

# **THỰC TẬP ĐỒ HỌA ADOBE ILLUSTRATOR**

**Người biên soạn: Vũ Ngân Thương**

- 1. Tìm hiểu không gian làm việc của AI**
- 2. Vẽ đoạn thẳng – Đường cong – Các công cụ hiệu chỉnh hình vẽ**
- 3. Tô màu**
- 4. Brush palette**
- 5. Layer – Pathfinder – Mask palette**
- 6. Hình ảnh**
- 7. Văn bản**
- 8. Tạo biểu đồ**

## **BÀI 6. HÌNH ẢNH TRONG AI**

- Xử lý hình ảnh**
- Tracing**
- Xuất hình**

- **AI dùng để tạo ra các hình vẽ vector**
- > **cũng có thể đưa các hình ảnh bitmap vào trong thiết kế**
- > **hình ảnh bitmap trở thành 1 đối tượng để phần mềm AI thực hiện các lệnh xử lý.**

### **1. Xử lý hình ảnh trong AI:**

**- Nhập hình bitmap (các định dạng GIF, JPEG, PSD, TIFF, PDF...) vào file AI đang thực hiện: File > Place**

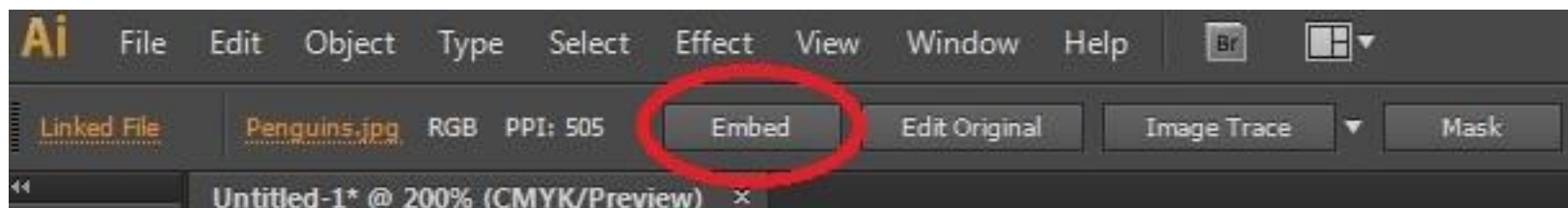
**-> hình ảnh này thành 1 đối tượng nên có thể thực hiện hầu hết các lệnh xử lý như với những đối tượng hình vector khác: lật, xoay, thay đổi kích thước, canh hàng, clipping mask...**

### Lưu ý:

- Khi thay đổi kích thước hình bitmap phải đảm bảo tỷ lệ ngang / dọc của hình; không làm hình bị kéo giãn hay thu hẹp
- Thao tác: nhấn giữ Shift khi kéo các nút handle thay đổi kích thước hình



### - Đính kèm hình bitmap khi lưu file AI:



### + Chọn hình

### + Click vào nút Embed trên thanh Control Palette

### - Kiểm tra hình đã được đính kèm hay chưa:

### Window > Link

### + Hình vuông nhỏ bên phải hình -> hình đã được đính kèm



- Với hình chưa đính kèm (không có ô vuông bên phải)
- + Bấm chọn hình trong Link Palette (có thể chọn nhiều hình)
- + Chọn nút Go to Link (đánh dấu xanh)
- > hình sẽ được chọn trên trang thiết kế
- + Click lại vào nút Embed

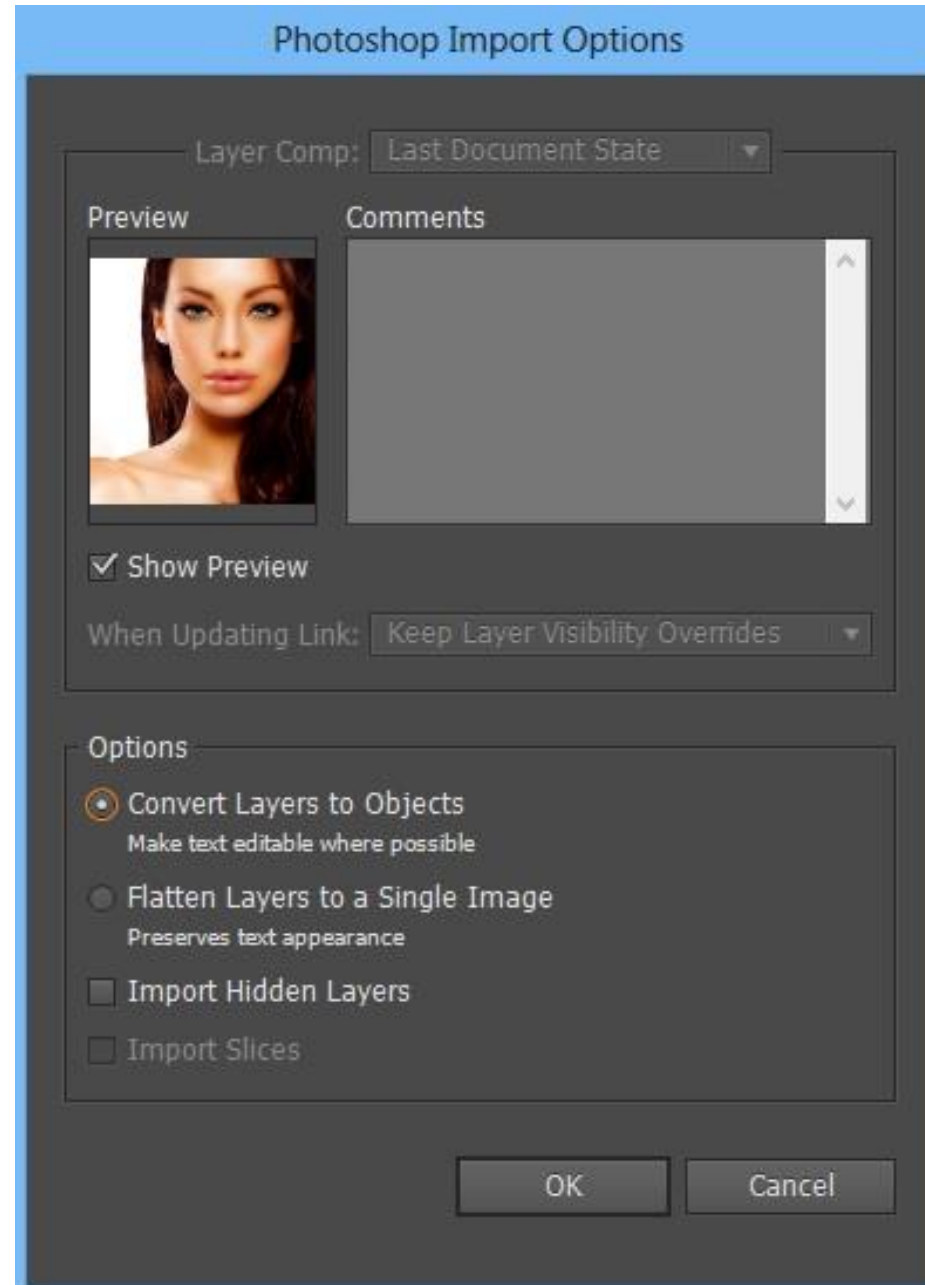




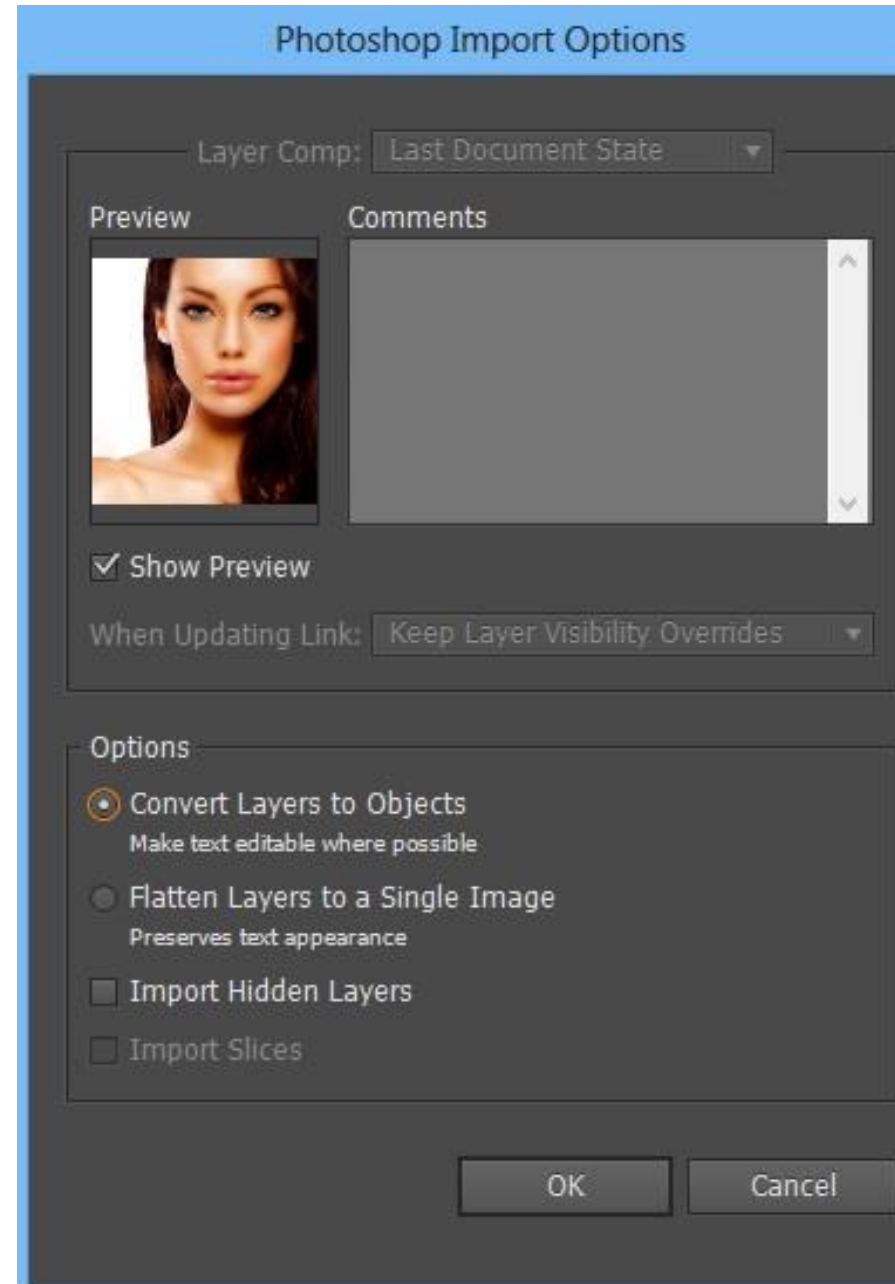
### Lưu ý:

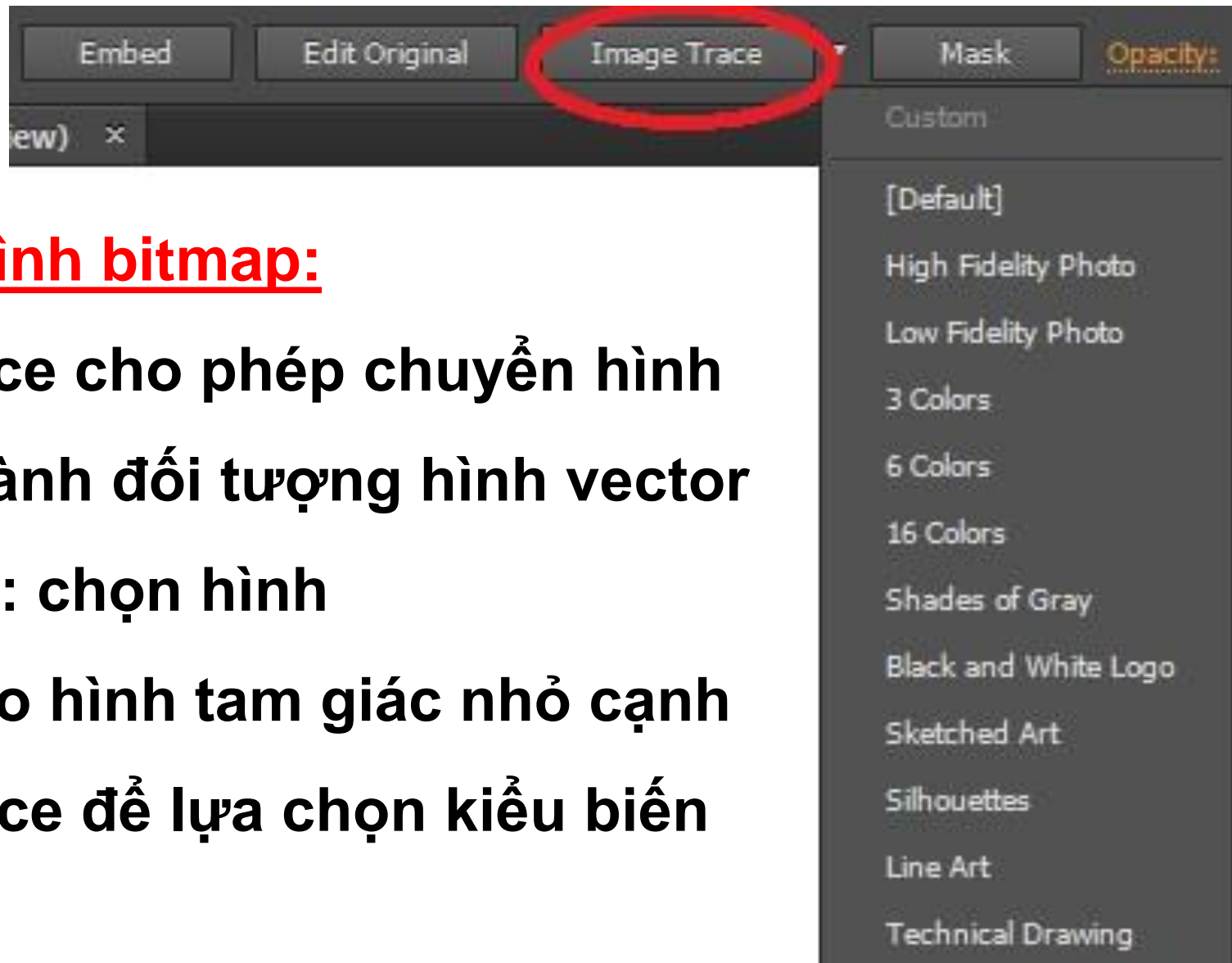
- Với những hình có nhiều layer (thường là file được xử lý bởi phần mềm PS, có định dạng PSD)

-> khi đính kèm, sẽ hiện ra hộp thoại



- **Convert layers to Objects**  
chuyển các lớp thành từng đối tượng (layer chữ có thể chỉnh sửa được)  
-> file hình đính kèm sẽ khá nặng -> file AI nặng
- **Flatten layers to a single image**: nhập tất cả lớp thành 1 đối tượng hình  
-> file hình nhẹ -> file AI nhẹ





### 2. Trace hình bitmap:

- Lệnh trace cho phép chuyển hình bitmap thành đối tượng hình vector

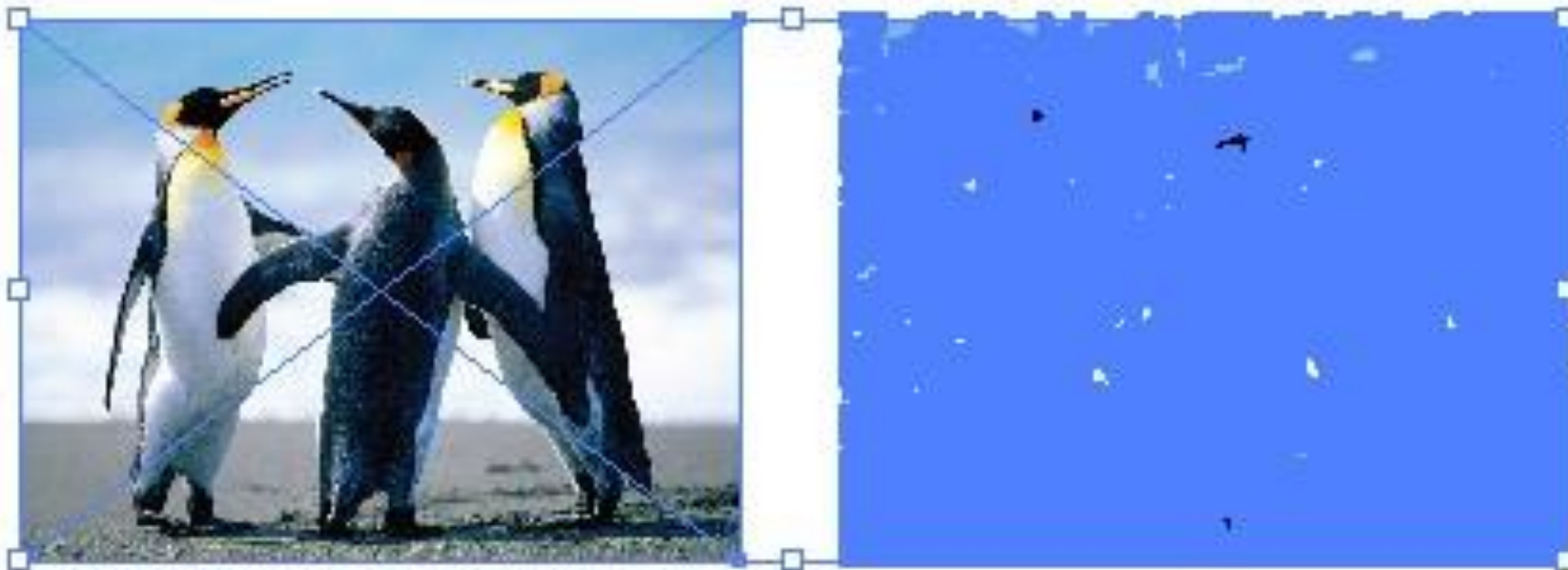
- Thao tác: chọn hình

+ Click vào hình tam giác nhỏ cạnh Image Trace để lựa chọn kiểu biến đổi

+ Hoặc vào Object > Image Trace > Make

### 2. Trace hình bitmap:

- Sau khi dùng lệnh trace, click vào nút Expand trên Control Palette
- Ungroup hình -> sẽ chỉnh sửa được từng đối tượng nhỏ trong hình vector đó





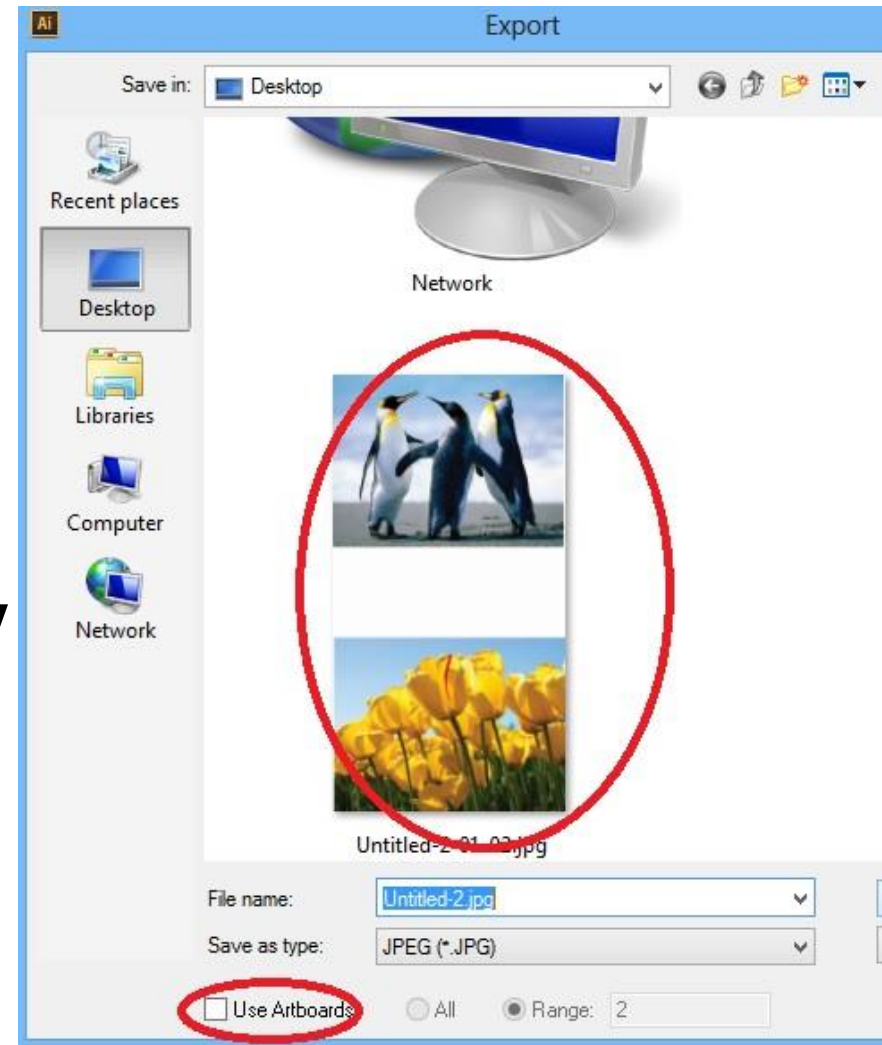
- **Lệnh trace hữu hiệu cho việc phải dùng ảnh có kích thước nhỏ cho những thiết kế lớn (như pano quảng cáo ngoài trời)**

### 3. Xuất file AI thành hình bitmap:

- File > Export > chọn định dạng muốn xuất

- Các kiểu xuất hình

+ Không chọn Use Artboard:  
hình được xuất sẽ lấy tất cả  
đối tượng có trên màn hình  
(dù đối tượng nằm trong hay  
ngoài Artboard)





- + **Chọn Use Artboard:** hình được xuất ở từng Artboard sẽ thành 1 file hình riêng (chỉ đối tượng nằm trong Artboard mới được xuất)
- **All:** tất cả Artboard sẽ được xuất file hình
- **Range:** cho phép lựa chọn Artboard nào muốn xuất

