

TẬP ĐOÀN DỆT MAY VIỆT NAM
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHỆ TP HCM

GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC/MÔ ĐUN: ADOBE ILLUSTRATOR
NGÀNH/NGHỀ: THIẾT KẾ ĐỒ HỌA
TRÌNH ĐỘ: 12/12

Ban hành kèm theo Quyết định số: /QĐ-... ngàytháng.... năm.....
..... của

Tháng 08 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.

TaiLieu.vn

LỜI GIỚI THIỆU

Giáo trình “**Adobe Illustrator**” được biên soạn để phục vụ cho công tác giảng dạy và học tập của giảng viên, học sinh, sinh viên chuyên ngành Thiết kế đồ họa, và là tài liệu tham khảo cho các nhân viên designer tại các doanh nghiệp. Cấu trúc của giáo trình gồm 7 chương:

Chương 1 : Làm quen với Illustrator

Chương 2 : Các thao tác cơ bản với đối tượng

Chương 3 : Đối tượng và lớp

Chương 4 : Các mẫu màu và các chế độ màu

Chương 5 : Tạo hiệu ứng màu đồng nhất

Chương 6 : Hiệu ứng và bộ lọc

Chương 7 : Tạo chữ, định kiểu và hiệu ứng chữ

Trong quá trình biên soạn, mặc dù đã có nhiều cố gắng nhưng không tránh khỏi những hạn chế và thiếu sót nhất định, tác giả rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của quý đọc giả để giáo trình này ngày càng hoàn thiện hơn.

Xin chân thành cảm ơn.

Tp. HCM, ngày.....tháng.....năm.....

Biên soạn

BỘ MÔN TIN HỌC

MỤC LỤC

BÀI 1 : LÀM QUEN VỚI ADOBE ILLUSTRATOR.....	14
I. CÁC THAO TÁC ĐẦU TIÊN.....	14
1. Khởi động chương trình :	14
2. Thao tác với file	15
a. Tạo File mới.....	15
b. Nhiều Artboard	17
c. Lưu và xuất các File	19
d. Mở các File.....	20
e. Preview và chế độ Outline	21
3. Các hỗ trợ khác.....	21
a. Panel Navigator	21
b. Các thước đo (Ruler)	21
c. Các Guide.....	22
d. Các Grid	22
e. Snap to Grid.....	22
f. Smart Guides	23
g. Snap to Point.....	23
II. LÀM VIỆC VỚI THANH CÔNG CỤ.....	23
1. Các công cụ chọn	23
a. Công cụ chọn (Selection Tool)  :.....	23
b. Công cụ chọn trực tiếp (Direct Selection Tool)  :.....	23
c. Công cụ chọn nhóm (Group Selection Tool)  Group Selection Tool	23
d. Công cụ Magic Wand 	23
e. Công cụ Lasso 	23
2. Công cụ tạo hình cơ bản.....	24
a. Công cụ Rectangle (M)	24
b. Công cụ Rounded Rectangle	25
c. Công cụ Ellipse (L).....	25
d. Công cụ Polygon	26
e. Công cụ Star	26
f. Công cụ Flare.....	27
g. Công cụ Line Segment	28
h. Công cụ Arc	28
i. Công cụ Spiral	29
j. Công cụ Rectangular Grid	30
k. Công cụ Polar Grid	31
3. Công cụ vẽ các đường nét cơ bản.....	32
a. Pen Tool.....	32
b. Chỉnh sửa đường cong:.....	32
4. Các công cụ tô vẽ	33
a. Các loại Brush	33

b. Cách tạo một Brush mới.....	33
c. Các công cụ vẽ	34
5. Nhóm Object/Path	34
a. Joint (Ctrl + J)	35
b. Average (Ctrl + Alt + J).....	35
c. Outline Stroke.....	35
d. Offset Path	35
e. Sumplify	35
f. Add anchor points	35
g. Remove anchor point	35
h. Divide Objects Below	35
i. Clean Up.....	36
6. Một số công cụ khác:	36
a. Công cụ Free Tranform (E)	36
b. Công cụ Zoom.....	36
c. Công cụ Hand	36
BÀI 2 : CÁC THAO TÁC CƠ BẢN VỚI ĐỐI TƯỢNG	38
I. LỰA CHỌN CÁC ĐỐI TƯỢNG.....	38
1. Công cụ lựa chọn đối tượng:	38
2. Một số phép biến đổi đối tượng	38
a. Transfrom (Phép biến đổi).	38
b. Phép di chuyển (Move)	39
c. Phép quay (Rotate).....	39
d. Phép đối xứng (Reflect)	39
e. Phép phóng to – thu nhỏ (Scale)	40
f. Phép nghiêng (Shear).....	41
II. ĐỊNH VỊ CÁC ĐỐI TƯỢNG	41
1. Sử dụng Bounding Box	41
2. Di chuyển đối tượng:.....	42
3. Copy đối tượng:.....	42
4. Bỏ đối tượng: Chọn đối tượng / delete.	42
5. Nhóm (group) và tách nhóm (ungroup)	42
6. Khóa (lock) và dấu (hide) các đối tượng.....	42
7. Clipping Mask.....	42
III. CANH CHỈNH VÀ PHÂN BỐ CÁC ĐỐI TƯỢNG	43
BÀI 3: ĐỐI TƯỢNG VÀ LỚP.....	44
I. TỔ CHỨC CÁC ĐỐI TƯỢNG.....	44
1. Layer Palette.....	44
a. Eye Icon (biểu tượng con mắt).....	44
b. Bland column (Ô trống).....	44
c. Layer Line (Thanh lớp)	44
d. Make/Release clipping mask	44
e. Nút Create new sublayer	45
f. Nút Create new layer (tạo layer mới).....	45

g. Nút Create selection layer	45
2. Layer Option	45
3. Menu Layer Palette	46
II. SẮP XẾP CÁC ĐỐI TƯỢNG	46
1. Bring to Front (Ctrl+Shift+)]):.....	46
2. Bring Forward (Ctrl+)]):.....	46
3. Send Backward (Ctrl+[) :	47
4. Send To Back (Ctrl+Shift +)]):.....	47
III. KẾT HỢP CÁC ĐỐI TƯỢNG (Pafinder)	47
1. Shape modes.....	47
a. Add To Shape Ares	47
b. Subtract From Shape Ares.....	48
c. Intersect Shape Area.....	48
d. Exclude Shape Area:.....	48
2. Pathfinders.....	48
a. Divide.....	48
b. Trim	49
c. Merge.....	49
d. Crop	49
e. Outline	49
f. Minus back.....	49
BÀI 4 : CÁC MẪU MÀU VÀ CÁC CHẾ ĐỘ MÀU	51
I. CÁC CHẾ ĐỘ MÀU VÀ MÔ HÌNH MÀU	51
1. Mô hình màu HSB.....	51
2. Mô hình màu RGB	51
3. Mô hình màu CMYK	51
II. CÁC LOẠI MÀU ĐÓM VÀ MÀU XỬ LÝ	51
1. Màu đốm	51
2. Màu xử lý	51
III. LÀM VIỆC VỚI CÁC MẪU MÀU.....	52
IV. ÁP DỤNG MÀU (TÔ MÀU).....	52
1. Fill	52
2. Tô màu đơn:	52
3. Tô màu chuyển sắc (Gradient Fill) :	53
4. Tô lưới (mesh).....	53
5. Tạo đối tượng tô lưới bằng lệnh Object > Create Gradient Mesh.....	53
6. Tạo đối tượng tô lưới bằng công cụ Gradient Mesh (U).....	54
V. ÁP DỤNG MÀU BẰNG CÁCH SỬ DỤNG HỘP CÔNG CỤ.....	54
VI. SỬ DỤNG PALETTE COLOR	55
VII. ÁP DỤNG MÀU BẰNG CÁCH RÊ VÀ THẢ	55
VIII. SỬ DỤNG PALETTE STROKE	55
IX. SỬ DỤNG PALETTE SWATCHES	55
X. SỬ DỤNG LỆNH SWATCH LIBRARIES	57
BÀI 5: TẠO HIỆU ỨNG MÀU ĐỒNG NHẤT.....	59
I. CÀI ĐẶT SỰ QUẢN LÝ MÀU	59

1. Mở hộp thoại Color setting :	59
2. Sử dụng các xác lập quản lý màu đã được ấn định sẵn	59
II. TẠO TÙY BIẾN XÁC LẬP QUẢN LÝ MÀU	59
III. CHỈ ĐỊNH CÁC CHÍNH SÁCH QUẢN LÝ MÀU	60
IV. CHỈ ĐỊNH MỘT CÔNG CỤ QUẢN LÝ MÀU	60
BÀI 6: HIỆU ỨNG VÀ BỘ LỌC	61
I. TỔNG QUAN VỀ HIỆU ỨNG VÀ BỘ LỌC	61
II. ÁP DỤNG VÀ ĐIỀU CHỈNH HIỆU ỨNG	61
1. Lựa chọn đối tượng bằng palette Layer	61
2. Lựa chọn đường viền bằng palette Appearance	61
3. Lựa chọn hiệu ứng	62
III. THÊM VÀ CHỈNH HIỆU ỨNG TRÊN STYLE	62
1. Mở các Style từ thư viện:	62
2. Chọn kiểu style tương ứng:	63
IV. MỘT SỐ HIỆU ỨNG VÀ BỘ LỌC VECTOR	63
1. Effect/Distort & Transform (biến dạng)	63
a. Free Distort:	63
b. Pucker and Bloat:	64
c. Roughen:	64
d. Tweak:	65
e. Twist:	65
f. ZigZag:	66
2. Effect/Stylize	66
a. Drop Shadow:	66
b. Feather:	66
c. Inner Glow:	67
d. Outer Glow:	67
e. Round corners:	68
f. Scribble:	68
3. Extrude	68
4. Blend	68
5. Envelop: Object / Envelop Distort	70
a. Object/Envelop Distort/Make with Wrap	70
b. Object/Envelop Distort/Make with Mesh	70
c. Object/Envelop Distort/Make with Top Object	71
d. Object/Envelop Distort/Release	71
e. Object/Envelop Distort/Expand	71
V. HIỆU ỨNG VÀ BỘ LỌC MÀN HÌNH	71
BÀI 7: TẠO CHỮ, ĐỊNH KIỂU VÀ HIỆU ỨNG CHỮ	73
I. CÁC CÔNG CỤ TẠO CHỮ	73
1. Công cụ Type  Type Tool (T)	73
2. Công cụ Area Type  Area Type Tool	73
3. Công cụ Path Type  Type on a Path Tool	73

4. Công cụ Vertical Type	 Vertical Type Tool	73
5. Công cụ Vertical Area Type	 Vertical Area Type Tool	73
6. Công cụ Vertical Path Type	 Vertical Type on a Path Tool	74
7. Công cụ Touch Type	 Touch Type Tool (Shift+T)	74
8. Một số công dụng khác của chữ		74
a. Type/Area Type Option :		74
b. Type/Change case : chuyển đổi chữ		74
II. NHẬP CHỮ : chuyển văn bản từ file khác sang Illustrator		74
III. ĐƯỜNG BAO		75
1. Nhập đoạn văn bản		75
2. Tạo đường bao		75
3. Xem kết quả		75
Tài liệu tham khảo		76

Tailieu.vn

GIÁO TRÌNH MÔN HỌC/MÔ ĐUN

Tên môn học: **Adobe Illustrator**

Mã môn học: **MH 16**

Thời gian thực hiện môn học: 75 giờ; (Lý thuyết: 15 giờ; Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập: 55 giờ; Kiểm tra: 5 giờ)

I. Vị trí, tính chất của môn học:

- Vị trí: môn học được bố trí vào học kỳ 2.
- Tính chất: là môn học chuyên ngành.

II. Mục tiêu môn học:

- Về kiến thức:
Trình bày được các lệnh vẽ cơ bản, hiệu chỉnh, hiệu ứng, màu sắc,... với phần mềm Illustrator;
Trình bày được khái niệm lớp và các thao tác trên lớp;
Trình bày cách tạo chữ, định kiểu và hiệu ứng chữ.
- Về kỹ năng:
Sử dụng được các công cụ trong phần mềm Illustrator;
Vận dụng được các lệnh vẽ, hiệu chỉnh, tạo hiệu ứng,... trong phần mềm Illustrator để hoàn thành các sản phẩm như: Thiết kế quảng cáo, tạo mẫu, thiết kế ảnh cho Web ...
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
Cẩn thận, tự giác trong học tập;
Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập.

III. Nội dung môn học:

1. Nội dung tổng quát và phân bổ thời gian:

Số TT	Tên chương, mục	Thời gian (giờ)			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, thí nghiệm, thảo luận, bài tập	Kiểm tra
1	Chương 1: Làm quen với Illustrator	7	2	5	
2	Chương 2: Các thao tác cơ bản với đối tượng	10	2	7	1
3	Chương 3: Đối tượng và lớp	8	1	7	
4	Chương 4: Các mẫu màu và các chế độ màu	11	3	6	2
5	Chương 5: Tạo hiệu ứng màu đồng nhất	10	3	7	
6	Chương 6: Hiệu ứng và bộ lọc	12	2	10	
7	Chương 7: Tạo chữ, định kiểu và hiệu ứng chữ	17	2	13	2
	Cộng	75	15	55	5

2. Nội dung chi tiết:

Chương 1: Làm quen với Illustrator

Thời gian: 7 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được các kiến thức cơ bản với Illustrator;

Sử dụng được các thanh công cụ trong Illustrator.

2. Nội dung chương:

2.1. Các thao tác đầu tiên

Thời gian: 2 giờ

2.2. Làm việc với thanh công cụ

Thời gian: 5 giờ

Chương 2: Các thao tác cơ bản với đối tượng

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được các thao tác cơ bản với đối tượng trong Illustrator;

Sử dụng được các lệnh lựa chọn, định vị, canh chỉnh và phân bố đối tượng.

2. Nội dung chương:

2.1. Lựa chọn các đối tượng

Thời gian: 3 giờ

2.2. Định vị các đối tượng

Thời gian: 4 giờ

2.3. Canh chỉnh và phân bố các đối tượng

Thời gian: 2 giờ

Kiểm tra

Thời gian: 1 giờ

Chương 3: Đối tượng và lớp

Thời gian: 8 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được các kiến thức về đối tượng, lớp trong Illustrator;

Tạo được và lớp;

Sử dụng được các lệnh sắp xếp, kết hợp đối tượng.

2. Nội dung chương:

2.1. Tổ chức các đối tượng

Thời gian: 3 giờ

2.2. Sắp xếp các đối tượng

Thời gian: 2 giờ

2.3. Kết hợp các đối tượng

Thời gian: 3 giờ

Chương 4: Các mẫu màu và các chế độ màu

Thời gian: 11 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được cách tạo mẫu màu và các chế độ màu trong Illustrator;

Tạo được các tạo mẫu màu;

Sử dụng được các chế độ màu.

2. Nội dung chương:

2.1. Các chế độ màu và mô hình màu

Thời gian: 1 giờ

2.2. Các loại màu đốm và màu xử lý

Thời gian: 1 giờ

2.3. Làm việc với các mẫu màu

Thời gian: 1 giờ

2.4. Áp dụng màu

Thời gian: 1 giờ

2.5. Áp dụng màu bằng cách sử dụng hộp công cụ

Thời gian: 1 giờ

2.6. Sử dụng palette Color

Thời gian: 1 giờ

2.7. Áp dụng màu bằng cách rê và thả

Thời gian: 1 giờ

2.8. Sử dụng palette Stroke

Thời gian: 1 giờ

2.9. Sử dụng palette Swatches

Thời gian: 1 giờ

Kiểm tra

Thời gian: 2 giờ

Chương 5: Tạo hiệu ứng màu đồng nhất

Thời gian: 10 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được cách tạo hiệu ứng màu đồng nhất trong Illustrator;

Xác lập được quản lý màu;
Sử dụng được chính sách quản lý màu.

2. Nội dung chương:

- | | |
|--|-------------------------|
| 2.1. Cài đặt sự quản lý màu | <i>Thời gian: 3 giờ</i> |
| 2.2. Tạo tùy biến xác lập quản lý màu | <i>Thời gian: 3 giờ</i> |
| 2.3. Chỉ định các chính sách quản lý màu | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |
| 2.4. Chỉ định một công cụ quản lý màu | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |

Chương 6: Hiệu ứng và bộ lọc

Thời gian: 12 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được các kiến thức về hiệu ứng và bộ lọc trong Illustrator ;
Sử dụng được các hiệu ứng, bộ lọc trong Illustrator.

2. Nội dung chương:

- | | |
|--|-------------------------|
| 2.1. Tổng quan về hiệu ứng và bộ lọc | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |
| 2.2. Áp dụng và điều chỉnh hiệu ứng | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |
| 2.3. Thêm và chỉnh hiệu ứng trên Style | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |
| 2.4. Đối tượng đường viền cho chữ | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |
| 2.5. Một số hiệu ứng và bộ lọc vector | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |
| 2.6. Hiệu ứng và bộ lọc mảnh | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |

Chương 7: Tạo chữ, định kiểu và hiệu ứng chữ

Thời gian: 17 giờ

1. Mục tiêu:

Trình bày được cách tạo chữ, định kiểu và hiệu ứng chữ trong Illustrator;
Tạo được kiểu chữ, hiệu ứng chữ trong Illustrator.

2. Nội dung chương:

- | | |
|--------------------------|-------------------------|
| 2.1. Các công cụ tạo chữ | <i>Thời gian: 5 giờ</i> |
| 2.2. Nhập chữ | <i>Thời gian: 5 giờ</i> |
| 2.3. Đường bao | <i>Thời gian: 5 giờ</i> |
| Kiểm tra | <i>Thời gian: 2 giờ</i> |

IV. Điều kiện thực hiện môn học:

1. Phòng học chuyên môn hóa/ nhà xưởng: phòng học tin học.
2. Trang thiết bị máy móc: phấn, bảng đen, máy tính, máy chiếu, phần mềm Powerpoint.
3. Học liệu, dụng cụ, nguyên vật liệu: bài giảng, tài liệu, giáo án, phần mềm Illustrator.
4. Các điều kiện khác: tài liệu tham khảo.

V. Nội dung và phương pháp đánh giá:

1. Nội dung:

- Kiến thức:

Các lệnh vẽ cơ bản, hiệu chỉnh, hiệu ứng, màu sắc,... với phần mềm Illustrator;
Khái niệm lớp và các thao tác trên lớp;
Cách tạo chữ, định kiểu và hiệu ứng chữ.

- Kỹ năng:

Sử dụng thành thạo các công cụ trong phần mềm Illustrator;

Sử dụng thành thạo các lệnh hiệu chỉnh, hiệu ứng, màu sắc... trong phần mềm Illustrator;

Vẽ, thiết kế các logo, poster, ...

- Năng lực tự chủ và trách nhiệm:

Rèn luyện tinh thần tự chủ trong học tập;

Nghiêm túc, tỉ mỉ, chủ động, sáng tạo trong học tập và công việc.

2. Phương pháp:

Các kiến thức và kỹ năng trên sẽ được đánh giá qua các nội dung tự nghiên cứu, ý thức thực hiện môn học, kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ và kiểm tra kết thúc môn học:

Điểm môn học bao gồm điểm trung bình các điểm tự nghiên cứu, điểm kiểm tra thường xuyên, kiểm tra định kỳ có trọng số 0,4 và điểm thi kết thúc môn học có trọng số 0,6.

Điểm trung bình các điểm kiểm tra là trung bình cộng của các điểm kiểm tra thường xuyên, điểm kiểm tra định kỳ và tự nghiên cứu theo hệ số của từng loại điểm. Trong đó, điểm kiểm tra thường xuyên và điểm tự nghiên cứu được tính hệ số 1, điểm kiểm tra định kỳ tính hệ số 2.

Hình thức thi: thực hành (90 phút).

VI. Hướng dẫn thực hiện môn học:

1. Phạm vi áp dụng môn học:

Chương trình môn học Adobe Illustrator được sử dụng để giảng dạy cho sinh viên trình độ cao đẳng chuyên ngành Thiết kế đồ họa.

2. Hướng dẫn về phương pháp giảng dạy, học tập môn học:

- Đối với giảng viên:

Trước khi giảng dạy cần phải căn cứ vào nội dung của từng bài học chuẩn bị đầy đủ các điều kiện cần thiết để đảm bảo chất lượng giảng dạy.

Khi thực hiện chương trình môn học cần xác định những điểm kiến thức cơ bản, xác định rõ các yêu cầu về kiến thức, kỹ năng ở từng nội dung.

Cần liên hệ kiến thức với thực tế sản xuất và đời sống, đặc biệt là các phần mềm thực tế sử dụng mạng Internet có hiệu quả.

- Đối với người học:

Chủ động, tích cực tiếp thu kiến thức, tự nghiên cứu, chuẩn bị bài theo nội dung giảng viên hướng dẫn, yêu cầu trước khi đến lớp.

Cần thực hiện tất cả các bài tập và tự nghiên cứu các bài toán thực tế về môn học đã có sẵn nhằm mục đích củng cố, ghi nhớ, khắc sâu kiến thức đã học.

Xây dựng kế hoạch tự học, tự nghiên cứu cho cá nhân.

Tham dự ít nhất 70% thời gian học lý thuyết và đầy đủ các bài học tích hợp, bài học thực hành, thực tập và các yêu cầu của môn học được quy định trong chương trình môn học.

3. Những trọng tâm cần lưu ý:

- Các công cụ trong phần mềm Illustrator;

- Các lệnh vẽ, hiệu chỉnh, hiệu ứng, chế độ màu ... trong phần mềm Illustrator.

4. Tài liệu tham khảo:

- [1]. Nguyễn Đức Hiếu, *Tự học Illustrator CS6 trong thiết kế đồ họa*, NXB Hồng Đức, 2013
- [2]. Nguyễn Văn Khương, *Tự học nhanh đồ họa trên Illustrator 8.0&9.0*, NXB Văn Hóa Thông Tin, 2018
- [3]. Phùng Thị Nguyệt, *Giáo trình thực hành Illustrator*, NXB Văn Tài, 2009

TaiLieu.vn

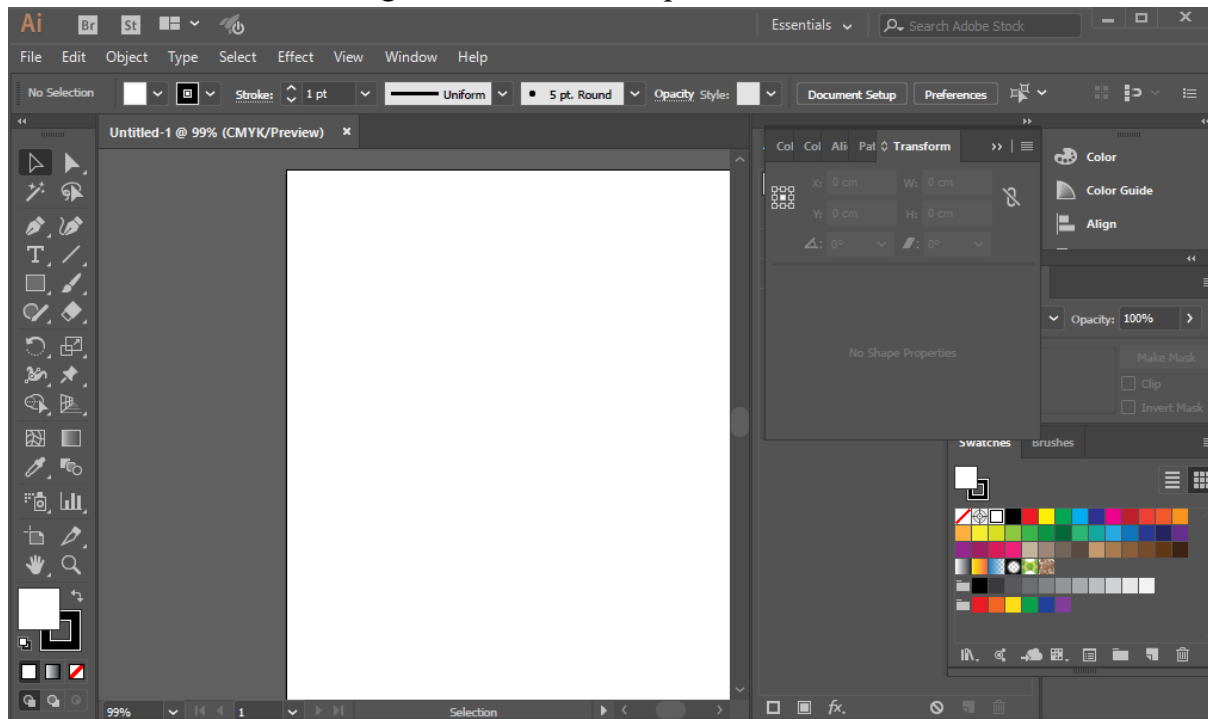
BÀI 1 : LÀM QUEN VỚI ADOBE ILLUSTRATOR

I. CÁC THAO TÁC ĐẦU TIÊN

1. KHỞI ĐỘNG CHƯƠNG TRÌNH :

Mở My Computer\C:\Program Files\Adobe Illustrator

Khi khởi động Illustrator, sẽ xuất hiện một không gian làm việc (Workspace) bao gồm một thanh menu ở trên cùng, khung ứng dụng bên dưới, Panel Tools nằm bên trái và các Panel mặc định thu gọn được neo ở bên phải.



Hình 1.1 - Workspace

* Thanh menu

Thanh menu gồm các mục chính File, Edit, Object, Type, Select, Effect, View, Window, Help chứa các tính năng công cụ và lệnh của Illustrator.

* Panel control

Panel control là một Panel hỗ trợ công cụ riêng biệt thể ngữ cảnh với việc thay đổi nội dung cho phù hợp công cụ hiện được chọn hoặc đối tượng được chọn trong Workspace.

* Thanh trạng thái

Thanh trạng thái (Status bar) được đặt ở mép trái dưới cùng Artboard. Khi xuất hiện, vùng này hiển thị ba tính năng đặc biệt: Mức phóng đại hiện hành của Artboard (hoặc mức zoom), các nút định hướng Artboard và hiển thị lệnh hiện hành.



Mức phóng đại

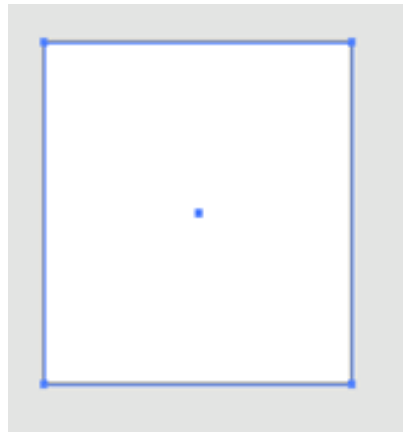
Định hướng Artboard

Lệnh hiện hành

Hình 1.2 – Status bar

* Artboard

Artboard là vùng hình chữ nhật hiện hành trong Workspace xác định những gì sẽ được in. Các đối tượng có thể được đặt hướng đến mép hoặc thậm chí bên ngoài các ranh giới Artboard nhưng chỉ các đối tượng bên trong Artboard mới in ra. Các Artboard sẽ được xác lập kích cỡ mỗi khi tạo File mới.

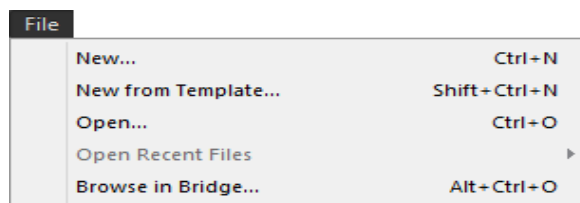


Hình 1.3 – Một Artboard trong 1 File

2. THAO TÁC VỚI FILE

a. Tạo File mới

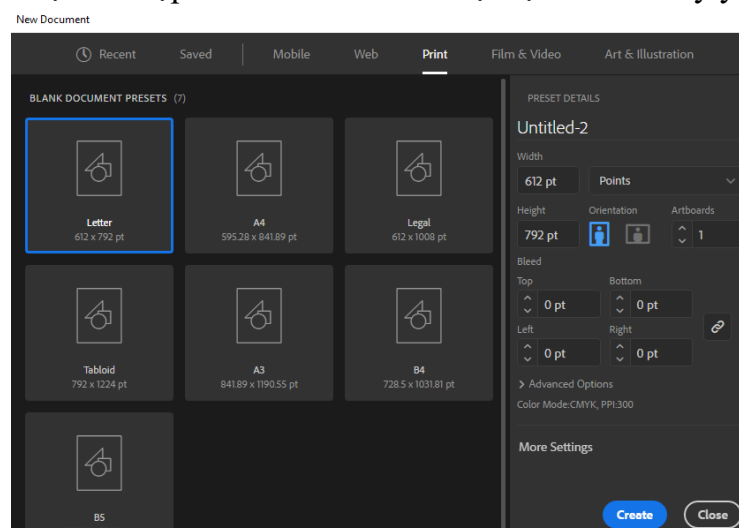
Để tạo tài liệu mới, vào File | New hoặc nhấn Ctrl + N.



Hình 2.1 – Tạo File mới

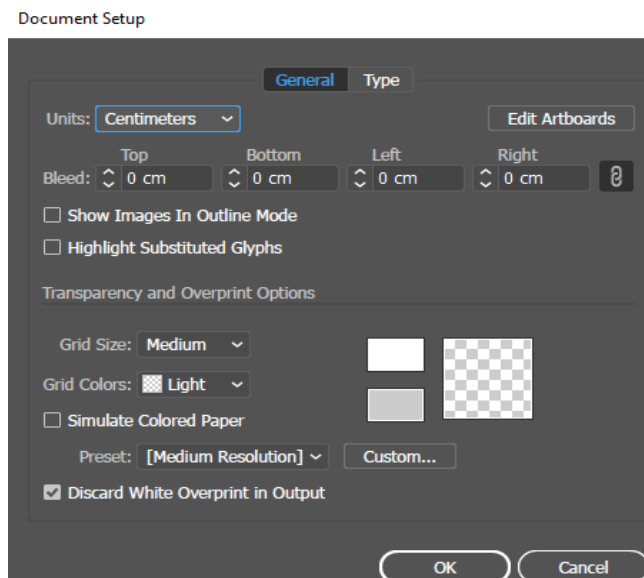
Xuất hiện hộp thoại New Document.

- Trong hộp thoại New Document thiết lập loại tài liệu bằng cách chọn một trong các Profile tài liệu xác lập sẵn của Illustrator hoặc tạo Profile tùy ý.



Hình 2.2 – Tạo File mới

- Để thay đổi xác lập tài liệu sau khi đã làm việc, chọn File | Document Setup.



Hình 2.3 - Hộp thoại New Document

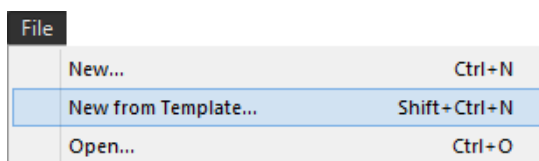
* Làm việc với các Template

Một Template là một File đặc biệt (có phần mở rộng File *.ait) cho phép tạo một số File bản sao không giới hạn, có chung các tính năng chẳng hạn như kích cỡ của Artboard, chế độ màu, các hiệu ứng Raster và thậm chí vị trí của các đường hướng dẫn (Guide), Text, đồ họa.

- Các Template mẫu của Illustrator

Illustrator có một số File Template miễn phí bao gồm các Layout và hình đồ họa miễn phí tiền bản quyền tác giả, tạo sự linh hoạt, nhanh chóng và dễ dàng để tạo các danh thiếp, tiêu đề đầu thư, Brochures, các nhãn đĩa, thư mời, bản tin nội bộ, ...

Khởi động hộp thoại New from Template bằng cách chọn File | New from Template hoặc nhấn phím tắt Shift + Ctrl + N.

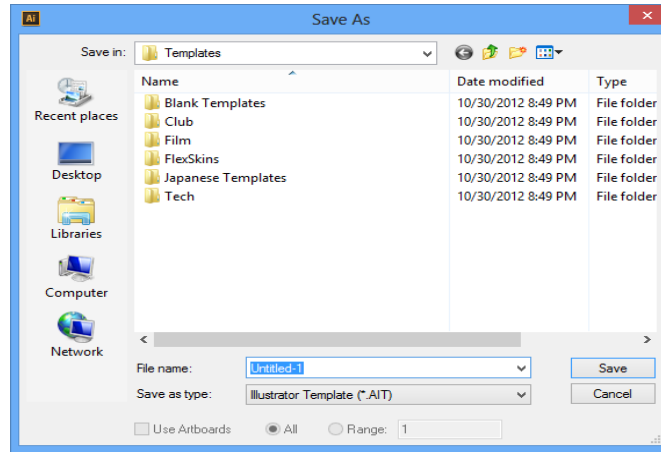


Hình 2.4 – Khởi động hộp thoại New from Template

Bên trong hộp thoại New from Template, sẽ tìm thấy các Template được nhóm theo chủ đề bên trong các Folder riêng lẻ, như Artistic, Bland, Basic và Restaurant. Để mở và bắt đầu sử dụng một Template, nhấn một trong các Folder theo chủ đề, chọn File từ danh sách và nhấp nút New. Khi một File mở, hãy bảo đảm lưu File sử dụng với lệnh File | Save.

- Tạo các Template tùy ý

Người sử dụng có thể tạo và sử dụng các Template riêng của mình. Thiết lập một File, bao gồm các xác lập được tùy biến chẳng hạn như các Swatch, Brush, Ruler, Grid, Guide ..., sau đó lưu nó dưới dạng một Template bằng cách chọn File | Save As Template.



Hình 2.4 – Save As Template

Khi muốn sử dụng Template, chọn File | New from Template từ menu chính, chọn File Template và bắt đầu làm việc.

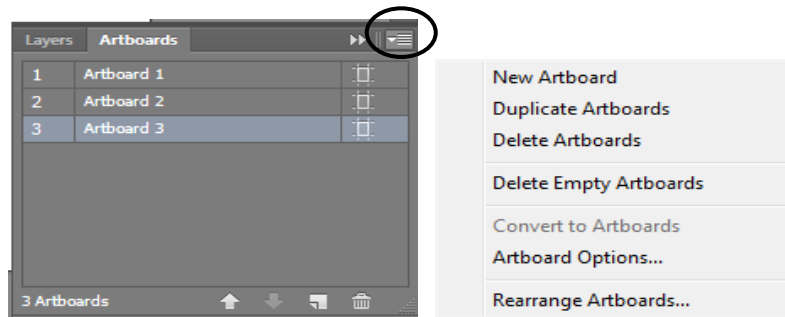
b. Nhiều Artboard

*** Tạo nhiều Artboard**

Để tạo một tài liệu có nhiều Artboard, có thể xác định số Artboard trong khi tạo File mới trong hộp thoại New Document. Tuy nhiên, vẫn có thể chỉnh sửa số Artboard trong File sau khi File đã làm việc.

Để thiết lập hoặc thay đổi số Artboard trong tài liệu mở, thực hiện như sau:

- Vào Window, chọn Panel Artboard, chọn menu xổ xuống, nhấp chọn New Artboard.

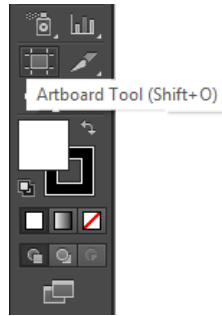


Hình 2.5 – Thêm Artboard mới

*** Biên tập các Artboard**

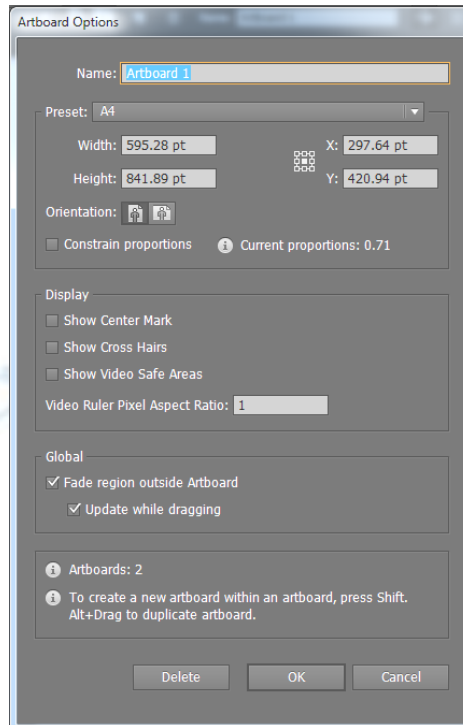
Để điều chỉnh chiều rộng, chiều cao, hướng Layout, các thay đổi x, y và những thuộc tính khác của các Artboard riêng lẻ.

Nhấp chọn Artboard trong Workspace muốn chỉnh sửa, chọn công cụ Artboard từ Panel Tools.



Hình 2.6 – Artboard Tool

Hoặc nhấp đúp trên công cụ Artboard, xuất hiện hộp thoại Artboard Option:



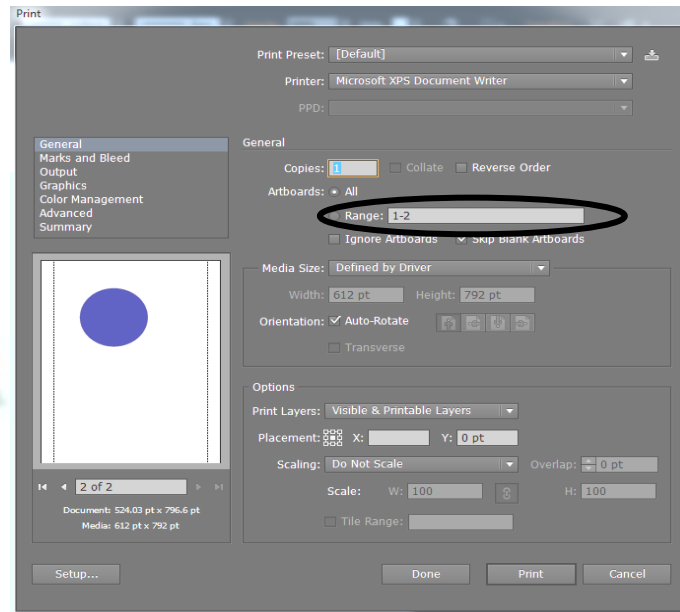
Hình 2.7 – Hộp thoại Artboard Option

- **Presets:** Chọn một kích cỡ xác lập sẵn cho Artboard từ menu xổ xuống.
- **Các tọa độ X, Y:** Điều chỉnh các tọa độ x (nằm ngang) và y (thẳng đứng) ở đây.
- **Width, Height:** Xác lập chiều rộng và chiều cao mong muốn cho Artboard được chọn ở đây.
- **Orientation:** Nhấp những nút này để xác lập hướng của Artboard, thẳng đứng (Portrait) hoặc nằm ngang (Landscape), sử dụng các kích thước hiện hành của Artboard.
- **Display:** Mỗi Artboard sẽ có các tính năng sau nếu các lựa chọn được đánh dấu chọn.
 - **Show Center Mark:** Nhấp ở đây để thêm một đường hướng dẫn dấu tâm màu xanh lá cây vào Artboard được chọn.
 - **Show Cross Hairs:** Nhấp ở đây để thêm các đường Cross Hair màu xanh lục tượng trưng cho tâm nằm ngang và tâm thẳng đứng vào Artboard được chọn.

- **Show Video Safe Area:** Đối với các Project Video và Film, nhấp ở đây để thêm một tập hợp các đường hướng dẫn “vùng an toàn video” vào Artboard được chọn.
- **Delete:** Nhấp nút này để xóa Artboard được chọn.

*** In nhiều Artboard**

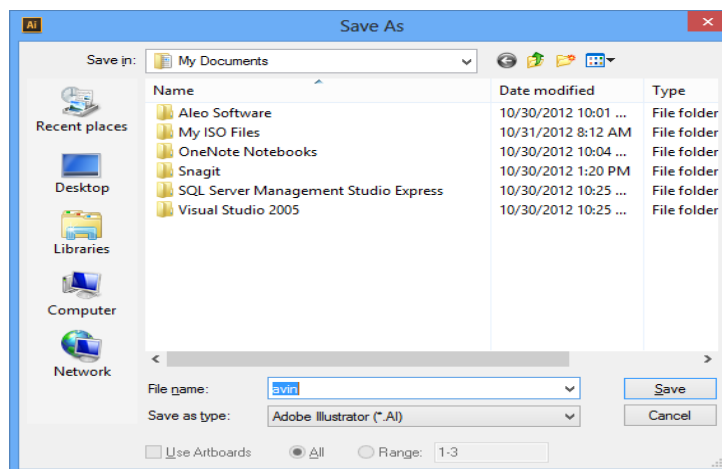
Với File nhiều Artboard, các Artboard sẽ in dưới dạng các trang riêng biệt theo thứ tự chúng đã được tạo (bất kể vị trí của chúng được tạo trên Artboard) trừ khi xác định số Artboard nào được in, số Artboard nào thì không in. Để chọn Artboard nào trong các Artboard trong tài liệu sẽ in, chọn Range trong hộp thoại Print của máy in và nhập số Artboard muốn in.



Hình 2.8 – Hộp thoại Print

c. Lưu và xuất các File

File | Save: Xuất hiện hộp thoại Save As, ở mục Save in chọn vị trí lưu File, ở mục File name nhập tên File, chọn một kiểu File từ menu xổ xuống Save as Type và nhấn nút Save để lưu File.



Hình 2.10 – Hộp thoại Save As

File | Save as: Tương tự File | Save, xuất hiện hộp thoại Save As, nhưng File được đóng và File Save As trở thành tài liệu hiện hành được mở trong Workspace Illustrator.

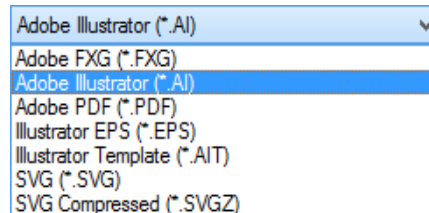
File | Save a copy: Tùy chọn lưu một bản sao của File mở ở vị trí mới trong khi để mở File gốc.

File | Save for Microsoft Office: Chọn tùy chọn này để lưu một bản sao của tài liệu ở vị trí mới bằng định dạng PNG Files (*.png).

*** Các định dạng File riêng**

- **AI (*.AI):** Định dạng File riêng của Illustrator để tạo và lưu các hình minh họa dựa vào vector. Cũng được hỗ trợ bởi một số ứng dụng chế bản văn phòng và vẽ.
- **PDF (*.PDF):** Portable Document Format, những File này hỗ trợ các tài liệu chứa ảnh bitmap và ảnh vector, text và font.
- **EPS (*.EPS):** Định dạng encapsulated postscript (EPS) giữ lại hầu hết các phần tử đồ họa được tạo bởi Illustrator và có thể bao gồm cả ảnh bitmap và ảnh vector. Định dạng EPS là một định dạng vector chung chung và tùy chọn nếu dự định đặt File vào các chương trình không phải Adobe như Microsoft Office.
- **SYG (*.SVG):** Sử dụng định dạng vector chất lượng cao này khi tạo đồ họa web và ảnh cho các File web tương tác như các hoạt họa Flash.

Sau khi lưu bằng một trong những định dạng này, có thể an toàn xuất hoặc tạo một bản sao của File trong bất kỳ định dạng File được hỗ trợ như được mô tả tiếp theo.



Hình 2.11 – Save as type

*** Xuất các File**

Khi cần một bản sao của một File Illustrator riêng ở một định dạng chung, sử dụng lệnh File | Export. Menu xổ xuống trong hộp thoại Export liệt kê tất cả kiểu File được xuất.

d. Mở các File

Illustrator mở các File Illustrator hiện có cũng như các File được tạo bằng những chương trình khác. Có thể mở một File bằng các cách sau:

- Cách 1: Chọn File | Open, hoặc nhấn Ctrl + O