

BỘ CÔNG THƯƠNG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ MINH

GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC/MÔ ĐUN: CHẾ BẢN ĐIỆN TỬ NÂNG CAO
NGÀNH/NGHỀ: TKĐH
TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG

Ban hành kèm theo Quyết định số: .../TB-CDKTKTV
ngày tháng năm
của Trường Cao đẳng Kinh tế - Kỹ thuật Vinatex TP.HCM

TP.HCM, 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

Computer to plate: Trực tiếp nối máy tính, máy chế bản với bản in, không cần chụp bản hay ra phim, được thực hiện bằng cách thông qua một loại máy hiện bản chuyên nghiệp hoặc hiện bản in ngay trên hệ thống của máy ghi bản. Trước khi bắt đầu in, lắp bản chụp lên trên máy theo cách thông thường là được.

Dùng công nghệ CTF chế bản phim: In ra film các dữ liệu của tài liệu cần in, đem film này đi bình bản rồi dùng máy chụp bản, sau đó sẵn sàng lắp bản chụp lên máy in.

CTF với giấy scan: Được sử dụng phổ biến nhất vì rất đơn giản và quy mô nhỏ, nên chi phí nguyên vật liệu cũng như phí đầu tư ban đầu thấp. Dùng phần mềm chuyên dụng thiết kế mẫu, dùng loại giấy scan in qua máy laze, các bước tiếp theo còn tùy từng cách xưởng in chọn loại kỹ thuật in phù hợp, nhưng phổ biến nhất vẫn là in lụa.

Computer to press: Là kỹ thuật ưu việt với khả năng chuyên trực tiếp hình ảnh lên vật liệu cần in bằng phần mềm chuyên dụng cho chuyển đổi các dữ liệu số; tiết kiệm thời gian và công sức nhờ loại bỏ nhiều bước trung gian như chụp bản, lắp bản, ra phim.

Tài liệu bao gồm 5 chương

Chương 1: Đồ họa và các lớp đồ họa

Chương 2: Tạo lập và làm việc với các tài liệu dài

Chương 3: Các định dạng cao cấp dùng trong chế bản

Chương 4: Tạo một số loại ấn phẩm sử dụng nội bộ

Chương 5: Tạo lập các ấn phẩm quảng cáo

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 độc giả để giáo trình này ngày càng hoàn thiện.

Tham gia biên soạn

1. Chủ biên: Nguyễn Minh Thuận

Mục lục

CHƯƠNG 1: ĐỒ HỌA VÀ CÁC LỚP ĐỒ HỌA	1
I. GIỚI THIỆU VỀ ĐỒ HỌA VÀ CÁC LỚP ĐỒ HỌA (GRAPHIC LAYERS)	
DÙNG TRONG CHẾ BẢN ĐIỆN TỬ	1
1. Bảng điều khiển (Panel):	1
2. Visibility và Locking	3
3. Nhóm đối tượng	4
4. Navigating Items	5
II. TẠO LẬP VÀ SỬA ĐỔI CÁC KHUNG VĂN BẢN	7
1. Bao chữ quanh hình ảnh	7
2. Tạo chữ Drop Cap	11
III. TẠO LẬP VÀ SỬA ĐỔI CÁC HÌNH HỌA	12
1. Tạo một hình dạng chữ nhật hoặc elip	12
2. Tạo và tách rời một đường Path phức hợp dưới dạng khung	12
IV. LÀM VIỆC VỚI NHÓM CÁC THỰC THỂ	14
1. Để kiểm soát điểm tham chiếu	14
2. Chia tỷ lệ các đối tượng bằng cách sử dụng công cụ Scale (thay đổi kích cỡ đối tượng)	14
3. Chia tỷ lệ các đối tượng bằng lệnh Scale (thay đổi kích cỡ đối tượng)	15
4. Xoay các đối tượng trực quan bằng công cụ Rotate (xoay đối tượng)	15
5. Để xoay các đối tượng bằng lệnh Rotate (xoay đối tượng)	16
V. LÀM VIỆC VỚI CÁC LỚP ĐỒ HỌA	17
1. Tạo và đổi tên một Layer mới	17
2. Nhân bản (duplicate) một Layer	17
3. Xóa các Layer	18
4. Khóa và mở khóa các Layer	19
VI. TẠO LẬP CÁC HIỆU ỨNG ÁNH SÁNG	21
1. Inner Shadow	21
2. Glow	21
VII. TẠO LẬP VÀ ÁP DỤNG CÁC THỂ ĐỐI TƯỢNG	22
1. Sử dụng bảng Stroke panel	22
2. Bo góc cho đường viền	23
3. Bo góc đầu đường path	23
VIII. BIẾN ĐỔI CÁC ĐỐI TƯỢNG	23

1. Biến đổi hiệu ứng cho đối tượng.....	23
2. Đặt lại kích cỡ các đối tượng	24
3. Nhân đôi và sao chép các đối tượng	24
4. Nhân đôi nhiều đối tượng.....	25
CHƯƠNG 2: TẠO LẬP VÀ LÀM VIỆC VỚI CÁC TÀI LIỆU DÀI.....	27
I. GIỚI THIỆU PHƯƠNG PHÁP HỮU HIỆU TẠO LẬP VÀ LÀM VIỆC VỚI CÁC TÀI LIỆU DÀI	27
1. Trang chính trong Adobe InDesign	27
2. Cách chỉnh sửa và áp dụng trang chính	27
II. TẠO LẬP MỘT KHUÔN DẠNG (LAYOUT) HỮU HIỆU	30
III. TẠO LẬP CÁC THƯ VIỆN ĐỐI TƯỢNG.....	36
IV. LÀM VIỆC VỚI LƯỚI VÀ ĐƯỜNG DẪN.....	39
1. Margin – Đường biên	39
2. Cột và Gutter	40
3. Hanglines và Baselines	41
4. Lưới baseline	42
V. TẠO LẬP, ÁP DỤNG VÀ LƯU GIỮ CÁC BẢN MẪU VÀ CÁC TRANG CHỦ ..	42
1. Tạo một Book mới	42
2. Mở một Book hiện có.....	43
3. Thao tác cơ bản thêm, loại bỏ, di chuyển các tài liệu trong một Book.....	43
4. Tạo một trang chủ từ một trang tài liệu hiện có.....	43
5. Tạo một trang chủ ngay từ đầu	43
VI. TRỘN DỮ LIỆU	44
VII. PHÂN ĐOẠN TÀI LIỆU	44
1. Xác lập các tùy chọn đánh số chương (chapter)	44
2. Thêm một số chương (chapter) vào một tài liệu	45
VIII. TẠO LẬP MỤC LỤC	46
1. Cách tạo nhanh mục lục	46
2. Tạo chi tiết mục lục.....	47
IX. TẠO LẬP CHỈ MỤC, CHÚ THÍCH.....	53
X. TẠO MẪU VÀ CHẾ BẢN SÁCH.....	55
XI. TẠO MẪU VÀ CHẾ BẢN CÁC TRANG BÁO.....	58
CHƯƠNG 3: CÁC ĐỊNH DẠNG CAO CẤP DÙNG TRONG CHẾ BẢN.....	62

I. GIỚI THIỆU VỀ CÁC ĐỊNH DẠNG CAO CẤP	62
II. TẠO LẬP CÁC THỂ ĐỊNH DẠNG VÀ TỜ BÚT PHÁP	68
1. Áp dụng các thuộc tính chủ yếu	68
2. Định dạng các Paragraphs	69
3. Tờ bút pháp.....	69
III. TẠO LẬP CÁC THỂ ĐỊNH DẠNG LỒNG NHAU	70
1. Các loại kiểu dáng	70
2. Sử dụng các Style Palette.	71
3. Áp dụng một kiểu gián đoạn.....	71
IV. TẠO LẬP CỘT, KHUNG VÀ CÁC NGẮT TRANG	72
V. LÀM VIỆC VỚI CÁC BẢNG	72
1. Tạo một bảng mới.....	72
2. Chuyển text thành một bảng.....	74
3. Import một bảng từ word hoặc Excel	74
CHƯƠNG 4: TẠO MỘT SỐ LOẠI ẢN PHẨM SỬ DỤNG NỘI BỘ	77
I. TẠO RA CÁC TÀI LIỆU, BẢNG, BIỂU, PHIẾU NGHIỆP VỤ SỬ DỤNG TRONG NỘI BỘ CÁC TỔ CHỨC, DOANH NGHIỆP	76
1. ẢN phẩm văn phòng trong nhận diện thương hiệu.	77
2. ẢN phẩm văn phòng cần thiết để nhận diện thương hiệu của công ty.....	77
II. TẠO CHẾ BẢN CÁC BIỂN HIỆU, CHƯƠNG TRÌNH NGHỊ SỰ, BIÊN BẢN GHI NHỚ, GIẤY BÁO, THÔNG CÁO BÁO CHÍ VỚI CÁC KIỂU CHỮ, ĐỊNH DẠNG, KHUÔN MẪU VÀ CÁC KÝ HIỆU ĐẶC BIỆT	77
1. ẢN phẩm Quảng cáo.....	77
2. Tạp chí thương mại và tiêu dùng	78
3. Biễn quảng cáo và áp phích	79
4. Thư và bưu thiếp (Gửi trực tiếp).....	79
III. TẠO CHẾ BẢN ĐỀ SẢN XUẤT CÁC TIÊU ĐỀ THƯ, TIÊU ĐỀ FAX, NHÃN PHONG BÌ, DANH THIẾP CÁ NHÂN CHO CÁC CƠ QUAN/DOANH NGHIỆP SỬ DỤNG MỘT LOẠT CÁC BẢN MẪU, CÁC FONT CHỮ VÀ CÁC CHỨC NĂNG TỰ ĐỘNG KHÁC NHAU	79
CHƯƠNG 5: TẠO LẬP CÁC ẢN PHẨM QUẢNG CÁO	85
I. TẠO VÀ CHẾ BẢN CÁC LOẠI LỊCH.....	85
1. Tạo file mới.....	85
2. Tạo một Dieline	87

3. Chọn Typeface và mẫu màu	88
4. Tạo Grid (đường lưới) cho lịch	90
5. Sử dụng chức năng Table để tạo ra định dạng ngày trên Grid (đường lưới).....	93
6. Xây dựng lịch tháng	98
7. Xuất lịch cho in ấn.....	100
II. TẠO VÀ CHẾ BẢN CÁC LOẠI PHONG BÌ DÙNG ĐỂ ĐƯNG SẢN PHẨM	101
1. Bì thư A6	102
2. Bì thư A5	103
3. Bì thư A4	104
III. TẠO VÀ CHẾ BẢN CÁC LOẠI GIẤY KHEN, CÁC GIẤY CHỨNG NHẬN, GIẤY MỜI	104
IV. TẠO CHẾ BẢN SẢN XUẤT CÁC TÀI LIỆU QUẢNG CÁO NHƯ NHỮNG TỜ ROİ VÀ NHỮNG CÁO THỊ BẰNG	105
V. TẠO TIÊU ĐỀ CHO CÁC TRANG WEB, BÌA SÁCH	110
1. Trực tiếp tìm một mẫu template bìa sách	110
2. Thiếu mẫu font chữ trên bìa sách	110
3. Xóa các thành phần không mong muốn trên bìa sách	111
4. Chỉnh sửa phần nhìn của văn bản trên bìa sách	112
5. Thêm hình ảnh vào bìa sách bạn thiết kế	112
VI. TẠO VÀ CHẾ BẢN BÌA SÁCH	112
VII. TẠO VÀ CHẾ BẢN TRANG BÁO	113
1. Định nghĩa báo chí	116
2. Chế bản trang báo	117
VIII. TẠO VÀ CHẾ BẢN CÁC NHÃN MÁC HÀNG HOÃ.....	121
TÀI LIỆU THAM KHẢO	124

GIÁO TRÌNH MÔN HỌC/MÔ ĐUN

Tên môn học/mô đun: Chế bản điện tử nâng cao

Mã môn học/mô đun: 31

Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của môn học/mô đun:

- Vị trí: môn học được bố trí vào học kỳ 6.
- Tính chất: là môn học chuyên ngành thay thế khóa luận tốt nghiệp.

Mục tiêu của môn học/mô đun:

- Về kiến thức:
 - + Trình bày được các khái niệm đồ họa, các lớp đồ họa, các kỹ thuật định dạng cao cấp;

- + Trình bày được cách tạo lập và làm việc với các tài liệu dài;
- + Trình bày được cách tạo một số ấn phẩm sử dụng nội bộ, ấn phẩm quảng cáo.
- Về kỹ năng:
 - + Sử dụng được các hiệu ứng đồ họa, lớp đồ họa trong chế bản điện tử;
 - + Sử dụng được các kỹ thuật định dạng cao cấp trong chế bản điện tử;
 - + Tạo được một số ấn phẩm sử dụng nội bộ, ấn phẩm quảng cáo.
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Chăm thận, tự giác trong học tập.
 - + Yêu cầu tính độc lập trong thực hiện bài tập.

TaiLieu.vn

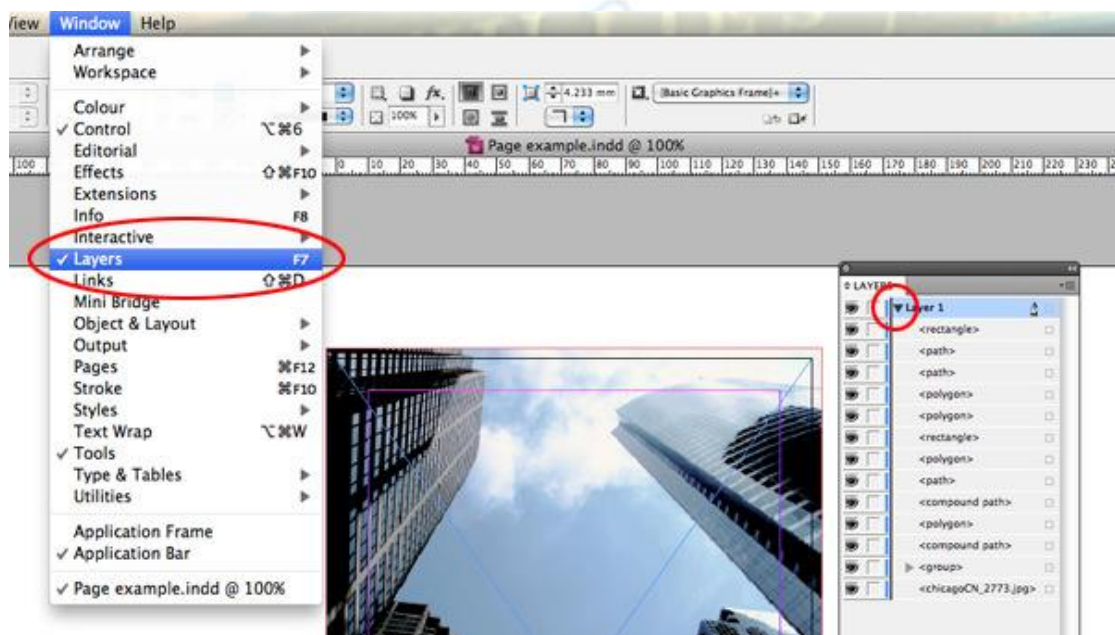
CHƯƠNG 1: ĐỒ HỌA VÀ CÁC LỚP ĐỒ HỌA

Sau khi học xong chương này sinh viên có thể trình bày được cách tạo lập, sửa đổi khung văn bản, các hình họa, sử dụng được các kiểu đối tượng khác nhau cho các trang chứa đồ họa, tạo lập và làm việc được với các lớp đồ họa trong một ấn phẩm, sử dụng được các hiệu ứng đặc biệt đối với các đối tượng.

I. GIỚI THIỆU VỀ ĐỒ HỌA VÀ CÁC LỚP ĐỒ HỌA (GRAPHIC LAYERS) DÙNG TRONG CHẾ BẢN ĐIỆN TỬ

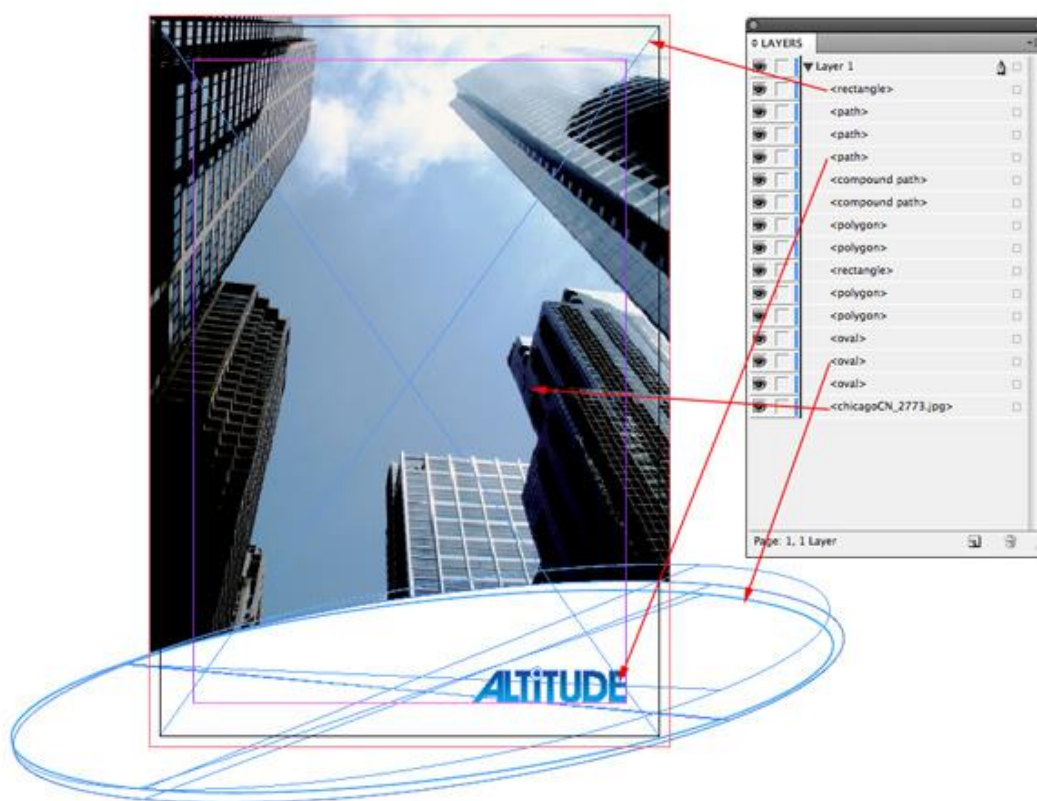
1. Bảng điều khiển (Panel):

Đầu tiên, mở một tài liệu hiện có chứa nhiều mục. Để kích hoạt bảng điều khiển, vào Window => Layers. (xem Hình 1.1)



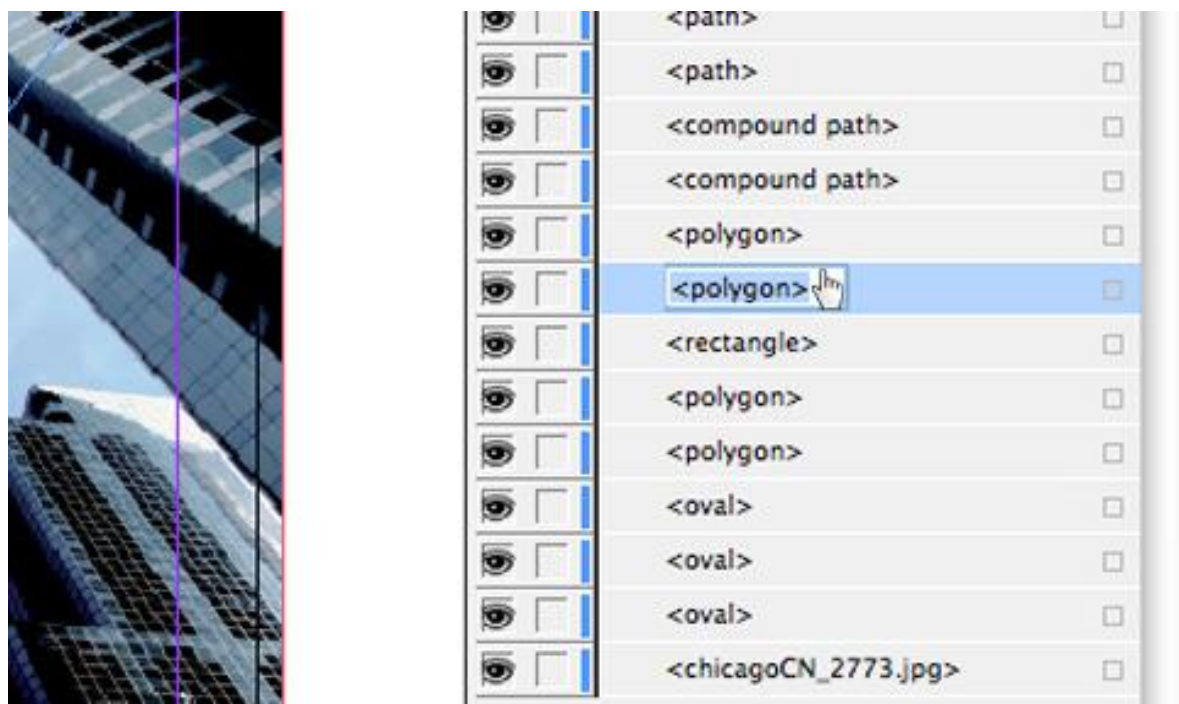
Hình 1.1. Panel Layer trong Window

Các lớp này được tự động gán tên. Một lớp văn bản sẽ lấy tên của nó từ đầu khung văn bản. Hình dạng sẽ được đặt tên là hình vuông hoặc hình chữ nhật và một đồ họa được nhập sẽ được đặt theo tên nguồn. (xem Hình 1.2)



Hình 1.2. Tên tương ứng với lớp layer

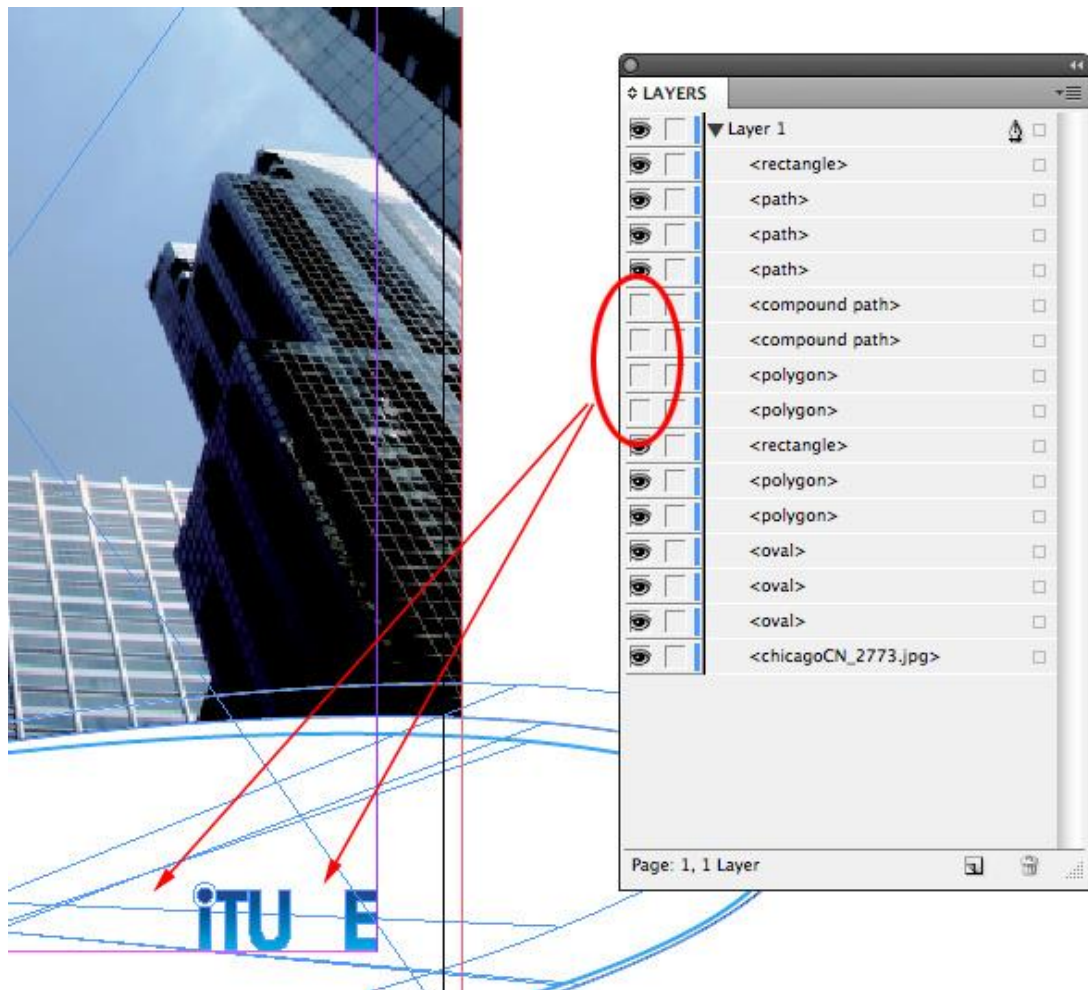
Để thay đổi tên của một lớp, click vào tên hiện tại (con trỏ sẽ chuyển sang một bàn tay trắng) => Click một lần nữa, tên sẽ nổi bật màu xanh, sau đó nhập tên mới. (xem Hình 1.3)



Hình 1.3. Nhập tên mới cho layer

2. Visibility và Locking

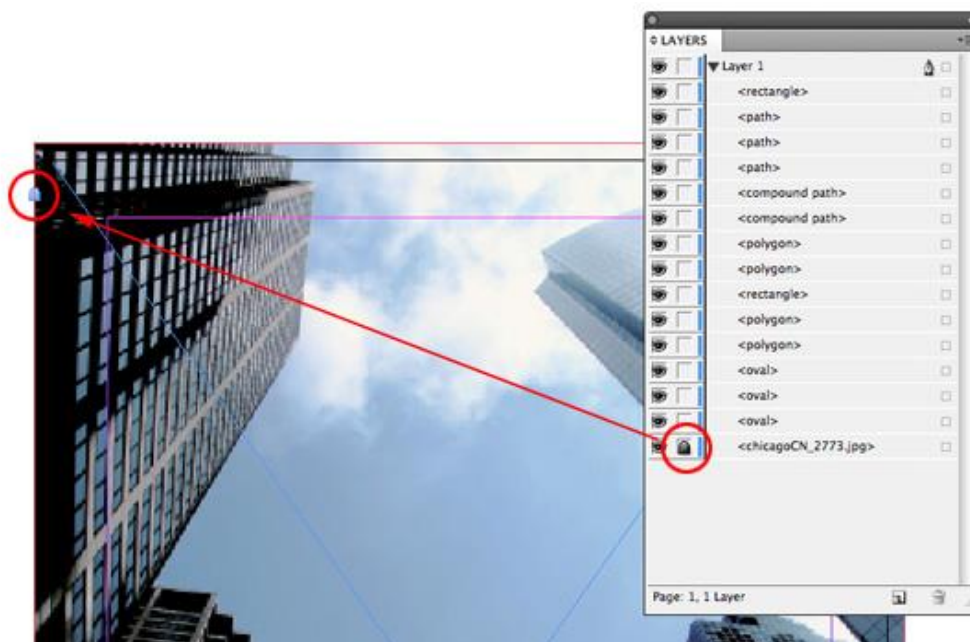
Giờ đây, bằng cách sử dụng bảng điều khiển lớp, có thể bật hoặc tắt tính năng hiển thị các mục hoặc lần lượt xác định mục nhanh hơn. Thực hiện việc này bằng cách nhấp vào biểu tượng hiển thị con mắt. (xem Hình 1.4)



Hình 1.4. Bật tắt chế độ hiển thị layer

Để chọn hoặc bỏ chọn một vài mục cùng lúc, nhấp một lần vào biểu tượng hiển thị và kéo lên hoặc xuống dòng biểu tượng. Ngoài ra giữ shift để chọn ra các lớp không cạnh nhau.

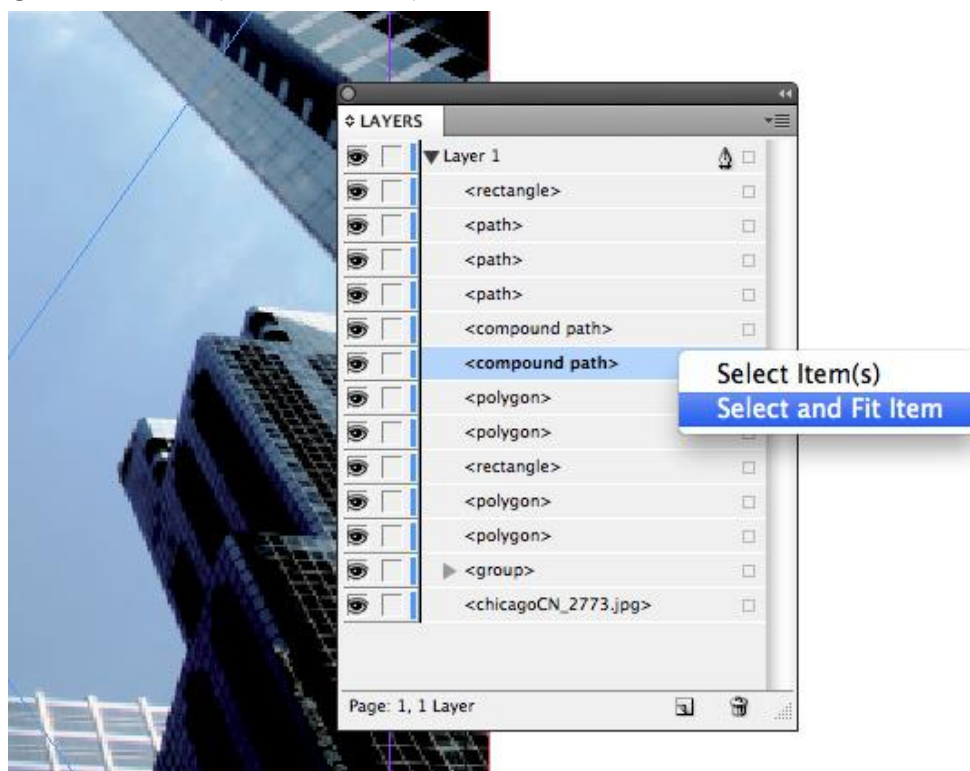
Bên cạnh biểu tượng hiển thị là tùy chọn khóa. Để khóa hoặc mở khóa > nhấp vào hộp khóa. Để mở khóa mục bị khóa, nhấp vào biểu tượng ổ khóa được gắn vào khung mục.



Hình 1.5. Ô khóa layer

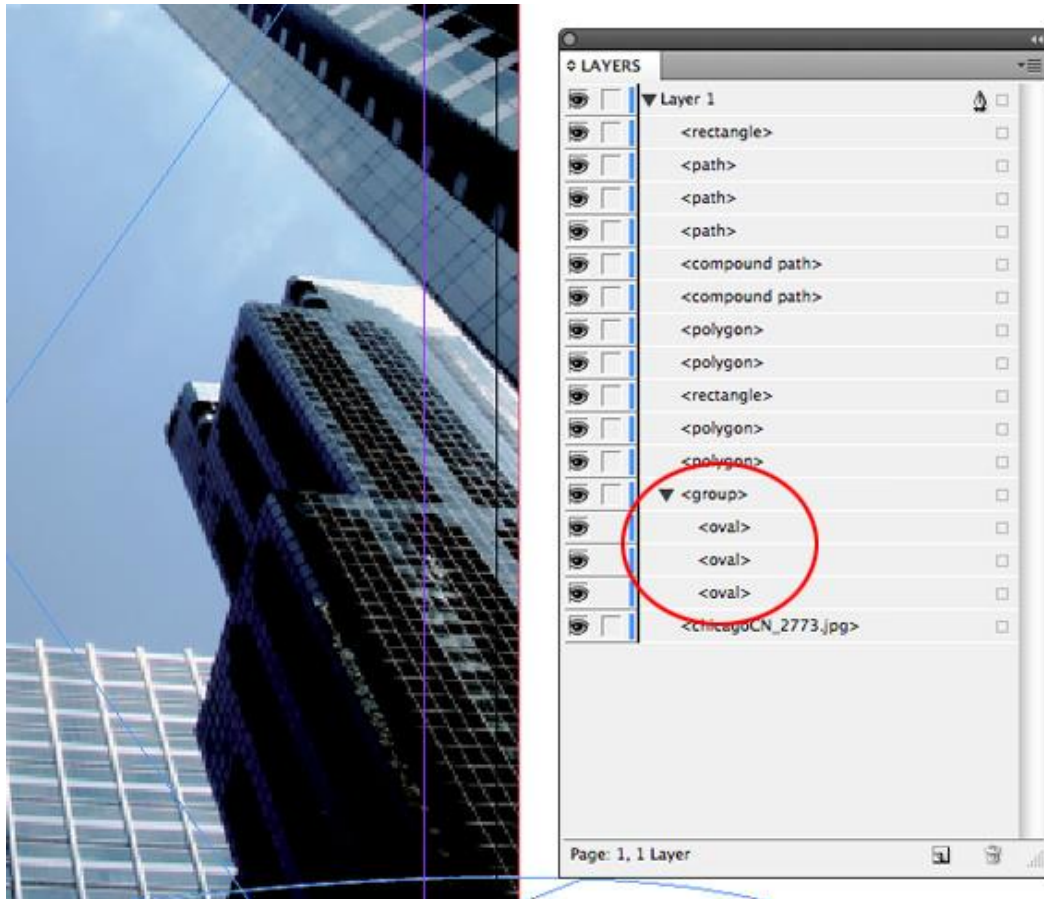
3. Nhóm đối tượng

Nếu một nhóm đã được tạo ra sẽ hiển thị trong bảng điều khiển lớp dưới mỗi tên riêng và tên nhóm. Lưu ý, InDesign sẽ tiếp tục đặt tên các nhóm là ‘nhóm’ bất kể số lượng được tạo ra. (xem Hình 1.6)



Hình 1.6. Nhóm Đối tượng layer

Tính năng mới về các nhóm trong một lớp là khả năng kiểm soát các nhóm thông qua bảng điều khiển Layer. Trong các phiên bản trước của InDesign, muốn thêm một mục vào một nhóm sẽ phải phân nhóm. Chọn các mục và mục bổ sung sau đó nhóm lại. Bây giờ chỉ cần chọn mục muốn thêm vào nhóm và kéo thả vào lớp nhóm. Quá trình này có thể được đảo ngược nếu muốn lấy một mục ra khỏi nhóm. (xem Hình 1.7)

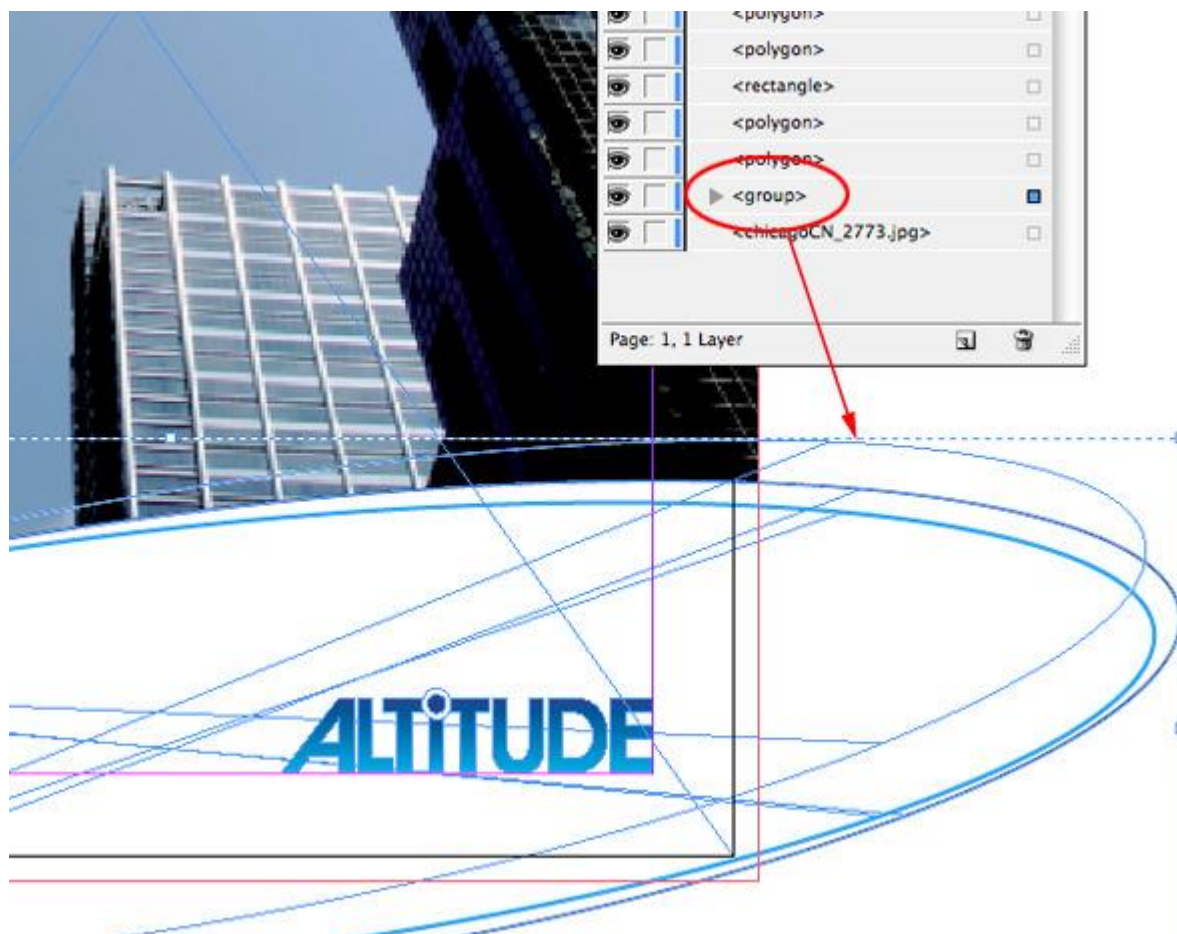


Hình 1.7. Các mục trong nhóm đối tượng sau khi được nhóm lại

4. Navigating Items

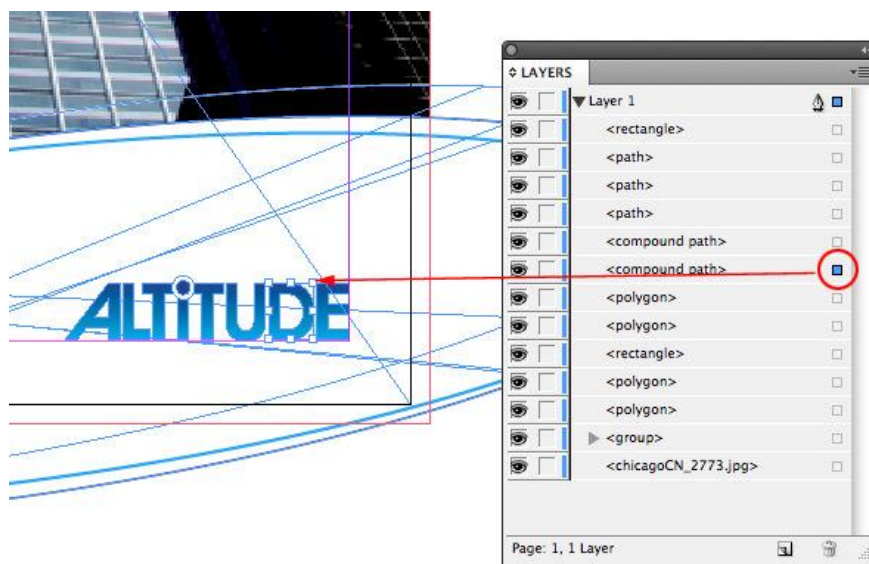
Nếu có một mục cụ thể muốn định vị và chỉnh sửa sử dụng phương pháp sau.

Tìm mục trong danh sách bảng điều khiển, nhấn chuột phải => Chọn và Fit Item. InDesign sẽ tự động chọn mục, căn giữa và phóng to. (xem Hình 1.8)



Hình 1.8. Hiện thị nhóm đối tượng khi được chọn

Có thể chuyển đổi thông qua các mục riêng bằng cách nhấp vào hình vuông bên trái của Layer. Khi nhấp vào InDesign sẽ chọn khung. Tuy nhiên, phương pháp này sẽ chỉ làm nổi bật các mục và nó sẽ không được tập trung. (xem Hình 1.9)



Hình 1.9. Nhận biết layer group được chọn

II. TẠO LẬP VÀ SỬA ĐỔI CÁC KHUNG VĂN BẢN

1. Bao chữ quanh hình ảnh

Tạo 2 cột văn bản bằng cách sử dụng công cụ Type Tool (T).

Chọn công cụ Rectangle Frame Tool (F) và kéo thả để tạo frame ảnh.

Chọn File >> Place >> Open để đặt ảnh vào frame. Tiếp theo mình chọn Ellipse Frame Tool, nhấn giữ Shift và tạo một frame tròn để đặt bức ảnh thứ 2. (xem Hình 1.10)



Hình 1.10. Chèn 2 ảnh vào

Chọn frame hình ảnh và chọn Window >> Text Wrap để mở Text Wrap Panel.

Panel có 5 icon, mỗi icon là một cách bao chữ quanh frame khác nhau. Icon phía ngoài cùng bên trái là mặc định, nó sẽ không tạo ra bất cứ hiệu ứng nào.

Click icon thứ hai để chọn cách bao là Bounding Box (áp dụng với frame hình chữ nhật) (xem Hình 1.11 và Hình 1.12)

Có thể điều chỉnh các giá trị Offset để tăng hoặc giảm khoảng cách giữa văn bản và cạnh của frame.

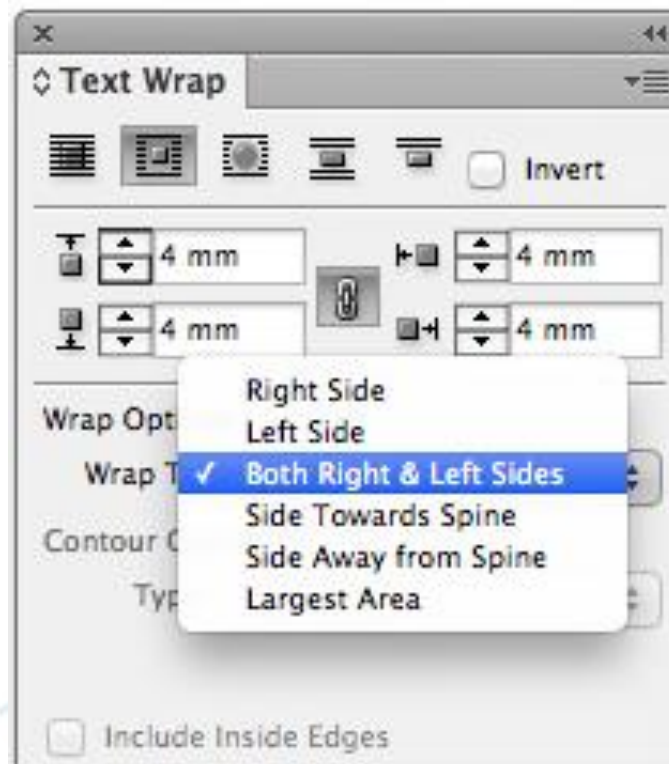
Có thể điều chỉnh hướng cuộn của chữ từ menu thả xuống. (xem Hình 1.13)



Hình 1.11. Kết quả chọn icon số 1 trên text warp cho hình vuông

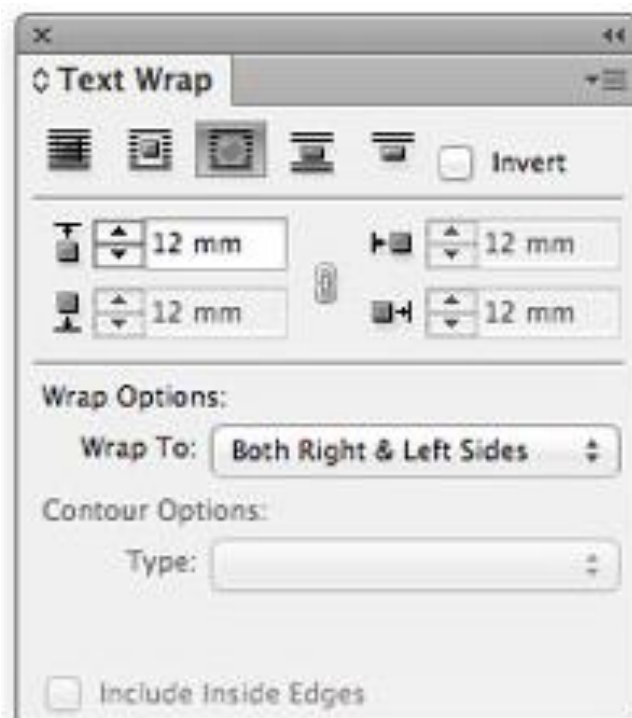


Hình 1.12. Kết quả chọn icon số 1 trên text warp cho hình tròn



Hình 1.13. Điều chỉnh hướng cuộn text

Cách bao chữ khác nhau trong Text Wrap Panel. Có thể dùng cách sau để bao quanh một đối tượng Object's Shape bất kỳ. (xem từ Hình 1.14 đến Hình 1.16)



Hình 1.14. Object's Shape



Hình 1.15. Hiển thị khung text Object's Shape

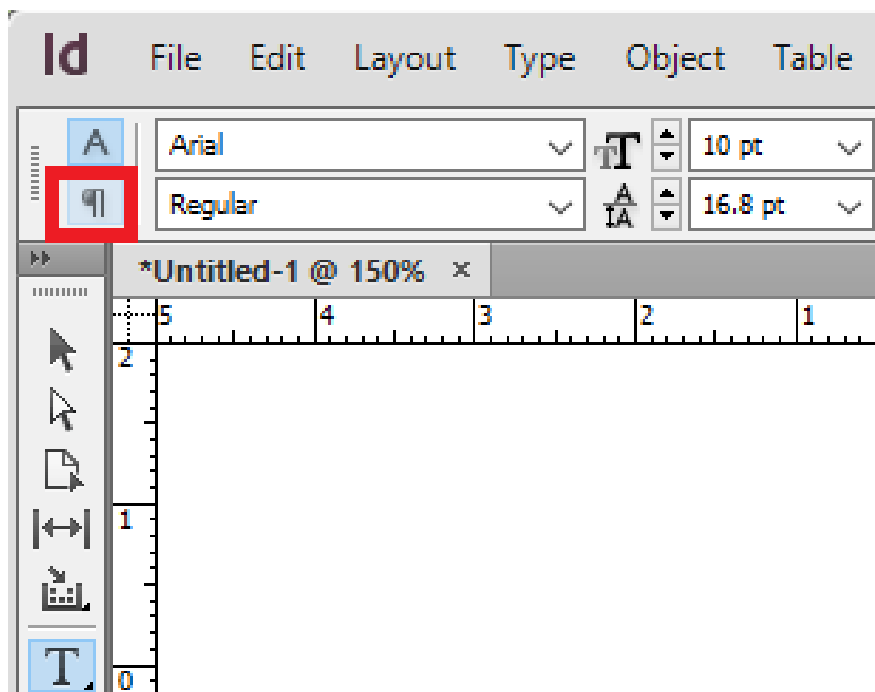


Hình 1.16. Kết quả sau khi Object's Shape

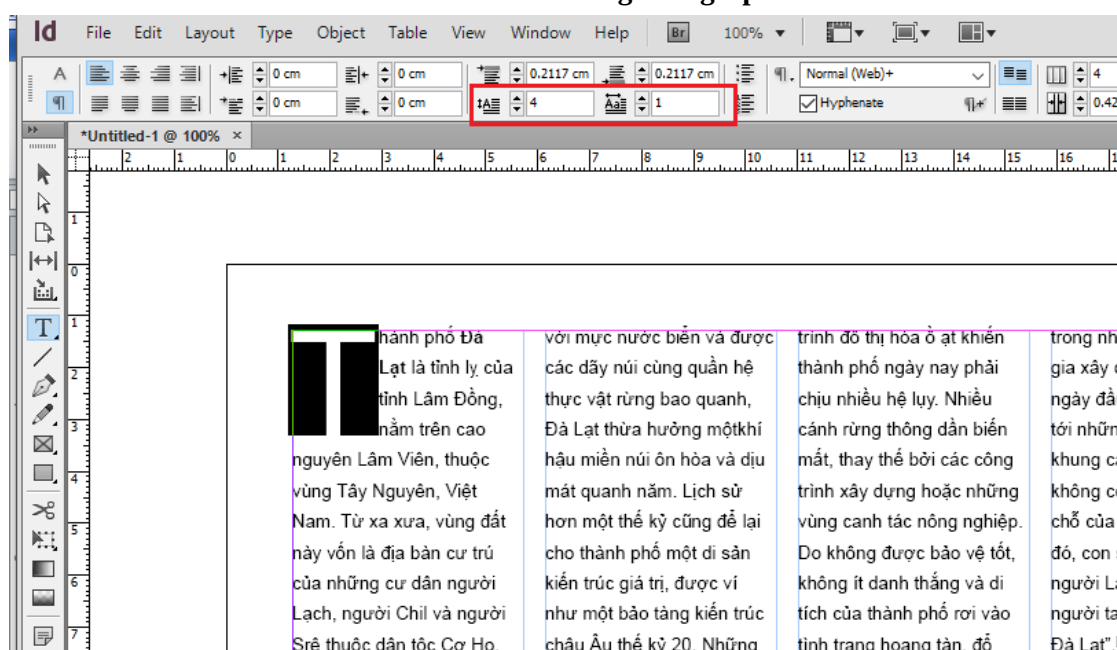
2. Tạo chữ Drop Cap

Tạo chữ Drop Cap: là tạo những chữ cái tùy ý, thông thường là chữ cái đầu của nội dung hiển thị lớn hơn các chữ khác theo một phong cách riêng biệt để dễ dàng nhận biết đầu là đoạn đầu của nội dung.

Paragraph formatting controls, click chuột vào biểu tượng khoanh (xem Hình 1.17 và Hình 1.18)



Hình 1.17. Biểu tượng Paragraph



Hình 1.18. Kết quả sau khi nhập thông số

Drop cap number of line: độ lớn của chữ muốn hiển thị chiếm bao nhiêu dòng so với nội dung.

Drop cap one or more character: lựa chọn 1 chữ cái đầu tiên hoặc nhiều chữ cái hiển thị theo kiểu dropcap.

III. TẠO LẬP VÀ SỬA ĐỔI CÁC HÌNH HỌA

1. Tạo một hình dạng chữ nhật hoặc elip

Chọn công cụ Rectangle hoặc Rectangle Frame hoặc chọn công cụ Ellipse hoặc Ellipse Frame trên panel Tools. Để tạo một khung theo một kích cỡ chính xác, click một vùng trống, xác định chiều rộng và chiều cao, sau đó click OK.

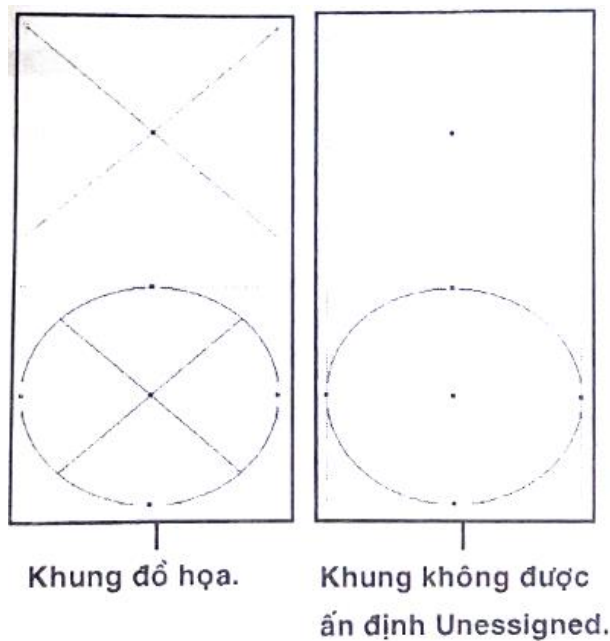
Rê để tạo một khung hình chữ nhật hoặc hình Ellip có kích cỡ muốn sử dụng chiều rộng và chiều cao tùy ý.

Vẽ từ tâm: Nhấn giữ Alt khi rê.

Ràng buộc thành hình vuông hoặc hình tròn: Nhấn giữ Shift khi rê. (xem Hình 1.19 và Hình 1.20)



Hình 1.19. Rectangle hoặc Rectangle Fram



Hình 1.20. Khung được ấn định

2. Tạo và tách rời một đường Path phức hợp dưới dạng khung

Chọn công cụ Selection hoặc Direct Selection trên panel Tools.

Chọn các khung mà muốn sử dụng trong đường path phức hợp/ Nếu các khung phủ chồng, một lỗ trong suốt xuất hiện nơi các khung phủ chồng.