TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI

GIÁO TRÌNH

ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG

-1-

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
Phan Văn Viên (Chủ biên)
Nguyễn Thị Mỹ Bình - Đặng Quỳnh Nga

TRƯỜNG ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP HÀ NỘI
TRUNG TÂM THÔNG TIN THƯ VIỆN
02 12
09097

GIÁO TRÌNH

ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG

-1-

NHÀ XUẤT BẢN THỐNG KÊ - 2019

LỜI NÓI ĐẦU

Ngày nay, đồ họa được sử dụng rộng rãi khắp nơi, từ các website thương mại điện tử, các công ty, doanh nghiệp đến các cửa hàng vừa và nhỏ vì họ đều có nhu cầu cần đến các hình ảnh đại diện, quảng cáo thương hiệu, logo, poster…, và thiết kế đồ họa 2D thường được dùng để tạo ra các sản phẩm này.

Nhằm giúp sinh viên học tập, rèn luyện kỹ năng thiết kế đồ họa trong môi trường 2D phục vụ cho nhu cầu thiết kế đồ họa đồng thời làm cơ sở cho việc học tập, nghiên cứu khai thác các phần mềm đồ họa 3D (được viết trong cuốn giáo trình ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG 2), nhóm tác giả biên soạn cuốn "**Giáo trình ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG 1**".

Nội dung giáo trình gồm 3 phần:

- Phần 1: ADOBE PHOTOSHOP;
- Phần 2: ADOBE ILLUSTRATOR CS6;
- Phần 3: COREL DRAW X6.

Vì phần thực hành có nhiều hình ảnh và bài tập mẫu có kích thước file lớn và cũng để thuận lợi hơn cho sinh viên trong quá trình học tập nên chúng tôi biên soạn riêng cuốn BÀI TẬP THỰC HÀNH cùng với giáo trình này.

Mặc dù nhóm tác giả đã có nhiều cố gắng trong quá trình soạn thảo, nhưng không tránh khỏi những thiếu sót. Rất mong bạn đọc đóng góp ý kiến để giáo trình hoàn thiện và thiết thực hơn. Mọi ý kiến gửi về Bộ môn Công nghệ đa phương tiện – Khoa Công nghệ thông tin – Trường Đại học Công nghiệp Hà Nội.

NHÓM TÁC GIẢ

MỤC LỤC

Lời nói đầu 3

Phần 1. Adobe photoshop 9

Chương 1. Giới thiệu về Photoshop 9

1.1. Ảnh số (Digital Image) 9

1.2. Các ảnh kỹ thuật số 9

1.3. Ảnh màu và không gian màu 10

1.4. Giới thiệu phần mềm Photoshop CS6 11

1.5. Giới thiệu giao diện Photoshop 12

1.5.1. Khởi động Photoshop 12

1.5.2. Giao diện làm việc của Photoshop 12

1.5.3. Các thao tác cơ bản đối với công cụ và các Paleltte. 13

1.5.4. Các thao tác với tệp tin 16

1.5.5. Nhập và xuất tài liệu 17

Chương 2. Vùng chọn và các lệnh làm việc với vùng chọn 19

2.1. Tạo vùng chọn 19

2.2. Làm mềm đường biên của vùng lựa chọn 21

Chương 3. Tô vẽ hình ảnh và các lệnh phục hồi 23

3.1. Phục hồi trạng thái 23

3.2. Các tuỳ chọn và sử dụng của công cụ tô vẽ 23

3.2.1. Công cụ Pen và Path 23

3.2.2. Công cụ Brush 29

Chương 4. Các lệnh làm việc với lớp và kênh 31

4.1. Layer 31

4.2. Mặt lạ lớp 36

4.3. Hiệu chỉnh ảnh 38

4.4. Hiệu chỉnh màu *39*
4.5. Đường dẫn và lớp hình dạng *45*
4.6. Kênh và sử dụng các kênh *46*
4.6.1. Kênh (chanel) 46
4.6.2. Cách sử dụng Alpha Channel 46
Chương 5. Các bộ lọc và áp dụng các hiệu ứng bộ lọc ***48***
5.1. Các nhóm bộ lọc *48*
5.2. Một số ví dụ về áp dụng bộ lọc *49*
Chương 6. Sử dụng Text, Animation và Action ***53***
6.1. Thêm văn bản vào bức ảnh *53*
6.2. Ảnh động *54*
6.3. Tự động hóa (Action) *55*
6.4. Một số ví dụ ứng dụng Photoshop *58*
6.4.1. Làm ảnh nghệ thuật 58
6.4.2. Phục chế ảnh 61
6.5. Lưu và xuất ảnh *63*
6.5.1. Lưu ảnh 63
6.5.2. Xuất ảnh và in ấn 64
Phần 2. Adobe illustrator CS6 ..... **67**
Chương 1. Giao diện làm việc, thao tác tập tin ***67***
1.1. Giao diện làm việc *67*
1.2. Hộp thoại Preferences và Presets *75*
1.3. Làm việc với file *75*
1.3.1. Tạo File mới 76
1.3.2. Nhiều Artboard 78
1.3.3. Lưu và xuất các File 80
Chương 2. Vùng chọn và các lệnh làm việc với vùng chọn ***82***
2.1. Công cụ Selection *82*
2.2. Công cụ Direct Selection *83*
2.3. Công cụ Group Selection *84*

2.4. Công cụ Magic wand 84
2.5. Công cụ Lasso 85
2.6. Công cụ Eyedropper 85
Chương 3. Vẽ, chỉnh sửa các đường và hình **86**
3.1. Vẽ các hình cơ bản trong Illustrator 86
3.2. Công cụ Rectangle 89
3.3. Công cụ Polygon 89
3.4. Công cụ Star 90
3.5. Công cụ Arc 91
3.6. Công cụ Spiral 92
Chương 4. Layer **93**
4.1. Tìm hiểu các Layer 93
4.2. Sử dụng Panel Layers 95
Chương 5. Màu sắc **97**
5.1. Panel Color 97
5.2. Color picker 100
5.3. Panel Swatches 104
Phần 3. Corel draw X6 ..... **106**
Chương 1. Giao diện làm việc và các thao tác cơ bản **106**
1.1. Mở tập tin mới 106
1.2. Mở tập tin chứa đối tượng 106
1.3. Lưu tập tin 107
1.4. Mở các công cụ hỗ trợ 107
1.5. Tạo chế độ bắt dính 107
1.6. Định dạng trang thiết kế 108
1.7. Tô màu nền cho trang thiết kế 108
1.8. Nhãn trang 109
Chương 2. Tạo đối tượng đơn giản **110**
2.1. Công cụ Freehand 110
2.2. Công cụ Bezier 110

2.3. Công cụ Pen *111*
2.4. Công cụ Polyline *111*
2.5. Công cụ Point Curve *111*
2.6. Công cụ Artistic Media (mỹ thuật) *111*
2.7. Công cụ Interactive Connector (kết nối) *112*
2.8. Công cụ Dimension (kích thước) *112*
2.9. Tạo những đối tượng phức tạp *112*
2.9.1. Nút (node) 112
2.9.2. Điểm uốn 113
2.9.3. Điểm neo 113
2.9.4. Biến đường thẳng thành đường cong 113
2.9.5. Chọn nút 113
2.9.6. Thêm nút/Bớt nút 114
2.9.7. Nối hai nút thành một nút 114
2.9.8. Nối hai nút bằng một đoạn thẳng 114
Chương 3. Biên tập hình ***115***
3.1. Xoay đối tượng *115*
3.2. Kéo lệch đối tượng *115*
3.3. Lật đối tượng *115*
3.4. Lệnh Transformation *116*
3.5. Sắp xếp lớp đối tượng *116*
3.6. Làm việc với nhiều đối tượng *117*
3.6.1. Kết hợp (nối) các đối tượng 117
3.6.2. Hợp 2 đối tượng 117
3.6.3. Chọn vùng giao nhau giữa 2 đối tượng 117
3.6.4. Cắt bỏ một phần hình lớp trên 117
3.6.5. Cắt bỏ một phần hình lớp dưới 117
3.7. Công cụ Knife *118*
3.8. Công cụ Eraser *118*
3.9. Công cụ Smudge *118*
3.10. Công cụ Roughen *118*

Chương 4. Màu sắc **119**
4.1. Đưa các Palette màu ra màn hình 119
4.2. Trộn màu 119
4.3. Tô màu cho mảng 119
4.4. Tô màu theo tỷ lệ hoà trộn. 119
4.5. Tô màu Fountain Fill 120
4.6. Tô màu Pattern Fill 120
4.7. Tô màu Texture Fill 121
4.8. Tô màu Postscrip Fill 121
4.9. Color Docker Window (cửa sổ màu) 121
4.10. Sử dụng Mesh Fill Tool 122
4.11. Tô màu kiểu trong suốt 122
4.12. Tô màu với các kiểu khác nhau 122
Tài liệu tham khảo **123**