



GIÁO TRÌNH

Nâng cao
Dành cho phiên bản
Illustrator 2023

ILLUSTRATOR



QUÉT QR ĐỂ MỞ
GIÁO TRÌNH ONLINE



Giáo trình này được biên soạn và minh họa dựa trên phiên bản Adobe Illustrator 2023. Các phiên bản khác có thể có giao diện hơi khác biệt.

HƯỚNG DẪN HỌC TẬP

Để giúp bạn đạt kết quả tốt nhất, mỗi chương học được thiết kế theo một quy trình 3 bước hiệu quả. Bạn hãy đi theo trình tự này để việc học trở nên dễ dàng và thú vị hơn nhé.

MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU

NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

Bài tập trắc nghiệm
củng cố kiến thức

BÀI TẬP TỔNG HỢP

QUY TRÌNH HỌC TẬP:

Bước 1: MỤC ĐÍCH NGHIÊN CỨU

- Nhiệm vụ: Đọc và hiểu rõ các mục tiêu của chương.
- Mục đích: Giúp bạn xác định rõ đích đến, từ đó việc học sẽ trở nên có trọng tâm và chủ động hơn. Sẽ đạt được gì sau khi kết thúc chương học.

Bước 2: NỘI DUNG NGHIÊN CỨU

- Nhiệm vụ: Nghiên cứu các kiến thức, lý thuyết theo giáo trình và thực hành phần mềm
- Thực hành các bài tập trắc nghiệm củng cố kiến thức sau mỗi bài học
- Mục đích: Xây dựng nền tảng kiến thức vững chắc, giúp bạn hiểu sâu bản chất vấn đề, ghi nhớ lâu hơn và là cơ sở để thực hiện bài tập trắc nghiệm và bài tập thực hành tổng hợp cuối chương.

Bước 3: BÀI TẬP TỔNG HỢP

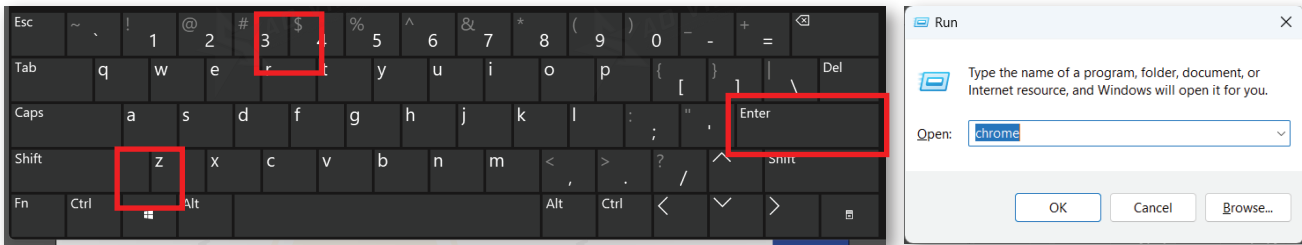
- Nhiệm vụ: Vận dụng kiến thức đã học để hoàn thành bài tập.
- Mục đích: Kiểm tra và củng cố kỹ năng. Hoàn thành bài tập này là điều kiện tiên quyết để kết thúc chương học.

Việc đi theo quy trình này là con đường ngắn nhất để bạn làm chủ kỹ năng. Chúc bạn học tốt!

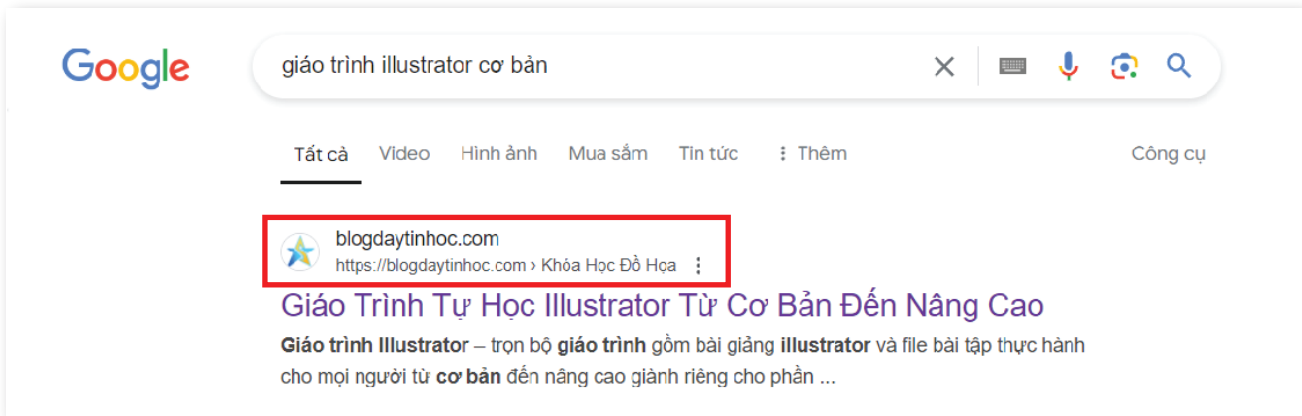
Hướng dẫn mở giáo trình, tài liệu trực tuyến khóa học

Bước 1: Mở trình duyệt Chrome trên máy tính

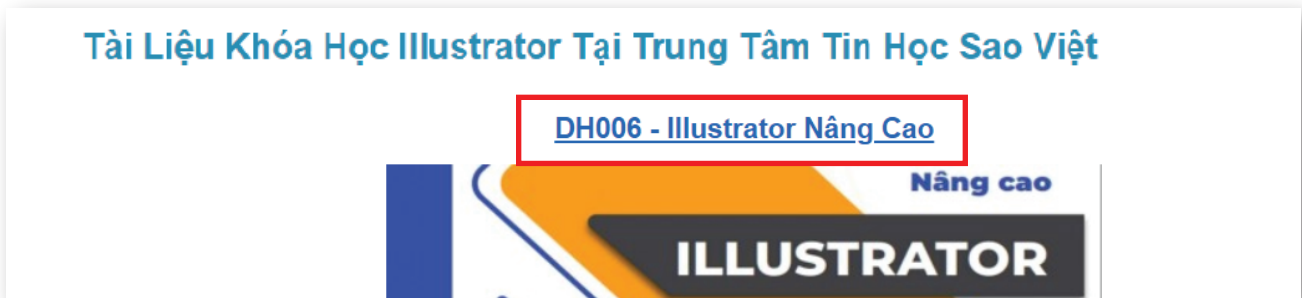
- Nhấn tổ hợp phím **Windows + R** > Gõ **“Chrome”** > **Enter** (hoặc bấm OK)



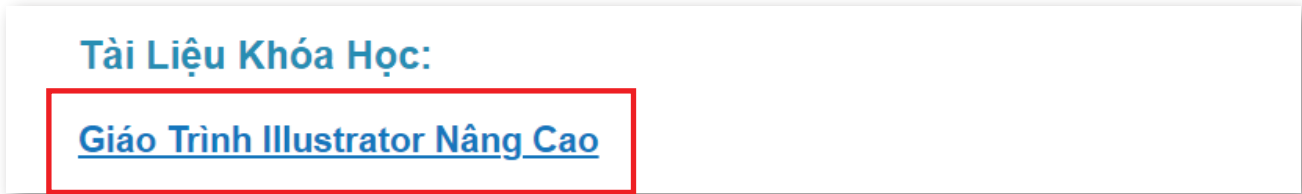
Bước 2: Truy cập vào google.com và gõ vào ô tìm kiếm: “giáo trình illustrator nâng cao” Chọn vào link giáo trình với tên miền **blogdaytinhoc.com**



Bước 3: Lăn cuộn chuột xuống gần cuối trang và chọn vào link “Illustrator Nâng Cao”



Bước 4: Tiếp tục lăn cuộn chuột xuống gần cuối trang, tìm đến mục “Tài liệu khóa học” và chọn vào link “Giáo trình Illustrator Nâng Cao”



MỤC LỤC

Chương 1: Các công cụ vẽ và biến dạng nâng cao.....	02
• Bài 1: Nhóm công cụ vẽ thông minh & biến dạng hình dạng	03
• Bài 2: Tùy biến nét vẽ với Width Tool & Brush nâng cao	06
• Bài 3: Quản lý đối tượng biểu tượng hàng loạt với Symbolism Tools	08
• Bài 4: Kỹ thuật tạo khối và chuyển màu chân thực với Mesh Tool	10
Chương 2: Kỹ thuật hòa trộn đối tượng.....	12
• Bài 5: Nguyên lý và các tùy chọn hòa trộn đối tượng (Blend Options)	13
• Bài 6: Tùy biến đường dẫn Blend Path & Ứng dụng thiết kế Typography 3D	16
Chương 3: Thiết kế hoa văn lặp (Pattern Design)	17
• Bài 7: Nguyên lý thiết kế hoa văn liền mạch (Seamless Pattern)	17
Chương 4: Thiết kế 3D trong Illustrator.....	21
• Bài 8: Dựng hình khối 3D từ đối tượng 2D (Extrude, Revolve, Inflate, Rotate).....	22
• Bài 9: Thiết lập chất liệu (Materials), ánh sáng (Lighting) & Dán đồ họa	26
Chương 5: Các hiệu ứng nâng cao (Effect Gallery).....	28
• Bài 10: Bộ lọc Effect Gallery và các hiệu ứng Raster Effects	29
Chương 6: Các nguyên tắc thị giác trong thiết kế đồ họa.....	31
• Bài 11: Cân bằng, Tương phản và Phân cấp thị giác (Visual Hierarchy).....	32
• Bài 12: Tỷ lệ, Nhịp điệu, Nghệ thuật tối giản & Hệ thống căn giống	34
Chương 7: Dự án thiết kế thực tế & Đồ án cuối khóa.....	36
• Bài 13: Thiết kế Banner quảng cáo thương mại nâng cao	37
• Bài 14: Thiết kế Poster nghệ thuật & Truyền thông sự kiện	38
• Bài 15: Thiết kế Infographic và trực quan hóa dữ liệu.....	38



CHƯƠNG 1

Các công cụ vẽ và biến dạng nâng cao

Tổng quan

Chương này cung cấp các công cụ tạo hình và chỉnh sửa nâng cao ngoài các hình cơ bản, giúp bạn biến đổi tự do các đường path, làm chủ đường cọ Brush, rải cụm biểu tượng nhanh chóng với Symbolism và vẽ đối tượng chân thực với lưới chuyển màu Mesh Tool.

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

CHƯƠNG 1: CÁC CÔNG CỤ VẼ VÀ BIẾN DẠNG NÂNG CAO

A. Mục đích nghiên cứu

- Sử dụng thành thạo Shaper Tool và bộ công cụ nắn bóp, biến dạng (Liquify Tools).
- Tự tạo và cài đặt các loại Brush tùy chỉnh (Art Brush, Scatter Brush, Pattern Brush).
- Làm chủ nhóm công cụ Symbolism Tools để tạo các hiệu ứng nhân bản phức tạp.
- Hiểu và ứng dụng thành thạo Mesh Tool để tạo khối 3D chân thực bằng vector.

B. Nội dung nghiên cứu

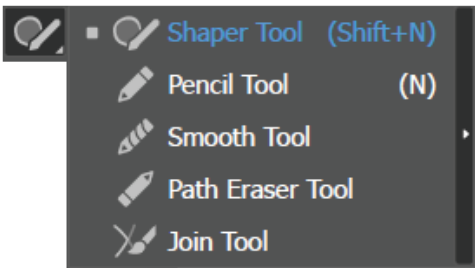
- Bài 1: Nhóm công cụ vẽ thông minh & biến dạng hình dạng
- Bài 2: Tùy biến nét vẽ với Width Tool & Brush nâng cao
- Bài 3: Quản lý đối tượng biểu tượng hàng loạt với Symbolism Tools
- Bài 4: Kỹ thuật tạo khối và chuyển màu chân thực với Mesh Tool

C. Bài tập thực hành tổng hợp

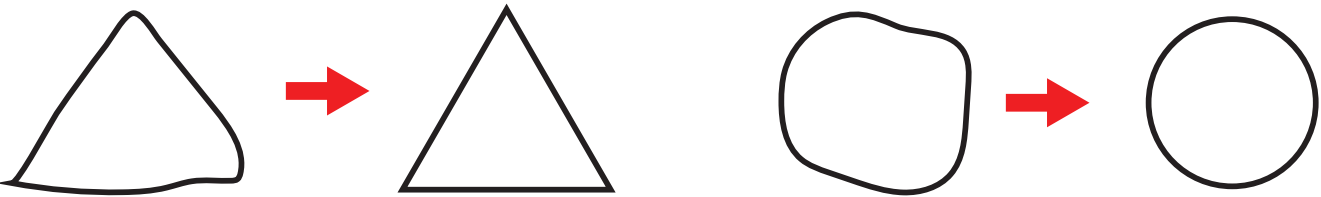
NỘI DUNG

Bài 1: NHÓM CÔNG CỤ VẼ THÔNG MINH VÀ BIẾN DẠNG ĐỐI TƯỢNG

1. Nhóm công cụ vẽ thông minh & hiệu chỉnh nét vẽ



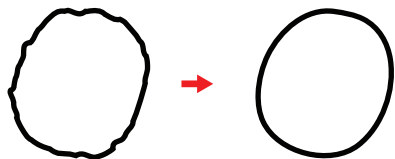
- **Shaper Tool Shift + N:** Tự động nhận diện nét vẽ phác thảo tự do và chuyển đổi thành hình học chuẩn (tròn, chữ nhật, tam giác...).



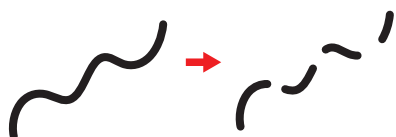
Chương 1: Các công cụ nâng cao



- **Pencil Tool N** (Bút chì): Vẽ nét tự do theo chuyển động chuột hoặc bảng vẽ Wacom.



- **Smooth Tool** (Làm mượt): Quét lên đường path để giảm bớt điểm neo (Anchor points), giúp đường nét mềm mại và mượt mà hơn.



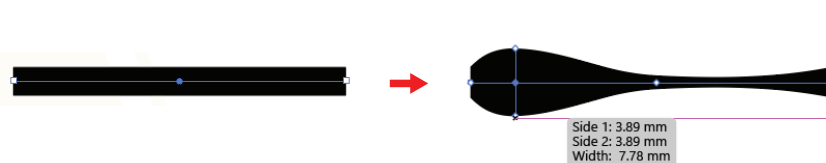
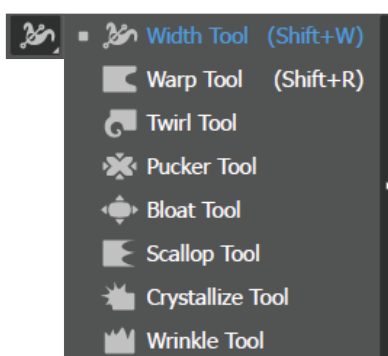
- **Path Eraser Tool** (Tẩy nét): Quét qua đường viền để cắt/xóa bỏ một đoạn nét vẽ.



- **Join Tool** (Nối nét): Quét qua vị trí giao nhau hoặc đoạn hở của 2 đường path để nối chúng lại thành một đường liền mạch.

2. Công cụ Width Tool Shift + W (Tùy biến độ dày nét vẽ)

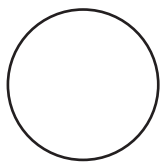
- **Chức năng:** Cho phép thay đổi độ dày/mỏng cục bộ tại bất kỳ điểm nào dọc theo đường Stroke mà không cần biến đổi thành hình khối (Fill).
- **Cách dùng:** Chọn đường nét > Dùng Width Tool nhấp và kéo điểm trên nét ra ngoài (làm dày) hoặc vào trong (làm mỏng).



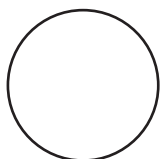
- Có thể áp dụng cho cả đường thẳng và đường cong.
- Nhấn giữ Alt + chuột trái để tạo điểm điều khiển đối xứng.
- Kết hợp với Appearance Panel để lưu preset độ dày cho các đường nét thường dùng.

3. Bộ công cụ biến dạng đối tượng (Liquify / Reshape Tools)

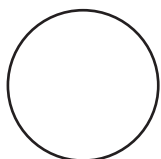
(Nhấp giữ vào công cụ *Width Tool* hoặc *Warp Tool* trên *Toolbar* để chọn)



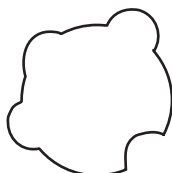
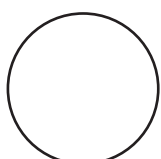
- **Warp Tool (Shift+R):** Làm cong: Kéo đẩy và biến dạng đối tượng tự do theo hướng di chuột.



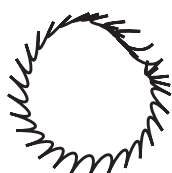
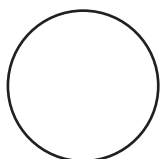
- **Twirl Tool - Công cụ Xoắn:** Tạo hiệu ứng xoáy tròn đối tượng theo chiều kim đồng hồ.



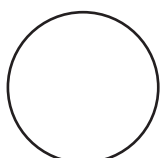
- **Pucker Tool - Hút lõm:** Thu hẹp và hút các góc/cạnh về phía tâm cộ.



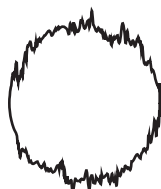
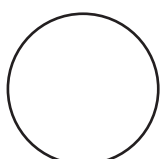
- **Bloat Tool - Phình ra:** Thổi phồng và đẩy dẫn các góc/cạnh ra ngoài tâm cộ.



- **Scallop Tool - Tạo gợn sóng:** Tạo các đường răng cưa uốn cong dạng sóng quanh viền.



- **Crystallize Tool - Tạo gai nhọn:** Thêm các điểm góc nhọn sắc cạnh (hiệu ứng tinh thể).



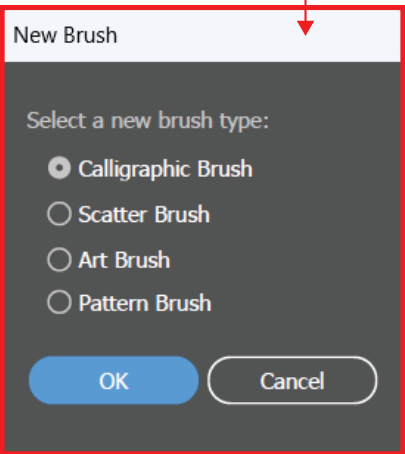
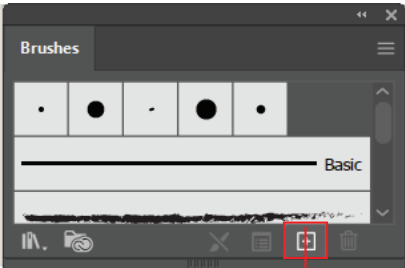
- **Wrinkle Tool - Tạo nếp nhăn:** Tạo độ gồ ghề, nhấp nhô ngẫu nhiên cho đường viền.

BÀI 2: CỌ VẼ BRUSH VÀ KỸ THUẬT TẠO BRUSH NÂNG CAO

1. Khái niệm & Bảng quản lý Brush

- Brush (Cọ vẽ - **Phím B**): Công cụ áp dụng các họa tiết, nét vẽ nghệ thuật hoặc biểu tượng vector dọc theo đường viền (Stroke).
- Bảng điều khiển: Vào menu Window > Brushes (**Phím tắt F5**).

2. Các loại Brush chính trong Illustrator



Loại Brush	Đặc điểm & Ứng dụng
Calligraphic Brush (Cọ thư pháp)	Tạo nét vẽ có góc nghiêng và độ đẹp, mô phỏng nét bút máy hoặc bút lông viết chữ nghệ thuật.
Scatter Brush (Cọ phân tán)	Nhân bản và rải rác đối tượng dọc theo đường path với kích thước, khoảng cách và góc xoay ngẫu nhiên (vẽ sao rơi, lá rụng...).
Art Brush (Cọ nghệ thuật)	Kéo dẫn toàn bộ hình vẽ vector trải dài dọc theo chiều dài của đường path (vẽ cành cây, sợi tóc, lông mi, dải ruy băng...).
Pattern Brush (Cọ hoa văn lặp)	Lặp lại các mẫu họa tiết liền mạch nối tiếp nhau dọc theo đường viền, có thể tùy chỉnh riêng cho đoạn thẳng, góc cua và 2 đầu mút.
Bristle Brush (Cọ lông)	Mô phỏng các sợi lông cọ thực tế với độ chuyển màu và độ trong suốt tự nhiên như vẽ sơn dầu / màu nước.

3. Quy trình 4 bước tạo Brush mới tùy chỉnh

Vẽ hình dạng bất kỳ



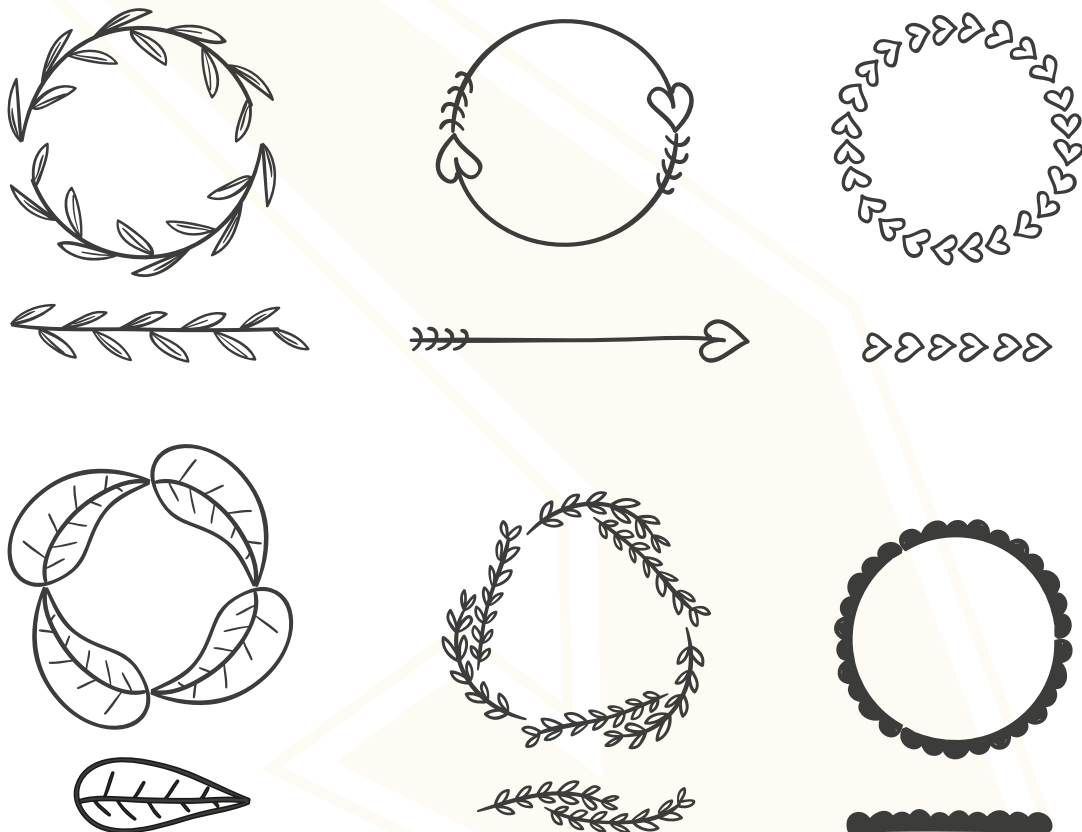
- Bước 1: Chuẩn bị Artwork (Hình vẽ vector)
 - Dùng các công cụ vẽ để tạo hình dáng muốn làm cọ (nếu chứa chữ thì nhấn Ctrl + Shift + O để rải chữ thành vector).
- Bước 2: Đưa hình vào bảng Brushes
 - Dùng công cụ chọn (V) chọn hình > Kéo thả trực tiếp vào bảng Brushes F5 (hoặc bấm vào icon New Brush ở góc dưới bảng).
- Bước 3: Chọn loại Brush phù hợp
 - Hộp thoại New Brush xuất hiện > Chọn loại brush muốn tạo (ví dụ: Art Brush hoặc Scatter Brush) > Bấm OK.
- Bước 4: Thiết lập thông số và lưu
 - Đặt tên cho Brush.
 - Tùy chỉnh hướng kéo dẫn (Direction) và chế độ đổi màu (Colorization Method > Chọn Tints để nét vẽ đổi được màu Stroke).
 - Bấm OK để hoàn tất.

4. Cách sử dụng & Hiệu chỉnh Brush

- Áp dụng Brush:
 - Cách 1: Chọn công cụ Paintbrush Tool B > Chọn mẫu cọ trên bảng Brushes > Vẽ tự do.
 - Cách 2: Vẽ một đường path bất kỳ (bằng Pen/Line) > Bấm chọn mẫu cọ từ bảng Brushes để áp dụng lên nét đó.
- Chỉnh sửa Brush:
 - Nhấp đúp chuột vào biểu tượng mẫu cọ trong bảng Brushes để mở lại hộp thoại điều chỉnh thông số.
 - Sau khi sửa, chọn Apply to Strokes (áp dụng ngay cho các nét đã vẽ) hoặc Leave Strokes (chỉ áp dụng cho các nét vẽ mới).

5. Cài đặt thư viện Brush bên ngoài (.ai)

- Bước 1: Mở bảng Brushes F5 > Nhấp vào biểu tượng menu góc trên bên phải (hoặc icon Brush Libraries góc dưới bên trái).
- Bước 2: Chọn Open Brush Library > Chọn Other Library...
- Bước 3: Tìm chọn tệp thư viện chứa cọ (định dạng .ai) trên máy tính > Bấm Open.

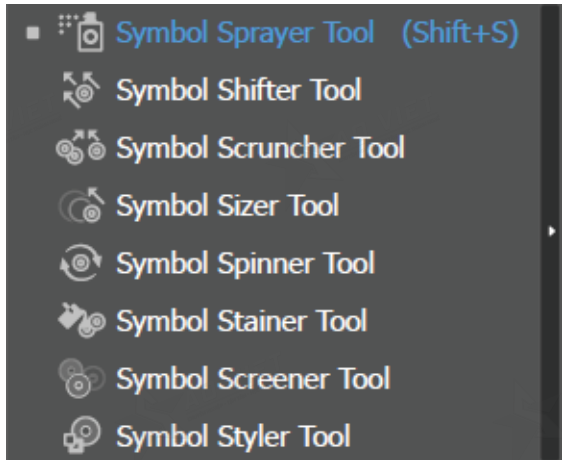


Ví dụ và bài tập về các Brush

BÀI 3: QUẢN LÝ ĐỐI TƯỢNG BIỂU TƯỢNG HÀNG LOẠT VỚI SYMBOLISM TOOLS

1. Khái niệm Symbol & Bảng điều khiển

- Symbol (Biểu tượng): Đối tượng đồ họa vector được lưu trữ sẵn để tái sử dụng nhiều lần, giúp tiết kiệm thời gian thiết kế và giảm dung lượng file.
- Bảng điều khiển: Vào menu Window > Symbols (Phím tắt **Shift + Ctrl + F11**).

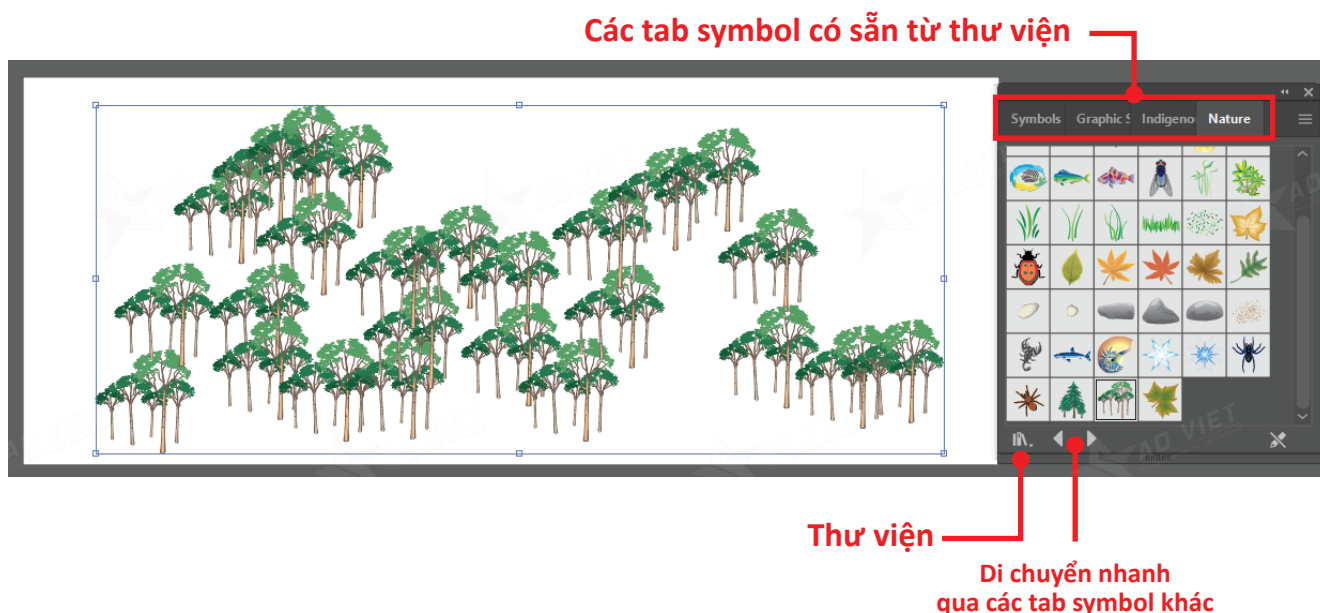


2. Bộ 8 công cụ Symbolism Tools Shift + S (Nhấp giữ vào công cụ Symbol Sprayer trên Toolbar để mở rộng nhóm)

Công cụ	Tên gọi	Chức năng chính	Thao tác kết hợp phím Alt
Symbol Sprayer	Phun rải	Phun/rải hàng loạt bản sao của Symbol lên vùng làm việc.	—
Symbol Shifter	Dịch chuyển	Đẩy và sắp xếp lại vị trí của các symbol trong cụm.	—
Symbol Scruncher	Gom cụm	Hút các symbol lại gần tâm cộ (tăng mật độ).	Giữ Alt : Đẩy dẫn các symbol ra xa nhau.
Symbol Sizer	Đổi kích thước	Phóng to kích thước của các symbol khi quét qua.	Giữ Alt : Thu nhỏ kích thước symbol.
Symbol Spinner	Xoay hướng	Xoay hướng/góc nghiêng của symbol theo hướng rê chuột.	—
Symbol Stainer	Nhuộm màu	Phủ sắc thái màu đang chọn lên các symbol được quét.	Giữ Alt : Giảm bớt hoặc trả về màu gốc.
Symbol Screener	Độ trong suốt	Làm mờ dần / tăng độ trong suốt (Opacity) cho symbol.	Giữ Alt : Làm rõ nét lại (tăng Opacity).
Symbol Styler	Áp phong cách	Áp dụng hiệu ứng từ bảng Graphic Styles lên symbol.	Giữ Alt : Hủy áp dụng Style.

3. Quy trình thực hành với Symbolism Tools

- Bước 1: Chọn mẫu Symbol
 - Mở bảng Symbols Shift + Ctrl + F11 > Chọn một biểu tượng có sẵn (hoặc mở thư viện từ icon Symbol Libraries ở góc dưới bảng).
- Bước 2: Phun biểu tượng lên trang vẽ
 - Chọn công cụ Symbol Sprayer Tool Shift + S > Nhấp giữ và rê chuột trên trang vẽ để tạo thành một cụm biểu tượng (Symbol Set).
- Bước 3: Hiệu chỉnh tự nhiên cho cụm biểu tượng
 - Dùng Symbol Sizer để tạo các hạt to nhỏ ngẫu nhiên.
 - Dùng Symbol Spinner để xoay các góc khác nhau tránh bị lặp lại đơn điệu.
 - Dùng Symbol Screener để tạo độ xa gần (hạt mờ hạt rõ).



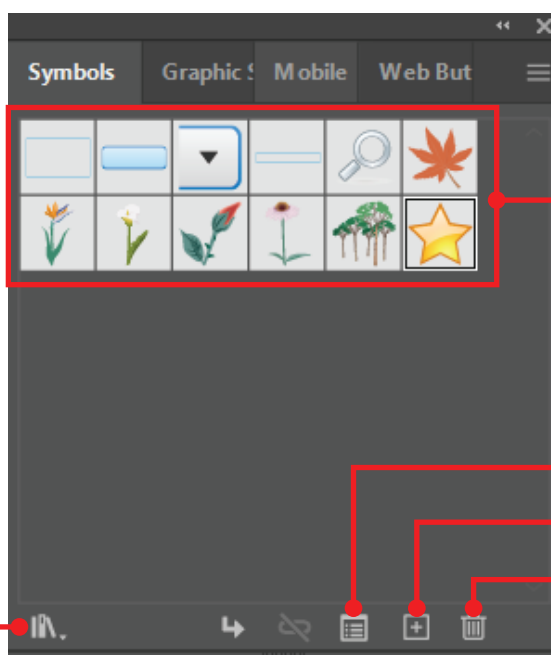
Hãy sử dụng các công cụ khác trong nhóm Symbols Tool để tùy chỉnh các đồ họa của bạn để tạo ra thiết kế đẹp mắt

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

4. Cách tải & Cài đặt thêm thư viện Symbol bên ngoài

- Cách 1: Nạp file thư viện có sẵn (.ai, .eps)
 - Mở bảng Symbols > Nhấp vào icon Symbol Libraries góc dưới bên trái > Chọn Other Library...
 - Chọn tệp .ai hoặc .eps chứa Symbol từ máy tính > Bấm Open.
- Cách 2: Tự tạo Symbol mới từ hình vẽ bất kỳ
 - Vẽ hoặc chọn một đối tượng vector bất kỳ trên trang vẽ.
 - Kéo thả trực tiếp hình vẽ vào bảng Symbols (hoặc bấm icon New Symbol ở góc dưới bảng).
 - Đặt tên cho Symbol > Chọn mục Export Type: Graphic > Bấm OK.

Bạn cũng có thể tải Symbols vào bảng thông qua chức năng Other Library trong thư viện Symbols

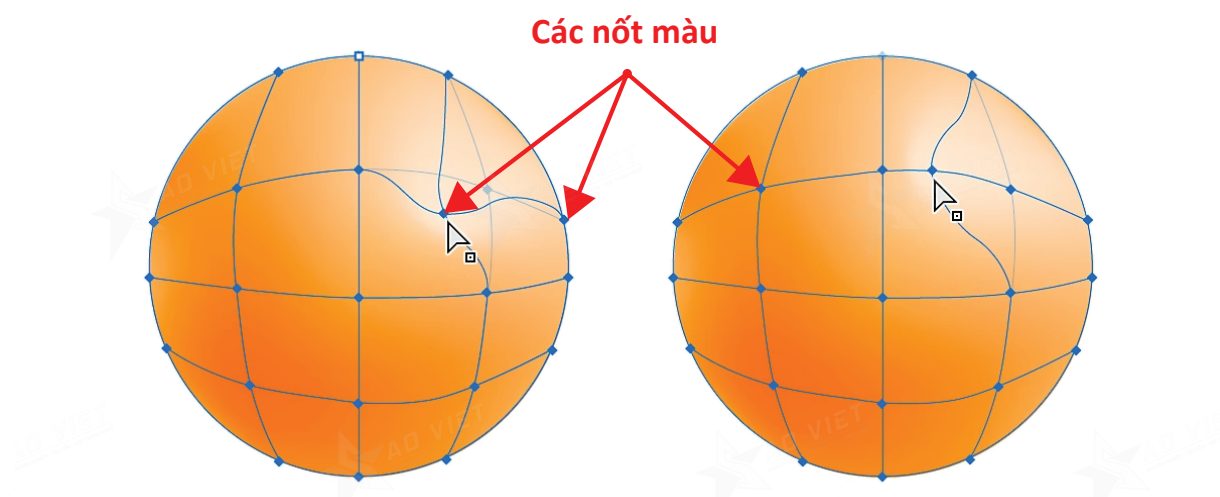


BÀI 4: KỸ THUẬT TẠO KHỐI VÀ CHUYỂN MÀU CHÂN THỰC VỚI MESH TOOL



1. Khái niệm & Cơ chế Gradient Mesh

- Mesh Tool (**Phím tắt U**): Công cụ tạo lưới chuyển màu đa chiều trên đối tượng vector, giúp tạo độ nổi khối 3D, ánh sáng phản chiếu và đổ bóng chân thực (thường dùng vẽ hoa quả, giọt nước, nếp vải, da người...).
- Thành phần của lưới Mesh:
 - Mesh Point (Điểm nốt lưới): Điểm giao nhau của các đường lưới, mỗi điểm có thể chứa một màu riêng biệt.
 - Mesh Line (Đường lưới): Các đường cong uốn lượn ngang và dọc chia đối tượng thành các mảng màu.
 - Mesh Patch (Vùng lưới): Vùng diện tích được giới hạn bởi 4 điểm nốt lưới.

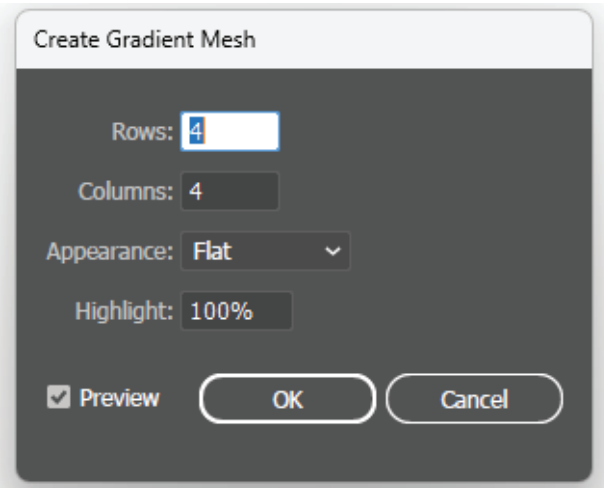
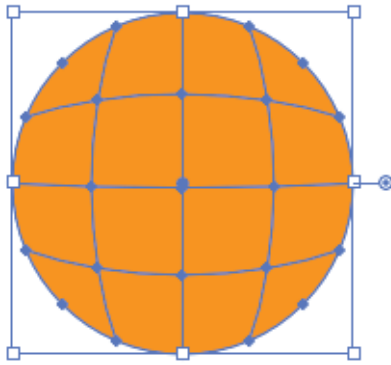


2. Quy trình 5 bước tạo và chỉnh sửa Gradient Mesh

- **Bước 1: Chuẩn bị đối tượng**
 - Dùng các công cụ vẽ (Pen Tool, Ellipse Tool, Rectangle Tool...) để vẽ hình dạng mong muốn và đổ màu nền chủ đạo ban đầu.
- **Bước 2: Tạo điểm lưới (Mesh Point)**
 - Chọn công cụ Mesh Tool U.
 - Nhấp chuột trái vào vị trí bất kỳ bên trong hình vẽ > Illustrator sẽ tự động tạo một điểm nốt cùng 2 đường lưới giao nhau (ngang và dọc).
- **Bước 3: Đổ màu cho từng điểm nốt**
 - Dùng Direct Selection Tool A (mũi tên trắng) hoặc dùng ngay công cụ Mesh Tool để nhấp chọn điểm nốt cần tô.
 - Chọn màu mới từ bảng Color, Swatches hoặc dùng công cụ Eyedropper Tool I (hút màu) để chấm màu. Màu sẽ tự động lan tỏa mềm mại từ điểm nốt ra xung quanh.
- **Bước 4: Uốn nắn đường lưới và hướng loang màu**
 - Dùng Direct Selection Tool A kéo nốt lưới hoặc xoay các tay nắm (Direction Handles) để điều chỉnh độ cong của đường lưới và hướng chuyển sắc.
 - Thêm nốt: Nhấp công cụ Mesh Tool vào vùng trống trên hình.
 - Xóa nốt: Nhấn giữ phím Alt + nhấp chuột trái vào điểm nốt muốn xóa.
- **Bước 5: Tinh chỉnh ánh sáng & Hoàn thiện**
 - Đổ màu sáng (Highlight) ở vùng bắt sáng và màu tối (Shadow) ở vùng khuất để tạo chiều sâu khối cho vật thể.

3. Cách tạo lưới Mesh tự động (Chia lưới đều)

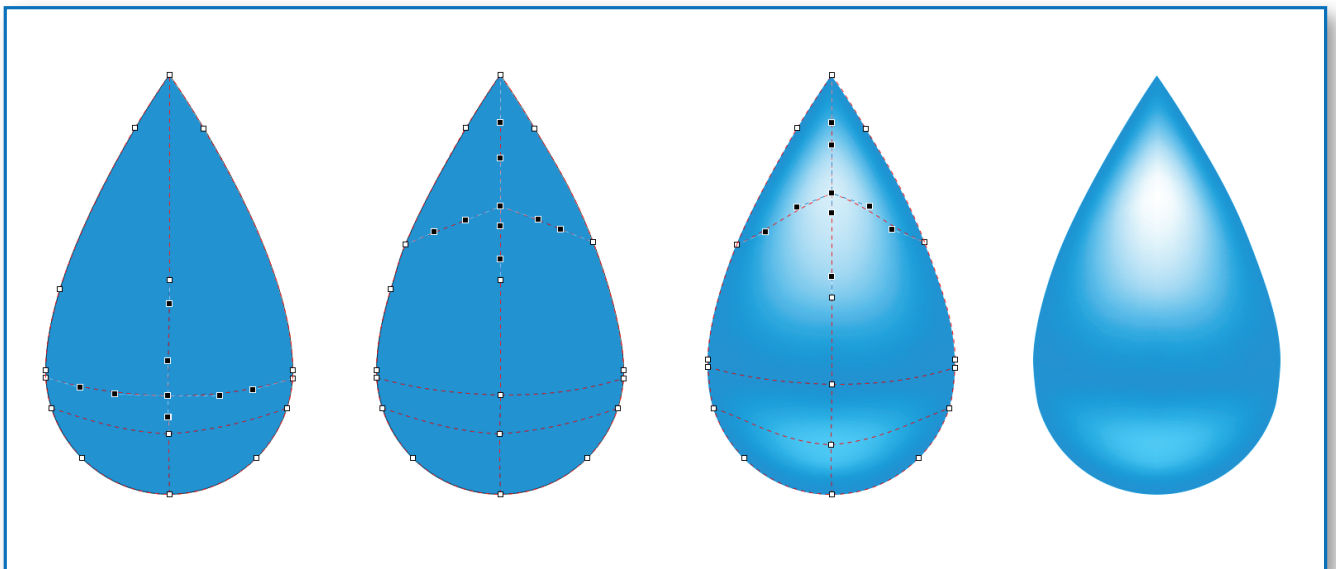
- Thao tác: Chọn đối tượng > Vào menu Object > Create Gradient Mesh...
- Thiết lập:
 - Rows / Columns: Nhập số hàng và số cột muốn chia.
 - Appearance: Chọn Flat (phẳng), To Center (sáng ở tâm), hoặc To Edge (sáng ở viền).
 - Bấm OK để tạo nhanh lưới ma trận đều đặn.



Bài tập ứng dụng

Bài 1: Vẽ và tô màu hình giọt nước

- Vẽ hình giọt nước màu xanh dương nhạt.
- Dùng Mesh Tool U chấm 1 điểm ở góc trên (tô màu trắng làm điểm phản quang bắt sáng) và 1 điểm ở đáy dưới (tô màu xanh đậm làm bóng đổ).





CHƯƠNG 2

Kỹ thuật hòa trộn đối tượng (Blend Tool)

Tổng quan

Tìm hiểu công cụ Blend Tool và lệnh hòa trộn trong Menu Object. Bạn sẽ nắm vững cách kết nối, biến đổi hình dạng và màu sắc giữa nhiều đối tượng để tạo hiệu ứng không gian, dải gradient mượt mà và Typography 3D ấn tượng.

• CHƯƠNG 2: KỸ THUẬT HÒA TRỘN ĐỐI TƯỢNG (BLEND TOOL) •

A. Mục đích nghiên cứu

- Hiểu rõ bản chất của quá trình hòa trộn (Blend).
- Tùy biến các chế độ hòa trộn: Smooth Color, Specified Steps, Specified Distance.
- Biết cách uốn nắn đường trục (Spine) và mở rộng (Expand) kết quả Blend.
- Ứng dụng Blend vào thiết kế chữ nghệ thuật 3D và đồ họa quang học.

B. Nội dung nghiên cứu

Bài 5: Nguyên lý và các tùy chọn hòa trộn đối tượng (Blend Options)

Bài 6: Tùy biến đường dẫn Blend Path & Ứng dụng thiết kế Typography 3D

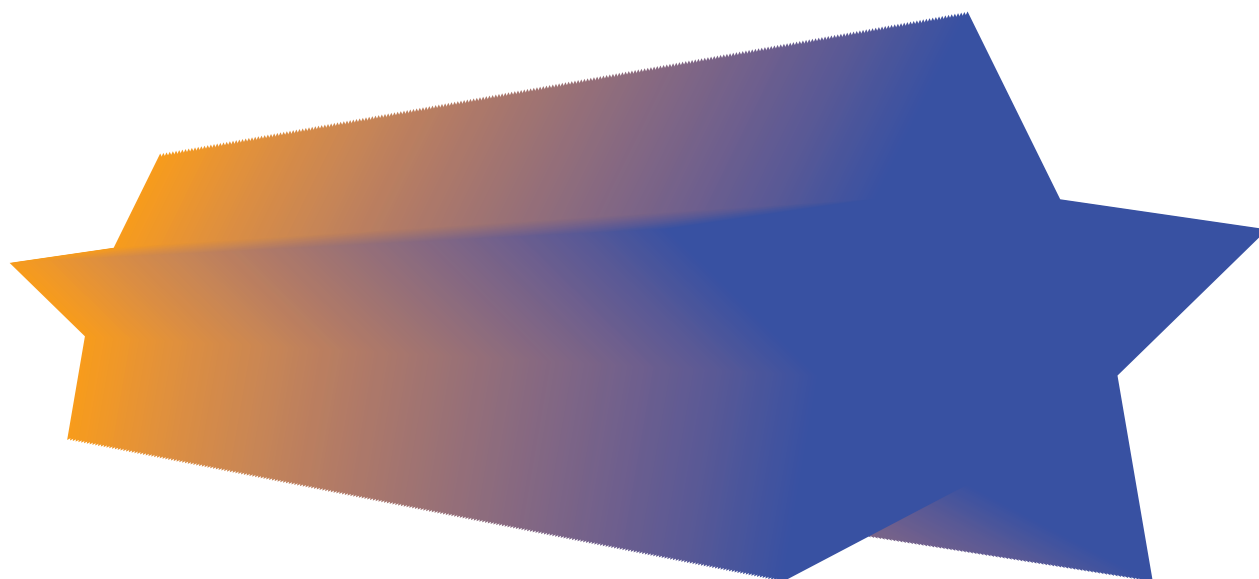
C. Bài tập thực hành tổng hợp

• NỘI DUNG •

BÀI 5: NGUYÊN LÝ VÀ CÁC TÙY CHỌN HÒA TRỘN ĐỐI TƯỢNG (BLEND OPTIONS)

1. Khái niệm Blend & Cơ chế hoạt động

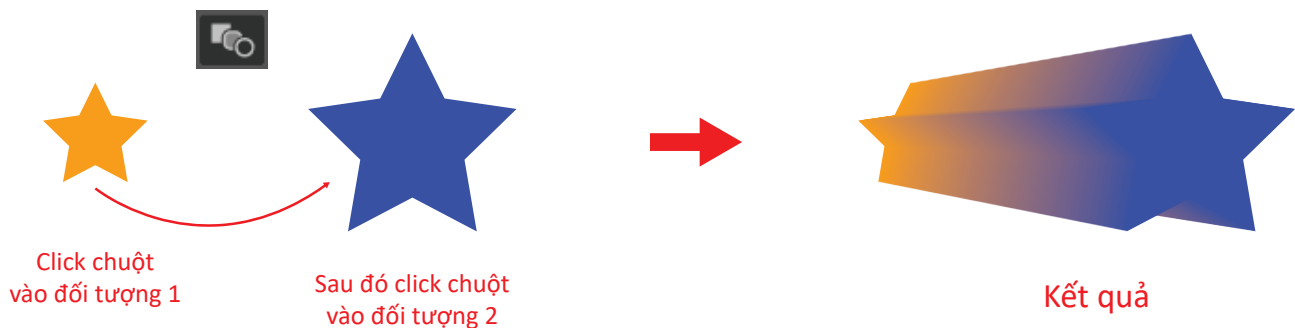
- Blend (Hòa trộn - Phím tắt W): Tính năng tự động tạo ra một chuỗi các hình dạng và màu sắc trung gian chuyển tiếp mượt mà giữa hai hoặc nhiều đối tượng vector ban đầu.
- Ứng dụng: Tạo dải màu chuyển sắc đa chiều, biến đổi hình dạng (Morphing), tạo hiệu ứng 3D khối, chữ nổi Typography và tạo bảng palette màu nhanh từ 2 màu gốc.



Chương 2: Kỹ thuật hòa trộn đối tượng (Blend Tools)

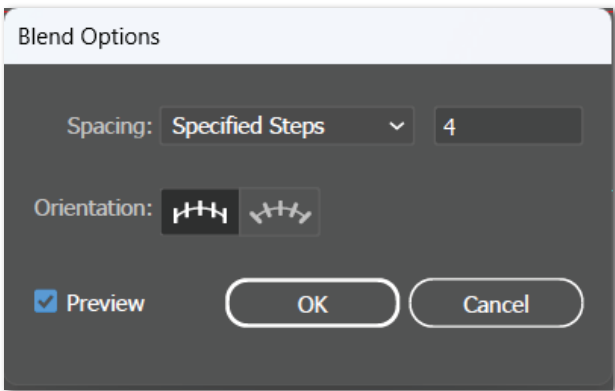
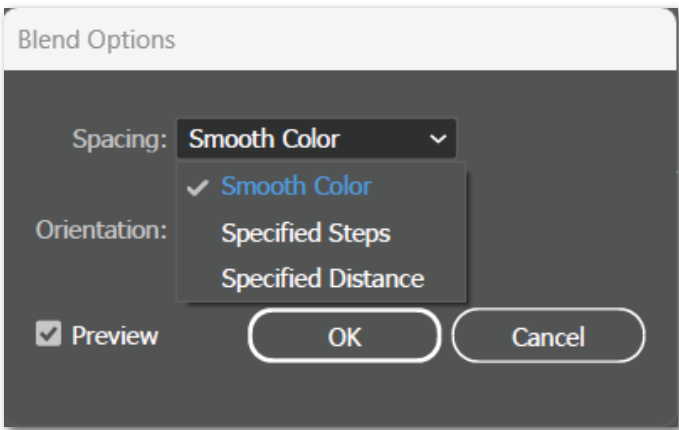
2. Các phương pháp tạo Blend

- Cách 1: Sử dụng phím tắt nhanh
 - Dùng Selection Tool V chọn cùng lúc các đối tượng muốn hòa trộn.
 - Nhấn tổ hợp phím Ctrl + Alt + B (hoặc vào menu Object > Blend > Make).
- Cách 2: Sử dụng công cụ Blend Tool W
 - Chọn công cụ Blend Tool W trên thanh Toolbar.
 - Nhấp chuột trái vào đối tượng thứ nhất > Nhấp chuột tiếp vào đối tượng thứ hai (có thể nhấp tiếp sang đối tượng thứ 3, thứ 4...).



3. Tùy chỉnh thông số trong bảng Blend Options

(Mở bảng bằng cách: Menu Object > Blend > Blend Options... hoặc nhấp đúp chuột vào icon công cụ Blend Tool trên Toolbar)

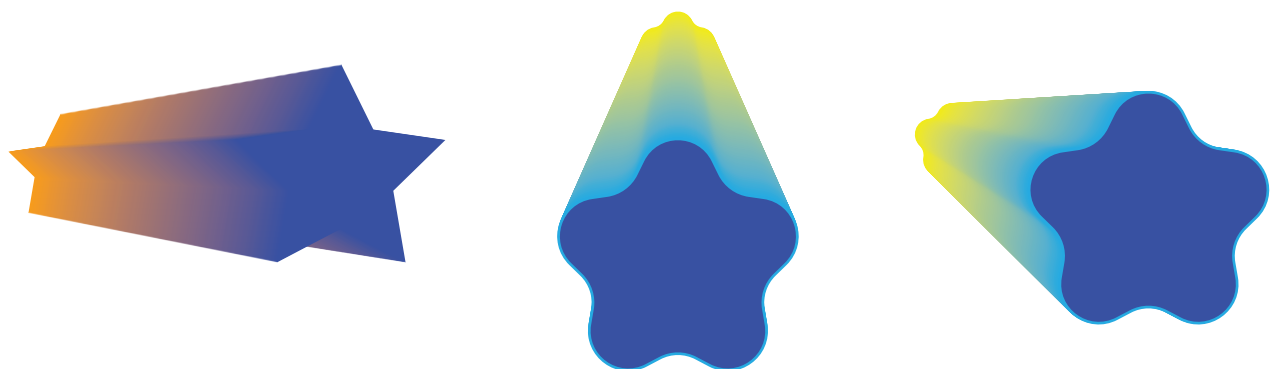


Mục tùy chọn	Chế độ	Ý nghĩa & Ứng dụng
Spacing (Khoảng cách / Số bước)	Smooth Color	Tự động tính toán để tạo bước chuyển màu mịn màng và mượt mà nhất.
	Specified Steps	Nhập số lượng hình trung gian cụ thể (ví dụ: nhập 5 để tạo 5 hình trung gian, hoặc 200 để tạo khối 3D liền mạch).
	Specified Distance	Nhập khoảng cách cố định (pt/px/mm) giữa các đối tượng trung gian.
Orientation (Hướng xoay đối tượng)	Align to Page	Giữ nguyên góc nghiêng của các đối tượng trung gian thẳng đứng theo trang vẽ.
	Align to Path	Tự động xoay góc các đối tượng trung gian uốn lượn vuông góc theo đường cong của đường dẫn (Spine).

Chương 2: Kỹ thuật hòa trộn đối tượng (Blend Tools)

4. Hiệu chỉnh các đối tượng thành phần trong Blend

- Thay đổi màu sắc & kích thước: Dùng Direct Selection Tool A (mũi tên trắng) bấm chọn riêng một hình gốc > Đổi màu tô/viền hoặc phóng to/thu nhỏ > Toàn bộ dải Blend sẽ tự động cập nhật dải chuyển sắc theo thời gian thực.
- Di chuyển vị trí: Dùng Direct Selection Tool A kéo hình gốc sang vị trí mới để đổi hướng kéo dẫn của dải Blend.

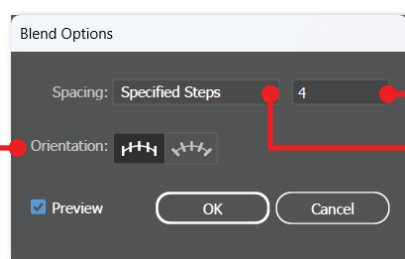


Mẹo & Phím tắt thao tác nhanh:

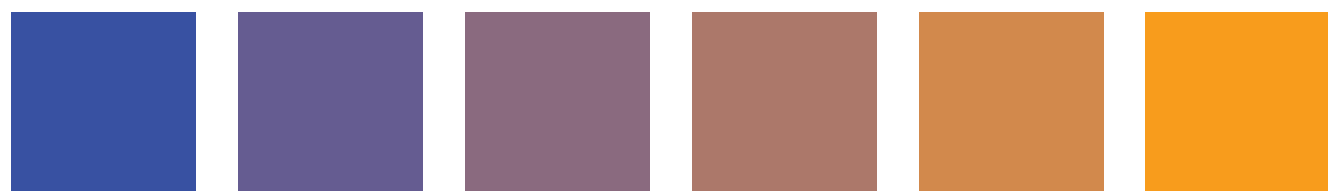
- Mở nhanh Blend Options: Nhấp đúp chuột trái trực tiếp vào biểu tượng Blend Tool W trên thanh công cụ Toolbar.
- Tạo nhanh bảng mã màu (Color Palette): Vẽ 2 ô vuông với 2 màu bất kỳ > Tạo Blend với Specified Steps = 5 > Bạn sẽ có ngay một bảng dải 7 màu chuyển tiếp tuyệt đẹp.
- Gỡ bỏ hiệu ứng Blend: Chọn dải Blend > Nhấn Ctrl + Alt + Shift + B (hoặc menu Object > Blend > Release) để trả về các hình vẽ ban đầu.



Tùy chỉnh các
đối tượng song song
hoặc hướng tâm



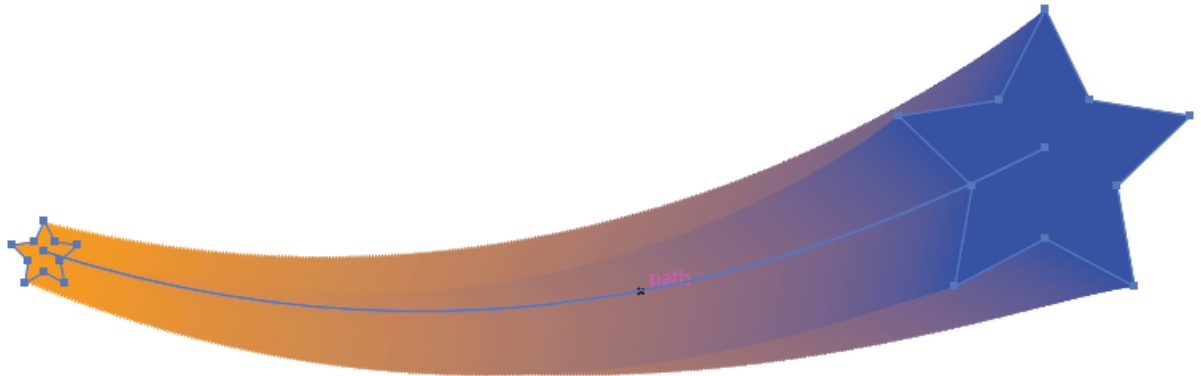
Số bước màu
Tùy chọn blend



BÀI 6: TÙY BIẾN ĐƯỜNG DẪN BLEND PATH VÀ ỨNG DỤNG THIẾT KẾ TYPOGRAPHY 3D

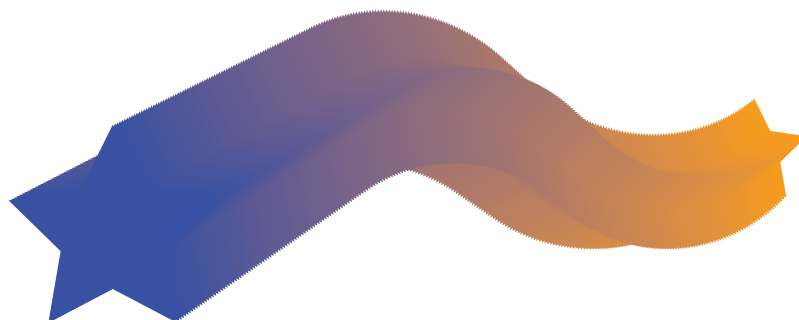
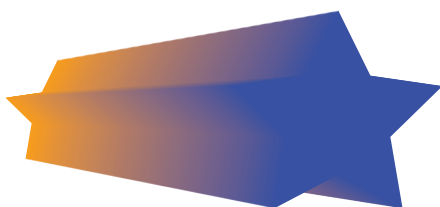
1. Kỹ thuật tùy biến đường dẫn Blend Path (Spine)

- Khái niệm Spine: Là đường trục thẳng nối giữa các đối tượng trong dải Blend, đóng vai trò định hướng đường đi của các bước trung gian.
- a. Uốn cong đường trục trực tiếp:
 - Dùng Direct Selection Tool A (mũi tên trắng) hoặc Anchor Point Tool Shift + C nhấp chọn vào đường trục Spine để bẻ cong, thêm điểm neo hoặc di dời vị trí.



b. Gán dải Blend vào một đường vẽ mới (Replace Spine):

- Bước 1: Dùng Pen Tool P hoặc Paintbrush B vẽ một đường cong/nét chữ uốn lượn tự do bất kỳ.
- Bước 2: Dùng Selection Tool V quét chọn đồng thời cả dải Blend và đường cong vừa vẽ.
- Bước 3: Vào menu Object > Blend > Replace Spine. Dải Blend sẽ tự động uốn cong và chạy dọc toàn bộ theo hình dáng của đường vẽ mới.





CHƯƠNG 3

Nghệ thuật thiết kế hoa văn lặp (Pattern Design)

Tổng quan

Hướng dẫn nguyên lý và quy trình tạo ra các mẫu hoa văn lặp liền mạch (Seamless Pattern), giúp bạn ứng dụng vào thiết kế bao bì, họa tiết thời trang, giấy dán tường và các sản phẩm in ấn thương mại.

A. Mục đích nghiên cứu

- Nắm vững khái niệm về họa tiết vector lặp không vết nối (Seamless Pattern).
- Làm chủ bảng điều khiển Pattern Options với các kiểu sắp xếp ma trận hoa văn.
- Tự tay tạo được bộ hoa văn độc quyền và lưu trữ trong bảng Swatches.

B. Nội dung nghiên cứu

Bài 7: Nguyên lý thiết kế hoa văn liền mạch (Seamless Pattern)

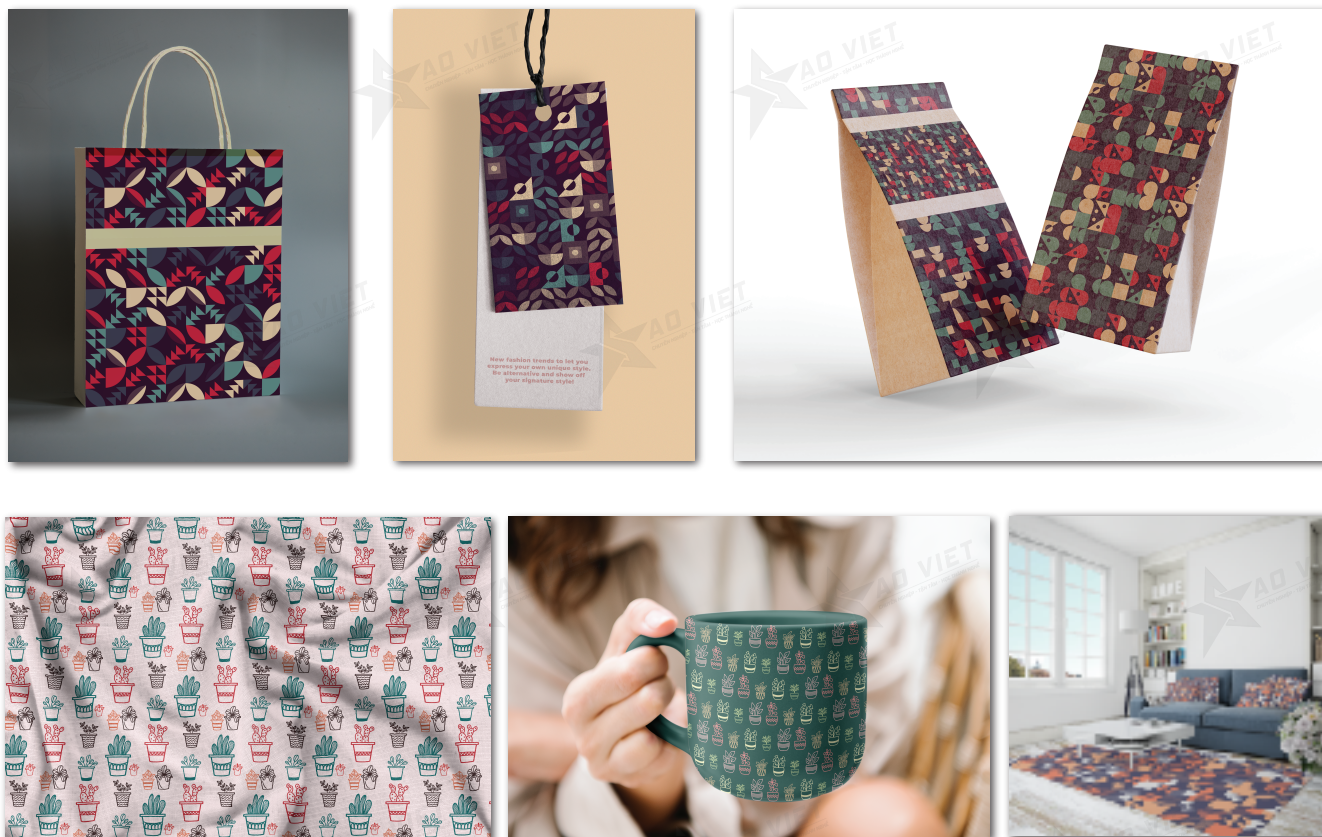
C. Bài tập thực hành tổng hợp

NỘI DUNG

BÀI 7: NGUYÊN LÝ THIẾT KẾ HOA VĂN LIỀN MẠCH (SEAMLESS PATTERN)

1. Khái niệm Pattern trong Illustrator

- Pattern (Hoa văn lặp): Là một mẫu đồ họa vector được lặp đi lặp lại vô tận theo dạng ma trận lưới mà không để lộ đường ranh giới (vết nối) giữa các ô lặp (Seamless).
- Cơ chế quản lý: Pattern được lưu trữ và quản lý như một mẫu màu tô trong bảng Swatches (Menu Window > Swatches).



Chương 3: Nghệ thuật thiết kế và hoa văn lặp

2. Ưu điểm & Ứng dụng thực tế của Pattern

Lĩnh vực	Ứng dụng thực tế
Thiết kế Thời trang & May mặc	Tạo họa tiết in vải, hoa văn trang phục, khăn choàng, phụ kiện túi xách.
Bao bì & Nhận diện thương hiệu	Thiết kế giấy gói quà, họa tiết mặt trong hộp sản phẩm, hoa văn nền danh thiếp/túi giấy.
Thiết kế Đồ họa & Web	Tạo hình nền (Background) cho Banner, Poster, Website, UI background không lo bị vỡ hạt.
Thiết kế Nội thất	Họa tiết giấy dán tường, gạch ốp lát nghệ thuật, thảm trải sàn, rèm cửa.

3. Quy trình tạo Pattern chuyên nghiệp với Pattern Options

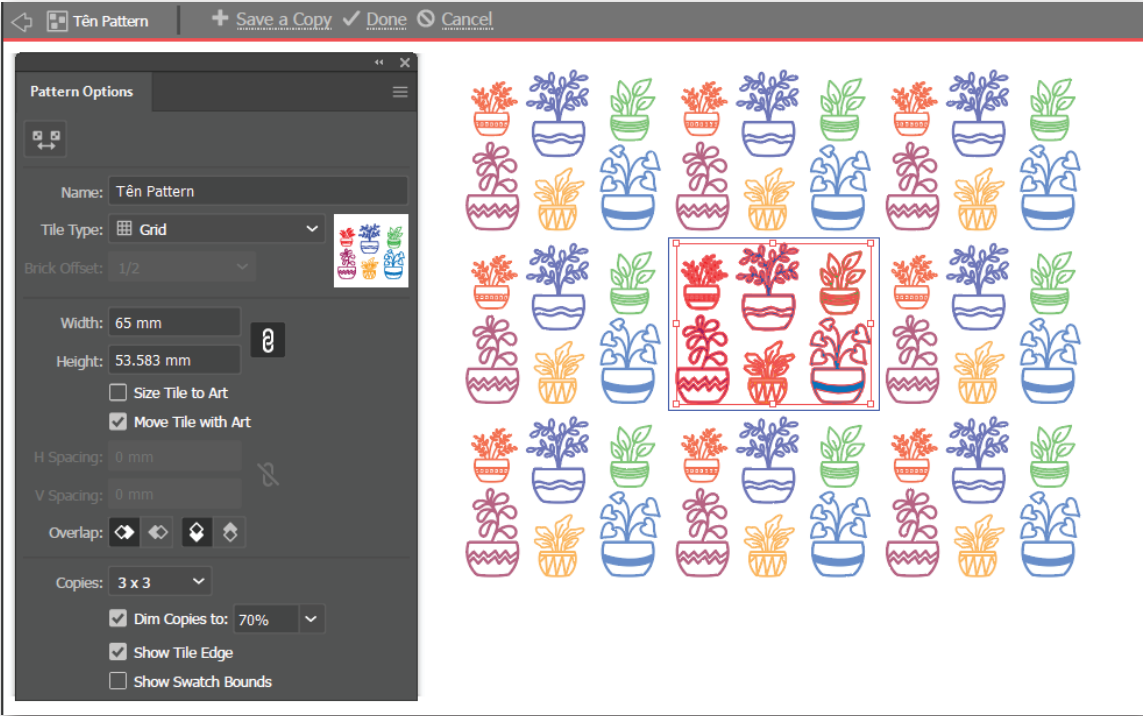
Bước 1: Chuẩn bị Artwork (Hình vẽ gốc)

- Dùng các công cụ vẽ (Rectangle, Ellipse, Pen Tool...) để vẽ các chi tiết họa tiết và sắp xếp bố cục mong muốn.
- Quét chọn toàn bộ các chi tiết vừa vẽ.



Bước 2: Mở chế độ chỉnh sửa Pattern

- Vào menu Object > Pattern > Chọn Make.
- Hộp thoại thông báo xuất hiện > Bấm OK để chuyển sang chế độ thiết kế hoa văn (Pattern Editing Mode).



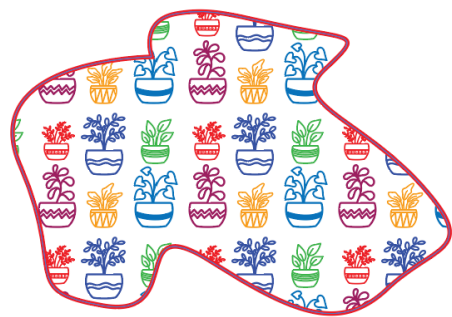
Bước 3: Thiết lập thông số trong bảng Pattern Options

- Name: Đặt tên cho mẫu Pattern.
- Tile Type (Kiểu sắp xếp ô gạch):
 - Grid: Sắp xếp theo ma trận hàng và cột vuông vức chuẩn.
 - Brick by Row / Brick by Column: Sắp xếp so le dạng xếp gạch theo hàng ngang hoặc cột dọc.
 - Hex by Column / Hex by Row: Sắp xếp so le theo mạng lưới lục giác tổ ong.
- Width & Height: Nhập kích thước chiều rộng và chiều cao của khung viền ô lặp (Tile).
- Size Tile to Art: Tích chọn để khung ô lặp tự động ôm sát kích thước hình vẽ.
- Overlap: Tùy chỉnh thứ tự đè lớp (trên/dưới, trái/phải) khi các họa tiết lấn sang nhau.
- Copies: Chọn số lượng bản sao hiển thị xem trước trên màn hình (ví dụ: 3x3, 5x5, 7x7).

Bước 4: Lưu Pattern

- Sau khi căn chỉnh ưng ý, nhìn lên thanh thông báo xám ở phía trên cùng màn hình > Nhấp vào nút Done (Pattern sẽ được tự động lưu vào bảng Swatches).

4. Cách áp dụng & Xử lý màu nền cho Pattern



- Dùng công cụ vẽ (Rectangle, Ellipse...) vẽ một đối tượng bất kỳ trên trang vẽ.
- Mở bảng Swatches Window > Swatches > Bấm chọn vào mẫu Pattern vừa tạo để đổ màu.

Xử lý màu nền (Background Color) cho Pattern:

- Mặc định Pattern tạo ra sẽ có nền trong suốt.
- Cách đổ thêm màu nền: Chọn hình đang tô Pattern > Mở bảng Appearance Window > Appearance > Bấm icon Add New Fill ở góc dưới bảng > Kéo lớp Fill mới này xuống dưới lớp Pattern và chọn màu nền mong muốn.



CHƯƠNG 4

Thiết kế 3D trong Illustrator

Tổng quan

Làm quen với không gian 3 chiều trong Illustrator. Bạn sẽ học cách biến các bản vẽ 2D phẳng thành các khối vật thể 3D sinh động, tùy chỉnh bề mặt, ánh sáng và dán đồ họa phẳng lên bề mặt khối 3D.

A. Mục đích nghiên cứu

- Nắm vững nguyên lý dựng hình 3D: Extrude (đùn khối), Revolve (xoay tròn), Inflate (thổi phồng), Rotate (xoay hướng nhìn).
- Làm chủ bảng 3D and Materials: Thiết lập chất liệu (Materials), ánh sáng (Lighting) và bóng đổ (Shadows).
- Thành thạo tính năng dán tem nhãn/đồ họa (Map Art / Graphics) lên bề mặt sản phẩm 3D.

B. Nội dung nghiên cứu

Bài 8: Dựng hình khối 3D từ đối tượng 2D (Plane, Extrude, Revolve, Inflate)

Bài 9: Thiết lập chất liệu (Materials), ánh sáng (Lighting) & Dán đồ họa (Map Art)

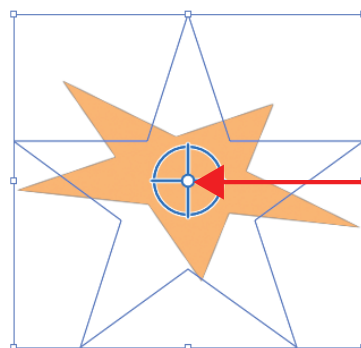
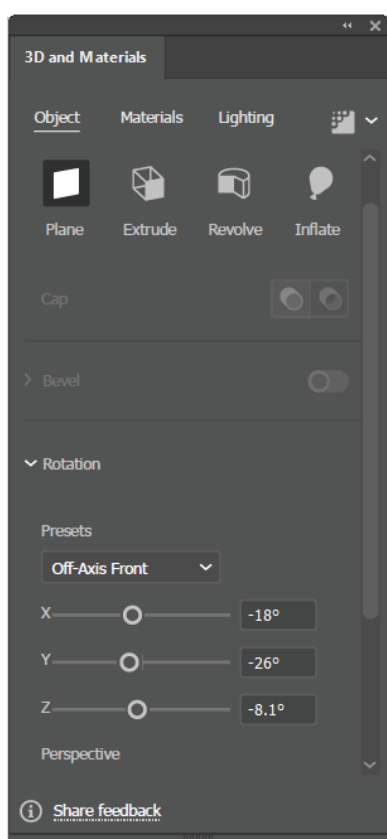
C. Bài tập thực hành tổng hợp

NỘI DUNG

BÀI 8: DỰNG HÌNH KHỐI 3D TỪ ĐỐI TƯỢNG 2D TRONG ILLUSTRATOR

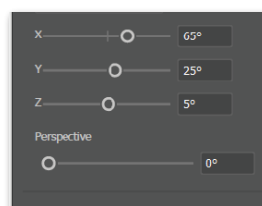
1. Bảng điều khiển 3D and Materials

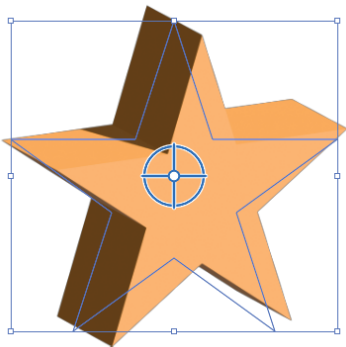
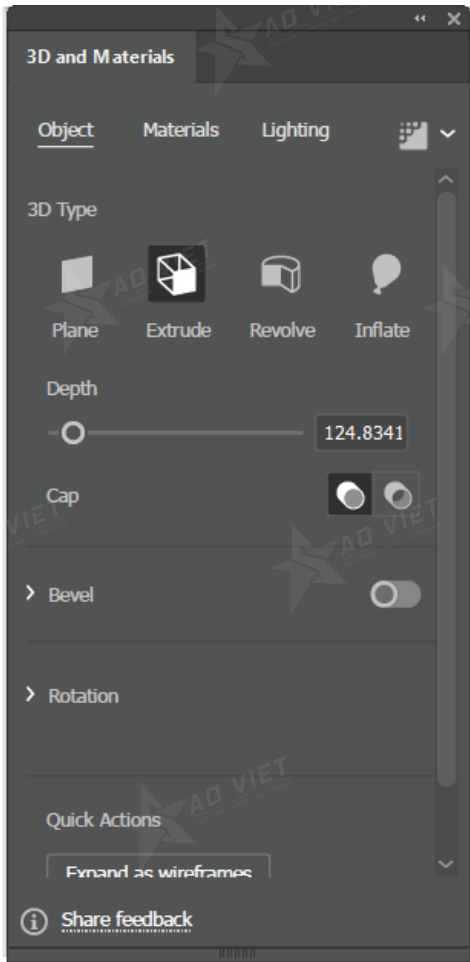
- Khái niệm: Tính năng cho phép chuyển đổi các đối tượng vector 2D phẳng thành các mô hình khối 3D sống động có chiều sâu, góc xoay và chất liệu thực tế.
- Bảng điều khiển: Vào menu Window > 3D and Materials (hoặc menu Effect > 3D and Materials).



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

Ví dụ: Xoay các góc nhìn 3D từ chữ TIN HỌC SAO VIỆT



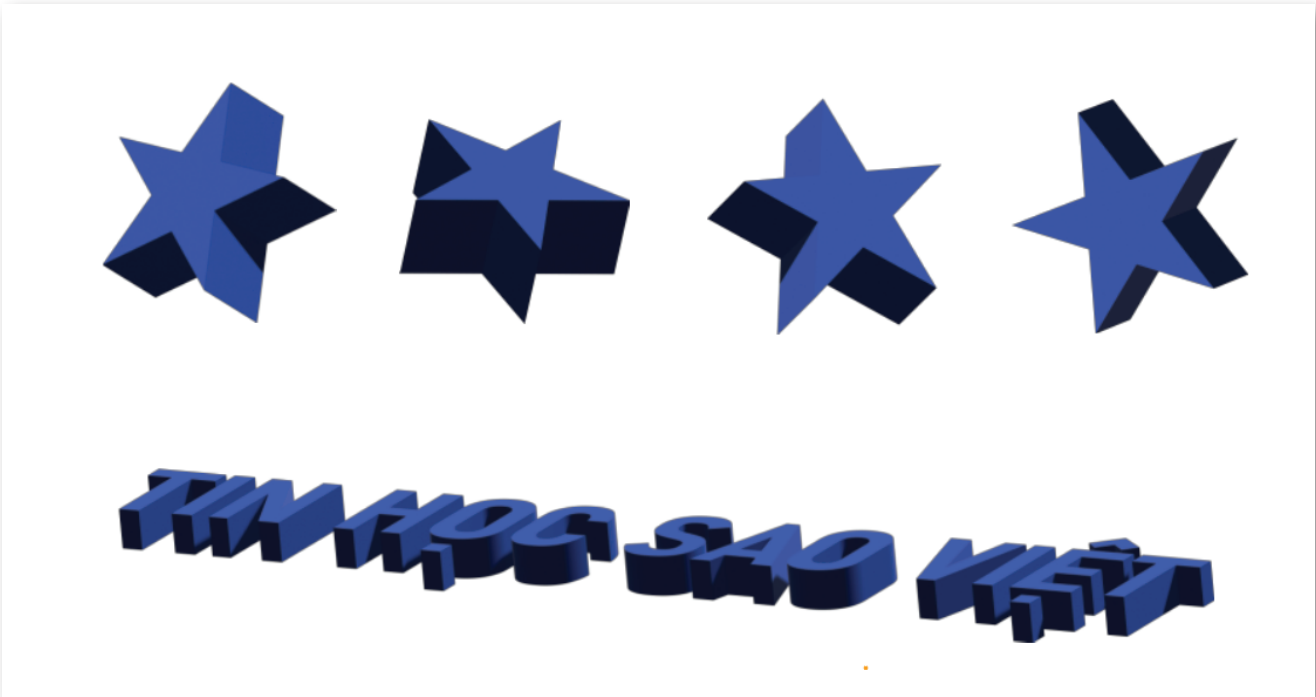


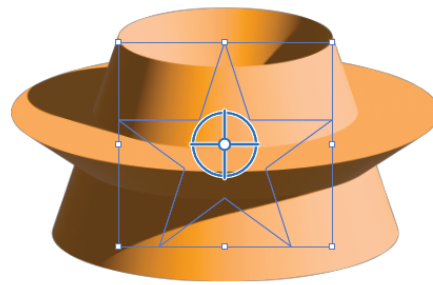
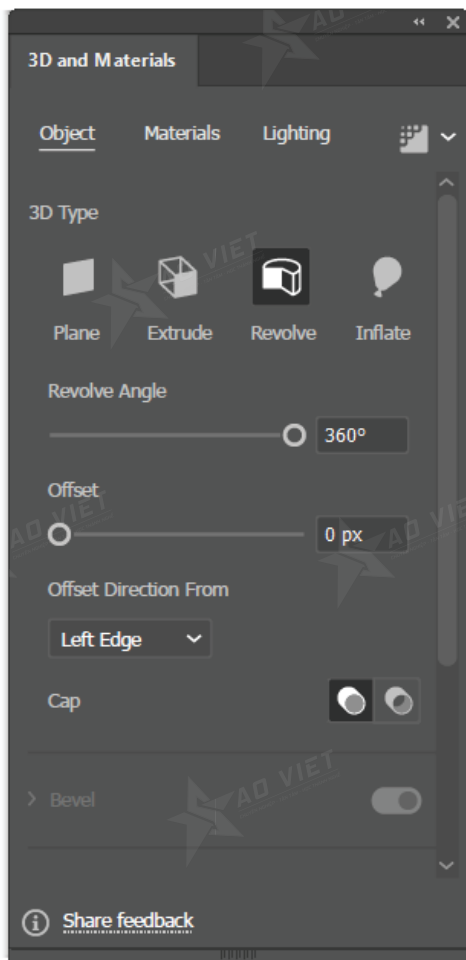
Extrude (Đùn khối & Vát mép)

Kéo dài hình phẳng 2D theo chiều sâu trục Z để tạo thành khối đặc dạng hộp.

- **Thông số chính và ứng dụng**
 - Depth: Độ dày/độ sâu của khối hộp.
 - Bevel: Bật vát mép cạnh viền (Classic, Round, Step...).
 - Ứng dụng: Tạo chữ khối 3D hộp, logo nổi.

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





Revolve (Xoay tròn quanh trục)

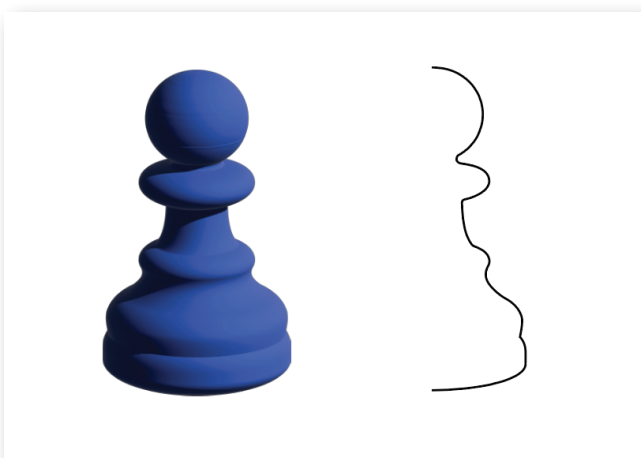
Quay một đường nét vẽ 2D quanh một trục cố định 360° để tạo vật thể tròn xoay đối xứng.

- **Thông số chính và ứng dụng**

- Offset: Khoảng cách từ trục quay đến hình.
- Edge: Chọn trục quay bên trái (Left Edge) hoặc bên phải (Right Edge).
- Ứng dụng: Vẽ chai lọ, ly cốc, bình hoa, quả cầu, quân cờ.

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:

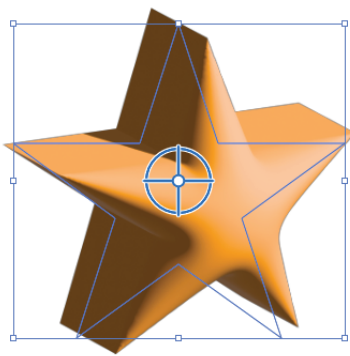
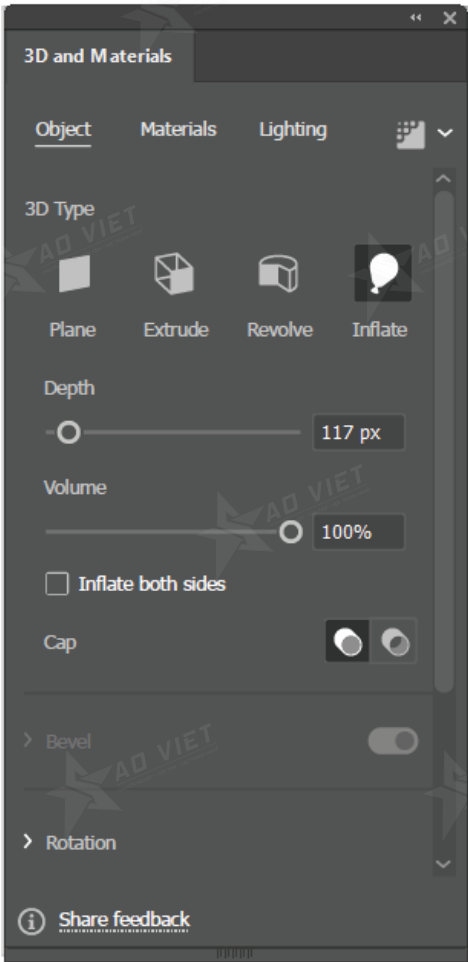


Vẽ quân cờ



Vẽ lon nước

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



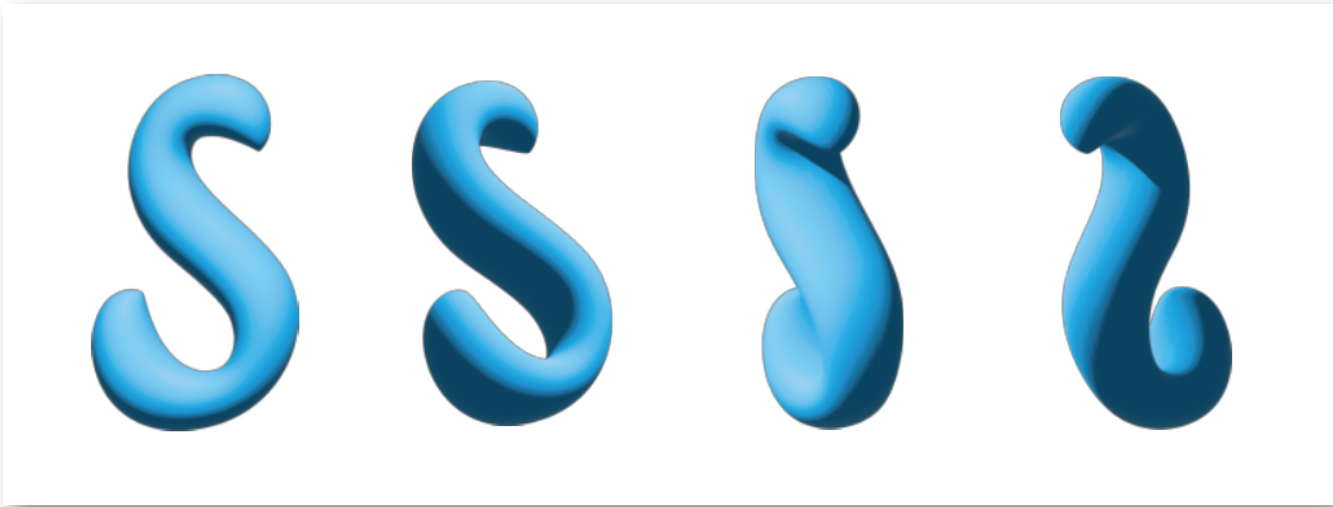
Inflate (Thổi phồng)

Làm phồng căng tròn bề mặt đối tượng 2D như dạng bóng bay hoặc phao được bơm hơi.

- **Thông số chính và ứng dụng**
 - Volume: Độ căng phồng của đối tượng.
 - Inflate both sides: Tích chọn để làm phồng đều cả 2 mặt trước/sau.
 - Ứng dụng: Thiết kế chữ Typography 3D phao hơi, Icon 3D xu hướng mới.

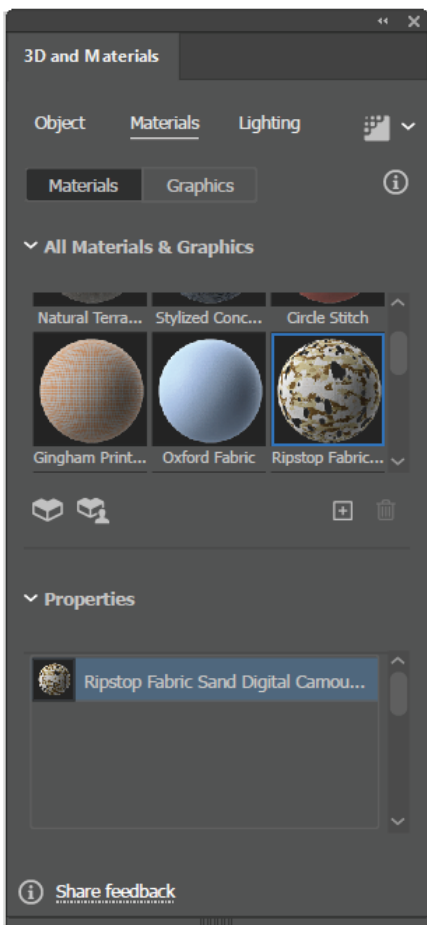
Thử sử dụng với Text, bạn sẽ được các hiệu ứng như ví dụ minh họa. Tạo hiệu ứng căng phồng cho các văn bản

Ví dụ minh họa:

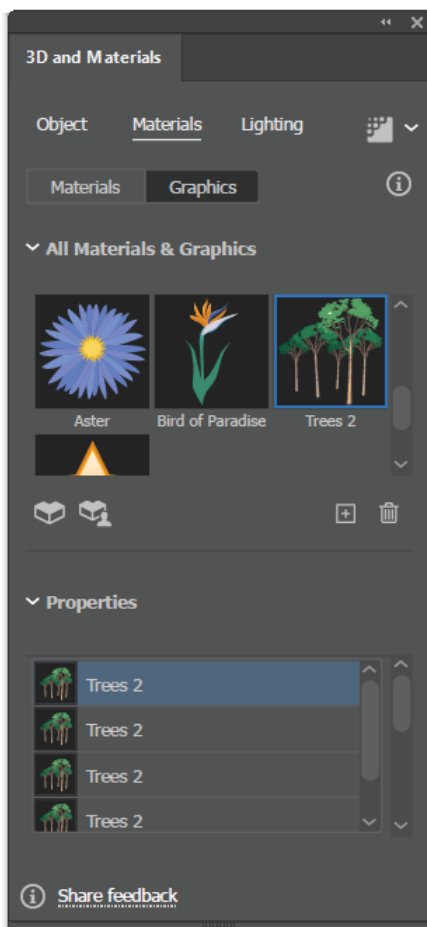
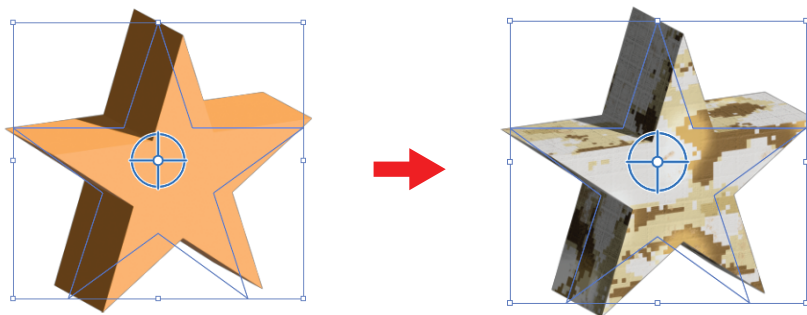


Ngoài ra, trước khi sử dụng hiệu ứng Inflate, bạn cũng có thể biến dạng text bằng tính năng Wrap Text trước để tạo ra nhiều hình dạng đẹp hơn

BÀI 9: THIẾT LẬP CHẤT LIỆU, ÁNH SÁNG VÀ DÁN ĐỒ HỌA LÊN KHỐI 3D



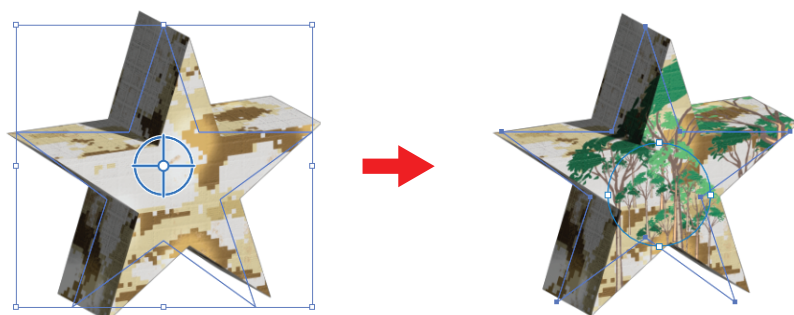
- **Khái niệm:** Cho phép biến đổi bề mặt của khối 3D thô thành các chất liệu chân thực như nhựa bóng, kim loại, da, thủy tinh, vàng đồng...
- **Quy trình thực hiện:**
 - Chọn đối tượng 3D trên trang vẽ.
 - Trong bảng 3D and Materials, chuyển sang tab Materials.
 - Chọn một mẫu chất liệu từ thư viện có sẵn (Default, Adobe Substance 3D Materials).
 - Các thông số tinh chỉnh chính:
 - Roughness (Độ nhám / mờ): Giá trị càng thấp bề mặt càng bóng loáng (như gương/nhựa bóng); giá trị càng cao bề mặt càng mờ lì.
 - Metallic (Độ ánh kim loại): Tăng lên 100% để biến bề mặt thành chất liệu kim loại phản chiếu.



2. Dán tem nhãn & Đồ họa phẳng lên khối 3D (Graphics / Map Art)

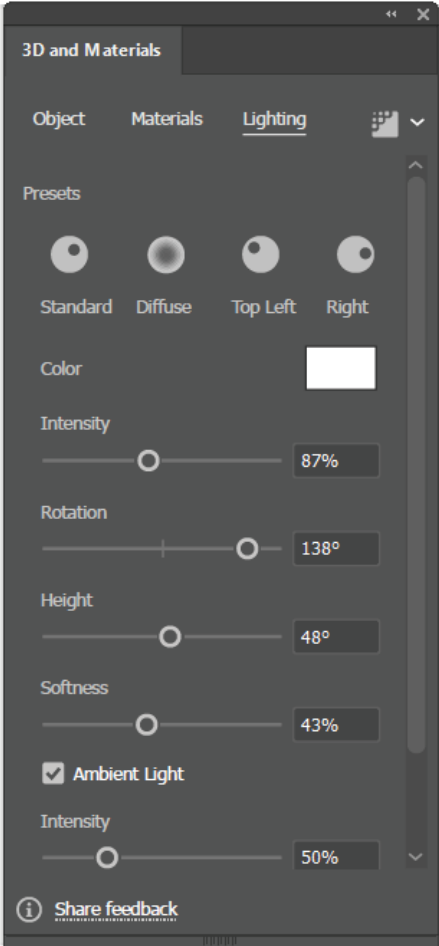
Công dụng: Dán logo, hoa văn Pattern, nhãn mác bao bì (đối tượng 2D) uốn cong khớp theo bề mặt của vật thể 3D (ví dụ: dán nhãn bao bì lên thân lon nước, chai rượu).

- **Quy trình thực hiện:**
 - Chọn đối tượng 3D > Mở bảng 3D and Materials > Tab Materials > Cuộn xuống mục Graphics.
 - Chọn một biểu tượng có sẵn hoặc kéo thả trực tiếp hình vẽ vector / logo từ trang vẽ vào mục Graphics.
 - Hình đồ họa sẽ lập tức bám dính vào bề mặt khối 3D.
 - Hiệu chỉnh trực quan: Nhấp vào hình logo trên bề mặt 3D để xoay góc, phóng to, thu nhỏ hoặc trượt di chuyển vị trí dán.



Chương 4: Thiết kế 3D trong Illustrator

3. Thiết lập hệ thống ánh sáng 3D (Lighting Tab)
(Chuyển sang tab Lighting trong bảng 3D and Materials)



Mục cài đặt	Ý nghĩa & Thông số
Presets (Mẫu sáng có sẵn)	• Standard: Ánh sáng điểm mặc định. • Diffuse: Ánh sáng khuếch tán dịu nhẹ môi trường. • Top Left / Right: Nguồn sáng chiếu từ góc trên trái / góc phải.
Light Source (Nguồn sáng chính)	• Color: Đổi màu cho chùm ánh sáng chiếu tới. • Intensity: Cường độ sáng (độ chói). • Rotation / Height: Góc xoay và độ cao của nguồn sáng so với vật thể. • Softness: Độ mềm mịn, nhòe mờ của đường viền bóng đổ.
Ambient Light (Ánh sáng môi trường)	• Intensity: Tăng/giảm độ sáng tổng thể của toàn bộ không gian xung quanh để các góc khuất không bị quá tối đen.
Shadows (Bóng đổ bề mặt)	• Bật công tắc Shadows để hiển thị bóng đổ của vật thể xuống sàn nhà hoặc mặt phẳng phía sau. • Distance from object: Chính khoảng cách bóng đổ xa hay gần.



Standard

Diffuse

Top Left

Right



CHƯƠNG 5

Các hiệu ứng nâng cao (Effect Gallery)

Tổng quan

Khám phá các bộ lọc hiệu ứng nghệ thuật nâng cao trong Illustrator (Photoshop Effects), kết hợp sức mạnh giữa đồ họa vector và hiệu ứng raster để tạo nên các tác phẩm có chất liệu bề mặt độc đáo và chiều sâu thị giác.

A. Mục đích nghiên cứu

- Phân biệt sự khác nhau giữa Illustrator Effects (Vector) và Photoshop Effects (Raster).
- Sử dụng thành thạo cửa sổ Effect Gallery với các nhóm lọc nghệ thuật.

B. Nội dung nghiên cứu

Bài 10: Bộ lọc Effect Gallery và các hiệu ứng Raster Effects

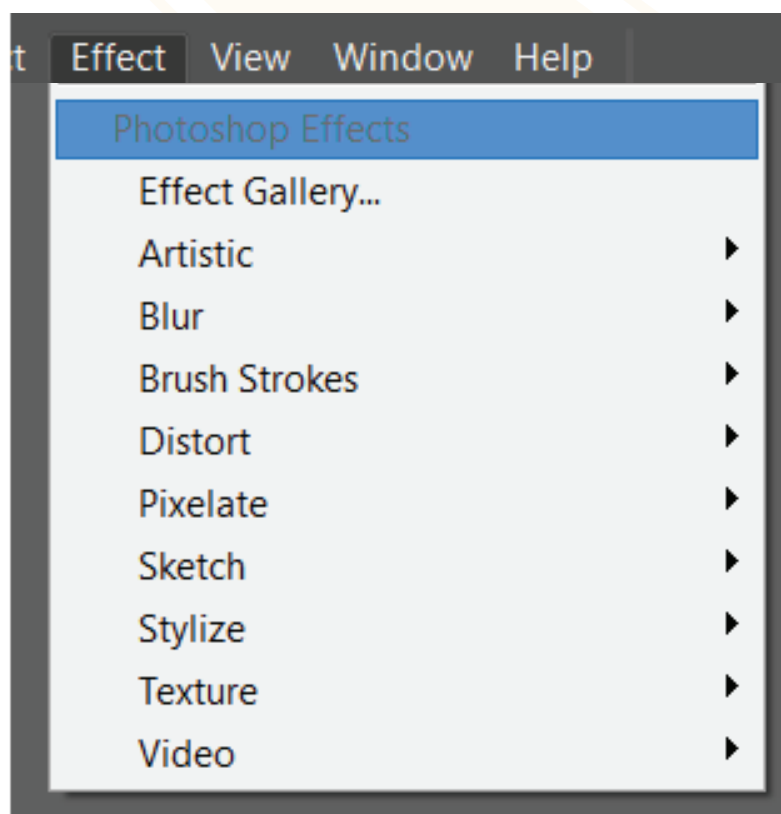
C. Bài tập thực hành tổng hợp

• **NỘI DUNG** •

BÀI 10: THƯ VIỆN HIỆU ỨNG NÂNG CAO TRONG MENU EFFECT

1. Tổng quan & Thiết lập chất lượng hiệu ứng

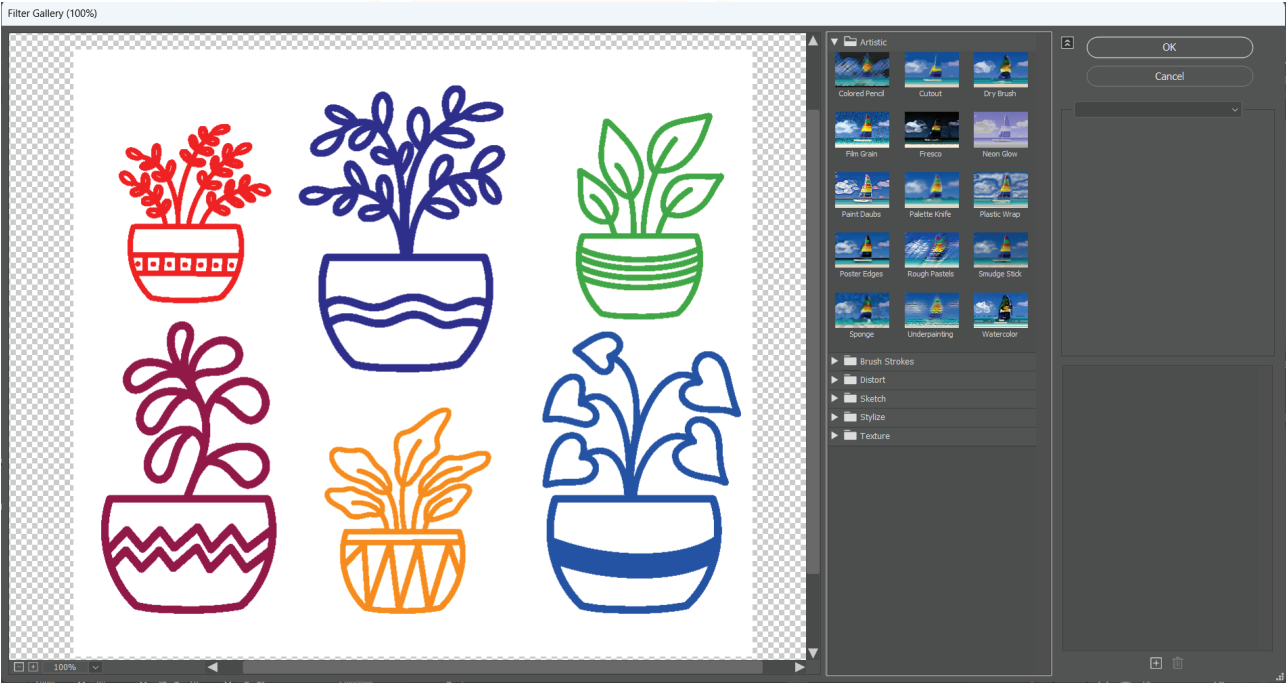
- Khái niệm: Nằm dưới cửa Menu Effect cung cấp các bộ lọc hiệu ứng Raster (tương tự Photoshop), cho phép kết hợp sức mạnh giữa hình vẽ vector sắc nét và chất liệu bề mặt phong phú.
- Thiết lập độ nét khi in ấn (Bắt buộc):
 - Vào menu Effect > Document Raster Effects Settings...
 - Chọn Color Model: CMYK (hoặc RGB) và Resolution: High (300 ppi) để hiệu ứng không bị vỡ hạt / mờ nhòe khi xuất file.



Chương 5: Thư viện hiệu ứng nâng cao (Effect Gallery)

2. Cửa sổ trực quan Effect Gallery

- Thao tác mở: Chọn đối tượng vector > Vào menu Effect > Chọn Effect Gallery...
- Giao diện làm việc:
 - Cột trái: Khung xem trước hình ảnh trực quan (Preview).
 - Cột giữa: Các thư mục chứa bộ lọc hiệu ứng nghệ thuật.
 - Cột phải: Các thanh trượt điều chỉnh thông số chi tiết.
 - Nút New Effect Layer (Icon ở góc dưới phải): Cho phép lồng ghép và chồng nhiều hiệu ứng cùng lúc trên một hình.



3. Bốn nhóm hiệu ứng thực tế & thường dùng nhất

Nhóm hiệu ứng	Tên hiệu ứng tiêu biểu	Cách dùng & Ứng dụng thực tế
1. Làm mờ (Blur)	Gaussian Blur (Menu <i>Effect > Blur</i>)	Làm nhòe mờ mềm mại đối tượng. Dùng để làm mờ phông nền (Background Blur) giúp tạo chiều sâu không gian và làm nổi bật sản phẩm chính (Key Visual).
2. Chất liệu hạt cổ điển (Texture)	Grain / Film Grain (Menu <i>Effect > Texture / Artistic</i>)	Tạo lớp hạt cát nhiều mịn trên bề mặt dải màu chuyển sắc. Đây là hiệu ứng đặc trưng trong thiết kế Poster Retro / Vintage hiện đại.
3. Tranh vẽ nghệ thuật (Artistic)	• Watercolor • Cutout	• Watercolor: Biến mảng hình vector phẳng thành tranh vẽ loang màu nước. • Cutout: Đơn giản hóa đối tượng thành các mảng cắt giấy nghệ thuật.
4. Biến dạng ánh sáng (Distort)	• Diffuse Glow • Glass	• Diffuse Glow: Tạo hiệu ứng ánh sáng phát quang huyền ảo quanh mép hình. • Glass: Tạo hiệu ứng nhìn xuyên qua tấm kính có vân sóng gợn.



CHƯƠNG 6

Các nguyên tắc thị giác trong thiết kế đồ họa

Tổng quan

Không chỉ dừng lại ở việc làm chủ công cụ, một nhà thiết kế cần có tư duy thị giác. Chương này trang bị các nguyên lý bố cục, màu sắc và sắp xếp thông tin chuẩn mực quốc tế giúp tác phẩm của bạn có chiều sâu, rõ ràng và thẩm mỹ.

A. Mục đích nghiên cứu

- Hiểu và áp dụng được 7 nguyên tắc thiết kế thị giác cốt lõi vào các sản phẩm thực tế.
- Thiết lập phân cấp thị giác (Visual Hierarchy) giúp người xem nắm bắt thông điệp ngay lập tức.
- Ứng dụng hệ thống lưới (Grid System) và nghệ thuật tối giản (Minimalism) vào bố cục hiện đại

B. Nội dung nghiên cứu

Bài 11: Cân bằng, Tương phản và Phân cấp thị giác (Visual Hierarchy)

Bài 12: Tỷ lệ, Nhịp điệu, Nghệ thuật tối giản & Hệ thống căn giống

C. Bài tập thực hành tổng hợp

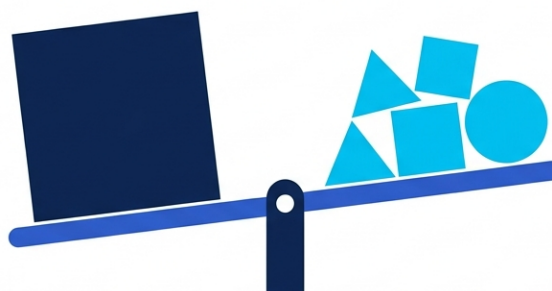
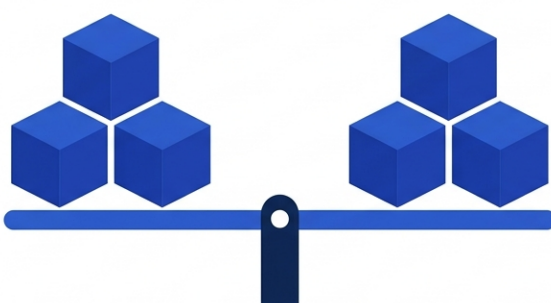
• NỘI DUNG •

BÀI 11: CÂN BẰNG, TƯƠNG PHẢN VÀ PHÂN CẤP THỊ GIÁC (VISUAL HIERARCHY)

1. Nguyên tắc Cân bằng (Balance)

Cân bằng thị giác giúp tạo ra một bố cục hài hòa, không bị cảm giác "nặng một bên" hay chông chênh.

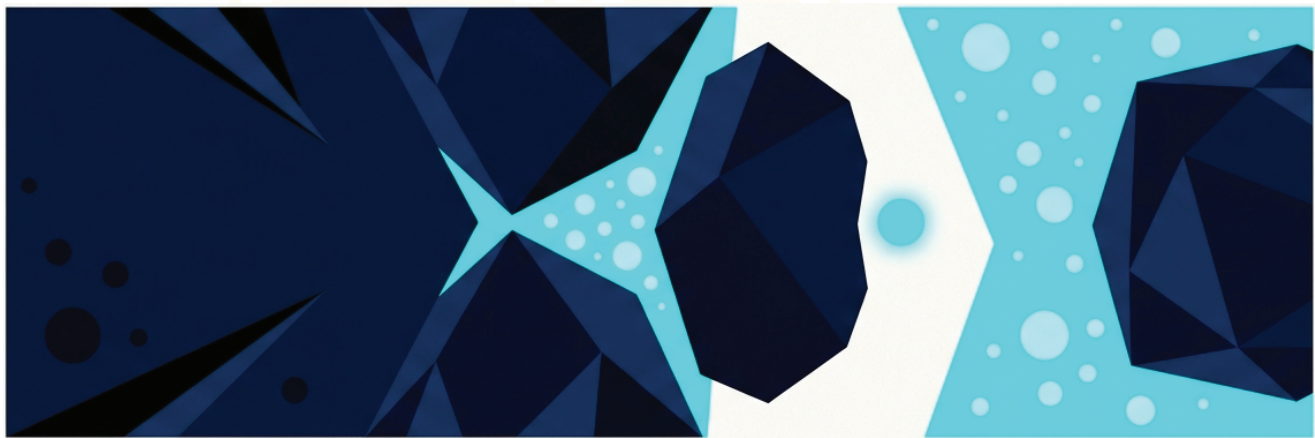
- Cân bằng đối xứng (Symmetrical Balance):**
 - Đặc điểm: Các yếu tố được chia đều bằng nhau qua một trục trung tâm
 - Cảm giác mang lại: Trang trọng, uy nghiêm, vững chắc và chuẩn mực (thích hợp thiết kế thiệp cưới, chứng chỉ, logo đối xứng, bìa sách phong cách cổ điển).
- Cân bằng bất đối xứng (Asymmetrical Balance):**
 - Đặc điểm: Hai bên trục bố cục sử dụng các yếu tố có hình dáng, màu sắc hoặc kích thước khác nhau nhưng vẫn giữ được sự cân bằng về trọng lượng thị giác (Visual Weight)
 - Cảm giác mang lại: Hiện đại, sáng tạo, năng động và giàu cảm xúc.



2. Nguyên tắc Tương phản (Contrast)

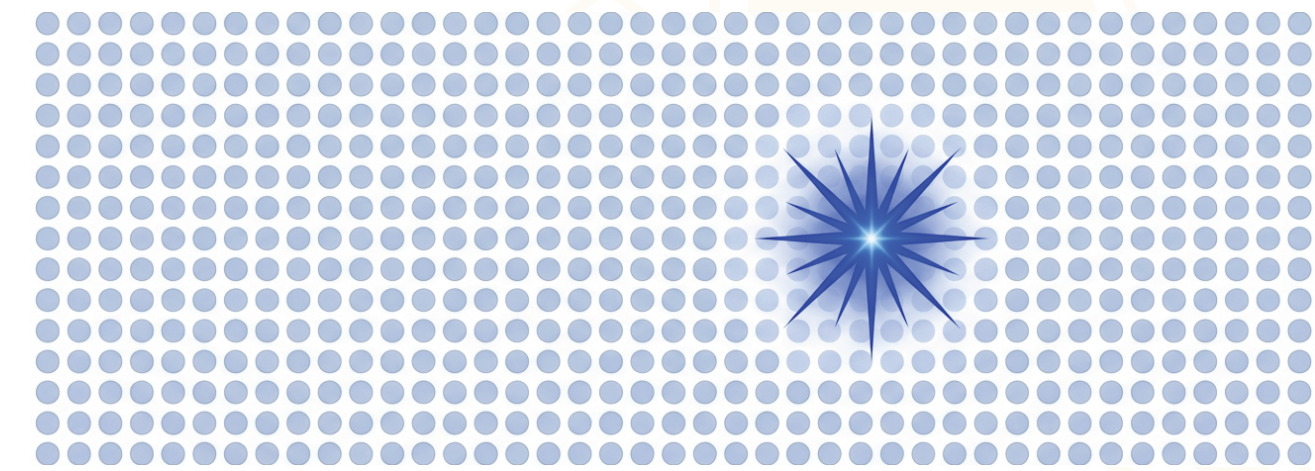
Tương phản là chìa khóa để tạo sự thu hút, phá vỡ sự đơn điệu và làm nổi bật thông điệp quan trọng nhất.

Dạng tương phản	Cách ứng dụng trong thiết kế
Tương phản Màu sắc	Sử dụng màu nóng trên nền màu lạnh, hoặc dùng màu rực sáng (vàng, cam neon) đặt trên nền tối đen để tạo cú hích thị giác.
Tương phản Kích thước	Tiêu đề chính (Headline) thiết kế kích thước cực lớn đặt cạnh các đoạn văn bản nội dung chi tiết nhỏ.
Tương phản Hình khối	Kết hợp các đường nét hình học sắc nhọn, góc cạnh (vuông, tam giác) với các đường cong hữu cơ mềm mại (tròn, uốn lượn).
Tương phản Typography	Kết hợp font chữ tiêu đề dày dặn, không chân (Bold Sans-serif) đi cùng font chữ nội dung thanh mảnh hoặc có chân (Serif) cổ điển.



3. Nhấn mạnh & Phân cấp thị giác (Emphasis & Visual Hierarchy)

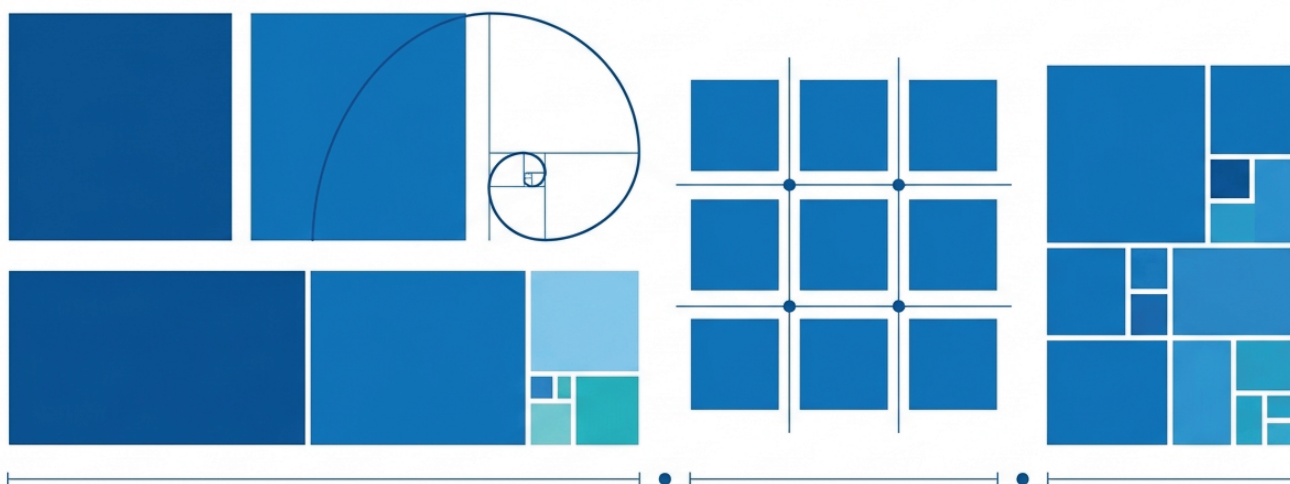
- Phân cấp thị giác: Là nghệ thuật sắp xếp các thành phần để dẫn dắt mắt người xem đọc thông điệp theo một trình tự ưu tiên rõ ràng:
 - Cấp 1 (Tiêu điểm chính - Focal Point): Hình ảnh sản phẩm chủ đạo (Key Visual) hoặc Tiêu đề thông điệp lớn nhất.
 - Cấp 2 (Thông tin bổ trợ): Chương trình khuyến mãi, tính năng nổi bật hoặc tiêu đề phụ.
 - Cấp 3 (Thông tin chi tiết & CTA): Nút hành động (Mua ngay / Đăng ký), địa chỉ, số điện thoại, website.



BÀI 12: TỶ LỆ, NHỊP ĐIỆU, NGHỆ THUẬT TỐI GIẢN & HỆ THỐNG CĂN GIÓNG

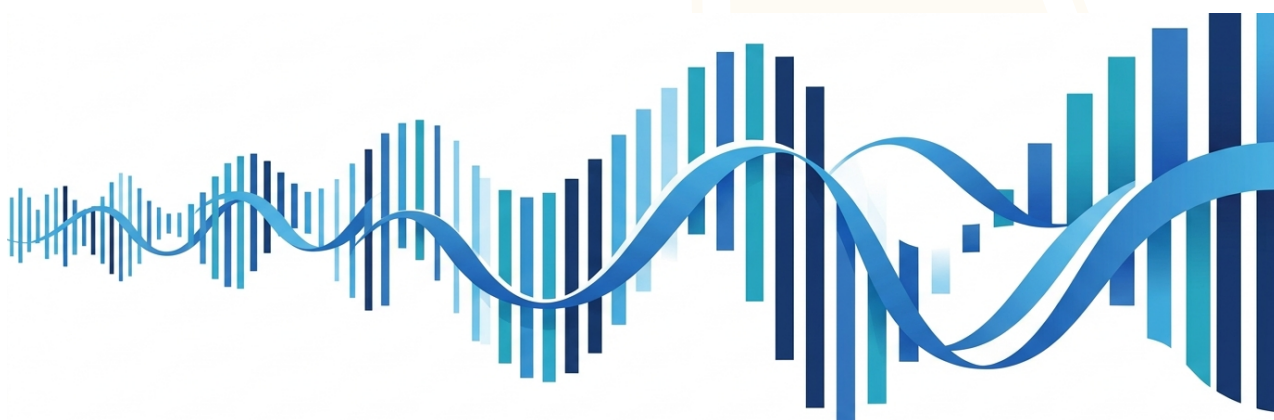
1. Nguyên tắc Tỷ lệ (Proportion)

- Khái niệm: Mối tương quan về kích thước giữa các đối tượng trong một bản vẽ để tạo cảm giác hài hòa, có chiều sâu xa gần.
- Quy tắc 1/3 (Rule of Thirds):
 - Chia trang vẽ thành một lưới 9 ô vuông bằng 2 đường ngang và 2 đường dọc.
 - Cách dùng: Đặt các chủ thể chính hoặc đường chân trời trùng với các đường lưới hoặc tại 4 điểm giao nhau để bức ảnh/poster trông tự nhiên và cuốn hút hơn so với việc đặt máy móc ở chính giữa.
- Tỷ lệ vàng (Golden Ratio - 1 : 1.618): Ứng dụng trong việc chia mảng bố cục và thiết kế đường cong logo chuẩn quốc tế.



2. Nhịp điệu & Dẫn dắt ánh nhìn (Rhythm & Visual Movement)

- Khái niệm: Sự lặp lại có chủ đích của hình dáng, màu sắc hoặc đường nét, giúp dẫn dắt mắt người xem di chuyển tuần tự qua các phần của tác phẩm.
- Các dạng nhịp điệu:
 - Nhịp điệu đều đặn: Lặp lại các icon hoặc họa tiết cùng kích thước.
 - Nhịp điệu biến chuyển (Progressive): Các hình vẽ biến đổi kích thước to dần hoặc đổi màu từ đậm sang nhạt tạo cảm giác chuyển động.



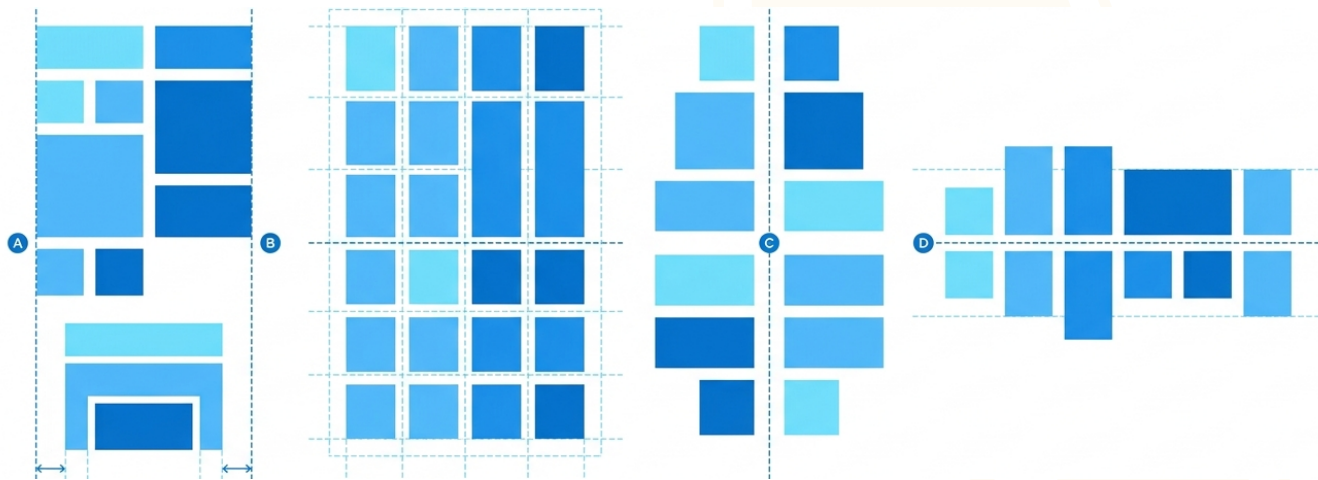
3. Đơn giản hóa & Nghệ thuật khoảng trắng (Simplicity & White Space)

- Triết lý "Less is More": Loại bỏ tối đa các chi tiết trang trí rườm rà, tập trung truyền tải đúng bản chất thông điệp.
- Khoảng trắng (Negative Space):
 - Khoảng trắng không nhất thiết phải là màu trắng, mà là khoảng trống không chứa nội dung cần thể hiện
 - Vai trò: Là "khoảng thở" cho mắt người xem, giúp thiết kế thông thoáng, chuyên nghiệp, sang trọng và dễ đọc hơn rất nhiều so với thiết kế nhồi nhét chữ.



4. Hệ thống căn giống chuẩn xác (Alignment & Grid System)

- Tầm quan trọng: Giúp bố cục ngăn nắp, liên kết chặt chẽ và không bị lộn xộn.
- Các kiểu căn lề văn bản:
 - Căn lề trái (Left Align): Chuẩn dễ đọc nhất theo thói quen đọc sách từ trái qua phải.
 - Căn lề giữa (Center Align): Chỉ dùng cho tiêu đề ngắn, thơ hoặc thiệp mời; tránh dùng cho đoạn văn dài.
- Công cụ hỗ trợ trong Illustrator:
 - Bật đường giống thông minh: Smart Guides Ctrl + U.
 - Bật thước đo: Rulers Ctrl + R (kéo chuột từ mép thước ra trang vẽ để tạo đường Guides).
 - Bảng điều khiển căn giống: Menu Window > Align Shift + F7 (Căn thẳng hàng và chia đều khoảng cách Distribute).





CHƯƠNG 7

Dự án thiết kế thực tế & Đồ án cuối khóa

Tổng quan

Chương tổng hợp giúp học viên áp dụng toàn bộ kỹ năng nâng cao và tư duy thẩm mỹ đã học để hoàn thiện các sản phẩm đồ họa ứng dụng trong thực tế doanh nghiệp: Banner Digital, Poster Truyền thông và Infographic.

A. Mục đích nghiên cứu

- Nắm vững quy trình thiết kế chuẩn từ khâu nhận Brief, lên ý tưởng, phác thảo đến hoàn thiện.
- Thiết kế hoàn chỉnh các sản phẩm đồ họa: Banner, Poster, Infographic chuẩn kích thước và bố cục.
- Nắm vững kỹ thuật kiểm tra (Preflight), đóng gói file (.AI, .PDF, .PNG, .JPG) chuẩn xuất bản và in ấn.

B. Nội dung nghiên cứu

Bài 13: Thiết kế Banner quảng cáo thương mại nâng cao

Bài 14: Thiết kế Poster nghệ thuật & Truyền thông sự kiện

Bài 15: Thiết kế Infographic và trực quan hóa dữ liệu

C. Bài tập thực hành tổng hợp

NỘI DUNG

BÀI 13: THIẾT KẾ BANNER QUẢNG CÁO THƯƠNG MẠI NÂNG CAO

1. Kích thước Banner chuẩn đa nền tảng

- Social Media: Vuông 1080 x 1080 px (Instagram/Facebook Post), Chữ nhật ngang 1200 x 628 px (Facebook Ads/Link Share), Dọc 1080 x 1920 px (Story / Reels / TikTok).
- Website / Google Display Network: 728 x 90 px (Leaderboard), 300 x 250 px (Medium Rectangle), 160 x 600 px (Wide Skyscraper).

2. Cấu trúc 3 thành phần vàng của một Banner hiệu quả

- Key Visual (Hình ảnh chủ đạo): Hình ảnh sản phẩm hoặc nhân vật sắc nét, được xử lý tách nền, đổ bóng và phối màu nổi bật.
- Headline & Offer (Thông điệp chính & Khuyến mãi): Tiêu đề ngắn gọn (dưới 7 từ), làm nổi bật ưu đãi (Ví dụ: "GIẢM ĐẾN 50%", "MUA 1 TẶNG 1").
- CTA (Call To Action - Nút kêu gọi hành động): Đặt nút bấm nổi bật thu hút click ("MUA NGAY", "ĐĂNG KÝ NGAY", "XEM CHI TIẾT").

3. BÀI TẬP THỰC HÀNH ỨNG DỤNG

- Bài tập 1 (Banner quảng cáo sản phẩm):** Thiết kế bộ banner sản phẩm công nghệ (Điện thoại / Tai nghe / Giày thể thao) kích thước 1200 x 628 px gồm đầy đủ: Logo, Key Visual nổi khối, Tiêu đề khuyến mãi và nút CTA.
- Bài tập 2 (Banner thông báo sự kiện):** Thiết kế banner vuông 1080 x 1080 px cho chương trình Workshop/Khóa học, phối hợp màu sắc tương phản cao và phân cấp thông tin rõ ràng.

BÀI 14: THIẾT KẾ POSTER NGHỆ THUẬT & TRUYỀN THÔNG SỰ KIỆN

1. Quy chuẩn kỹ thuật in ấn Poster

- Kích thước in tiêu chuẩn: Khổ A3 (297 x 420 mm), A2 (420 x 594 mm), A1 (594 x 841 mm).
- Thông số in ấn bắt buộc: Hệ màu CMYK, Độ phân giải 300 DPI, Bật vùng tràn lề (Bleed) tối thiểu 2 - 3 mm để tránh bị viền trắng khi cắt xén thành phẩm.

2. Quy trình 5 bước sáng tạo Poster chuyên nghiệp

- Bước 1 (Xác định mục tiêu & Thông điệp): Nắm rõ chủ đề sự kiện, đối tượng khán giả và cảm xúc muốn truyền tải (sôi động, bí ẩn, sang trọng...).
- Bước 2 (Xây dựng bố cục & Phân cấp): Tiêu đề sự kiện chiếm vị trí lớn nhất (1/3 diện tích), phần hình ảnh thị giác ở trung tâm, thông tin thời gian/địa điểm/nhà tài trợ đặt ở chân poster.
- Bước 3 (Xử lý Typography nghệ thuật): Biến tấu chữ tiêu đề bằng kỹ thuật uốn lượn Warp, 3D Inflate hoặc lồng ghép hiệu ứng bóng bẩy.
- Bước 4 (Phối cảnh & Hiệu ứng): Thêm ánh sáng, hạt cát Texture hoặc các đường nét vector hỗ trợ để tăng chiều sâu.
- Bước 5 (Kiểm tra & Xuất file): Kiểm tra chính tả, rã viền chữ và xuất file in ấn.

3. BÀI TẬP THỰC HÀNH: THIẾT KẾ POSTER "ĐÊM NHẠC MÙA HÈ"

- Kích thước: Khổ A3 (297 x 420 mm), Bleed 3 mm.
- Nội dung: Tiêu đề "SUMMER MUSIC FESTIVAL", Thời gian, Địa điểm, Nghệ sĩ biểu diễn, Giá vé và Logo nhà tài trợ.
- Yêu cầu kỹ thuật: Thiết kế hoàn toàn trên Adobe Illustrator, lưu file gốc .ai và xuất file in .pdf chuẩn 300 DPI.

BÀI 15: THIẾT KẾ INFOGRAPHIC VÀ TRỰC QUAN HÓA DỮ LIỆU

1. Khái niệm & Sức mạnh của Infographic

- Infographic: Sự kết hợp giữa thông tin dữ liệu (Information) và đồ họa trực quan (Graphic), giúp người xem dễ dàng tiếp thu lượng kiến thức phức tạp chỉ trong vài giây lướt nhìn.

2. Cấu trúc một bản Infographic dạng cuộn (Scroll Layout)

- Khổ chuẩn Digital: 800 x 2000 px (tỷ lệ dọc cuộn trang).
- Bố cục 4 phần:
- Header (Tiêu đề đầu trang): Chứa tên chủ đề lớn, ấn tượng, có hình minh họa đại diện.
- Body Flow (Luồng thông tin thân bài): Chia thành các ô/khối riêng biệt (theo số thứ tự 1, 2, 3... hoặc dòng thời gian Timeline).
- Visual Data (Trực quan hóa số liệu): Sử dụng Icon biểu tượng, biểu đồ tròn/cột, sơ đồ cây thay cho văn bản dài dòng.
- Footer (Chân trang): Nguồn trích dẫn dữ liệu, logo tác giả và lời kêu gọi hành động CTA.

3. BÀI TẬP THỰC HÀNH: INFOGRAPHIC "10 THÓI QUEN SỐNG LÀNH MẠNH"

- Kích thước: 800 x 2000 px (RGB, 72/150 DPI cho Web).
- Nội dung: Trình bày 10 thói quen (Uống đủ nước, tập thể dục, ăn rau quả, ngủ đủ giấc, kiểm soát căng thẳng, đọc sách mỗi ngày, khám sức khỏe định kỳ...).
- Yêu cầu đồ họa: Thiết kế 10 icon biểu tượng tương ứng cho từng thói quen, phối màu xanh lá - xanh dương - vàng tươi sáng, tạo không gian thoáng đãng giữa các mục.

● PHỤ LỤC: THƯ VIỆN NGUỒN TÀI NGUYÊN THIẾT KẾ ĐỒ HỌA MIỄN PHÍ ●

- Kho tài nguyên Vector & Template:
- Freepik: <https://www.magnific.com/> (Vector, icon, mockup bao bì)
- Drawkit: <https://www.drawkit.com/> (Bộ minh họa vector 2D/3D theo chủ đề)
- FreeVectors.net: <https://www.freevectors.net/> (Kho vector miễn phí)
- 1001 Free Downloads: <https://1001freedownloads.com/> (Pattern, texture, cọ brush)
- Kho hình ảnh Stock chất lượng cao:
- Unsplash: <https://unsplash.com/> (Ảnh nghệ thuật độ phân giải cao)
- Pixabay: <https://pixabay.com/> (Ảnh stock đa dạng)
- Biểu tượng (Icon) & Font chữ:
- Flaticon: <https://www.flaticon.com/> (Hàng triệu icon vector SVG)
- Google Fonts: <https://fonts.google.com/> (Font chữ Việt hóa miễn phí)
- Cảm hứng thiết kế & Phối màu:
- Pinterest & Behance: <https://pinterest.com/> | <https://behance.net/> (Ý tưởng và xu hướng thiết kế)
- Colors: <https://colors.co/> (Tạo bảng phối màu palette chuyên nghiệp)