

BỘ LAO ĐỘNG – THƯƠNG BINH VÀ XÃ HỘI
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHỆ THÔNG TIN TP. HCM

๘๐๘



GIÁO TRÌNH
ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG

KHỐI NGÀNH: KINH TẾ

TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG

*(Ban hành theo Quyết định số: /QĐ-CĐCNTT, ngày tháng năm
2023 của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Công nghệ thông tin Thành
phố Hồ Chí Minh)*

Lưu hành nội bộ - Năm 2021

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

LỜI GIỚI THIỆU

Adobe Illustrator, một công cụ mạnh mẽ cho các nhà thiết kế đồ họa. Trong khóa học này, chúng ta sẽ khám phá cách sử dụng Illustrator để biến những ý tưởng trừu tượng thành hiện thực trên màn hình.

Nội dung tài liệu này bao gồm: Giới thiệu về Adobe Illustrator, các khái niệm cơ bản và giao diện người dùng. Các công cụ và kỹ năng cơ bản, sử dụng các công cụ vẽ cơ bản: Pen Tool, Shape Tool, và Pencil Tool. Cách tạo và sử dụng layers để tổ chức công việc. Chỉnh sửa và biến đổi hình ảnh, chỉnh sửa hình ảnh vector. Biến đổi các hình ảnh và sử dụng các hiệu ứng, tạo và chỉnh sửa văn bản, tạo các đoạn văn bản và sử dụng các tính năng văn bản nâng cao. Thêm hiệu ứng và biến đổi văn bản, tính năng đặc biệt của Illustrator, sử dụng các công cụ vẽ tự do và các công cụ khác để tạo các hiệu ứng động, thực hành tạo biểu đồ và biểu đồ đơn giản, xuất bản và chia sẻ công việc, các cài đặt xuất tệp và quản lý dự án.

Trong suốt khóa học này, chúng ta sẽ học và áp dụng từng bước một, từ cơ bản đến nâng cao, để bạn có thể tự tin sử dụng Illustrator để thể hiện sự sáng tạo của mình. Cùng nhau, chúng ta sẽ khám phá thế giới vô tận của đồ họa vector và tạo ra các tác phẩm đẹp mắt.

Do thời gian nghiên cứu và biên tập có hạn, giáo trình này không thể tránh khỏi những thiếu sót, tôi rất mong sẽ nhận được những ý kiến đóng góp quý báu của quý đồng nghiệp và các bạn sinh viên để giáo trình hoàn thiện hơn.

Trân trọng !

Thành phố Hồ Chí Minh, ngày tháng năm 2021

MỤC LỤC

LỜI GIỚI THIỆU	I
MỤC LỤC	II
CHƯƠNG 1: CÁC THAO TÁC VÀ CÔNG CỤ VẼ HÌNH CƠ BẢN.....	Error!
Bookmark not defined.	
1.1. Giới thiệu về Adobe Illustrator.....	Error! Bookmark not defined.
1.2. Giới thiệu.....	Error! Bookmark not defined.
1.3. Yêu cầu cấu hình cài đặt.....	Error! Bookmark not defined.
1.4. Các thao tác cơ bản trên tập tin.....	Error! Bookmark not defined.
1.5. Các thao tác cơ bản trên đối tượng.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.1. Công cụ Selection Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.2. Công cụ Direct Selection Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.5.3. Công cụ Group Selection Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6. Nhóm công cụ vẽ hình cơ bản.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.1. Công cụ Rectangle Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.2. Công cụ Rounded Rectangle Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.3. Công cụ Ellipse Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.4. Công cụ Polygon Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.5. Công cụ Star Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.6. Công cụ Flare Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.7. Line Segment Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.8. Arc Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.9. Spiral Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.10. Rectangular Grid Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.6.11. Polar Grid Tool.....	Error! Bookmark not defined.
1.7. Giới thiệu về bộ nhận diện thương hiệu. ..	Error! Bookmark not defined.
1.7.1. Khái niệm.....	Error! Bookmark not defined.
1.7.2. Các thành phần trong bộ nhận diện thương hiệu.	Error! Bookmark not defined.
not defined.	
1.7.3. [Thực hành] Demo cho SV.....	Error! Bookmark not defined.
1.7.4. Bài tập.....	Error! Bookmark not defined.
CHƯƠNG 2: CÔNG CỤ TRANSFORM VÀ PEN.....	20

2.1. Các công cụ Transform.....	20
2.1.1. Scale Tool.....	20
2.1.2. Rotate Tool.	22
2.1.3. Reflect Tool.....	23
2.1.4. Shear Tool.	25
2.1.5. Reshape Tool.	27
2.1.6. Free Transform Tool.	29
2.2. Công cụ Pen.....	30
2.2.1. Pen Tool.	30
2.2.2. Add Anchor Point Tool.	32
2.2.3. Delete Anchor Point Tool.	33
2.2.4. Convert Anchor Point Tool.	35
2.3. Giới thiệu về Logo, Namecard, Letterhead, Envelope.....	37
2.4. [Thực hành] Demo cho SV.....	40
2.5. Bài tập.	41
CHƯƠNG 3: HIỆU CHỈNH ĐỐI TƯỢNG	42
3.1. Canh hàng đối tượng với hộp thoại Align. Error! Bookmark not defined.	
3.2. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Path.....	44
3.2.1. Joint.....	45
3.2.2. Average.	46
3.2.3. Outline Stroke.....	47
3.2.4. Offset Path.	48
3.2.5. Simplify.....	49
3.2.6. Add Anchor Points.	50
3.2.7. Remove Anchors Oints.....	51
3.2.8. Divide Objects Below.....	52
3.2.9. Split Into Grid.....	53
3.2.10. Clean Up.	55
3.3. Các chức năng trong hộp thoại Pathfinder.	57
3.3.1. Nhóm Shape Modes.....	59
3.3.2. Nhóm Path Finder.	60
3.4. Công cụ Shape Buidler.....	62
3.5. Giới thiệu về Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách.	63

3.6. [Thực hành] Demo cho SV.....	65
3.7. Bài tập.	66
CHƯƠNG 4: MÀU SẮC VÀ ĐƯỜNG VIỀN.....	70
4.1. Khái niệm về màu sắc.	71
4.2. Thao tác với màu sắc.	71
4.2.1. Tô màu đơn sắc.	72
4.2.2. Tô màu chuyển sắc.	75
4.2.3. Tô màu lưới.....	75
4.2.4. Thao tác với đường viền.	76
4.2.5. Giới thiệu về nhãn đĩa CD.	79
4.2.6. [Thực hành] Demo cho SV.	80
4.2.7. Bài tập.	81
CHƯƠNG 5: TEXT	83
5.1. Văn bản trong Adobe Illustrator.	85
5.2. Các thao tác lệnh trong Menu Type.	86
5.3. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Text Wrap.	87
5.4. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Envelope Distort.	89
5.5. Clipping Mask.	90
5.6. Giới thiệu về Brochure.....	91
5.7. [Thực hành] Demo cho SV.....	93
5.8. Bài tập.	
CHƯƠNG 6: BLEND, BRUSH VÀ SYMBOL:	95
6.1. Blend.	96
6.2. Brush.	97
6.3. Symbol.....	98
6.4. Mask.	99
6.5. Giới thiệu về lịch, thiệp, bìa tạp chí, backdrop.....	100
6.6. [Thực hành] Demo cho SV.....	101
6.7. Bài tập.	102
CHƯƠNG 7: EFFECT VÀ FILTER.....	103
7.1. Hiệu ứng 3D.	104
7.2. Hiệu ứng Distort & Transform.	105
7.3. Hiệu ứng Stylize.	106

7.4. Hiệu ứng Warp.	107
7.5. Filter.....	108
7.6. Công cụ Liquify.	109
7.7. Giới thiệu về bảng hiệu, poster, standee và bộ sản phẩm quà tặng.....	110
7.8. [Thực hành] Demo cho SV.....	111
7.9. Bài tập.	112

ILLUSTRATOR chuyên về vẽ ra các hình ảnh mới - dựa trên việc tạo và chỉnh sửa vector (các điểm tọa độ trên mặt phẳng thiết kế; kết nối tạo thành các path với đặc tính màu sắc, hình dạng, độ dày).

Các thiết kế trên **ILLUSTRATOR** khi in ấn thường giữ màu sắc, đường nét sắc xảo. Ngoài ra, các file xuất ra từ **Adobe Illustrator** nhẹ và dễ dàng thay đổi, hoặc tương thích với các phần mềm khác như **Photoshop**, **Corel Draw**.

ILLUSTRATOR hỗ trợ việc in ấn lớn hơn kích thước thiết kế mà không bị lỗi, do không phải làm việc trên pixel giống **Photoshop**, vì thế các thiết kế trên **Adobe Illustrator** rất linh hoạt.

Lưu ý:

Hình ảnh raster là gì?

Hình ảnh **raster** được tạo thành từ một lưới các chấm được gọi là pixel trong đó mỗi pixel được gán một màu. Hình ảnh raster phụ thuộc vào độ phân giải, nghĩa là chúng tồn tại ở một KÍCH THƯỚC NHẤT ĐỊNH. Khi bạn chuyển đổi một hình ảnh raster, bạn kéo dài các pixel, điều này có thể dẫn đến một hình ảnh bị mờ, hụt pixel (do nó không biết lấy pixel ở đâu lấp vào).

Hình ảnh vector là gì?

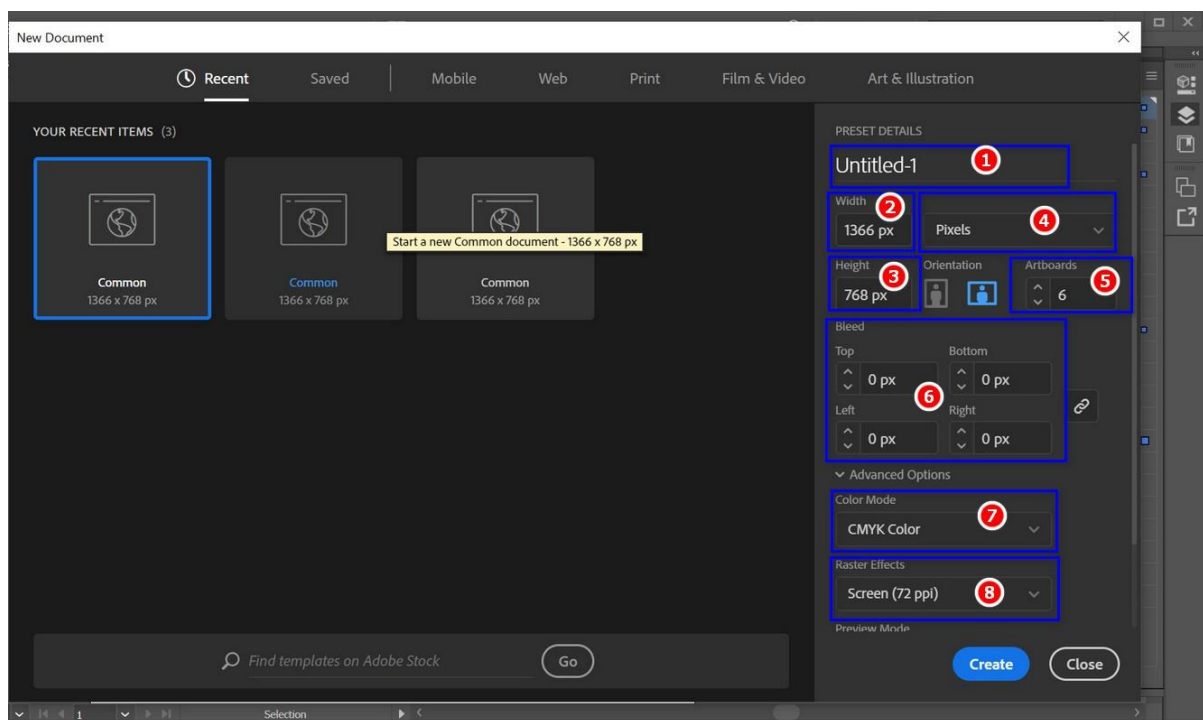
Hình ảnh vector là digital artwork trong đó các điểm, đường và đường cong được tính toán bởi máy tính. Về cơ bản, chúng là các phương trình toán học và mọi phương trình có thể được gán bằng một màu, nét hoặc độ dày... để biến các hình dạng (shapes) thành tác phẩm.

Hình ảnh vector là độ phân giải độc lập. Khi bạn thu nhỏ hoặc phóng to hình ảnh vector, các shape của bạn sẽ lớn hơn nhưng nó không mất bất kỳ chi tiết nào hay được thêm bất kỳ pixel nào, hình ảnh của bạn sẽ luôn hiển thị giống hệt nhau, bất kể kích thước, không có loại hình ảnh vector lossy hoặc lossless.

Tạo, mở và lưu file

Tạo file

- **File => New**



Trong đó:

1. **Name:** Tên File.
2. **Width:** Chiều ngang File.
3. **Height:** Chiều cao File.
4. Đơn vị đo: **Pixel, Centimeters, ...**

5. **Artboards:** Số trang chúng ta làm việc. Mặc định là 1.
6. **Bleed** (Bao gồm Top, Bottom, Left, Right): Chừa lề của File.
7. **Color Mode:** Chế độ màu của File.
8. **Raster Effects:** Độ phân giải của File.

Mở file

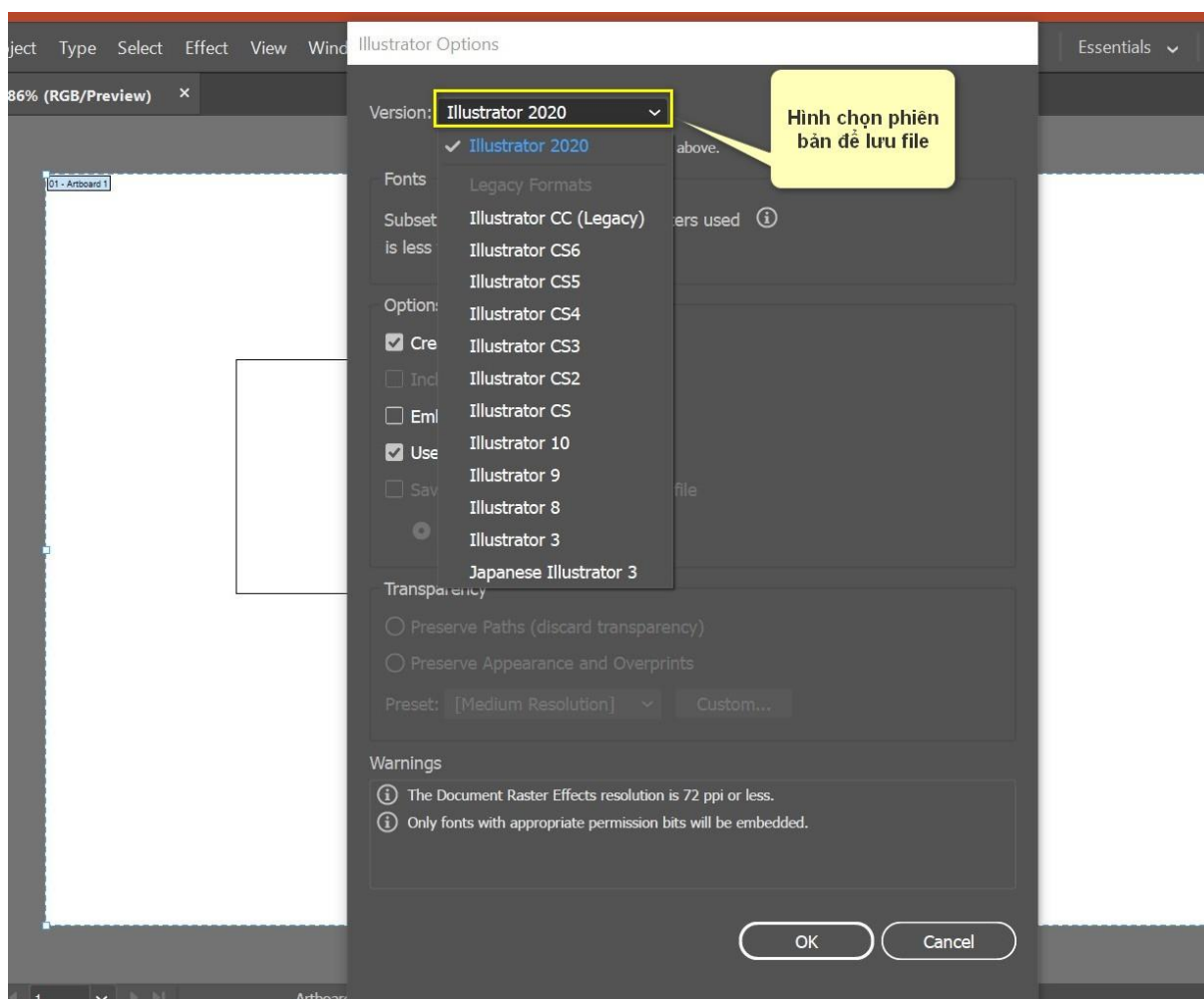
- **File => Open**

Lưu file

- **File => Save As**

Khi lưu File với đuôi “.ai” Phần mềm sẽ hiện 1 hộp thoại cho phép chúng ta tùy chọn lưu File ở Version nào. Vì vậy, khi lưu File chúng ta sẽ chọn Version “**Illustrator CC (Legacy)**” để tất cả các phiên bản đều có thể mở được.

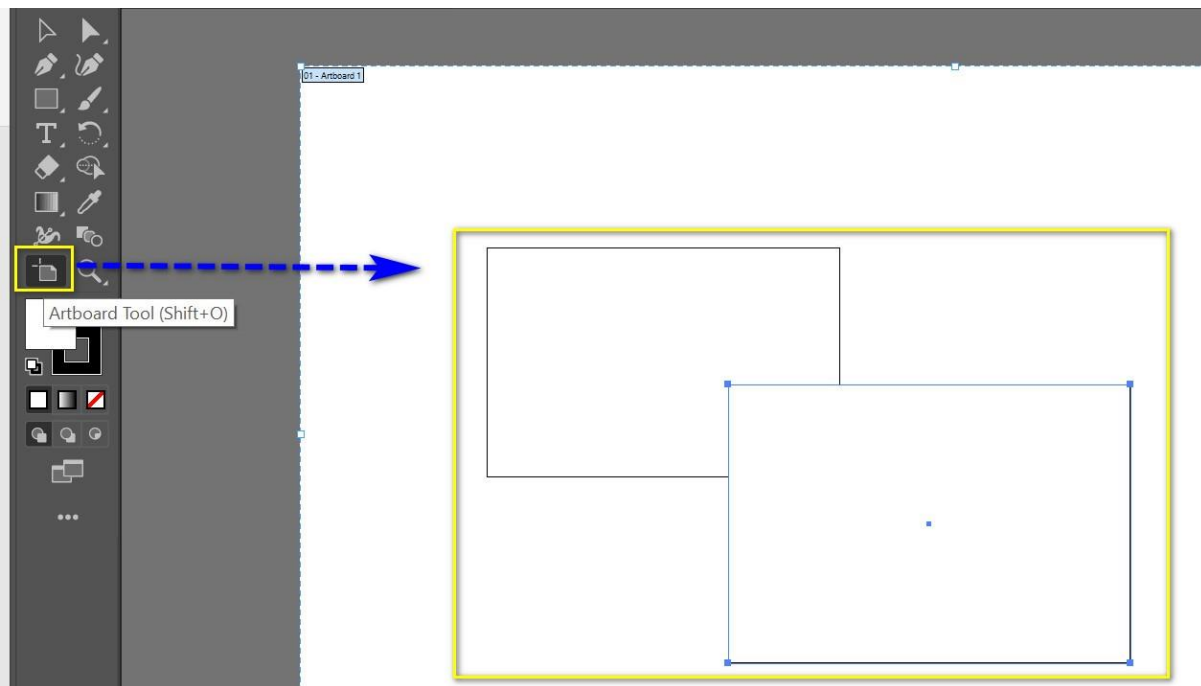
Ví dụ: Bạn lưu File với **Version “Illustrator 2020”** thì File của bạn chỉ mở được với các phiên bản “Illustrator 2020” trở lên, ngược lại các phiên bản thấp hơn sẽ không mở được.



Ngoài ra chúng ta có thể xuất File ra **PNG, JPG, SVG, ...** bằng cách **File => Export => Export As.**

Cách sử dụng Artboards

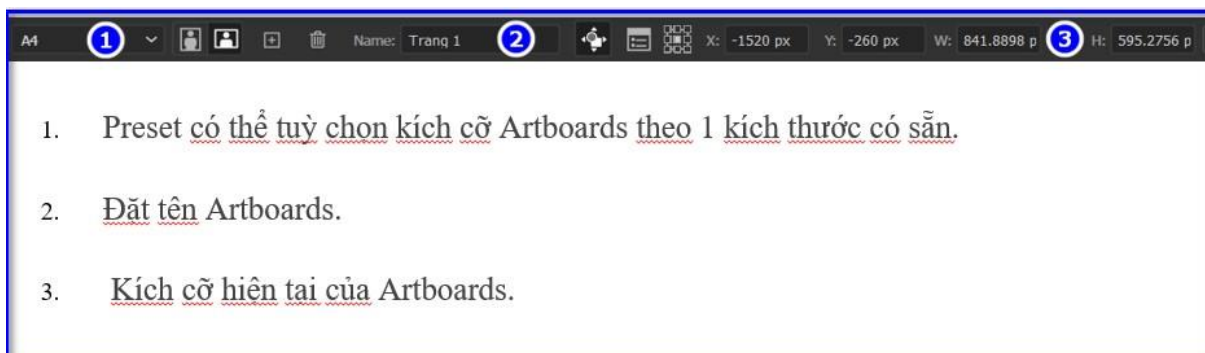
Artboards



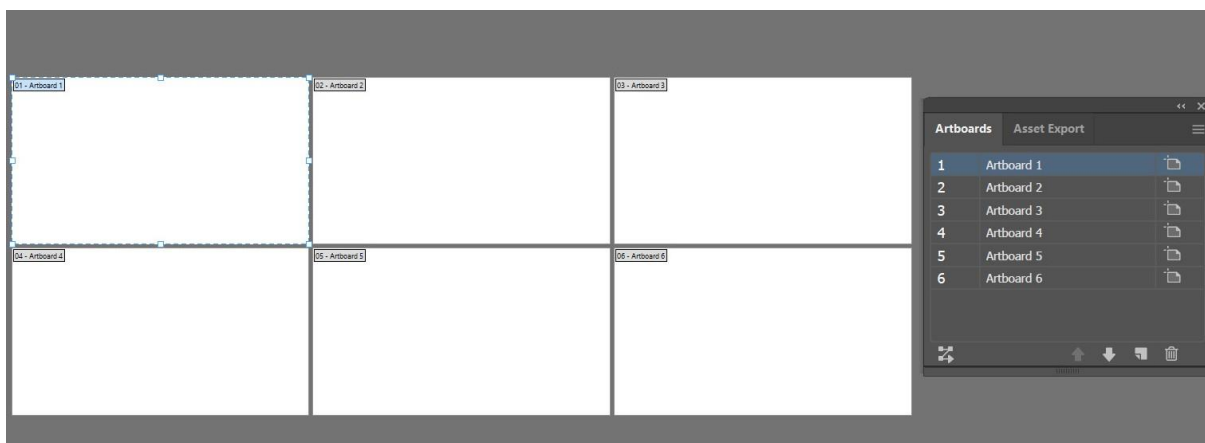
Artboards (bản vẽ) trong Adobe **Illustrator** là là một không gian giúp bạn làm việc trên nhiều “bản vẽ” khác nhau. (có thể hiểu đơn giản là số trang giấy). Mỗi vùng làm việc gọi là 1 **Artboards**.

Phím tắt là **Shift + O**.

Sử dụng **Artboards** trong trường hợp một bản thiết kế cần nhiều trang.
Ví dụ: **Card visit, catalogue,...**



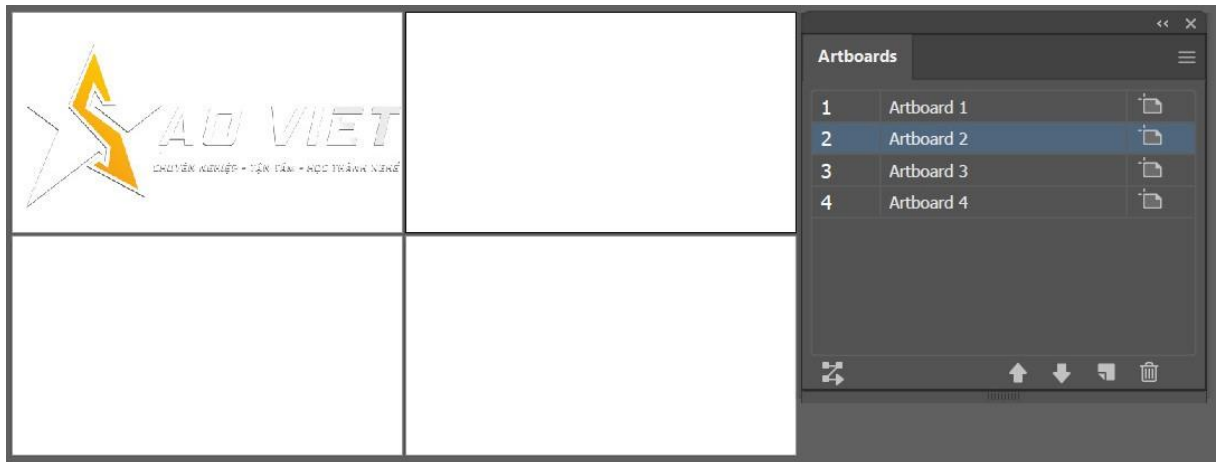
Quản lý Artboards: Window => Artboards. Tại đây chúng ta có thể đặt tên, thêm mới, xoá và sắp xếp Artboards.



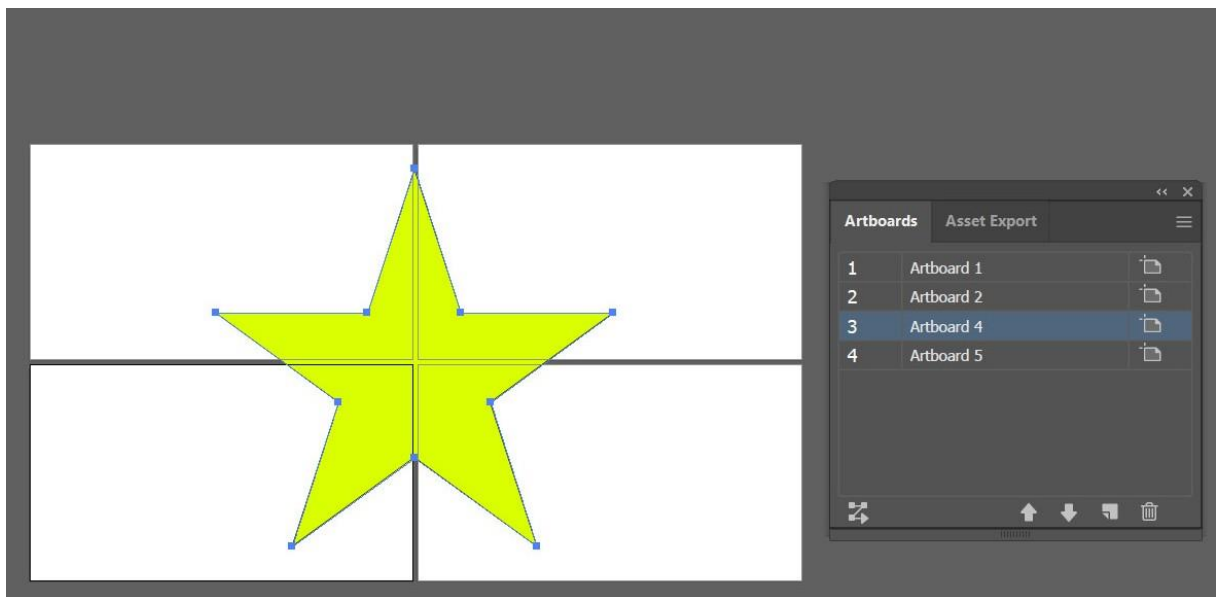
Ví dụ tính năng Artboards

Ví dụ 1: Giả sử, ta có 4 Artboards. Trong Artboards 1, ta có logo Sao Việt. Bây giờ chúng ta có thể copy logo Sao Việt ra nhiều Artboards khác bằng cách:

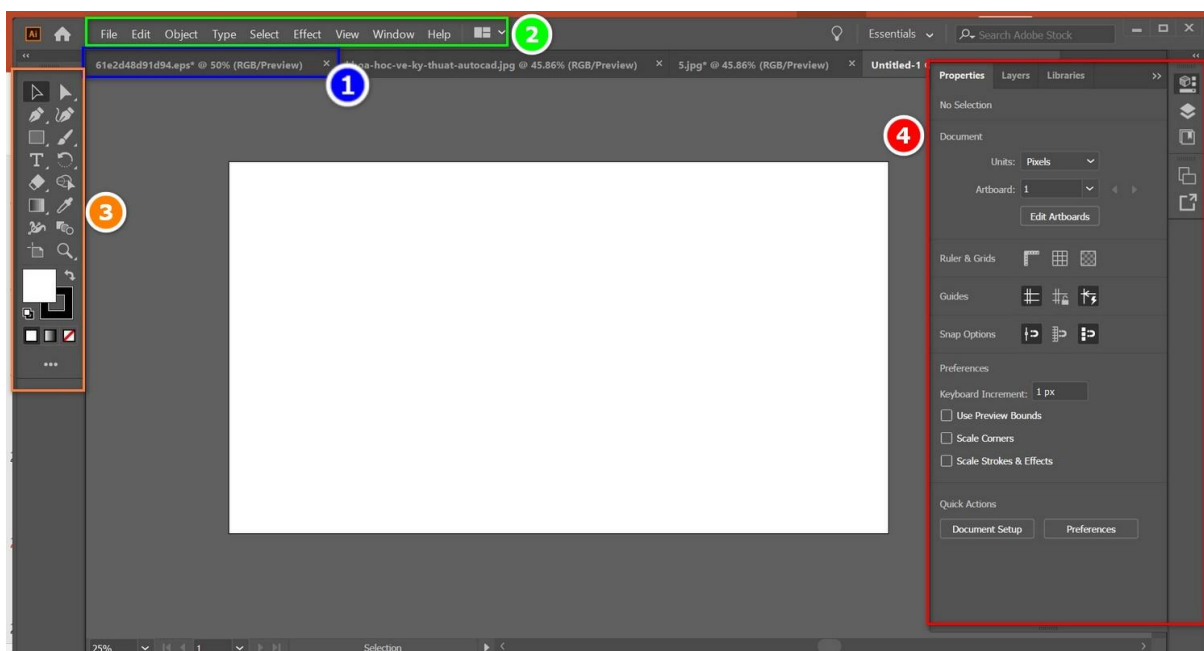
- Click chọn copy logo Sao Việt.
- **Edit => Paste on .All Artboards.**



Ví dụ 2: Giả sử, ta có 4 **Artboards**. Đặt 1 hình ngôi sao giữa 4 **Artboards**. Bây giờ ta hãy lưu dạng PDF. Kết quả là mỗi trang PDF sẽ chứa 1 phần của ngôi sao.



Giao diện làm việc trong Illustrator



Màn hình làm việc gồm:

1. **Thanh tiêu đề:** Chứa biểu tượng chương trình, tên tài liệu, tỷ lệ thu phóng, hệ màu, đóng chương trình.
2. **Thanh chức năng:** Chứa các menu lệnh làm việc của chương trình.
3. **Thanh công cụ:** Chứa các công cụ làm việc của chương trình, chúng ta có thể click mũi tên để mở rộng chúng.
4. **Thanh Panel:** Ở thanh này sẽ tương ứng với những menu trong thanh chức năng Window.

Một số lệnh - phím tắt cơ bản

Một số lệnh cơ bản:

- **Selection Tool (V):** Lựa chọn các đối tượng cần làm việc.
- **Direct Selection Tool (A):** Được sử dụng để chọn các đường hoặc đoạn riêng biệt của một đối tượng, hay nói cách khác nó được dùng để chọn điểm neo trong một hình vẽ, và được dùng để nắn chỉnh hình đó.

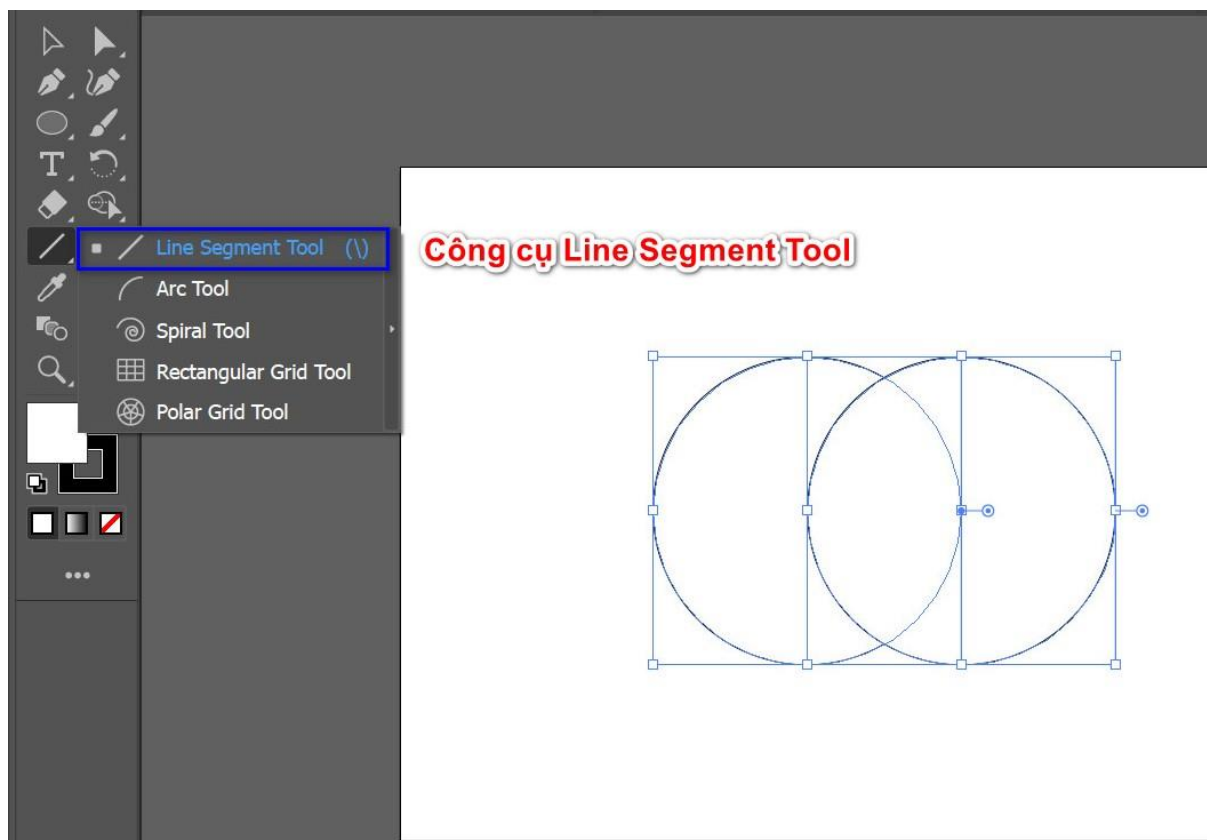
- **Magic Wand Tool (Y):** Dùng để chọn các đối tượng. Cho phép chọn nhanh 1 loạt các đối tượng có cùng thuộc tính giống nhau (VD: các đối tượng có màu giống nhau).
- **Lasso Tool (Q):** Được sử dụng để tạo các vùng chọn bằng cách rê xung quanh các đối tượng mong muốn.
- **Pentool (P):** Được sử dụng để vẽ các đoạn đường thẳng và đường cong.
- **Zoom Tool (Z):** Công cụ zoom như một kính lúp để phóng to và thu nhỏ Workspace. Để phóng, nhấp bất cứ nơi nào trên Artboard nhấn phím tắt Ctrl + "+", để thu nhỏ nhấn phím tắt Ctrl + "-".
- **Hand Tool (H):** Sử dụng công cụ hand để định lại vị trí khung xem của Artboard bằng việc rê khung xem lên xuống sang trái hoặc phải.
- **Ctrl + 0:** Tự động chỉnh full màn hình về đúng vùng đang làm việc.
- **Ctrl + 1:** Tự động chỉnh chế độ Zoom về đúng 100%.

Một số phím tắt cơ bản:

- **Transform Again (Ctrl+D):** Lặp lại bước cuối cùng chúng ta đã thực hiện, áp dụng trường hợp nhân bản đối tượng nhanh và đều.
- **Shift + click chuột:** Thêm lựa chọn.
- **Ctrl + 2:** Khóa các layer.
- **Ctrl + Alt + 2:** Mở khóa các layer.
- **Alt + kéo đối tượng:** Nhân đôi.
- **Phím I:** Hút màu mẫu.
- **Spacebar:** Di chuyển vùng.
- **Bring to Front (Ctrl + Shift + J):** Đưa đối tượng được chọn lên trên cùng.
- **Bring Forward (Ctrl + J):** Đưa đối tượng được chọn lên trên một vị trí.
- **Send Backward (Ctrl + J):** Đưa đối tượng được chọn xuống dưới một vị trí.
- **Send to Back (Ctrl + Shift + J):** Đưa đối tượng được chọn xuống dưới cùng.

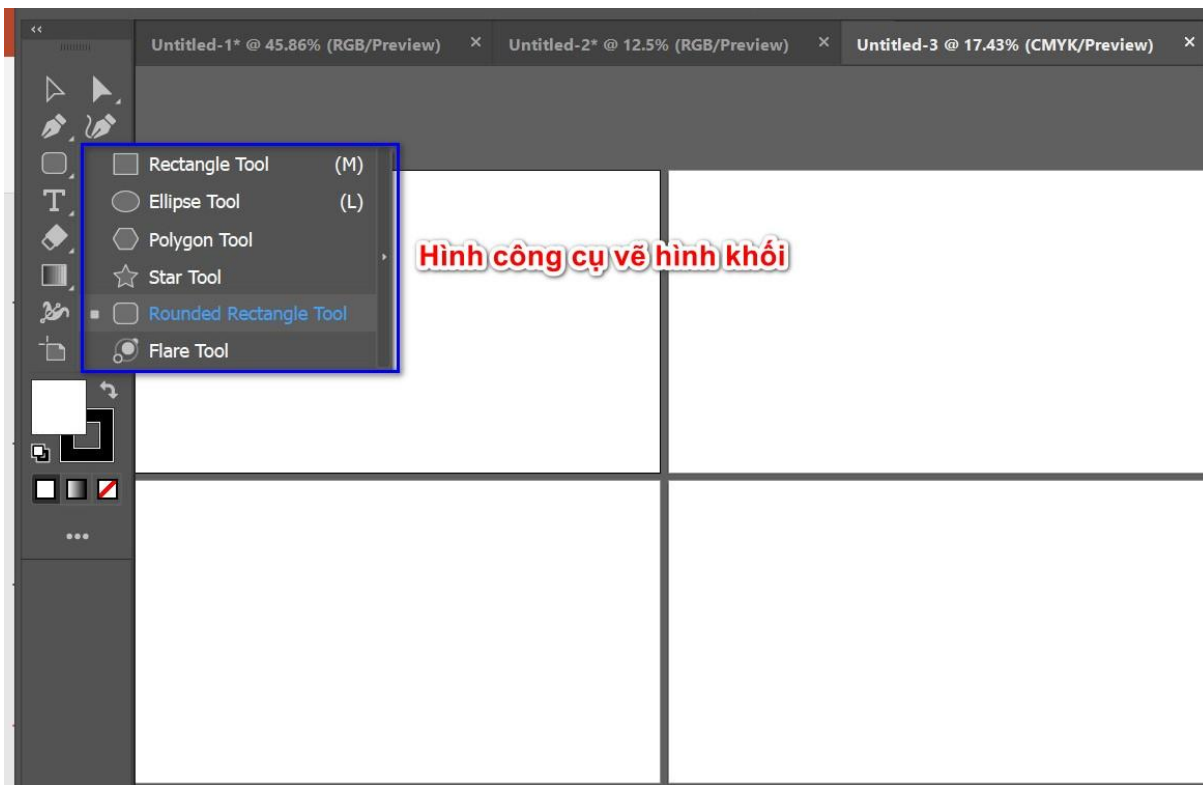
Các nhóm công cụ hình học cơ bản

Nhóm công cụ Line Segment



- **Line Segment Tool (\):** Sử dụng để tạo các đoạn đường thẳng.
- **Arc Tool:** Vẽ các đường cong, có thể không thả chuột trái và kết hợp phím mũi tên lên xuống.
- **Spiral Tool:** Vẽ đường xoắn ốc.
- **Rectangular Grid Tool, Polar Grid Tool:** Vẽ đường lưới vuông, tròn.

Nhóm công cụ vẽ hình khối



- **Rectangle Tool (M):** Vẽ hình vuông, chữ nhật, hình trụ.
- **Rounded Rectangle Tool:** Vẽ hình chữ nhật, hình vuông, hình trụ bo tròn các góc.
- **Ellipse Tool:** Vẽ hình elip.
- **Polygon Tool:** Vẽ các hình đa giác. Có thể thêm bớt cạnh hình đa giác bằng cách nhấn phím mũi tên lên xuống.
- **Star Tool:** Vẽ ngôi sao. Có thể thêm bớt cạnh hình đa giác bằng cách nhấn phím mũi tên lên xuống. Nhấn Alt các cạnh sẽ đều hơn.
- **Flare Tool:** Tạo ánh sáng lóe.

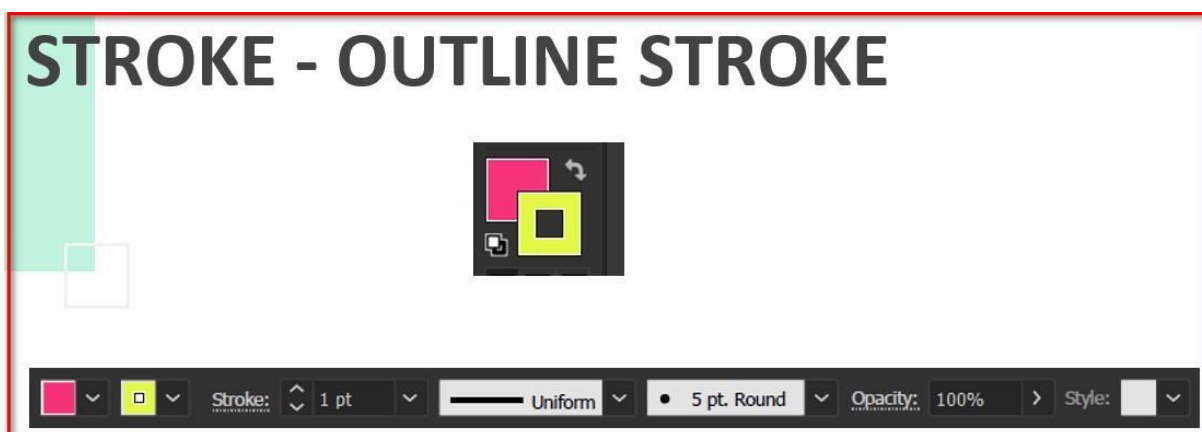
Lưu ý:

- **Nhấn kết hợp Shift:** Shape đang vẽ sẽ được đều hơn.
- **Nhấn kết hợp Alt:** Chúng ta sẽ vẽ được hình từ tâm đi ra.

- **Kết hợp Shift + Alt:** Chúng ta sẽ vẽ được hình đều hơn và đi ra từ tâm.

Mỗi **Shape** được gọi là 1 **Object**. Muốn hiệu chỉnh các Shape thì sẽ nằm trong thanh menu **Object**.

Stroke - Outline Stroke



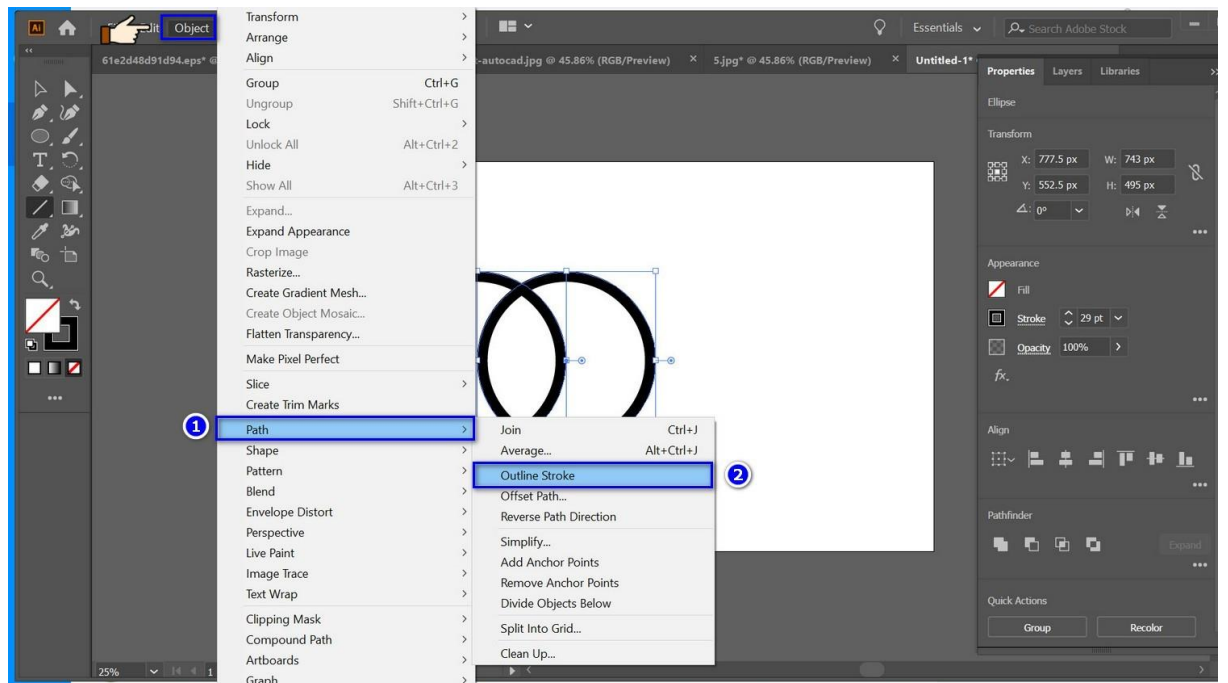
Một đối tượng trong **Illustrator** sẽ mang hai yếu tố để đổ màu, đó chính là **Fill** và **Stroke**. **Fill** là phần màu nền bên trong của đối tượng còn **Stroke** là màu viền.

Chúng ta có thể chuyển **Stroke** thành **Shape vector** để thực hiện các thao tác điều chỉnh phức tạp hơn như cắt, ghép,...

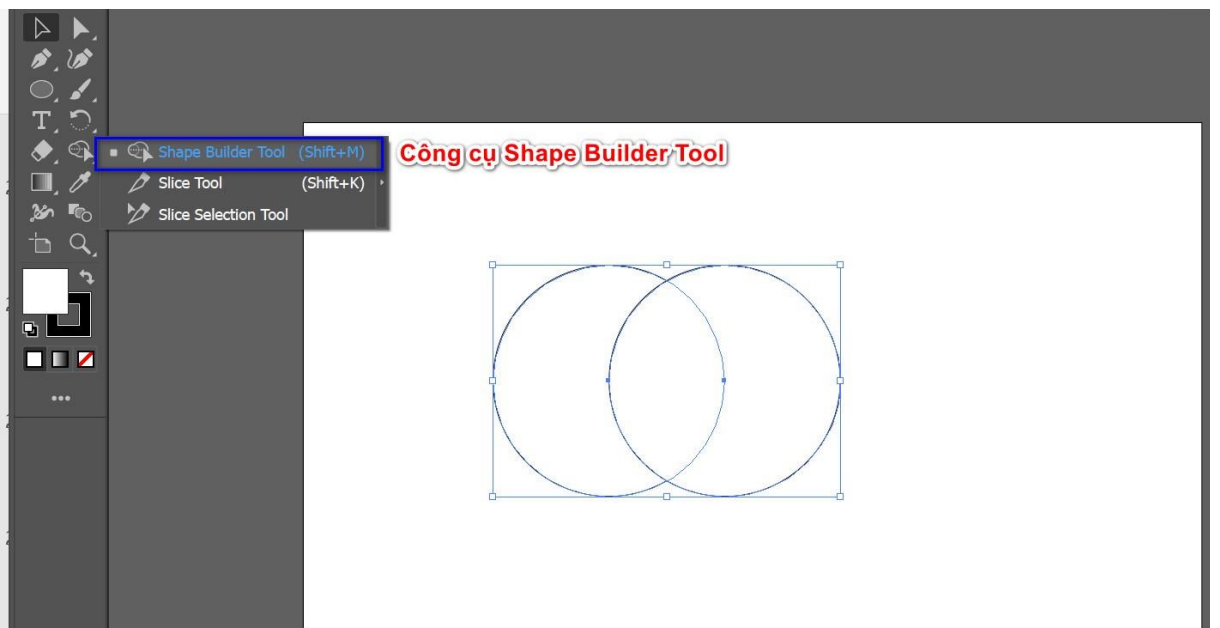
Thao tác biến Stroke thành vector:

Bước 1: Chọn đối tượng cần biến thành vector.

Bước 2: Vào hộp thoại **Object => Path => Outline Stroke**.



Công cụ Shape Builder tool



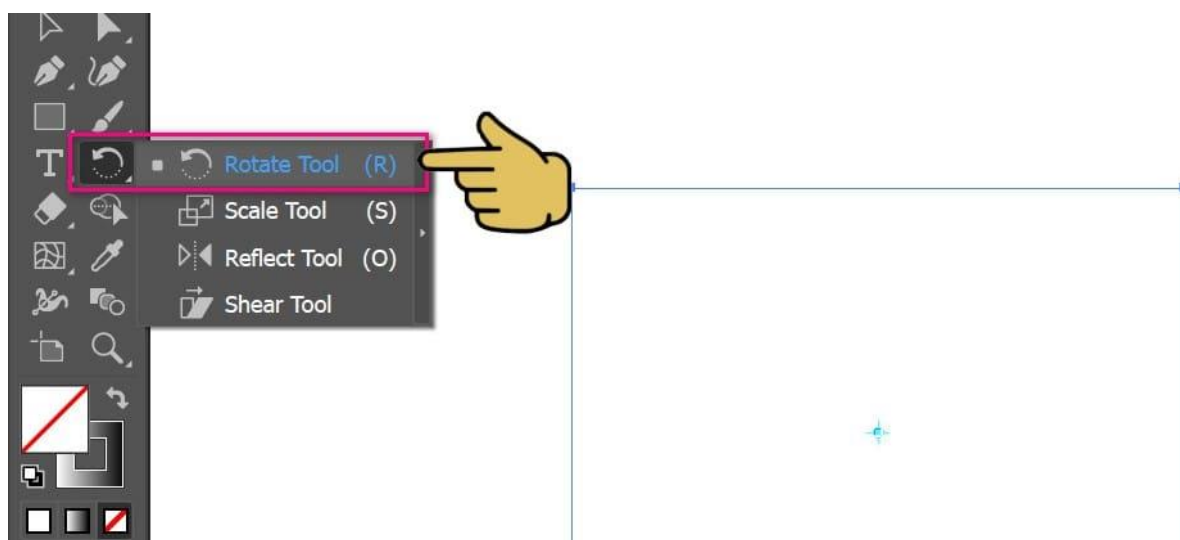
- **Shape Builder Tool (Shift + M):** Là công cụ rất cần thiết cho việc thiết kế logo. cho phép người dùng tạo các đối tượng phức tạp bằng cách gộp và

xóa các đối tượng đơn giản, chọn các cạnh và vùng của đối tượng có thể gộp hoặc xóa để tạo đối tượng mới. Hoặc ngoài ra người dùng cũng có thể phá vỡ các đối tượng được chồng chéo để tạo đối tượng mới.

- Mặc định công cụ Shape Builder ở chế độ **Merge** (gộp), tuy nhiên nếu muốn bạn có thể chuyển đổi sang chế độ Erase (xóa) bằng cách sử dụng phím **Alt** (trên **Windows**) hoặc **Option** (trên **Mac**).
- Kết hợp phím **ALT** thì sẽ tự động loại bỏ (xóa) đi những đối tượng nằm trong phạm vi khép kín.

Transform và Align

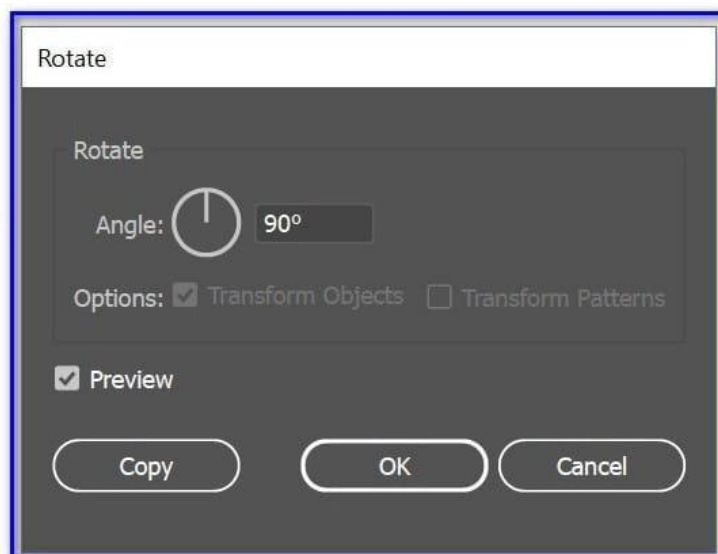
Rotate Tool



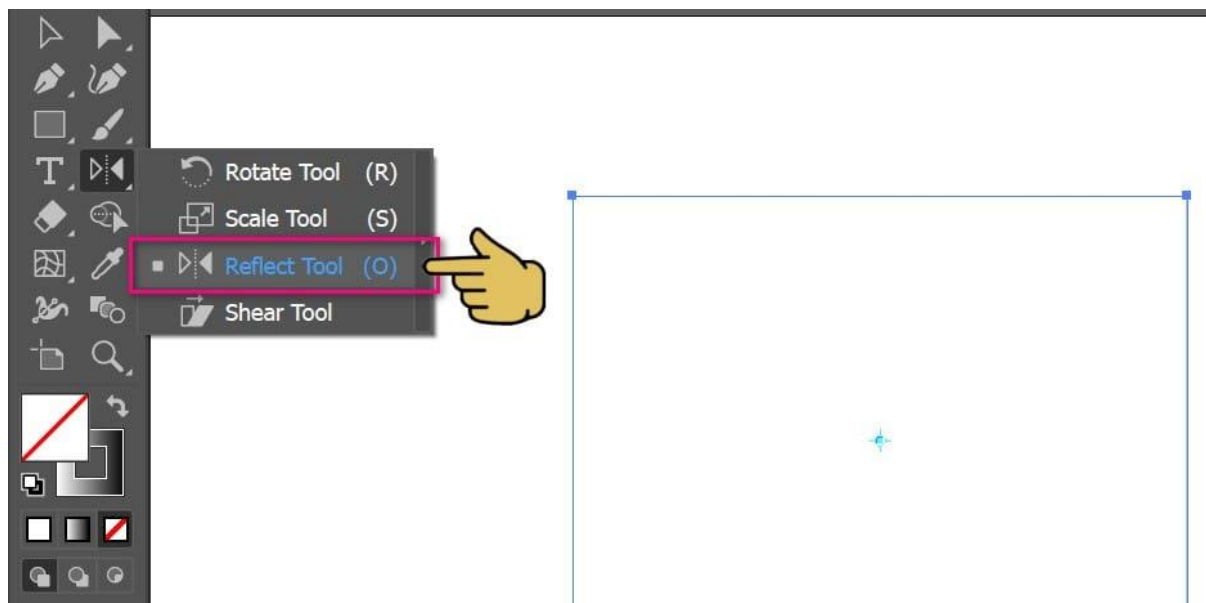
Nhấn chọn công cụ **Rotate Tool (phím tắt R)**, lúc này sẽ có 1 điểm màu xanh xuất hiện ở trọng tâm của đối tượng. Điểm này được gọi là tâm xoay, bạn có thể di chuyển nó đến bất cứ vị trí nào bạn muốn.

Lưu ý: Bạn hãy nhấn phím **Enter** trên bàn phím để hiển thị bảng **Rotate Options** với cách này bạn có thể đặt tâm xoay tùy theo ý thích.

Rotate Option →



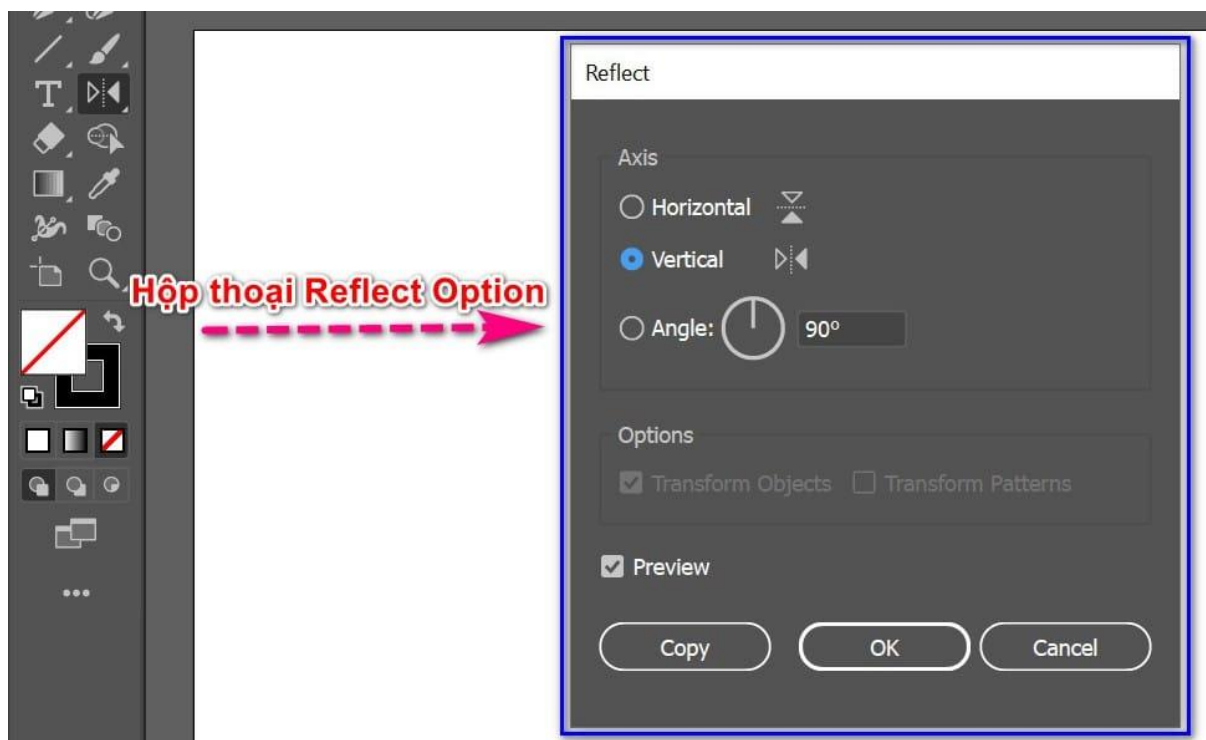
Reflect Tool



Nhấn chọn công cụ **Reflect Tool (phím tắt O)**, lúc này tâm lật sẽ xuất hiện. Bạn hãy giữ phím **Alt** + Click chuột vào vị trí tâm lật mà bạn muốn đặt.

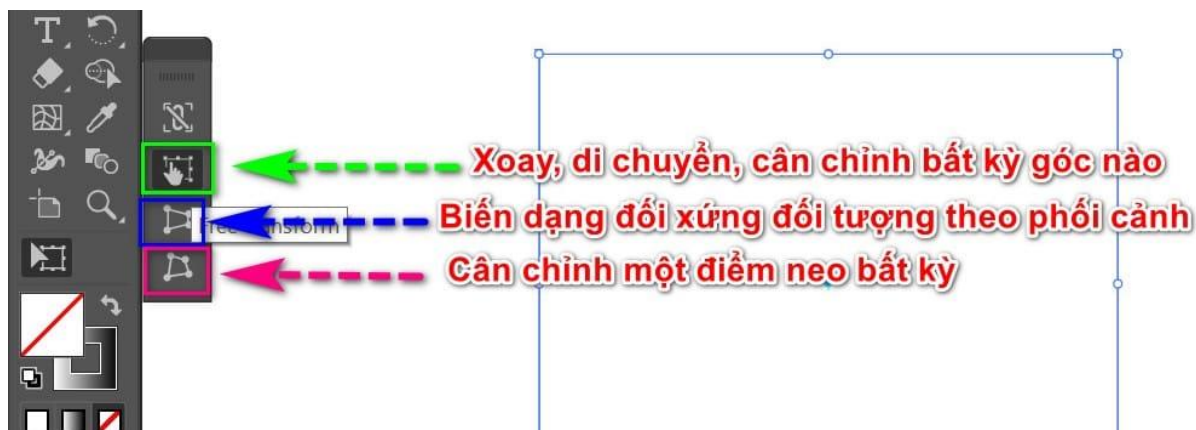
Lúc này bảng **Reflect Options** sẽ xuất hiện, bạn có thể nhập hoặc tùy chỉnh các thông số:

- **Horizontal:** Lật hình theo chiều ngang.
- **Vertical:** Lật hình theo chiều dọc.
- **Angle:** Góc lật của đối tượng.
- **Copy:** Lật và tạo ra một đối tượng mới sau khi lật.



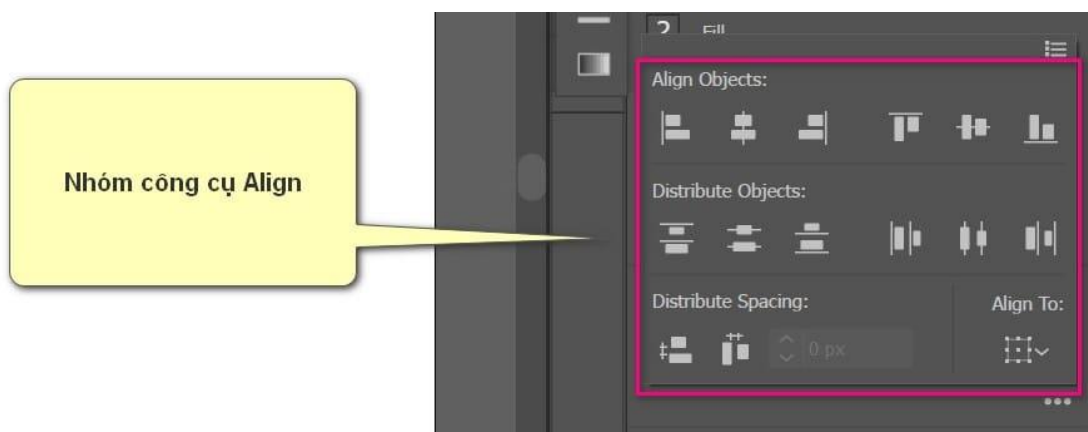
Để xem thử hình lật trước khi đồng ý bạn hãy nhấn nút **Preview**, sau khi ưng ý nhấn **OK** để lật hình.

Free Transform Tool



Lệnh **Free Transform** dùng để biến đổi tự do góc nhìn của đối tượng.

Align



Căn chỉnh vị trí tương đối của các đối tượng.

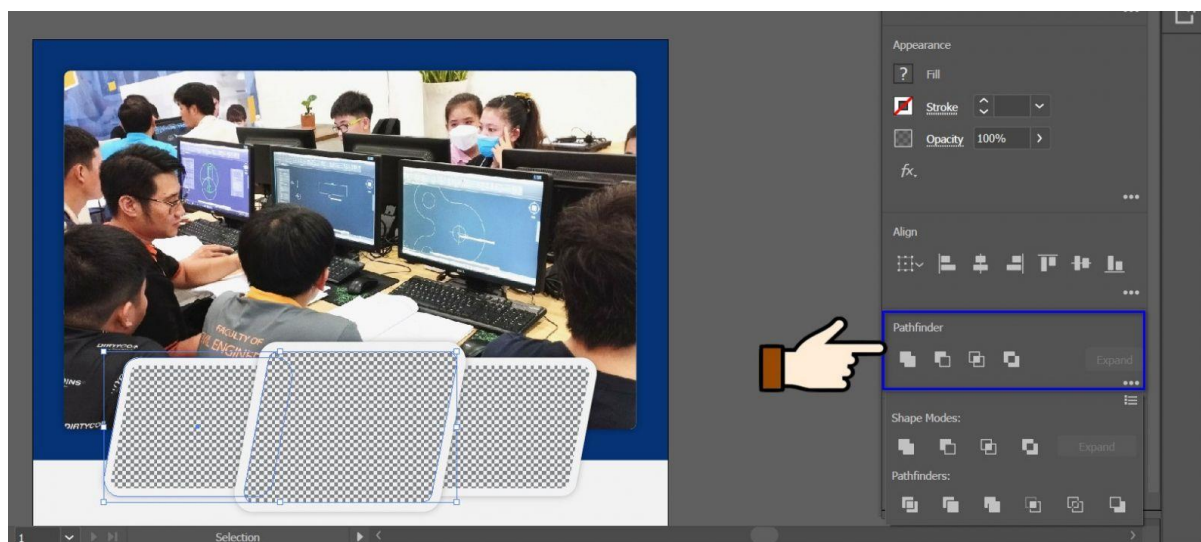
- Căn ngoài cùng bên trái
- Căn giữa theo chiều dọc
- Căn ngoài cùng bên phải
- Căn ngoài trên cùng
- Căn giữa theo chiều ngang

- Căn dưới cùng

Căn chỉnh khoảng cách của các đối tượng.

- Căn khoảng cách phía trên
- Căn tâm theo chiều ngang
- Căn khoảng cách phía dưới
- Căn khoảng cách bên trái
- Căn tâm theo chiều dọc
- Căn khoảng cách bên phải

Pathfinder



Mở nhóm công cụ này trong menu **Window / Pathfinder** hoặc nhấn tổ hợp phím **CTRL + SHIFT + F9**.

Nhóm công cụ Shape Mode

- **Unite:** Kết hợp tất cả các đối tượng thành 1 đối tượng duy nhất với màu sắc sẽ được lấy của đối tượng trên cùng.

- **Minus Front:** Loại bỏ toàn bộ các đối tượng phía trên cùng phần giao nhau của các đối tượng. Màu sắc sẽ giữ lại màu của đối tượng dưới cùng với phần được giữ lại.
- **Intersect:** Giữ lại phần giao nhau của tất cả các đối tượng và loại bỏ tất cả các phần còn lại. Phần màu sắc sẽ lấy màu của đối tượng trên cùng.
- **Exclude:** Loại bỏ phần giao của các đối tượng.

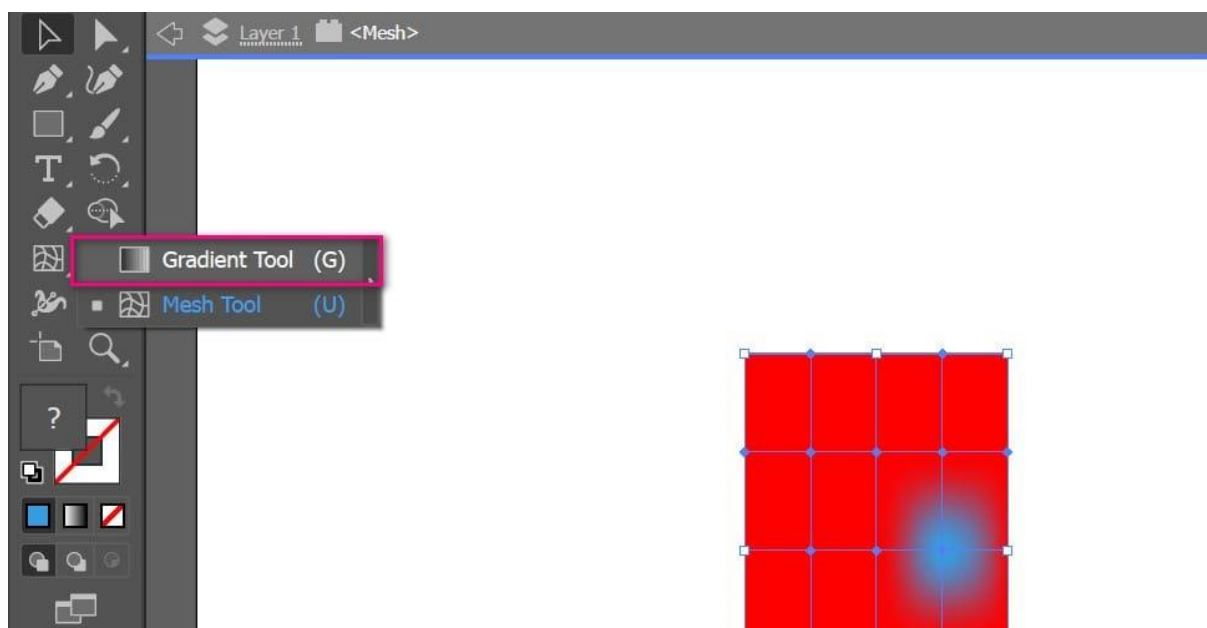
Nhóm công cụ Pathfinder:

- **Divide:** tách các phần giao của các đối tượng ra thành nhiều phần khác nhau. sau lệnh này bạn cần phải Ungroup mới có thể tách chúng ra khỏi nhau (vì sau lệnh Divide các đối tượng bị tách ra đã nhóm thành 1 nhóm).
- **Trim:** Tách các đối tượng xếp chồng lên nhau thành các đối tượng khác nhau
- **Merge:** Thực hiện tương tự như công cụ Trim. Có điều khác là, khi tách các đối tượng ra thì các đối tượng giống nhau (thường cùng 1 màu sẽ được hợp lại cùng 1 đối tượng).
- **Crop:** Là công cụ sẽ giúp bạn lấy được phần giao của đối tượng trên cùng với các đối tượng bên dưới nó.
- **Outline:** Tạo ra các đường line theo các khuôn hình các đối tượng đã được xếp chồng lên nhau, thay vì tách nền thì ở đây Outline chỉ xử lý phần đường viền stroke.
- **Minus Back:** Loại bỏ toàn bộ các đối tượng bên dưới cùng phần giao với đối tượng trên cùng. Phần được giữ lại là đối tượng trên cùng với những phần không giao với các đối tượng bên dưới.

Cách sử dụng màu sắc

Gradient Tool

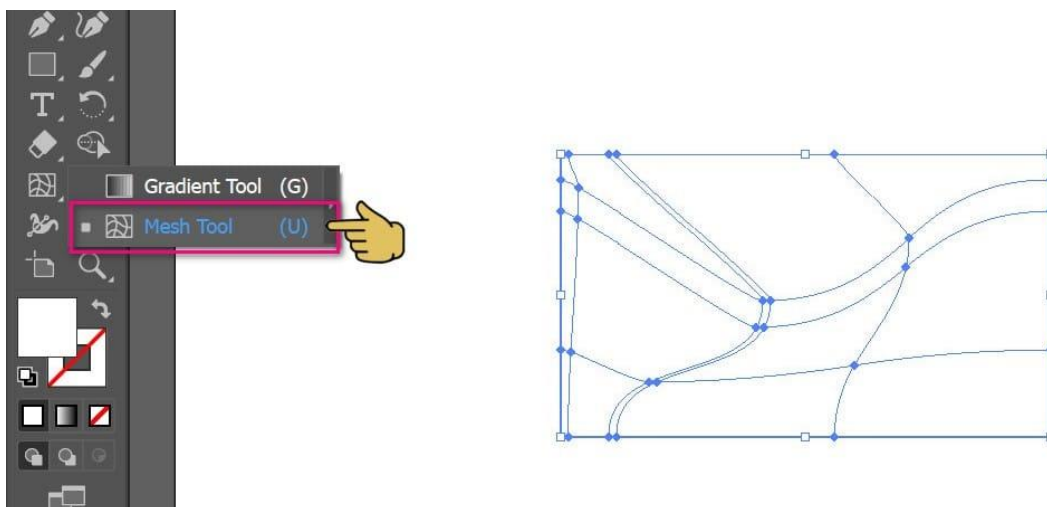
Bạn có thể mở bảng **Gradient** bằng cách nhấp vào biểu tượng trên thanh công cụ hoặc bằng cách vào **Window > Gradient**.



Mesh Tool

Mesh tool hay còn gọi là **Gradient mesh** là một công cụ giúp tô màu dạng lưới trong **illustrator**. Đây là một công cụ tô màu chuyển sắc đặc biệt chỉ xuất hiện trong phần mềm đồ họa vector.

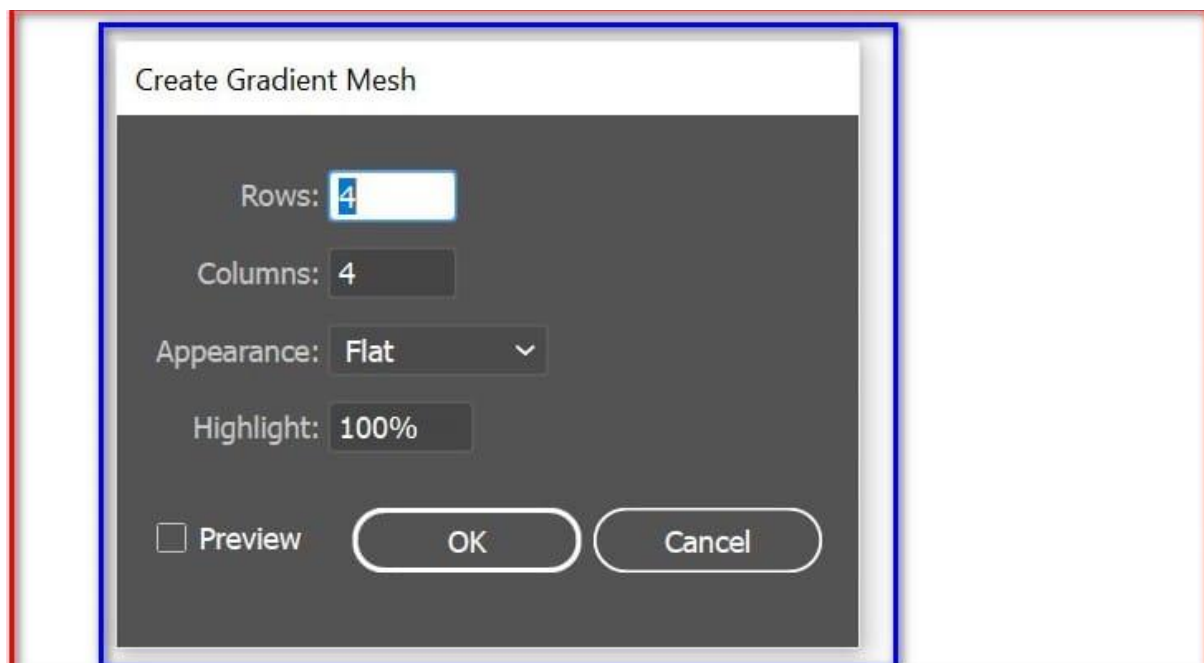
Vào menu **Object > Create Gradient Mesh**, chúng ta có thể xác định số lượng hàng và cột trong hộp thoại.



Ví dụ về Mesh Tool

Đầu tiên, chúng ta vẽ 1 cánh hoa.

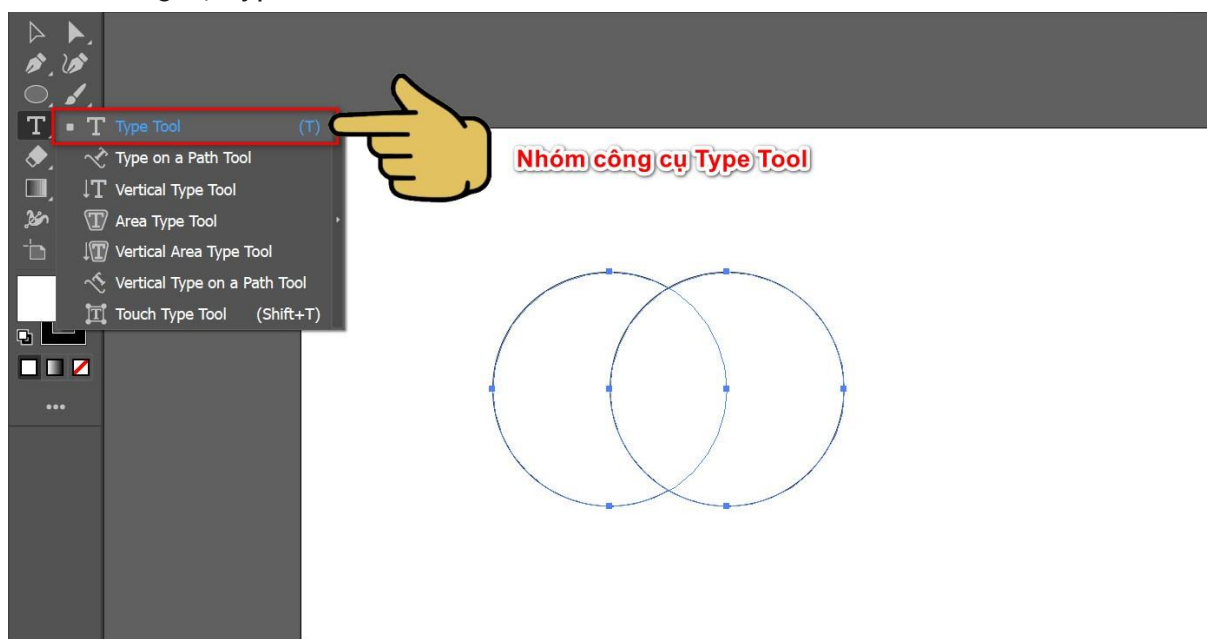
Truy cập, **Object > Create Gradient Mesh**, nhập **Rows** và **Collumns** là 3-3.



Chọn công cụ **Mesh Tool**, click vào các điểm point để thay đổi màu sắc của chúng.

Làm việc với chữ và văn bản

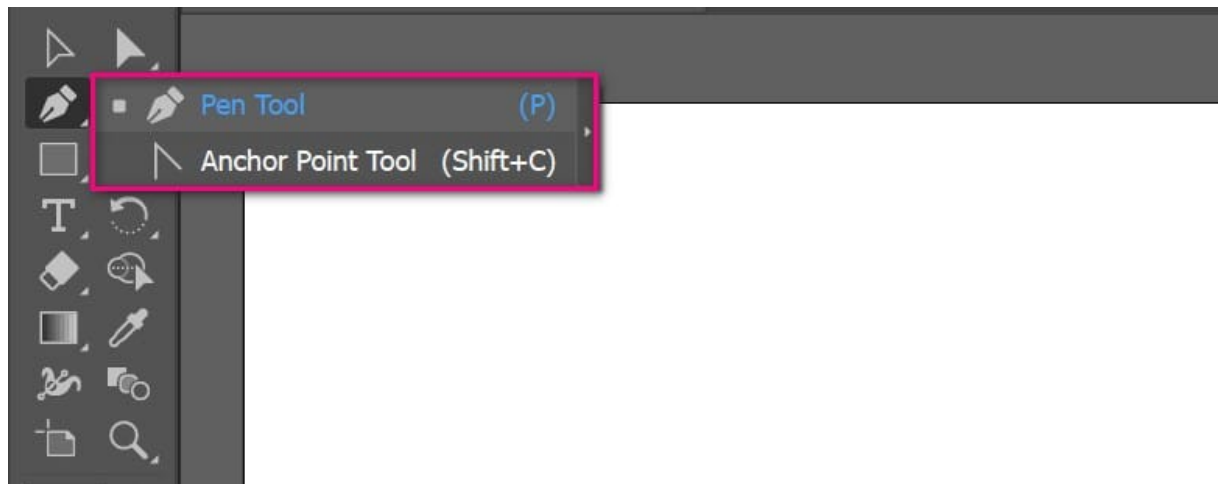
Nhóm công cụ Type



- **Type Tool (T):** Công cụ thêm chữ tự do vào trang giấy Artboard.
- **Area Type Tool:** Chèn chữ vào 1 hình vẽ bất kỳ. Bằng cách vẽ ra 1 hình bất kỳ, sau đó click vào đường path.
- **Type On A Path Tool:** Dùng để viết lên trên các đường hay outline bên ngoài của hình.

Pen Tool

Tương tự như **Pen Tool** trong **Photoshop**. Nó có thể được sử dụng để tạo ra vô số dòng, đường cong và hình dạng, và đường gấp khúc.



Các Thao Tác và Công Cụ Vẽ Hình Cơ Bản trong Adobe Illustrator

1. Mục tiêu

Sử dụng thành thạo các thao tác cơ bản trên tập tin.

Sử dụng thành thạo các thao tác cơ bản trên đối tượng.

Sử dụng thành thạo các nhóm công cụ vẽ hình cơ bản.

Hiểu được khái niệm “bộ nhận diện thương hiệu”.

2. Nội dung chương

2.1. Giới thiệu về Adobe Illustrator

2.1.1. Giới thiệu

Adobe Illustrator là một phần mềm đồ họa vector mạnh mẽ được sử dụng rộng rãi trong thiết kế đồ họa, minh họa, và tạo ra các tác phẩm nghệ thuật. Với khả năng tạo ra các hình ảnh chất lượng cao và linh hoạt, Illustrator là công cụ không thể thiếu cho các nhà thiết kế đồ họa chuyên nghiệp.

2.1.2. Yêu cầu cấu hình cài đặt

Để cài đặt và sử dụng Adobe Illustrator, máy tính của bạn cần đáp ứng các yêu cầu cấu hình sau:

Hệ điều hành: Windows 10 hoặc macOS 10.13 (High Sierra) trở lên

Bộ xử lý: Intel hoặc AMD với hỗ trợ 64-bit

RAM: Tối thiểu 8GB (khuyến nghị 16GB)

Ổ cứng: Tối thiểu 2GB dung lượng trống

Màn hình: Độ phân giải 1024x768 (khuyến nghị 1920x1080)

2.2. Các thao tác cơ bản trên tập tin

Mở, lưu, và đóng tập tin.

Sử dụng các lệnh Undo, Redo, và History.

Sử dụng các định dạng tập tin phổ biến (AI, EPS, PDF, SVG).

2.3. Các thao tác cơ bản trên đối tượng

2.3.1. Công cụ Selection Tool

Cách chọn và di chuyển các đối tượng.

Chỉnh sửa kích thước và xoay đối tượng.

2.3.2. Công cụ Direct Selection Tool

Chỉnh sửa điểm neo (anchor points) và đường cong (paths).

Tùy chỉnh hình dạng và đường viền của đối tượng.

2.3.3. Công cụ Group Selection Tool

Cách chọn và chỉnh sửa các đối tượng nhóm (group).

2.4. Nhóm công cụ vẽ hình cơ bản

2.4.1. Công cụ Rectangle Tool

Vẽ và chỉnh sửa hình chữ nhật.

2.4.2. Công cụ Rounded Rectangle Tool

Vẽ và chỉnh sửa hình chữ nhật bo góc.

2.4.3. Công cụ Ellipse Tool

Vẽ và chỉnh sửa hình elip.

2.4.4. Công cụ Polygon Tool

Vẽ và chỉnh sửa hình đa giác.

2.4.5. Công cụ Star Tool

Vẽ và chỉnh sửa hình ngôi sao.

2.4.6. Công cụ Flare Tool

Tạo hiệu ứng ánh sáng và flare.

2.4.7. Công cụ Line Segment Tool

Vẽ và chỉnh sửa đoạn thẳng.

2.4.8. Công cụ Arc Tool

Vẽ và chỉnh sửa đường cung.

2.4.9. Công cụ Spiral Tool

Vẽ và chỉnh sửa hình xoắn ốc.

2.4.10. Công cụ Rectangular Grid Tool

Vẽ và chỉnh sửa lưới hình chữ nhật.

2.4.11. Công cụ Polar Grid Tool

Vẽ và chỉnh sửa lưới hình tròn.

2.5. Giới thiệu về bộ nhận diện thương hiệu

2.5.1. Khái niệm

Bộ nhận diện thương hiệu (Brand Identity) là tập hợp các yếu tố trực quan và cảm xúc mà doanh nghiệp sử dụng để tạo nên bản sắc thương hiệu của mình. Nó bao gồm logo, màu sắc, kiểu chữ, và các yếu tố thiết kế khác.

2.5.2. Các thành phần trong bộ nhận diện thương hiệu

Logo: Biểu tượng đại diện cho thương hiệu.

Màu sắc: Bảng màu chủ đạo của thương hiệu.

Kiểu chữ: Phong cách và loại chữ sử dụng trong các tài liệu truyền thông.

Hình ảnh và đồ họa: Các yếu tố trực quan bổ sung cho thương hiệu.

Slogan: Câu khẩu hiệu đặc trưng của thương hiệu.

2.6. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành các thao tác và sử dụng các công cụ vẽ hình cơ bản trong Adobe Illustrator.

Demo tạo một sản phẩm đơn giản sử dụng các công cụ đã học.

2.7. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện các bài tập thực hành sử dụng các công cụ đã học.

Đánh giá và phản hồi kết quả bài tập của sinh viên.

Thực hiện:

Trong quá trình học tập, sinh viên cần thực hành thường xuyên để nắm vững các kỹ năng và thao tác cơ bản. Giáo viên cần hỗ trợ và hướng dẫn sinh viên trong suốt quá trình học tập, đảm bảo rằng tất cả các sinh viên đều có thể sử dụng thành thạo các công cụ và thao tác cần thiết.

Tổng kết:

Qua 10 giờ học, sinh viên sẽ nắm vững các thao tác và công cụ cơ bản trong Adobe Illustrator, hiểu được khái niệm và các thành phần của bộ nhận diện thương hiệu, đồng thời có khả năng ứng dụng các kiến thức này vào thực tế.

Giáo Trình: Công Cụ Transform và Pen trong Adobe Illustrator

1. Mục tiêu

Sử dụng thành thạo các công cụ biến đổi đối tượng và Pen Tool.

Có kiến thức về thiết kế Logo, Namecard (Danh thiếp), Letterhead (Giấy tiêu đề), Envelope (Phong bì).

Thiết kế được Logo, Namecard, Letterhead, Envelope bằng các công cụ biến đổi đối tượng và Pen Tool.

2. Nội dung chương

2.1. Các công cụ Transform

Các công cụ Transform cho phép bạn thay đổi kích thước, xoay, phản chiếu, biến dạng, và tái định hình các đối tượng trong Adobe Illustrator.

2.1.1. Scale Tool

Sử dụng Scale Tool để thay đổi kích thước của đối tượng một cách tỷ lệ hoặc không tỷ lệ.

Phím tắt: S

2.1.2. Rotate Tool

Sử dụng Rotate Tool để xoay đối tượng quanh một điểm cố định.

Phím tắt: R

2.1.3. Reflect Tool

Sử dụng Reflect Tool để phản chiếu đối tượng qua một trục xác định.

Phím tắt: O

2.1.4. Shear Tool

Sử dụng Shear Tool để làm biến dạng đối tượng theo một góc nhất định.

Phím tắt: Không có (có thể truy cập từ menu Transform)

2.1.5. Reshape Tool

Sử dụng Reshape Tool để thay đổi hình dạng của đối tượng bằng cách kéo các điểm neo.

Phím tắt: Không có (có thể truy cập từ menu Tools)

2.1.6. Free Transform Tool

Sử dụng Free Transform Tool để thực hiện nhiều thao tác biến đổi khác nhau như thay đổi kích thước, xoay, và làm biến dạng đối tượng.

Phím tắt: E

2.2. Công cụ Pen

Pen Tool là một trong những công cụ mạnh mẽ nhất trong Adobe Illustrator, cho phép bạn vẽ các đường cong và hình dạng phức tạp.

2.2.1. Pen Tool

Sử dụng Pen Tool để vẽ các đường thẳng và đường cong bằng cách tạo các điểm neo.

Phím tắt: P

2.2.2. Add Anchor Point Tool

Sử dụng Add Anchor Point Tool để thêm các điểm neo vào đường path hiện có.

Phím tắt: +

2.2.3. Delete Anchor Point Tool

Sử dụng Delete Anchor Point Tool để xóa các điểm neo khỏi đường path.

Phím tắt: -

2.2.4. Convert Anchor Point Tool

Sử dụng Convert Anchor Point Tool để chuyển đổi giữa điểm neo góc và điểm neo tròn.

Phím tắt: Shift + C

2.3. Giới thiệu về Logo, Namecard, Letterhead, Envelope

2.3.1. Logo

Logo là biểu tượng đại diện cho thương hiệu, công ty hoặc tổ chức.

Đặc điểm: Đơn giản, dễ nhớ, có thể nhận diện ở kích thước nhỏ.

2.3.2. Namecard (Danh thiếp)

Namecard là một công cụ giao tiếp quan trọng chứa thông tin liên hệ của cá nhân hoặc công ty.

Đặc điểm: Thiết kế rõ ràng, chứa thông tin cần thiết như tên, chức vụ, công ty, địa chỉ, số điện thoại, email.

2.3.3. Letterhead (Giấy tiêu đề)

Letterhead là phần đầu của giấy viết thư, chứa thông tin về công ty như tên, logo, địa chỉ.

Đặc điểm: Thiết kế trang nhã, chuyên nghiệp, đồng bộ với các yếu tố thương hiệu khác.

2.3.4. Envelope (Phong bì)

Envelope là bao thư chứa giấy tờ, thư từ.

Đặc điểm: Thiết kế đồng bộ với logo và màu sắc thương hiệu, chứa thông tin liên hệ của công ty.

2.4. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành sử dụng các công cụ Transform và Pen Tool.

Demo tạo một thiết kế Logo, Namecard, Letterhead, và Envelope đơn giản.

2.5. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện các bài tập thực hành sử dụng các công cụ đã học.

Đánh giá và phản hồi kết quả bài tập của sinh viên.

Thực hiện:

Trong quá trình học tập, sinh viên cần thực hành thường xuyên để nắm vững các kỹ năng và thao tác cơ bản. Giáo viên cần hỗ trợ và hướng dẫn sinh viên trong suốt quá trình học tập, đảm bảo rằng tất cả các sinh viên đều có thể sử dụng thành thạo các công cụ và thao tác cần thiết.

Tổng kết:

Qua 11 giờ học, sinh viên sẽ nắm vững các công cụ Transform và Pen Tool trong Adobe Illustrator, hiểu được khái niệm và các yếu tố của Logo, Namecard, Letterhead, và Envelope, đồng thời có khả năng ứng dụng các kiến thức này vào thực tế.

Giáo Trình: Hiệu chỉnh Đối Tượng trong Adobe Illustrator

1. Mục tiêu

Hiệu chỉnh được các đối tượng trong bản vẽ.

Có kiến thức về Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách.

Thiết kế được Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách đơn giản bằng các công cụ đã học.

2. Nội dung chương

2.1. Canh hàng đối tượng với hộp thoại Align

Hộp thoại Align giúp bạn sắp xếp và canh hàng các đối tượng một cách chính xác.

Align: Cách sử dụng hộp thoại Align để canh hàng các đối tượng theo cạnh trái, phải, trên, dưới, hoặc theo trung tâm.

Distribute: Sử dụng các tùy chọn phân phối để tạo khoảng cách đều giữa các đối tượng.

2.2. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Path

Các lệnh trong menu Object / Path giúp bạn thao tác và hiệu chỉnh các đối tượng vector một cách chi tiết.

2.2.1. Join

Kết nối hai hoặc nhiều đoạn path lại với nhau.

Phím tắt: Ctrl + J (Windows) / Command + J (Mac)

2.2.2. Average

Làm trung bình các điểm neo để căn chỉnh các đoạn path.

2.2.3. Outline Stroke

Biến các đường viền (stroke) thành đối tượng có thể chỉnh sửa được.

2.2.4. Offset Path

Tạo một đường path mới cách đều so với đường path gốc.

2.2.5. Simplify

Giảm số lượng điểm neo trên đường path mà vẫn giữ nguyên hình dạng tổng thể.

2.2.6. Add Anchor Points

Thêm điểm neo vào đường path hiện có.

2.2.7. Remove Anchor Points

Xóa các điểm neo khỏi đường path.

2.2.8. Divide Objects Below

Chia đối tượng thành các phần khác nhau bằng cách sử dụng một đối tượng khác làm mẫu cắt.

2.2.9. Split Into Grid

Chia đối tượng thành các ô lưới đều nhau.

2.2.10. Clean Up

Xóa các đối tượng không cần thiết hoặc lỗi trong bản vẽ.

2.3. Các chức năng trong hộp thoại Pathfinder

Pathfinder là một công cụ mạnh mẽ giúp bạn tạo ra các hình dạng phức tạp bằng cách kết hợp hoặc chia tách các đối tượng.

2.3.1. Nhóm Shape Modes

Unite: Kết hợp các đối tượng thành một.

Minus Front: Trừ đối tượng phía trước khỏi đối tượng phía sau.

Intersect: Giữ lại phần giao nhau của các đối tượng.

Exclude: Xóa bỏ phần giao nhau của các đối tượng.

2.3.2. Nhóm Path Finder

Divide: Chia các đối tượng thành các phần riêng lẻ dựa trên giao điểm của chúng.

Trim: Xóa bỏ các phần không giao nhau của các đối tượng.

Merge: Kết hợp các đối tượng có cùng màu lại với nhau.

Crop: Cắt các đối tượng theo hình dạng của đối tượng phía trên.

Outline: Tạo đường viền quanh các đối tượng.

Minus Back: Trừ đối tượng phía sau khỏi đối tượng phía trước.

2.4. Công cụ Shape Builder

Shape Builder Tool cho phép bạn kết hợp, chia tách và tạo các hình dạng phức tạp từ các đối tượng khác nhau một cách dễ dàng.

Phím tắt: Shift + M

2.5. Giới thiệu về Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách

2.5.1. Folder

Folder là các bìa cứng hoặc nhựa dùng để chứa tài liệu.

Đặc điểm: Thiết kế đơn giản, dễ nhận diện, có thể gấp lại.

2.5.2. Packaging (Bao bì hộp)

Packaging là các loại bao bì được thiết kế để chứa và bảo vệ sản phẩm.

Đặc điểm: Thiết kế hấp dẫn, chắc chắn, phù hợp với sản phẩm.

2.5.3. Túi xách

Túi xách là các loại túi được sử dụng để mang và chứa các vật dụng.

Đặc điểm: Thiết kế thời trang, tiện lợi, bền chắc.

2.6. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành hiệu chỉnh các đối tượng bằng các công cụ Align, PathFinder, và Shape Builder.

Demo tạo một thiết kế Folder, Packaging, và túi xách đơn giản.

2.7. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện các bài tập thực hành sử dụng các công cụ đã học

Giáo Trình: Hiệu Chỉnh Đối Tượng trong Adobe Illustrator

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu

Hiệu chỉnh được các đối tượng trong bản vẽ.

Có kiến thức về Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách.

Thiết kế được Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách đơn giản bằng các công cụ đã học.

2. Nội dung chương

2.1. Canh hàng đối tượng với hộp thoại Align

Hộp thoại Align giúp bạn sắp xếp và canh hàng các đối tượng một cách chính xác.

Align: Cách sử dụng hộp thoại Align để canh hàng các đối tượng theo cạnh trái, phải, trên, dưới, hoặc theo trung tâm.

Distribute: Sử dụng các tùy chọn phân phối để tạo khoảng cách đều giữa các đối tượng.

2.2. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Path

Các lệnh trong menu Object / Path giúp bạn thao tác và hiệu chỉnh các đối tượng vector một cách chi tiết.

2.2.1. Join

Kết nối hai hoặc nhiều đoạn path lại với nhau.

Phím tắt: Ctrl + J (Windows) / Command + J (Mac)

2.2.2. Average

Làm trung bình các điểm neo để căn chỉnh các đoạn path.

2.2.3. Outline Stroke

Biến các đường viền (stroke) thành đối tượng có thể chỉnh sửa được.

2.2.4. Offset Path

Tạo một đường path mới cách đều so với đường path gốc.

2.2.5. Simplify

Giảm số lượng điểm neo trên đường path mà vẫn giữ nguyên hình dạng tổng thể.

2.2.6. Add Anchor Points

Thêm điểm neo vào đường path hiện có.

2.2.7. Remove Anchor Points

Xóa các điểm neo khỏi đường path.

2.2.8. Divide Objects Below

Chia đối tượng thành các phần khác nhau bằng cách sử dụng một đối tượng khác làm mẫu cắt.

2.2.9. Split Into Grid

Chia đối tượng thành các ô lưới đều nhau.

2.2.10. Clean Up

Xóa các đối tượng không cần thiết hoặc lỗi trong bản vẽ.

2.3. Các chức năng trong hộp thoại Pathfinder

Pathfinder là một công cụ mạnh mẽ giúp bạn tạo ra các hình dạng phức tạp bằng cách kết hợp hoặc chia tách các đối tượng.

2.3.1. Nhóm Shape Modes

Unite: Kết hợp các đối tượng thành một.

Minus Front: Trừ đối tượng phía trước khỏi đối tượng phía sau.

Intersect: Giữ lại phần giao nhau của các đối tượng.

Exclude: Xóa bỏ phần giao nhau của các đối tượng.

2.3.2. Nhóm Path Finder

Divide: Chia các đối tượng thành các phần riêng lẻ dựa trên giao điểm của chúng.

Trim: Xóa bỏ các phần không giao nhau của các đối tượng.

Merge: Kết hợp các đối tượng có cùng màu lại với nhau.

Crop: Cắt các đối tượng theo hình dạng của đối tượng phía trên.

Outline: Tạo đường viền quanh các đối tượng.

Minus Back: Trừ đối tượng phía sau khỏi đối tượng phía trước.

2.4. Công cụ Shape Builder

Shape Builder Tool cho phép bạn kết hợp, chia tách và tạo các hình dạng phức tạp từ các đối tượng khác nhau một cách dễ dàng.

Phím tắt: Shift + M

2.5. Giới thiệu về Folder, Packaging (bao bì hộp), túi xách

2.5.1. Folder Bài 4: Màu Sắc và Đường Viền

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

Tô màu cho đối tượng và đường viền bằng các cách khác nhau: đơn sắc, chuyển sắc, lưới.

Có kiến thức về nhãn đĩa CD.

Thiết kế được nhãn đĩa CD bằng các công cụ đã học.

2. Nội dung chương:

2.1. Khái niệm về màu sắc

Giới thiệu về màu sắc trong thiết kế.

2.2. Thao tác với màu sắc

Tô màu đơn sắc: Sử dụng màu đơn sắc để tô đối tượng.

Tô màu chuyển sắc: Sử dụng gradient để tạo màu chuyển sắc.

Tô màu lưới: Sử dụng Mesh Tool để tô màu lưới.

2.3. Thao tác với đường viền

Cách thay đổi và hiệu chỉnh đường viền của đối tượng.

2.4. Giới thiệu về nhãn đĩa CD

Các yếu tố cần có trên nhãn đĩa CD.

2.5. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành thiết kế nhãn đĩa CD.

2.6. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện bài tập thiết kế nhãn đĩa CD.

Bài 5: Text

Thời gian: 5 giờ

1. Mục tiêu:

Phân biệt được các loại văn bản trong Adobe Illustrator.

Sử dụng thành thạo các lệnh trong Menu Type và Menu Object.

Có kiến thức về Brochure.

Thiết kế được Brochure đơn giản bằng các công cụ đã học.

2. Nội dung chương:

2.1. Văn bản trong Adobe Illustrator

Các loại văn bản: Point Text, Area Text.

Các phương pháp nhập văn bản: Nhập trực tiếp, nhập qua file.

Hiệu chỉnh văn bản: Sử dụng hộp thoại Character và Paragraph.

2.2. Các thao tác lệnh trong Menu Type

Các lệnh quan trọng trong Menu Type.

2.3. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Text Wrap

Cách sử dụng Text Wrap để bố trí văn bản quanh đối tượng.

2.4. Các thao tác lệnh trong Menu Object / Envelope Distort

Sử dụng Envelope Distort để biến dạng văn bản.

2.5. Clipping Mask

Tạo Clipping Mask để hiển thị văn bản trong một hình dạng cụ thể.

2.6. Giới thiệu về Brochure

Các yếu tố cần có trong Brochure.

2.7. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành thiết kế Brochure.

2.8. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện bài tập thiết kế Brochure.

Bài 6: Blend, Brush và Symbol

Thời gian: 11 giờ

1. Mục tiêu:

Sử dụng thành thạo các công cụ Blend, Brush, Symbol.

Có kiến thức về lịch, thiệp, bìa tạp chí, backdrop.

Thiết kế được lịch, thiệp, bìa tạp chí, backdrop đơn giản bằng các công cụ đã học.

2. Nội dung chương:

2.1. Blend

Sử dụng Blend Tool để tạo các hiệu ứng chuyển tiếp mượt mà giữa các đối tượng.

2.2. Brush

Sử dụng Brush Tool để vẽ và tạo các hiệu ứng đặc biệt.

2.3. Symbol

Sử dụng Symbol để quản lý và tái sử dụng các đối tượng đồ họa.

2.4. Mask

Sử dụng Mask để ẩn và hiển thị một phần của đối tượng.

2.5. Giới thiệu về lịch, thiệp, bìa tạp chí, backdrop

Lịch: Thiết kế lịch theo tháng hoặc năm.

Thiệp: Thiết kế thiệp chúc mừng.

Bìa tạp chí: Thiết kế bìa tạp chí chuyên nghiệp.

Backdrop: Thiết kế backdrop cho sự kiện.

2.6. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành thiết kế các sản phẩm trên.

2.7. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện bài tập thiết kế lịch, thiệp, bìa tạp chí, backdrop.

Bài 7: Effect và Filter

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu:

Sử dụng thành thạo các hiệu ứng trong Menu Effect và Filter.

Có kiến thức về bảng hiệu, poster, standee và bộ sản phẩm quà tặng.

Thiết kế được bảng hiệu, poster, standee đơn giản bằng các công cụ đã được học.

2. Nội dung chương:

2.1. Hiệu ứng 3D

Sử dụng các hiệu ứng 3D để tạo các đối tượng ba chiều.

2.2. Hiệu ứng Distort & Transform

Sử dụng các hiệu ứng để làm biến dạng và biến đổi đối tượng.

2.3. Hiệu ứng Stylize

Sử dụng các hiệu ứng Stylize để tạo các hiệu ứng đặc biệt.

2.4. Hiệu ứng Warp

Sử dụng hiệu ứng Warp để biến dạng đối tượng theo hình dạng cụ thể.

2.5. Filter

Sử dụng các bộ lọc để tạo các hiệu ứng nghệ thuật.

2.6. Công cụ Liquify

Sử dụng Liquify để biến dạng đối tượng bằng cách kéo, đẩy, và vặn.

2.7. Giới thiệu về bảng hiệu, poster, standee và bộ sản phẩm quà tặng

Bảng hiệu: Thiết kế bảng hiệu quảng cáo.

Poster: Thiết kế poster quảng cáo.

Standee: Thiết kế standee quảng cáo.

Bộ sản phẩm quà tặng: Thiết kế bộ sản phẩm quà tặng cho doanh nghiệp.

2.8. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành thiết kế các sản phẩm trên.

2.9. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện bài tập thiết kế bảng hiệu, poster, standee và bộ sản phẩm quà tặng.

Folder là các bìa cứng hoặc nhựa dùng để chứa tài liệu.

Đặc điểm: Thiết kế đơn giản, dễ nhận diện, có thể gấp lại.

2.5.2. Packaging (Bao bì hộp)

Packaging là các loại bao bì được thiết kế để chứa và bảo vệ sản phẩm.

Đặc điểm: Thiết kế hấp dẫn, chắc chắn, phù hợp với sản phẩm.

2.5.3. Túi xách

Túi xách là các loại túi được sử dụng để mang và chứa các vật dụng.

Đặc điểm: Thiết kế thời trang, tiện lợi, bền chắc.

2.6. [Thực hành] Demo cho SV

Hướng dẫn sinh viên thực hành hiệu chỉnh các đối tượng bằng các công cụ Align, PathFinder, và Shape Builder.

Demo tạo một thiết kế Folder, Packaging, và túi xách đơn giản.

2.7. Bài tập

Yêu cầu sinh viên thực hiện các bài tập thực hành sử dụng các công cụ đã học

TÀI LIỆU THAM KHẢO

[1] Lupton, E., & Phillips, J. C. (2015). *Graphic Design: The New Basics* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

[2] Lupton, E. (2010). *Thinking with Type* (2nd ed.). Princeton Architectural Press.

[3] White, A. W. (2011). *The Elements of Graphic Design* (2nd ed.). Allworth Press.

[4] Meggs, P. B. (2016). *Meggs' History of Graphic Design* (6th ed.). John Wiley & Sons.

[5] Lupton, Ellen, and Jennifer Cole Phillips. *Graphic Design: The New Basics*. 2nd ed., Princeton Architectural Press, 2015.

[6] Lupton, Ellen. *Thinking with Type*. 2nd ed., Princeton Architectural Press, 2010.

[7] White, Alex W. *The Elements of Graphic Design*. 2nd ed., Allworth Press, 2011.

[8] Meggs, Philip B. *Meggs' History of Graphic Design*. 6th ed., John Wiley & Sons, 2016.