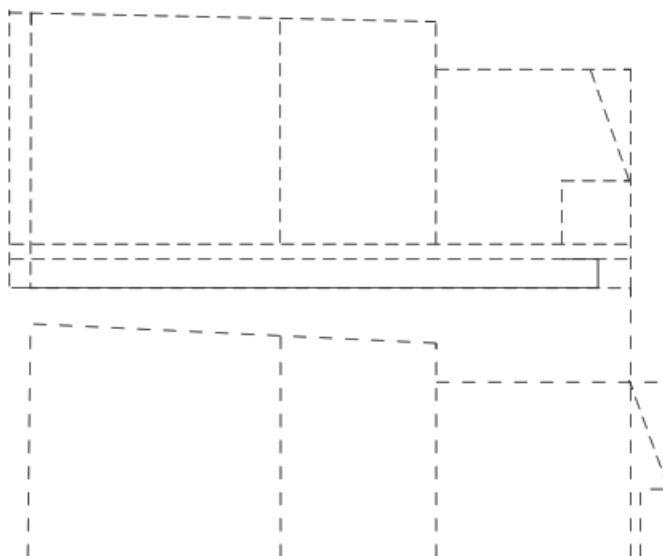
- Dùng công cụ Bezier hoặc Pen vẽ các đường cong gồm đường sườn, lai, pince (chọn điểm và kéo rê các tiếp tuyến).



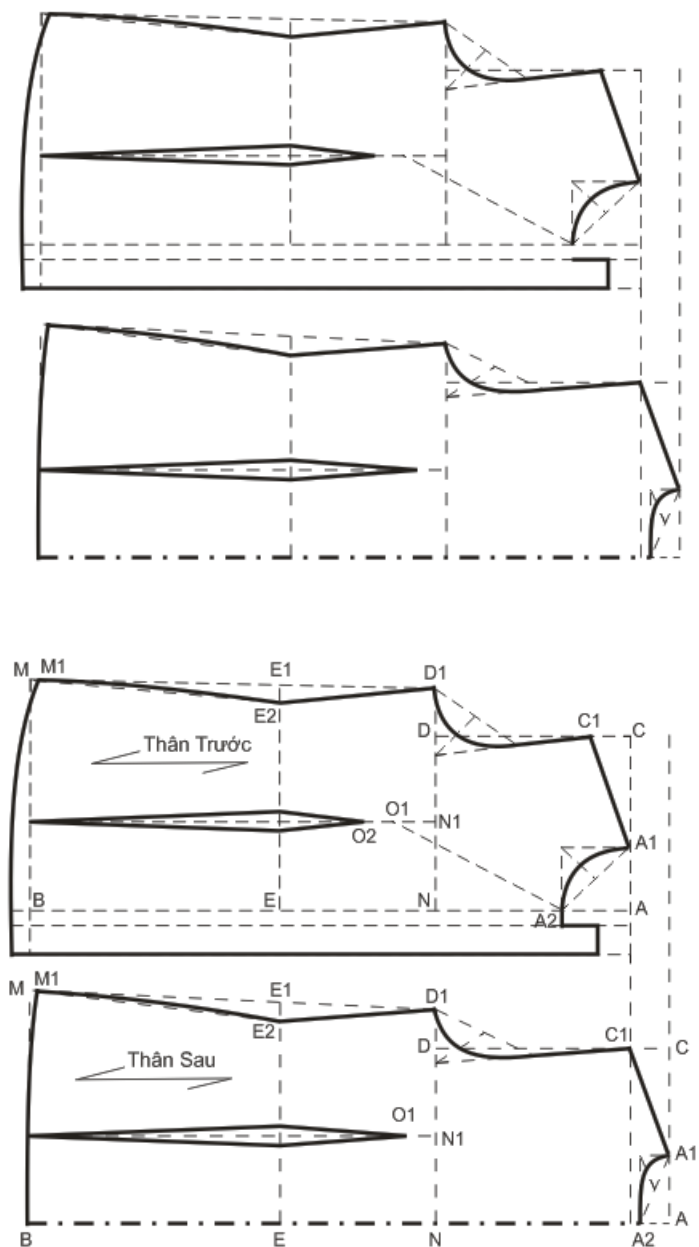
Hình 8.4 Chi tiết sản phẩm hoàn chỉnh

2.2.2 Thiết kế chi tiết của sản phẩm khác:

Tương tự cách vẽ váy căn bản, công việc thiết kế thân trước và sau của áo nữ căn bản cũng có thể phân làm các bước được mô tả như hình vẽ sau:



Hình 8.5 Khung hình chi tiết sản phẩm



Hình 8.5 Chi tiết sản phẩm hoàn chỉnh

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 8:

ỨNG DỤNG CORELDRAW

THIẾT KẾ CHI TIẾT SẢN PHẨM

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh trình bày được phương pháp thiết kế chi tiết sản phẩm.

Học sinh liệt kê được các công cụ cần thiết để tiến hành thiết kế chi tiết sản phẩm.

Học sinh trình bày được các nguyên nhân sai hỏng và biện pháp phòng ngừa.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thiết kế chi tiết sản phẩm theo nhiều cách thức khác nhau.

- Thiết kế các chi tiết sản phẩm từ đơn giản đến phức tạp theo đúng thông số kích thước và yêu cầu kỹ thuật.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết theo đúng thông số kích thước của các sản phẩm sau:

- Sản phẩm quần âu.

- Sản phẩm áo chemise nam.

- Sản phẩm áo jacket.

2. Sau quá trình thiết kế, học sinh tổng kết lại và trình bày nguyên nhân sai hỏng và biện pháp phòng ngừa.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 9: Màu sắc đối tượng và đường viền.

+ Đọc [tr.82 - 89] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CD Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 9:

MÀU SẮC ĐỐI TƯỢNG VÀ ĐƯỜNG VIỀN

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê được các hệ thống màu sử dụng trong CorelDraw.

Học sinh trình bày được các dạng tô màu cho đối tượng.

Học sinh trình bày được phương pháp tô màu cho đường viền của đối tượng.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Tô màu cho đối tượng tương ứng với từng dạng tô màu khác nhau.
- Tô màu cho đường viền của đối tượng.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 MÀU SẮC TRONG CORELDRAW

2.1.1 Các khái niệm về màu sắc

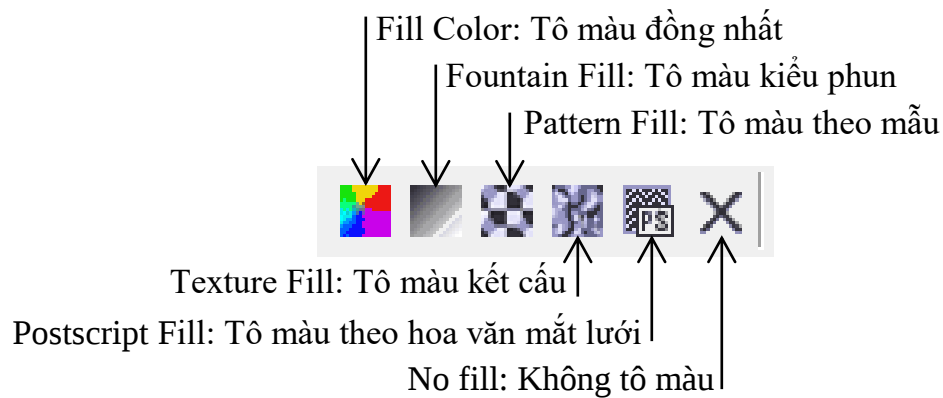
- Màu trong tin học nói chung và trong CorelDraw nói riêng là màu hòa trộn theo quy luật quang học.
- Ánh sáng trắng là tổ hợp 3 màu: đỏ – xanh lá – lam.

2.1.2 Các hệ thống màu sử dụng trong CorelDraw

- CMY : Cyan – Magenta – Yellow.
- CMYK : Cyan – Magenta – Yellow – Black.
- RGB : Red – Green – Blue.
- HSB : Hue – Saturation – Brightness.
- YIQ : Luminance – In – Phase – Quadratic.
- HLS : Hue – Lightness – Saturation.
- Lab : Lightness – A – B.
- Grayscale : Chỉ có độ xám: $R = G = B$.

- Registration : Đăng ký hệ màu mới.

2.2 MÀU SẮC ĐỐI TƯỢNG: TOOLBOX → FILL TOOL



Hình 9.1 Thanh công cụ tô màu

2.2.1 Fill Color: Tô màu đồng nhất

2.2.1.1 Thao tác:

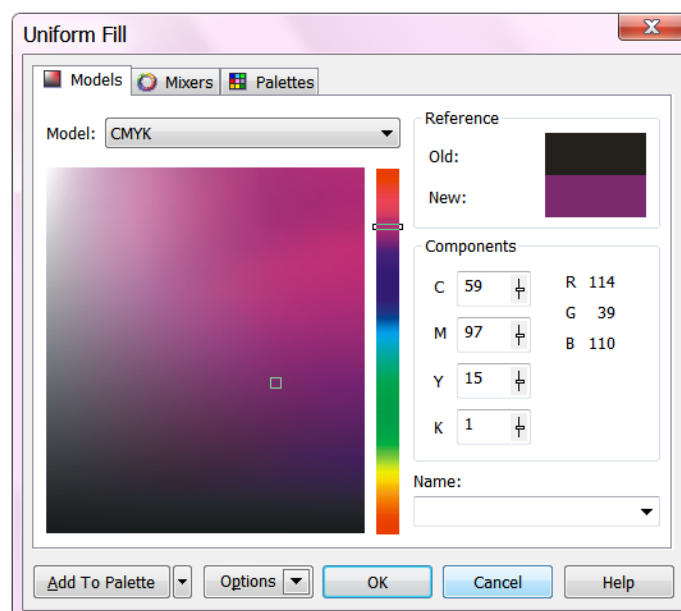
Chọn đối tượng → Tool box → Fill color.

2.2.1.2 Đặc điểm:

- Chỉ có thể tô màu cho đối tượng đóng.
- Có thể áp dụng màu ngay trên thanh Color Palettes.

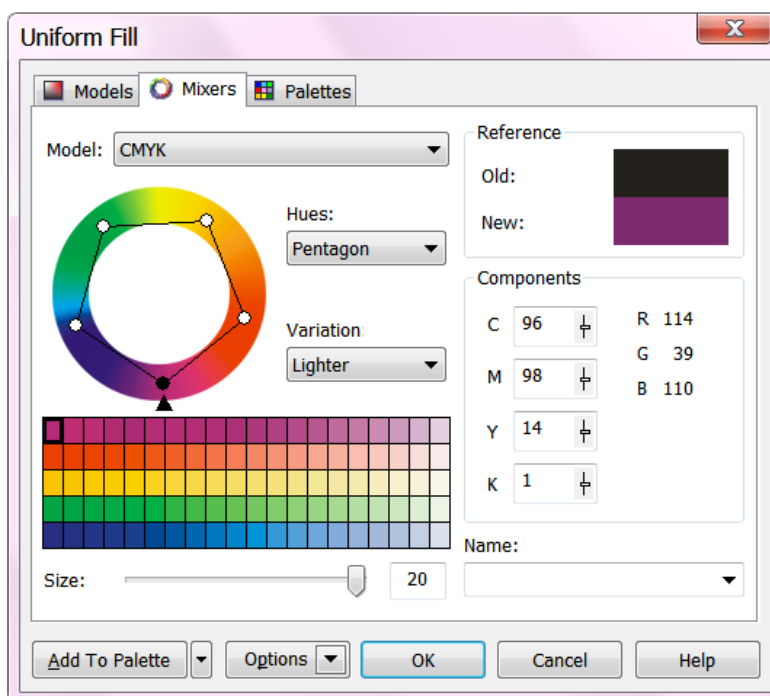
2.2.1.3 Hộp thoại:

- * Thẻ **Models**: Lựa chọn tỉ lệ pha màu theo các hệ thống trong ô Models. Hoặc nhập tỷ lệ các màu trong các ô trong khung Component.



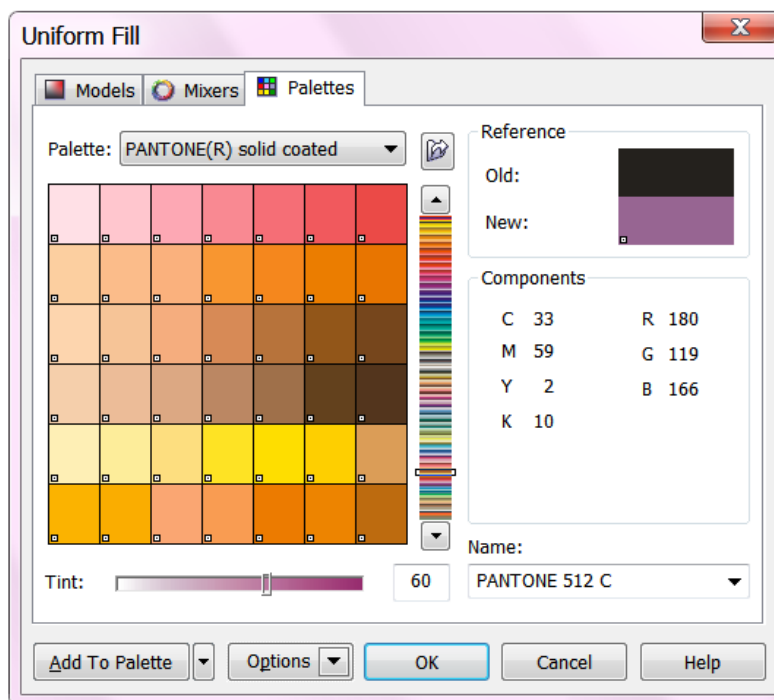
Hình 9.2 Hộp thoại thẻ Models

- * Thẻ **Mixers**: Lựa chọn màu theo vòng tuần sắc.



Hình 9.3 Hộp thoại thẻ Mixers

- * Thẻ **Palettes**: Lựa chọn màu theo mẫu có sẵn, mỗi bảng pha lại có tên các kiểu màu khác nhau trong ô Name. **Tint**: độ nhẹ của màu.



Hình 9.4 Hộp thoại thẻ Palettes

2.2.2 Fountain Fill: Tô màu kiểu phun

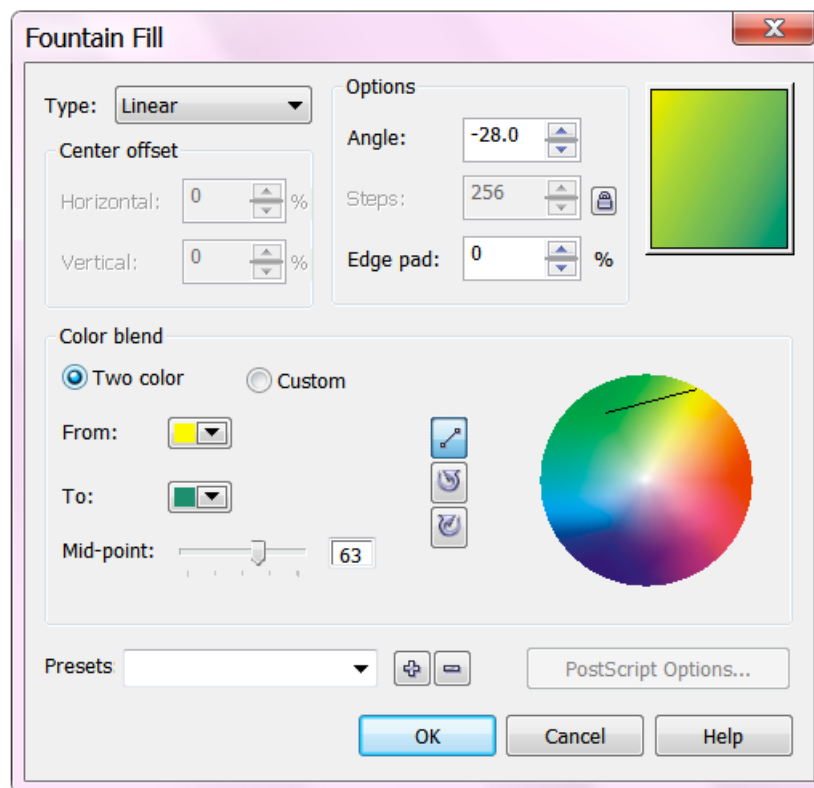
2.2.2.1 Thao tác:

Chọn đối tượng → Tool box → Fountain Fill.

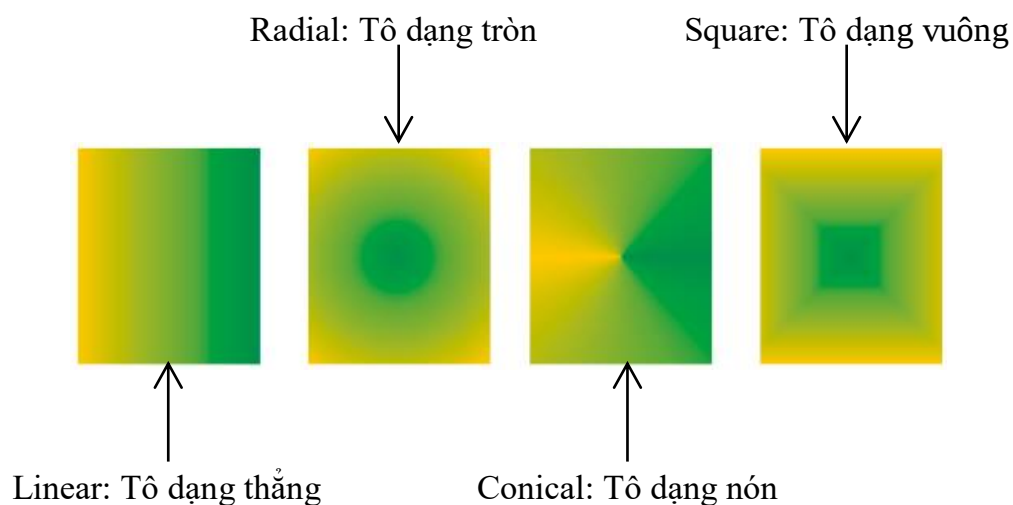
2.2.2.2 Đặc điểm:

Chỉ có thể tô màu cho đối tượng đóng.

2.2.2.3 Hộp thoại:



Hình 9.5 Hộp thoại tô màu kiểu phun



Hình 9.6 Hình minh họa

2.2.3 Pattern Fill: Tô màu theo mẫu

2.2.3.1 Thao tác:

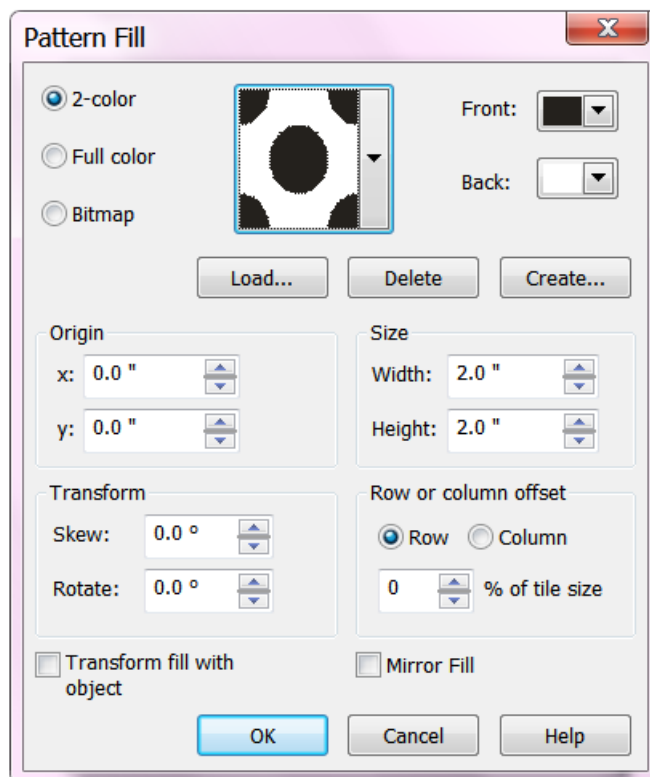
Chọn đối tượng → Tool box → Pattern Fill.

Chọn mẫu trong danh sách hộp thoại.

2.2.3.2 Đặc điểm:

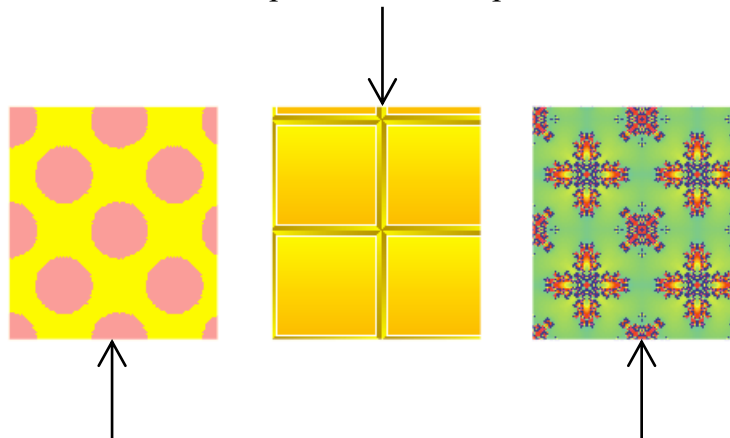
Chỉ có thể tô màu cho đối tượng đóng.

2.2.3.3 Hộp thoại:



Hình 9.7 Hộp thoại tô màu theo mẫu

Bitmap: Hình ảnh chụp, scan



Two Color Bitmap: Dạng ảnh bitmap chỉ có 2 màu

Full Color: Màu bình thường

Hình 9.8 Hình minh họa

2.2.4 Texture Fill: Tô màu bằng kết cấu

2.2.4.1 Thao tác:

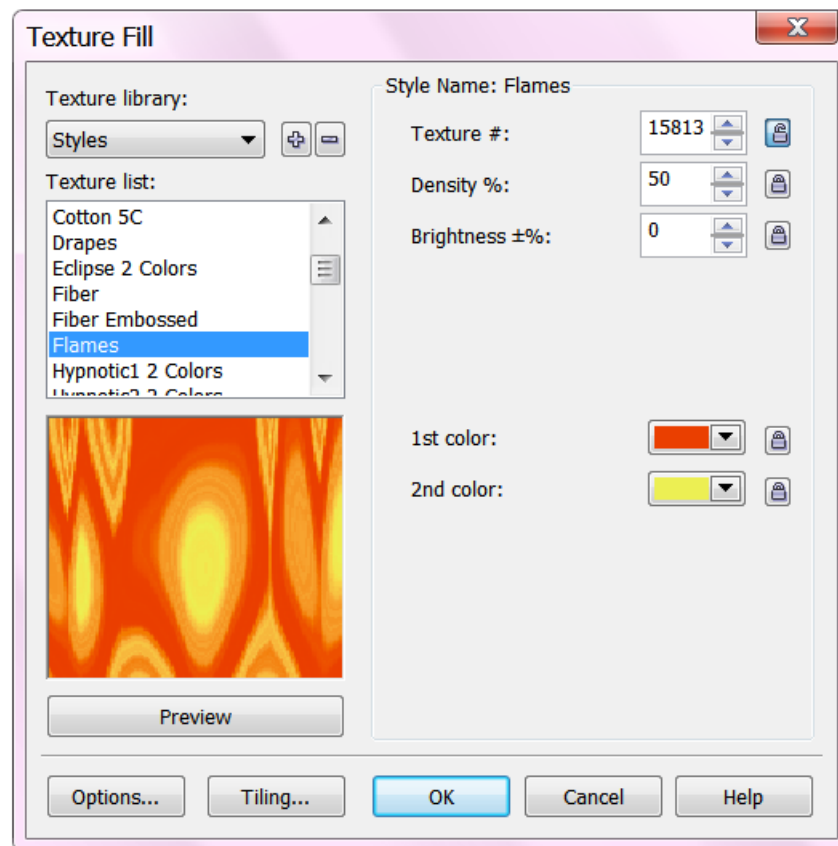
Chọn đối tượng → Tool box → Texture Fill.

Chọn mẫu trong danh sách hộp thoại.

2.2.4.2 Đặc điểm:

Chỉ có thể tô màu cho đối tượng đóng.

2.2.4.3 Hộp thoại:



Hình 9.9 Hộp thoại tô màu bằng kết cấu

2.2.5 Postscript Fill: Tô màu mắt lưới

2.2.5.1 Thao tác:

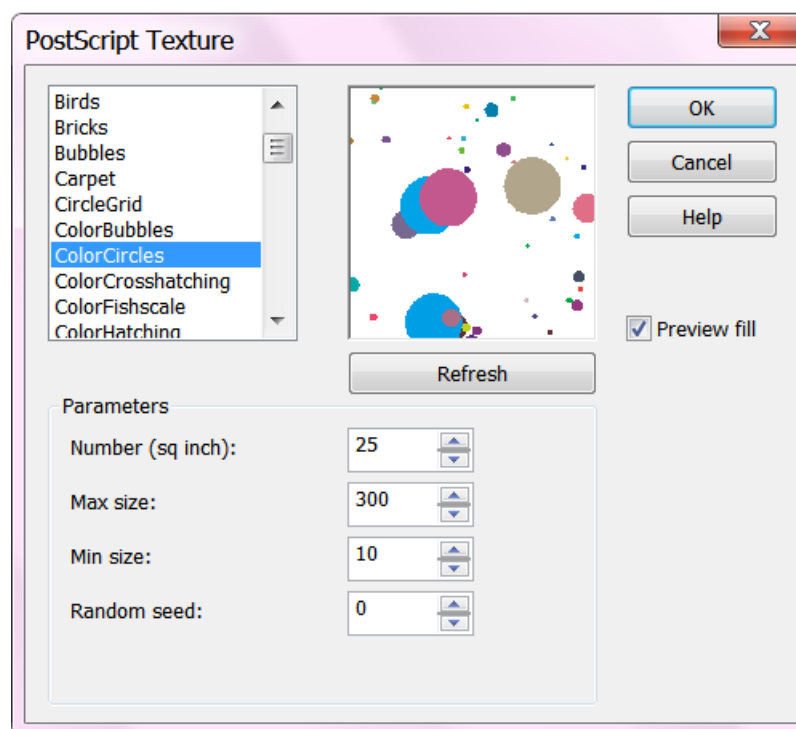
Chọn đối tượng → Tool box → Fountain Fill.

Chọn mẫu trong danh sách hộp thoại.

2.2.5.2 Đặc điểm:

Chỉ có thể tô màu cho đối tượng đóng.

2.2.5.3 Hộp thoại



Hình 9.10 Hộp thoại tô màu mắt lưới

2.2.6 No Fill: Không tô màu

2.2.6.1 Thao tác:

Chọn đối tượng → Tool box → No Fill

2.2.6.2 Đặc điểm:

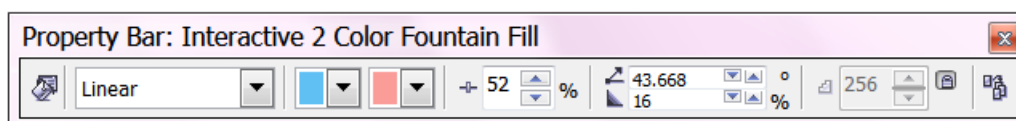
Đối tượng lúc này sẽ không có màu nền.

2.3 CÔNG CỤ TÔ MÀU: INTERACTIVE FILL.

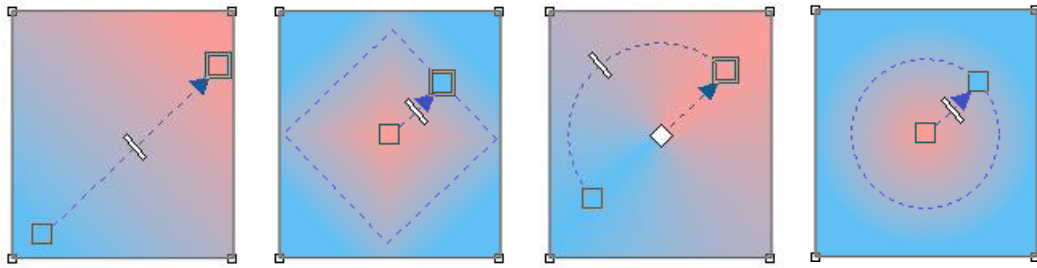
2.3.1 Thao tác :

Chọn đối tượng → Tool box → Interactive Fill Tool.

2.3.2 Thanh đặc tính :



Hình 9.11 Thanh đặc tính

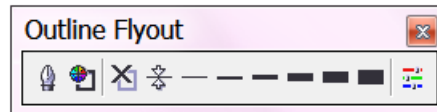


Hình 9.12 Hình minh họa

2.4 TÔ MÀU ĐƯỜNG VIỀN ĐỐI TƯỢNG: OUTLINE TOOL

2.4.1 Thao tác:

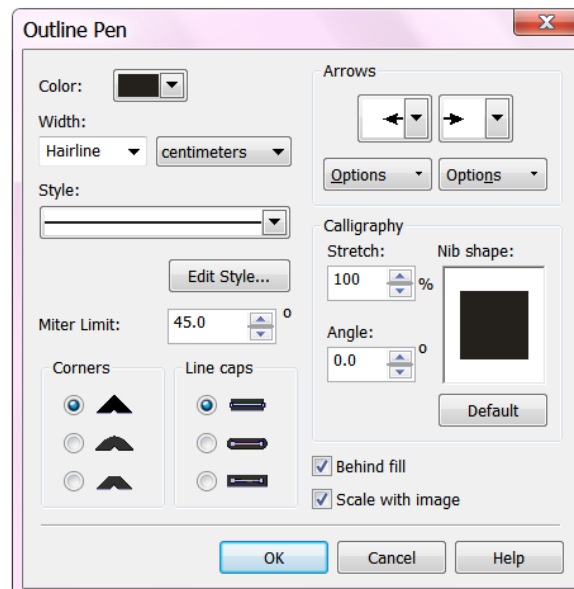
- * Cách 1: Tại hộp thoại Toolbox → Outline tool.
- * Cách 2: Chọn đối tượng → Property bar → Outline.



Hình 9.13 Công cụ tô màu đường viền đối tượng

2.4.2 Tính chất:

- **Width:** Độ mảnh của đường (Hairline là không biến đổi không phóng to, thu nhỏ đối tượng).
- **Color:** Màu sắc của đường.
- **Style:** Các kiểu đường có sẵn.
- **Start Arrowhead, End Arrowhead:** chọn đầu có hoặc không có mũi tên.
- **Behind Fill:** Không hiển thị khi tô màu.
- **Scale With Image:** Tỷ lệ với hình ảnh.



Hình 9.14 Hộp thoại tô màu đường viền đối tượng

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 9:

MÀU SẮC ĐỐI TƯỢNG VÀ ĐƯỜNG VIỀN

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và trình bày được các dạng tô màu cho đối tượng.

So sánh để tìm điểm giống nhau và khác nhau giữa các dạng tô màu.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Vẽ và tô màu cho đối tượng tương ứng với từng dạng tô màu khác nhau.
- Tô màu cho đường viền của đối tượng vẽ tương ứng.
- Pha màu theo sự sáng tạo của bản thân.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh thực hiện vẽ ít nhất 5 đối tượng, sau đó tiến hành tô màu cho đối tượng theo các yêu cầu sau:

- Tô màu đồng nhất.
- Tô màu kiểu phun.
- Tô màu theo mẫu.
- Tô màu bằng kết cấu.
- Tô màu mắt lưới.

2. Học sinh thực hiện tô màu đường viền cho các đối tượng vừa vẽ trên.

3. Học sinh tiến hành so sánh để tìm điểm giống nhau và khác nhau giữa các dạng tô màu nêu trên.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 10: Các hiệu ứng đặc biệt.

+ Đọc [tr.91 - 100] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 10:

CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê được các dạng hiệu ứng đặc biệt sử dụng trong coreldraw.

Học sinh trình bày được đặc điểm và công dụng của các dạng hiệu ứng đặc biệt.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Xử lý hình ảnh bằng các dạng hiệu ứng đặc biệt.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 HIỆU ỨNG BLEND



2.1.1 Công dụng

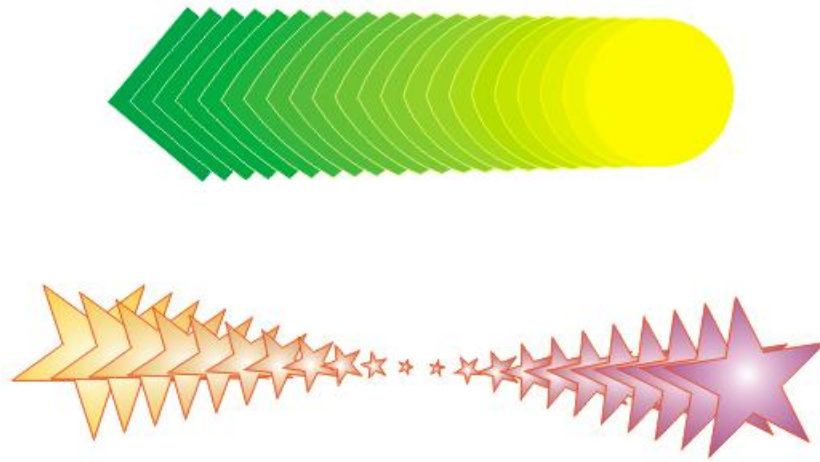
Tạo các bước chuyển tiếp giữa 2 đối tượng.

2.1.2 Đặc điểm

- Có thể chuyển tiếp hình dạng của 2 đối tượng khác nhau.
- Có thể chuyển tiếp màu sắc và cường độ sáng tới đối tượng.
- Vẫn có thể biến đổi được hình dạng của 2 đối tượng ban đầu.
- Khi click vào đối tượng trung gian thanh đặc tính sẽ chuyển về các biến đổi của hiệu ứng.
- Có thể áp dụng hiệu ứng khi đã áp dụng tất cả các hiệu ứng khác trừ Power Clip.

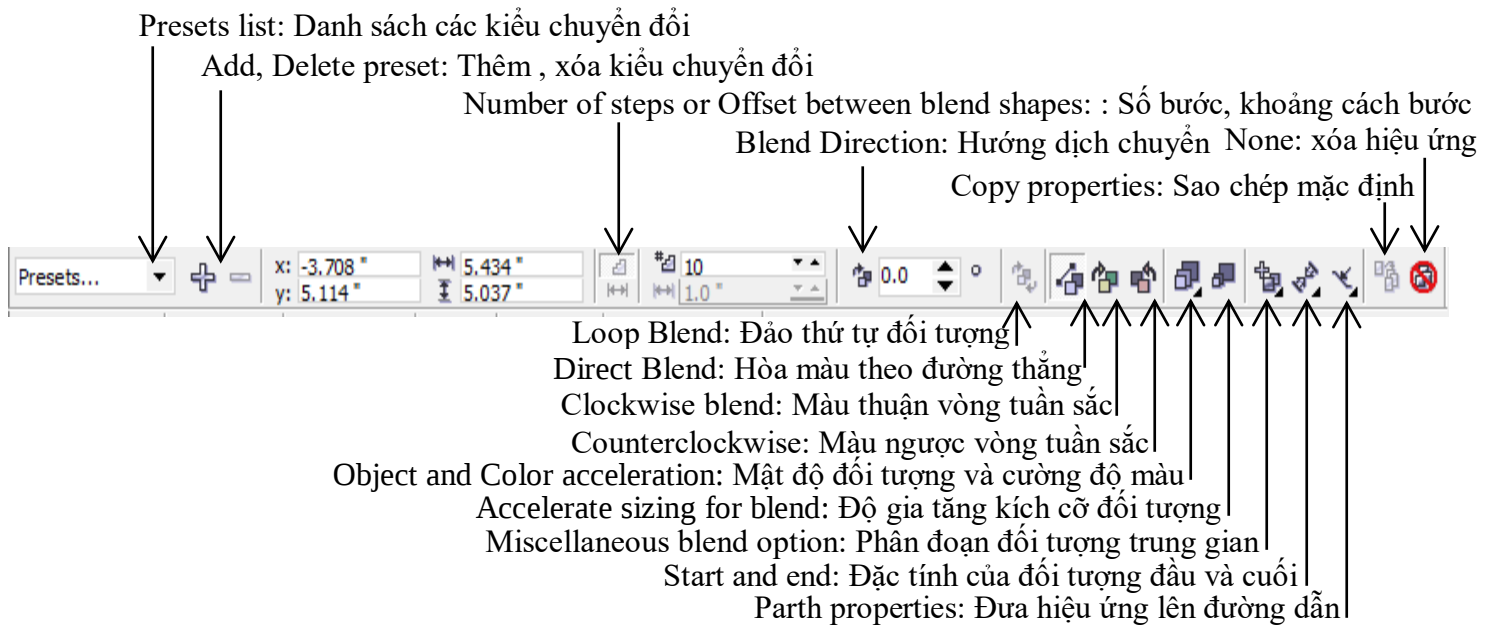
2.1.3 Thao tác

Vẽ đối tượng bất kỳ → Toolbox → Blend → Chọn và kéo rê đối tượng thứ 1 đến đối tượng thứ 2 khi xuất hiện ô vuông màu trắng thì thả chuột ra.

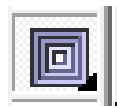


Hình 10.1 Hình minh họa

2.1.4 Thanh đặc tính



Hình 10.2 Thanh đặc tính



2.2 HIỆU ỨNG CONTOUR

2.2.1 Công dụng

Tạo các đối tượng trung gian đồng tâm.

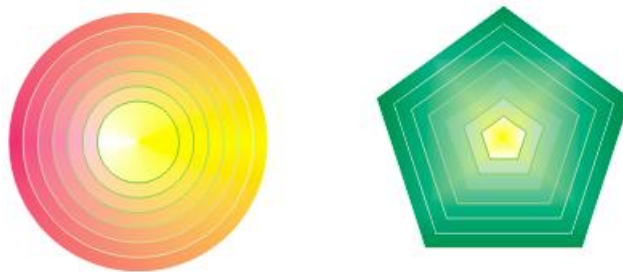
2.2.2 Đặc điểm

- Các đối tượng trung gian song song với đối tượng gốc.

- Áp dụng cho đối tượng kín và mở. Nếu là đối tượng mở thì đối tượng gốc là đối tượng ở tâm và nhỏ nhất.
- Khi click vào đối tượng trung gian thanh đặc tính sẽ chuyển về các biến đổi của hiệu ứng.
- Không thể áp dụng hiệu ứng khi đã áp dụng hiệu ứng Blend và Transparency.
- Màu nền và màu đường viền của đối tượng gốc chọn trên Palette Color hoặc Property bar → Fill, còn màu đối tượng trung gian là trên thanh đặc tính Property bar → Outline color.

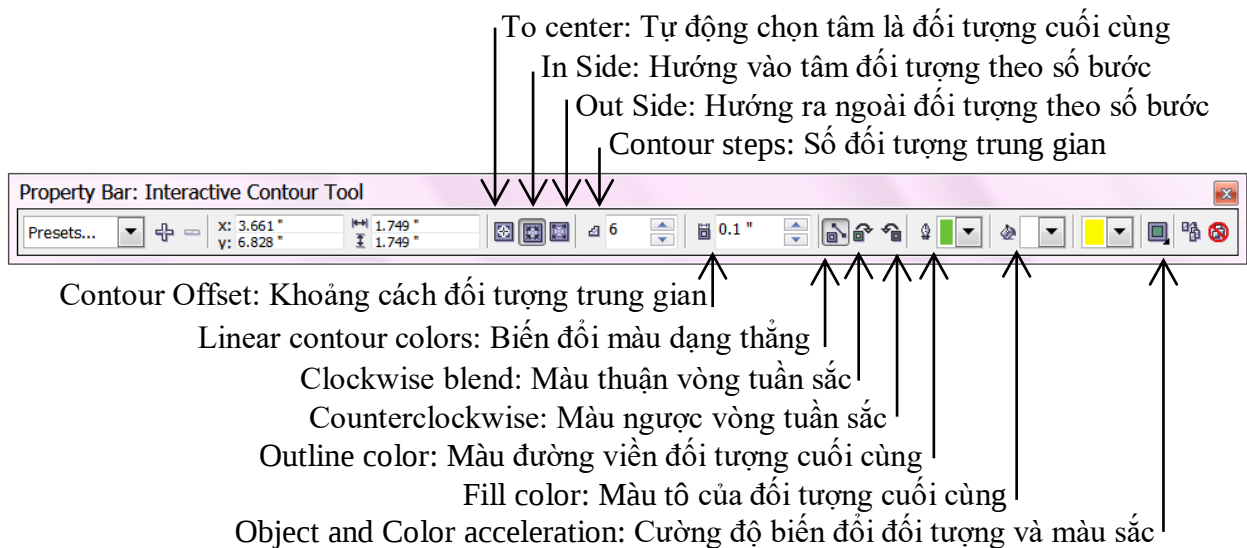
2.2.3 Thao tác

Vẽ đối tượng bất kỳ → Toolbox → Interactive Contour → Chọn và kéo rê chuột đối tượng từ trong ra ngoài hoặc từ ngoài vào trong.



Hình 10.3 Hình minh họa

2.2.4 Thanh đặc tính



Hình 10.4 Thanh đặc tính

2.3 HIỆU ỨNG EXTRUDE



2.3.1 Công dụng

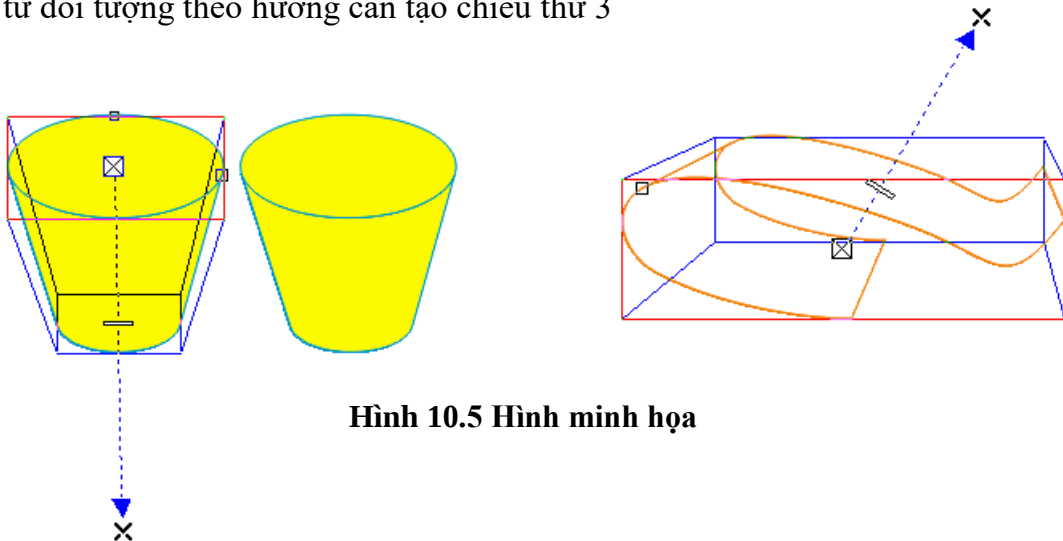
Tạo chiều thứ 3 cho đối tượng.

2.3.2 Đặc điểm

- Áp dụng trên hầu hết các đối tượng trừ Paragraph Text, nếu áp dụng cho đối tượng là đường nét sẽ cho đối tượng dạng mặt phẳng.
- Tính chất của chiều thứ 3 thiết lập trên thanh đặc tính, tính chất của đối tượng thực hiện trên thanh Property Bar hoặc Palette Color.

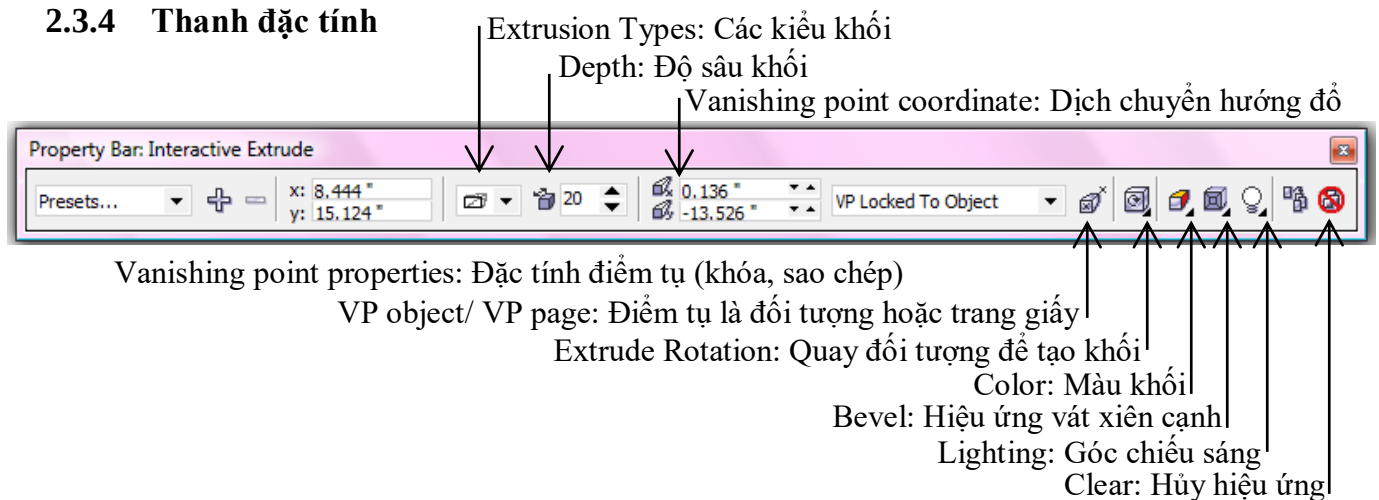
2.3.3 Thao tác

Chọn đối tượng đặt hiệu ứng → Toolbox → Interactive Extrude tool → Kéo rê chuột từ đối tượng theo hướng cần tạo chiều thứ 3



Hình 10.5 Hình minh họa

2.3.4 Thanh đặc tính



Hình 10.6 Thanh đặc tính

2.4 HIỆU ỨNG ENVELOPE



2.4.1 Công dụng

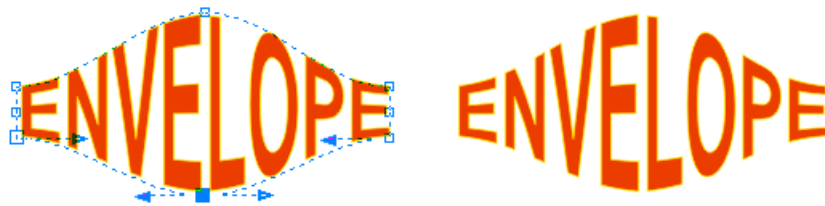
Uốn đối tượng theo hình bao.

2.4.2 Đặc điểm

Áp dụng trên tất cả các loại đối tượng.

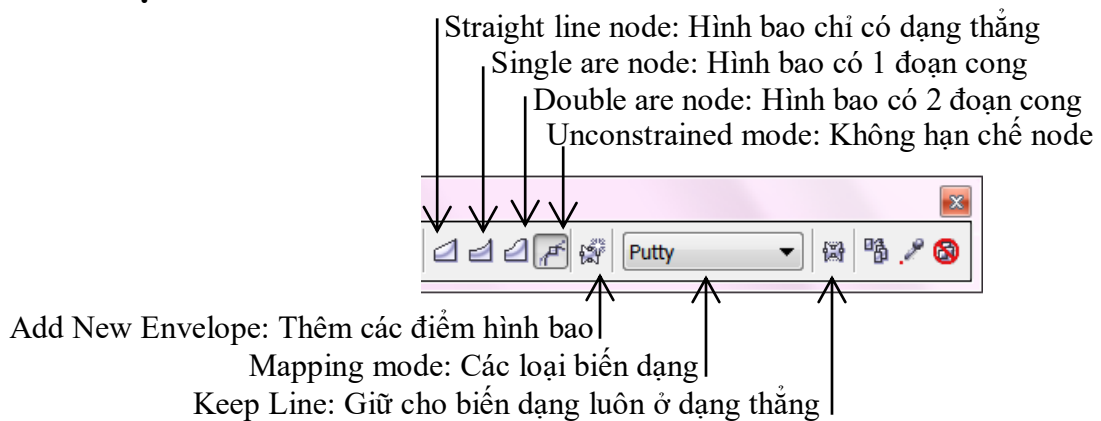
2.4.3 Thao tác

Chọn đối tượng → Toolbox → Interactive Extrude tool → Sử dụng node để chỉnh hình bao.



Hình 10.7 Hình minh họa

2.4.4 Thanh đặc tính



Hình 10.8 Thanh đặc tính

2.5 HIỆU ỨNG DISTORTION



2.5.1 Công dụng

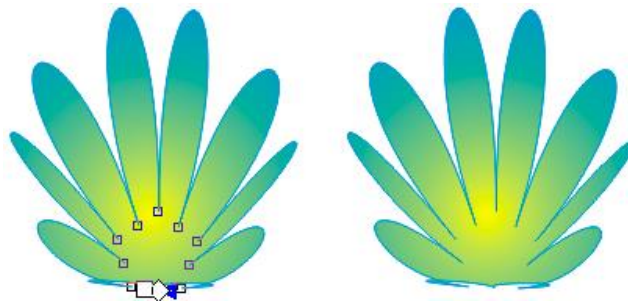
Làm biến dạng đối tượng.

2.5.2 Đặc điểm

Áp dụng trên tất cả các loại đối tượng trừ Paragraph.

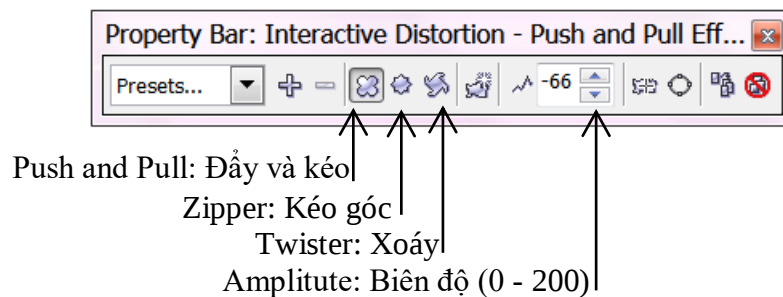
2.5.3 Thao tác

Chọn đối tượng → Toolbox → Distortion tool → Sử dụng 1 trong 3 thuộc tính (Push and pull, zipper, twister) và kéo biến dạng.



Hình 10.9 Hình minh họa

2.5.4 Thanh đặc tính



Hình 10.10 Thanh đặc tính

2.6 HIỆU ỨNG DROPSHADOW



2.6.1 Công dụng

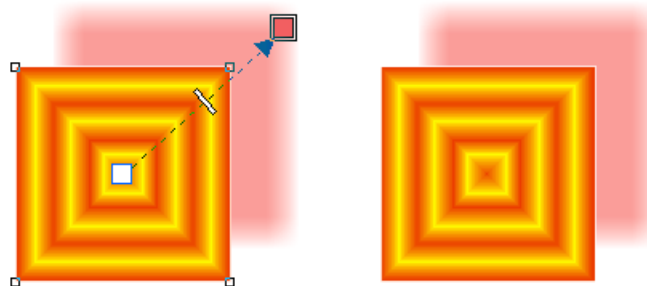
Tạo ra bóng đổ cho đối tượng.

2.6.2 Đặc điểm

Áp dụng trên tất cả các loại đối tượng trừ các đối tượng đã áp dụng hiệu ứng Blend, Extrude, Contour.

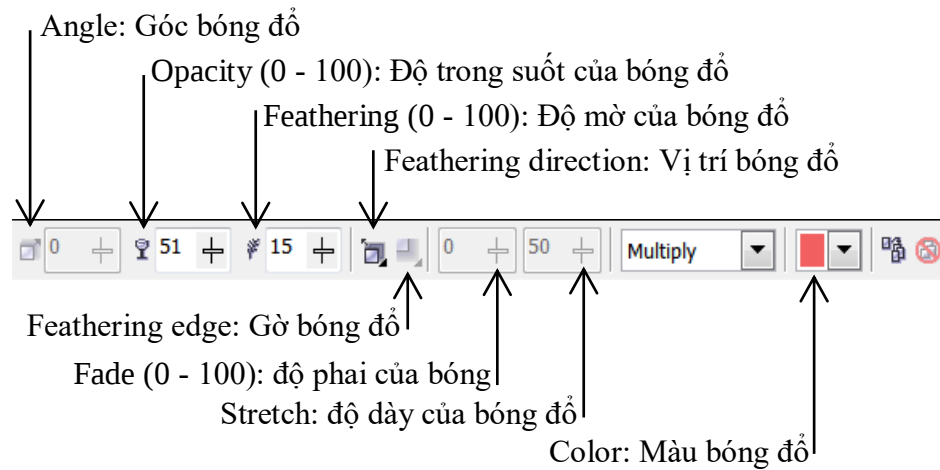
2.6.3 Thao tác

Chọn đối tượng → Toolbox → Interactive DropShadow tool → Click đối tượng và kéo rê theo hướng tạo bóng đổ.



Hình 10.11 Hình minh họa

2.6.4 Thanh đặc tính



Hình 10.12 Thanh đặc tính

2.7 HIỆU ỨNG LENS

2.7.1 Công dụng

Lọc hình ảnh dưới thấu kính.

2.7.2 Đặc điểm

Áp dụng trên tất cả các loại đối tượng trừ các đối tượng trung gian của các hiệu ứng.

2.7.3 Thao tác

Chọn 2 hay nhiều đối tượng → Effects → Lens.

Chọn các hiệu ứng tương ứng trên hộp thoại Lens.

- Rate: Giá trị (0-100) của hiệu ứng.
- Color: Màu thấu kính.
- Frozen: Di chuyển hiệu ứng giữ cố định.
- Viewpoint: Hiệu chỉnh góc nhìn.
- Remove Face: Xóa bỏ mặt.
- List Box:
 - + No lens effect: Không thấu kính.
 - + Brighten: Làm sáng cho đối tượng dưới.
 - + Color Add: Bỏ sung màu cho đối tượng.
 - + Color Limit: Thấu kính lọc màu.
 - + Custom color map: Thấu kính ánh xạ.

- | | |
|--------------------|--|
| + Fish eye: | Thấu kính làm méo đối tượng. |
| + Heat map: | Thấu kính ánh xạ bảy màu. |
| + Invert: | Thấu kính nghịch đảo màu. |
| + Magnify: | Thấu kính phóng đại. |
| + Tined Grayscale: | Chỉnh tỉ lệ màu xám. |
| + Transparency: | Thấu kính trong suốt. |
| + Wireframe: | Thấy khung màu và đường viền thấu kính |



Hình 10.13 Hình minh họa

2.8 HIỆU ỨNG POWERCLIP

2.8.1 Công dụng

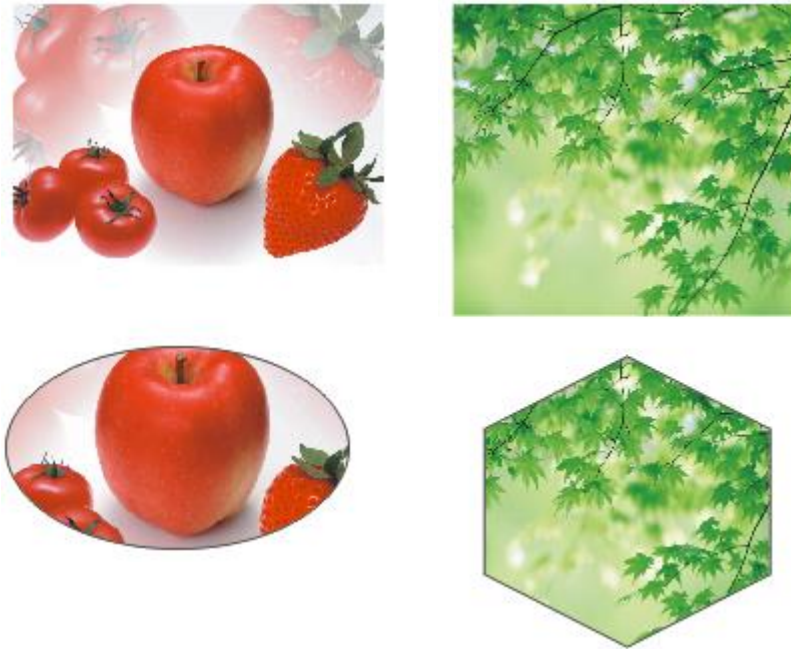
Đưa đối tượng vào 1 khuôn hình (đóng).

2.8.2 Đặc điểm

- Đối tượng đưa vào có thể là hình ảnh vector hoặc bitmap.
- Cần có 1 đối tượng đóng (tự tạo) để đặt đối tượng vào trong.
- Mặc định đối tượng đặt ngay tâm. Nếu muốn đặt như vị trí ban đầu: Toll → Option → Edit → Auto center new PowerClip contents.
- Hiệu chỉnh: Effects → Edit content hoặc click phải → Edit contents.
- Kết thúc hiệu chỉnh: Click phải → Extract contents.

2.8.3 Thao tác

Chọn đối tượng cần đặt đối tượng vào (đối tượng chứa) → Effects → PowerClip → đưa mũi tên vào đối tượng chứa.



Hình 10.14 Hình minh họa



2.9 HIỆU ỨNG TRANSPARENCY

2.9.1 Công dụng

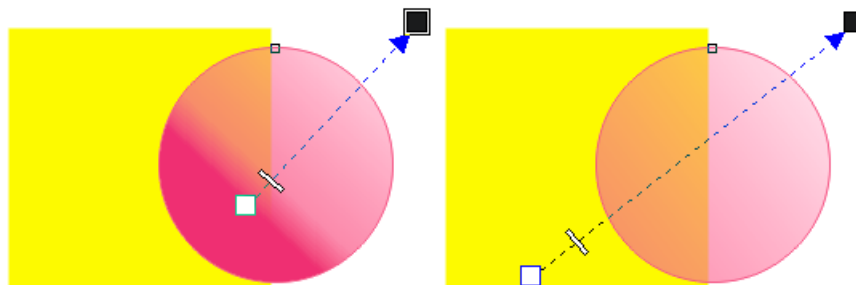
Tạo bóng mờ trong suốt cho đối tượng.

2.9.2 Đặc điểm

- Nếu 1 đối tượng chưa tô màu khi thực hiện, hiệu ứng mặc định tự gán dạng chuyển màu từ đen sang trắng.
- Hiệu ứng có thể thực thi với đối tượng mờ (dạng nét).
- Một số đặc tính của hiệu ứng tương đương với hiệu ứng Lens.
- Hiệu ứng không thể thực hiện được với các đối tượng đã áp dụng hiệu ứng: Contour, Extrude, Paragraph Text.

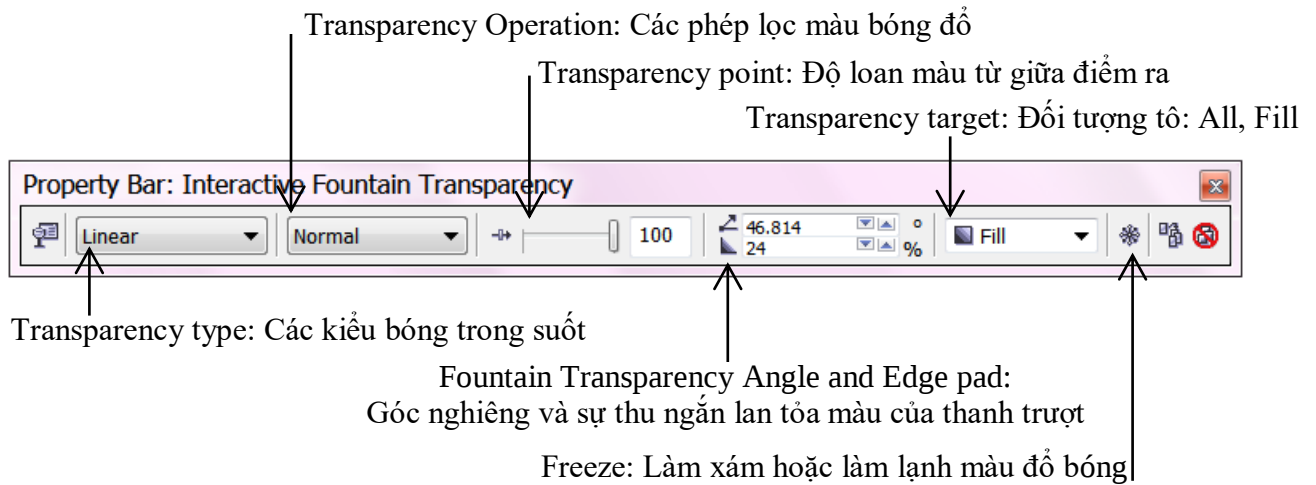
2.9.3 Thao tác

Chọn đối tượng cần tạo bóng → Toolbox → Transparency tool → Dùng chuột kéo ngang qua đối tượng tùy vị trí và hướng cần tạo bóng.



Hình 10.15 Hình minh họa

2.9.4 Thanh đặc tính



Hình 10.16 Thanh đặc tính

2.10 HIỆU ỨNG PERSPECTIVE



2.10.1 Công dụng

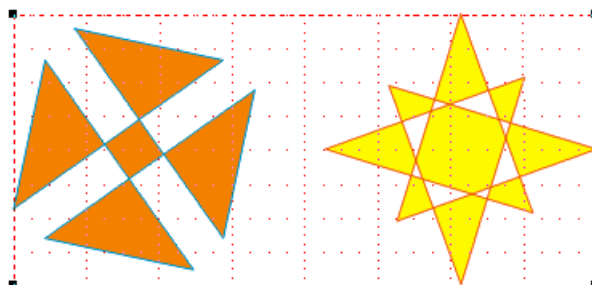
Dựng phối cảnh cho đối tượng, hướng nhìn xa gần.

2.10.2 Đặc điểm

- Thực chất đối tượng khi dựng phối cảnh vẫn là đối tượng dạng 2D (2 chiều).
- Không thể dựng phối cảnh tổng thể bằng cách chọn nhiều đối tượng 1 lúc. Muốn chọn dựng phối cảnh cho nhiều đối tượng phải Group chúng lại.
- Hình chữ nhật dạng mắt lưới màu đỏ với 49 ô (7 cột, 7 hàng) là nền dựng phối cảnh.
- Khi thực hiện hiệu ứng thanh đặc tính không biến đổi.
- Hiệu ứng có thể thực thi được với đối tượng mở (dạng nét).
- Không thể áp dụng hiệu ứng nếu đối tượng ở dạng Paragraph Text.

2.10.3 Thao tác

Chọn đối tượng cần dựng phối cảnh → Effects → Add Perspective → Dùng chuột kéo các nodes vuông ở 4 góc của lưới để dựng phối cảnh.



Hình 10.17 Hình minh họa

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 10:

CÁC HIỆU ỨNG ĐẶC BIỆT

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê và trình bày thao tác của các hiệu ứng đặc biệt sử dụng trong coreldraw.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Tạo hiệu ứng đặc biệt cho đối tượng.
- Ứng dụng các dạng hiệu ứng đặc biệt nhằm sáng tạo nên những mẫu trang phục và các dạng chất liệu vải.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh tiến hành vẽ ít nhất 3 đối tượng, sau đó thực hiện các hiệu ứng cho đối tượng theo các yêu cầu sau:

- Tạo bước chuyển tiếp giữa 2 đối tượng.
- Tạo các đối tượng trung gian đồng tâm.
- Tạo chiều thứ 3 cho đối tượng.
- Uốn đối tượng theo hình bao.
- Làm biến dạng đối tượng.
- Tạo ra bóng đổ cho đối tượng.
- Lọc hình ảnh dưới thấu kính.
- Đưa đối tượng vào 1 khuôn hình (đóng).
- Tạo bóng mờ trong suốt cho đối tượng.
- Dựng phối cảnh cho đối tượng, hướng nhìn xa gần.

❖ Chuẩn bị bài:

Học sinh xem trước chương 11: Ứng dụng coreldraw phủ trang phục lên phom người mẫu.

+ Đọc [tr.103 - 109] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 11:

ỨNG DỤNG CORELDRAW PHỦ TRANG PHỤC LÊN PHOM NGƯỜI MẪU

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh liệt kê các cách đưa phom người mẫu vào trang làm việc hiện hành.

Học sinh trình bày được các bước phủ trang phục lên phom người mẫu.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Đưa form người mẫu vào trang làm việc hiện hành.
- Phủ trang phục lên phom người mẫu theo ý tưởng và sự sáng tạo của bản thân.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

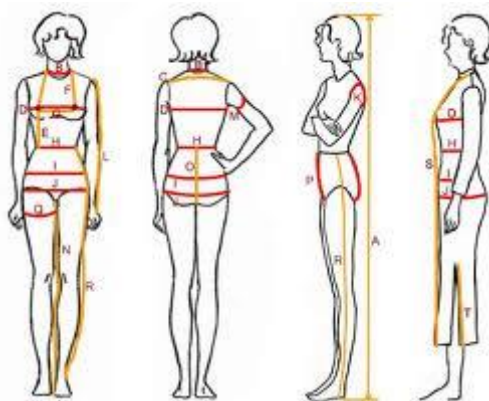
Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 PHƯƠNG PHÁP ĐƯA PHOM NGƯỜI MẪU VÀO TRANG LÀM VIỆC HIỆN HÀNH

2.1.1 Vẽ Trực Tiếp:

Vẽ trực tiếp người mẫu bằng các công cụ trong CorelDraw theo những nguyên tắc vẽ nhân trắc học và mỹ thuật trang phục.



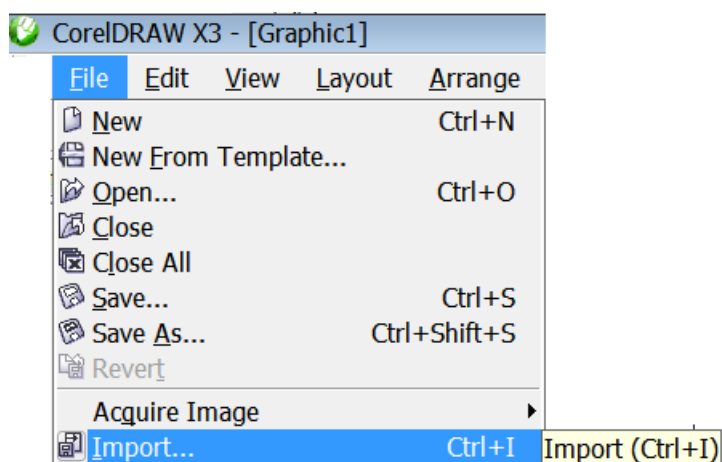
Hình 11.1 Hình minh họa

2.1.2 Scan, chụp hình

Scan, chụp hình người mẫu từ bên ngoài, sau đó nhập (File → Import) vào CorelDraw và mô phỏng lại hình dáng bằng các công cụ vẽ trong CorelDraw.

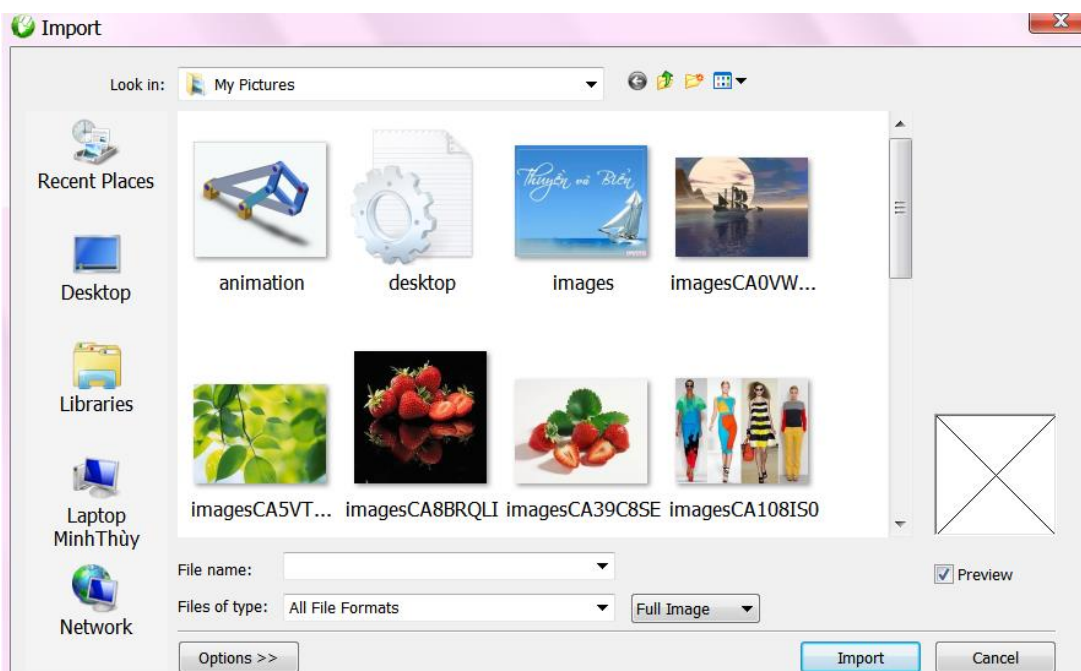
* Thao tác thực hiện:

Mở trang làm việc hiện hành → File → Import .



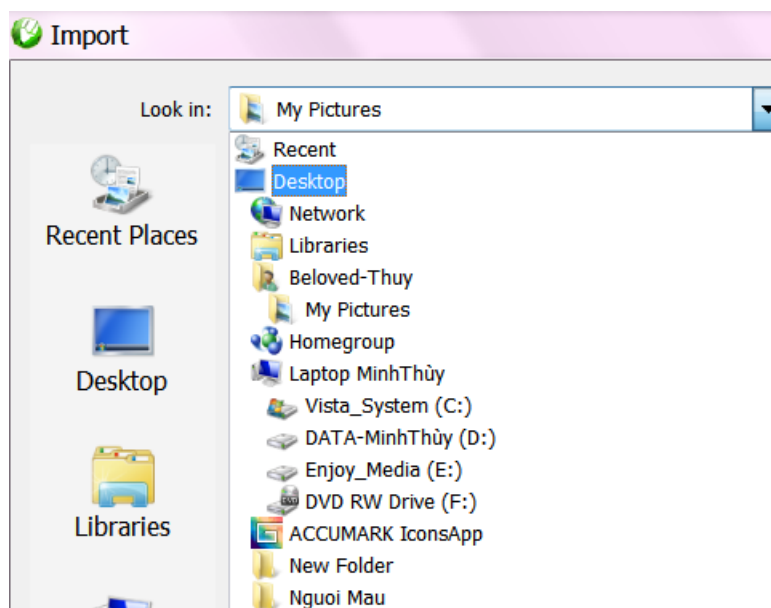
Hình 11.2 Đường dẫn lệnh

Xuất hiện hộp thoại Import

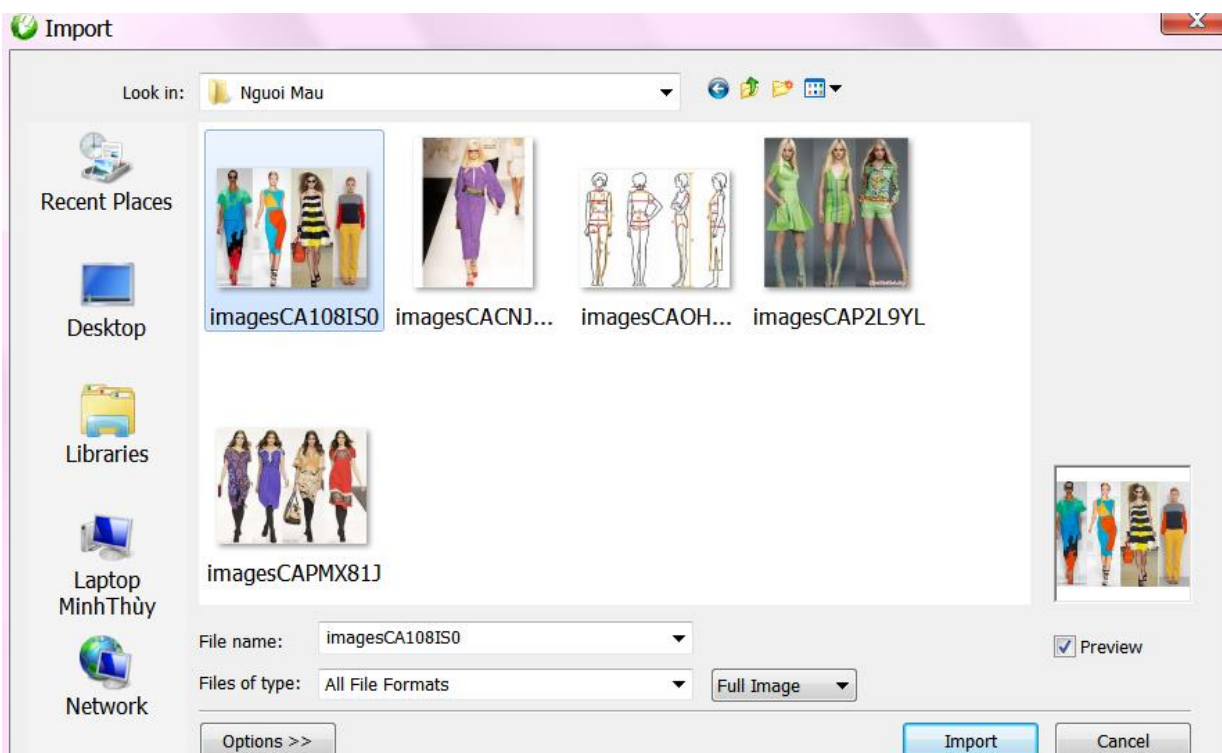


Hình 11.3 Hộp thoại Import

Chọn đường dẫn đến Folder có chứa hình ảnh cần sử dụng.



Chọn hình ảnh phù hợp và cần sử dụng → Nhấn Import.



Hình ảnh đã được đưa vào trang làm việc hiện hành.



Hình 11.4 Trang làm việc hiện hành

2.2 PHƯƠNG PHÁP PHỦ TRANG PHỤC LÊN PHOM NGƯỜI MẪU

2.11.1 Vẽ trang phục lên hình dáng người mẫu

- * Dùng công cụ Bezier hoặc Pen vẽ quanh cơ thể người mẫu, thể hiện hình dáng của bộ trang phục.
- * Hình vẽ bao quanh người mẫu nên là đối tượng đóng (tức là có thể tô màu) nhằm thể hiện tốt các khối chi tiết đồng thời có thể thể hiện được loại chất liệu sử dụng cho bộ trang phục.

2.11.2 Thể hiện chất liệu cho bộ trang phục

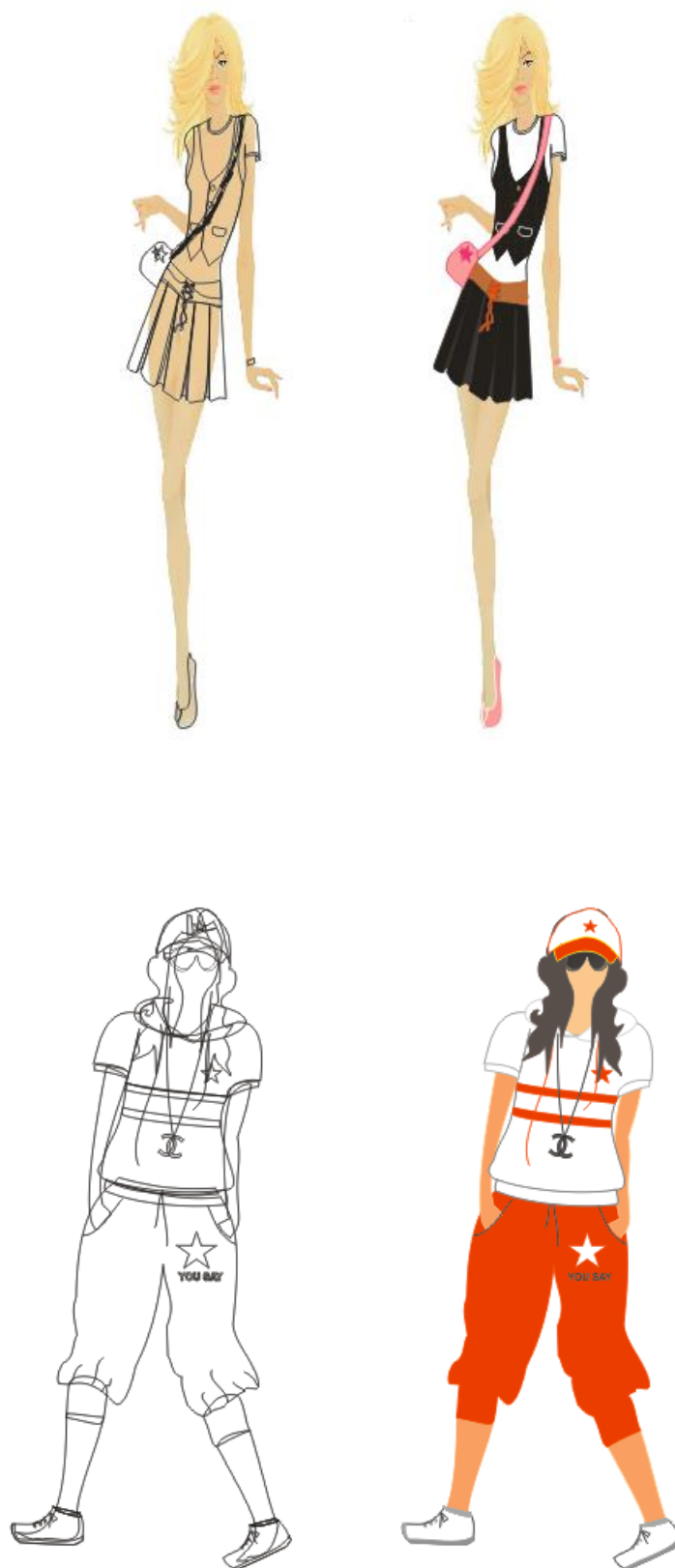
Có thể thể hiện chất liệu cho bộ trang phục theo các cách sau:

- * Dùng màu trực tiếp trong hộp thoại Color Palette:
 - Đây là loại màu sắc rất cơ bản.
 - Không có được sự phong phú và đa dạng.
 - Nếu sử dụng dạng thể hiện chất liệu này có thể người thiết kế sẽ không thể hiện được rõ chất liệu cần sử dụng cho bộ trang phục.

- Tuy nhiên nếu người thiết kế chỉ đơn thuần muốn mô tả kiểu dáng trang phục thì tốt nhất nên dùng loại kiểu tô màu này.
- * Dùng mẫu họa tiết có sẵn trong phần mềm Coreldraw:
 - Sử dụng phương pháp tô màu cho đối tượng: Fountain, Pattern, Texture, Postscript.
 - Đây là những mẫu họa tiết có sẵn trong phần mềm, tương đối đa dạng và phong phú.
 - Có thể sử dụng để tô màu cho những trang phục không quá cầu kỳ và phức tạp.
- * Dùng mẫu vải hoặc hoa văn được scan, chụp vào:
 - Dùng hiệu ứng PowerClip đưa những mẫu vải hay hoa văn sau khi đã được scan, chụp từ bên ngoài vào vùng vẽ.
 - Kiểu tô này cho cảm giác như xem mẫu thật.
 - Kiểu tô này sẽ làm cho sản phẩm thêm phong phú và đa dạng về màu sắc và hoa văn.







Hình 11.5 Hình minh họa

CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 11:

ỨNG DỤNG CORELDRAW PHỦ TRANG PHỤC LÊN PHOM NGƯỜI MẪU

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê các công cụ vẽ phom người mẫu và vẽ trang phục phủ lên phom người mẫu.

Học sinh liệt kê các công cụ và các hiệu ứng nhằm sáng tạo mẫu trang phục phủ lên phom người mẫu.

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Vẽ được phom người mẫu.
- Vẽ mẫu trang phục phù hợp với phom người mẫu và phù hợp với xu thế thời trang hiện nay.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Học sinh thực hiện đưa phom người mẫu vào trang làm việc hiện hành bằng những cách đã học?
2. Học sinh thực hiện vẽ theo mẫu trang phục sau:



3. Bằng sự sáng tạo của bản thân, học sinh tiến hành phủ trang phục sao cho phù hợp lên phom người mẫu, phải đảm bảo được tính thẩm mỹ và phù hợp với xu thế thời trang hiện nay.

❖ **Chuẩn bị bài:**

Học sinh xem trước chương 12: Ứng dụng coreldraw thiết kế logo, sản phẩm.

+ Đọc [tr.112 - 127] Bài giảng Tin học ứng dụng ngành may, Khoa Công nghệ May - Thời trang, Trường CĐ Lý Tự Trọng Tp.HCM.

Chương 12:

ỨNG DỤNG CORELDRAW THIẾT KẾ LOGO – SẢN PHẨM

1. MỤC TIÊU

1.1 Về kiến thức

Học sinh trình bày được những nguyên tắc khi thiết kế logo.

Học sinh trình bày được những lưu ý khi thiết kế sản phẩm.

1.2 Về kỹ năng

Học sinh có khả năng:

- Thiết kế logo và sản phẩm theo mẫu.
- Thiết kế logo và sản phẩm theo sự sáng tạo của bản thân.

1.3 Về thái độ

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

2. NỘI DUNG CHƯƠNG

2.1 PHƯƠNG PHÁP THIẾT KẾ LOGO

2.1.1 Logo là gì?

Là một phần tử đồ họa, ký hiệu, hoặc biểu tượng (icon) của một thương hiệu hoặc nhãn hiệu và đi cùng mặt chữ kiểu của nó, tức là được xếp bộ trong một mặt chữ độc đáo hoặc xếp đặt trong một cách cá biệt. Một biểu tượng thương hiệu tiêu biểu được thiết kế nhằm tạo ngay sự công nhận trước mắt của người xem. Biểu tượng thương hiệu đó là một khía cạnh của nhãn hiệu một công ty hoặc tổ chức kinh tế, với những hình thù – nhiều màu sắc – những font chữ và hình ảnh thường khác với những cái khác trong một thị trường tương đương. Những biểu tượng có thể được dùng để nhận dạng các tổ chức hoặc những thực thể khác trong những văn cảnh ngoài mục đích kinh tế.

2.1.2 Những nguyên tắc chính khi thiết kế logo:

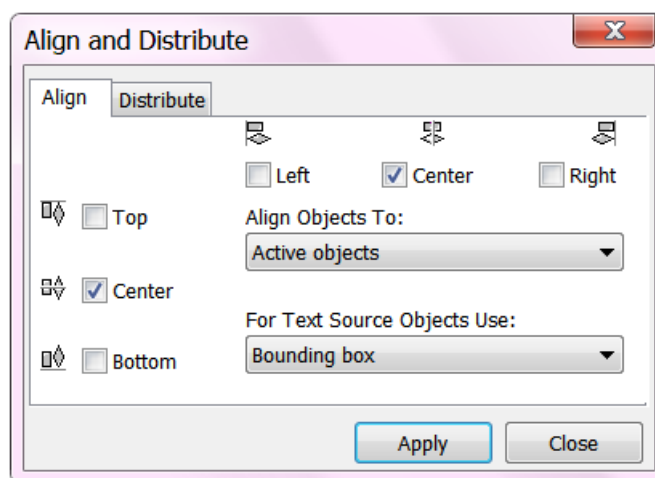
Có 5 nguyên tắc chính khi thiết kế Logo:

- Logo nên phản ánh công ty theo cách trung thực nhất.
- Tránh quá chi tiết.
- Logo vẫn đẹp khi được in bằng màu đen trắng.
- Đảm bảo để logo có thể phóng to, thu nhỏ tùy thích.
- Logo nên được thiết kế sao cho cân bằng.

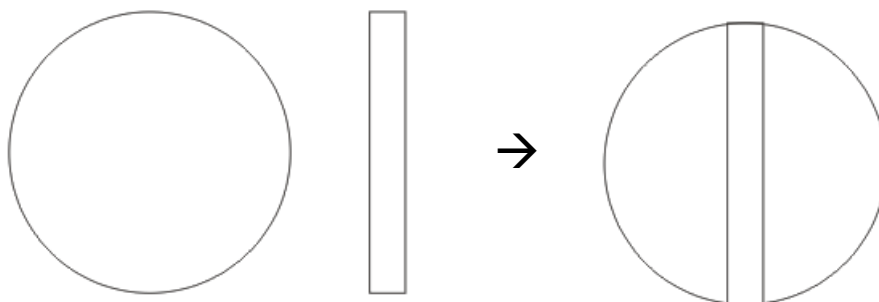
2.1.3 Cách thức thiết kế một số logo:

2.1.3.1 Logo trường Cao đẳng Kỹ thuật Lý Tự Trọng:

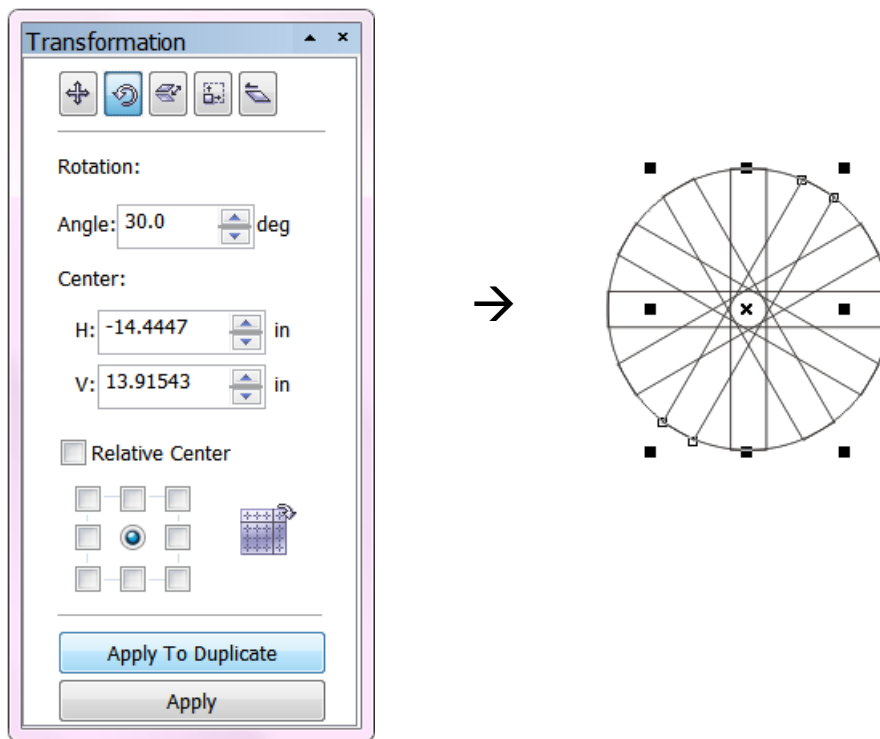
- * Bước 1: Vẽ hình bánh răng
 - Toolbox → Ellipse tool (F7), kết hợp phím CTRL → Vẽ hình tròn.
 - Toolbox → Rectangle Tool (F6) → Vẽ hình chữ nhật.
 - Toolbolx → Align and Distribute → Đặt hai đối tượng đồng tâm.



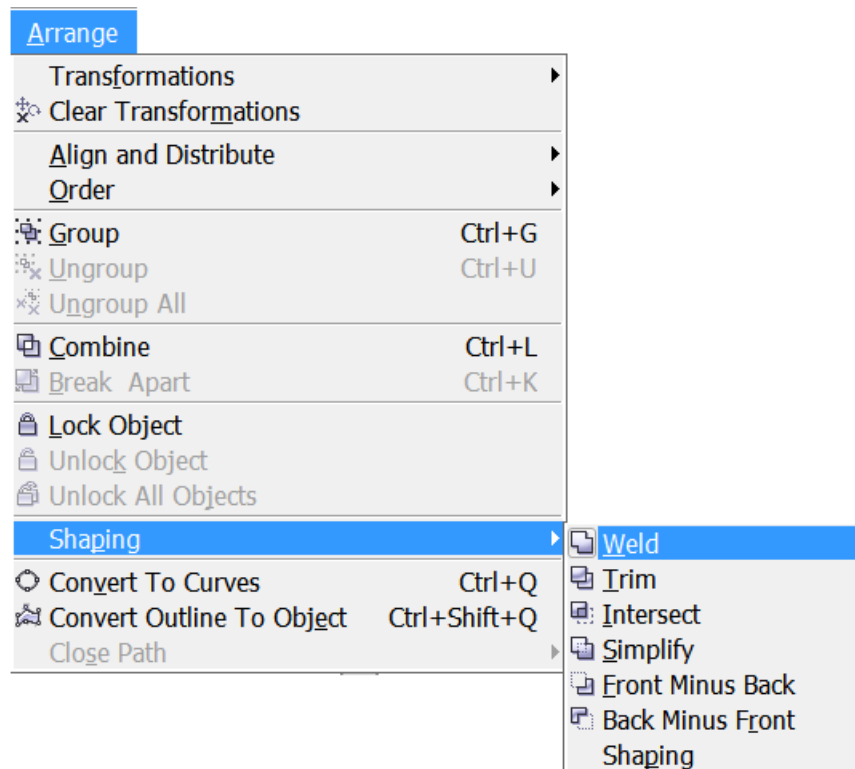
Hình 12.1 Hộp thoại sắp xếp đối tượng



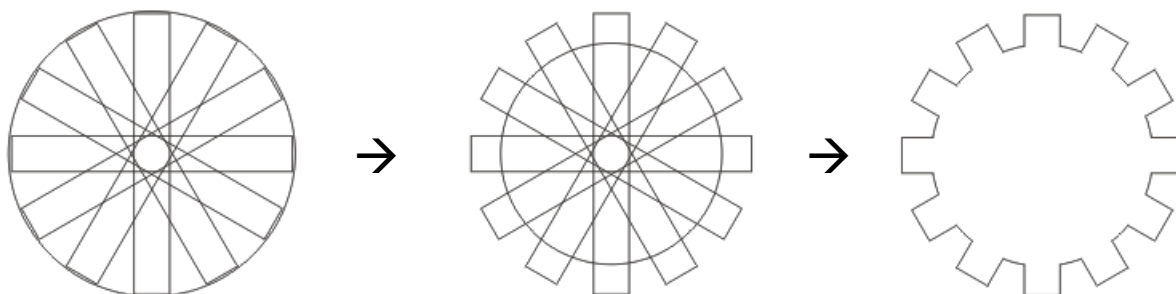
- Chọn hình chữ nhật → Arrange → Transformation → Rotation → Xoay hình chữ nhật.



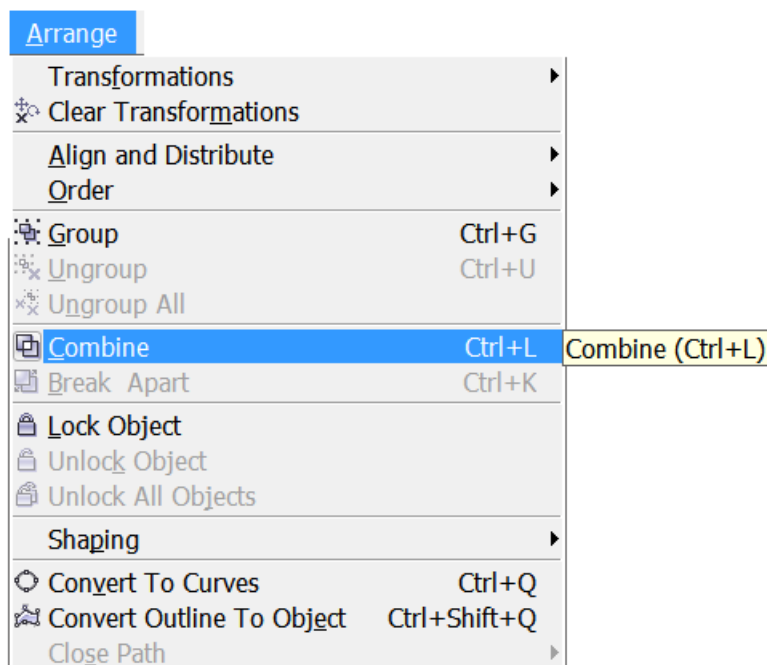
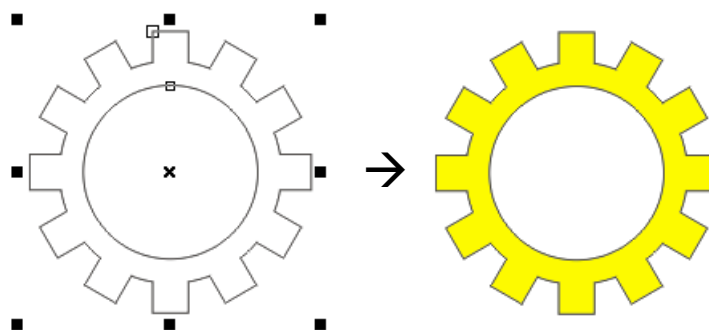
- Chọn hình chữ nhật và hình tròn → Arrange → Shaping → Weld.



Hình 12.2 Đường dẫn



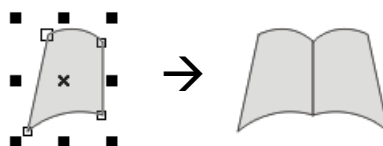
- Chọn đối tượng → Arrange → Combine → Tô màu cho đối tượng.



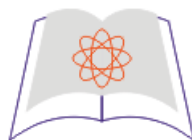
Hình 12.3 Đường dẫn

* Bước 2: Vẽ hình quyển sách

- Toolbox → Rectangle Tool (F6) → Vẽ hình chữ nhật.
- Toolbox → Shape Tool (F10) → Hiệu chỉnh hình chữ nhật.
- Chọn hình chữ nhật vừa hiệu chỉnh → Lật đối xứng đối tượng.

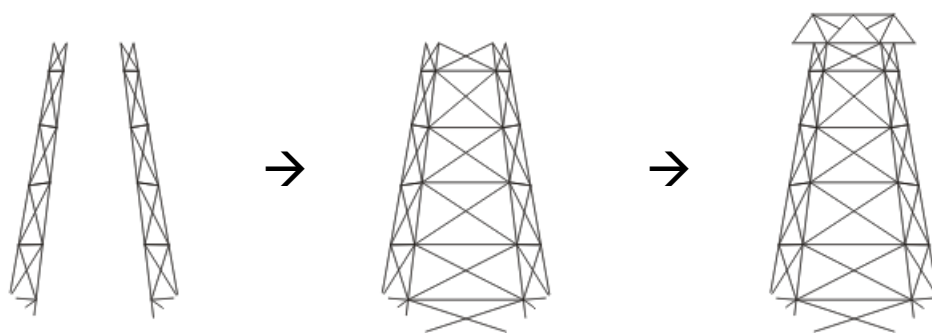


- Tương tự như xoay hình chữ nhật ta tiến hành vẽ hình hoa → Đặt các đối tượng vừa thực hiện lại với nhau tạo thành hình như sau.



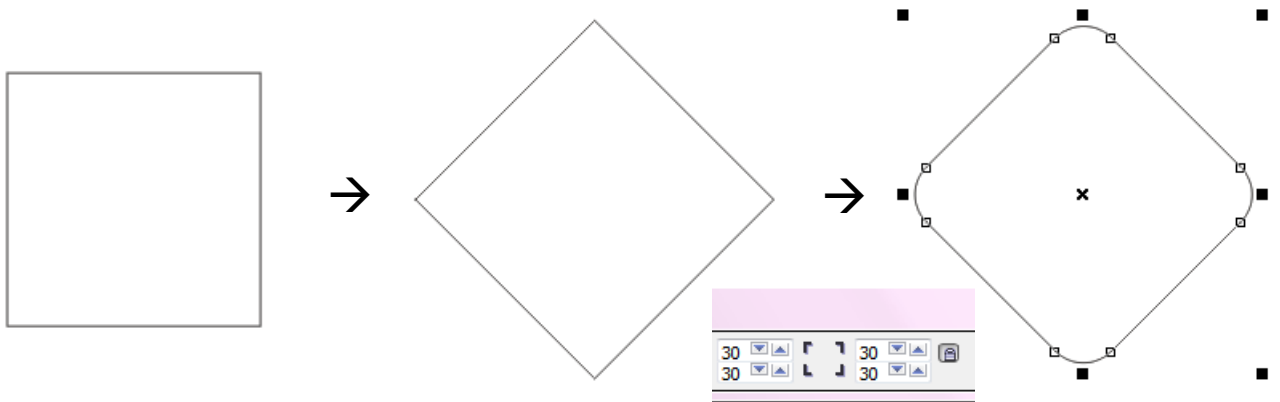
Bước 3: Vẽ hình cột điện

- Toolbox → Bezier Tool → Vẽ 1 bên hình → Lật đối xứng hình vừa vẽ.



* Bước 4: Vẽ khung ngoài logo

- Toolbox → Rectangle Tool (F6) → Kết hợp phím Ctrl → Vẽ hình vuông.
- Chọn hình vuông vừa vẽ → Arrange → Transformation → Rotation với góc 45°.



* Bước 5: Đặt chữ lên đường dẫn



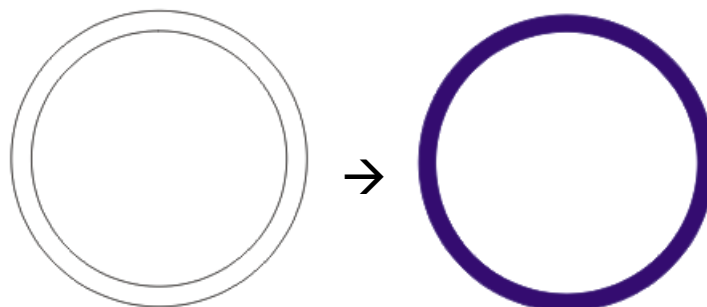
* Bước 6: Kết hợp các đối tượng vừa tạo → Tô màu cho đối tượng → Logo hoàn chỉnh.



2.1.3.2 Logo Công ty Điện lực Thành phố Hồ Chí Minh:

* Bước 1: Vẽ hình bao ngoài logo

- Toolbox → Ellipse tool (F7), kết hợp phím CTRL → Vẽ hình tròn.
- Copy đồng tâm thêm một đường tròn.
- Chọn đối tượng → Arrange → Combine → Tô màu cho đối tượng.

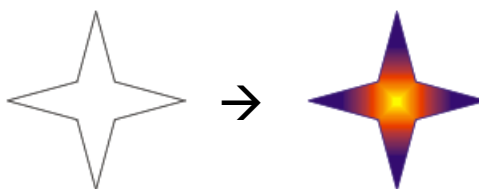


- Copy đồng tâm thêm một đối tượng.



* Bước 2: Vẽ hình ngôi sao 4 cánh

- Toolbox → Star Shapes → Chọn hình ngôi sao 4 cánh → Kéo rê chuột vẽ đối tượng.
- Tô màu cho đối tượng.



- * Bước 3: Vẽ hình biểu tượng chợ Bến Thành
 - Toolbox → Bezier Tool.



- * Bước 4: Đặt chữ lên đường dẫn



- * Bước 5: Kết hợp các đối tượng vừa tạo → Tô màu cho đối tượng → Logo hoàn chỉnh.



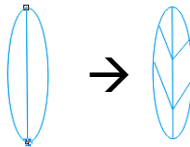
2.1.3.3 Hình hoa:

- * Bước 1: Vẽ khung hình cánh hoa
 - Toolbox → Ellipse tool (phím F7).



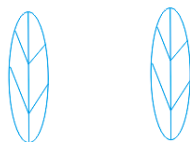
* Bước 2: Vẽ hoàn chỉnh một cánh hoa

- Toolbox → Bezier tool.

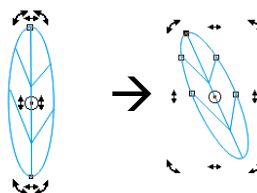


* Bước 3: Ghép hai cánh hoa lại với nhau

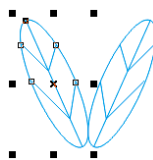
- Sao chép thêm một cánh hoa: CTRL + C → CTRL + V.



- Xoay cánh hoa: Double Click vào đối tượng cần xoay.

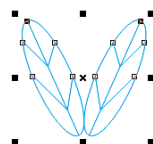


- Lật lấy đối xứng cánh hoa: Đưa trỏ chuột vào mẫu của đối tượng → Di chuyển trỏ chuột sang phía cần lấy đối xứng → Tổ hợp hai phím chuột cùng lúc.

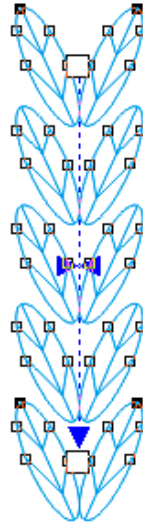


* Bước 4: Tạo liên kết cánh hoa

- Sao chép thêm một cánh hoa: CTRL + C → CTRL + V.

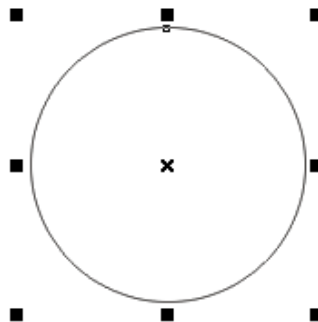


- Tạo liên kết: Toolbox → Blend

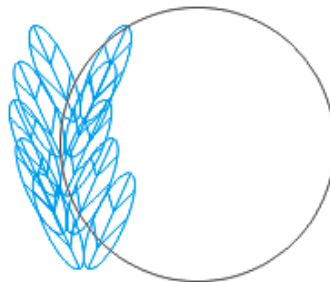


- * Bước 5: Tạo dáng cho hoa

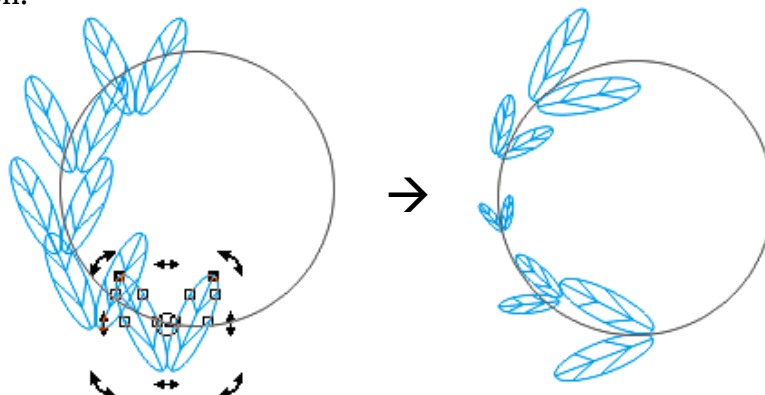
- Vẽ đường tròn: Toolbox → Ellipse tool (F7), kết hợp phím CTRL



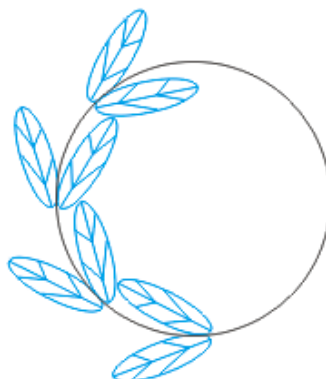
- Đặt cánh hoa vào đường tròn: Propertybar → Path properties → New path



- Tạo dáng hoa: Di chuyển và xoay cánh hoa đầu - cánh cuối theo dáng đường tròn.

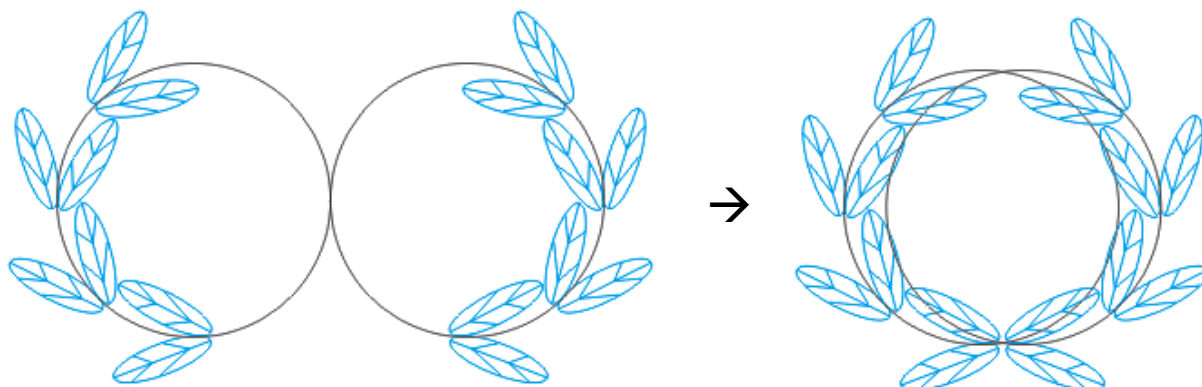


- Tạo cân xứng hoa: Propertybar → Miscellaneous Blend Options → Rotate all object.



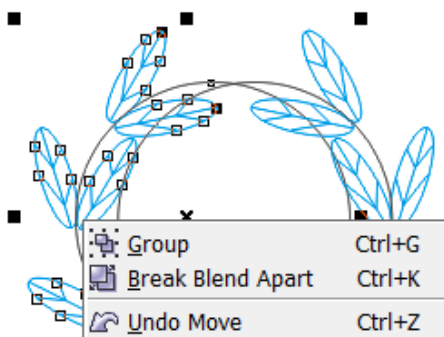
* Bước 6: Lấy đối xứng hoa

Đưa trỏ chuột vào mẫu của đối tượng → Di chuyển trỏ chuột sang phía cần lấy đối xứng → Tổ hợp hai phím chuột cùng lúc.



* Bước 7: Xóa đường tròn

Click phải vào cánh hoa → Break Blend Apart.



* Bước 8: Hình hoa hoàn chỉnh



2.1.4 Một số logo tham khảo:



Hình 12.4 Logo tham khảo

2.2 PHƯƠNG PHÁP SÁNG TẠO MẪU LOGO

Trong việc thiết kế logo, các chuyên gia thiết kế thường kết hợp các hướng sau: trình bày nguyên dạng tên chữ của biểu tượng, giản ước tên chữ thành một tổ hợp chữ cái và sử dụng hình ảnh sản phẩm, dùng một hình ảnh và một dấu hiệu.

12.3.1 Cách thiết kế logo sử dụng hình thức nguyên dạng tên chữ:

Thiết kế logo bằng cách tạo cho mẫu chữ một dáng vẻ đặc biệt gợi những liên tưởng sâu xa về tính chất công ty, doanh nghiệp mà nó đại diện.

Ví dụ: Bằng mấy nét nhấn ở đầu N trong hàng chữ SANYO giúp tiềm ẩn một nguồn năng lực nội tại, liên tưởng tốt đẹp về đồ điện tử.



12.3.2 Hình thức tổ hợp các chữ cái hoặc dùng chữ cái đầu của tên công ty, tổ chức.

Bản thân việc thiết kế này đã mang tính giản ước rất rõ. Bố cục logo thường dễ đạt hiệu quả về mặt nhận biết. Hình ảnh thường được cách điệu cao. Ngoài ra, các chuyên gia thiết kế cũng có thể tái tạo lại một hình ảnh mới của sản phẩm để thể hiện vào logo

Ví dụ: : Pepsi Cola + Hình dáng chiếc nắp chai được cách điệu thành một hình tròn đỏ - xanh với sọc trắng hình làn sóng nằm giữa, liên tưởng đến sự ngọt ngào, cảm giác thỏa mái, thú vị tận hưởng



12.3.3 Mượn một ẩn dụ và một ký hiệu nào đó.

Phương pháp này nói lên bản chất của đối tượng. Nó đòi hỏi các chuyên gia cần có:

- Trí tưởng tượng.
- Kiến thức rộng.
- Những suy nghĩ tiềm tàng.

- Những liên tưởng sắc sảo.

Ví dụ: Logo của hãng dầu Shell, hình con sò ẩn dụ về nguồn năng lượng thiên nhiên cổ xưa và vĩnh cửu (nguồn gốc dầu mỏ là do động, thực vật sau những biến động của trái đất bị vùi sâu dưới các tầng địa chất, bị phân hủy bởi các khuẩn môi trường yếm khí mà ra sự liên tưởng về các lớp trầm tích của vỏ đất, nơi khai thác ra dầu mỏ).



2.3 PHƯƠNG PHÁP THIẾT KẾ SẢN PHẨM

12.4.1 Sản phẩm là gì?

Theo Karl Marx: Sản phẩm là kết quả của quá trình lao động dùng để phục vụ cho việc làm thỏa mãn nhu cầu của con người. Trong nền kinh tế thị trường, người ta quan niệm sản phẩm là bất cứ cái gì đó có thể đáp ứng nhu cầu thị trường và đem lại lợi nhuận.

Theo TCVN 5814: sản phẩm là “kết quả của các hoạt động hoặc các quá trình” (Quản lý chất lượng và đảm bảo chất lượng- Thuật ngữ và định nghĩa- TCVN 6814-1994)

12.4.2 Một vài lưu ý về thiết kế sản phẩm trong đồ họa:

- Ý tưởng: Đầu tiên là ý tưởng. Ý tưởng phải thật hay, thật thu hút thì nội dung thiết kế mới được chú ý và nhớ lâu. Một ý tưởng hay không có nghĩa là cầu kỳ, chỉ cần một chút tinh tế, một chút so sánh ẩn dụ hay liên tưởng, có thể cho ra được ý tưởng hấp dẫn người xem mà không cần phải tốn nhiều công sức để phủ lớp áo kỹ xảo cho thiết kế đó.
- Phong cách thiết kế: Phong cách thể hiện ý tưởng trong đồ họa có rất nhiều, phụ thuộc vào trình độ cảm thụ, kỹ năng phần mềm của từng người. Có người sẽ dùng phương pháp kỹ xảo, có người dùng nghệ thuật chữ (typography), có người dùng hình chụp (ảnh thật, người thật), hay dùng hình vector...Tóm lại là tùy theo từng chủ đề sẽ quyết định chọn phong cách thể hiện nào phù hợp với tác phẩm thiết kế
- Màu sắc thiết kế: Màu sắc luôn đóng vai trò trong việc thể hiện tác phẩm thành công. Màu sắc trong thiết kế sản phẩm phải được tính toán, lựa chọn kỹ lưỡng để tránh gây tác dụng ngược hoặc làm cho người xem hiểu sai lệch về chủ đề. Không có quy định rõ ràng về số lượng màu trong thiết kế, nhưng cần tuân thủ theo nguyên tắc: “tránh loạn màu”- là việc dùng quá nhiều màu chối nhau trên cùng

một file, nếu không phải là chuyên gia về màu sắc, nên hạn chế dùng màu tương phản; hoặc nếu dùng màu tương phản, phải cân nhắc về sắc độ của 2 màu đó. Cách đơn giản để nhận biết sắc độ là hãy in bản thiết kế của mình ra đen trắng và xem thử xem nó còn hấp dẫn như bản màu không? Nếu in xong thấy nhòe nhòe mọi thứ ngang nhau về sắc độ thì có nghĩa là thiết kế đã chưa thực sự thành công.

- Font chữ thiết kế: Không nên dùng quá 3 font chữ cho một thiết kế. Các font chữ body phải cùng kích cỡ, cùng font với nhau, tiêu đề có thể khác font hoặc to lên một chút để tạo sự nổi bật. Việc sử dụng quá nhiều font chữ sẽ khiến người xem bị loạn thị giác. Size chữ từ 8 → 10pt (cho những font chuẩn như arial, myriad pro...), trong name card dùng size từ 5.5 → 7pt cho phần địa chỉ... Việc đưa font chữ quá to sẽ khiến tác phẩm không còn sang trọng nữa.

2.4 PHƯƠNG PHÁP SÁNG TẠO MẪU SẢN PHẨM

Sáng tạo mẫu sản phẩm là khai thác những sản phẩm đã có mặt trên thị trường, cải tiến mẫu mã và chất lượng tốt hơn để tăng sức cạnh tranh.

Một số hình mẫu minh họa:



CÁC NỘI DUNG TỰ HỌC

Chương 12:

ỨNG DỤNG CORELDRAW THIẾT KẾ LOGO – SẢN PHẨM

❖ MỤC TIÊU:

▪ Về kiến thức:

Học sinh liệt kê được các công cụ để vẽ logo và sản phẩm.

Học sinh trình bày được thao tác của các thanh công cụ ứng dụng vẽ logo và sản phẩm.

Học sinh trình bày được những lưu ý khi thiết kế sản phẩm

▪ Về kỹ năng:

Học sinh có khả năng:

- Thiết kế logo và sản phẩm theo mẫu.
- Thiết kế logo và sản phẩm theo sự sáng tạo của bản thân.

▪ Về thái độ:

Học sinh có thái độ bảo vệ và giữ gìn máy móc.

Học sinh tích cực tham gia vào giờ giảng.

❖ Bài tập:

1. Mỗi học sinh tiến hành thực hiện thiết kế lại các logo, sản phẩm trong bài học và ghi rõ thao tác lệnh của các bước thực hiện logo, sản phẩm đó.
2. Học sinh tiến hành thực hiện thiết kế lại các logo, sản phẩm sau và ghi rõ thao tác lệnh của các bước thực hiện logo, sản phẩm đó:



Tin học



3. Học sinh tiến hành thiết kế các logo và sản phẩm theo sự sáng tạo của bản thân.

HỆ THỐNG BÀI TẬP ÔN TẬP

Bài tập chương 1:

1. Học sinh tiến hành khởi động phần mềm coreldraw bằng 3 cách.
2. Học sinh tiến hành thiết lập các phím tắt.
3. Học sinh thực hiện thao tác lưu file coreldraw, sau đó tiến hành nhập file từ các ứng dụng khác(AutoCad, ACDsee, Word...) vào bản vẽ Coreldraw và xuất file Coreldraw sang các phần mềm ứng dụng khác... Chọn phần mở rộng của file theo tên ứng dụng cần xuất.
4. Học sinh tiến hành thiết lập tập tin dự phòng cho file vừa tạo trên.

Bài tập chương 2:

1. Học sinh thực hiện vẽ các đối tượng có hình dạng sau:
 - Chữ nhật.
 - Hình ellipse, hình tròn.
 - Hình xoắn ốc.
 - Hình đa giác, hình sao.
 - Hình giấy kẻ ô.
 - Hình cơ bản.

Bài tập chương 3:

1. Học sinh thực hiện vẽ các đối tượng theo yêu cầu sau:
 - Vẽ tự do.
 - Vẽ chỉnh tiếp tuyến.
 - Vẽ nét nghệ thuật.
 - Vẽ nét liền mảnh.
 - Vẽ các đường liên tục.
 - Vẽ đường cong bằng 3 điểm.
 - Vẽ đường thẳng vuông góc.
 - Vẽ các đường đo kích thước.

Bài tập chương 4:

1. Cho trước các đối tượng có hình dạng sau:
 - Chữ nhật.
 - Hình ellipse, hình tròn.
 - Hình xoắn ốc.
 - Hình đa giác, hình sao.
 - Hình giấy kẻ ô.

Học sinh tiến hành:

- Làm thay đổi hình dạng của các đối tượng cho trên.
- Cắt đối tượng.
- Xóa đối tượng.
- Tạo lồi lõm cho đối tượng.
- Tạo răng cưa cho đối tượng.

Bài tập chương 5:

1. Học sinh thực hiện vẽ theo các hình mẫu sau:



2. Thực hiện thiết kế hình vẽ mô tả phẳng (mặt trước, mặt sau) của các dạng sản phẩm sau bằng phần mềm coreldraw:
 - Sản phẩm váy.
 - Sản phẩm đầm.
 - Sản phẩm áo jacket.
 - Sản phẩm thời trang.
3. Bằng sự sáng tạo của bản thân, học sinh tiến hành thiết kế hình vẽ mô tả phẳng (mặt trước, mặt sau) của sản phẩm.
4. Sau quá trình thiết kế, học sinh tổng kết lại và trình bày nguyên nhân sai hỏng và biện pháp phòng ngừa.

Bài tập chương 6:

1. Học sinh tiến hành vẽ ít nhất 3 đối tượng, sau đó thực hiện các yêu cầu sau:
 - Dịch chuyển đối tượng theo bốn hướng.
 - Xoay đối tượng theo hai hướng.
 - Làm co giãn đối tượng.
 - Làm thay đổi kích thước của đối tượng.
 - Biến đổi xô nghiêng đối tượng.
 - Sắp xếp lại thứ tự của các đối tượng.
 - Nhóm, liên kết, phân rã đối tượng.
 - Khóa, mở khóa cho đối tượng.

- Hàn, cắt xén đối tượng.
- Biến đổi đối tượng thành dạng cong.

Bài tập chương 7:

1. Học sinh tiến hành thiết lập 1 văn bản dạng đoạn văn.
2. Học sinh tiến hành thiết lập 1 văn bản dạng mỹ thuật.
3. Học sinh thực hiện thao tác chuyển đổi qua lại giữa hai dạng văn bản nêu trên.
4. Học sinh thực hiện thao tác hiệu chỉnh hai đoạn văn bản vừa thiết lập ở câu 1 và câu 2.
5. Học sinh thực hiện thao tác đặt văn bản vừa thiết lập ở câu 1 và câu 2 lên đường dẫn đóng và mở.
6. Học sinh tiến hành so sánh điểm giống nhau và khác nhau giữa hai dạng văn bản nêu trên.

Bài tập chương 8:

1. Tiến hành thiết kế các chi tiết theo đúng thông số kích thước của các sản phẩm sau:
 - Sản phẩm quần áo.
 - Sản phẩm áo chemise nam.
 - Sản phẩm áo jacket.
2. Sau quá trình thiết kế, học sinh tổng kết lại và trình bày nguyên nhân sai hỏng và biện pháp phòng ngừa.

Bài tập chương 9:

1. Học sinh thực hiện vẽ ít nhất 5 đối tượng, sau đó tiến hành tô màu cho đối tượng theo các yêu cầu sau:
 - Tô màu đồng nhất.
 - Tô màu kiểu phun.
 - Tô màu theo mẫu.
 - Tô màu bằng kết cấu.
 - Tô màu mắt lưới.
2. Học sinh thực hiện tô màu đường viền cho các đối tượng vừa vẽ trên.
3. Học sinh tiến hành so sánh để tìm điểm giống nhau và khác nhau giữa các dạng tô màu nêu trên.

Bài tập chương 10:

1. Học sinh tiến hành vẽ ít nhất 3 đối tượng, sau đó thực hiện các hiệu ứng cho đối tượng theo các yêu cầu sau:
 - Tạo bước chuyển tiếp giữa 2 đối tượng.
 - Tạo các đối tượng trung gian đồng tâm.
 - Tạo chiều thứ 3 cho đối tượng.
 - Uốn đối tượng theo hình bao.
 - Làm biến dạng đối tượng.
 - Tạo ra bóng đổ cho đối tượng.
 - Lọc hình ảnh dưới thấu kính.
 - Đưa đối tượng vào 1 khuôn hình (đóng).
 - Tạo bóng mờ trong suốt cho đối tượng.
 - Dựng phối cảnh cho đối tượng, hướng nhìn xa gần.

Bài tập chương 11:

1. Học sinh thực hiện đưa phom người mẫu vào trang làm việc hiện hành bằng những cách đã học?
2. Học sinh thực hiện vẽ theo mẫu trang phục sau:



3. Bằng sự sáng tạo của bản thân, học sinh tiến hành phủ trang phục sao cho phù hợp lên phom người mẫu, phải đảm bảo được tính thẩm mỹ và phù hợp với xu thế thời trang hiện nay.

Bài tập chương 12:

1. Mỗi học sinh tiến hành thực hiện thiết kế lại các logo, sản phẩm trong bài học và ghi rõ thao tác lệnh của các bước thực hiện logo, sản phẩm đó.
2. Học sinh tiến hành thực hiện thiết kế lại các logo, sản phẩm sau và ghi rõ thao tác lệnh của các bước thực hiện logo, sản phẩm đó:



3. Học sinh tiến hành thiết kế các logo và sản phẩm theo sự sáng tạo của bản thân.

TÀI LIỆU THAM KHẢO

1. Trần Thị Thêu, 2005, *Giáo trình môn học thiết kế trang phục 2*, 68 trang.
2. Nguyễn Phi Phụng, 2005, *Giáo trình thiết kế trang phục 1*, 59 trang.
3. *Giáo trình Coreldraw & Photoshop*, Khoa Công nghệ Thông Tin, Trường ĐH Công Nghiệp Tp.Hồ Chí Minh, 2006.
4. Theo Nguyễn Tuấn Anh và Nguyễn Thành Hậu (2009), *Tin học ứng dụng ngành may 1*.
5. Đào tạo kỹ thuật công nghệ may trường Quốc Thảo. *Tài liệu kỹ thuật thiết kế rập công nghệ may*. HCM, 2008.
6. Nguyễn Văn Nam, *Xã hội hóa giáo dục và vai trò của Nhà nước*, 01-8-2009, <http://www.thesaigontimes.vn/>
7. Bích Loan, *Vài lưu ý trong thiết kế đồ họa*, 22-4-2011, <http://www.polygon.vn/>
8. Thiết kế website đẹp, <http://www.thietkesangtao.com/>