



GIÁO TRÌNH

Nâng cao

ILLUSTRATOR



QUÉT QR ĐỂ MỞ
GIÁO TRÌNH ONLINE



MỤC LỤC

A. CÁC TÍNH NĂNG NÂNG CAO TRONG ILLUSTRATOR

I. Chương 1: Các công cụ nâng cao	02
1. Các công cụ vẽ và bộ công cụ biến dạng hình dạng	02
2. Brush tool và cách tạo Brush	04
3. Symbolism Tools Group - Nhóm công cụ tạo nhanh biểu tượng	06
4. Mesh tool	09
II. Chương 2: Chức năng Blend trong Menu Object	11
1. Blend là gì?	11
2. Tạo và sử dụng Blend	11
III.Chương 3: Pattern Design (Menu Object)	14
1. Pattern là gì?	14
2. Tạo và sử dụng Pattern.	15
IV.Chương 4: 3D trong Illustrator	17
1. Vẽ và tạo 3D từ đối tượng 2D	17
2. Chèn Graphic / chất liệu , ánh sáng lên đối tượng 3D	21
V.Chương 5: Các Effect nâng cao khác (Menu Effect)	23
Các loại Photoshop Effect trong Adobe Illustrator	23
VI. Chương 6: Các nguyên tắc cơ bản trong thiết kế	26
1. Cân Bằng (Balance)	26
2. Tương Phản (Contrast)	26
3. Nhấn Mạnh (Emphasis)	26
4. Tỷ Lệ (Proportion)	27
5. Nhịp Điệu (Rhythm)	27
6. Đơn Giản và Tối Giản (Simplicity and Minimalism)	27
7. Căn giống (Alignment)	28
VII.Chương 7: Bài tập cuối khóa (Chọn 1 trong các chủ đề)	28
1. Thiết kế banner quảng cáo nâng cao	28
2. Thiết kế Poster nâng cao	30
3. Thiết kế Infographic	32
Một số nguồn tài nguyên tham khảo	34

I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

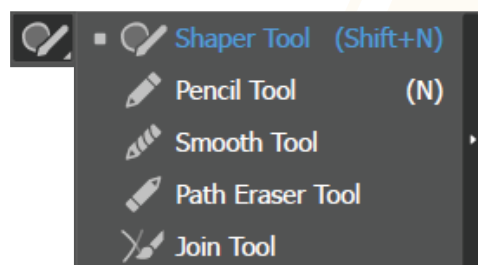
Trước khi vào các học phần Nâng cao của bộ môn Illustrator, bạn hãy bật bộ công cụ nâng cao được thiết lập sẵn từ Menu Window để có thể sử dụng các công cụ đó.

Cách bật bộ công cụ:

Vào Menu Window > Toolbars > Chọn Advanced

1. Các công cụ vẽ và biến dạng hình dạng

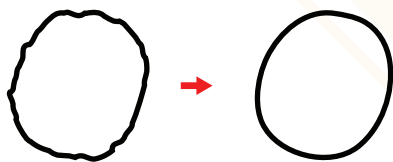
a. Bộ công cụ vẽ trong Illustrator



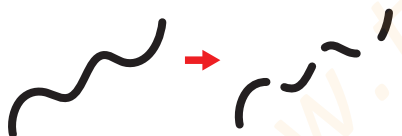
- **Shaper Tool** là một công cụ thông minh cho phép bạn vẽ các hình dạng cơ bản một cách nhanh chóng bằng cách sử dụng cử chỉ tự do. Khi bạn vẽ một hình dạng gần giống một hình học cơ bản, Illustrator sẽ tự động nhận dạng và chỉnh sửa nó thành hình dạng đó.



- **Pencil Tool** cho phép bạn vẽ các đường nét tự do như thể bạn đang sử dụng một cây bút chì thực sự. Nó lý tưởng để tạo các đường nét không quá chính xác và cho phép bạn vẽ những đường nét mượt mà hoặc thô tùy thuộc vào cách bạn di chuyển chuột hoặc bút vẽ.



- **Smooth Tool** được sử dụng để làm mượt các đường nét đã vẽ. Khi bạn chọn đường nét và sử dụng Smooth Tool, nó sẽ làm giảm số lượng điểm neo và làm mượt các đường cong của bạn, giúp chúng trông tự nhiên và mượt mà hơn.

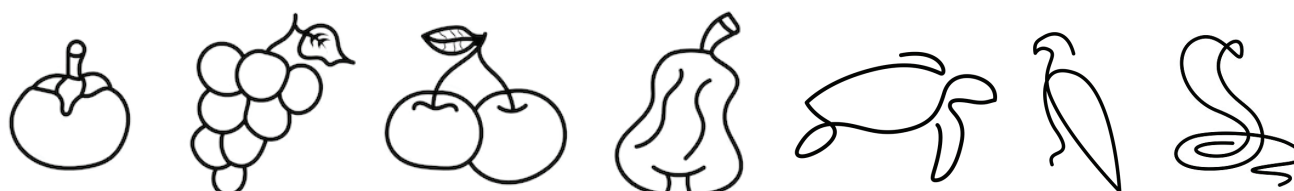


- **Path Eraser Tool** cho phép bạn xóa một phần của đường nét hoặc hình dạng. Khi bạn kéo công cụ này qua một đường nét, nó sẽ xóa phần đó đi, chia đường nét thành hai đoạn riêng biệt.



- **Join Tool** được sử dụng để nối hai đoạn đường nét lại với nhau thành một đoạn liên tục. Bạn có thể chọn hai điểm neo của hai đoạn đường khác nhau và dùng Join Tool để nối chúng lại.

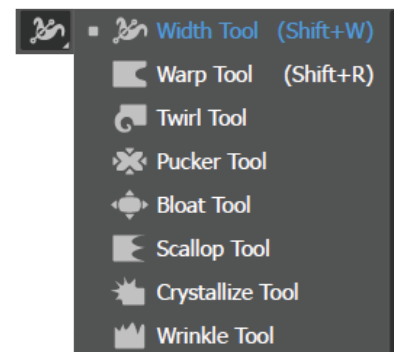
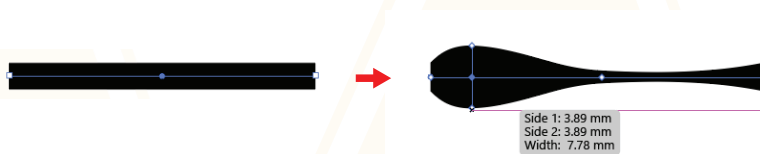
Bài tập ứng dụng



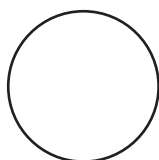
I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

b. Bộ công cụ biến dạng hình dạng

- **Width Tool** là một công cụ trong Adobe Illustrator, cho phép bạn thay đổi độ rộng của các đường nét vector tại bất kỳ điểm nào dọc theo đường nét.

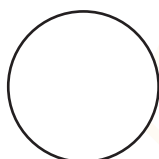


Lưu ý: Bạn có thể giữ Alt+Di chuyển chuột trái để thay đổi kích cỡ các công cụ



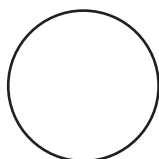
- **Warp Tool (Shift+R) - Công cụ Làm Cong:**

- Chức năng: Biến dạng đối tượng theo các hình dạng tự do bằng cách kéo và đẩy.



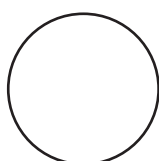
- **Twirl Tool - Công cụ Xoắn:**

- Chức năng: Tạo hiệu ứng xoắn cho đối tượng.



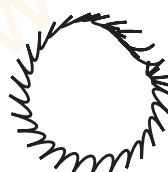
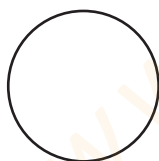
- **Pucker Tool - Công cụ Thụt Vào:**

- Chức năng: Thu hẹp các điểm của đối tượng vào tâm, tạo ra hiệu ứng thụt vào.



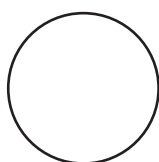
- **Bloat Tool - Công cụ Phình Ra:**

- Chức năng: Mở rộng các điểm của đối tượng ra ngoài, tạo ra hiệu ứng phình ra.



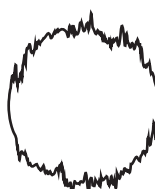
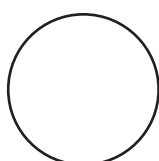
- **Scallop Tool - Công cụ Tạo Gợn:**

- Chức năng: Tạo các gợn sóng trên các cạnh của đối tượng.



- **Crystallize Tool - Công cụ Kết Tinh:**

- Chức năng: Thêm các điểm sắc nhọn và góc cạnh vào cạnh của đối tượng, tạo ra hiệu ứng kết tinh.



- **Wrinkle Tool - Công cụ Tạo Nếp Nhăn:**

- Chức năng: Tạo các nếp nhăn nhỏ trên bề mặt và cạnh của đối tượng.

I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

2. Brush Tool và cách tạo Brush

Brush (cọ vẽ) trong Adobe Illustrator là một cách tuyệt vời để thêm phong cách riêng vào các thiết kế của bạn. Trong phần này, chúng ta sẽ tìm hiểu các để tự tạo một Brush riêng cho mình.

Dưới đây là hướng dẫn chi tiết về cách tạo brush trong Illustrator:

Bước 1: Tạo hoặc Chọn Artwork

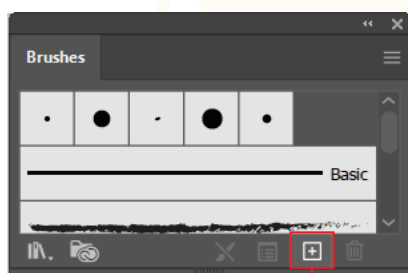
- Dùng các công cụ vẽ của Illustrator (Pen Tool, Shape Tools, etc.) để tạo hình dạng mà bạn muốn sử dụng làm brush.
- Bạn có thể sử dụng bất kỳ đối tượng vector nào, chẳng hạn như đường thẳng, hình dạng đơn giản hoặc phức tạp, hoặc thậm chí là văn bản đã được chuyển đổi sang out-lines.

Vẽ hình dạng bất kỳ



Bước 2: Chuyển Artwork thành Brush

- Chọn đối tượng hoặc nhóm đối tượng mà bạn muốn chuyển đổi thành brush.
- Mở Brush Panel: Chọn Window > Brushes để mở bảng Brush nếu nó chưa được mở.

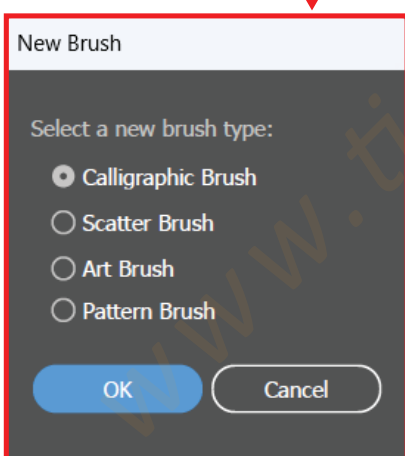


- Tạo Brush Mới:
- Kéo đối tượng của bạn vào bảng Brush. Một hộp thoại New Brush sẽ xuất hiện.
- Hoặc, trong bảng Brush, nhấp vào biểu tượng menu (biểu tượng ba dòng góc trên cùng bên phải), chọn New Brush... và chọn loại brush bạn muốn tạo.

Bước 3: Chọn Loại Brush

Có 4 loại brush chính mà bạn có thể tạo

- **Calligraphic Brush:**
 - Tạo các nét vẽ giống như nét vẽ của bút lông hoặc các loại bút viết tay.
 - Điều chỉnh kích thước, góc, và sự tròn đều của brush trong hộp thoại Calligraphic Brush Options.
- **Scatter Brush:**
 - Tạo các đối tượng được vẽ nhiều lần dọc theo đường path với các biến thể ngẫu nhiên về kích thước, khoảng cách, góc, và phân tán.
 - Trong hộp thoại Scatter Brush Options, bạn có thể thiết lập các tùy chọn này.
- **Art Brush:**
 - Kéo giãn hoặc biến dạng artwork dọc theo đường path của nó
 - Trong hộp thoại Art Brush Options, bạn có thể thiết lập hướng, độ co giãn, và màu sắc.
- **Pattern Brush:**
 - Sử dụng các mẫu lặp lại dọc theo đường path.
 - Bạn có thể thiết lập các tùy chọn cho các đoạn thẳng, góc, và đầu cuối của đường path trong hộp thoại Pattern Brush Options.



I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

Bước 4: Điều chỉnh và Áp Dụng Brush

- **Tùy Chọn Brush:**
 - Sau khi chọn loại brush, một hộp thoại sẽ xuất hiện, cho phép bạn đặt tên và điều chỉnh các tùy chọn của brush.
 - Thiết lập các thuộc tính như kích thước, khoảng cách, biến dạng, và màu sắc tùy thuộc vào loại brush mà bạn chọn.
- **Áp Dụng Brush:**
 - Chọn công cụ Brush (B) từ thanh công cụ.
 - Chọn brush mới tạo từ bảng Brush.
 - Vẽ trên bản vẽ để áp dụng brush vào đường path của bạn.
- **Chỉnh Sửa Brush:**
 - Nếu bạn muốn chỉnh sửa brush, chỉ cần nhấp đúp vào brush trong bảng Brush. Một hộp thoại sẽ xuất hiện để bạn điều chỉnh các thiết lập.
 - Sau khi chỉnh sửa, bạn có thể chọn áp dụng thay đổi cho các nét vẽ hiện tại hoặc chỉ cho các nét vẽ mới.

SAC VIỆT

Một ví dụ về Art Brush

Ngoài ra, bạn cũng có thể tải và cài đặt Brush có sẵn vào Illustrator. Có hai cách chính để tải và cài đặt brush có sẵn vào Illustrator:

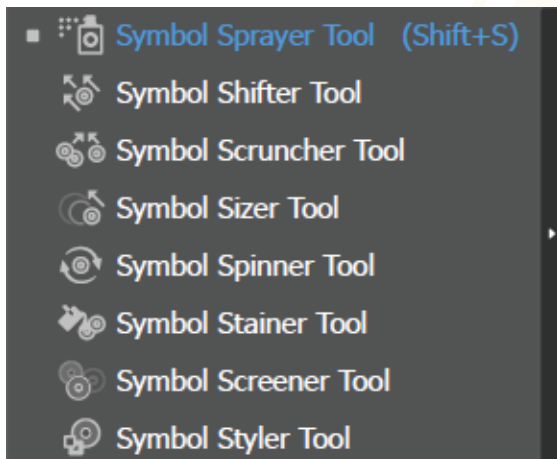
- **Tải từ trang web:**
 - Có rất nhiều trang web cung cấp brush miễn phí và trả phí cho Illustrator. Một số trang web phổ biến như:
 - Brushee: <https://www.brushee.com/>
 - Adobe Exchange: <https://exchange.adobe.com/>
 - Creative Market: <https://creativemarket.com/>
 - Khi bạn đã tìm thấy brush mà bạn muốn, hãy tải xuống tệp. Tệp thường ở định dạng ABR hoặc AI.

2. Cài đặt brush:

- **Đối với tệp ABR:**
 - Sao chép tệp ABR vào thư mục brush của Illustrator. Vị trí mặc định của thư mục này là:
 - **Windows:** C:\Users\\AppData\Roaming\Adobe\Adobe Illustrator CC 2023\Brushes
 - **Mac:** /Users/<Tên người dùng>/Library/Application Support/Adobe/Adobe Illustrator CC 2023/Brushes
 - Khởi động lại Illustrator.
 - Các brush mới sẽ xuất hiện trong bảng Brush (Window > Brush).
- **Đối với tệp AI:**
 - Mở tệp AI trong Illustrator.
 - Chọn tất cả các đối tượng (Ctrl + A hoặc Cmd + A).
 - Kéo và thả các đối tượng vào bảng Brush.
- Các brush mới sẽ xuất hiện trong bảng Brush.

I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

2. Symbolism Tools Group - Nhóm công cụ tạo nhanh biểu tượng



- Nhóm công cụ Symbolism Tools là một công cụ mạnh mẽ và linh hoạt cho phép bạn tạo ra các hiệu ứng độc đáo và đẹp mắt trong Illustrator. Với khả năng rải nhanh chóng, kiểm soát vị trí và mật độ, thay đổi kích thước và hướng, tùy chỉnh nâng cao, và tương thích với nhiều loại symbol, Symbolism Tools là một công cụ cần thiết cho bất kỳ nhà thiết kế Illustrator nào.

Nhóm công cụ Symbolism Tools bao gồm tám công cụ:

(1) Symbol Sprayer Tool (Shift+S):

- Rải các bản sao của Symbol theo cách ngẫu nhiên.
- Điều chỉnh mật độ, kích thước và hướng của các Symbol được rải.

(2) Symbol Shifter Tool:

- Di chuyển các Symbol được rải theo nhóm hoặc riêng lẻ.
- Thay đổi vị trí và kích thước của các Symbol được rải.

(3) Symbol Scruncher Tool:

- Biến dạng các Symbol được rải theo nhiều cách khác nhau.
- Tạo hiệu ứng nhăn, co giãn hoặc uốn cong cho các Symbol.

(4) Symbol Sizer Tool:

- Thay đổi kích thước của các Symbol được rải.
- Điều chỉnh kích thước theo tỷ lệ hoặc độc lập.

(5) Symbol Spinner Tool:

- Xoay các Symbol được rải.
- Thay đổi góc xoay của các Symbol theo nhóm hoặc riêng lẻ.

(6) Symbol Stainer Tool:

- Thay đổi độ bão hòa màu của các Symbol được rải.
- Tạo hiệu ứng sáng tối hoặc chuyển màu cho các Symbol.

(7) Symbol Screener Tool:

- Áp dụng các hiệu ứng giống như bộ lọc cho các Symbol được rải.
- Tạo hiệu ứng mờ, nhiễu hoặc sắc nét cho các Symbol.

(8) Symbol Styler Tool:

- Áp dụng các hiệu ứng phong cách cho các Symbol được rải.
- Thay đổi màu sắc, đường viền, bóng đổ, v.v. của các Symbol.

Lưu ý: Bạn có thể giữ Alt+Chuột trái để tùy chỉnh to hay nhỏ, trái hay phải của từng công cụ

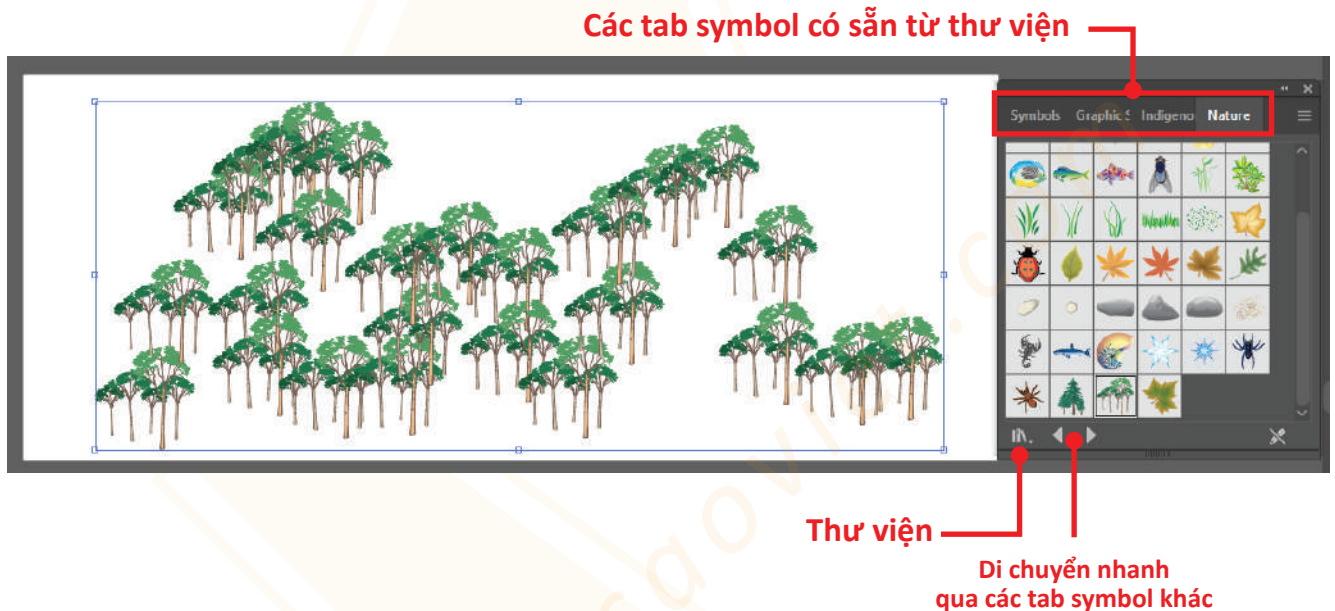
I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

Cách sử dụng:

- Bạn có thể mở hộp thoại Symbols bằng cách và Window > Symbols
- Hoặc nhấn phím tắt Ctrl+Shift+F11

Một hộp thoại Symbols mở ra và bạn có thể chọn bất kỳ loại biểu tượng nào để phun ra

Chọn **Symbol Sprayer Tool (Shift+S)**: Nhấp giữ chuột và di chuyển để tạo thành hình ảnh đồ họa đẹp mắt theo mong muốn.



Hãy sử dụng các công cụ khác trong nhóm Symbols Tool để tùy chỉnh các đồ họa của bạn để tạo ra thiết kế đẹp mắt

Bài tập ứng dụng:

Dưới đây là một số ví dụ về cách sử dụng các công cụ Symbolism Tools:



- **Tạo một nền có hoa:** Sử dụng Symbol Sprayer Tool để rải các symbol hoa lên một artboard. Sau đó, sử dụng Symbol Sizer Tool để thay đổi kích thước của các hoa và Symbol Spinner Tool để xoay chúng.



- **Tạo một đường viền bằng các ngôi sao:** Sử dụng Symbol Sprayer Tool để rải các symbol ngôi sao dọc theo hình dạng ngôi sao. Sau đó, sử dụng Symbol Shifter Tool để tùy chỉnh cho thẳng theo đường viền. Tiếp tục dùng Symbol Sizer để phóng to thu nhỏ một vài symbol.

I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

Cách tải và cài đặt thêm Symbols

Tải và cài đặt symbols trong Adobe Illustrator là một cách tuyệt vời để mở rộng thư viện thiết kế của bạn. Dưới đây là các bước chi tiết để thực hiện:

Bước 1: Tìm và Tải Xuống Symbols

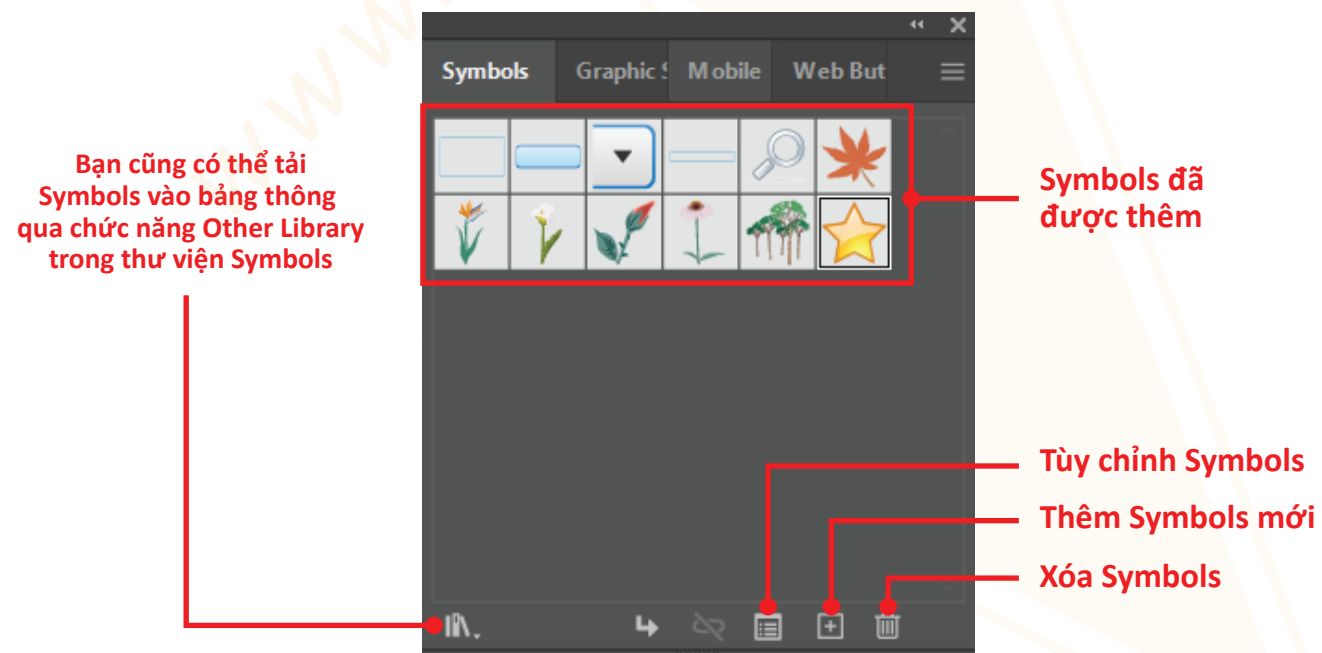
- Bạn có thể tìm kiếm các symbols miễn phí hoặc trả phí trên các trang web chia sẻ tài nguyên thiết kế như Adobe Stock, Creative Market, hoặc các trang web chia sẻ miễn phí như Freepik.
- Khi bạn tìm thấy symbols mà bạn muốn, hãy tải xuống tệp symbols. Các symbols thường được lưu dưới dạng tệp .AI hoặc .EPS.

Bước 2: Mở Symbols trong Adobe Illustrator

- Mở chương trình Adobe Illustrator trên máy tính của bạn.
- Đi tới File > Open... và chọn tệp symbols .AI hoặc .EPS mà bạn đã tải xuống.
- Symbols sẽ mở ra trong một tài liệu Illustrator mới.

Bước 3: Lưu Symbols vào Symbol Library

- Sử dụng Selection Tool (V) để chọn các symbols mà bạn muốn thêm vào thư viện Symbols của mình.
- Mở bảng Symbols bằng cách đi tới Window > Symbols.
- Với symbols đã chọn, nhấp vào nút New Symbol ở dưới cùng của bảng Symbols hoặc kéo và thả symbols vào bảng Symbols.
- Trong hộp thoại New Symbol, đặt tên cho symbols của bạn và nhấp OK. Symbols sẽ được thêm vào bảng Symbols.



3. Mesh Tool

Mesh Tool là một công cụ mạnh mẽ trong Adobe Illustrator cho phép bạn tạo ra các hiệu ứng đổ bóng phức tạp, các điểm nhấn màu sắc và các hiệu ứng thị giác phong phú khác. Nó hoạt động bằng cách tạo ra một lưới gồm các điểm và đường trên một đối tượng vector. Bằng cách điều chỉnh các điểm và đường lưới, bạn có thể kiểm soát cách màu sắc được tô trên đối tượng.

Cách sử dụng

Bước 1. Tạo hoặc Chọn Đối Tượng

- Sử dụng các công cụ vẽ (Rectangle Tool, Ellipse Tool, Pen Tool, v.v.) để tạo một đối tượng trên bản vẽ.
- Chọn đối tượng mà bạn muốn áp dụng lưới gradient bằng Selection Tool (V).

Bước 2. Áp Dụng Mesh Tool



- Chọn Mesh Tool từ thanh công cụ hoặc nhấn phím U.
- Nhấp vào bất kỳ điểm nào trên đối tượng để thêm các đường lưới ngang và dọc. Mỗi lần nhấp sẽ tạo ra một điểm lưới (mesh point) và phân chia đối tượng thành các khu vực nhỏ hơn.
- Bạn có thể nhấp nhiều lần để tạo ra lưới phức tạp hơn với nhiều điểm lưới.

Bước 3. Chỉnh Sửa Lưới và Màu Sắc

- Sử dụng Direct Selection Tool (A) để chọn và di chuyển các điểm lưới. Nhấp vào một điểm lưới để chọn, sau đó kéo để di chuyển điểm đó và thay đổi hình dạng của lưới.
- Với một điểm lưới được chọn, bạn có thể thay đổi màu sắc của khu vực đó. Sử dụng bảng Color hoặc Swatches để chọn màu mới.
- Mỗi điểm lưới có thể có màu riêng, cho phép bạn tạo các hiệu ứng gradient phức tạp và chi tiết.

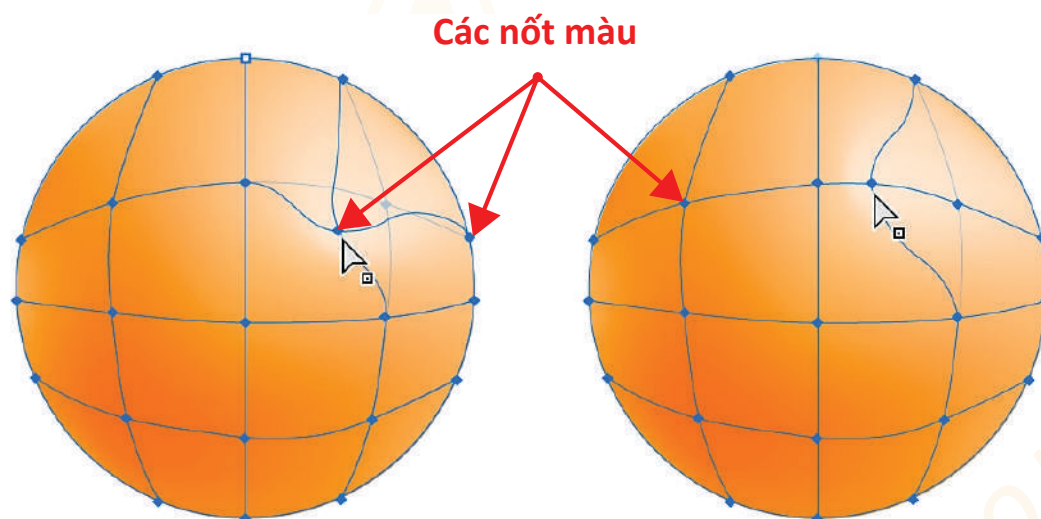
Bước 4. Chỉnh Sửa Đường Lưới

- Bạn có thể di chuyển các đường lưới bằng cách chọn các điểm neo (anchor points) nằm trên đường lưới và kéo chúng.
- Để thêm điểm lưới mới, chỉ cần nhấp vào bất kỳ vị trí nào trên đối tượng bằng công cụ Mesh Tool.
- Để xóa điểm lưới, chọn điểm đó bằng Direct Selection Tool và nhấn phím Delete.

Bước 5. Tùy Chỉnh và Tinh Chỉnh

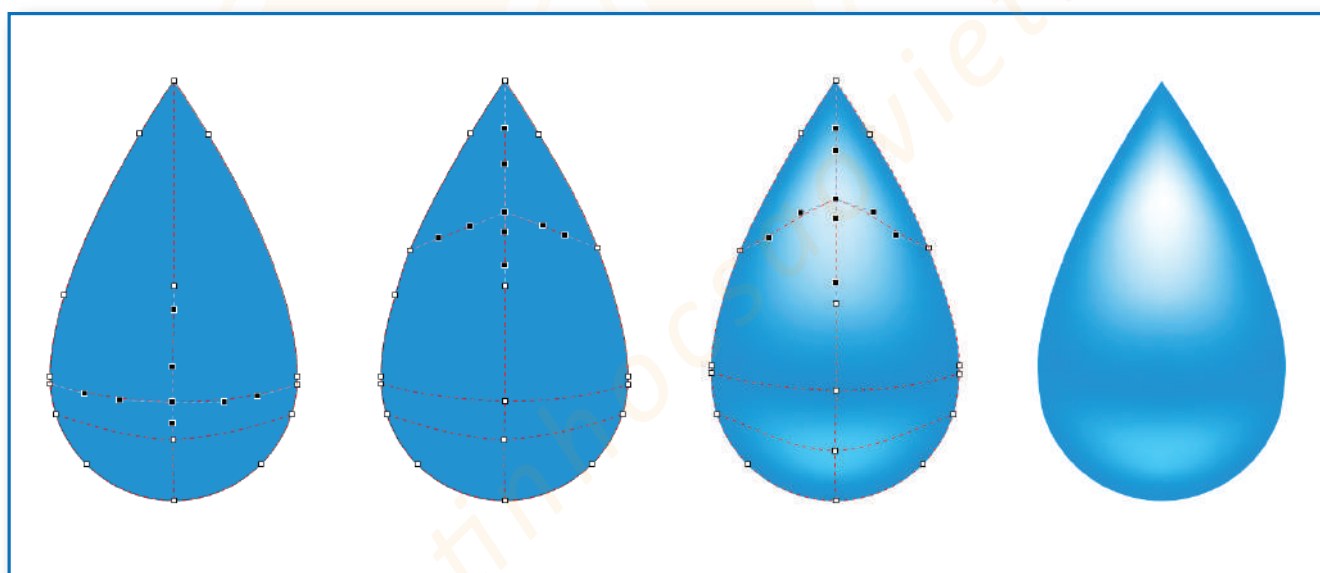
- Bạn có thể sử dụng Gradient Mesh để tạo các hiệu ứng ánh sáng, bóng, và màu sắc phức tạp cho các đối tượng, làm cho chúng trông tự nhiên và sống động hơn.
- Kết hợp Mesh Tool với các công cụ khác như Pen Tool và Direct Selection Tool để có sự kiểm soát tốt hơn đối với lưới và hình dạng của đối tượng.

I. Chương 1: Các công cụ nâng cao

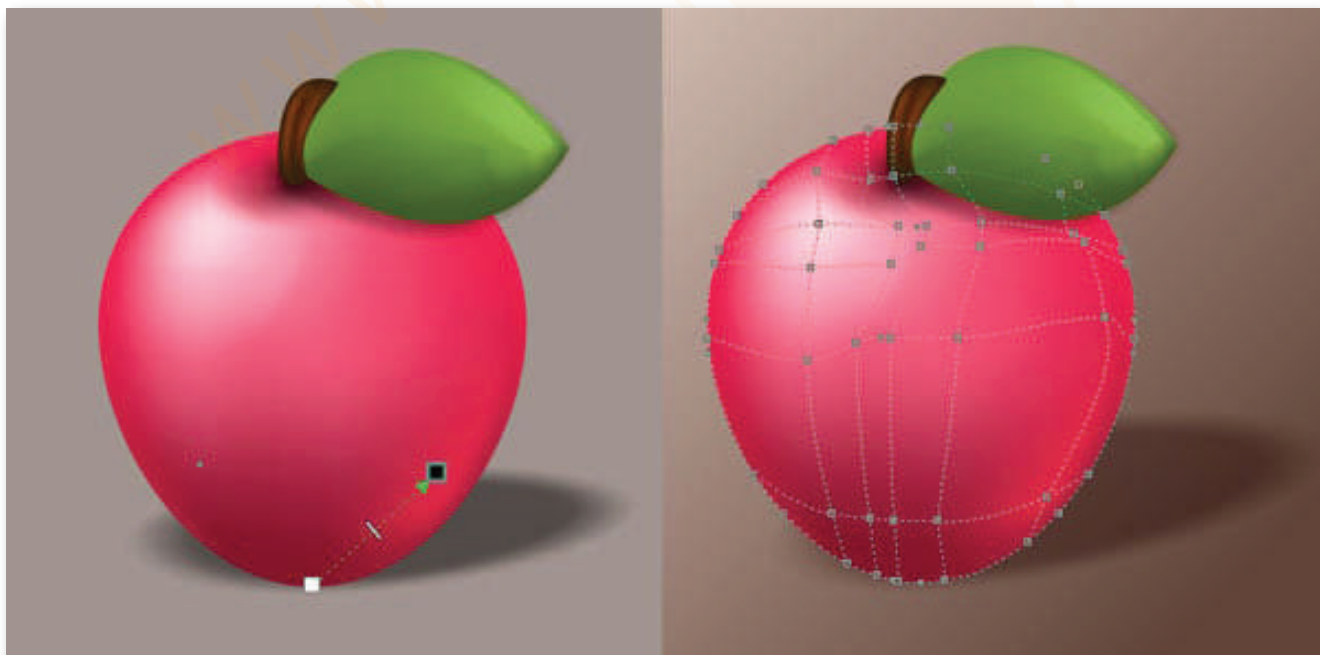


Bài tập ứng dụng

Bài 1: Vẽ và tô màu hình giọt nước



Bài 2: Vẽ và tô màu quả táo



II. Chương 2: Chức năng Blend trong Menu Object

1. Blend là gì?

Blend trong Adobe Illustrator là một công cụ mạnh mẽ cho phép bạn tạo ra các bước chuyển mượt mà giữa hai hoặc nhiều đối tượng. Bạn có thể sử dụng công cụ này để tạo các gradient, các bước chuyển màu, hoặc các hiệu ứng phức tạp khác.

Tính năng:

- **Tạo các bước trung gian:** Blend Tool sẽ tự động tạo ra các đối tượng trung gian giữa hai đối tượng ban đầu, giúp bạn tạo hiệu ứng chuyển màu, biến đổi hình dạng hoặc di chuyển mượt mà.
- **Kiểm soát độ chi tiết:** Bạn có thể điều chỉnh số lượng bước trung gian được tạo ra, giúp bạn kiểm soát độ chi tiết và mượt mà của hiệu ứng Blend.
- **Áp dụng cho nhiều đối tượng:** Blend Tool có thể được sử dụng với nhiều loại đối tượng khác nhau, bao gồm hình dạng, đường cong, văn bản và bitmap.
- **Tùy chỉnh hiệu ứng:** Blend Tool cung cấp nhiều tùy chọn để bạn tùy chỉnh hiệu ứng Blend, bao gồm kiểu Blend (màu sắc, hình dạng, vị trí), khoảng cách giữa các bước trung gian và độ chính xác của đường viền.

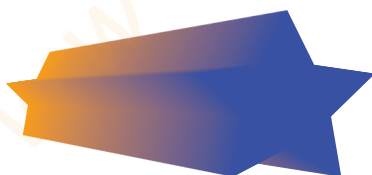
2. Tạo và sử dụng Blend

Bước 1. Tạo và Chọn Đối Tượng

- Sử dụng các công cụ vẽ như Rectangle Tool, Ellipse Tool, hoặc Pen Tool để tạo hai hoặc nhiều đối tượng trên bản vẽ của bạn. Các đối tượng này có thể có hình dạng và màu sắc khác nhau.
- Chọn các đối tượng mà bạn muốn blend bằng cách sử dụng Selection Tool (V).

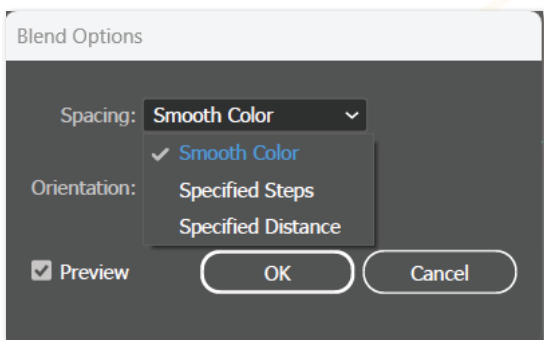
Bước 2. Sử Dụng Blend Tool

- Chọn Blend Tool từ thanh công cụ hoặc nhấn phím tắt W.
- Bạn cũng có thể vào **Object > Blend > Make**
- Tạo Blend:
 - Nhấp vào đối tượng đầu tiên, sau đó nhấp vào đối tượng thứ hai. Illustrator sẽ tạo ra một chuỗi các đối tượng trung gian giữa hai đối tượng này, tạo ra một bước chuyển mượt mà.



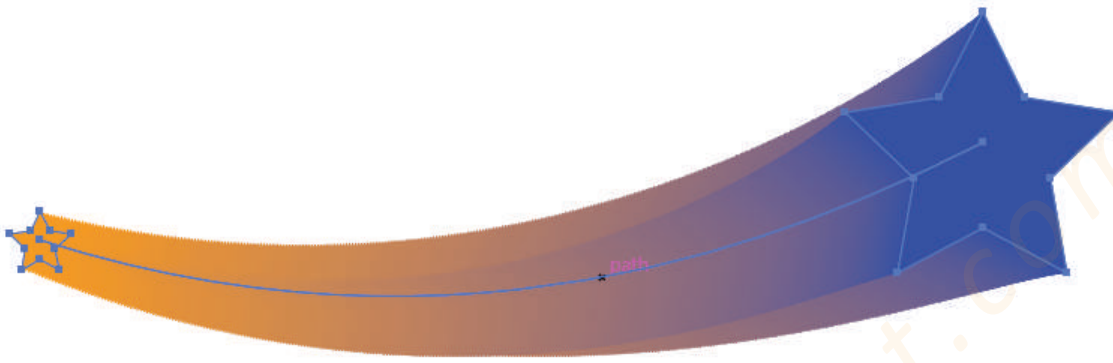
Bước 3. Chỉnh Sửa Blend

- Để chỉnh sửa số bước chuyển giữa các đối tượng, chọn **Object > Blend > Blend Options....**
- Trong hộp thoại Blend Options, bạn có thể chọn một trong các tùy chọn sau:
 - **Smooth Color:** Tạo ra một bước chuyển mượt mà dựa trên màu sắc của các đối tượng.
 - **Specified Steps:** Chỉ định số bước chuyển cụ thể giữa các đối tượng.
 - **Specified Distance:** Chỉ định khoảng cách cụ thể giữa các bước chuyển.



II. Chương 2: Chức năng Blend trong Menu Object

- **Chỉnh Sửa Blend Path:**
 - Bạn có thể điều chỉnh đường path của blend bằng cách sử dụng Direct Selection Tool (A) để kéo các điểm neo của các đối tượng gốc hoặc sử dụng Pen Tool (P) để vẽ một đường path tùy chỉnh. Sau đó, chọn blend và đường path, và đi tới Object > Blend > Replace Spine để áp dụng đường path mới.



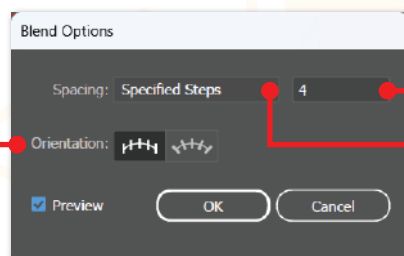
Bước 4. Mở Rộng và Sử Dụng Blend

- **Mở Rộng Blend:**
 - Để mở rộng blend thành các đối tượng riêng lẻ, chọn blend và đi tới **Object > Expand** hoặc **Object > Blend > Expand**. Bước này sẽ chuyển đổi blend thành các đối tượng có thể chỉnh sửa riêng lẻ.
- **Sử Dụng Blend cho Các Hiệu Ứng Phức Tạp:**
 - Bạn có thể sử dụng Blend Tool để tạo ra các hiệu ứng phức tạp như tạo các mẫu lặp lại, tạo các gradient phức tạp, hoặc tạo các hiệu ứng 3D bằng cách blend các đối tượng có hình dạng và màu sắc khác nhau.

Với tính năng mở rộng này, bạn có thể tạo ra các bảng màu từ hai màu bất kỳ.

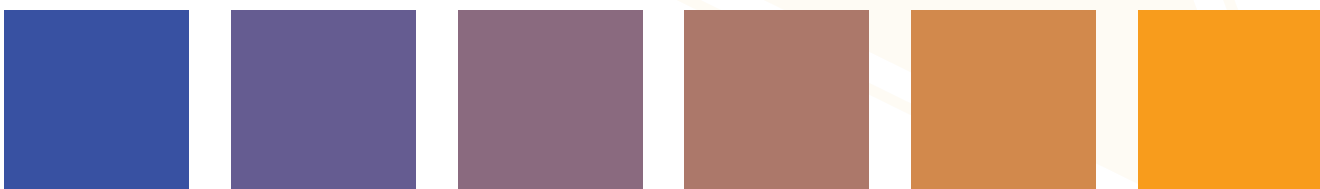


Tùy chỉnh các
đối tượng song song
hoặc hướng tâm



Số bước màu

Tùy chọn blend



II. Chương 2: Chức năng Blend trong Menu Object

Bài tập ứng dụng Blend



Bài 1: Vẽ hình 3D chữ “TIN HOC SAO VIỆT”

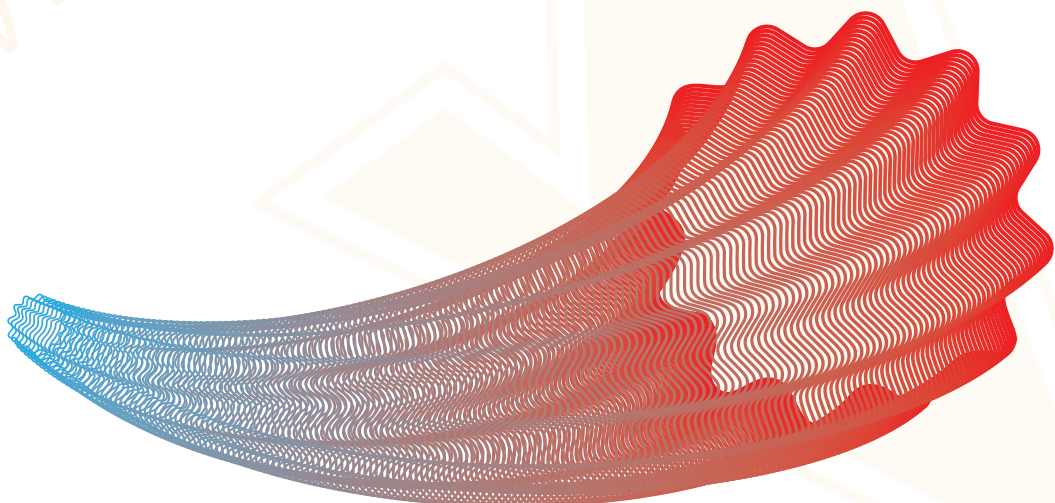
Hướng dẫn bài tập:

- Bước 1: Tạo chữ “TIN HOC SAO VIỆT” bằng công cụ gõ văn bản
- Bước 2: Sử dụng tính năng Wrap Text để biến dạng chữ, sau đó copy thêm một phiên bản để làm đường viền trắng
- Bước 3: Copy thêm một lần nữa và thu nhỏ, đặt sau chữ ban đầu. Tô màu đỏ cho chữ lớn, màu vàng cho chữ nhỏ.
- Bước 4: Chọn hai đối tượng và sử dụng blend với kiểu Specified Steps để tạo hiệu ứng blend. (250 Steps)
- Bước 5: Đưa chữ viền trắng đã tạo trước đó trùng với chữ đã blend

Bài 2: Vẽ hình hoa xoắn ốc

Hướng dẫn bài tập:

- Bước 1: Vẽ 2 ngôi sao nhiều cạnh từ công cụ vẽ ngôi sao và bo tròn góc
- Bước 2: Tô màu cho 2 hình vừa vẽ
- Bước 3: Chọn hai đối tượng và sử dụng blend với kiểu Specified Steps để tạo hiệu ứng blend. (150 Steps)
- Bước 5: Dùng Anchor Point Tool để uốn cong đường Blend theo mong muốn



III. Chương 3: Pattern Design (Menu Object)

1. Pattern là gì?

Pattern (hoa văn) trong Adobe Illustrator là một mẫu hoặc hình lặp lại mà bạn có thể sử dụng để làm nền, tô màu cho các hình dạng, hoặc tạo ra các thiết kế phức tạp. Patterns có thể bao gồm các hình dạng, đường kẻ, và hình ảnh, và có thể được sử dụng để thêm họa tiết và chiều sâu cho thiết kế của bạn.

Khi bạn sử dụng Pattern sẽ có các lợi ích sau:

- **Tiết kiệm thời gian:** Thay vì vẽ từng chi tiết nhỏ, bạn chỉ cần tạo một pattern và lặp lại nó nhiều lần.
- **Tạo sự nhất quán:** Pattern giúp tạo sự nhất quán và chuyên nghiệp cho thiết kế của bạn.
- **Tăng tính thẩm mỹ:** Pattern có thể mang lại vẻ đẹp và sự tinh tế cho thiết kế của bạn.
- **Dễ dàng tùy chỉnh:** Pattern có thể dễ dàng được tùy chỉnh để phù hợp với nhu cầu thiết kế của bạn.

Một số ứng dụng Pattern trong thiết kế:

- **Thiết kế thời trang:** Pattern được sử dụng rộng rãi trong thiết kế trang phục, phụ kiện, tạo điểm nhấn, thể hiện phong cách riêng cho thương hiệu hoặc cá nhân.
- **Thiết kế nội thất:** Pattern góp phần trang trí tường, sàn nhà, đồ nội thất, tạo bầu không khí độc đáo và ấn tượng cho không gian sống.
- **Thiết kế đồ họa:** Pattern được ứng dụng trong thiết kế logo, bao bì sản phẩm, website, banner, poster, mang đến sự thu hút và chuyên nghiệp cho thương hiệu.
- **Thiết kế nghệ thuật:** Pattern là nguồn cảm hứng cho các tác phẩm hội họa, điêu khắc, tạo điểm nhấn và truyền tải thông điệp nghệ thuật độc đáo.



III. Chương 3: Pattern Design (Menu Object)

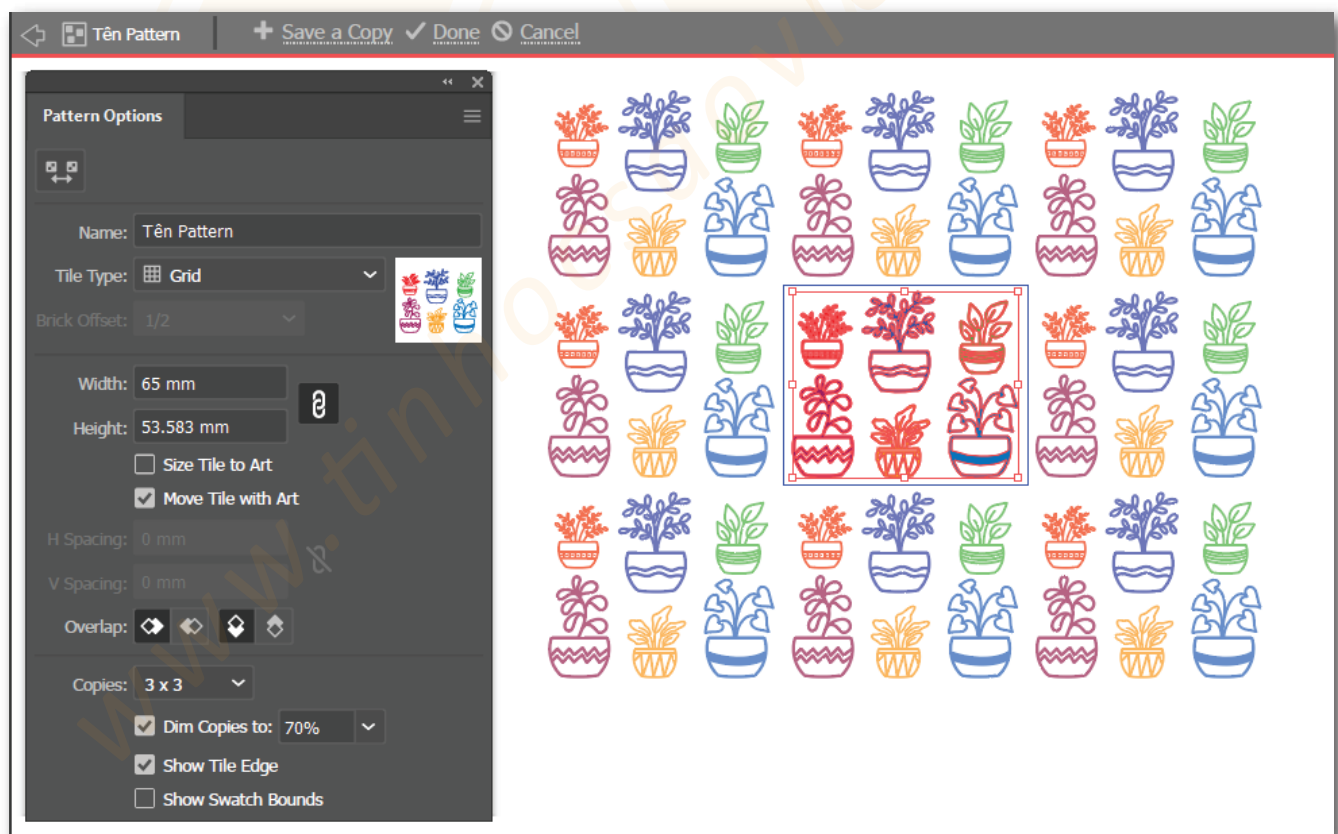
2. Cách tạo và sử dụng Pattern



- Bước 1: Tạo hình dạng muốn tạo thành Pattern
 - Sử dụng các công cụ vẽ (như Rectangle Tool, Ellipse Tool, Pen Tool, v.v.) để tạo ra các hình dạng mà bạn muốn dùng làm pattern.
 - Sắp xếp các hình dạng theo ý muốn, tạo thành một mẫu lặp lại. Đảm bảo rằng các hình dạng không quá phức tạp để pattern có thể dễ dàng lặp lại.
 - Bạn cũng có thể sử dụng hình ảnh để tạo Pattern

Bước 2: Tạo Pattern

- Mở hộp thoại Pattern Options:
- Đi tới **Object > Pattern > Make**. Illustrator sẽ mở hộp thoại Pattern Options và chuyển bạn vào chế độ chỉnh sửa pattern.

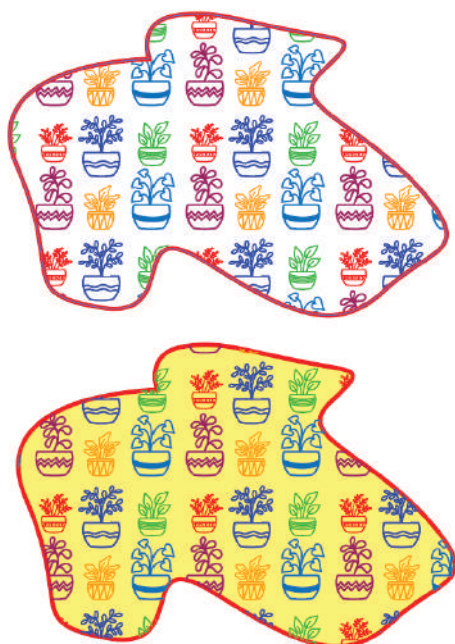


Bước 4

- Chỉnh sửa và đặt tên cho Pattern:
- Trong hộp thoại Pattern Options, bạn có thể đặt tên cho pattern của mình.
- Bạn có thể điều chỉnh các cài đặt như Tile Type (kiểu gạch), Width và Height (chiều rộng và chiều cao), và Spacing (khoảng cách) để kiểm soát cách pattern lặp lại.
- Khi bạn hài lòng với pattern của mình, nhấp vào Done ở thanh điều khiển phía trên màn hình. Pattern sẽ được thêm vào bảng Swatches.

III. Chương 3: Pattern Design (Menu Object)

Sử dụng Pattern



- Bước 1: Tạo hình dạng muốn áp dụng Pattern
 - Sử dụng các công cụ vẽ (như Rectangle Tool, Ellipse Tool, Pen Tool, v.v.) để tạo ra các hình dạng mà bạn muốn tô pattern.
- Bước 2: Áp dụng Pattern
 - Trong bảng Swatches, chọn vào mẫu Pattern mong muốn.

Lưu ý:

- Kích cỡ của họa tiết Pattern sẽ tùy thuộc vào lúc bạn tạo Pattern.
- Nếu bạn tạo pattern không có màu nền, khi áp dụng, phải thêm một lớp Fill mới lên đối tượng muốn áp dụng pattern.

Bài tập ứng dụng Pattern



Yêu cầu Bài tập:

Hãy vẽ các hình dạng theo hình trên và tự sáng tạo các họa tiết Pattern khi kết nối các hình dạng đó lại với nhau.

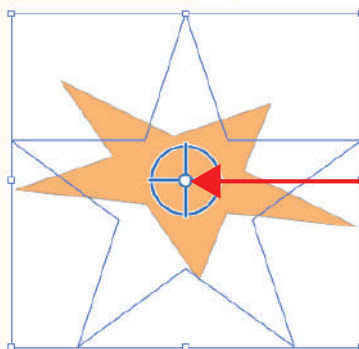
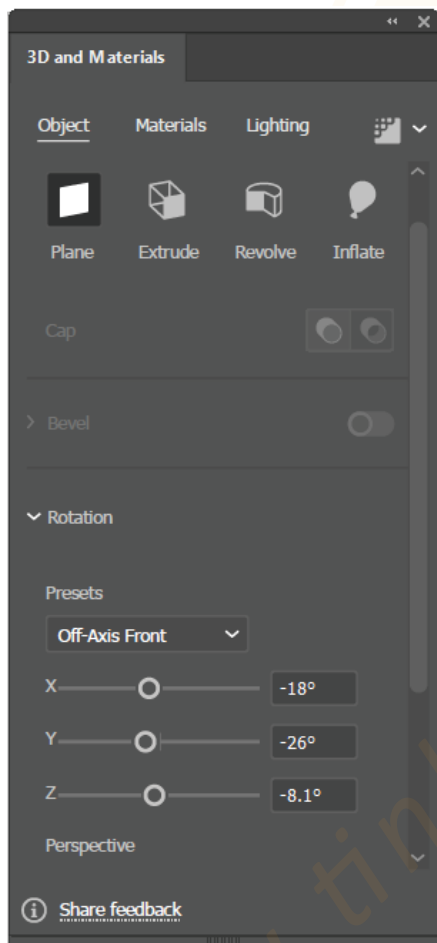


IV. Chương 4: 3D trong Illustrator

1. Vẽ và tạo 3D từ đối tượng 2D

Tính năng 3D Effect trong Adobe Illustrator cho phép bạn tạo các đối tượng có chiều sâu và hiệu ứng 3D từ các hình dạng 2D. Có ba hiệu ứng chính bạn có thể sử dụng trong Illustrator để tạo các đối tượng 3D: **Extrude & Bevel, Revolve, và Rotate (Plane)**.

Lưu ý: Bạn nên cài các phiên bản Illustrator cao để có đầy đủ hơn các tính năng 3D. Dưới đây là cách giải thích và sử dụng chi tiết cho từng loại hiệu ứng này:



Bạn có thể tùy chỉnh góc độ trực tiếp tại vòng tròn này

(1) Plane - Góc nhìn mặt phẳng 3D

Hiệu ứng Plane giúp bạn biến một hình dạng 2D có góc nhìn 2D thành một góc nhìn 3D.

Các bước cụ thể để sử dụng Plane:

- Chọn đối tượng 2D mà bạn muốn biến đổi thành mặt phẳng 3D.
- Trong bảng 3D and Materials, chọn Plane.
- Đối tượng 2D của bạn sẽ được chuyển đổi thành một mặt phẳng 3D, bạn có thể xoay và điều chỉnh nó trong không gian 3D.

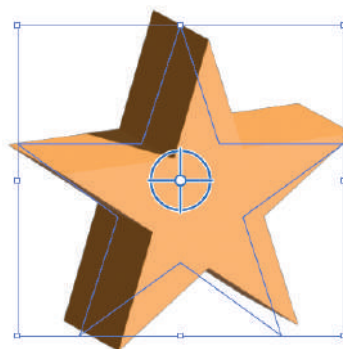
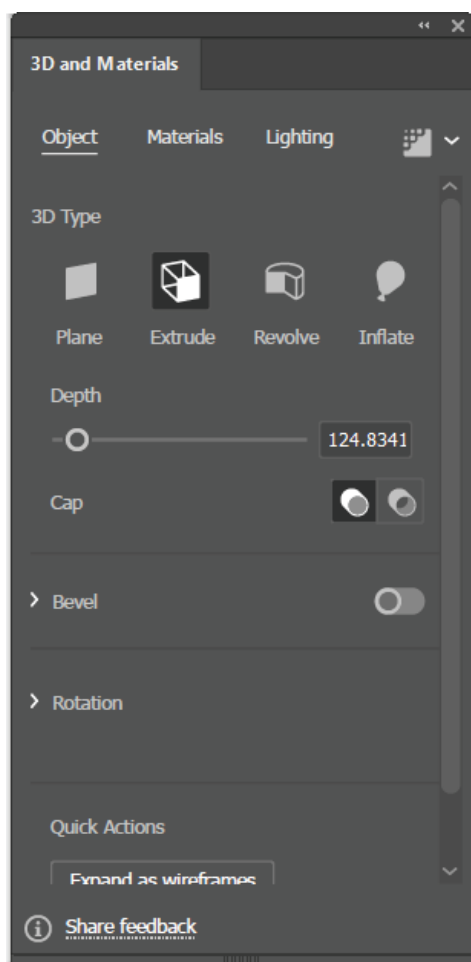
Điều chỉnh các thông số của Plane:

- Presets: Các góc độ có sẵn trong tính năng 3D
- X:Y:Z: Hướng các trục tùy chỉnh

Ví dụ: Xoay các góc nhìn 3D từ hình ngôi sao và chữ TIN HỌC SAO VIỆT



IV. Chương 4: 3D trong Illustrator



(2) Extrude & Bevel - Kéo và Vát mép:

Hiệu ứng Extrude & Bevel giúp bạn biến một hình dạng 2D thành một đối tượng 3D bằng cách kéo dài nó theo một chiều nhất định.

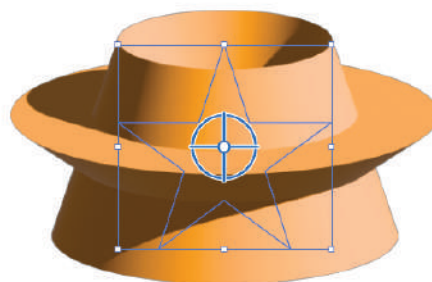
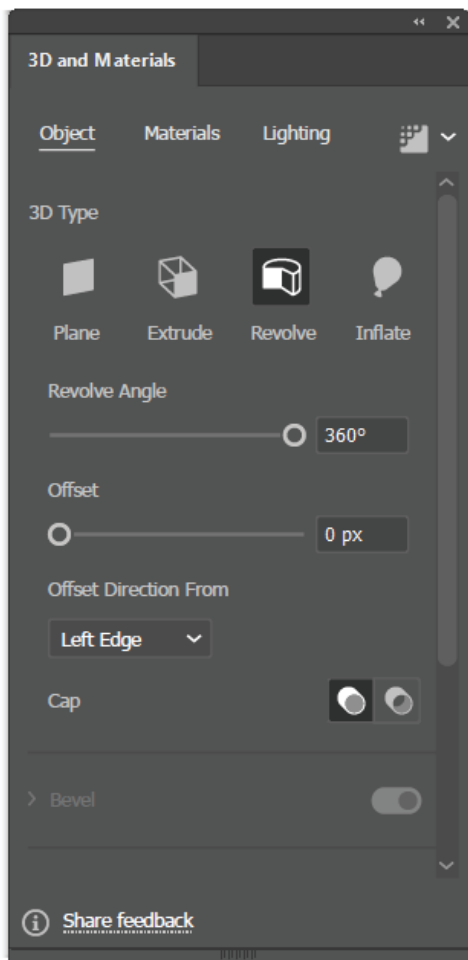
Cách sử dụng:

- Trong bảng 3D and Materials, chọn Extrude.
- Điều chỉnh Depth để xác định độ sâu của đối tượng kéo dài.
- Chọn kiểu vát mép trong phần Bevel và điều chỉnh các thông số khác như Bevel Height.
- Sử dụng các công cụ xoay để định vị đối tượng 3D theo ý muốn.

Bạn có thể bật Bevel để vát mép các đối tượng theo mong muốn
Dưới đây là các ví dụ cho Extrude & Bevel



IV. Chương 4: 3D trong Illustrator



(2) Revolve - Quay:

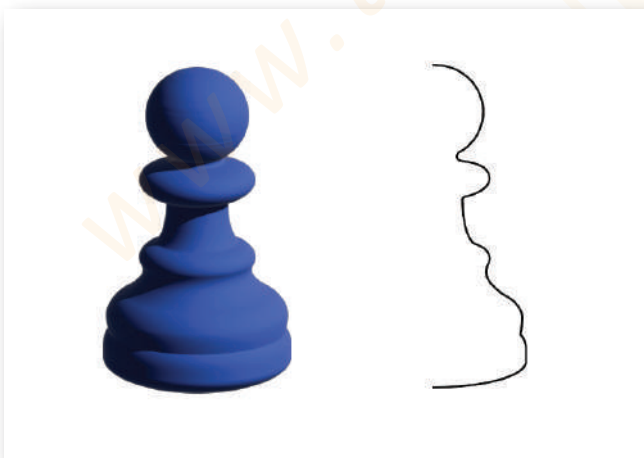
Hiệu ứng Revolve tạo ra một đối tượng 3D bằng cách quay một hình dạng 2D quanh một trục. Điều này rất hữu ích để tạo các hình dạng như cốc, chai, và các vật thể có tính đối xứng quay.

Cách sử dụng:

- Chọn đối tượng 2D mà bạn muốn áp dụng hiệu ứng.
- Vào menu **Effect > 3D > Revolve**.
- Trong cửa sổ hiện ra, bạn có thể điều chỉnh các thông số sau:
 - Angle: Góc quay của đối tượng (thường là 360° để tạo hình tròn hoàn chỉnh).
 - Offset: Khoảng cách từ trục quay đến hình dạng.

Để tối ưu hóa hiệu ứng, khi bạn vẽ các đồ vật có tính chất xoay quanh một trục như bình nước, cái chén, cái đĩa, bình hoa,...

Ví dụ minh họa:



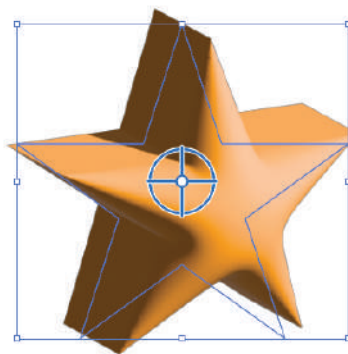
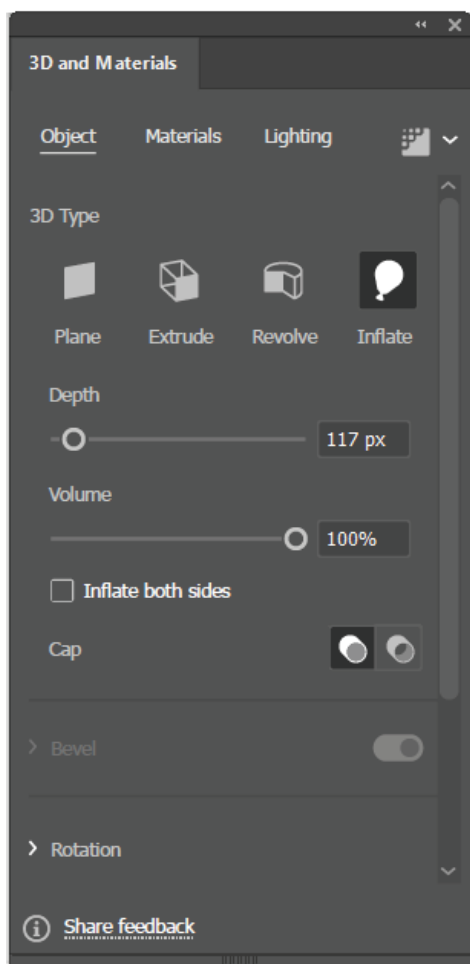
Vẽ quân cờ



Vẽ lon nước

Lưu ý: Tùy theo hướng vẽ mà bạn chọn Left Edge hoặc Right Edge

IV. Chương 4: 3D trong Illustrator



(4) Inflate - Phồng lên:

Inflate là một trong những hiệu ứng 3D mạnh mẽ cho phép bạn làm phồng các đối tượng 2D thành các hình dạng 3D cong lồi, tạo cảm giác như chúng được bơm hơi hoặc căng phồng. Đây là một công cụ hữu ích để tạo ra các thiết kế có chiều sâu và độ phồng, như bong bóng.

Cách sử dụng:

- Chọn Inflate trong bảng 3D and Materials.
- Điều chỉnh các thông số như Depth và Volume để xác định mức độ phồng của đối tượng.
- Sử dụng các công cụ xoay để định vị đối tượng 3D.
- Tích vào ô Inflate both sides nếu bạn muốn phồng cả 2 mặt của đối tượng 2D

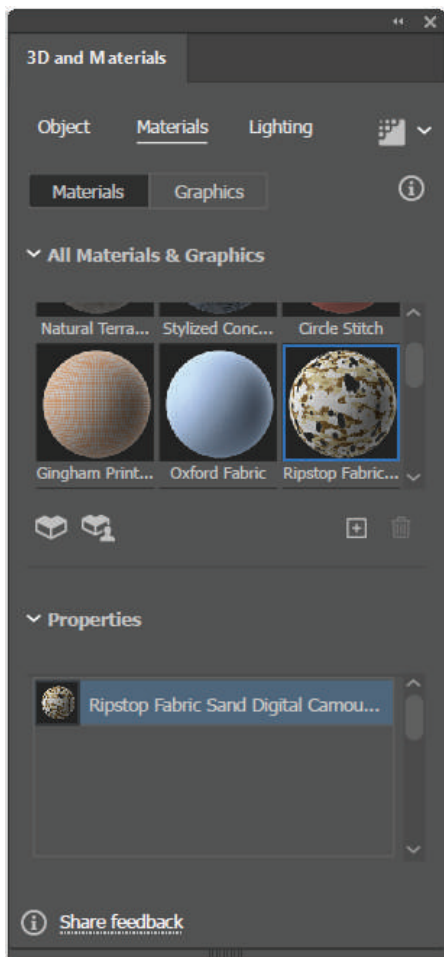
Thử sử dụng với Text, bạn sẽ được các hiệu ứng như ví dụ minh họa. Tạo hiệu ứng căng phồng cho các văn bản

Ví dụ minh họa:



Ngoài ra, trước khi sử dụng hiệu ứng Inflate, bạn cũng có thể biến dạng text bằng tính năng Wrap Text trước để tạo ra nhiều hình dạng đẹp hơn

IV. Chương 4: 3D trong Illustrator



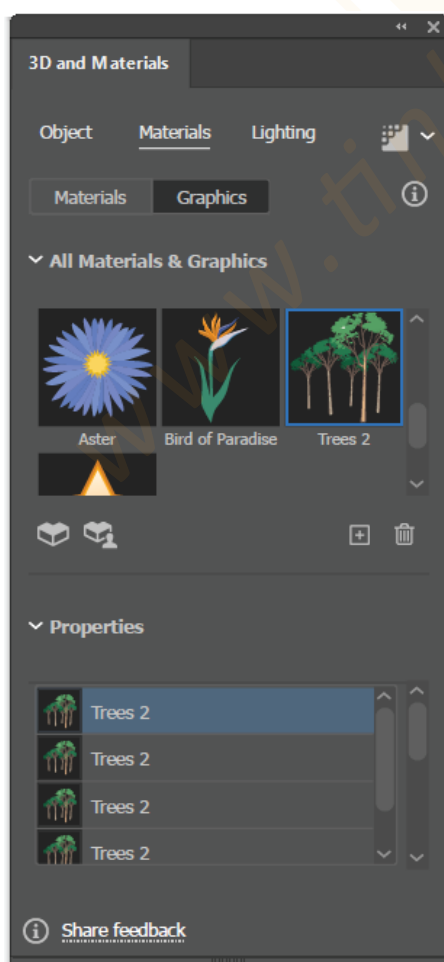
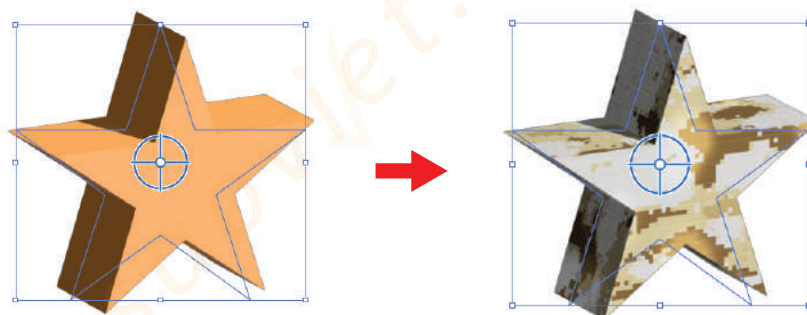
2. Chèn symbols/chất liệu , ánh sáng lên đối tượng 3D đã tạo

Materials - Vật liệu

Tính năng Materials cho phép bạn tạo ra các đối tượng 3D với bề mặt phong phú và chân thực hơn. Các tùy chọn vật liệu này cho phép bạn điều chỉnh màu sắc, độ bóng, độ trong suốt, và các thuộc tính khác để đạt được hiệu ứng mong muốn.

Cách sử dụng:

- Sau khi tạo các hiệu ứng 3D, mở tab Materials và chọn một hiệu ứng mong muốn.
- Bạn cũng có thể cài đặt vật liệu từ bên ngoài vào trong bộ vật liệu có sẵn

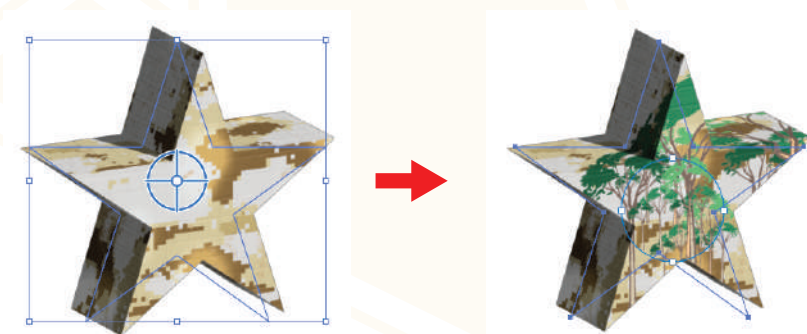


Graphics

Ngoài vật liệu, bạn cũng có thể áp dụng các hình ảnh, symbols để chèn vào bề mặt của đối tượng 3D, tạo nên các thiết kế đặc biệt hơn, phong phú hơn, thậm chí tạo thành các vật liệu không có sẵn trong thư viện.

Cách sử dụng:

- Sau khi tạo các hiệu ứng 3D, mở tab Materials và chọn Graphic.
- Chọn các Graphic có sẵn hoặc chèn từ file của bạn.



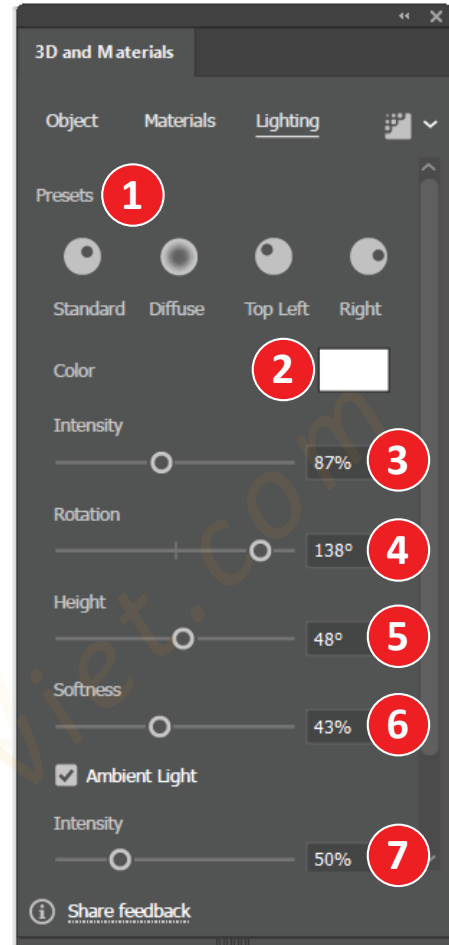
IV. Chương 4: 3D trong Illustrator

Lighting - ánh sáng đối tượng 3D

Trong Adobe Illustrator, hệ thống ánh sáng 3D đã được nâng cấp để cung cấp các tùy chọn ánh sáng mạnh mẽ và linh hoạt hơn, giúp bạn tạo ra các hiệu ứng chân thực cho các đối tượng 3D. Bạn có thể thêm và tùy chỉnh nhiều nguồn ánh sáng để làm nổi bật các chi tiết và tạo ra các bóng đổ tự nhiên.

Dưới đây là cách sử dụng và tùy chỉnh hệ thống ánh sáng 3D trong Illustrator:

- Chọn đối tượng 3D hoặc tạo một đối tượng 2D và áp dụng hiệu ứng 3D (Extrude, Revolve, Inflate, hoặc Plane).
- Vào menu Window > 3D and Materials để mở bảng điều khiển 3D and Materials > Chọn tab Lighting.
- **(1)** Presets (Mẫu cài đặt sẵn):
 - Standard (Tiêu chuẩn): Mẫu cài đặt mặc định với một đèn điểm duy nhất.
 - Diffuse (Khuếch tán): Mẫu cài đặt với ánh sáng khuếch tán từ môi trường xung quanh.
 - Top left (Trên trái): Mẫu cài đặt với một đèn điểm ở góc trên trái.
 - Right (Phải): Mẫu cài đặt với một đèn điểm ở bên phải.
- Cài đặt nguồn sáng:
 - **(2)** Color (Màu sắc): Chọn màu sắc cho nguồn sáng.
 - **(3)** Intensity (Cường độ): Điều chỉnh cường độ của nguồn sáng.
 - **(4)** Rotation (Xoay): Xoay nguồn sáng trong không gian 3D.
 - **(5)** Height (Chiều cao): Di chuyển nguồn sáng lên hoặc xuống theo trục Y.
 - **(6)** Softness (Độ mềm mại): Điều chỉnh độ mềm mại của bóng đổ tạo ra bởi nguồn sáng.
- Cài đặt ánh sáng môi trường:
 - **(7)** Intensity (Cường độ): Điều chỉnh cường độ của ánh sáng môi trường xung quanh.

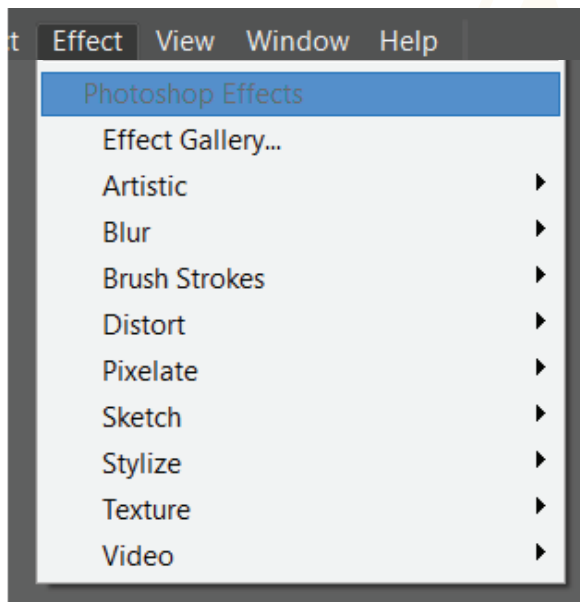


Standard

Diffuse

Top Left

Right



Photoshop Effect trong Illustrator

Menu Effect trong Adobe Illustrator 2023 cung cấp nhiều hiệu ứng phong phú, giúp bạn tạo ra các thiết kế đa dạng và ấn tượng. Những hiệu ứng này tương tự như trong Photoshop, mang lại khả năng kết hợp sức mạnh của đồ họa vector và raster, tạo ra các tác phẩm nghệ thuật tinh tế và chuyên nghiệp.

Hãy thử nghiệm với các hiệu ứng này để nâng cao chất lượng và sự sáng tạo cho các dự án của bạn.

1. Effect Gallery...

Effect Gallery mở một cửa sổ chứa các hiệu ứng nghệ thuật, cho phép bạn xem trước và áp dụng nhiều hiệu ứng khác nhau từ các danh mục như Artistic, Brush Strokes, Sketch, Texture, và Stylize. Cửa sổ này cung cấp một giao diện trực quan để thử nghiệm các hiệu ứng và xem trước kết quả trước khi áp dụng.

2. Artistic

Artistic Effects: Chứa các hiệu ứng nghệ thuật biến đổi đối tượng thành các kiểu tranh vẽ khác nhau như:

- Colored Pencil: Tạo hiệu ứng như vẽ bằng bút chì màu.
- Cutout: Tạo hiệu ứng cắt giấy, giữ lại các vùng màu chính.
- Dry Brush: Tạo hiệu ứng vẽ bằng cọ khô.
- Film Grain: Tạo hiệu ứng hạt phim, giống như ảnh chụp bằng phim cổ điển.
- Fresco: Tạo hiệu ứng bức tranh tường với các nét vẽ đậm.
- Neon Glow: Tạo hiệu ứng phát sáng neon.
- Paint Daubs: Tạo hiệu ứng cọ vẽ.
- Palette Knife: Tạo hiệu ứng vẽ bằng dao bằm màu.
- Plastic Wrap: Tạo hiệu ứng như đối tượng được bọc trong màng nhựa.
- Poster Edges: Tạo hiệu ứng cạnh rõ nét, giống như một bức tranh poster.
- Rough Pastels: Tạo hiệu ứng như vẽ bằng màu phấn thô.
- Sponge: Tạo hiệu ứng vẽ bằng bọt biển.
- Underpainting: Tạo hiệu ứng sơn lót.
- Watercolor: Tạo hiệu ứng màu nước.

V.Chương 5: Các Effect nâng cao khác (Menu Effect)

3. Blur

Blur Effects: Chứa các hiệu ứng làm mờ

- Gaussian Blur: Làm mờ đối tượng bằng cách áp dụng một bộ lọc Gaussian.
- Radial Blur: Tạo hiệu ứng mờ quay quanh một điểm trung tâm.
- Smart Blur: Làm mờ đối tượng một cách thông minh, giữ lại các cạnh sắc nét hơn.

4. Brush Strokes

Brush Strokes Effects: Chứa các hiệu ứng vẽ bằng cọ

- Accented Edges: Tạo hiệu ứng cạnh nhấn mạnh.
- Angled Strokes: Tạo hiệu ứng vẽ bằng cọ góc.
- Crosshatch: Tạo hiệu ứng vẽ bằng cọ đan chéo.
- Dark Strokes: Tạo hiệu ứng nét vẽ đậm.
- Ink Outlines: Tạo hiệu ứng viền mực.
- Spatter: Tạo hiệu ứng vẩy màu.
- Sprayed Strokes: Tạo hiệu ứng phun sơn.
- Sumi-e: Tạo hiệu ứng vẽ bằng mực Nhật Bản.

5. Distort

Distort Effects: Chứa các hiệu ứng làm biến dạng đối tượng

- Diffuse Glow: Tạo hiệu ứng phát sáng khuếch tán.
- Glass: Tạo hiệu ứng nhìn qua kính.
- Ocean Ripple: Tạo hiệu ứng gợn sóng.
- Pinch: Làm méo đối tượng bằng cách kéo vào tâm.
- Polar Coordinates: Chuyển đổi tọa độ của đối tượng.
- Ripple: Tạo hiệu ứng sóng nước.
- Shear: Kéo nghiêng đối tượng.
- Spherize: Làm biến dạng đối tượng thành hình cầu.
- Twirl: Xoắn đối tượng.
- Wave: Tạo hiệu ứng sóng.
- ZigZag: Tạo hiệu ứng đường zigzag.

6. Pixelate

Pixelate Effects: Chứa các hiệu ứng làm cho đối tượng trông giống như ảnh pixel

- Color Halftone: Chuyển đổi đối tượng thành các chấm màu theo phong cách nửa tông màu.
- Crystallize: Tạo hiệu ứng tinh thể hóa đối tượng.
- Mezzotint: Tạo hiệu ứng chấm ngẫu nhiên.
- Mosaic: Chuyển đổi đối tượng thành các ô vuông nhỏ.
- Pointillize: Tạo hiệu ứng tranh điểm màu.

7. Sketch

Sketch Effects: Chứa các hiệu ứng phác thảo

- Bas Relief: Tạo hiệu ứng nổi.
- Chalk & Charcoal: Tạo hiệu ứng vẽ phấn và than.
- Charcoal: Tạo hiệu ứng vẽ bằng than.
- Chrome: Tạo hiệu ứng như bề mặt kim loại bóng.
- Conté Crayon: Tạo hiệu ứng vẽ bằng bút sáp.
- Graphic Pen: Tạo hiệu ứng vẽ bằng bút mực.
- Halftone Pattern: Tạo hiệu ứng nửa tông màu.
- Note Paper: Tạo hiệu ứng giấy ghi chú.
- Photocopy: Tạo hiệu ứng sao chụp.
- Plaster: Tạo hiệu ứng thạch cao.
- Reticulation: Tạo hiệu ứng lưới.
- Stamp: Tạo hiệu ứng tem.
- Torn Edges: Tạo hiệu ứng cạnh rách.
- Water Paper: Tạo hiệu ứng giấy nước.

8. Stylize

Stylize Effects: Chứa các hiệu ứng phong cách hóa

- Diffuse: Làm mờ các chi tiết nhỏ.
- Emboss: Tạo hiệu ứng nổi bật.
- Find Edges: Tìm và nhấn mạnh các cạnh.
- Glowing Edges: Tạo hiệu ứng cạnh phát sáng.
- Solarize: Tạo hiệu ứng đảo màu theo phong cách âm bản.
- Tiles: Chuyển đổi đối tượng thành các ô gạch nhỏ.
- Trace Contour: Tạo đường viền cho đối tượng.
- Wind: Tạo hiệu ứng gió, kéo dài các cạnh.

9. Texture

Texture Effects: Chứa các hiệu ứng kết cấu bề mặt

- Craquelure: Tạo hiệu ứng bề mặt nứt nẻ.
- Grain: Tạo hiệu ứng hạt nhiễu.
- Mosaic Tiles: Tạo hiệu ứng ghép mảnh nhỏ.
- Patchwork: Tạo hiệu ứng ghép vải.
- Stained Glass: Tạo hiệu ứng kính màu.
- Texturizer: Thêm kết cấu lên bề mặt đối tượng.

10. Video

Video Effects: Chứa các hiệu ứng dành cho video,

- De-Interlace: Loại bỏ các đường xen kẽ trong video.
- NTSC Colors: Chuyển đổi màu sắc của đối tượng sang hệ màu NTSC.

VI. Chương 6: Các nguyên tắc cơ bản trong thiết kế

1. Cân Bằng (Balance)

Cân bằng trong thiết kế giúp tạo ra một bố cục hài hòa và dễ nhìn. Có hai loại cân bằng thường được sử dụng:

- Cân bằng đối xứng (Symmetrical Balance): Các yếu tố được phân bố đều xung quanh một trục trung tâm, tạo cảm giác ổn định và chính thống.
- Cân bằng bất đối xứng (Asymmetrical Balance): Sử dụng các yếu tố có kích thước, màu sắc hoặc hình dạng khác nhau để tạo ra sự cân bằng thị giác mà không cần đối xứng.



2. Tương Phản (Contrast)

Tương phản giúp làm nổi bật các yếu tố quan trọng và tạo sự thu hút cho thiết kế. Sử dụng tương phản về màu sắc, kích thước, kiểu chữ và hình ảnh để tạo sự phân biệt rõ ràng giữa các phần khác nhau của thiết kế.



3. Nhấn Mạnh (Emphasis)

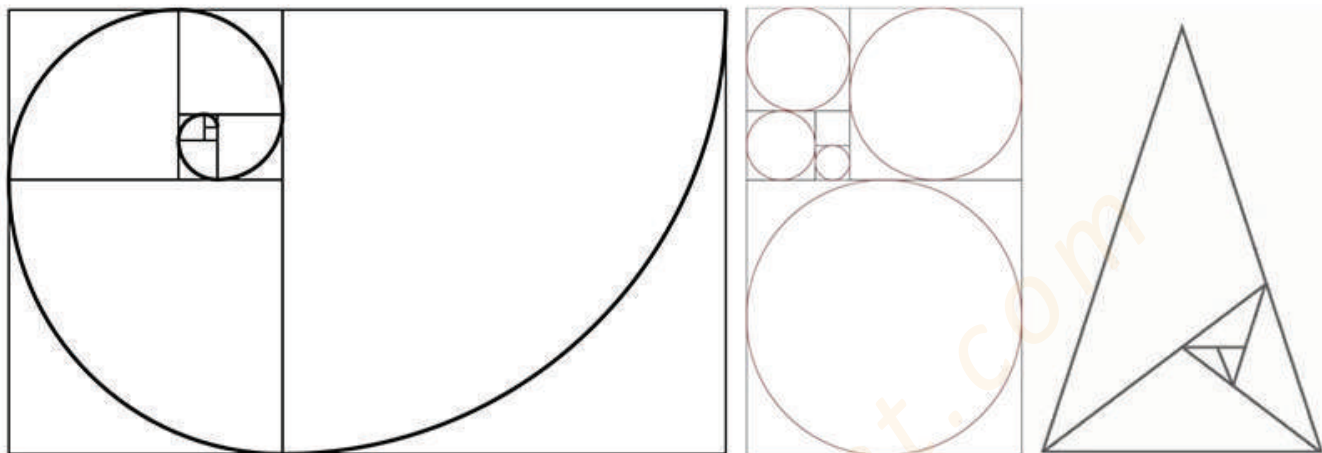
Tương phản giúp làm nổi bật các yếu tố quan trọng và tạo sự thu hút cho thiết kế. Sử dụng tương phản về màu sắc, kích thước, kiểu chữ và hình ảnh để tạo sự phân biệt rõ ràng giữa các phần khác nhau của thiết kế.



VI. Chương 6: Các nguyên tắc cơ bản trong thiết kế

4. Tỷ Lệ (Proportion)

Tỷ lệ trong thiết kế liên quan đến mối quan hệ kích thước giữa các yếu tố. Tỷ lệ hợp lý giúp tạo ra sự cân đối và hài hòa, giúp các yếu tố quan trọng không bị lấn át hoặc mờ nhạt.



5. Nhịp Điệu (Rhythm)

Nhịp điệu tạo ra sự di chuyển và dẫn dắt mắt người xem qua các phần khác nhau của poster. Sử dụng sự lặp lại của các yếu tố thiết kế như hình ảnh, màu sắc hoặc kiểu chữ để tạo ra một nhịp điệu thị giác dễ chịu.



6. Đơn Giản và Tối Giản (Simplicity and Minimalism)

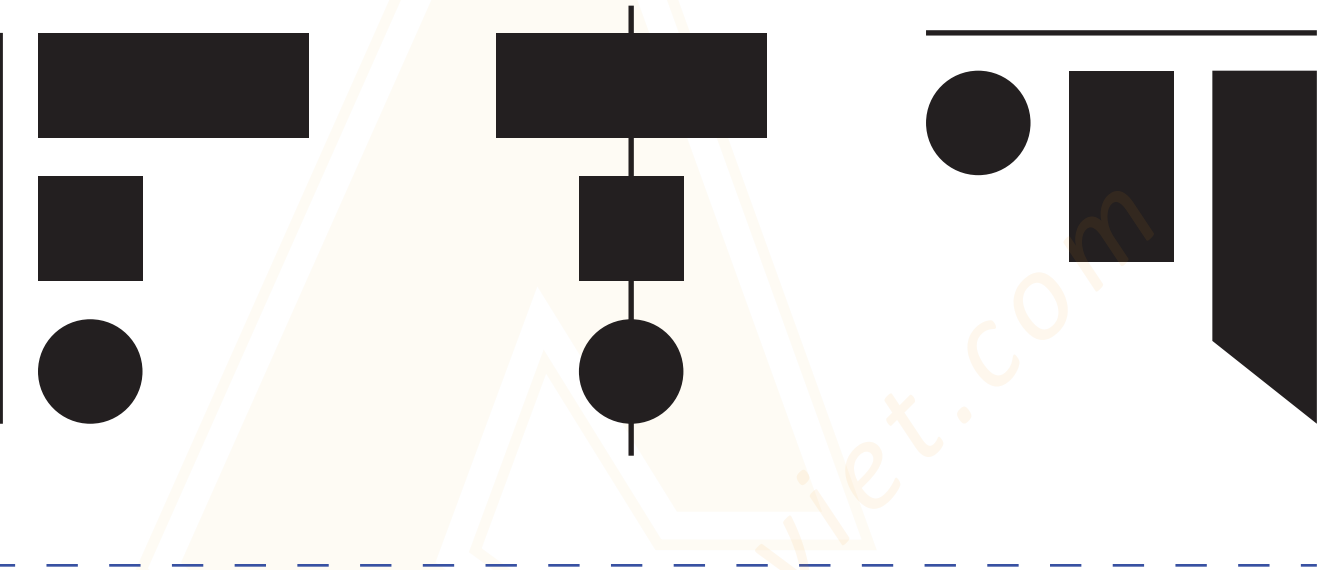
Đơn giản hóa thiết kế poster giúp truyền tải thông điệp một cách rõ ràng và hiệu quả. Loại bỏ các yếu tố không cần thiết và tập trung vào những gì quan trọng nhất. Thiết kế tối giản không chỉ tạo ra sự tinh tế mà còn giúp người xem dễ dàng nắm bắt thông tin.



VI. Chương 6: Các nguyên tắc cơ bản trong thiết kế

7. Căn gióng (Alignment)

Nguyên tắc alignment (căn chỉnh) là một trong những nguyên tắc cơ bản và quan trọng trong thiết kế đồ họa. Căn chỉnh giúp tạo ra sự ngăn nắp, gọn gàng và dễ nhìn trong bố cục thiết kế.



VII.Chương 7: Bài tập cuối khóa (Chọn 1 trong các chủ đề)

1. Thiết kế banner quảng cáo nâng cao

Thiết kế banner là một quá trình sáng tạo đòi hỏi sự cân nhắc kỹ lưỡng về các yếu tố thiết kế để thu hút sự chú ý và truyền đạt thông điệp một cách hiệu quả. Dưới đây là một số bước và nguyên tắc cơ bản để thiết kế một banner ấn tượng:

Xác Định Mục Đích và Đối Tượng

- Mục Đích: Xác định rõ ràng mục đích của banner, ví dụ như quảng cáo sản phẩm, thông báo sự kiện, hoặc kêu gọi hành động (CTA).
- Đối Tượng: Hiểu rõ đối tượng mục tiêu của bạn để thiết kế banner phù hợp với sở thích và nhu cầu của họ.

Kích Thước Banner

- Chọn kích thước banner phù hợp với nền tảng bạn định sử dụng (website, mạng xã hội, quảng cáo ngoài trời, v.v.). Một số kích thước phổ biến:
 - Website: 728x90px, 300x250px, 160x600px
 - Mạng xã hội: 1200x628px (Facebook), 1080x1920px (Instagram Stories)
 - Quảng cáo ngoài trời: Kích thước lớn tùy thuộc vào vị trí đặt banner

Tạo Tiêu Đề Hấp Dẫn

- Ngắn gọn và mạnh mẽ: Tiêu đề nên ngắn gọn, dễ đọc và gây ấn tượng mạnh.
- Sử dụng từ ngữ hành động: Khuyến khích người xem thực hiện hành động (mua ngay, đăng ký, tìm hiểu thêm).

VII.Chương 7: Bài tập cuối khóa (Chọn 1 trong các chủ đề)

Sử Dụng Hình Ảnh và Đồ Họa Chất Lượng

- Chọn hình ảnh và đồ họa có độ phân giải cao, phù hợp với thông điệp của banner.
- Hình ảnh nên rõ ràng, hấp dẫn và có liên quan đến nội dung.

Màu Sắc và Phong Chữ

- Màu Sắc: Sử dụng màu sắc phù hợp với thương hiệu và tạo ra sự tương phản để thu hút sự chú ý.
- Phong Chữ: Chọn phong chữ dễ đọc, sử dụng kích thước và kiểu chữ khác nhau để làm nổi bật các phần quan trọng (tiêu đề, thông tin chi tiết, CTA).

Cân Nhắc Về Căn Chỉnh và Bố Cục

- Căn Chỉnh: Đảm bảo các yếu tố trên banner được căn chỉnh gọn gàng và nhất quán.
- Bố Cục: Sắp xếp các yếu tố theo bố cục rõ ràng và dễ hiểu. Sử dụng không gian trắng (white space) hợp lý để tránh làm banner trở nên rối mắt.

Kêu Gọi Hành Động (CTA)

- Đảm bảo rằng banner có một lời kêu gọi hành động rõ ràng và dễ thấy (ví dụ: "Mua ngay", "Đăng ký ngay", "Tìm hiểu thêm").
- CTA nên được đặt ở vị trí dễ nhìn và có màu sắc nổi bật so với các yếu tố khác.

Tối Ưu Hóa Cho Nền Tảng

- Đảm bảo banner được tối ưu hóa cho nền tảng cụ thể nơi nó sẽ được hiển thị (website, mạng xã hội, quảng cáo in ấn, v.v.).
- Kiểm tra kỹ lưỡng banner trên các thiết bị khác nhau để đảm bảo hiển thị tốt và không bị lỗi.

BÀI TẬP ỨNG DỤNG:

Bài 1: Banner Quảng Cáo Sản Phẩm

- Tiêu đề: "Giảm giá 50% cho tất cả các sản phẩm mùa hè!"
- Hình ảnh: Hình ảnh sản phẩm nổi bật, hấp dẫn
- Màu sắc: Sử dụng màu sắc tươi sáng, phù hợp với mùa hè
- CTA: "Mua ngay"
- Xuất file với 3 định dạng: .PSD | .PDF | .JPG

Bài 2: Banner Thông Báo Sự Kiện

- Tiêu đề: "Tham gia Hội thảo Thiết kế Đồ họa 2024"
- Hình ảnh: Hình ảnh minh họa cho sự kiện
- Màu sắc: Sử dụng màu sắc chuyên nghiệp, tinh tế
- CTA: "Đăng ký ngay"
- Xuất file với 3 định dạng: .PSD | .PDF | .JPG

2. Thiết kế Poster nâng cao

Poster là một ấn phẩm nghệ thuật sử dụng hình ảnh và văn bản để truyền tải thông điệp hoặc quảng bá sản phẩm, dịch vụ, sự kiện. Poster được thiết kế để thu hút sự chú ý của người xem và truyền tải thông điệp một cách nhanh chóng và hiệu quả.

Dưới đây là các bước cơ bản để thiết kế poster:

Xác định mục tiêu:

- Bạn muốn đạt được điều gì với poster?
- Bạn muốn truyền tải thông điệp gì đến người xem?
- Ai là đối tượng mục tiêu của bạn?

Chọn kích thước poster:

- Kích thước poster phổ biến nhất là A3 (297x420 mm) và A4 (210x297 mm). Tuy nhiên, bạn cũng có thể chọn kích thước khác tùy thuộc vào nhu cầu của bạn.

Lựa chọn thiết kế:

- Bố cục: Sắp xếp các yếu tố trong poster một cách hợp lý và dễ nhìn.
- Màu sắc: Sử dụng màu sắc phù hợp với thông điệp và thu hút sự chú ý của người xem hoặc cân nhắc hệ màu nếu in ấn
- Hình ảnh và video: Sử dụng hình ảnh và video chất lượng cao để thu hút sự chú ý và truyền tải thông điệp.
- Phông chữ: Sử dụng phông chữ dễ đọc và phù hợp với thiết kế tổng thể.
- Nội dung: Viết nội dung ngắn gọn, súc tích và truyền tải thông điệp chính của poster.
- Lời kêu gọi hành động (CTA): Khuyến khích người xem thực hiện hành động mong muốn, chẳng hạn như truy cập trang web, mua sản phẩm hoặc tham dự sự kiện.

Kiểm tra và chỉnh sửa:

- Xem xét poster trên nhiều thiết bị khác nhau để đảm bảo nó hiển thị chính xác.
- Yêu cầu phản hồi từ người khác về thiết kế của poster.
- Chỉnh sửa poster cho đến khi bạn hài lòng với kết quả.

VII.Chương 7: Bài tập cuối khóa (Chọn 1 trong các chủ đề)

BÀI TẬP ỨNG DỤNG

Thiết kế Poster

Chủ đề: Ngày Môi Trường Thế Giới

Yêu cầu nội dung:

- Kích thước Poster:
 - Kích thước A3 (29.7cm x 42cm).
- Nội dung chính:
 - Tiêu đề: "Ngày Môi Trường Thế Giới 2024".
 - Ngày tổ chức: "5 tháng 6, 2024".
 - Thông điệp: "Hành động vì một tương lai xanh".
- Hình ảnh:
 - Sử dụng hình ảnh liên quan đến môi trường như cây xanh, trái đất, nước sạch, động vật hoang dã,...
 - Tìm kiếm và sử dụng ít nhất 2 hình ảnh từ nguồn miễn phí bản quyền (ví dụ: Unsplash, Pexels).
- Bố cục:
 - Phân chia bố cục hợp lý giữa hình ảnh và văn bản.
 - Đảm bảo tiêu đề rõ ràng, dễ đọc và nổi bật.
 - Chú ý đến khoảng trắng để poster không bị rối mắt.
- Màu sắc:
 - Sử dụng các màu chủ đạo liên quan đến thiên nhiên như xanh lá cây, xanh dương, trắng.
 - Tạo sự hài hòa giữa các màu sắc để thu hút sự chú ý.
- Font chữ:
 - Tiêu đề: Font chữ lớn, dễ đọc, có thể sử dụng các font chữ sans-serif như Arial, Helvetica, hoặc font chữ có phong cách tự nhiên.
 - Nội dung phụ: Sử dụng font chữ nhỏ hơn, dễ đọc, có thể sử dụng font serif như Times New Roman, Georgia.
- Logo và thông tin nhà tổ chức:
 - Thêm logo của tổ chức bảo vệ môi trường (có thể tự tạo hoặc tìm nguồn miễn phí).
 - Thêm thông tin liên hệ của nhà tổ chức ở góc dưới poster (địa chỉ, số điện thoại, email, website).
- Yêu cầu kỹ thuật:
- Tạo poster bằng phần mềm CorelDRAW, lưu file dưới định dạng .cdr.
- Xuất file dưới định dạng .pdf và .jpg với độ phân giải 300dpi.

3. Thiết kế Infographic nâng cao

Thiết kế infographic là một kỹ thuật mạnh mẽ để truyền tải thông tin phức tạp một cách trực quan và dễ hiểu. Infographic kết hợp giữa văn bản và hình ảnh để tạo ra một tài liệu dễ đọc và hấp dẫn. Dưới đây là các bước và nguyên tắc cơ bản để thiết kế một infographic hiệu quả:

Xác Định Mục Tiêu và Đối Tượng

- Mục Tiêu: Xác định rõ ràng mục tiêu của infographic. Nó có thể là để giáo dục, thuyết phục, hoặc cung cấp thông tin.
- Đối Tượng: Hiểu rõ đối tượng mục tiêu của bạn để thiết kế infographic phù hợp với sở thích và nhu cầu của họ.

Thu Thập và Tổ Chức Thông Tin

- Nghiên Cứu: Thu thập tất cả thông tin cần thiết và đảm bảo tính chính xác của nó.
- Tổ Chức: Phân loại và sắp xếp thông tin theo một thứ tự logic. Xác định những điểm chính và phụ để làm nổi bật trong infographic.

Chọn Kích Thước và Định Dạng

- Kích Thước: Chọn kích thước phù hợp với nền tảng mà infographic sẽ được sử dụng (website, mạng xã hội, in ấn).
- Định Dạng: Quyết định định dạng dọc hay ngang tùy thuộc vào loại thông tin và cách bạn muốn trình bày nó.

Tạo Bố Cục và Cấu Trúc

- Bố Cục: Chia infographic thành các phần rõ ràng (tiêu đề, phần chính, phần phụ, kết luận).
- Cấu Trúc: Sử dụng các khối thông tin để tạo ra cấu trúc rõ ràng và dễ hiểu. Mỗi khối thông tin nên chứa một phần của thông điệp tổng thể.

Sử Dụng Hình Ảnh và Đồ Họa

- Hình Ảnh: Chọn hình ảnh và đồ họa có liên quan, chất lượng cao để minh họa thông tin.
- Icon và Biểu Đồ: Sử dụng icon, biểu đồ, và đồ thị để trình bày dữ liệu số một cách trực quan.

Màu Sắc và Phông Chữ

- Màu Sắc: Sử dụng màu sắc hài hòa và phù hợp với thương hiệu. Tạo ra sự tương phản để làm nổi bật thông tin quan trọng.
- Phông Chữ: Chọn phông chữ dễ đọc, sử dụng kích thước và kiểu chữ khác nhau để phân biệt các phần khác nhau của thông tin.

Cân Nhắc Về Căn Chỉnh và Khoảng Cách

- Căn Chỉnh: Đảm bảo các yếu tố trên infographic được căn chỉnh gọn gàng và nhất quán.
- Khoảng Cách: Sử dụng khoảng cách hợp lý giữa các yếu tố để tạo ra một bố cục thoáng và dễ nhìn.

VII.Chương 7: Bài tập cuối khóa (Chọn 1 trong các chủ đề)

Kêu Gọi Hành Động (CTA)

- Đảm bảo rằng infographic có một lời kêu gọi hành động rõ ràng và dễ thấy nếu cần (ví dụ: “Tìm hiểu thêm”, “Liên hệ với chúng tôi”).
- CTA nên được đặt ở vị trí dễ nhìn và có màu sắc nổi bật so với các yếu tố khác.

Kiểm Tra và Chỉnh Sửa

- Kiểm Tra Chính Tả và Ngữ Pháp: Đảm bảo không có lỗi chính tả hay ngữ pháp.
- Chỉnh Sửa: Kiểm tra lại toàn bộ infographic để đảm bảo tính chính xác của thông tin và sự hợp lý của bố cục.

BÀI TẬP ỨNG DỤNG

Thiết kế Infographic

Chủ đề: Thói Quen Sống Lành Mạnh

Yêu cầu nội dung:

- **Kích thước Infographic:**
 - Kích thước chuẩn 800px x 2000px (chiều rộng x chiều cao).
- **Nội dung chính:**
 - Tiêu đề: "10 Thói Quen Sống Lành Mạnh Bạn Nên Bắt Đầu Ngay Hôm Nay".
 - 10 thói quen bao gồm:
 - Uống đủ nước mỗi ngày.
 - Tập thể dục đều đặn.
 - Ăn nhiều rau quả.
 - Ngủ đủ giấc.
 - Kiểm soát căng thẳng.
 - Đọc sách mỗi ngày.
 - Hạn chế đồ ăn nhanh.
 - Thực hiện kiểm tra sức khỏe định kỳ.
 - Tránh xa các thói quen xấu (như hút thuốc, uống rượu).
 - Dành thời gian cho gia đình và bạn bè.
- **Hình ảnh và biểu tượng:**
 - Sử dụng biểu tượng (icons) và hình ảnh minh họa cho mỗi thói quen.
 - Các biểu tượng phải rõ ràng, dễ hiểu, và phù hợp với nội dung.
- **Bố cục:**
 - Phân chia rõ ràng giữa các phần nội dung, mỗi thói quen nên có một không gian riêng biệt.
 - Sử dụng các khối màu hoặc đường kẻ để tạo sự phân biệt giữa các phần.
- **Màu sắc:**
 - Sử dụng màu sắc tươi sáng, tạo cảm giác tích cực và năng động.
 - Màu chủ đạo có thể là xanh lá cây, xanh dương, vàng nhạt.

VII.Chương 7: Bài tập cuối khóa (Chọn 1 trong các chủ đề)

- **Font chữ:**
 - Tiêu đề: Font chữ lớn, nổi bật, dễ đọc.
 - Nội dung: Font chữ dễ đọc, kích thước vừa phải, có thể sử dụng các font sans-serif như Arial, Helvetica, hoặc các font chữ thân thiện khác.
- **Dữ liệu và số liệu:**
 - Nếu có thể, bổ sung các số liệu thống kê để làm nổi bật tầm quan trọng của mỗi thói quen (ví dụ: "75% người uống đủ nước mỗi ngày cảm thấy khỏe mạnh hơn").
- **Yêu cầu kỹ thuật:**
 - Tạo infographic bằng phần mềm thiết kế như Adobe Illustrator, CorelDRAW, hoặc công cụ trực tuyến như Canva.
 - Lưu file dưới định dạng gốc (.ai, .cdr, .psd).
 - Xuất file dưới định dạng .pdf và .png với độ phân giải 300dpi.

Một số trang web tài nguyên miễn phí để thiết kế trong CorelDRAW

1. Freepik:

<https://www.freepik.com/>

Freepik là một kho tàng khổng lồ các tài nguyên thiết kế miễn phí, bao gồm vector, ảnh, biểu tượng, mẫu và phông chữ.

2. Drawkit:

<https://www.drawkit.com/>

Drawkit là một trang web chuyên cung cấp các bộ vector miễn phí theo chủ đề. Các bộ vector trên Drawkit được thiết kế đẹp mắt và dễ sử dụng. Bạn có thể tải xuống các bộ vector ở định dạng SVG hoặc PNG.

3. Free Vectors.net:

<https://www.freevectors.net/>

Free Vectors.net là một trang web cung cấp nhiều loại vector miễn phí khác nhau, bao gồm biểu tượng, bản đồ, đồ thị và hình minh họa.

4. 1001 Free Downloads:

<https://1001freedownloads.com/>

1001 Free Downloads là một trang web cung cấp nhiều loại tài nguyên thiết kế miễn phí khác nhau, bao gồm vector, ảnh, phông chữ và mẫu.

Ngoài ra, bạn cũng có thể tham khảo thêm một số trang web khác như:

<https://pinterest.com/> (Ý tưởng thiết kế)

<https://pixabay.com/> (Ảnh miễn phí)

<https://unsplash.com/> (Ảnh miễn phí)

<https://fontawesome.com/> (Biểu tượng miễn phí)

<https://www.flaticon.com/> (Biểu tượng miễn phí)

<https://stock.adobe.com/> (Tài nguyên thiết kế miễn phí và trả phí)