

ỦY BAN NHÂN DÂN THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
TRƯỜNG CAO ĐẲNG LÝ TỰ TRỌNG TP. HCM



BÀI GIẢNG
CHẾ BẢN ĐIỆN TỬ VỚI INDESIGN

GV biên soạn: **Hồ Ngọc Chi**

Khoá: 2018

Năm học: 2019 – 2020

MỤC LỤC

TỔNG QUAN VỀ PHẦN MỀM ADOBE INDESIGN	1
BÀI 1: KHỞI ĐẦU VỚI INDESIGN CC.....	8
1. CONTROL PALETTE.....	7
2. HỘP CÔNG CỤ (TOOLBOX)	Error! Bookmark not defined.
3. CỬA SỔ TÀI LIỆU	Error! Bookmark not defined.
4. THAO TÁC VỚI CÁC PALETTE	Error! Bookmark not defined.
5. MỞ FILE TÀI LIỆU	9
6. QUAN SÁT TÀI LIỆU.....	Error! Bookmark not defined.
7. CHẤT LƯỢNG HIỂN THỊ	8
8. CUỘN TRANG.....	8
9. CHUYỂN TRANG (TURNING PAGES).....	9
10. THAY ĐỔI CÁC XÁC LẬP TÀI LIỆU	12
11. LƯU TÀI LIỆU.....	13
BÀI 2: HỆ THỐNG CÔNG CỤ DÀN TRANG TRÊN INDESIGN	16
1. THƯỚC (RULER)	Error! Bookmark not defined.
2. LƯỚI (GRID).....	Error! Bookmark not defined.
3. ĐƯỜNG GIÓNG (RULER GUIDE)	Error! Bookmark not defined.
4. ĐO KHOẢNG CÁCH GIỮA HAI ĐIỂM	55
5. ĐƯỜNG PATH.....	55
6. CÔNG CỤ PENCIL TOOL	58
7. CÔNG CỤ ELLIPSE TOOL	60
8. CÔNG CỤ RECTANGLE TOOL.....	61
9. CÔNG CỤ POLYGON TOOL	62
10. CÁC CÔNG CỤ FRAME TOOL	63
11. BIẾN ĐỔI CÁC HÌNH SHAPE.....	64
12. CÔNG CỤ SELECTION TOOL.....	64

13. CÔNG CỤ DIRECT SELECTION TOOL	66
14. CÔNG CỤ PEN TOOL	67
BÀI 3: TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN INDESIGN	73
1. TEXT FRAME	Error! Bookmark not defined.
2. CÔNG CỤ TYPE TOOL	Error! Bookmark not defined.
3. CÁC TÙY CHỌN CỦA TEXT FRAME.....	Error! Bookmark not defined.
4. .CÁCH ĐẶT VĂN BẢN VÀO TEXT FRAME.....	Error! Bookmark not defined.
5. CẬP NHẬT MỘT TEXT FILE LIÊN KẾT	Error! Bookmark not defined.
6. TẠO TEXT FRAME “ XEM TIẾP” VÀ “ TIẾP THEO”	Error! Bookmark not defined.
7. CHỌN KHỐI VĂN BẢN	Error! Bookmark not defined.
8. PALETTE CHARACTER	Error! Bookmark not defined.
9. PALETTE PARAGRAPH	Error! Bookmark not defined.
10. CONTROL PALETTE ĐỐI VỚI TEXT FRAME .	Error! Bookmark not defined.
11. CÁC KÝ TỰ ĐẶC BIỆT	Error! Bookmark not defined.
12. TAB STOP	Error! Bookmark not defined.
13. BULLETS & NUMBERING	Error! Bookmark not defined.
BÀI 4:	76
HÌNH ẢNH VÀ SỬ DỤNG HÌNH ẢNH TRONG KỸ THUẬT DÀN TRANG	76
1. SỬ DỤNG MỘT ĐƯỜNG DẪN CLIPPING PATH TRONG INDESIGN	76
<i>CLIPPING PATH</i>	81
<i>AUTOMATIC CLIPPING PATH</i>	81
2. TẠO TEXT OUTLINE	82
3. TẠO HIỆU ỨNG CHỮ LỒNG BÊN TRONG CHỮ	83
4. HIỆU CHỈNH HÌNH ẢNH TRONG FRAME	89
BÀI 5: TABLE – TẠO BẢNG, CỘT TRONG INDESIGN.....	111
1. CỘT:.....	111
2. BẢNG:.....	112

<i>CÁCH TẠO BẢNG SỬ DỤNG ROUNDED CORNERS TRONG INDESIGN</i>	117
BÀI 6: ĐỊNH DẠNG TRANG TRANG CHỦ	125
MASTER PAGES	125
1. MASTER PAGES	125
2. CÁCH ĐÁNH SỐ TRANG TRONG INDESIGN	125
BÀI 7: ĐÓNG GÓI TÀI LIỆU	132
1. KHÁI NIỆM VỀ IN ÁN	132
2. BẢN TÁCH MÀU (SEPARATIONS)	132
5. ĐÓNG GÓI TÀI LIỆU:	134
6. XUẤT FILE INDESIGN RA FILE ACROBAT.	134
7. BẢNG MỤC LỤC (TABLE OF CONTENTS)	135
8. TẠO TOC STYLE	135
9. BOOK FILE	136
10. FILE THƯ VIỆN ĐỐI TƯỢNG (OBJECT LIBRARY)	137
DANH MỤC THAM KHẢO :	138

TỔNG QUAN DÀN TRANG ĐIỆN TỬ VÀ GIAO DIỆN

ADOBE INDESIGN

I. TỔNG QUAN VỀ KỸ THUẬT DÀN TRANG ĐIỆN TỬ.



Adobe Indesign là phần mềm dùng để thiết kế in ấn và dàn trang điện tử chuyên nghiệp. Adobe Indesign là một trong các sản phẩm của tập đoàn Adobe chuyên về in ấn, dàn trang, tạo ra các sản phẩm như catalogue, brochure, tạp chí, báo, sách, các biểu mẫu, nhãn CD, tờ rơi, tờ bướm...

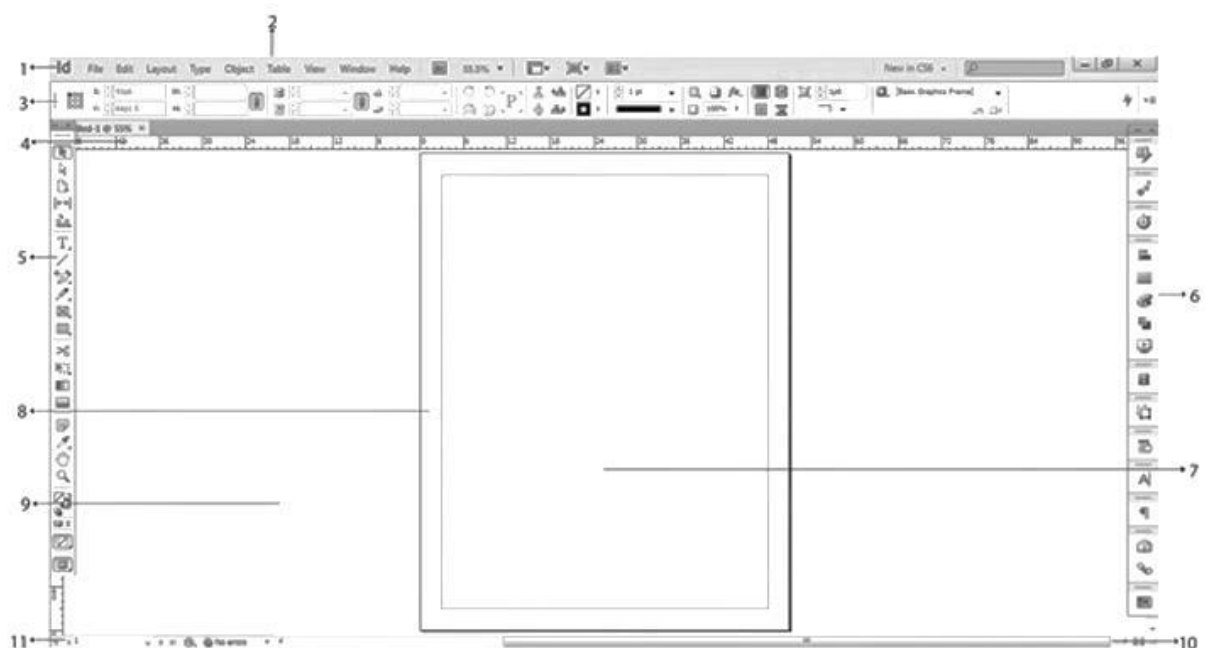
Hiện tại Indesign là giải pháp để tạo ra các văn bản chuyên sâu về đồ họa, đây là một công cụ thiết kế và trình bày nhiều khả năng với các điều khiển có độ chính xác cao và giao tiếp hoàn hảo với các ứng dụng đồ họa chuyên nghiệp khác, đặc biệt là các ứng dụng đồ họa của Adobe.

Tính năng của Indesign: Vẽ, xử lý chữ và đồ họa, độ trong suốt, khả năng in và kết xuất PDF đáng tin cậy, khả năng tương thích và kết hợp tốt với các phần mềm đồ họa chuyên nghiệp khác.

Ưu điểm của Indesign là giao diện và các thao tác phím tắt giống Photoshop, Illustrator. Ngoài ra, Indesign cũng dễ dàng nhúng (embed) hay liên kết (link) với các định dạng file hình Bitmap của Photoshop (tiff, jpeg, psp..) và cả file vector của Illustrator (ai, eps, pdf). Đặc biệt, Indesign cho phép chèn các tập tin văn bản định dạng như .doc, pdf.

II. GIAO DIỆN PHẦN MỀM

Màn hình làm việc của Indesign bao gồm các thành phần sau đây:



1. **Thanh tiêu đề:** Chứa biểu tượng của chương trình, tên và đường dẫn của tài liệu hiện hành, biểu tượng phóng to thu nhỏ và đóng chương trình.
2. **Thanh menu:** Chứa các menu lệnh làm việc.
3. **Control palette:** Thẻ hiện các tính chất, trạng thái hay tùy chọn của công cụ hiện hành hay đối tượng được chọn. Để ẩn hay hiện control palette, chọn menu Window nhấp chọn hoặc bỏ phần control (Hoặc ấn phím tắt F6).
4. **Thước (Rulers):** Ẩn hay hiện thước: menu View chọn Show/Hide Rulers (Hoặc ấn tổ hợp Phím tắt Ctrl + R).
5. **Hộp công cụ (Tool box):** Chứa các công cụ làm việc của chương trình, để ẩn hoặc hiện Tool box chọn menu Window nhấp bỏ hay chọn phần Tool.
6. **Các bảng (palette):** Chứa các lệnh làm việc. Ẩn hiện các Palette chọn menu Window nhấp chọn hoặc bỏ Palette.

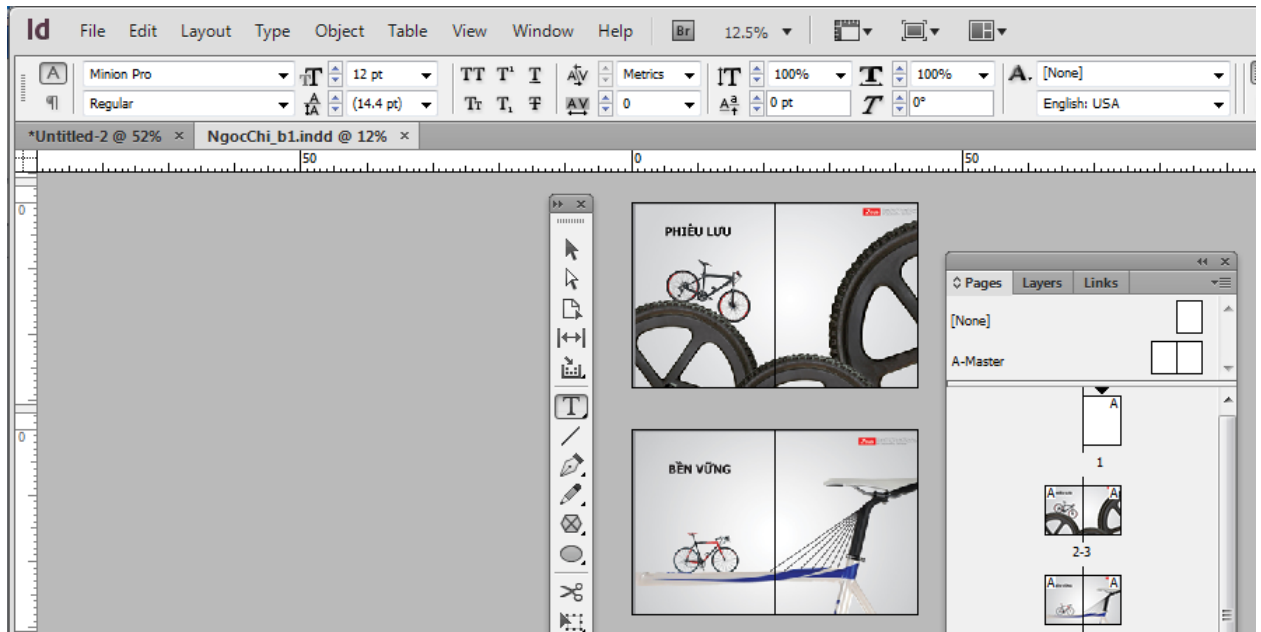
7. Vùng làm việc: Nơi thiết kế.

8. Vùng căn lề (Margins): Khu vực dùng để căn lề.

9. Vùng nháp: Nơi đặt tạm các nội dung cũng như các thao tác phục vụ cho tài liệu. Các nội dung đặt trên vùng này sẽ không được thể hiện khi in ấn.

10. Thanh cuộn. Dùng để cuộn màn hình trong quá trình thay đổi vị trí thiết kế.

11. Thanh trạng thái: Thể hiện trạng thái trang làm việc.



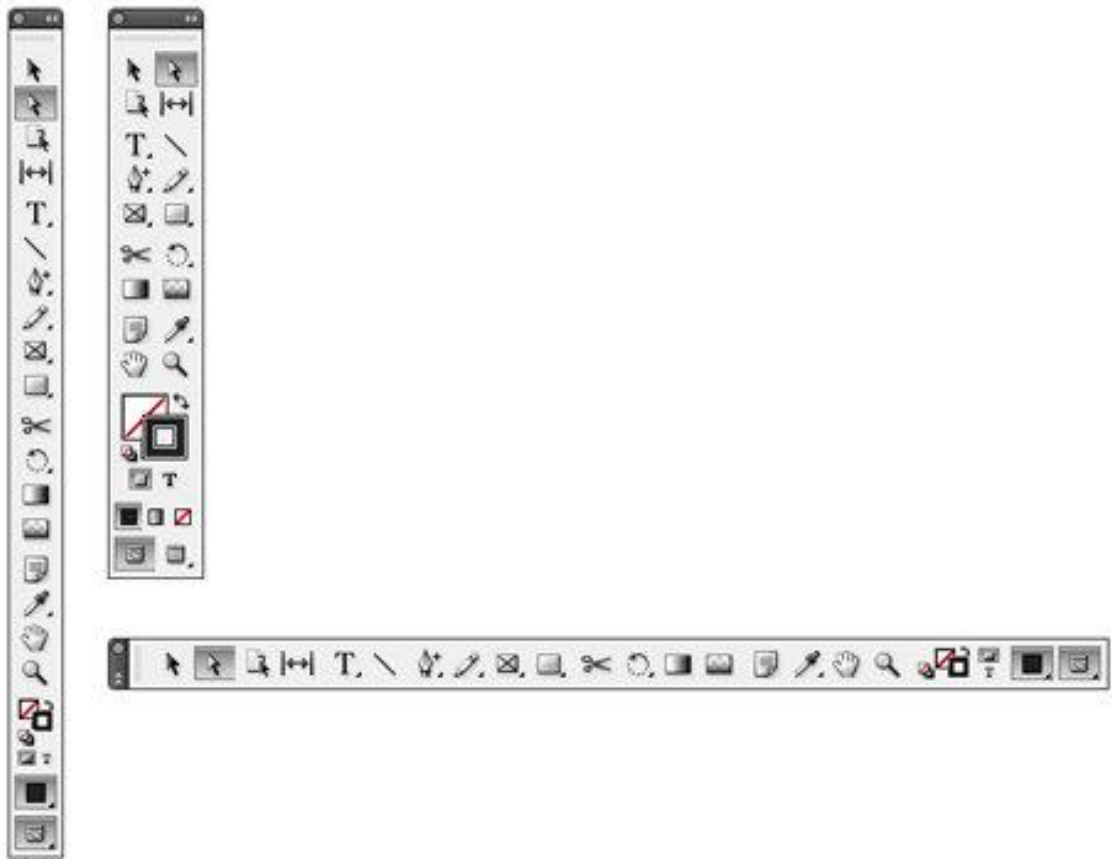
III. HỘP CÔNG CỤ

Hộp công cụ thường bố trí ở bên trái của sổ

- Hiện thị hoặc ẩn hộp công cụ: Ấn phím Tab
- Hiện thị tên và phím tắt của từng công cụ : Rà trỏ chuột vào từng ô chứa các công cụ, tên và kí tự phím tắt của công cụ sẽ được hiển thị.
- Chọn một công cụ: nhấp chuột vào ô công cụ muốn chọn trong hộp công cụ (hoặc ấn ký tự phím tắt của công cụ đó).
- Chọn 1 công cụ ẩn: nhấp và giữ chuột vào ô chứa công cụ đại diện để hiển thị công cụ bị ẩn rồi kéo rê trỏ đến ô chứa công cụ cần chọn mới thả chuột.

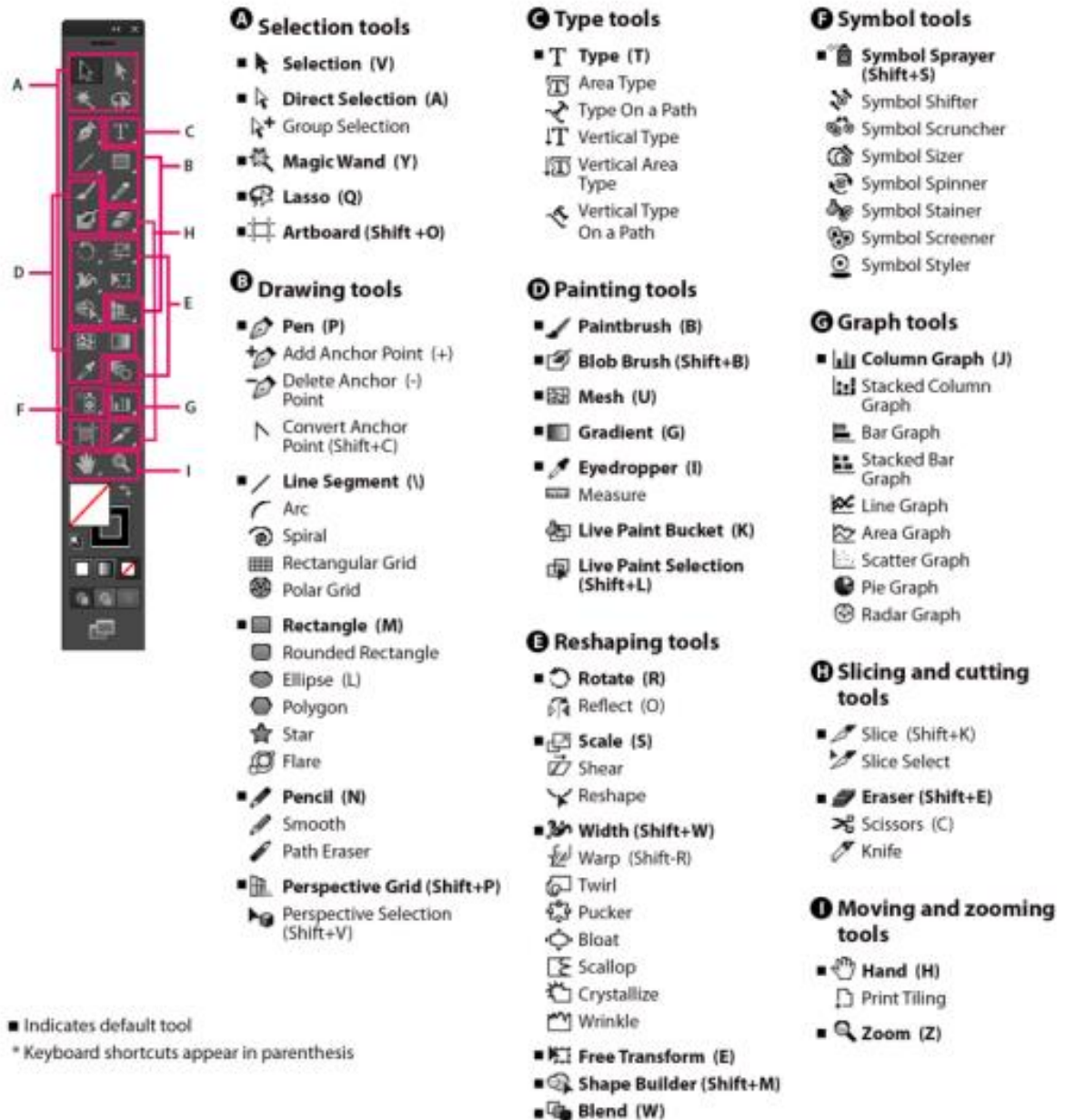
Hiện thị hộp công cụ theo một hàng, hoặc theo một cột, hoặc theo hai cột :

- Edit > Preferences > General. Trong General option, tool palette tùy chọn row, single column, double column.
- Cũng có thể drag chuột vào tiêu đề của hộp công cụ để thay đổi việc hiển thị



Tất cả công cụ và sự xếp nhóm theo chức năng.

Tools panel overview



IV. CÁC THÀNH PHẦN CƠ BẢN

1. Cửa sổ tài liệu

Thay đổi khung nhìn cửa sổ tài liệu:



- Nút Normal View Mode (W): Hiển thị trang và paste board
- Nút Preview Mode (W): Hiển thị vùng trang in, không hiển thị các đường lưới.
- Nút Bleed Mode (W): Hiển thị thêm vùng in ấn.
- Nút Slug Mode (W): Hiển thị thêm vùng ghi chú trên trang như dấu định vị, dây màu,....

Thay đổi khung nhìn của sổ tài liệu bằng lệnh

- View > Screen mode > Normal
- View > Screen mode > Preview
- View > Screen mode > Bleed
- View > Screen mode > Slug

Các chế độ hiển thị

- View > Screen Mode (W)
- Normal: Hiển thị đầy đủ các chi tiết hỗ trợ thiết kế như Guide, Grid..
- Preview: Hiển thị phần được in ra
- Bleed: Hiển thị đến phần chừa lề
- Slug: Hiển thị đến phần ghi chú
- Presentation: Hiển thị đầy đủ trang làm việc
- Có thể ấn Ctrl_0 hay click vào biểu tượng Hand để hiển thị kích thước 100%
- View > Display Performance: Hiển thị hình ảnh
- File Indesign thường có nhiều trang với lượng hình ảnh lớn, nặng file ...nên để chạy tốt trên nhiều cấu hình máy tính khác nhau, Indesign tạo ra nhiều chế độ hiển thị như:
 - Chỉ hiển thị khung bao, viền ngoài mà không hiển thị hình ảnh tổ hợp phím tắt Alt+Shift+Ctrl+Z
 - Chỉ hiển thị hình ở độ phân giải thấp ấn Alt+ Ctrl+Z
 - Hiển thị hình ảnh với chất lượng cao nhất ấn Alt+ Ctrl+H

2. Thao tác với các palette

Các palette khác được bố trí thu gọn ở phía bên phải của sổ

- Vào Window > (tên) palette để hiển thị / ẩn từng palette. Hoặc sử dụng các phím tắt
- Ấn phím Tab vài lần để ẩn và hiển thị các palette và hộp công cụ.
- Ấn Shift + Tab vài lần để ẩn và hiển thị các palette
- Thực hành : Tách và ghép nhóm các palette bằng cách nhấp và kéo rê Tab chứa tên palette ra khỏi nhóm hoặc thả vào nhóm.
- Thực hành: neo một palette ở bên dưới một palette bằng cách kéo rê tab chứa tên palette ra khỏi nhóm và thả vào bên dưới một palette khác
- Thực hành: thay đổi kích thước một palette bằng cách kéo rê góc dưới phải của palette

3. Quan sát tài liệu

Tỷ lệ Zoom được hiển thị ở góc trái đáy dưới màn hình và ở trên thanh tiêu đề của cửa sổ tài liệu. Nhấp vào tam giác màu đen nhỏ trong ô tỷ lệ hiện hành và chọn 1 trị số trong đó.

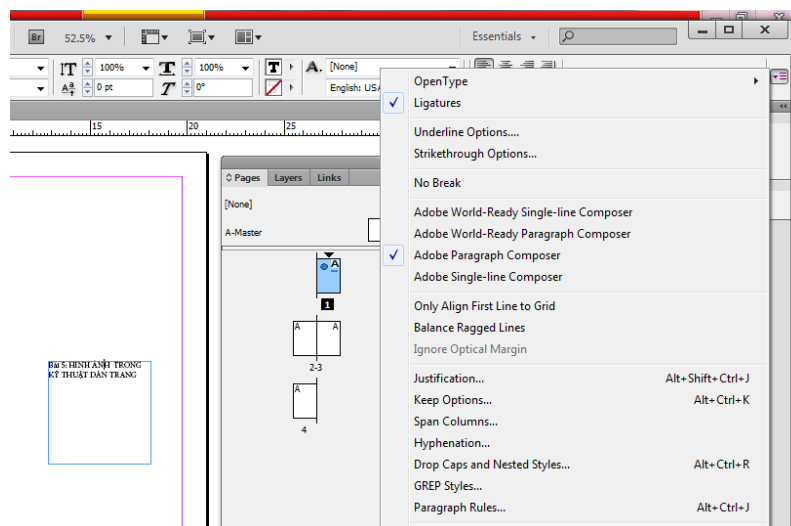
Nhấp chọn Zoom Tool (hoặc ấn phím Z). Nhấp vào một điểm trên trang để phóng to tại điểm này. Hoặc kéo rê tạo 1 hình chữ nhật trên trang để phóng to hình ảnh trong vùng chữ nhật này.

Giữ Alt để công cụ Zoom(+) biến thành công cụ Zoom (-). Nhấp công cụ Zoom(-) này vào 1 điểm trên trang để thu nhỏ tại điểm đó.

- Phóng lớn: View > Zoom in hoặc Ctrl + Num(+)
- Thu nhỏ: View > Zoom in hoặc Ctrl + Num(-)
- trang trong cửa sổ: View > Fit Page In window, hoặc Ctrl + 0, hoặc nhấp kép 
- Xem trang kích thước thực 100%: view > Actual size hoặc Ctrl +1 hoặc nhấp kép công cụ Zoom
- Đang chọn công cụ selection và ấn giữ phím Spacebar và Ctrl để tạm thời chuyển sang công cụ Zoom in, hoặc ấn giữ phím Spacebar và Ctrl và Alt để tạm thời chuyển sang công cụ Zoom out.

4. Control palette

Control Palette cho ta truy xuất nhanh các tùy chọn, các lệnh và các palette khác có mối liên hệ với đối tượng được chọn.



5. Chất lượng hiển thị

- Các hình ảnh trên trang tài liệu chỉ là các hình ảnh xem trước có chất lượng thấp. Các file hình chất lượng được lưu trữ trong folder Links khi ta đóng gói tài liệu. Các file hình ảnh này liên kết với hình ảnh Preview trên trang tài liệu. Để quan sát các hình ảnh xem trước với chất lượng cao hơn ta chọn View > Display Performance > High Quality Display.
- Khi văn bản có cỡ chữ quá nhỏ thì Indesign có thể hiển thị những vạch màu xám (Greeking Type). Để xác lập cỡ chữ giới hạn này, Edit > Preferences > display Performance và ấn cỡ chữ giới hạn trong hộp Greek Type Below.

6. Cuộn trang

- Nhấp chọn Hand Tool (hoặc ấn phím H), Nhấp và kéo rê công cụ Hand để cuộn trang.
- Đang chọn công cụ selection và ấn giữ phím Spacebar để tạm thời chuyển sang công cụ Hand và dùng công cụ này cuộn màn hình
- Hiện Palette Navigator (Window > Object & layout > Navigator). Nhấp nút menu của palette và chọn Show all Spread để thấy tất cả các trang trải rộng của tài liệu. Thay đổi kích thước của hộp view bằng cách kéo con trượt Zoom. Di chuyển hộp view để quan sát trang tài liệu.

7. Chuyển trang (Turning pages)

- Bên dưới của số là các nút lệnh duyệt xem trang: trang đầu tiên, trang kế trước, trang hiện hành, trang số #, trang kế tiếp, trang cuối cùng, trang master.
- Có thể xem các trang bằng cách xử dụng palette Pages.

Drag tại biểu tượng trang sẽ đặt trang ở giữa màn hình windows. Drag tại biểu tượng số trang sẽ đặt trang đôi ở giữa màn hình windows.

Tương tự như trên, drag biểu tượng trang master sẽ hiện trang master.

- Có thể xem trang bằng tổ hợp phím:

Ctrl + shift + pageup: Trang đầu tiên

Ctrl+ shift + pagedown: Trang cuối cùng

Shift +Page up: Trang trước

Shift + page down: Trang sau

- Có thể xem trang bằng các lệnh

Layout > first page

Layout > last page

Layout > previous page

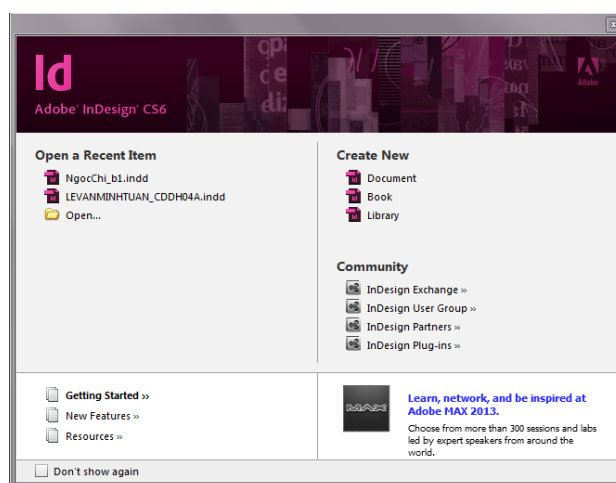
Layout > next page

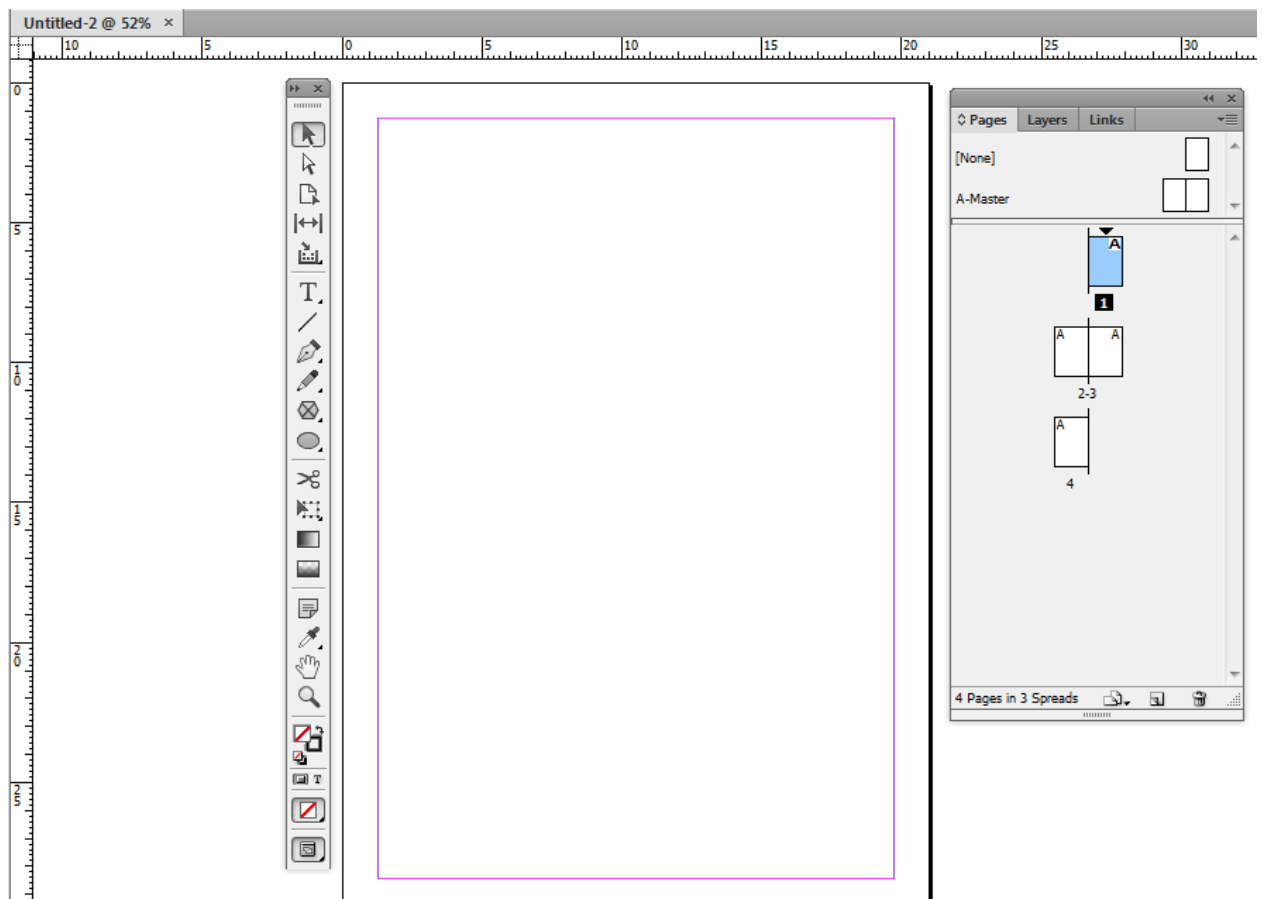
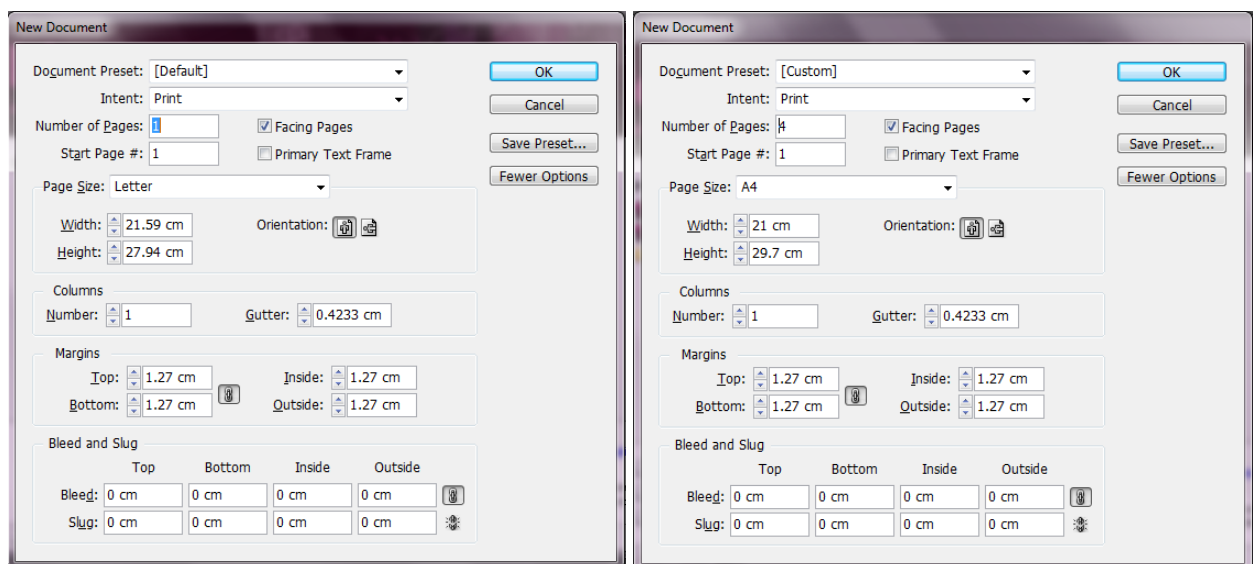
Layout > Previous Spread

8. Mở file tài liệu

- Tạo tài liệu mới

File/New/Document (Ctrl + N).





Trong Indesign đơn vị đo mặc định là inch, nên chuyển sang mm để dễ tính toán và thao tác hơn, làm như sau: Edit > Preferences > Units & Increment

Document Preset: Tên chế độ thiết lập

Save Preset: Lưu lại chế độ thiết lập (với các thông số riêng)

Number of Pages: số trang của file

Facing Pages: Sắp theo kiểu trang đôi

Master Text Frame: Tự tạo khung cho chữ

Page Size: Kích thước trang giấy (thường chọn khổ A4)

- Width, Height: Kích thước chiều ngang và chiều cao của trang
- Orientation: kiểu trang đứng hay nằm

Columns: Phân cột cho text trong 1 trang

- Number: số cột trong 1 trang
- Gutter: khoảng cách giữa 2 cột

Margin: Xác định các khoảng cách chừa lề

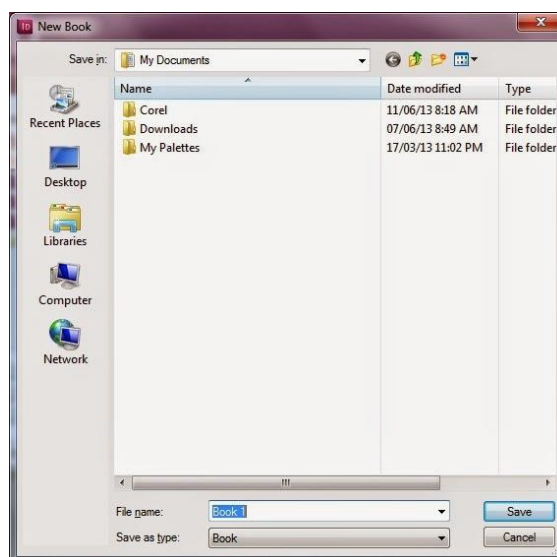
Bleed & Slug: Khoảng cách mở rộng đến rìa trang giấy khi in và khoảng cách dùng đánh số trang.

- **Bleed** là khoảng cách mà mở rộng đến rìa trang giấy khi in ấn (Chú ý không thực hiện được điều này nếu in bằng máy in laser).
- **Slug** là một phần mã hay một khoảng trống mà tạo ra để đặt số trang khi in tài liệu hoặc ghi chú thích

Tài liệu mở theo dạng này sẽ được lưu với phần mở rộng là *.indd

Tạo tài liệu mới gồm nhiều phần

File/New/Book



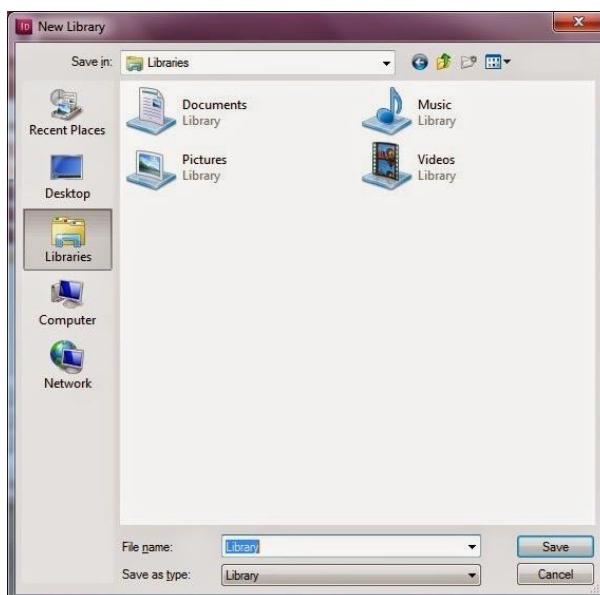
Lệnh này thường được sử dụng khi mở một tài liệu gồm nhiều phần ví dụ như: Một quyển sách gồm nhiều trang, nhiều chương và được in bằng nhiều tay in. Khi đó cần ghép nhiều phần lại với nhau để hoàn thiện tài liệu. Khi tạo tài liệu bằng lệnh này các

định dạng tài liệu sẽ được định dạng theo mặc định của chương trình. Tài liệu sẽ được lưu ngay khi tạo.

Tài liệu mở theo dạng này sẽ được lưu với phần mở rộng là *.indb

Tạo tài liệu mới dạng thư viện

File/New/Library



Dùng khi muốn mở một tài liệu và lưu thành dạng thư viện sau đó sử dụng lại nhiều lần.

Tài liệu mở theo dạng này sẽ được lưu với phần mở rộng là *.indl

9. Thay đổi các xác lập tài liệu

- Để thay đổi xác lập của tài liệu như số trang, hiển thị trang đơn hoặc trang đôi, kích thước trang, hướng bố trí dọc ngang.

Chọn lệnh File> Document setup, rồi tùy chọn trong hộp thoại Document Setup

- Để thay đổi xác lập về lưới lề và lưới cột, chọn trang đơn hoặc chọn trang đôi hoặc chọn nhiều trang. Việc điều chỉnh sẽ áp dụng cho các trang được chọn. Rồi layout > Margins and Columns, rồi tùy chọn trong hộp thoại Margins and Columns.

- Có thể dùng công cụ Selection kéo rê đường hướng dẫn cột để bố trí lại bề rộng của cột trong trang tài liệu hoặc trong trang master.

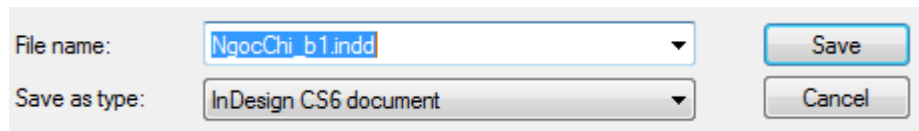
- Thay đổi các xác lập mặc định cho các tài liệu mới, chọn lệnh File > Document setup và layout > margins and columns khi chưa mở tài liệu nào cả.

10. Lưu tài liệu

- Khi tài liệu mới chưa được lưu lần nào. Chọn lệnh file > save thì hộp thoại Save as xuất hiện .

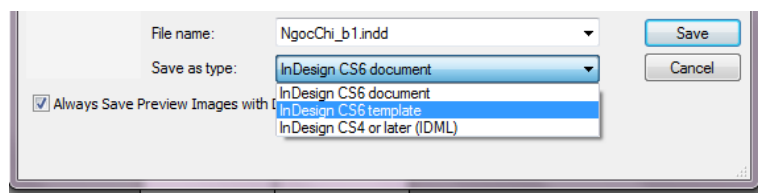
Chọn ổ đĩa và folder, đặt tên file

- Nếu Save as type chọn:



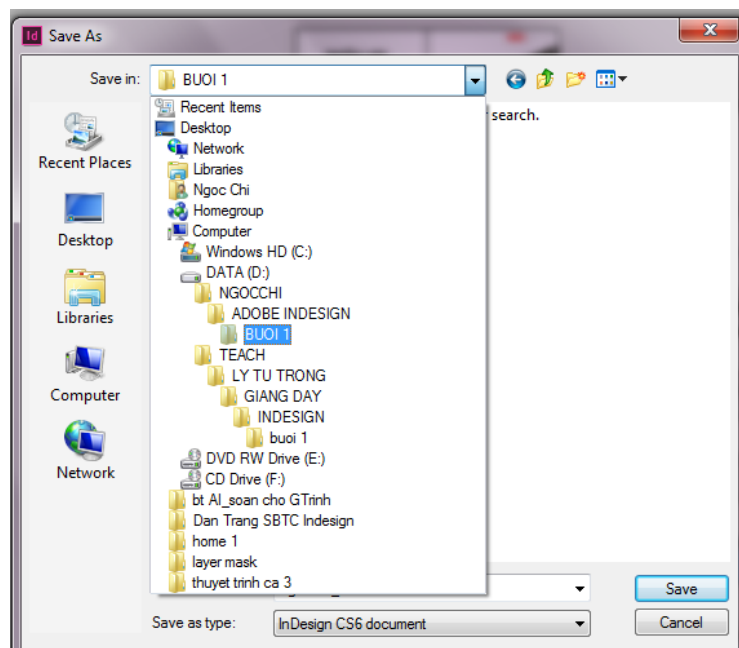
thì lưu tài liệu bình thường

- Nếu save as type chọn Indesign template CS6



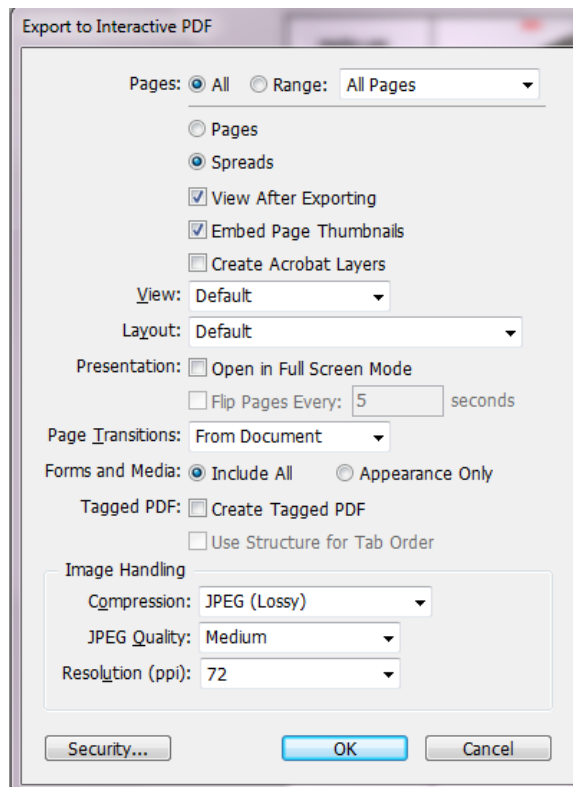
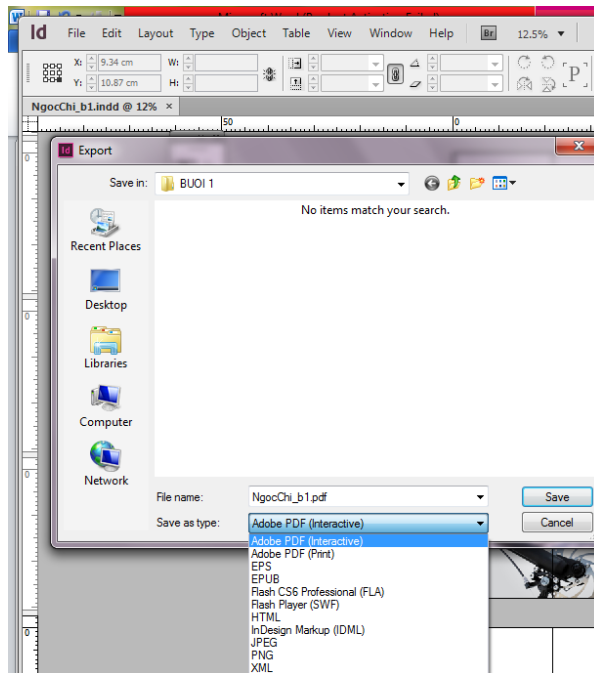
thì lưu tài liệu khuôn mẫu

- Khi tài liệu đã được lưu một lần rồi. chọn lệnh File > Save thì lưu thêm các thay đổi vào file tài liệu với cùng tên như cũ
- Để lưu lại 1 tài liệu hiện hành với tên khác hoặc / và ở folder khác thì chọn lệnh file > Save as



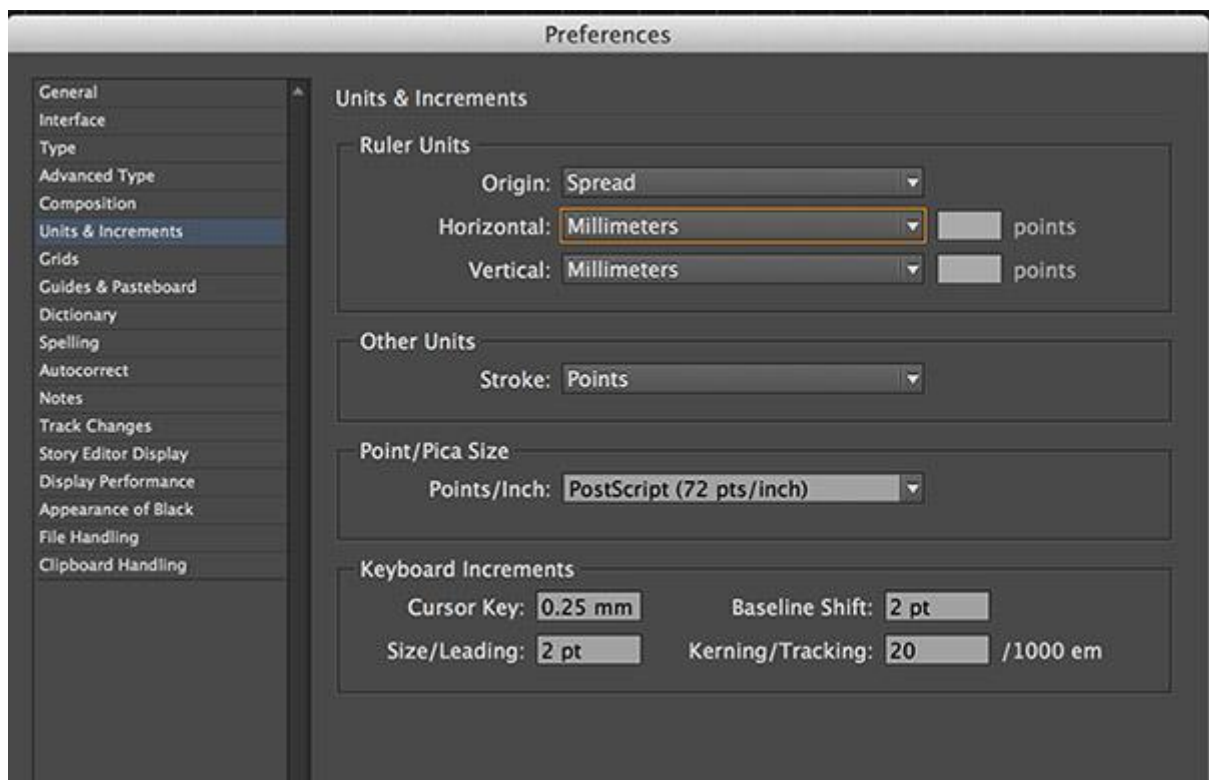
- Để thực hiện lưu tài liệu hiện hành với tên như cũ thì chọn lệnh file > Save as để thực hiện việc lưu mới nên kích thước file nhỏ hơn (compact file)
- Để lưu thêm một bản sao của tài liệu hiện hành, chọn lệnh file > Save copy

- Xuất file: Chọn lệnh File > export, rồi chọn dạng thức Indesign Interchange trong hộp file type



Chú ý:

Mở Indesign để tạo ra các tài liệu mới. Trước khi tạo ra một tài liệu mới, cần thiết lập các đơn vị sử dụng để đo lường. Thay đổi các giá trị mm vào **Indesign> Preferences> Units**



BÀI 2: TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN

I. TẠO VĂN BẢN TRÊN INDESIGN

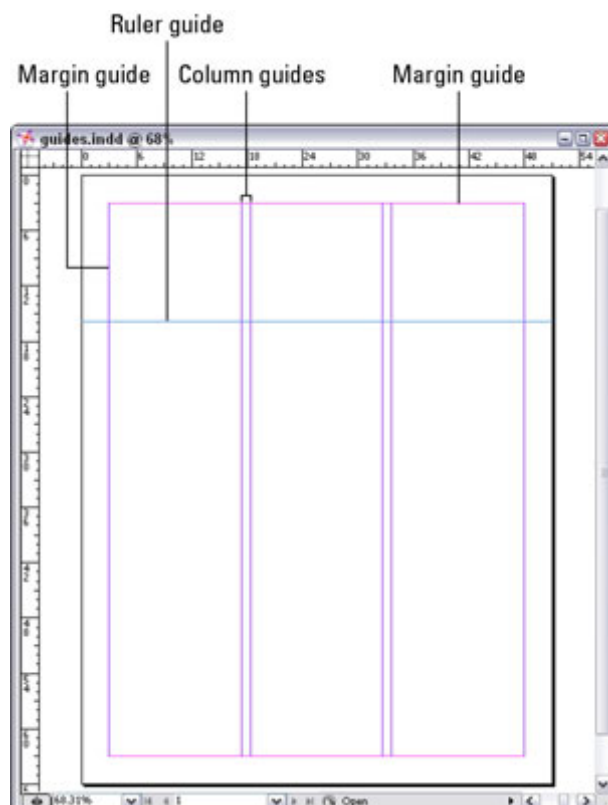
Các thành phần quan trọng khi làm việc với văn bản

Thước (ruler)

- Thước trên màn hình rất hữu ích khi sắp xếp các đối tượng trên trang.

Để hiển thị thước View > Show ruler (ctrl + R)

Thước phân ra làm 3 phần: thước ngang, thước dọc và gốc thước.



Thay đổi đơn vị trên thước như sau: Edit > preferences > unit & Increments.

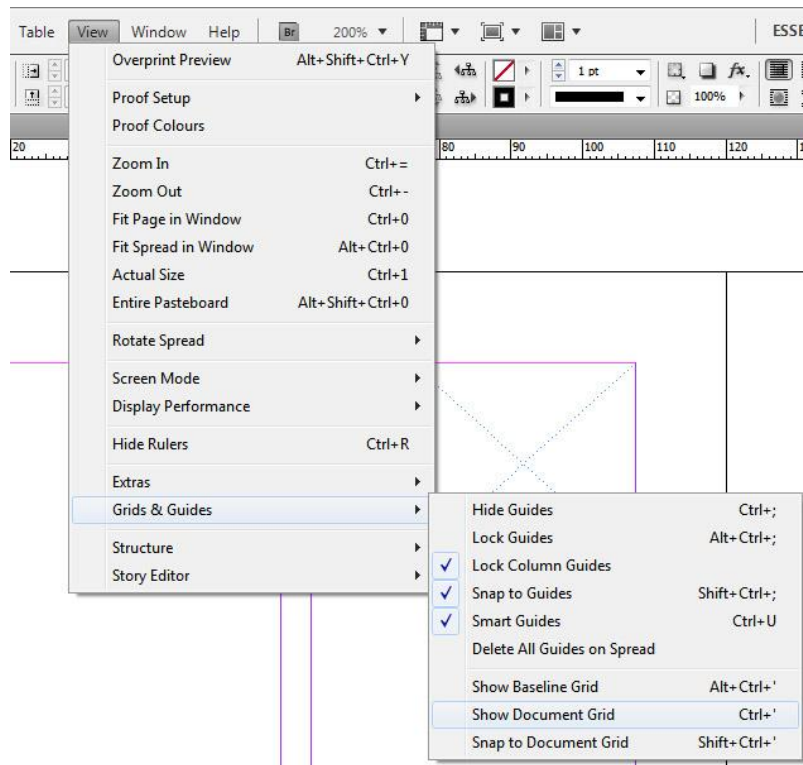
Việc thiết lập đơn vị trên thước ảnh hưởng các đơn vị đo trong palette và hội thoại.

Giá trị	Viết tắt
Inch	I hoặc in
Milimeters	Mm
Pica	P (sau giá trị)
Point	P (trước giá trị)
Point	Pt (sau giá trị)

Có thể thay đổi đơn vị trên thước bằng cách nhấp phải vào thước ngang hoặc thước dọc, rồi tùy chọn đơn vị sử dụng.

Để di chuyển điểm Zero, drag chuột tại giao điểm của hai thước

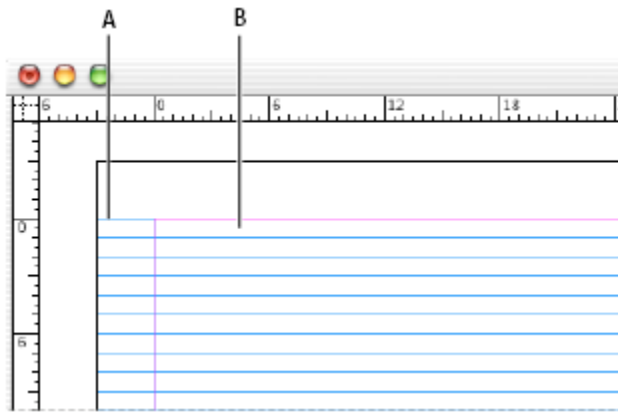
Để khóa hoặc thôi khóa điểm Zero, nhấp phải tại giao điểm của hai thước, và tùy chọn Lock zero point hoặc Unlock zero point.



Lưới (grid)

- Baseline grids dùng cho việc canh hàng cột văn bản (lưới ngang như hàng kẻ của tập notebook chỉ xuất hiện trên vùng trang tài liệu)
- Document grids dùng cho việc canh hàng các đối tượng (lưới caro vuông như trên giấy vẽ đồ thị xuất hiện trên toàn thể paste board và vùng trang tài liệu). các lưới không in ra giấy.

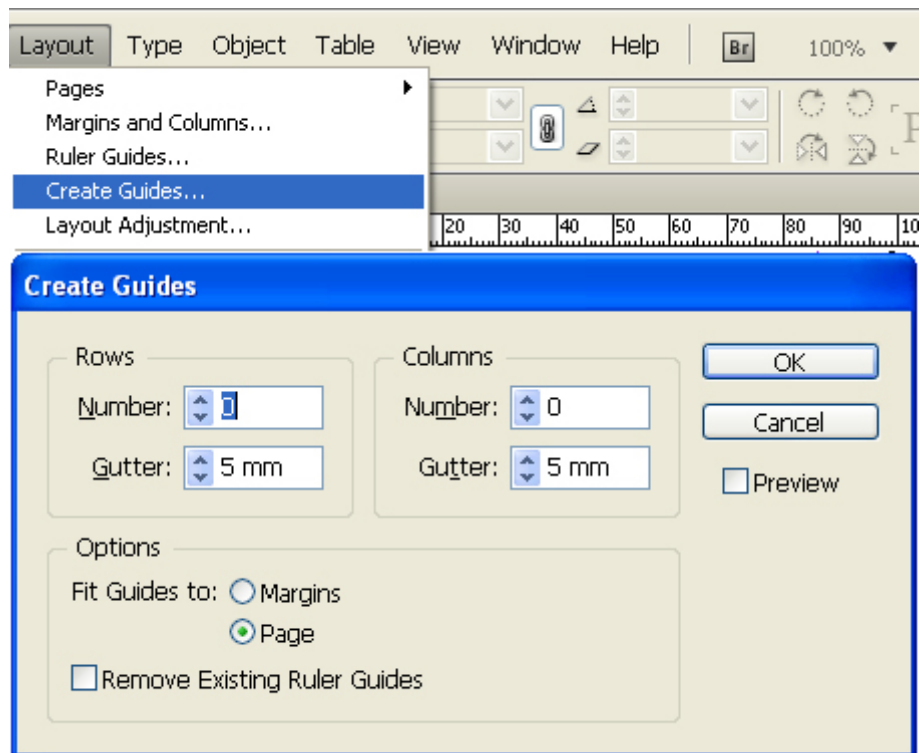
Xác lập lưới: Edit > preferences > grids. Rồi tùy chọn các thông số baseline grids và document grids.



Đường giống (guide)

Khác với đường lưới, đường giống có thể đặt tự do trên trang để giúp canh chỉnh đối tượng. ta phân biệt page guides chỉ xuất hiện trên trang đơn và spread guides xuất hiện trên trang trải rộng (đôi, ba, pasteboard)

- Đặt trỏ chuột vào thước ngang hoặc thước dọc, kéo rê, và dừng tại vị trí trên trang ta sẽ có page guide
- Đặt trỏ chuột vào thước ngang kéo rê, và dừng tại vị trí trên pasteboard ta sẽ spread guide
- Đặt trỏ chuột vào thước ngang, giữ Ctrl và kéo rê và dừng tại vị trí trên trang ta sẽ có spread guide
- Drag chuột tại một vị trí trên thước dọc ta có spread guide
- Để tạo đường giống ngang và dọc đồng thời, đặt trỏ chuột tại giao điểm hai thước, giữ Ctrl rồi kéo rê đến vị trí mong muốn.
- Để tạo một tập hợp các đường guides đều nhau: layout > create guides. Rồi tùy chọn số cột và số hàng. Đây là các page guides.



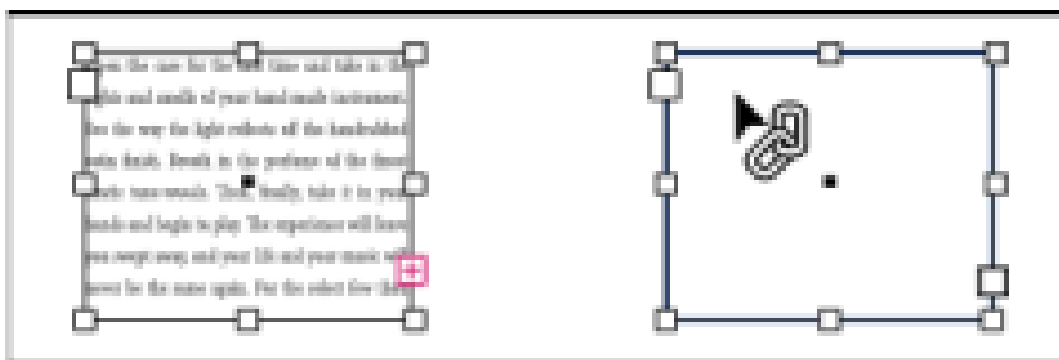
- Để ẩn / hiện các guides bao gồm margin guides. Column guides, ruler guides: view > show/ hide guides (ctrl +H)
- Để khóa / thôi khóa các đường guides: view > lock/unlock guides
- Để chọn đường guides: dùng công cụ selection và nhấp vào đường guide. kéo rê để di chuyển. Ấn phím delete để xóa.
- Đường guides có thể đặt bên trên hay bên dưới các đối tượng trên trang. Chọn Edit > Preferences > Guides, rồi tùy chọn thiết lập Guides in back. Mặc định đường chỉ dẫn thước ở trên cùng, rồi đến các đối tượng trên trang, rồi đến các đường chỉ dẫn lề và cột, dưới cùng là trang.
- Để thiết lập các đối tượng bám sát vào đường guides hoặc đường document grids: View > snap to guides hoặc view > snap document grids. Đường guides phải cần hiển thị để các đối tượng bám vào. Lưới Document grids có thể không cần hiển thị nhưng các đối tượng vẫn luôn bám vào nếu đã thiết lập snap document grids.

TẠO VĂN BẢN TRÊN INDESIGN

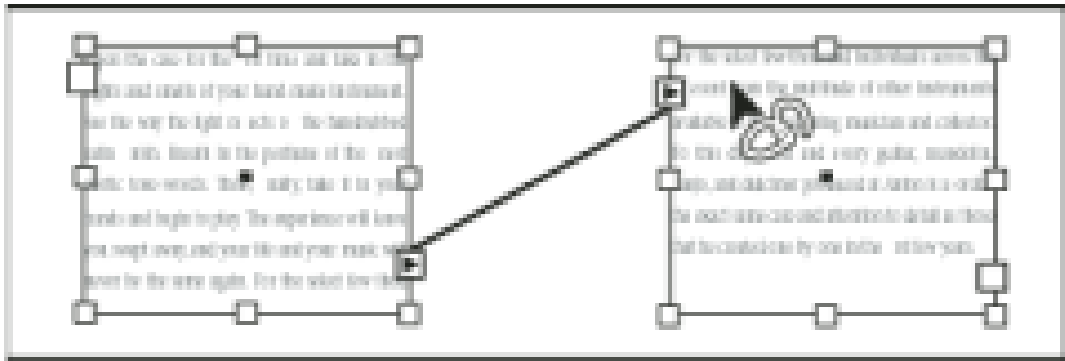
2.1 Tạo văn bản bằng công cụ text.

Chọn công cụ Type hoặc ấn phím T để chọn công cụ Type, rồi kéo rê chuột tạo 1 Text Frame rỗng hình chữ nhật, con trỏ xuất hiện trong Frame, ta có Text Frame

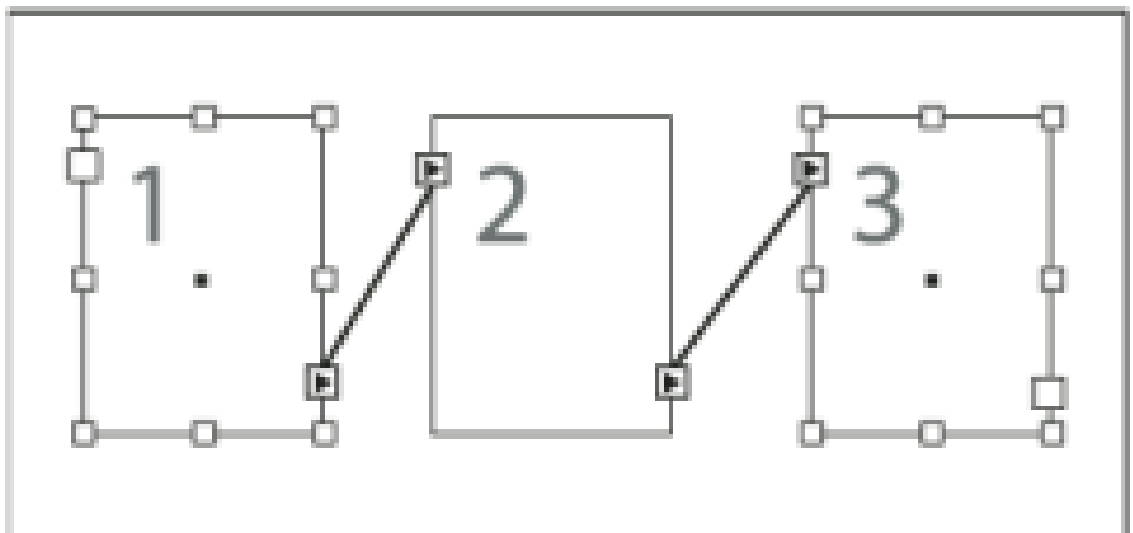
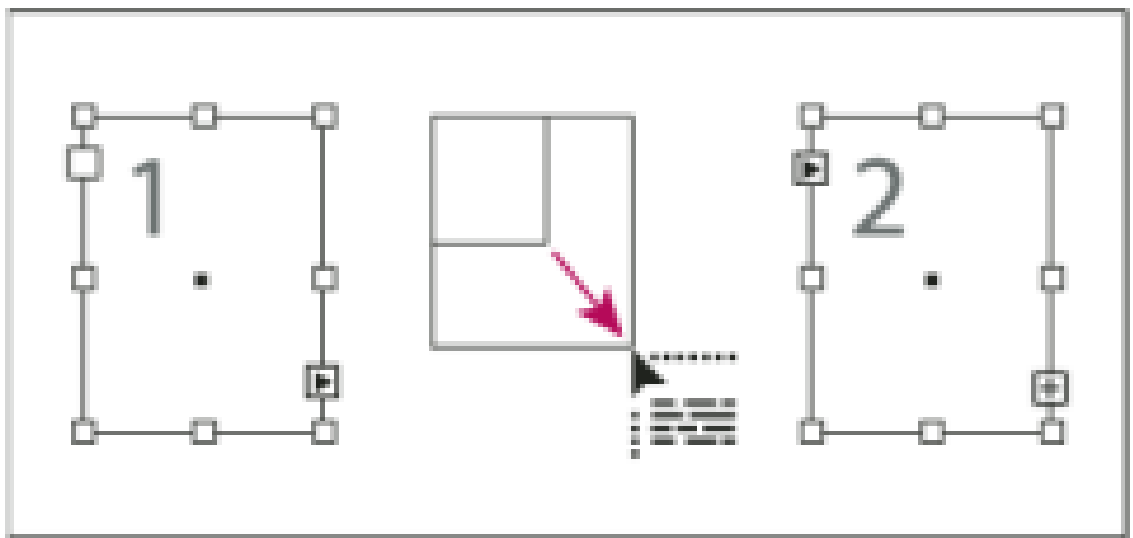
- Hoặc tạo các Frame hoặc Shape rồi chọn Type tool, nhấp vào Frame hoặc shape , ta có Text Frame
- Hoặc biến đổi 1 frame đang chọn hoặc 1 shape đang chọn thành Text Frame như sau: Object > content > text
- Cách tạo các Text Frame liên kết:



- Tạo liên kết giữa các Text Frame có sẵn: Nhấp chuột tại outport của Text Frame thứ nhất, đưa trỏ chuột đến Text Frame thứ hai, con trỏ có dạng mắt xích, nhấp chuột vào Text Frame thứ hai này.
- Thực hiện tương tự đối với thứ hai và Text Frame thứ 3
- Tạo một Text Frame mới liên kết với Text Frame có sẵn: nhấp chuột tại outport của Text Frame thứ nhất, con trỏ đặt văn bản xuất hiện, kéo rê chuột để tạo Text Frame thứ 2 liên kết với Text Frame thứ 1.
- Hiện hoặc ẩn các đường mũi tên giữa các Text Frame liên kết bằng cách sau: View > Show (hide) Text threads. (ctrl+alt +Y)
- Hủy bỏ liên kết giữa hai Text Frame: nhấp outport của Text Frame thứ nhất hoặc inport của Text Frame thứ 2. Con trỏ có dạng một mắt xích bị phá vỡ, rồi nhấp chuột vào 1 trong 2 Text Frame.



- Thêm một Text Frame trong chuỗi các Text Frame liên kết: nhấp output của Text Frame thứ nhất, rồi kéo rê chuột tạo Text Frame mới thì text thread (dòng chảy văn bản) sẽ từ Text Frame thứ nhất đến Text Frame mới rồi đến Text Frame thứ 2.



Hủy bỏ bớt một Text Frame trong chuỗi Text Frame liên kết: chọn Text Frame, rồi Edit > cut

1.1 Text frame

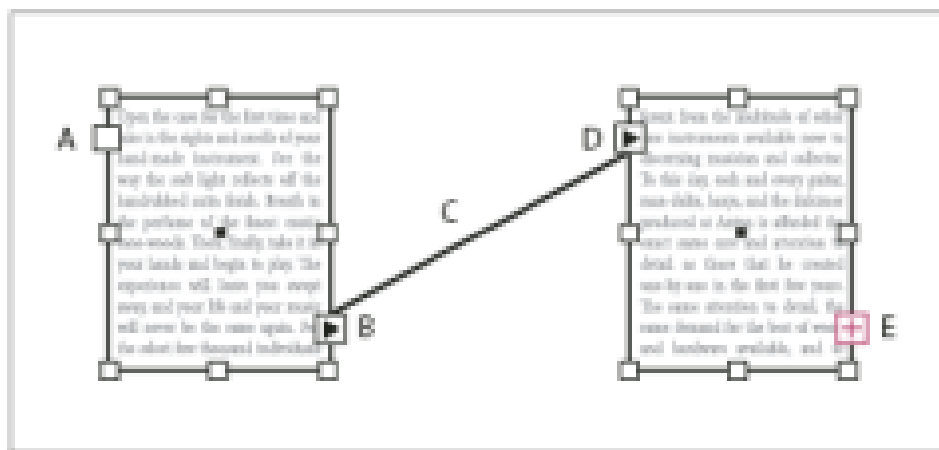
- Tất cả các văn bản trong Indesign đều đặt trong những Text Frame. Các text frame đều có thể di chuyển, thay đổi kích thước hoặc các thao tác (xoay, xô lệch...)

Dùng Type tool để chọn và hiệu chỉnh văn bản trong text frame

Dùng select tool để chọn, di chuyển, resize frame

Dùng direct select tool để hiệu chỉnh hình dáng của Frame

- Các text Frame có thể liên kết với nhau để văn bản được đặt liên tục từ Text Frame này đến Text Frame khác.
- Một Text Frame cũng có thể chia thành nhiều cột để đặt văn bản thành các cột
- Một Text Frame có hai cổng Inport và Output. Cổng Inport hoặc cổng Output rõ ràng xác định là nơi bắt đầu hoặc nơi kết thúc văn bản, có mũi tên là liên kết văn bản. Outputport có dấu cộng [+] màu đỏ là còn văn bản nhưng kích thước của Text Frame không đủ để đặt văn bản.



1.2 Cập nhật một text file liên kết

Khi đặt một file văn bản vào Text Frame thì mặc định file văn bản được liên kết. để quản lý và xem các file liên kết, làm hiện palette links: windows > links

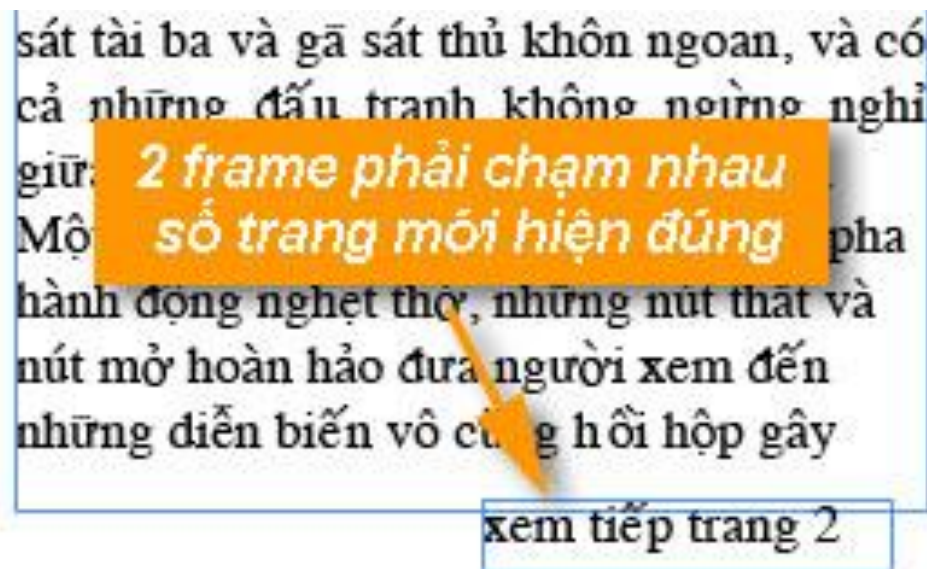
- Hiệu chỉnh file text bằng chương trình gốc, nhấp nút Edit Origin.
- Cập nhật một file text đã sửa đổi(thấy dấu chấm than), nhấp update link.
- Bỏ sự liên kết đến file text. Nhấp nút menu của palette, rồi chọn lệnh unlink thì văn bản hoàn toàn thuộc Indesign.

Để bỏ thiết lập mặc định về liên kết các file văn bản, ta thực hiện : Edit > Preferences > Type, rồi bỏ thiết lập Create Links when placing text and Spreadsheet files.

1.3 Tạo text frame “ xem tiếp” và “ tiếp theo”

Trong các Text Frame liên kết ở nhiều trang khác nhau ta cần đặt thêm một Text Frame nhỏ ở cuối Text Frame 1 với dòng chữ “ xem tiếp trang số- “ và một Text Frame nhỏ ở đầu Text Frame 2 với dòng chữ “ tiếp theo trang số -“ để người đọc dễ dàng theo dõi sự tiếp diễn của văn bản.

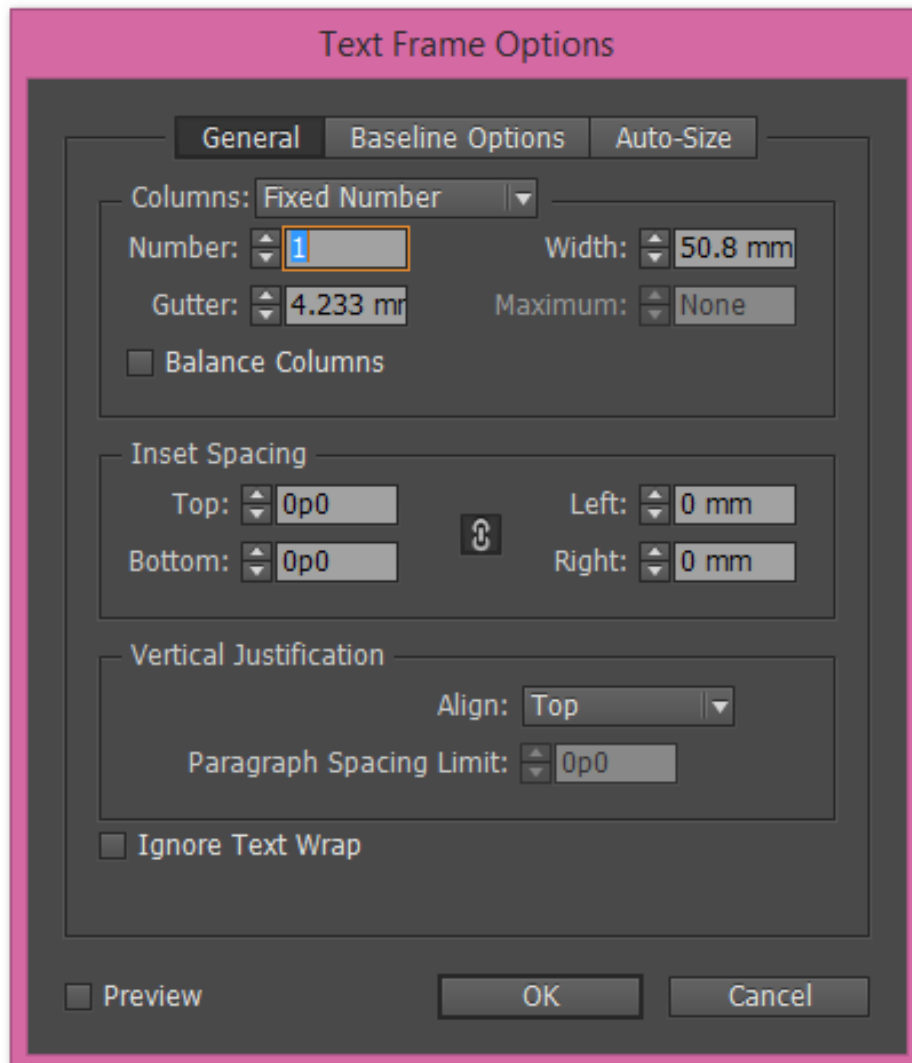
- Dùng type tool tạo một text frame mới đặt chồng lên Text Frame 1 ở phần cuối, và ấn dòng chữ “ Tiếp theo trang số #”. Rồi đặt điểm chèn sau chữ số, vào lệnh Type > Insert Special Character > Next Page Number để chèn mã đánh số trang kế.
- Dùng Type Tool tạo một text frame mới và đặt chồng lên text frame 2 ở phần đầu, và ấn dòng chữ “ tiếp theo trang số”. Rồi đặt điểm chèn sau chữ số, vào lệnh Type > Insert Special Character > Next Page Number để chèn mã đánh số trang trước.
- Để phòng ngừa các text frame nhỏ này dịch chuyển, ta chọn Textframe lớn rồi giữ shift cho thêm Textframe nhỏ, rồi vào lệnh Object > Group (Ctrl + G).



Lưu ý: frame text "xem tiếp trang.." hay "tiếp tục từ trang..." phải dính với frame của đoạn text chính , nếu k , phần số trang tự động thêm vào sẽ là trang hiện hành.

1.4 Các tùy chọn của text frame

- Chọn Text Frame, rồi Object > Text Frame Options. (ctrl + B)
- Hoặc nhấp phải vào Text Frame và chọn lệnh Text Frame options, trong hộp thoại Text Frame options.



Tạo cột trong các Text Frame.

- Number – số cột muốn tạo ra
- Width – chiều rộng của từng cột.
- Gutter – khoảng cách giữa các cột

Inset Spacing: các khoảng cách từ văn bản đến các cạnh của Text Frame

Canh chỉnh văn bản theo phương dọc (chỉ áp dụng cho Text Frame hình chữ nhật)

Thiết lập bỏ chế độ Text Frame đối với Text Frame này.

Thiết lập Rreview để quan sát kết quả.

1.5 Cách đặt văn bản vào text frame

Đặt văn bản vào Text Frame bằng cách ấn trực tiếp

- Ấn phím T để chọn công cụ Type, rồi kéo rê chuột tạo một Text Frame rỗng hình chữ nhật, ấn trực tiếp văn bản vào.
- Hoặc chọn công cụ Type, nhập vào một hình shape, một đường path hở . con trỏ xuất hiện trong frame, rồi ấn trực tiếp văn bản vào.

Nhập văn bản bằng cửa sổ Edit Story Editor.

- Nhập phải vào Text Frame và chọn dòng lệnh Edit Story Editor để xuất hiện cửa sổ Editor.
- Ấn nội dung cho tài liệu

Rồi nhấp phải và chọn lệnh Edit in Layout để trở về trang thiết kế.

2. Nhập văn bản từ các phần mềm soạn thảo văn bản khác

Đặt văn bản vào Text Frame

- Chọn văn bản trong các chương trình soạn thảo văn bản rồi copy, nhấp văn bản vào Text Frame rồi bấm paste

Đặt văn bản vào frame từ text file

- Chọn file > Place, chọn văn bản nhập open. (ctrl +D)

3. Định dạng văn bản.

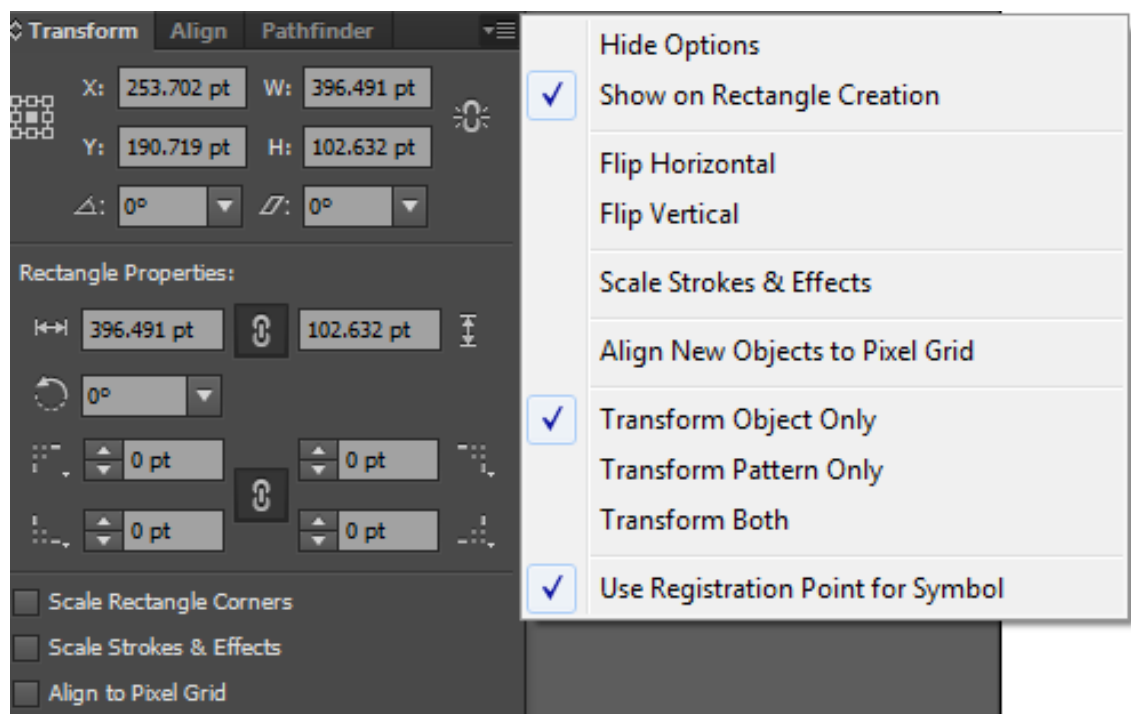
Chọn khối văn bản

- Chọn khối bằng Type tool để xử lý các đặc tính như: Size, font, character, paragraph,...vv
 - Chọn 1 ký tự trong chuỗi ký tự: Dùng công cụ Type nhấp và kéo rê ký tự cần chọn.
 - Chọn 1 từ trong văn bản: dùng công cụ Type nhấp đúp vào từ cần chọn, hoặc dùng công cụ Type nhấp và kéo rê để chọn từ đó.
 - Chọn 1 đoạn văn bản: dùng công cụ Type nhấp 3 lần (Triple – click) vào đoạn văn bản cần chọn. Hoặc dùng công cụ Type nhấp và kéo rê đoạn văn bản cần chọn.
- Chọn Textframe bằng Selection Tool khi muốn xử lý với các đặc tính như move, rotate, scale...

3.1 Định dạng văn bản bằng thanh Control palette

Control palette đối với text frame

- Khi chọn textframe bằng công cụ selection thì control palette cho các tùy chọn thao tác về frame như:
 - o Vị trí và kích thước
 - o Góc xoay, góc xô lệch
 - o Bề dày nét viền và kiểu nét viền
 - o Số cột văn bản và canh chỉnh văn bản theo phương thức dọc
- Tương tự khi chọn textframe bằng công cụ selection thì Transform palette cho ta các tùy chọn thao tác về frame như:
 - o Vị trí và kích thước
 - o Góc xoay, góc xô lệch



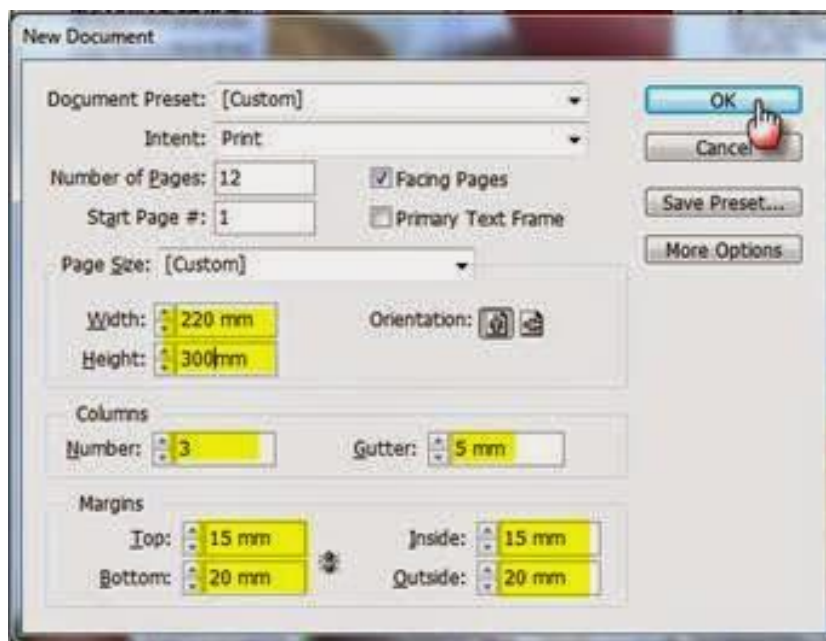
3.2 Định dạng văn bản bằng hộp thoại Style

- Có 2 loại Style định dạng văn bản được ta thiết lập trước, đó là character style và paragraph style.
- Mỗi character style là tập hợp các định dạng cho mỗi chuỗi ký tự được thiết lập sẵn sàng áp dụng cho mỗi chuỗi văn bản được chọn. Các Character style được quản lý trong Palette Character style.
- Mỗi Paragraph Style bao gồm các định dạng cho một đoạn được thiết lập sẵn để sẵn sàng áp dụng cho mỗi đoạn được chọn. Các Paragraph Style được quản lý trong palette Paragraph Style.

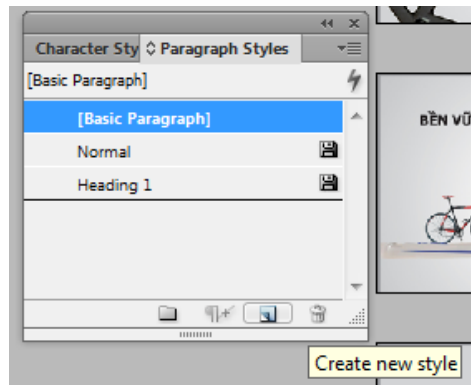
- Việc sử dụng style định dạng rất thuận tiện trong việc định dạng một tài liệu dài. Một khi hiệu chỉnh lại style thì việc hiệu chỉnh sẽ cập nhật lại cho toàn bộ tài liệu đã được định dạng bởi style này.
- Hiện thị Palette Character Style hoặc Palette Paragraph Style:
Vào window > type & table > character style (hoặc shift + F11)
Vào window > type & table > Paragraph Style (hoặc F11)
- Khi chọn văn bản hoặc nhấp một điểm chèn, thì kiểu style đã áp dụng cho văn bản sẽ nổi bật trong Style palette. Nếu chọn khối văn bản bao gồm nhiều style thì chữ Mixed sẽ hiện ở cạnh dưới của Style palette.

Tạo một style mới

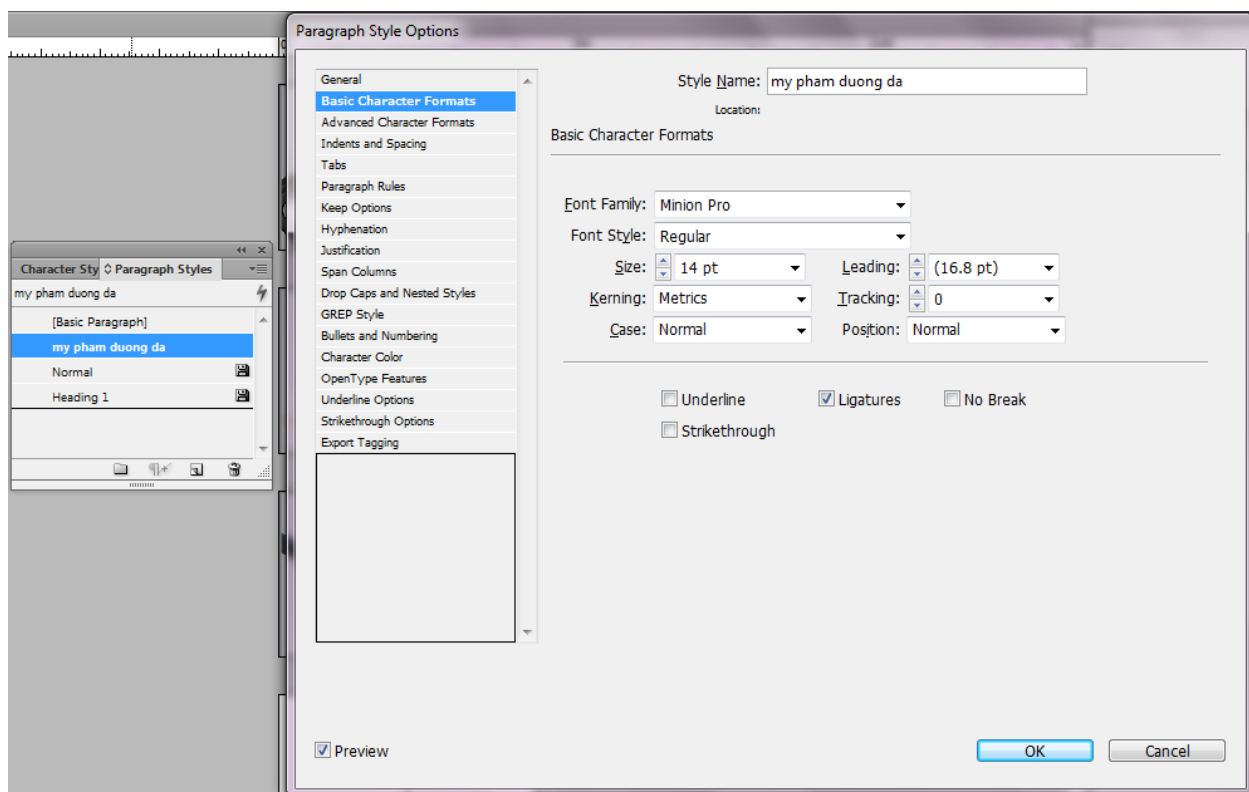
- Bước 1. Trước tiên khi khởi động Indesign lên cần tạo cho mình một phiên làm việc mới và định dạng một file mới (tài liệu mới) mới được tạo ra đó.
- Ấn Ctrl + N > chọn tham số cho file mới



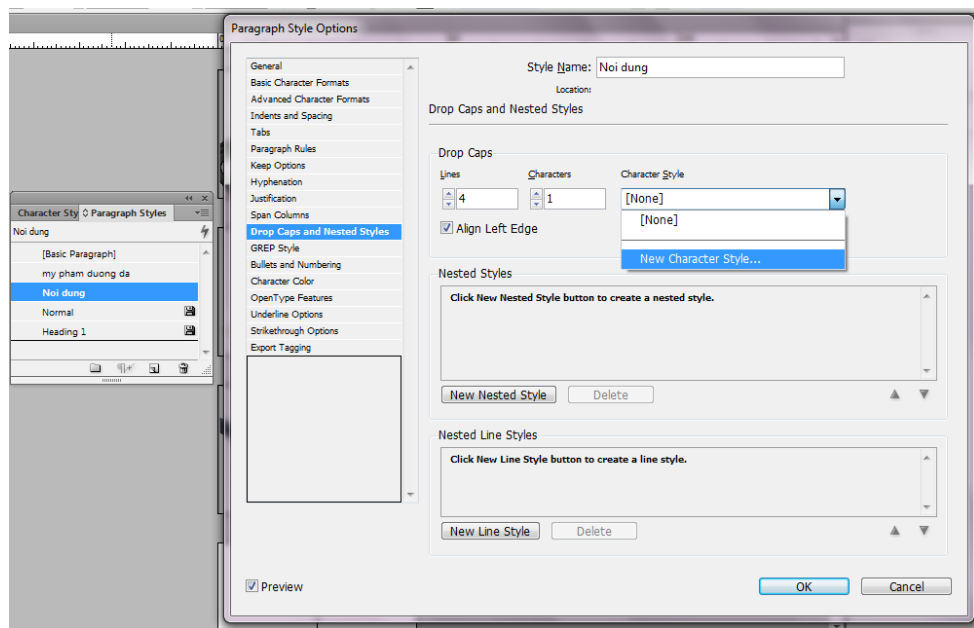
- Bước 2: Tạo style
- Vào Type / Styles / Paragraph style (F11) > Chọn Create new style > Double click vào Style vừa tạo.



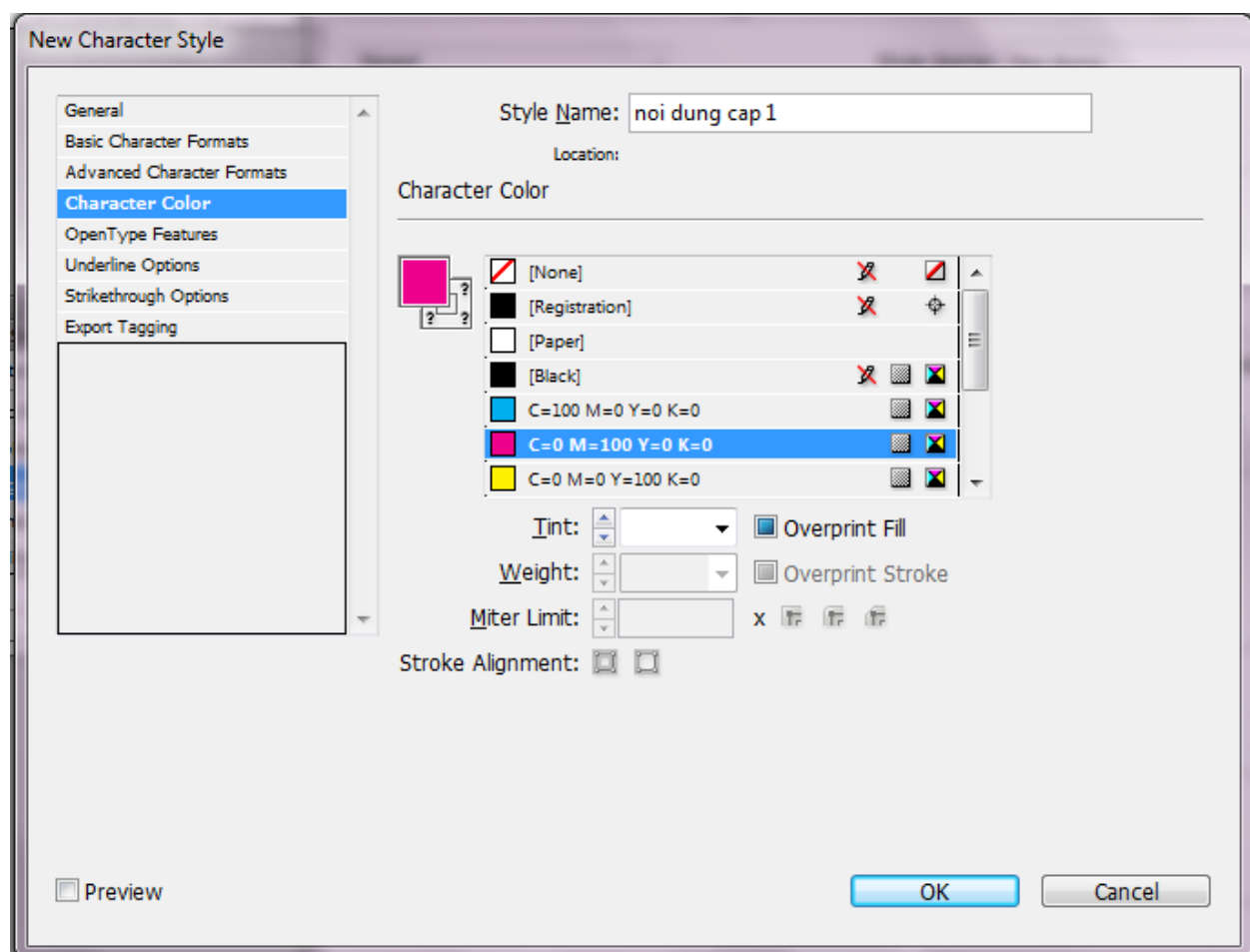
- Đặt tên và chọn tham số cho Style > OK



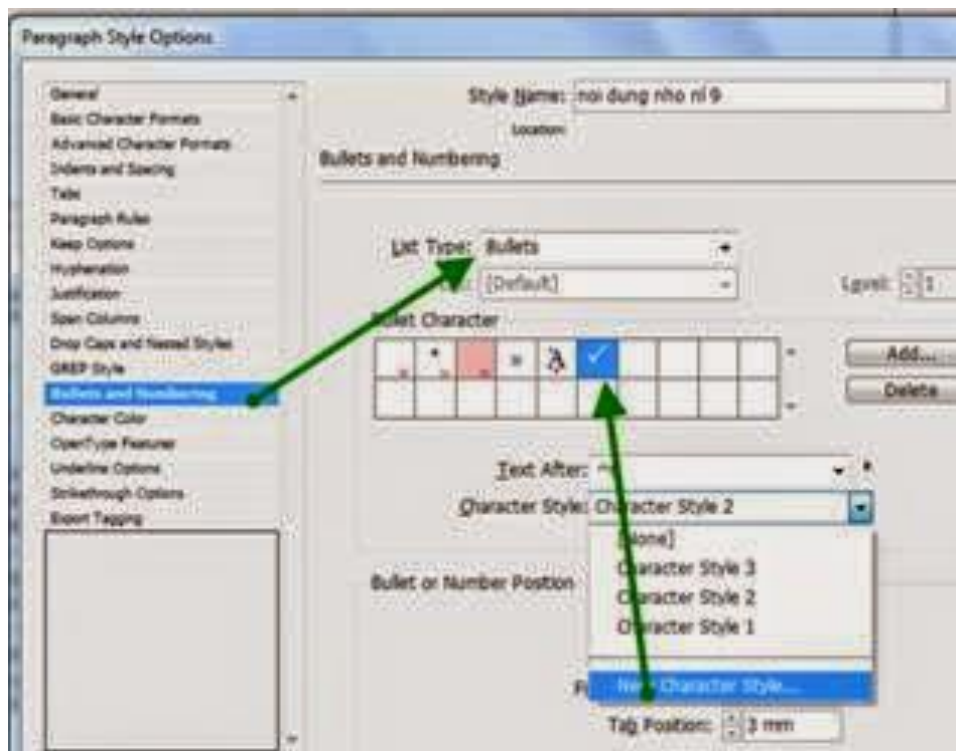
- Tương tự tạo style nội dung > chọn các tham số cho style như hình vẽ > Chọn Drop caps and newsted style :Line :3> Character: 1. > Chọn New character style...



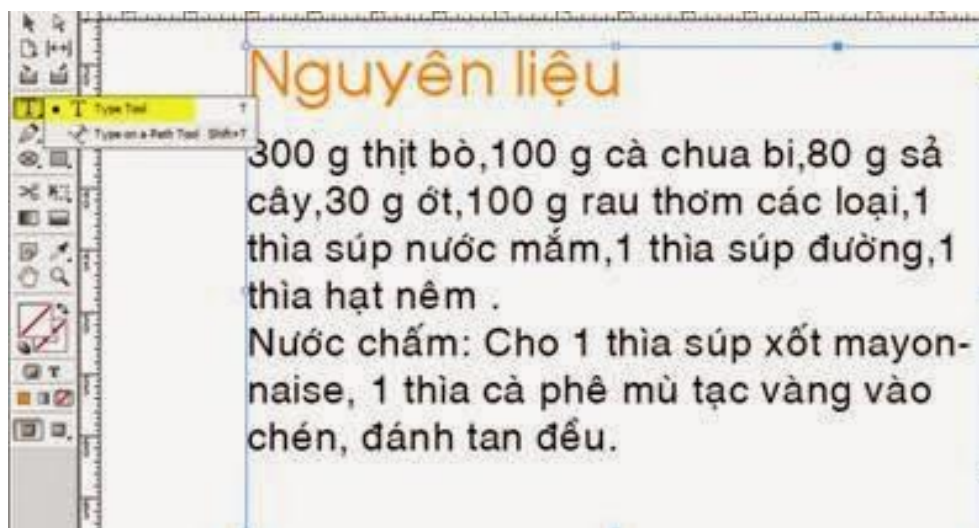
Tạo màu cho character style thực hiện như hình vẽ.



- Tương tự cho các style nội dung nhỏ > thực hiện như hình vẽ..



- Thực hiện trang 2.
- Bước 3: Nhập text
- Chọn công cụ Type tool (T) > Click vẽ khung text > nhập text .



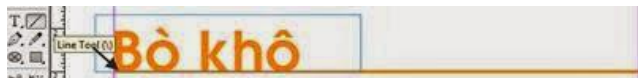
- Chọn text > Click vào phần vừa tạo style.

Nguyên liệu

✓ 300 g thịt bò, 100 g cà chua bi, 80 g sả cây, 30 g ớt, 100 g rau thơm các loại, 1 thìa súp nước mắm, 1 thìa súp đường, 1 thìa hạt nêm .

✓ Nước chấm: Cho 1 thìa súp sốt mayonnaise, 1 thìa cà phê mù tạc vàng vào chén, đánh tan đều.

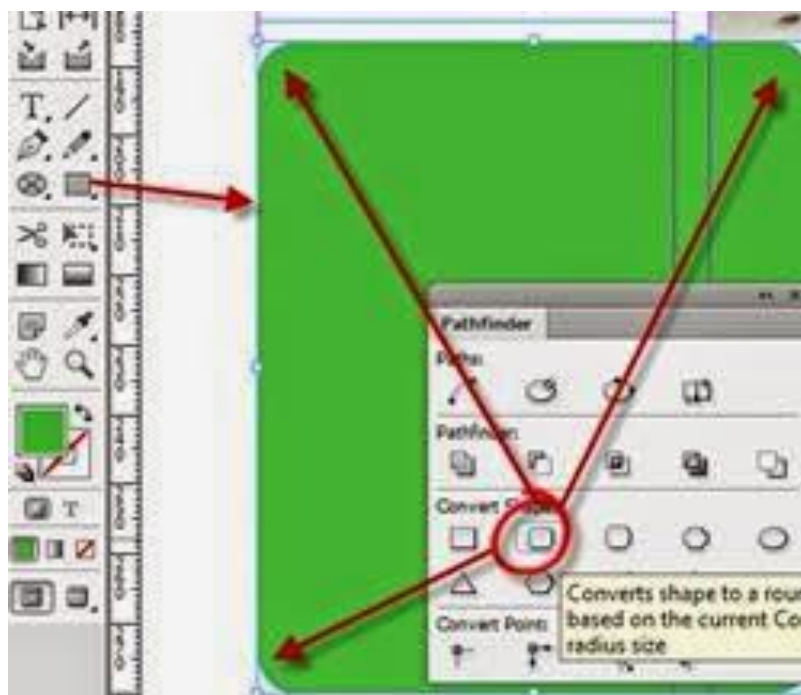
- Tương tự chọn công cụ Type tool (T) > Click vẽ khung > nhập text > định dạng style cho văn bản.



- Tương tự cho phần văn bản còn lại.



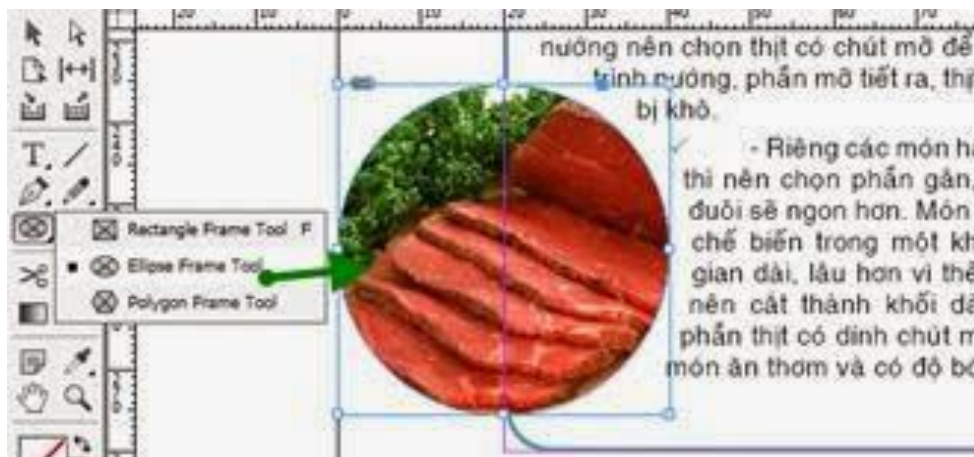
- Bước 4:
- Chọn công cụ hình chữ nhật > Click vẽ khung hcn > tô Fill màu xanh ,bỏ đường viền.Tiếp đến cho hcn bo góc > Chọn Window > Object & Layout > Pathfinder > converts shape to a rounded...



- Chọn hình ảnh Ctrl + C > Ctrl + Alt + Shift + V (dán đối tượng tại chỗ) > sau đó giữ phím Alt thu hình vừa phải. Tô Fill màu trắng.
- Chọn công cụ Type tool (T) > Click vào khung hcn > nhập text > định dạng style cho văn bản.
- Chọn khung text vào Object > Text frame options > nhập thông số > chọn Preview > ok.



- Chọn công cụ Ellipse Frame tool > Click cộng với phím Shift vẽ khung > Ấn Ctrl +D > chọn hình chèn vào.
- Click chuột phải > chọn Fitting > Centre content (Alt + Ctrl + E).
- Chọn hình vào Window > Text Wrap (Ctrl + Alt + W) > Chọn Wrap around object shape > tăng tham số lên.



- Tiếp theo chọn công cụ Rectangle frame tool (F) > Click vẽ khung hình chữ nhật > Ấn Ctrl + D > chọn hình chèn vào > Click chuột phải > chọn Fitting > Centre content (Alt + Ctrl + E).



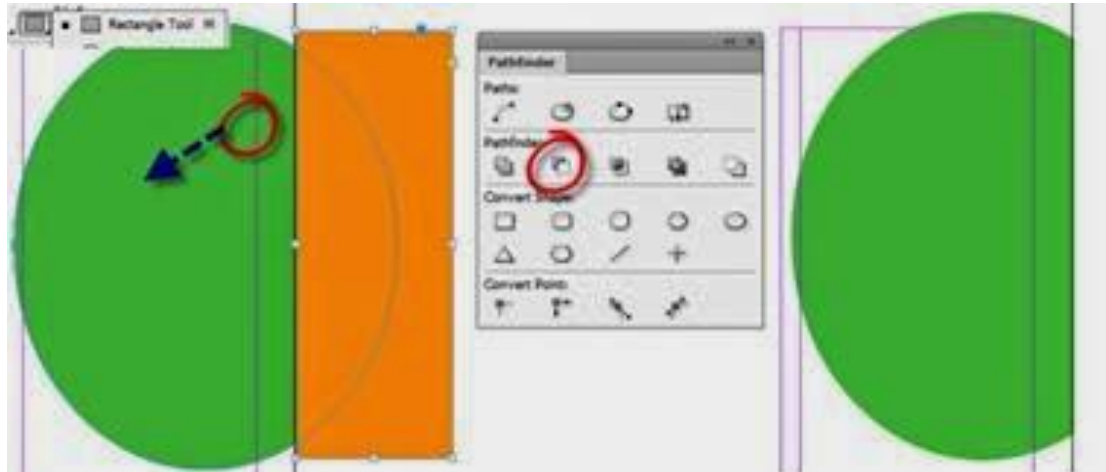
Tiếp theo làm cho phần ghi chú > bấm phím 'F' > Click vẽ khung > ấn Ctrl + D > chèn hình > ấn Alt + Ctrl + E .Tương tự cho hình còn lại.

- Bấm phím 'T' > click vẽ khung text > nhập văn bản > định dạng style cho văn bản.Tiếp sau đó chọn công cụ Line tool > click cộng phím Shift vẽ đường thẳng.

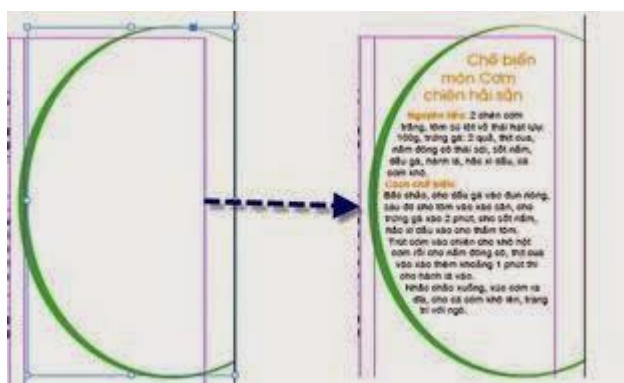


- Kết quả:

- Tiếp theo chọn công cụ Ellipse tool (L) > Click vẽ hình tròn > chọn màu xanh cho hình.
- Bước 6:
- Chọn công cụ Rectangle tool (M) > Click vẽ hcn > Tiếp theo chọn cả 2 hình > vào Window > Object & Layout > Pathfinder > Chọn như hình vẽ.



- Tiếp theo copy hình > ấn Ctrl + Alt + Shift + V > tô màu trắng sau đó thu hình vừa như hình vẽ > ấn Ctrl + C > ấn Ctrl + Alt + Shift + V .
- Bấm phím 'T' > Click vào khung hình tròn > nhập văn bản vào > chọn khung text > ấn Ctrl + B > tăng khoảng cách cho văn bản > Ok
- Tiếp đến chọn công cụ Ellipse frame tool > Click cộng với phím Shift vẽ hình > ấn Ctrl + D > chọn hình chèn vào > ấn Alt + Ctrl + E.



- Tiếp theo ấn phím 'F' > Click vẽ hcn > ấn Ctrl + D > chọn hình chèn vào > ấn Alt + Ctrl + E.
- Tương tự thêm phần ghi chú vào.



- Kết quả

Chuẩn bị bữa cơm và đủ dưỡng chất

Vẫn là những loại gia vị
quan thuộc hằng ngày,
nhưng tùy thuộc vào
từng nguyên liệu và với
những món ăn khác
nhau mà gia vị làm
"dậy nên" hương – sắc
nặng nề cho từng món,
mang đến dư vị đậm đà
và lan tỏa hơn.

ẤM NỒNG gia vị

Thực hiện



Đầu bếp Hoàng Sơn
Ảnh: Xuân Sơn
Thực hiện tại Nhà
hướng Nam Số 233A
Ấu Cơ - P Hòa
Thạnh - TP HCM.

Sườn cá sấu vị xoài

Nguyên liệu

◦ 300 g sườn cá sấu, 500g xoài, 50g
gừng, 40g tỏi, 40g hành tím, 50g ngô ri,
50 g đường trắng, 2 thìa súp dầu hào.
◦ 21 thìa súp hạt nêm, 1 thìa cà phê dầu
mè, 2 thìa súp tương ớt, 1 thìa súp nước
dầu, 1 thìa súp nước mắm, Dầu ăn.

Cách làm

1 Sườn cá sấu rửa sạch. Xoài gọt vỏ,
xắt nhỏ dài, tộn vỏ đường, 1/2 tương
ớt, nước mắm cho đều. Gừng gọt
vỏ, băm nhỏ. Tỏi, hành tím bỏ vỏ lụa,
băm nhỏ. Ngô ri nhát bỏ gốc, rửa sạch.

2 Đun sôi một ít nước, cho
gừng vào, cho sườn cá
sấu vào chần qua, để
rửa, chắt miếng vớt ra. Ướp
sườn cá sấu với 1/2 tỏi, 1/2 hành
tím, dầu hào, tương ớt, hạt
nêm, đặt vào tủ lạnh khoảng
30 phút cho sườn thấm gia vị.

3 Đun nóng dầu ăn, cho
sườn cá sấu vào chiên sơ,
trút ra đĩa. Gọt bớt dầu
ăn, cho vào chảo, phi thơm
hành tím, tỏi còn lại, cho sườn
cá sấu vào xào lớn lửa. Khi
sườn gần chín, cho xoài vào
xào đều, nêm thêm hạt nêm,
dầu mè, hắc xì dầu cho vừa
ăn. Tắt bếp. Cho sườn cá sấu
vào đĩa, trang trí bằng ngô ri.
Dùng nóng kèm với cơm trắng
rất ngon.

60 Phút
Đơn giản



Mẹo vặt
Xoài ăn chọn trái
lạt ngọt, có vị chua.
Khi nấu nên cắt nhỏ
bằng cách chĩa nước gừng vào
lạt cắt nhỏ.

HIỆU CHỈNH LẠI MỘT STYLE

- Trong 1 Palette Paragraph Style, nhấp kép một style cần hiệu chỉnh lại. Hộp thoại Paragraph style options xuất hiện.

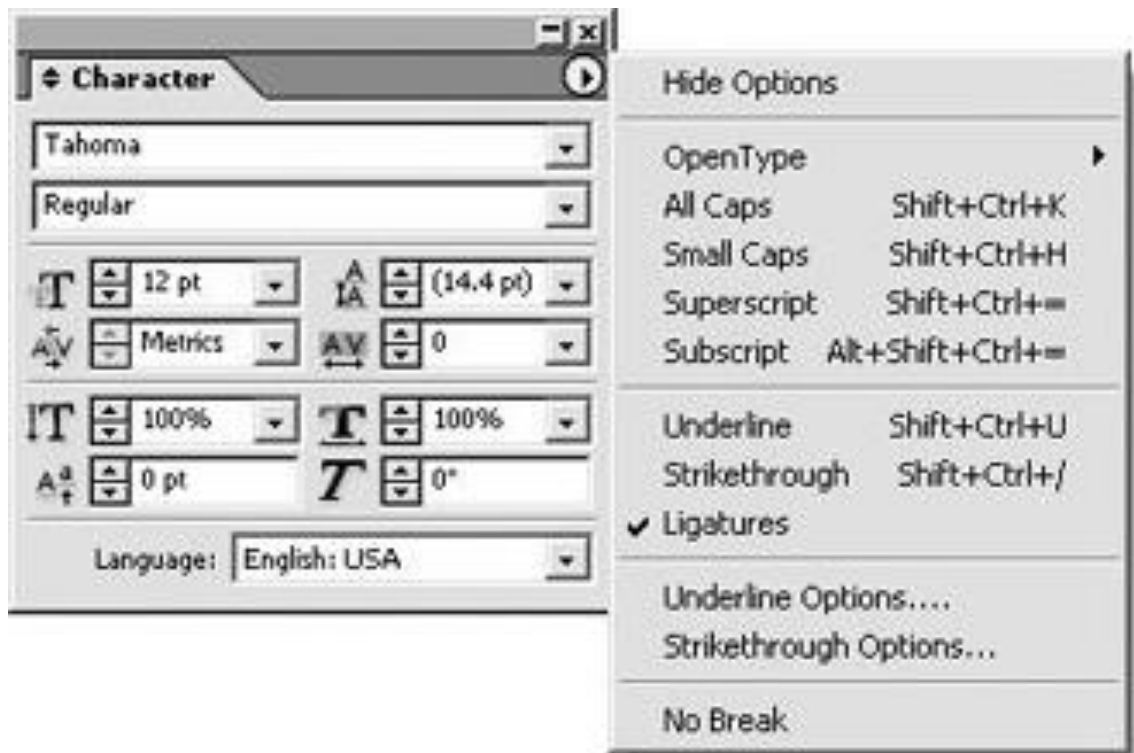
- ở phía bên trái của hộp thoại Paragraph style options, tùy chọn nhóm thuộc tính cần thay đổi. Rồi thay đổi các thuộc tính chi tiết ở phần bên phải. Xong OK.
- Kết quả thì việc áp dụng sẽ cập nhật cho toàn bộ tài liệu đã được định dạng bởi style này.

BÀI 3: TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN INDESIGN

-

2. PALETTE CHARACTER

- Để định dạng ký tự ta dùng Character palette hoặc Character Control Palette.
Ta chọn khối văn bản
Rồi nhấp nút Character trên Control Palette.
Hoặc vào Windows > Type & Table > Character (hoặc ấn phím tắt Ctrl+ T) để hiển thị Character palette.
- Các tùy chọn trong Character palette hoặc Character Control Palette.
Font: Tùy chọn font chữ
Style: kiểu chữ
Font Size: cỡ chữ
Leading: khoảng cách giữa các dòng
All caps: chữ in hoa
Small caps: Chữ in hoa nhỏ
Superscript: Chữ chỉ số trên
Subscript: Chữ chỉ số dưới
Underline: Chữ gạch dưới
Strikethrough: Gạch ngang thân chữ
Kerning: Khoảng cách giữa hai ký tự
Tracking: Khoảng cách các từ
Vertical scale: Phóng chiều cao các ký tự
Horizontal scale: Phóng chiều rộng các ký tự
Baseline shift: Di chuyển đường cơ sở theo chiều dọc
Skew: Xô lệch chữ



- Lưu ý: Em là đơn vị đo trong ngành in có độ rộng bằng độ rộng chữ m (đơn vị này được áp dụng cho các tùy chọn Kerning và Tracking)
- ở menu palette Character còn cho phép định dạng chữ cao, chữ thấp, gạch dưới chữ, gạch ngang thân chữ, các tùy chọn thêm về gạch dưới chữ và gạch ngang thân chữ...vv

3. PALETTE PARAGRAPH

- Để định dạng đoạn ta dùng Paragraph palette hoặc Paragraph Control Palette
- Ta chọn các đoạn hoặc chỉ đặt điểm chèn trong đoạn
- Rồi nhấp nút Paragraph trên control Palette.
- Hoặc vào windows > Type & Tables > Paragraph (hoặc ctrl +M) để hiển thị Paragraph palette.
- Các tùy chọn trong Paragraph palette.
 - Left align text: canh trái văn bản.
 - Center text: canh giữa văn bản.
 - Right align text: canh phải văn bản.
 - Justify last left: canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối cùng canh trái.
 - Justify last centered: canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh giữa.
 - Justify last right: canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh phải.
 - Justify all: canh thẳng hàng hai bên bắt buộc, kể cả dòng cuối cùng.

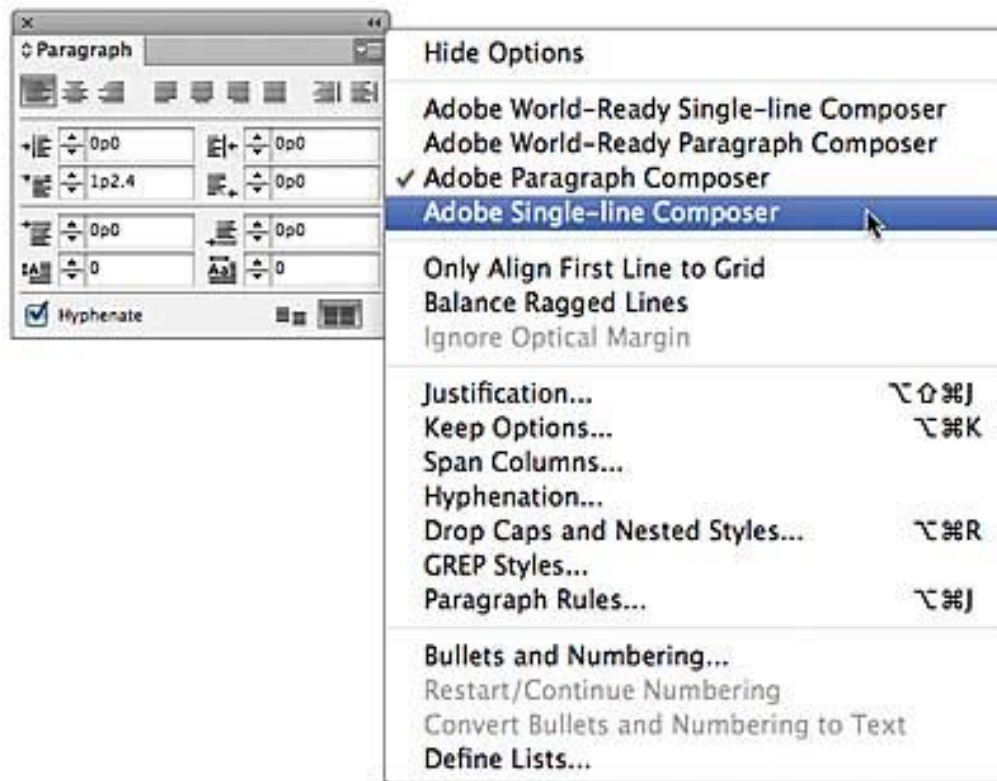
Left, right indent: thụt lề trái, thụt lề phải

First line indent: Thụt vào đầu dòng

Space before, space after: Khoảng cách trước, sau 1 đoạn văn bản

Dropcaps: Số dòng và số ký tự

Number of columns: Số cột văn bản



Ở Menu Palette paragraph còn cho phép xác lập các đường phân cách giữa các đoạn - Paragraph rule, dấu hoa thị Bullet and numberings...

4.

5. CÁC KÝ TỰ ĐẶC BIỆT

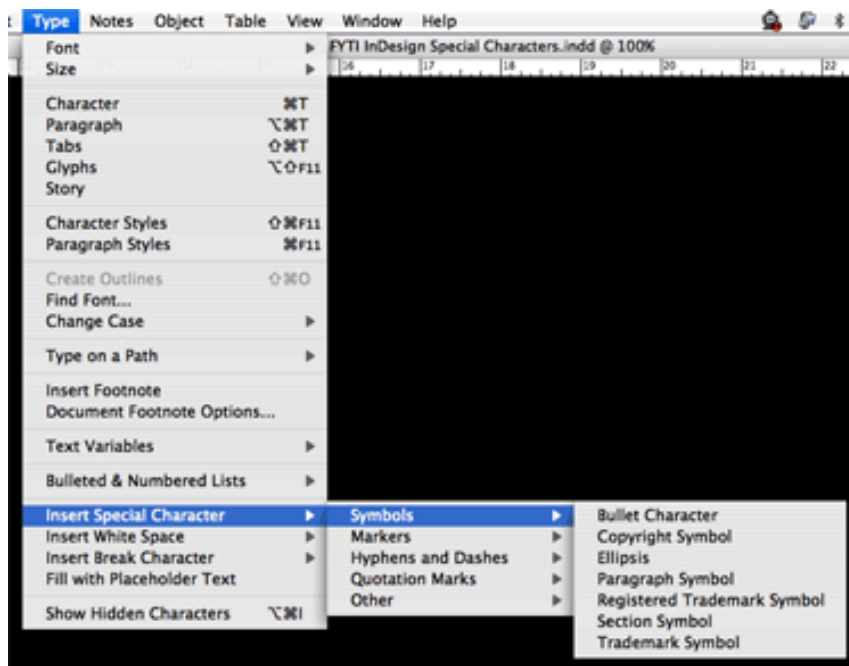
Hiện hoặc ẩn các ký tự điều khiển: Type > show hidden character (Ctrl + Alt + I)

Chèn các ký tự Symbol: Type > Glyphs. Chọn Font Wingdings, Webdings,...vv. Rồi chọn ký tự đặc biệt. Nhấp kép vào ký tự này để chèn vào text frame.



Chèn các symbol thông dụng: Type > insert special Character. Rồi tùy chọn:

- Auto Page Number (Ctrl + ALT + N) – đánh số trang tự động
- Copy right symbol
- Register trade mark symbol
- Trademark symbol



Chèn các dấu ngắt: Type > insert break character. Rồi tùy chọn tự ngắt: Column break (phím Num enter), Page break (Ctrl + num enter), Frame break (shift + num enter), Force line break (shift + enter), Paragraph return (phím enter),...vv

6. TAB STOP

- Trong textframe ta thiết lập các trạm dừng của Tab để căn văn bản thẳng hàng theo chiều dọc cột. Mỗi lần ấn phím Tab thì điểm chèn sẽ chuyển sang phải đến trạm Tab stop gần đó nhất. Khi ấn văn bản thì văn bản sẽ được canh trái hoặc canh giữa, phải tại vị trí trạm Tab stop này.
- Thực hiện:
Chọn khối văn bản cần thiết lập trạm Tab stop
Vào lệnh Type> Tab để xuất hiện palette Tab. Có nhấp nút hình ổ khóa để cây thước Tab neo ngay phía trên của Text Frame.
- Thiết lập các trạm tab stop trên thước tab
- Kết quả:
Nếu khối văn bản đã có ấn sẵn các bước Tab thì tự động dàn ra canh theo chiều dọc tại các vị trí trạm tab stop.
Nếu khối văn bản chưa có ấn sẵn phím tab, bây giờ đặt điểm chèn tại vị trí cần ấn tab rồi ấn phím tab thì văn bản dàn ra canh theo chiều dọc tại các vị trí trạm Tab stop

7. BULLETS & NUMBERING

- Ký tự Bullet hoặc ký số thứ tự được đặt ở đầu mỗi đoạn để làm rõ ràng từng mục của bài viết.
- Thực hiện đặt dấu bullet trước đầu mỗi đoạn trong text frame:
Chọn khối các đoạn
Trên thanh công cụ PageMaker, nhấp nút Bullets List để chèn ký tự Bullets, hoặc giữ Alt và nhấp nút Bullets list để hiện hộp thoại Bullets and numbering
Cách khác: Trên palette Control, để tùy chọn định dạng Paragraph. Tiếp tục nhấp nút menu của palette và chọn lệnh Bullets and Numbering để hiện hộp thoại Bullets and numbering.

CHERRY COBBLER

Filling Ingredients

- 4 cups pitted red cherries
- 2/3 cup sugar
- 2 tablespoons corn starch
- 2 tablespoons orange juice



Cooking Instructions

1. Mix the cherries, sugar, corn starch and orange in a large saucepan.
2. Cook on medium heat until the mixture comes to a full boil, then let it stand for about 10 minutes to thicken, stirring a couple of times during the cooling.
3. Transfer to a shallow baking dish.

Bullets and Numbering

List Type: Bullets

List: [Default]

Bullet Character



A

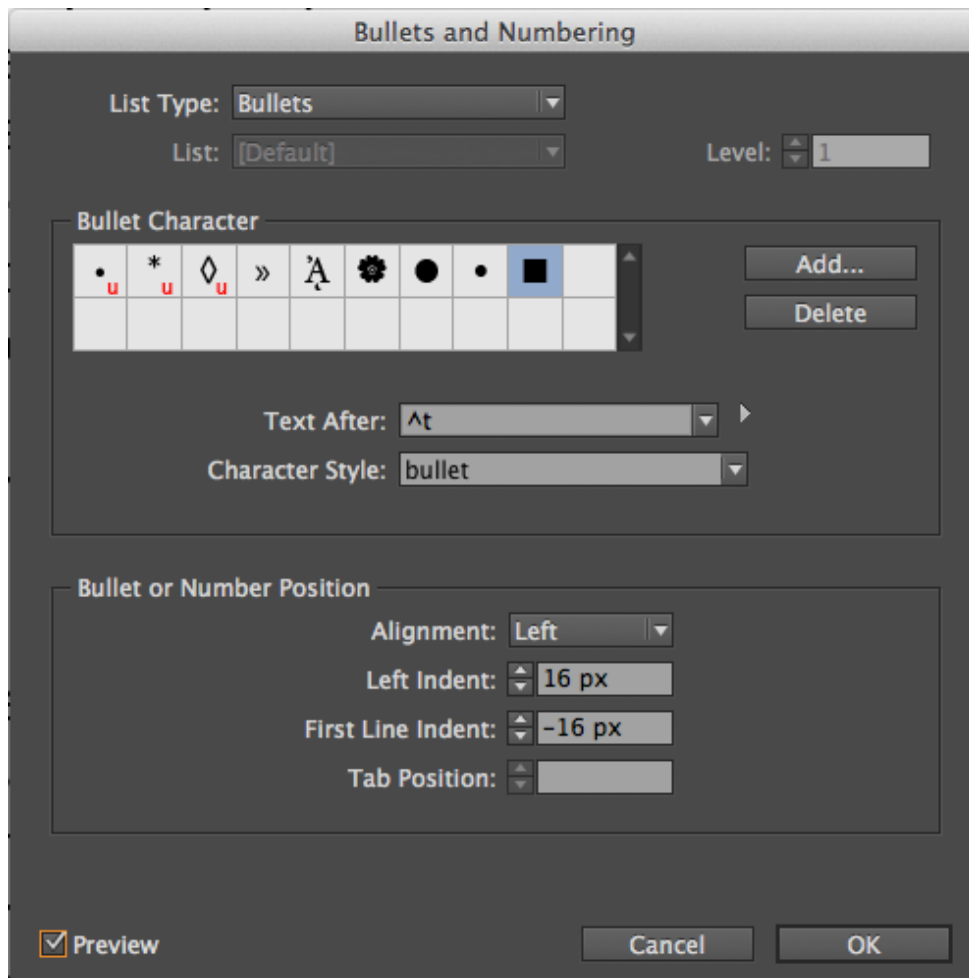
B

Trong list type: chọn Bullets

Nhấp nút Add để hiện hộp thoại Add Bullets, chọn font chữ (ví dụ: Wingdings) rồi chọn ký tự đặc biệt, xong nhấp nút Add rồi OK để đóng hộp thoại Add Bullets.

Trở lại hộp thoại Bullets And numbering, chọn ký tự Bullet vừa thêm. Rồi chọn màu khác (mặc định là màu text color) chọn các trị cho Left indent, first line indent, tab position. Thiết lập Preview để quan sát kết quả. vừa ý thì OK.

- Thực hiện đặt đánh số thứ tự Numbering trước đầu mỗi đoạn trong text Frame:
Chọn khối các đoạn
Rồi trên Palette control, để tùy chọn định dạng Paragraph.
Tiếp tục nhấp nút menu của palette và chọn lệnh Bullets and numbering để hiện hộp thoại Bullets and numbering.
Trong List type chọn Numbers để chèn số thứ tự trước đầu mỗi đoạn.



Chuyển đổi bullet hoặc numbering thành text

- Chọn khối văn bản có Bullet hoặc Numbering
- Nhấp phải vào khối văn bản đang chọn, rồi chọn lệnh Convert Bulets to Text hoặc Convert Numbering to text.

8. CÔNG CỤ TYPE ON A PATH TOOL

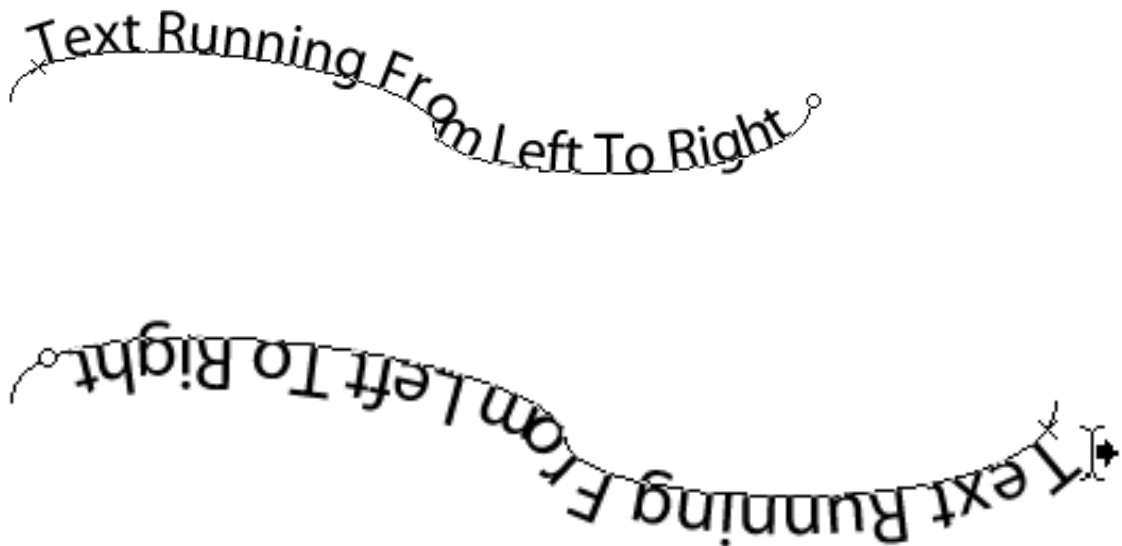
Công cụ path Type  là công cụ ghép văn bản lên đường dẫn.

Shift + T để chọn công cụ, rồi nhấp lên đường dẫn biến đường dẫn thành path type và xác định vị trí bắt đầu của văn bản rồi nhập văn bản vào. Hoặc quét chuột lên đường dẫn để xác định phạm vi nhập văn bản, rồi ấn văn bản vào.

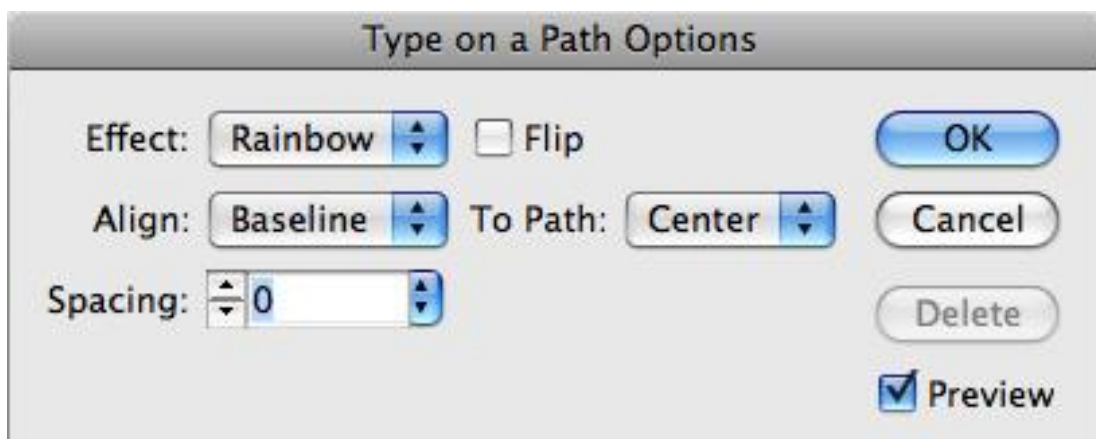
Để hủy bỏ văn bản trên đường path: dùng công cụ select chọn đối tượng path type, rồi sử dụng lệnh Type > Type on a path > Delete type from path.

Dùng công cụ selection nhấp chọn Type Path, nhấp và kéo rê vạch bắt đầu của chuỗi ký tự để di chuyển điểm bắt đầu của chuỗi ký tự trên đường path. Hoặc mở rộng, thu hẹp phạm vi nhập văn bản.

Dùng công cụ selection nhấp chọn Type Path, nhấp và kéo rê vạch giữa của chuỗi ký tự để di chuyển chuỗi ký tự trên đường path. Nếu kéo rê vạch ngang qua đường path thì chuỗi ký tự sẽ lật đối xứng qua đường path.



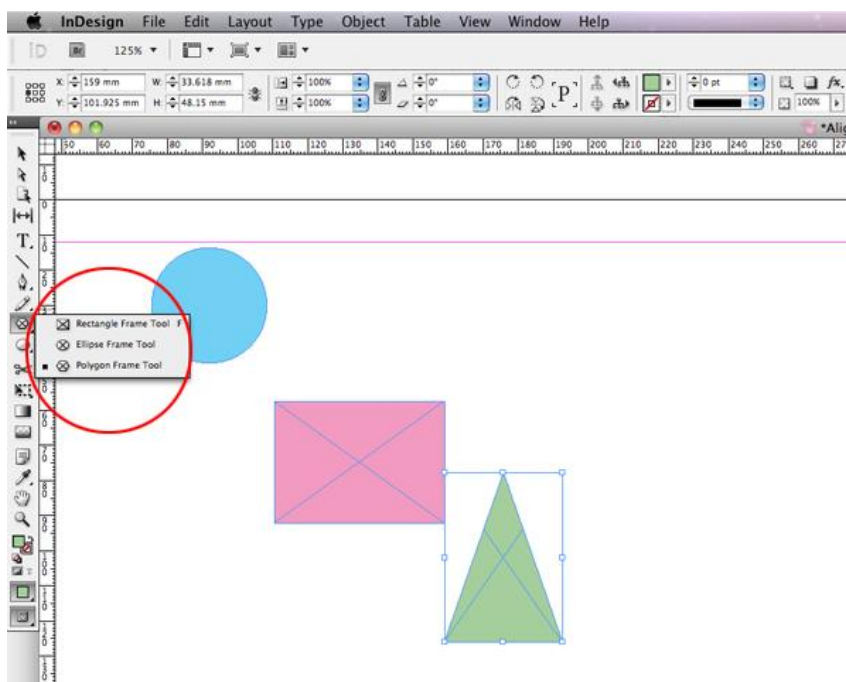
Ngoài ra còn có thể chọn các tùy chọn Path Type Option như sau: Type > Type On A Path > Options.



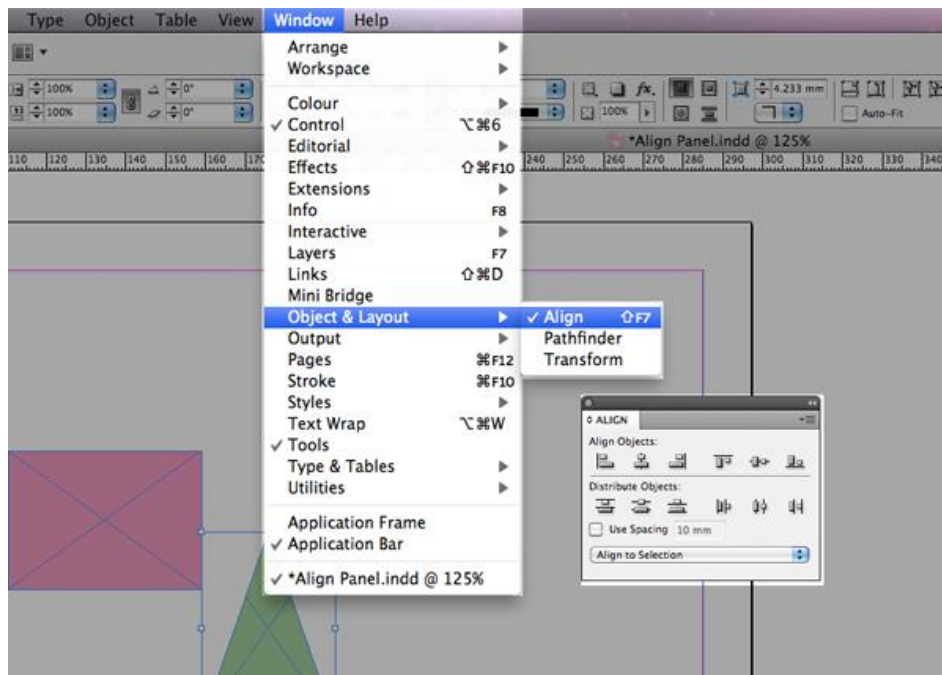
- Tùy chọn các effect
- Tùy chọn canh chỉnh văn bản trên đường path
- Thay đổi khoảng cách ký tự trên đường path.

9. CÁCH SỬ DỤNG ALIGN PANEL TRONG ADOBE INDESIGN

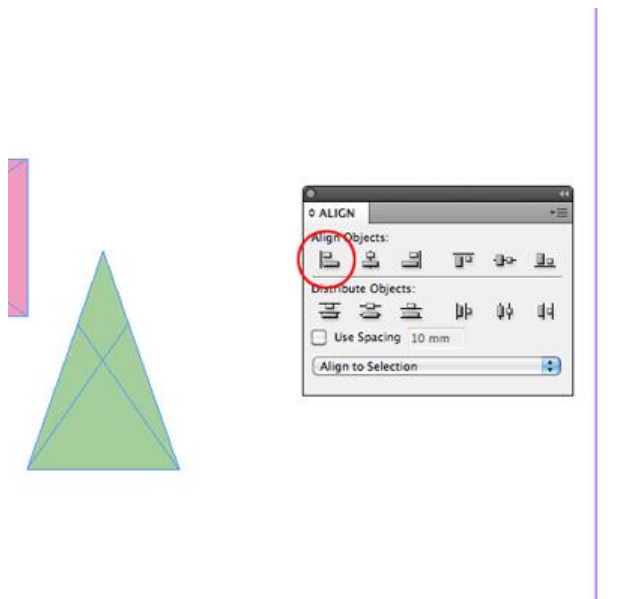
Nếu đang làm việc với một tài liệu mới chọn một trong các công cụ hình dạng (Rectangle, Ellipse hoặc Polygon) và vẽ một số hình dạng khác nhau ở các vị trí ngẫu nhiên tương tự như ví dụ dưới đây.

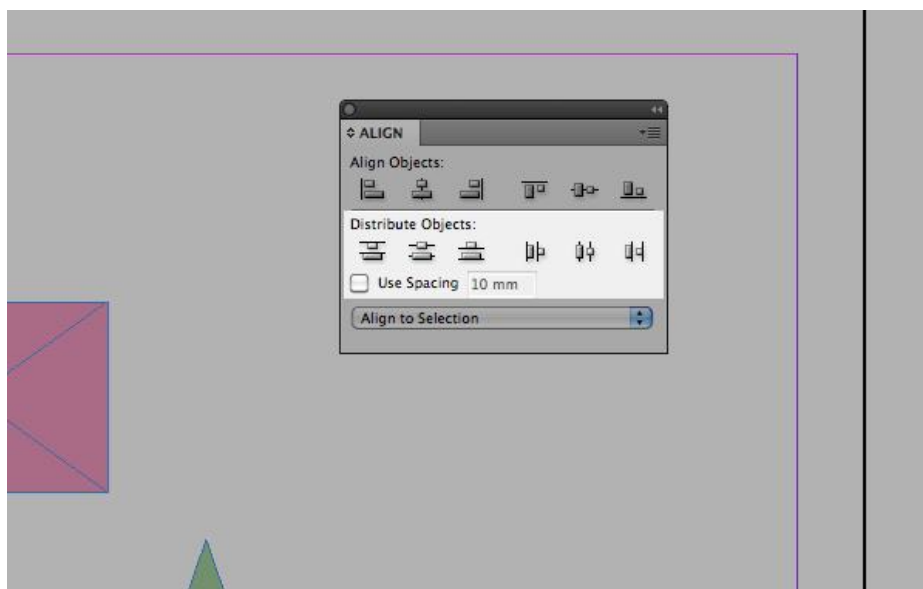


Chúng ta sẽ mở bảng Align bằng cách vào Window> Object và Layout> Align. Các bảng điều khiển, nên có thể nhìn thấy.



Các bảng điều khiển sẽ được chia thành ba phần. Nằm ở phía trên là các đối tượng Align khu vực. Chúng ta hãy nhìn vào nút đầu tiên, Align trái cạnh.





Chọn đối tượng và ấn nút Distribute cạnh trên. Nếu đang phân phối các vật thể có kích thước tương tự nó có vẻ rằng các lệnh được khoảng cách các đối tượng đều. Đây không phải là trường hợp. Chọn một số đối tượng có kích thước khác nhau và lặp lại các bước. Bây giờ sẽ thấy rằng các đối tượng chính họ là không khoảng cách đồng đều nhưng nó là cạnh hàng đầu của các đối tượng được. Các đường màu đỏ trong ví dụ dưới đây cho thấy khoảng cách.

Bài 3 MÀU SẮC VÀ CÁCH SỬ DỤNG MÀU TRONG DÀN

2.1 Ý nghĩa các mode màu trong InDesign, ứng dụng của chúng trong in ấn

Ưu điểm của Indesign là có hệ màu được thiết lập gần giống với Illustrator, nghĩa là có thể dễ dàng điều chỉnh màu trực tiếp với cả hệ màu RGB và CMYK, chuyển đổi qua lại dễ dàng giữa các hệ màu và điều chỉnh tùy ý trên những thanh trượt.

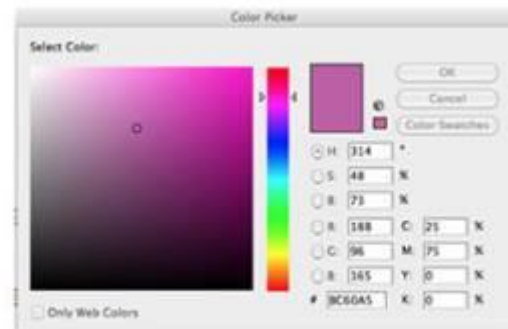
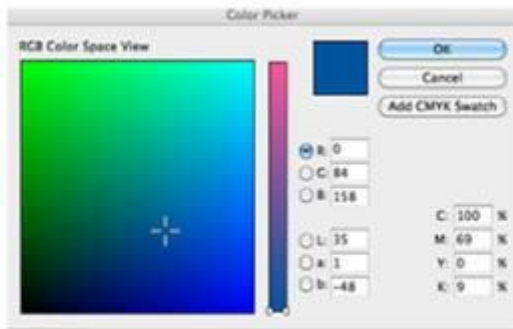
- Nếu quen với việc sử dụng bảng màu Swatches thì có thể mở nó lên trong menu Windows – Swatches (F6) rồi từ đây thì tha hồ lựa chọn màu mà bạn cần nhé. Một ưu điểm nữa là có thể nhập Swatches trực tiếp từ Illustrator hoặc là Photoshop bằng thao tác đơn giản đó là vào mục cài đặt trên Swatches rồi chọn Load Swatches.



InDesign



Illustrator



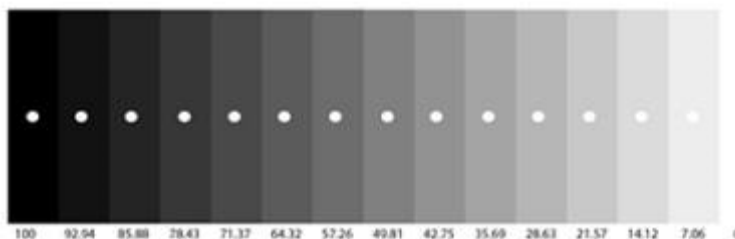
2.2 Thiết lập màu mới và áp đặt màu cho đối tượng trong ấn phẩm.

5. Mẹo sử dụng màu đen trong Indesign

- Khi khách hàng yêu cầu bạn thiết kế ra một sản phẩm có màu đen, mà màu đen thì có rất nhiều loại, từ đậm tới nhạt. Mà thường thì ta sử dụng 2 loại màu đen đó là C40 M40 Y30 K100 và Registration Black (C100 M100 Y100 K100).

- Thường thì bạn nên sử dụng màu đen 40 40 30 100 cho những hình được phủ trên diện tích lớn như là bảng hiệu, logo hay là các bảng quảng cáo ngoài trời chẳng hạn, như thế thì sẽ đảm bảo được màu đen không có chút chuyển màu, nghĩa là không có chỗ đậm và chỗ nhạt.

- Còn đối với các kí tự thì không nên sử dụng màu Registration Black để tránh lỗi khi xuất phim để in, chỉ nên sử dụng màu đen C0 M0 Y0 K100 dành cho Text hoặc là những line có độ dày thấp.



2.3 Thiết lập màu

1. Blend màu trong InDesign

Blend màu hay còn gọi là hoà trộn màu. Trong indesign hay bất kì phần mềm đồ hoạ nào khác cũng vậy. Đây là một trong những kiến thức bắt buộc mà ai cũng phải biết.

1.1 Hướng dẫn cách pha trộn màu sắc:

Chọn một hoặc nhiều đối tượng hoặc một nhóm.

Làm một điều trong số sau đây:

- - Trong bảng điều khiển Hiệu ứng, hãy chọn chế độ hòa trộn. Chẳng hạn như Bình thường hoặc Lớp phủ, từ trình đơn.
 - Trong vùng Transparency của hộp thoại Effects, chọn một chế độ hòa trộn từ trình đơn.



1.2 Tùy chọn chế độ hòa trộn

Các chế độ hoà trộn sử dụng trong Blend màu trong InDesign kiểm soát *màu sắc* cơ bản. màu cơ bản trong tác phẩm nghệ thuật. Tương tác với *màu pha trộn*, màu sắc của đối tượng được chọn hoặc nhóm đối tượng. Các *màu kết quả* là màu phát sinh từ sự pha trộn. Đó là những gì mà khi chúng ta *tự học design* cần phải tự tìm hiểu được.

Normal: Màu sắc sự lựa chọn với màu sắc pha trộn, không tương tác với màu cơ bản. Đây là chế độ mặc định.

Multiply: Multiply màu cơ bản theo màu pha trộn. Màu kết quả luôn luôn là màu tối hơn. Multiply bất kỳ màu nào với màu đen tạo ra màu đen. Multiply bất kỳ màu nào với màu trắng lá không thay đổi. Hiệu quả tương tự như việc vẽ trên một trang có nhiều dấu ma thuật.

Screen: Nhân sự nghịch đảo của màu pha trộn và cơ sở. Màu kết quả luôn luôn là màu nhẹ hơn. Sàng lọc với màu đen lá màu không thay đổi. Sàng lọc với màu trắng tạo ra màu trắng. Hiệu ứng này tương tự như chiếu nhiều hình ảnh lên nhau.

Overlay: Nhân hoặc sàng màu, tùy thuộc vào màu cơ bản. Các mẫu hoặc màu sắc phủ lên các tác phẩm nghệ thuật hiện tại, giữ lại những điểm nổi bật và bóng tối của màu cơ bản trong khi pha trộn trong màu pha trộn để phản ánh độ nhạt của màu ban đầu.

1.3 Blend màu trong InDesign Với ánh sáng:

Là các chế độ hoà trộn có tính kỹ thuật cao hơn trong Blend màu trong InDesign. Ở đây các chế độ này tương tự như việc hoà trộn giữa các nhóm ánh sáng màu với nhau tạo ra nhiều quả màu sắc tuyệt vời

Soft Light:

Làm tối hoặc làm sáng màu, tùy thuộc vào màu pha trộn. Hiệu quả tương tự như việc chiếu sáng một điểm sáng trên tác phẩm nghệ thuật.

Nếu màu pha trộn (ánh sáng) nhẹ hơn 50% xám, tác phẩm nghệ thuật sẽ được làm sáng, như thể nó đã được né tránh. Nếu màu hoà trộn có màu sẫm hơn 50% xám, tác phẩm nghệ thuật sẽ tối lại, như thể nó đã được đốt cháy. Tranh với màu đen hoặc trắng tinh khiết tạo ra vùng tối hơn hoặc nhẹ hơn rõ rệt. Nhưng không tạo ra màu đen hoặc trắng tinh khiết.

Hard Light:

Nhân hoặc sàng màu, tùy thuộc vào màu pha trộn. Hiệu ứng này tương tự như việc chiếu sáng một điểm nhấn khắc nghiệt về tác phẩm nghệ thuật.

Nếu màu pha trộn (ánh sáng) nhẹ hơn 50% màu xám, tác phẩm nghệ thuật sẽ được làm sáng, như thể nó được chiếu. Điều này rất hữu ích khi thêm điểm nổi bật vào tác phẩm nghệ thuật. Nếu màu pha tối hơn màu xám 50%, tác phẩm nghệ thuật sẽ tối lại, như thể nó được nhân lên. Điều này rất hữu ích khi thêm bóng vào tác phẩm nghệ thuật. Tranh với màu đen hoặc trắng thuần khiết kết quả bằng màu đen tinh khiết hoặc trắng.

Màu Dodge:

Làm sáng màu cơ bản để phản ánh màu pha trộn. Trộn với màu đen không tạo ra sự thay đổi.

Color Burn:

Làm tối màu cơ bản để phản ánh màu pha trộn. Trộn với màu trắng không tạo ra sự thay đổi.

Darken:

Chọn màu nền hoặc màu pha trộn – màu nào tối hơn – như màu kết quả. Các khu vực nhẹ hơn màu hoà trộn được thay thế, và các vùng tối hơn màu hoà trộn không thay đổi.

Lighten:

Chọn nền hoặc màu pha trộn – bất kể cái nào nhẹ hơn – như màu kết quả. Các vùng tối hơn màu hoà trộn được thay thế, và các vùng sáng hơn màu hoà trộn không thay đổi.

Lưu ý :

Khi ***học graphic design*** ta cần biết cách loại trừ hoặc pha trộn màu sắc từ màu cơ bản hoặc màu cơ bản từ màu pha trộn. Tùy thuộc vào đó có giá trị độ sáng lớn hơn. Trộn với màu trắng nghịch đảo các giá trị màu cơ bản; pha trộn với màu đen không tạo ra sự thay đổi.

Exclusion:

Tạo ra một hiệu quả tương tự, nhưng thấp hơn so với, chế độ Difference. Trộn với trắng đảo ngược các thành phần màu cơ bản. Trộn với màu đen không tạo ra sự thay đổi.

Hue:

Tạo màu với độ sáng và độ bão hòa của màu cơ bản và màu sắc của màu pha trộn.

Saturation:

Tạo một màu với độ chói và màu sắc của màu cơ bản và độ bão hòa của màu pha trộn. Vẽ với chế độ này trong một khu vực không bão hòa (màu xám) không tạo ra sự thay đổi.

Color:

Tạo ra một màu với độ chói của màu cơ bản và màu sắc và độ bão hòa của màu pha trộn. Điều này sẽ bảo vệ mức độ màu xám trong tác phẩm nghệ thuật. Và hữu ích cho việc tô màu cho các tác phẩm nghệ thuật đơn sắc và cho việc tô màu các tác phẩm nghệ thuật.

Luminosity:

Tạo màu với màu sắc và độ bão hòa của màu cơ bản và độ chói của màu pha trộn. Chế độ này tạo ra một hiệu ứng ngược lại từ chế độ Màu sắc.

1.5 Chú thích Blend màu trong InDesign:

Tránh áp dụng các chế độ hoà trộn khác biệt, loại trừ, màu sắc, độ bão hòa, màu sắc và độ sáng thành các đối tượng có màu sắc đậm nét; làm như vậy có thể thêm các màu không mong muốn vào tài liệu.

Khi bạn áp dụng một chế độ pha trộn vào một đối tượng, màu sắc của nó pha trộn với tất cả các đối tượng bên dưới nó. Nếu bạn muốn hạn chế sự pha trộn với các đối tượng cụ thể, bạn có thể nhóm các đối tượng đó và sau đó áp dụng tùy chọn Isolate Blending cho nhóm. Tùy chọn Bố trí Tách biệt giới hạn việc pha trộn vào trong nhóm, ngăn các đối tượng bên dưới nhóm bị ảnh hưởng. (Nó hữu ích cho các đối tượng có chế độ hoà trộn khác với Normal áp dụng cho chúng.)

Điều quan trọng là phải hiểu rằng bạn áp dụng các chế độ hoà trộn cho các đối tượng riêng lẻ, nhưng áp dụng tùy chọn Isolate Blending cho nhóm. Tùy chọn này phân lập các tương tác pha trộn trong nhóm. Nó không ảnh hưởng đến các chế độ hoà trộn được áp dụng trực tiếp cho nhóm.

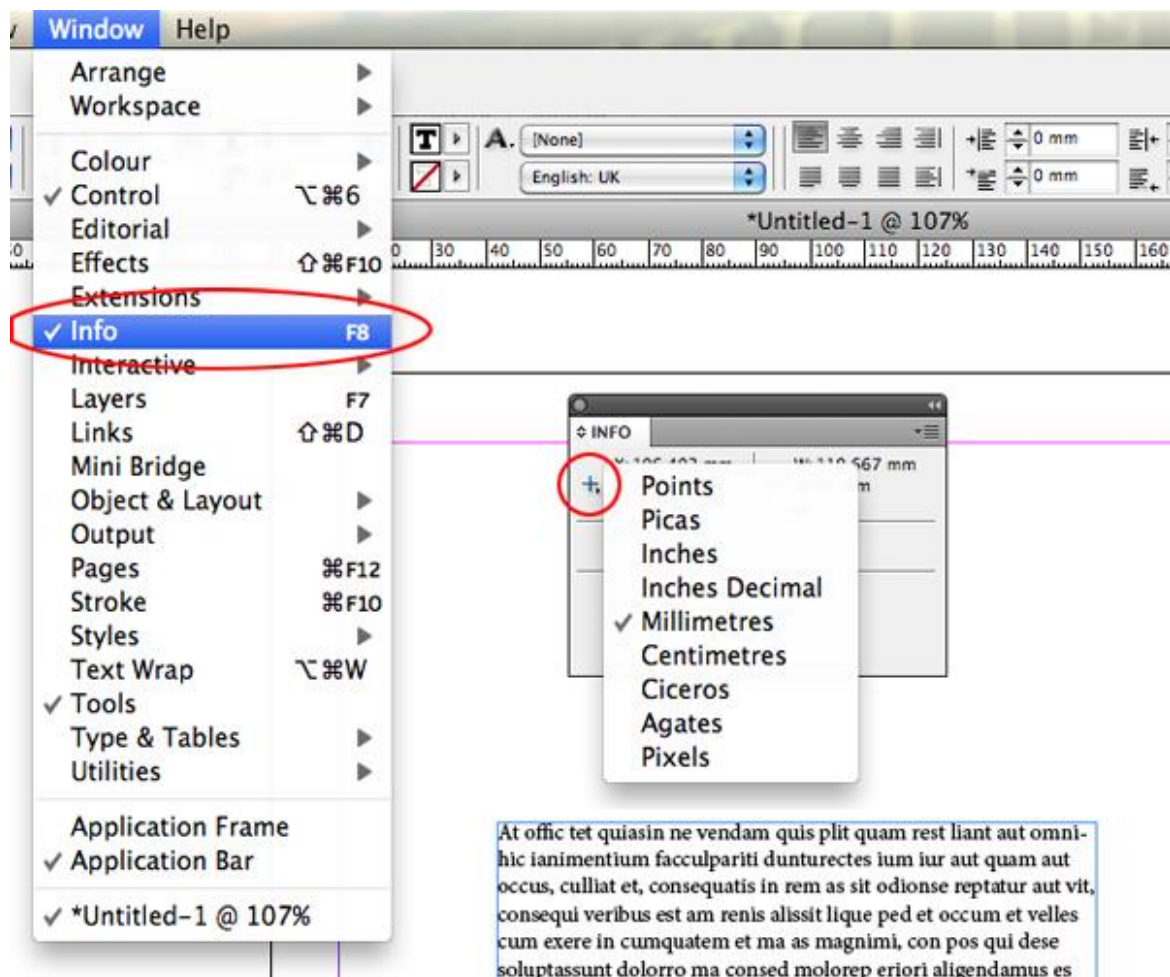
- Áp dụng các chế độ pha trộn và cài đặt độ mờ cho các đối tượng riêng lẻ mà bạn muốn pha trộn.
- Sử dụng công cụ Selection, chọn các đối tượng bạn muốn cô lập.
- Chọn Đối tượng > Nhóm.
- Trong bảng Effects, chọn Isolate Blending. (Nếu tùy chọn không hiển thị, hãy chọn Hiển thị Tùy chọn trong menu Bảng điều khiển).

BÀI 4 HỆ THỐNG CÔNG CỤ DÀN TRANG TRÊN INDESIGN

ĐO KHOẢNG CÁCH GIỮA HAI ĐIỂM

Làm xuất hiện palette info (chọn lệnh Window > info)

- Để thay đổi đơn vị đo, nhấp nút + và tùy chọn đơn vị đo lường.
- Chọn Measure tool (thường bị ẩn sau công cụ eyedropper tool)
- Nhấp điểm đầu tiên và kéo rê đến điểm thứ hai. Giữ shift trong khi rê để ép di chuyển một bội số của 45 độ
- Đọc số đo khoảng cách D và góc xiên (so với đường nằm ngang) trong palette info.



ĐƯỜNG PATH

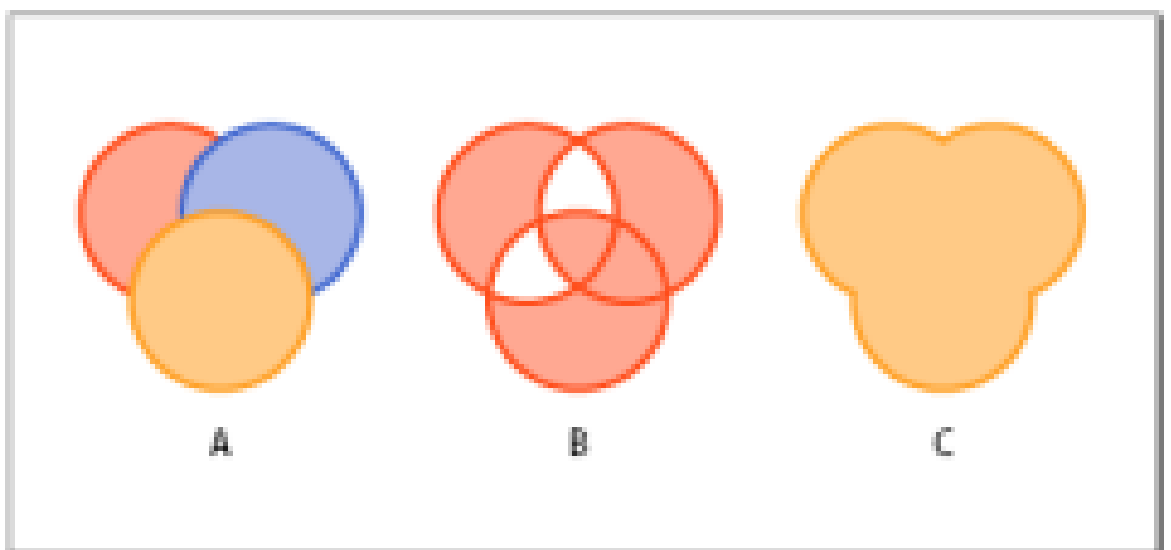
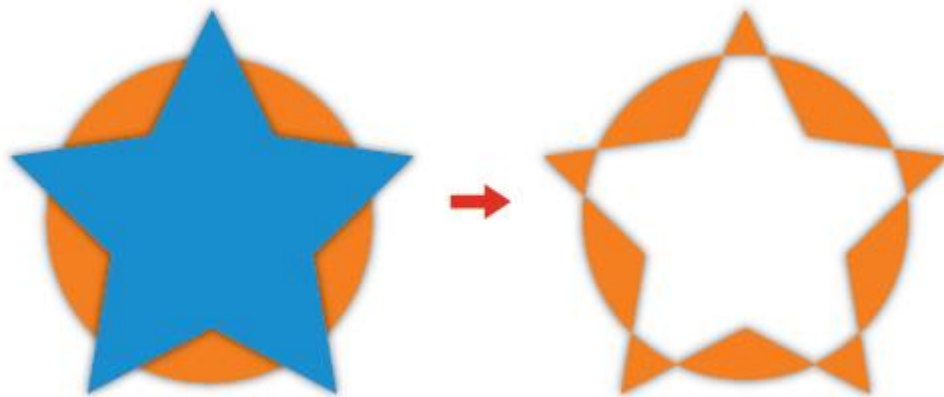
Đường path có thể là một đường khép kín (closed path) như vòng tròn, hoặc đường mở (open path) như một cung tròn. Một đường path đóng có dạng hình học cơ bản (tròn, chữ nhật, đa giác đều....)chính là một hình shape.

Thuộc tính của của một đường gồm có:

Stroke là viền của đường path bao gồm bề dày nét viền, kiểu nét viền, màu viền.

Fill là màu tô đơn sắc hoặc chuyển sắc trong một đường

- Ta có thể tạo các đường path đơn giản (simple path), các đường path phức hợp (compound path) và các shape phức hợp (compound shape)
- Simple path là đường cơ sở để tạo nên compound path và compound shape. Nó có thể là đường khép kín hoặc đường mở.
- Compound path được kết hợp từ các đường path đơn gian và được xem như là một đối tượng có cùng thuộc tính viền và màu tô.
- Compound shape được kết hợp từ các hình shape đơn giản

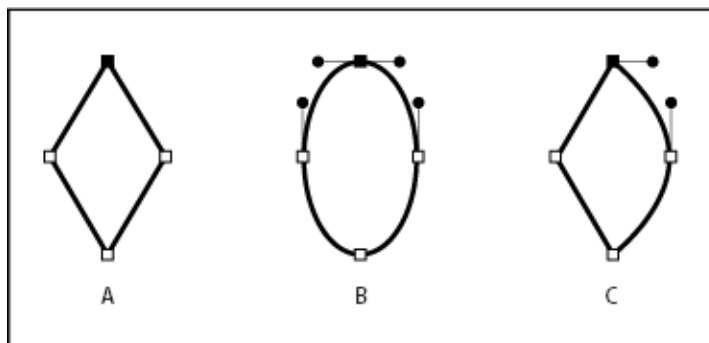
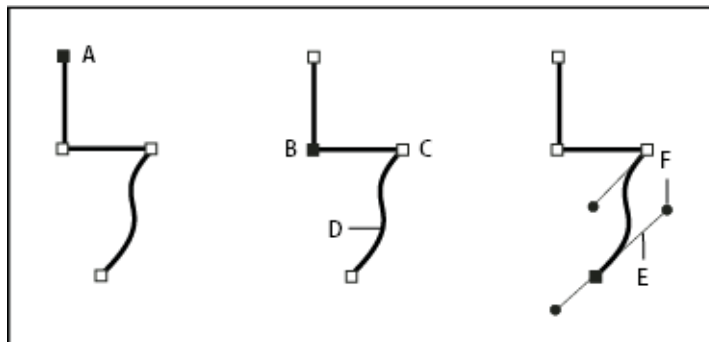


CÁC KHÁI NIỆM

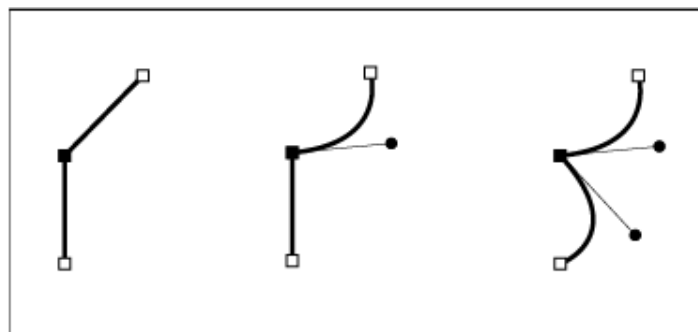
- Path gồm nhiều đoạn thẳng và đoạn cong nối liền với nhau.
- Điểm đầu và điểm cuối mỗi đoạn gọi là điểm neo
- Điểm đầu và điểm cuối của đường mở gọi là điểm đầu mút
- Điểm neo có 2 loại là điểm trơn (smooth point) và điểm góc (corner point):

Điểm trơn chỉ nối hai đoạn cong liên tục

Điểm góc nối hai đoạn có đổi hướng như nối hai đoạn thẳng, hoặc một đoạn thẳng và một đoạn cong hoặc hai đoạn coang bất kỳ.



- Khi dùng công cụ Direct select chọn điểm neo nối hai đoạn cong sẽ thấy Đường điều hướng (tiếp tuyến)
Và điểm điều hướng dùng để chỉ dạng cong



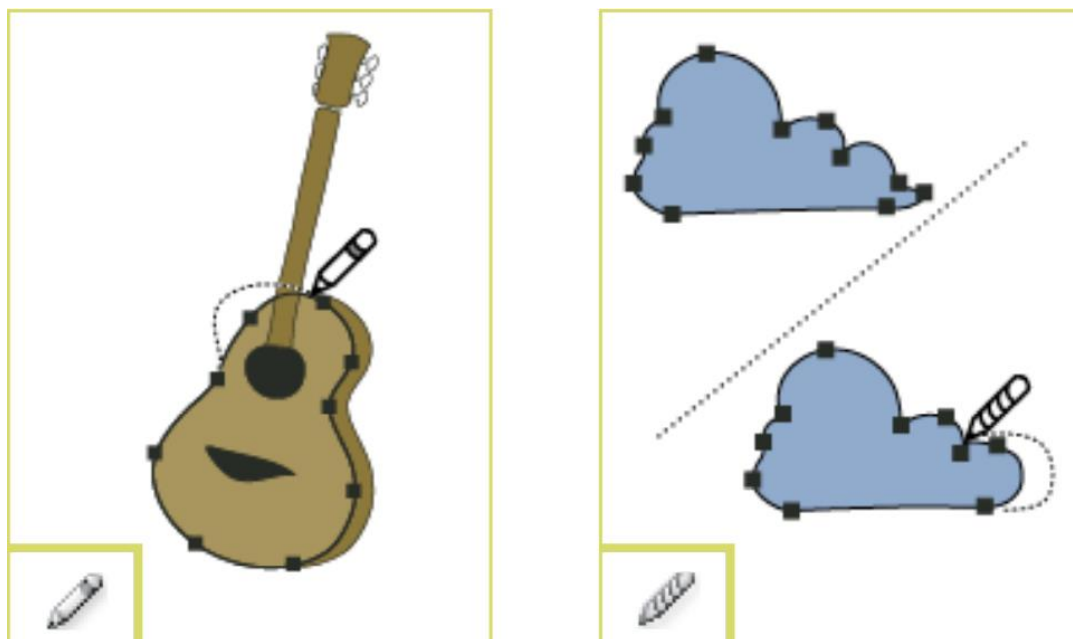
2.1 Hộp công cụ trong dàn trang.



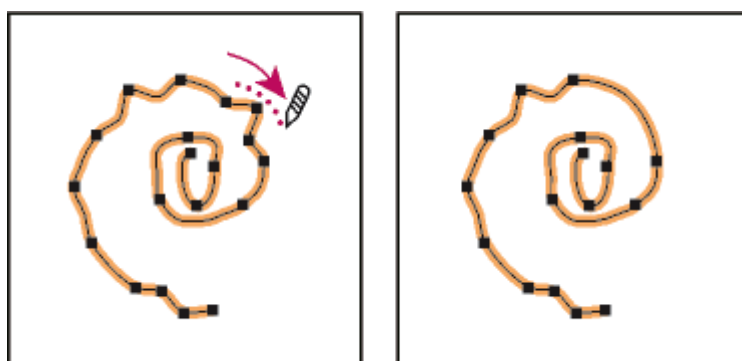
2.2 Nhóm công cụ tạo hình

3. CÔNG CỤ PENCIL TOOL

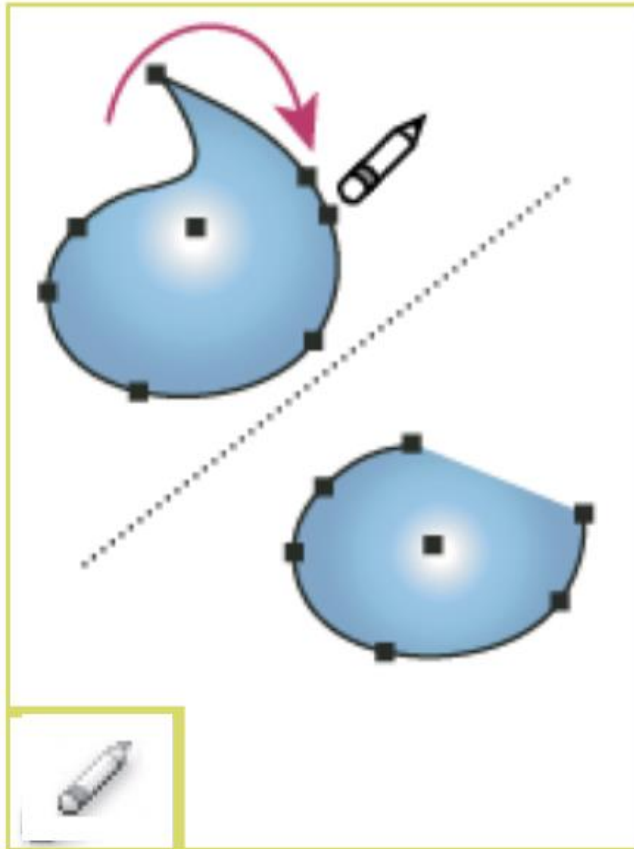
- Dùng công cụ pencil để vẽ đoạn cong như dùng bút chì vẽ.
- Chọn công cụ pencil đặt con trỏ tại nơi muốn bắt đầu và kéo rê chuột để vẽ
Để kết thúc một đường mở, giữ Ctrl và nhấp vào một chỗ trống
Để kết thúc là một đường đóng, giữ phím Alt và nhấp trở lại vào điểm khởi đầu để khép kín đoạn cong (khi giữ phím Alt thì công cụ pencil xuất hiện 1 vòng tròn nhỏ bên cạnh).
- Vẽ lại: chọn một đường đã vẽ, dùng công cụ bút chì để vẽ lại đường này



- Nếu giữ Alt thì tạm thời chuyển sang công cụ Smooth, cho phép kéo vẽ làm tròn một đường đã được vẽ bằng công cụ pencil.

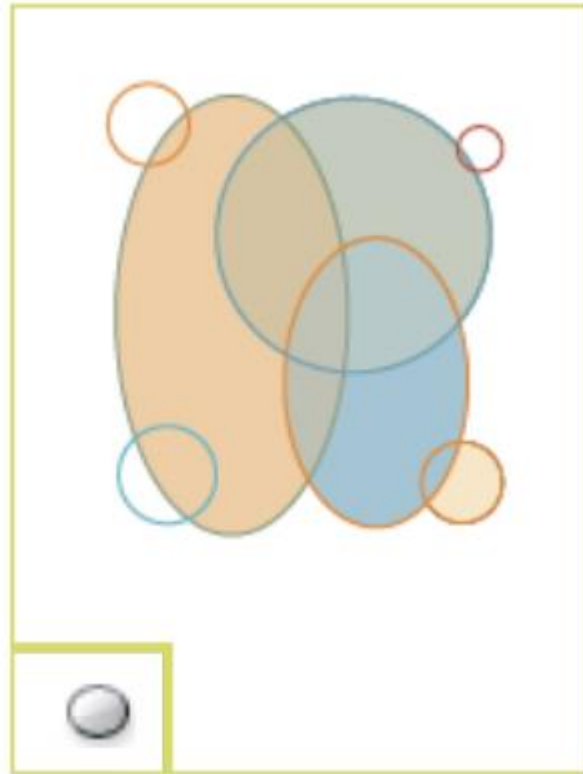


- Để nối hai đoạn ta chọn cả hai đoạn, dùng công cụ bút chì vẽ nối từ đoạn thứ nhất và giữ phím Ctrl nối đến đoạn thứ 2.
- Dùng công cụ xóa để xóa bớt một đoạn của đường path đang chọn



4. CÔNG CỤ ELLIPSE TOOL

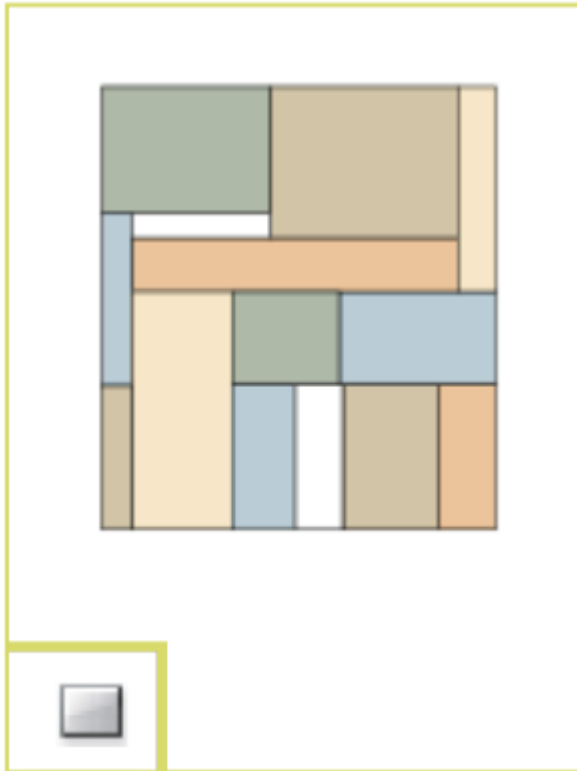
- Dùng để tạo ra các shape hình Ellipse (tròn, oval) phím L để chọn công cụ Ellipse.
 - Nhấp và kéo xiên để tạo ra hình Ellipse
 - Nếu giữ thêm phím Shift và kéo xiên sẽ được 1 hình tròn
 - Nếu giữ thêm phím alt và kéo xiên để tạo ra các hình Ellipse vẽ từ tâm ra.
 - Trong khi kéo vẽ, giữ thêm phím Space thì di chuyển hình shape
 - Nếu chỉ nhấp chuột trên trang thì hiện hộp thoại Ellipse để ta định giá trị chiều ngang và dọc của ellip.



5. CÔNG CỤ RECTANGLE TOOL

Tạo ra các Shape hình chữ nhật. Phím M để chọn công cụ Rectangle

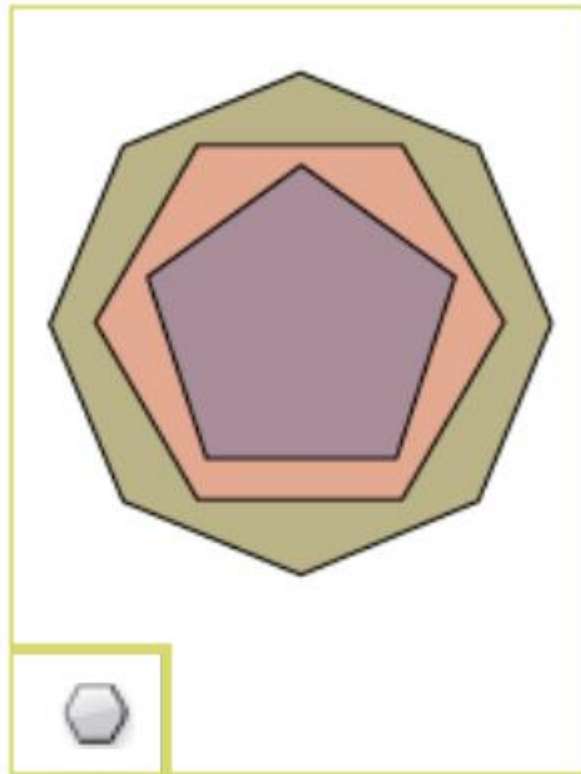
- Nhấp và kéo xiên để tạo ra hình chữ nhật
- Nếu giữ thêm phím Shift và kéo xiên sẽ được 1 hình vuông
- Nếu giữ thêm phím Alt và kéo xiên sẽ tạo được các hình vuông vẽ từ tâm ra
- Trong khi kéo vẽ, giữ thêm phím Space thì di chuyển hình shape
- Nếu chỉ nhấp chuột trên trang thì xuất hiện hộp thoại Rectangle để ta định giá trị chiều ngang và dọc của hình chữ nhật.



6. CÔNG CỤ POLYGON TOOL

Tạo ra các shape hình đa giác hoặc hình sao

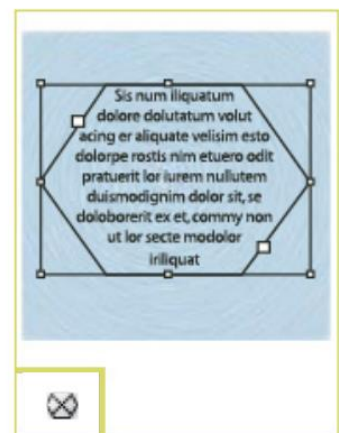
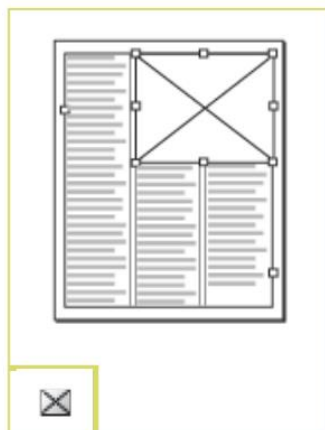
- Chọn công cụ Polygon. Nhấp và kéo rê để tạo hình đa giác. Trong khi vẽ hình đa giác (chưa thả chuột) ấn phím mũi tên hướng lên để tăng thêm số đỉnh (cạnh) của hình đa giác, xuống để giảm bớt số đỉnh (cạnh) của hình đa giác. Nếu ấn phím mũi tên phải hoặc mũi tên trái sẽ tăng giảm góc hình ảnh. Trong khi vẽ hình đa giác (chưa thả chuột) giữ phím Space để di chuyển hình đa giác.
- Nhấp kép công cụ Polygon để hiện hộp thoại Polygon settings, cho phép ta chọn vẽ hình đa giác hoặc hình sao và số cạnh mặc định.
- Nếu chỉ nhấp chuột trên trang thì hiện hộp thoại Polygon để ta định giá trị chiều ngang và dọc của hình đa giác



2.3 Công cụ chứa văn bản

7. CÁC CÔNG CỤ FRAME TOOL

- Dùng để tạo các frame để đặt hình ảnh hoặc dành giữ chỗ để đặt văn bản hoặc hình ảnh. Cách sử dụng tương tự các công cụ tạo hình cơ bản như chữ nhật, ellip, đa giác.

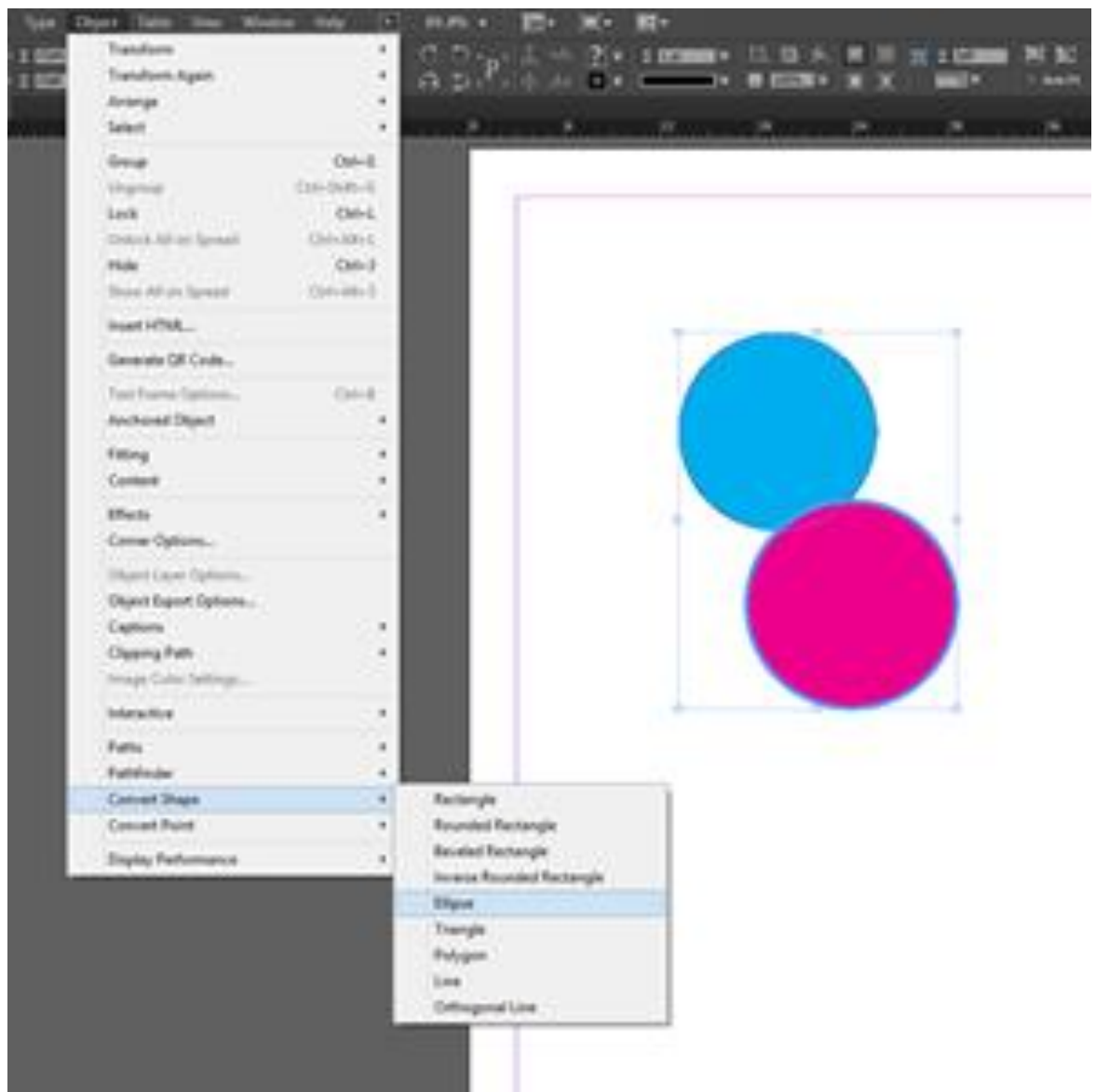


2.4 Công cụ khác

8. BIẾN ĐỔI CÁC HÌNH SHAPE

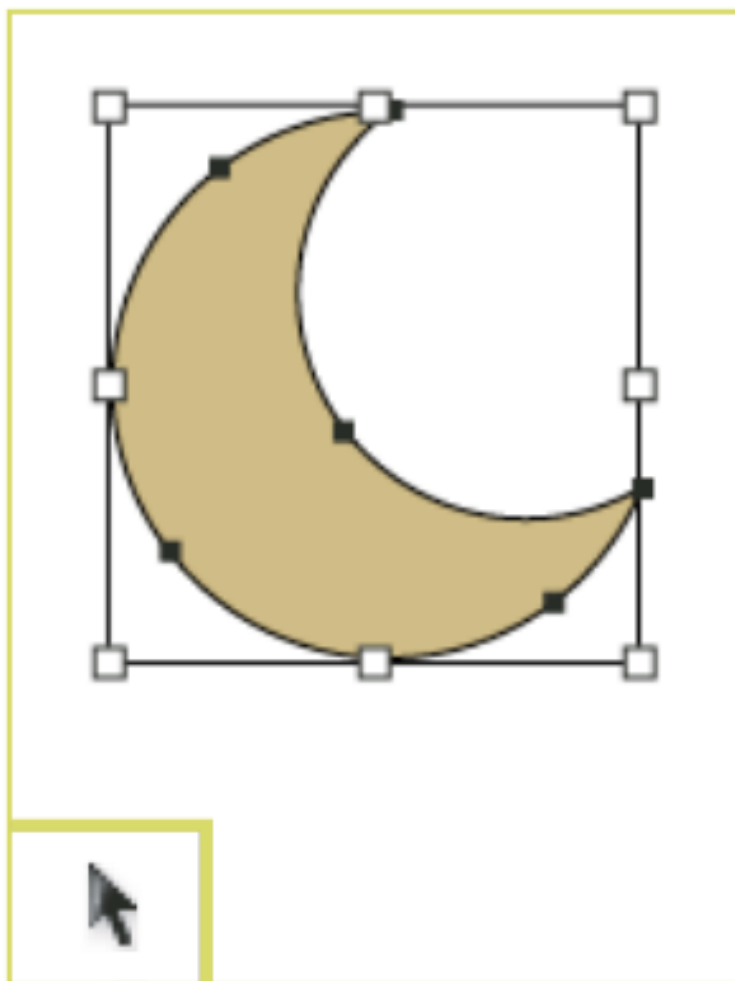
Ta có thể biến đổi hình shape này thành hình shape khác nhau như sau:

- Chọn một hình shape đã vẽ rồi vào lệnh Object > convert shape > chọn cách biến đổi
- Hoặc chọn một hình shape đã vẽ rồi chọn một hình convert shape khác nhau trong palette Path Finder.



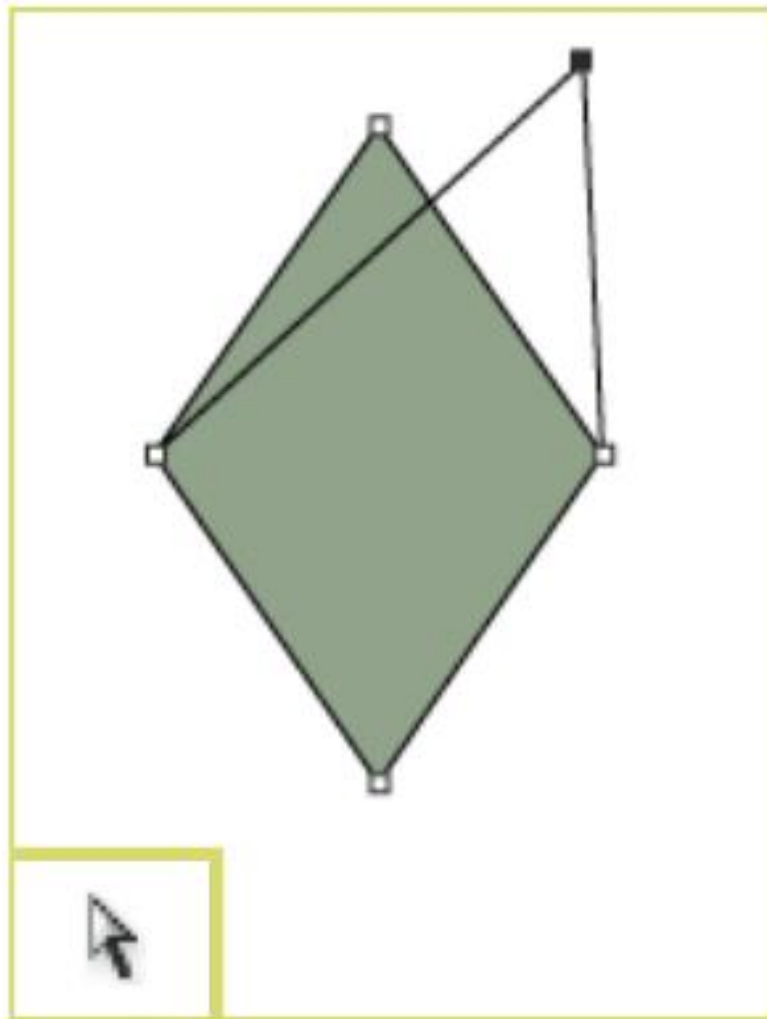
9. CÔNG CỤ SELECTION TOOL

- Công cụ selec để chọn toàn bộ đối tượng. Phím tắt V
- Dùng công cụ chọn nhấp vào đối tượng hoặc kéo rê 1 vùng hình chữ nhật sao cho vùng chữ nhật này phủ lên 1 phần của đối tượng cần chọn
- Đối tượng chọn ở trong một hộp bao hình chữ nhật
- Muốn chọn nhanh tất cả các đối tượng Edit > select all (ctrl+ A)
- Muốn chọn thêm đối tượng, giữ phím Shift rồi nhấp vào đối tượng cần chọn thêm
- Muốn bỏ chọn bớt đối tượng giữ phím sheft rồi rồi nhấp vào đối tượng cần bỏ chọn
- Khử chọn: Nhấp đâu đó bên ngoài đối tượng hoặc vào edit > Deselect All (hoặc ctrl+ shift +A)
- Di chuyển các đối tượng: chọn đối tượng rồi kéo rê để dời chuyển đối tượng
- Sao chép các đối tượng: chọn đối tượng, giữ phím Alt rồi kéo rê để sao chép đối tượng
- Thay đổi kích thước đối tượng: kéo rê các điểm điều khiển của hộp bao
- Xóa các đối tượng: Chọn đối tượng rồi ấn phím Delete.



10. CÔNG CỤ DIRECT SELECTION TOOL

- Công cụ Direct select để chọn 1 phần của đối tượng như điểm neo, một cung trên một đường path hoặc một hình trong frame hình. Phím tắt A



- Với một đối tượng hình chữ nhật: Khi chọn bằng công cụ Select thì thấy hộp bao với 8 điểm điều khiển. Khi chọn bằng công cụ Direct Select thì thấy 4 điểm neo.
- Khi một đối tượng đang được chọn, ấn phím A thì tác động đến các điểm neo, nếu ấn phím V thì tác động đến hộp bao.
- Khi đưa chuột vào 1 đoạn thì con trỏ có một gạch xiên, nhấp thì chọn đoạn
- Khi đưa chuột vào 1 điểm thì con trỏ có 1 hộp vuông trắng, nhấp thì chọn điểm, chọn nhiều điểm thì giữ thêm phím shift

11. CÔNG CỤ PEN TOOL

- Công cụ pen tool dùng để vẽ đoạn thẳng và đoạn cong theo phương pháp Bézier

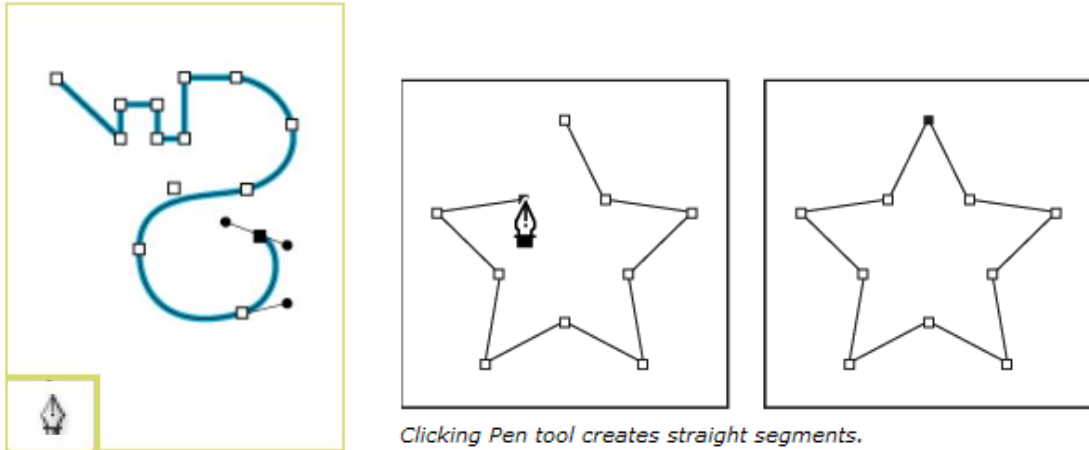
Vẽ 1 đoạn thẳng:

Chọn công cụ Pen. Rồi nhấp và trang để tạo điểm khởi đầu cho đoạn thẳng. Dời trỏ chuột đến vị trí khác rồi nhấp chuột để tạo ra đoạn thẳng nối liền điểm khởi đầu và

điểm vừa nhấp sau đó: Tiếp tục như thế để tạo các đoạn thẳng nối tiếp nhau. Ta có thể giữ shift khi tạo đoạn thẳng để cố định đoạn thẳng 1 góc là 45 độ.

Để kết thúc một đường mở, giữ Ctrl và nhấp vào một chỗ trống

Để kết thúc là đường đóng, nhấp trở lại vào điểm khởi đầu để khép kín đoạn thẳng (khi rê trở đến điểm khởi đầu thì công cụ Pen xuất hiện 1 vòng tròn nhỏ bên cạnh)



Vẽ một đoạn cong:

Chọn công cụ pen. Rồi nhấp và kéo rê để tạo điểm khởi đầu cho đoạn cong. Dời trở chuột đến vị trí khác rồi nhấp và kéo rê để tạo 1 đoạn cong nối liền điểm đầu và điểm sau:

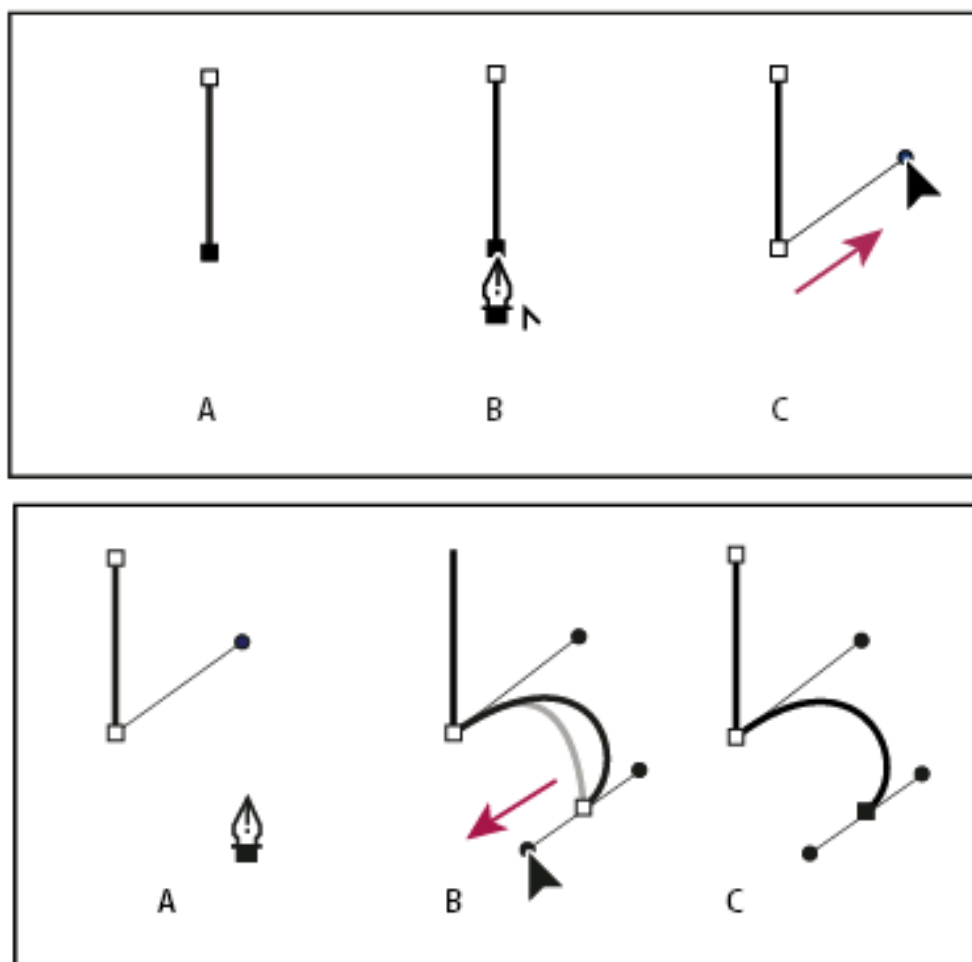
- Nếu kéo rê ngược chiều sẽ tạo đoạn cong chữ C
- Nếu kéo rê cùng chiều sẽ tạo ra đường cong chữ S
- Tiếp tục như thế:

Để kết thúc một đường mở, giữ Ctrl và nhấp vào một chỗ trống

Để kết thúc là đường đóng, nhấp trở lại vào điểm khởi đầu để khép kín đoạn cong (khi rê trở đến điểm khởi đầu thì công cụ pen xuất hiện 1 vòng tròn nhỏ bên cạnh).

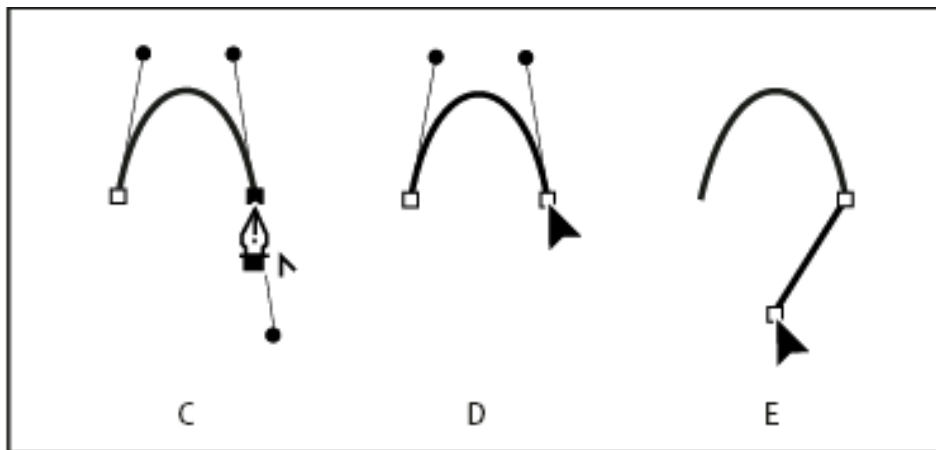
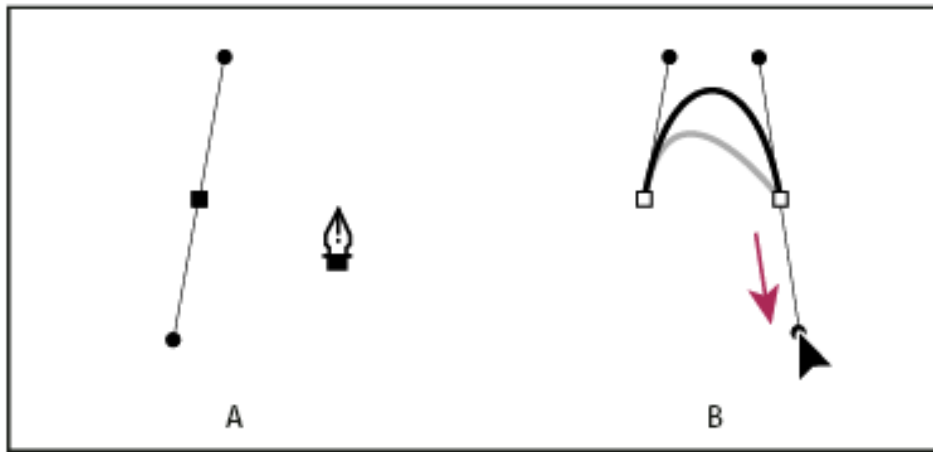
Vẽ đoạn cong nối tiếp đoạn thẳng:

- Dùng công cụ Pen vẽ đoạn thẳng trước
- Khi trở chuột ở điểm neo thứ 2 nhấp và kéo rê chuột để tạo điểm khởi đầu cho đoạn cong. Dời trở chuột đến vị trí khác rồi lại nhấp và kéo rê để tạo ra 1 đoạn cong nối liền neo thứ 2 và điểm vừa nhấp sau.



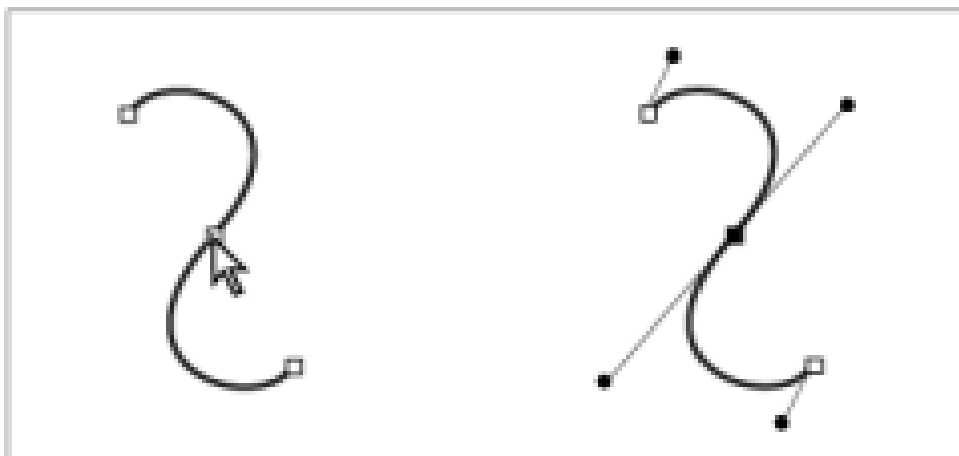
Vẽ đoạn thẳng nối tiếp đoạn cong:

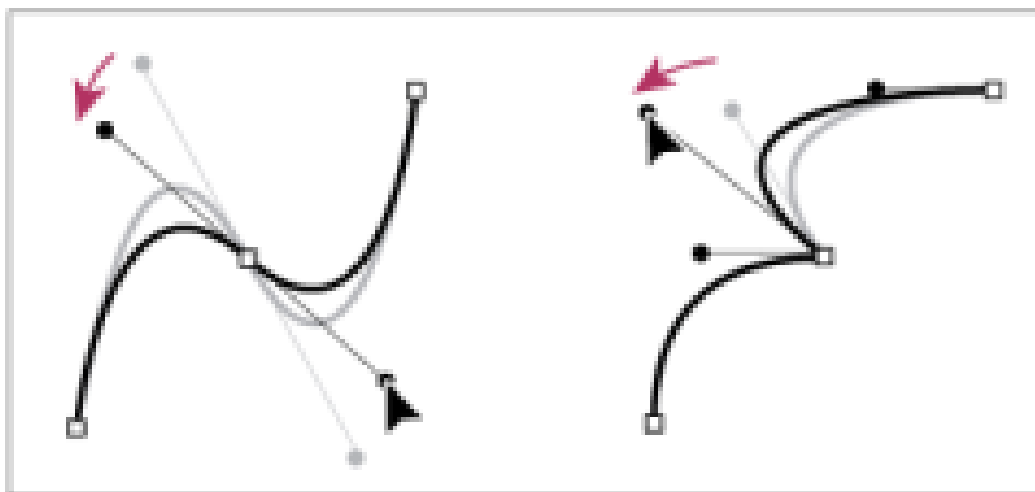
- Dùng công cụ Pen vẽ đoạn cong trước
- Nhấp chuột ở điểm neo thứ 2 để tạo điểm khởi đầu cho đoạn thẳng. Dời trỏ chuột đến vị trí khác rồi nhấp chuột để tạo ra đoạn thẳng nối liền điểm neo thứ 2 và điểm vừa nhấp sau đó.



Vẽ đoạn cong nối tiếp đoạn cong:

- Dùng công cụ Pen vẽ đoạn cong trước.
- Dùng nhả nút chuột, giữ phím Alt và kéo xoay đường dẫn hướng để chuyển hướng của đoạn cong kế tiếp. Rồi vẽ đoạn cong kế tiếp.

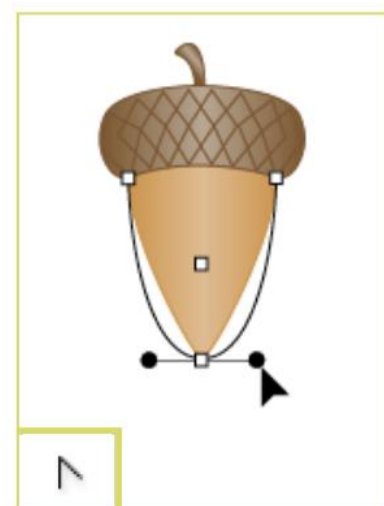
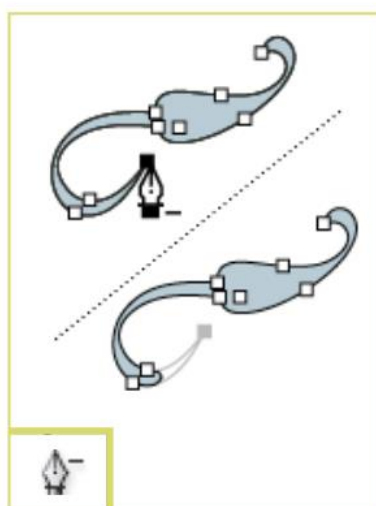
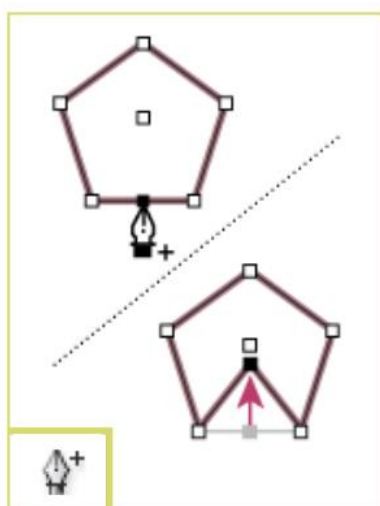




Vẽ nối hai đoạn

- Dùng công cụ Pen vẽ nối từ đoạn thứ nhất và nối đến đoạn thứ 2.

CHỈNH SỬA ĐƯỜNG CONG



Thêm điểm neo

- dùng công cụ Add Anchor Point tool nhấp vào trong đoạn được chọn để thêm điểm neo.
- Hoặc dùng công cụ Pen nhấp tại vị trí trong đoạn thẳng đang chọn hoặc tại vị trí trong đoạn cong đang chọn để tạo ra thêm 1 điểm neo tại điểm đó.

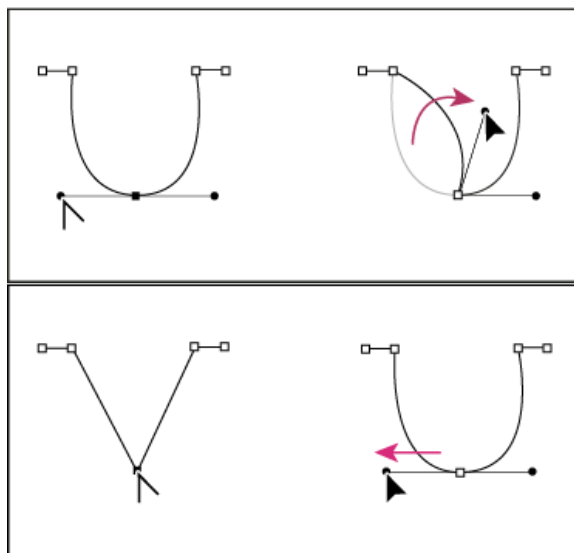
Xóa bớt điểm neo

- Chọn đoạn thẳng hoặc chọn đoạn cong rồi cùng công cụ Delete Anchor point tool nhấp vào 1 điểm neo để xóa điểm neo đó.

- Hoặc chỉ cần dùng công cụ Pen nhấp vào 1 điểm neo của đường Path đang chọn để xóa điểm neo đó.

Thay đổi hình dạng:

- Dùng công cụ Direct select
Nhấp và kéo rê các điểm neo để thay đổi vị trí các điểm neo này và do đó làm thay đổi hình dạng đối tượng.
- Nhấp và kéo rê các cung(đoạn cong giữa hai điểm neo) để thay đổi vị trí đoạn cong và do đó làm thay đổi đối tượng
- Nhấp và xoay điểm điều hướng để thay đổi hướng của đoạn cong
- Nhấp và kéo rê điểm điều hướng theo đường điều hướng để thay đổi độ cong
Có thể Shift +C để chọn công cụ
- Nhấp và xoay điểm điều hướng để thay đổi hướng của đoạn cong
- Nhấp và kéo rê điểm điều hướng theo đường điều hướng để thay đổi độ cong
- Nhấp vào điểm neo tròn để chuyển đổi thành điểm neo góc
- Nhấp và kéo rê đường điều hướng của điểm neo góc để chuyển đổi thành điểm neo tròn



BÀI 3: TẠO VÀ ĐỊNH DẠNG VĂN BẢN TRÊN INDESIGN

10. CÔNG CỤ TYPE ON A PATH TOOL

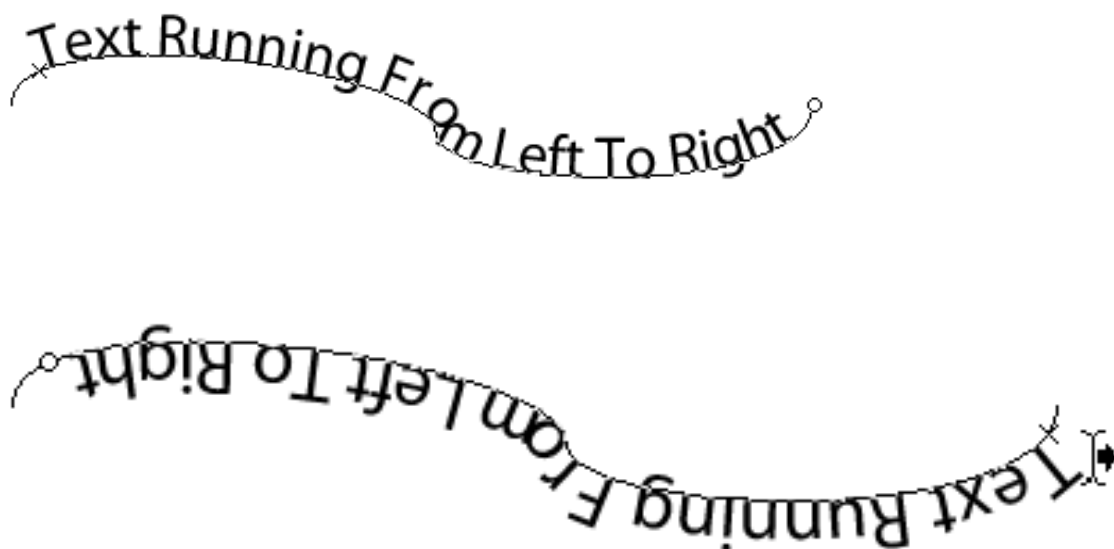
Công cụ path Type  là công cụ ghép văn bản lên đường dẫn.

Shift + T để chọn công cụ, rồi nhấp lên đường dẫn biến đường dẫn thành path type và xác định vị trí bắt đầu của văn bản rồi nhập văn bản vào. Hoặc quét chuột lên đường dẫn để xác định phạm vi nhập văn bản, rồi ấn văn bản vào.

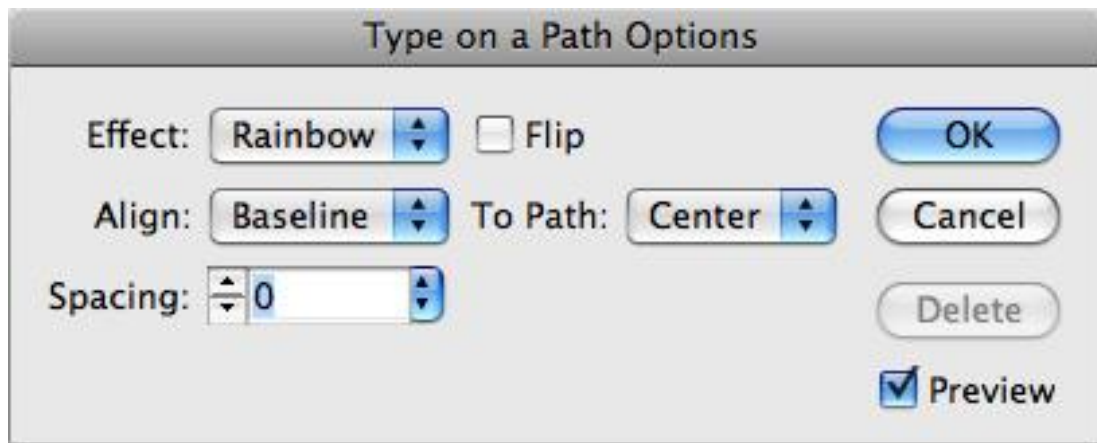
Để hủy bỏ văn bản trên đường path: dùng công cụ select chọn đối tượng path type, rồi sử dụng lệnh Type > Type on a path > Delete type from path.

Dùng công cụ selection nhấp chọn Type Path, nhấp và kéo rê vạch bắt đầu của chuỗi ký tự để di chuyển điểm bắt đầu của chuỗi ký tự trên đường path. Hoặc mở rộng, thu hẹp phạm vi nhập văn bản.

Dùng công cụ selection nhấp chọn Type Path, nhấp và kéo rê vạch giữa của chuỗi ký tự để di chuyển chuỗi ký tự trên đường path. Nếu kéo rê vạch ngang qua đường path thì chuỗi ký tự sẽ lật đối xứng qua đường path.



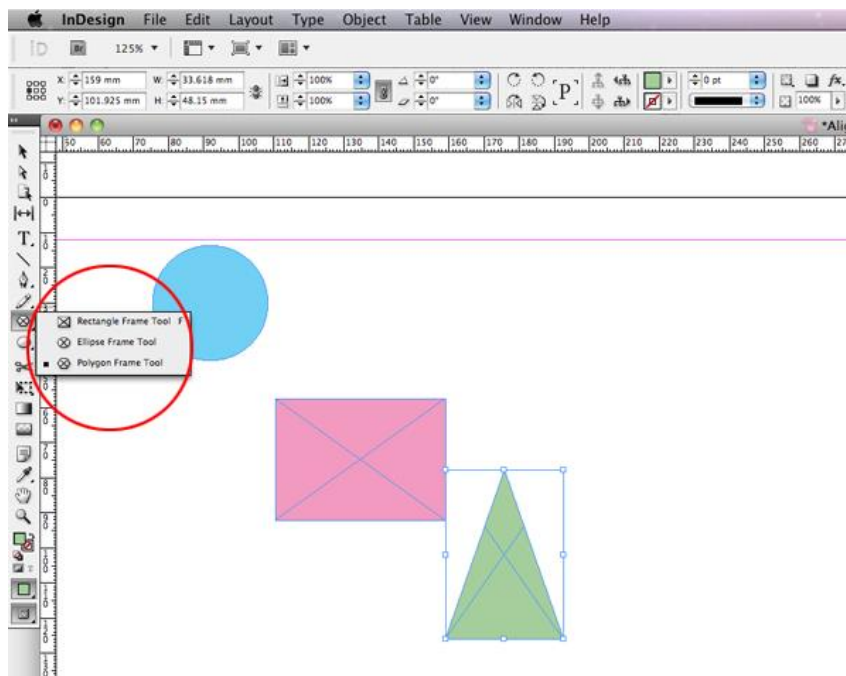
Ngoài ra còn có thể chọn các tùy chọn Path Type Option như sau: Type > Type On A Path > Options.



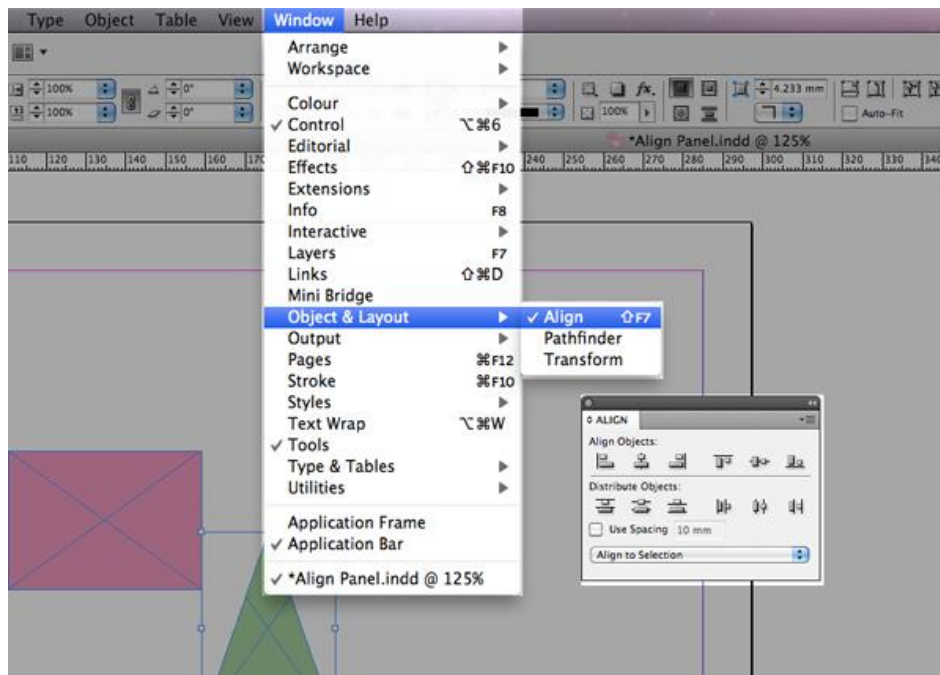
- Tùy chọn các effect
- Tùy chọn canh chỉnh văn bản trên đường path
- Thay đổi khoảng cách ký tự trên đường path.

11. CÁCH SỬ DỤNG ALIGN PANEL TRONG ADOBE INDESIGN

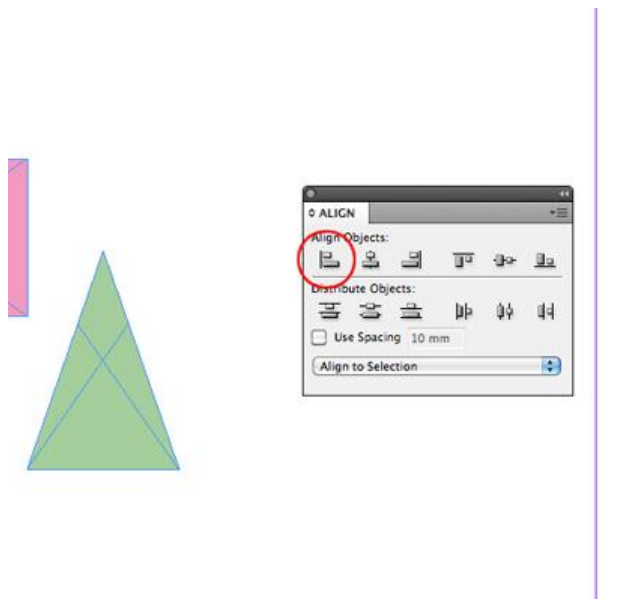
Nếu đang làm việc với một tài liệu mới chọn một trong các công cụ hình dạng (Rectangle, Ellipse hoặc Polygon) và vẽ một số hình dạng khác nhau ở các vị trí ngẫu nhiên tương tự như ví dụ dưới đây.

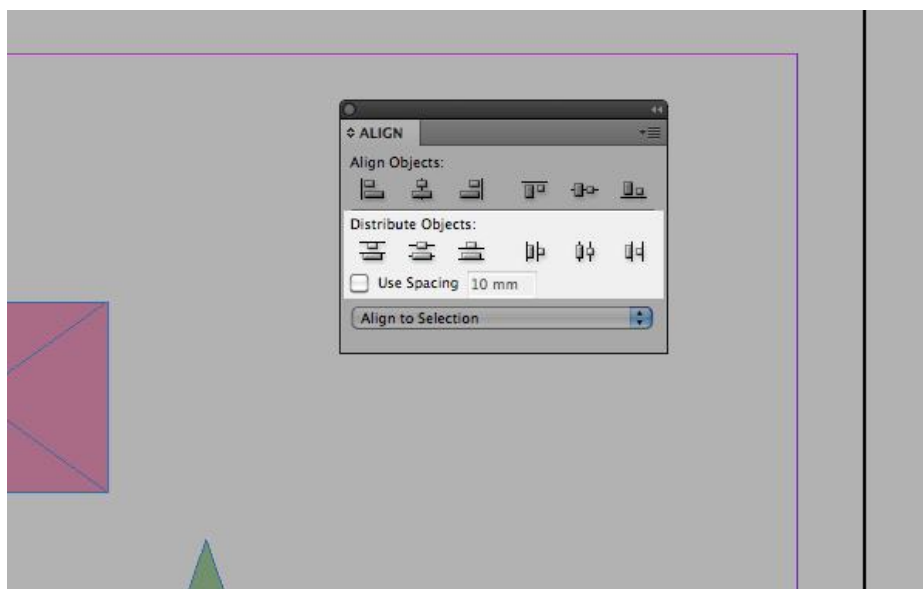


Chúng ta sẽ mở bảng Align bằng cách vào Window > Object và Layout > Align. Các bảng điều khiển, nên có thể nhìn thấy.



Các bảng điều khiển sẽ được chia thành ba phần. Nằm ở phía trên là các đối tượng Align khu vực. Chúng ta hãy nhìn vào nút đầu tiên, Align trái cạnh.





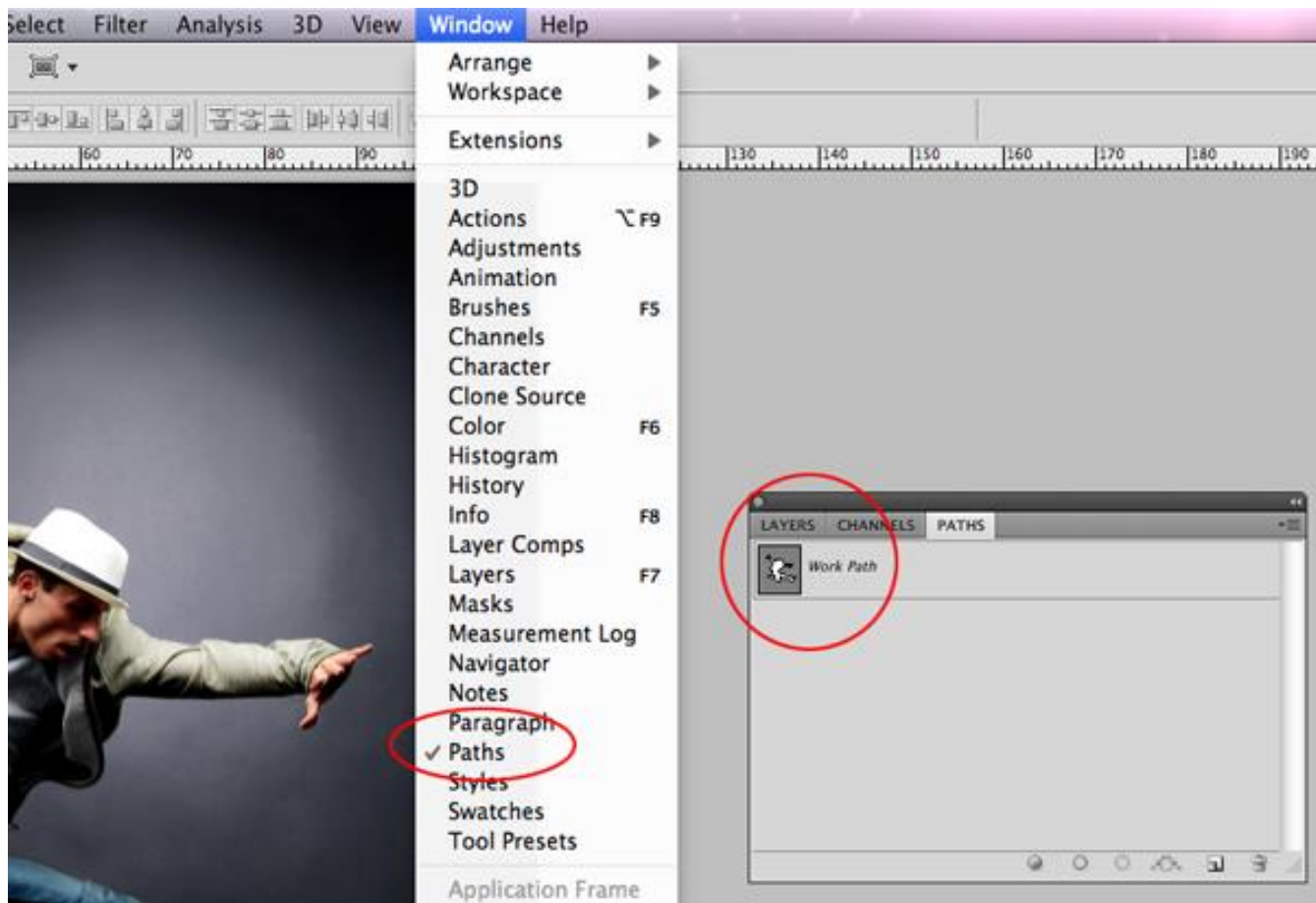
Chọn đối tượng và ấn nút Distribute cạnh trên. Nếu đang phân phối các vật thể có kích thước tương tự nó có vẻ rằng các lệnh được khoảng cách các đối tượng đều. Đây không phải là trường hợp. Chọn một số đối tượng có kích thước khác nhau và lặp lại các bước. Bây giờ sẽ thấy rằng các đối tượng chính họ là không khoảng cách đồng đều nhưng nó là cạnh hàng đầu của các đối tượng được. Các đường màu đỏ trong ví dụ dưới đây cho thấy khoảng cách.

BÀI 4:

HÌNH ẢNH VÀ SỬ DỤNG HÌNH ẢNH TRONG KỸ THUẬT DÀN TRANG

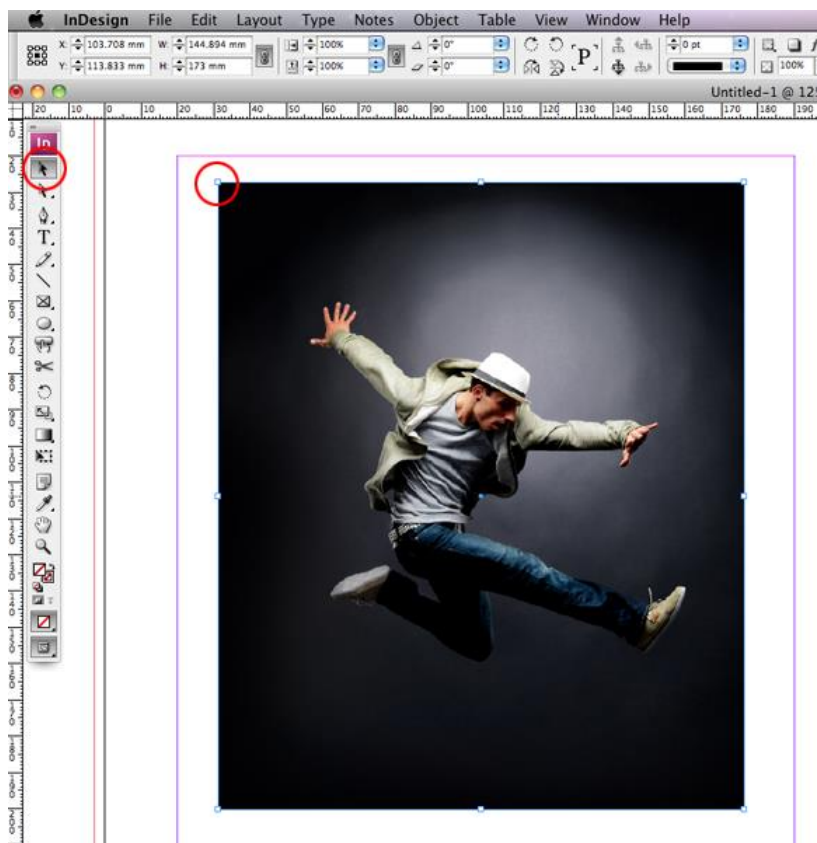
1. SỬ DỤNG MỘT ĐƯỜNG DẪN CLIPPING PATH TRONG INDESIGN

Thực hiện ta vào Window> Paths

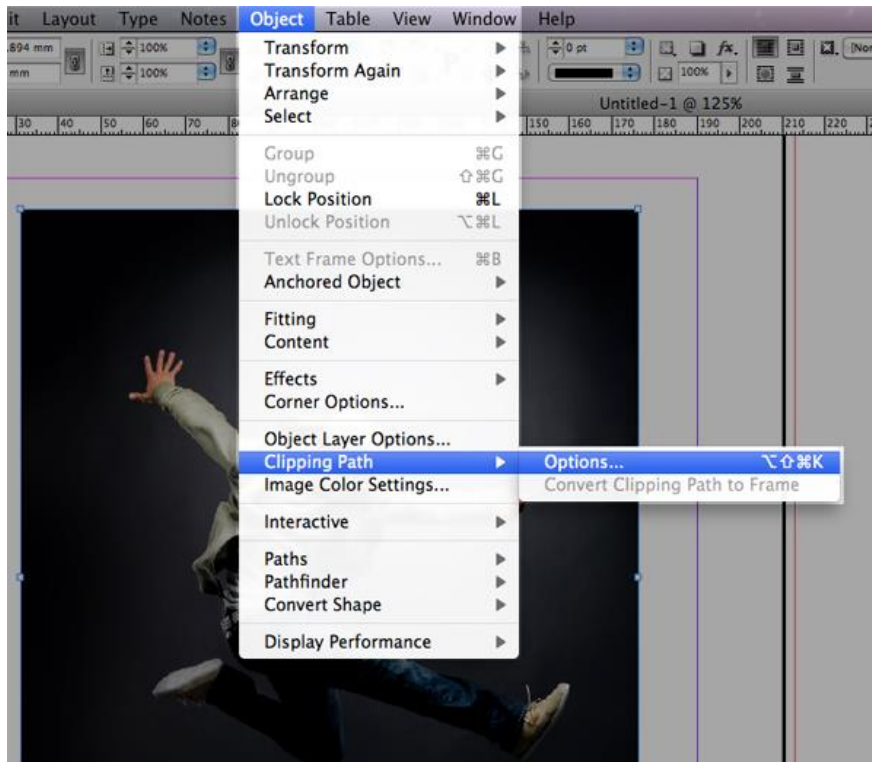


Đặt hình ảnh bằng cách vào File> Place.

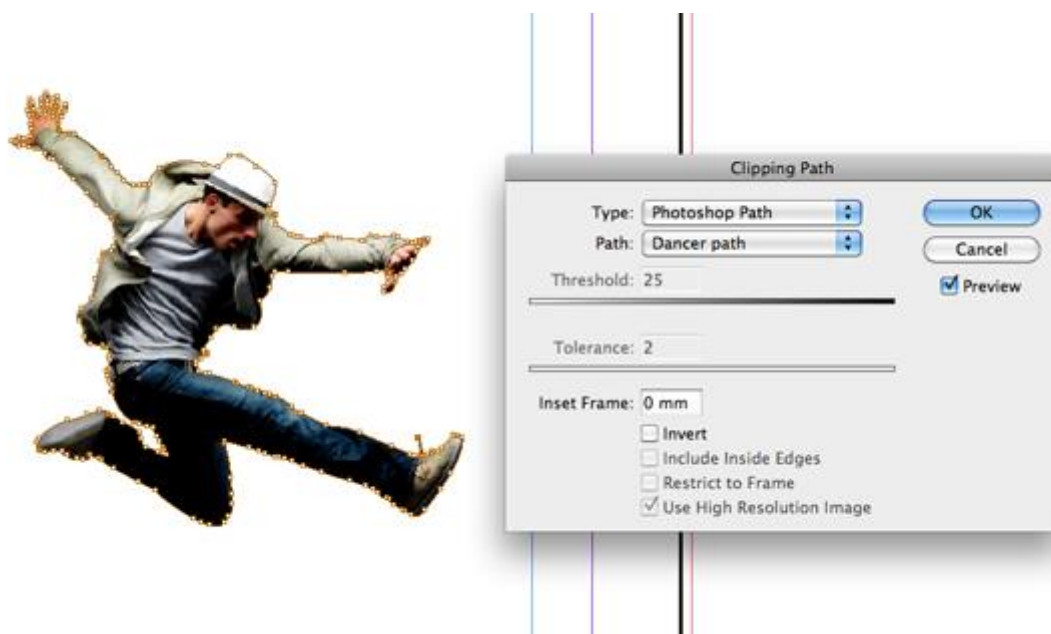
Sử dụng công cụ Selection Tool để chọn.

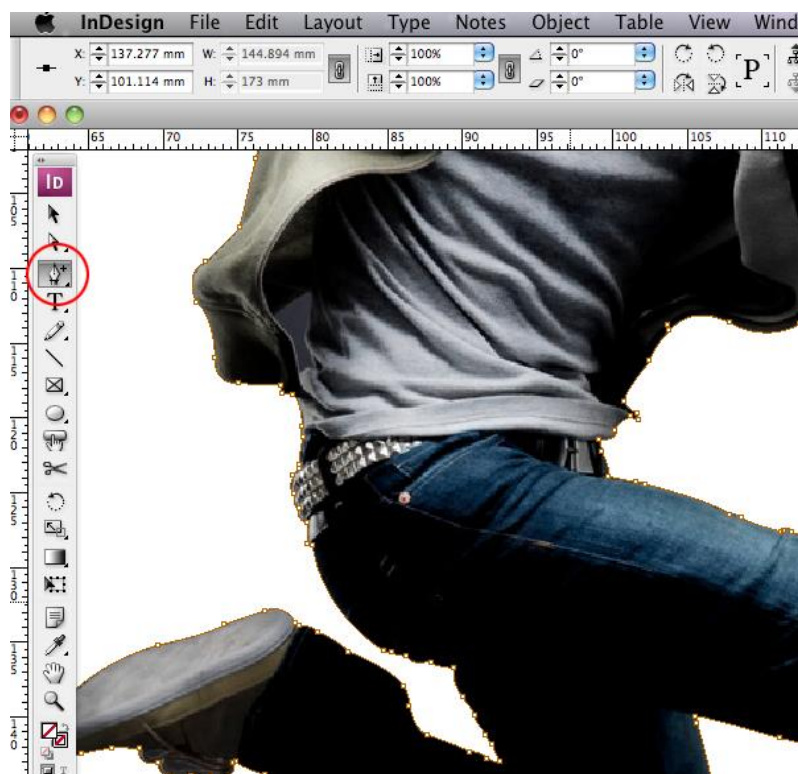
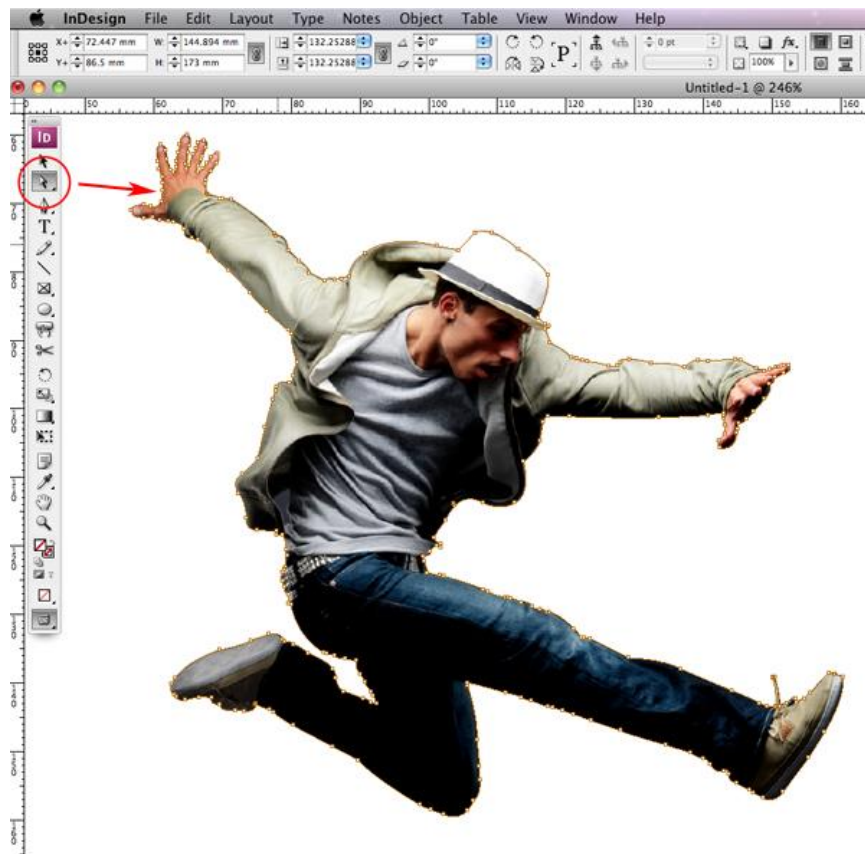


Object> Clipping Path> Options..

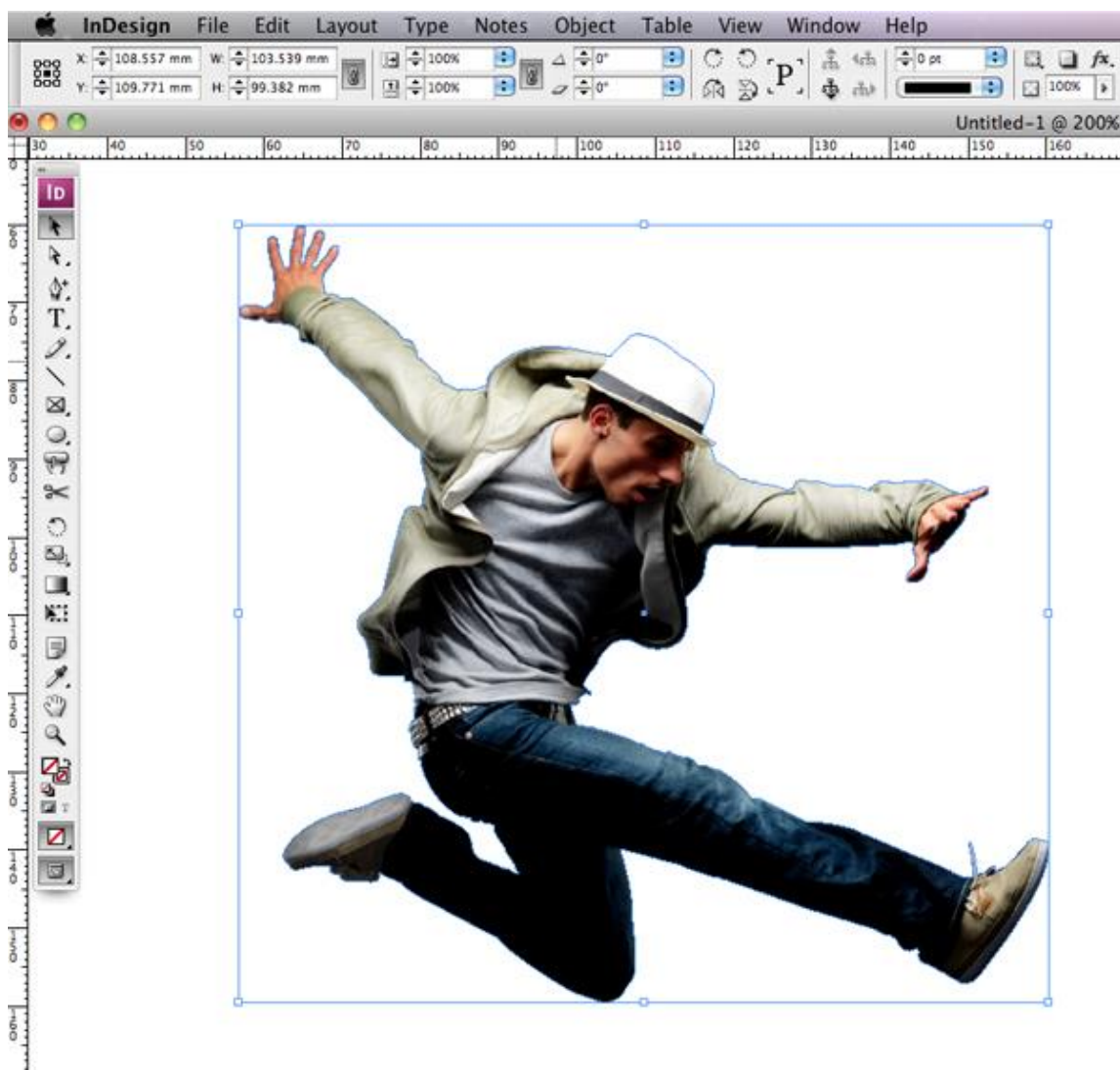
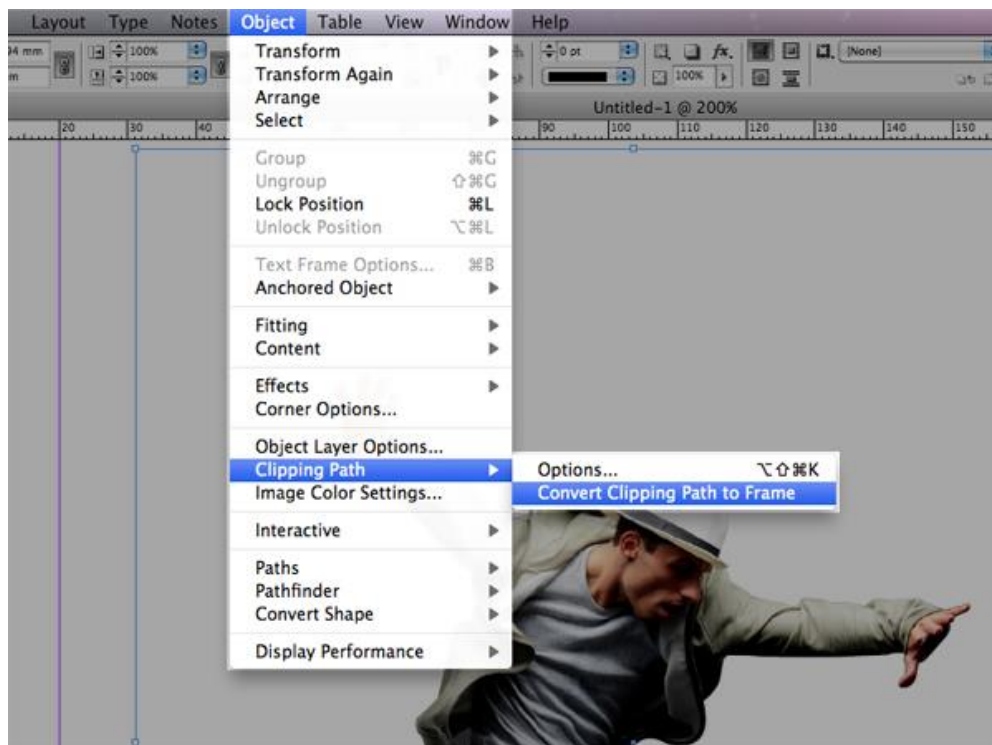


Trong Clipping Path bảng điều khiển nổi mở menu Type thả xuống và chọn Photoshop Path. Bây giờ đánh dấu vào hộp kiểm Preview để xem các Clipping Path.





Object > Clipping Path > Convert Clipping Path to Frame.



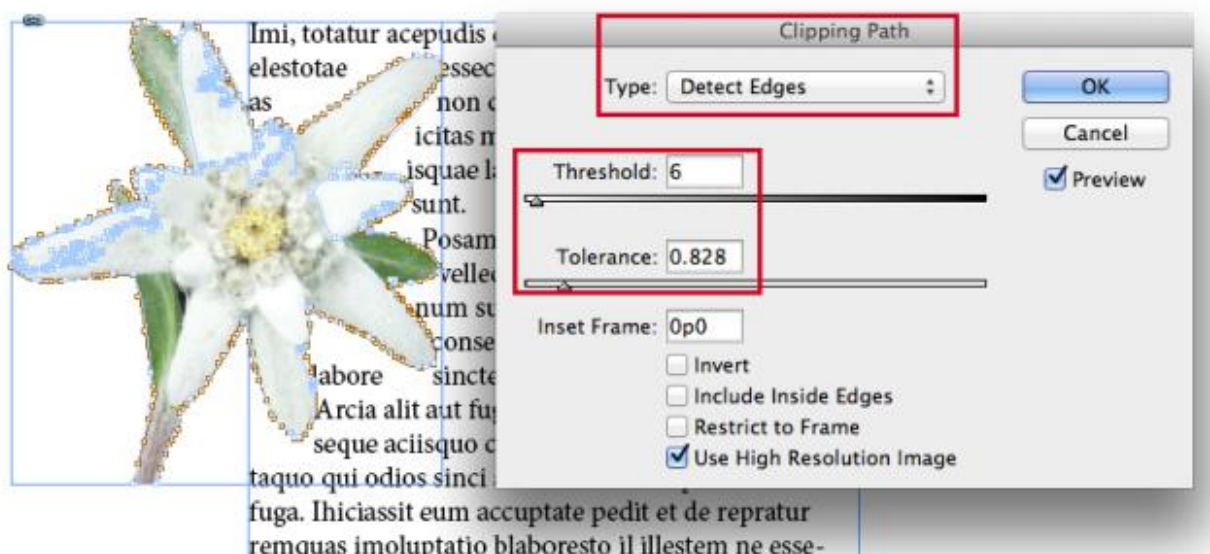
CLIPPING PATH

Clipping path là đường cắt xén bỏ nền của hình ảnh

AUTOMATIC CLIPPING PATH

Đối với hình ảnh có nền trắng rất dễ dàng xén bỏ phần nền trắng này bằng clipping path tự động.

Thực hiện như sau: Chọn hình, rồi vào MENU > OBJECT > CLIPPING PATH > OPTIONS. Trong hộp TYPE > DETECT EDGES thì Indesign sẽ xén bỏ vùng trắng và phát hiện vùng pixel màu để tạo đường xén clipping path.

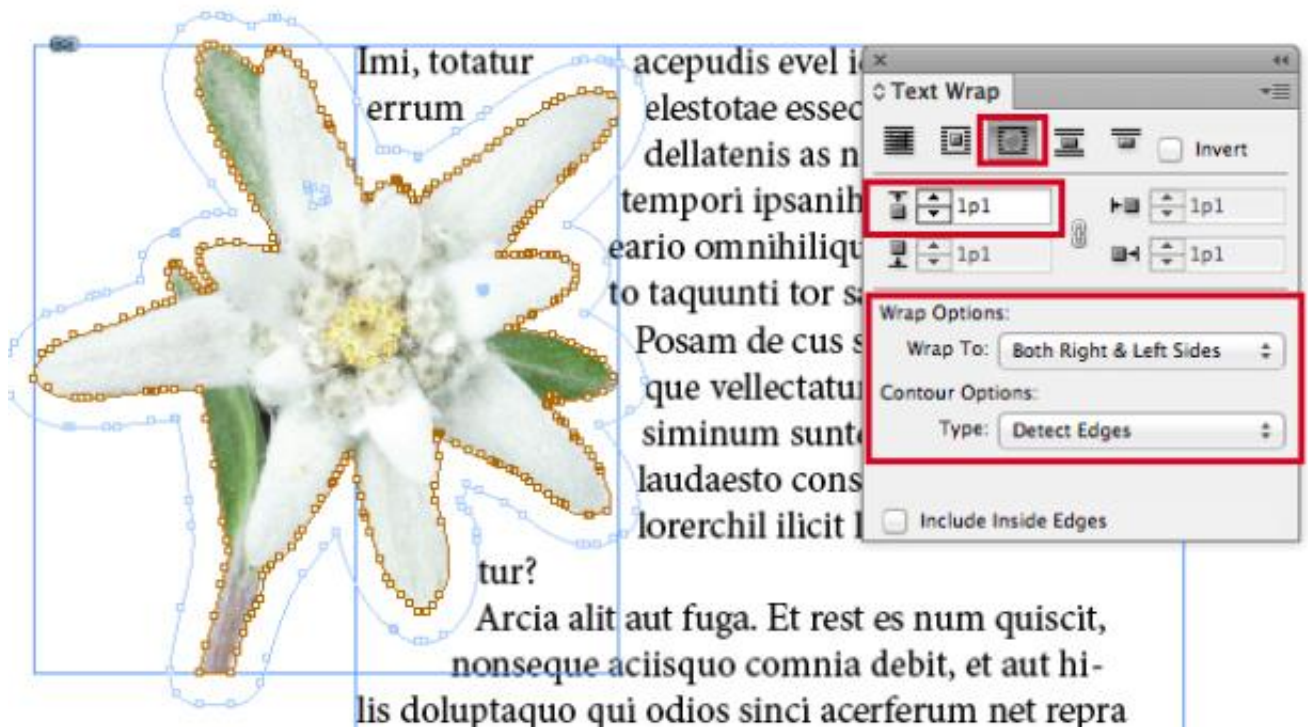


Threshold: mô tả giá trị pixel tốt nhất để tạo đường xén

Tolerance: mô tả giá trị dung sai. Giá trị nhỏ sẽ tạo đường xén chính xác hơn (nhiều điểm neo)

Inset Frame: thiết lập giá trị về khoảng cách bên trong frame

Sau khi có đường path vào WINDOW > TEXT , chọn kiểu thích hợp.



2. TẠO TEXT OUTLINE

Sử dụng lệnh Create Outline để chuyển những kí tự văn bản thành một tập hợp các đường compound paths để có thể hiệu chỉnh như bất kì đường path nào.

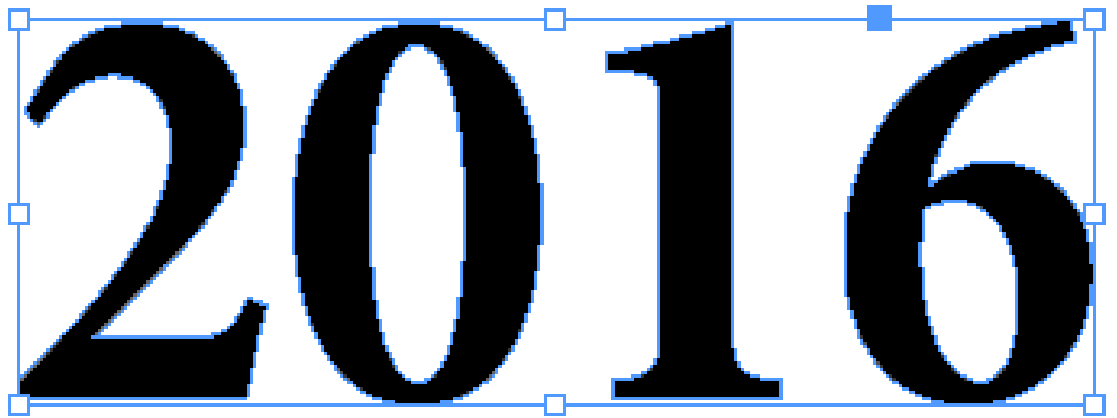
Nếu muốn áp dụng màu đơn sắc, chuyển sắc cho việc fill hoặc stroke của chuỗi văn bản, thì không cần chuyển văn bản thành outline. Chỉ cần sử dụng hộp công cụ fill/stroke và palette Swatches, color hoặc Gradient để áp dụng màu trực tiếp cho chuỗi văn bản được chọn.

- Sau khi chuyển text thành Outline, ta có thể:
- Thay đổi hình dạng bằng chữ bằng cách chỉnh các điểm neo với công cụ direct – selection để làm các shape có hình dạng chữ đặc biệt.
- Dùng lệnh edit > paste into để làm mặt nạ cho hình ảnh.
- Sử dụng outline như một textframe để ẩn hoặc đặt văn bản
- Khi in ấn không cần mang Font chữ theo vì tất cả là nét Outline

Khi chọn các ký tự trong một text frame và chuyển đổi chúng thành outline, kết quả Outline trở thành những đồ họa trực tuyến (inline graphics)

Để chuyển Outline Text thành paths: dùng công cụ Selection để chọn Textframe, hoặc dùng công cụ Type để chọn một số ký tự . rồi chọn lệnh Type > Create Outline (ctrl + shift + O).

Để chuyển một bản sao Outline Text thành paths: dùng công cụ Selection để chọn textframe, hoặc dùng công cụ Type để chọn một số ký tự. rồi giữ phím Alt và chọn lệnh Type > Create Outline. Sau đó dùng công cụ Selections kéo rê các Outline này đi.



3. TẠO HIỆU ỨNG CHỮ LỒNG BÊN TRONG CHỮ

Bước 1

Đối với hiệu ứng này sẽ sử dụng 2 font chữ

Font chữ đầu tiên sẽ hình thành lên khung tổng để các văn bản con sẽ được đánh vào bên trong nên ta sẽ sử dụng font chữ dày mình. Font chữ **Molot**.

Font chữ thứ hai sẽ được đánh phủ kín vào bên trong của font chữ thứ nhất. Do vậy font chữ này không cần thiết phải thiết lập kiểu chữ như in nghiêng hay đậm gì cả nhưng có thể thử chọn một kiểu chữ phù hợp với mẫu thiết kế. Trong trường hợp này, tôi đã font chữ **Alpha Echo**, hoặc **Destroy**

Bước 2

Chọn công cụ **Type Tool (T)** bấm trái chuột và kéo để tạo ra một khung văn bản có độ rộng là 252 mm và chiều cao là 62 mm. Đặt khung này vào đúng chính giữa của khổ giấy A4., đánh chữ **INSIDE** như hình bên dưới.

Đánh chữ "I" và sử dụng bảng **Character Formatting Controls** nằm dọc phía trên cùng của màn hình, thiết lập trông ô **Font** là **Molot Regular**, **Size** là 250 pt, **Orientation** là **Align Left**. Giữ nguyên màu tô **Fill** cho chữ mặc định là **[Black]**.

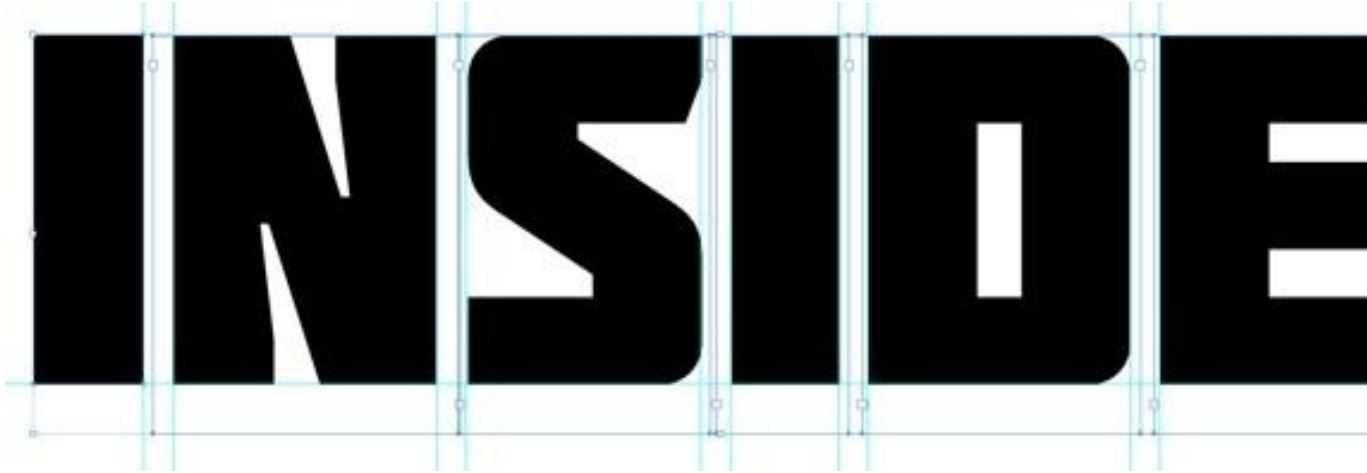
Chọn khung văn bản và vào **Menu Edit** □ **Copy** và **Menu Edit** □ **Paste**. Thay đổi chữ 'N' và di chuyển khung văn bản sang bên phải của chữ "I" đầu tiên.



Kéo xuống một đường giống ngang (**Guide**) từ thước nằm bên trên (**Menu View** □ **Rulers**) để tạo ra một đường cơ sở (**baseline**) cho các ký tự phải nằm trên

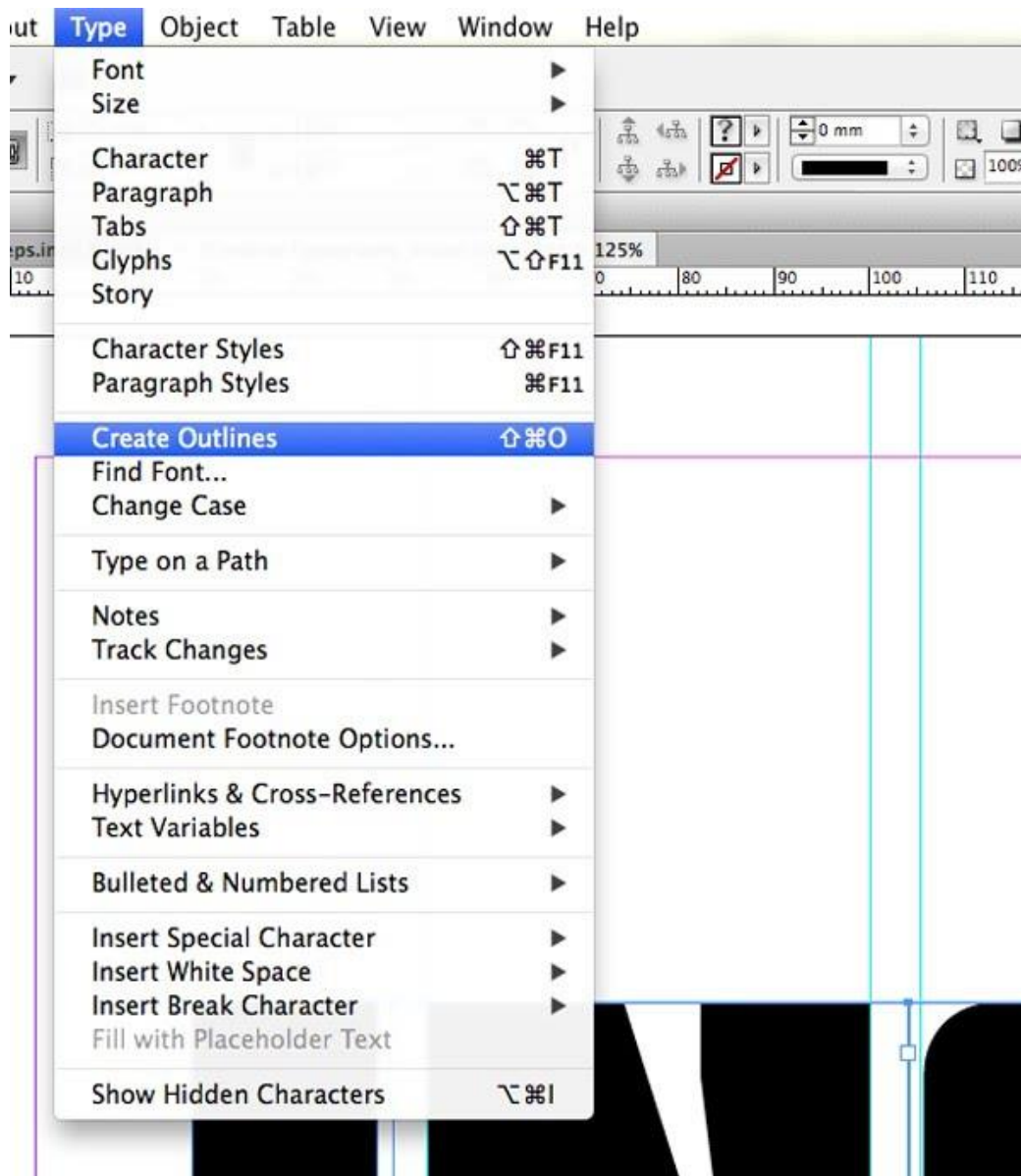
đường cơ sở này. Cũng có thể kéo ra các đường giống dọc từ bên trái của thước để tạo ra các khoảng cách bằng nhau giữa các ký tự.

Lặp lại các thao tác trên cho các ký tự còn lại. Trong trường hợp này là các ký tự 'S', 'I', 'D', và 'E' để tạo thành từ 'INSIDE'.



Bước 3

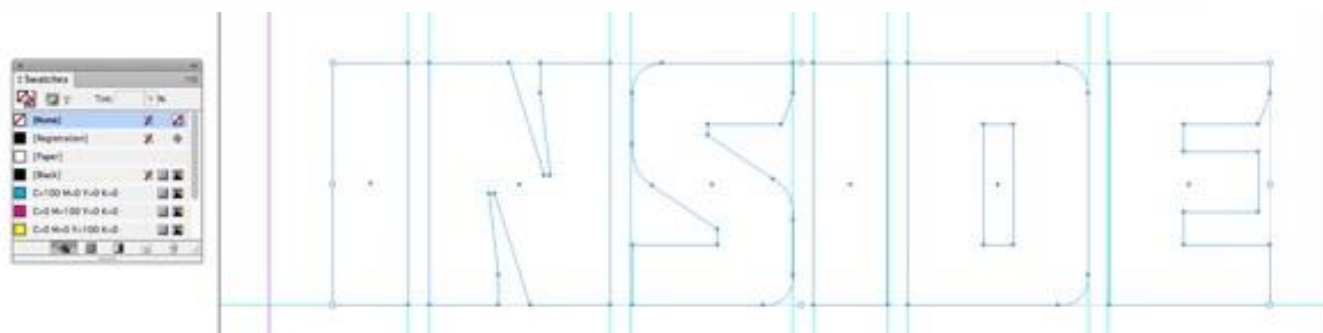
Chọn khung văn bản của ký tự đầu tiên và chọn **Menu Type** > **Create Outlines** để chuyển ký tự từ dạng Link sang dạng vector nguyên thủy và lúc này không thể thay đổi nội dung cho văn bản được nữa. Lặp lại thao tác này cho từng ký tự. Mỗi ký tự phải được chuyển đổi thành dạng vector nguyên thủy.



Bước 4

Chọn tất cả các ký tự đã được chuyển đổi thành vector bằng cách bấm trái chuột giữ và kéo đi qua toàn ký tự trên trang trang.

Mở bảng **Swatches Panel (Window > Color > Swatches)** và thiết lập màu tô **Fill** là **[None]** .Bỏ chọn các ký tự bằng cách bấm trái chuột ra bên ngoài của trang.

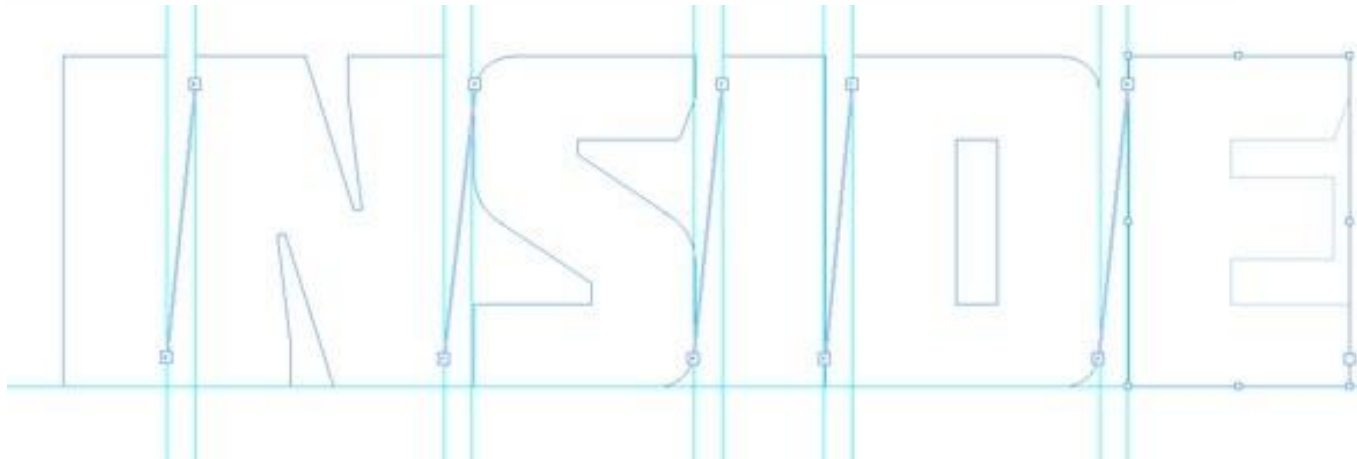


Bước 5

Chọn công cụ **Type Tool (T)** và đưa con trỏ chuột qua ký tự đầu tiên của từ (cụ thể ở đây là ký tự "I"). Ta sẽ thấy biểu tượng thay đổi từ một biểu tượng dấu hình khung thẳng thành biểu tượng hình dấu ngoặc cong.

Click trái chuột một lần và hình dạng vector của chữ I sẽ được chuyển đổi thành một khung văn bản. Chuyển sang công cụ **Selection Tool (V, Escape)** và chọn ký tự đầu tiên "I". Một hình vuông nhỏ màu trắng xuất hiện ở phía dưới bên phải của hình. Click trái chuột một lần vào vuông đó sau đó Click trái chuột một lần nữa vào trong hình dạng vector của các tự tiếp theo (ở đây là ký tự 'N') để tạo liên kết văn bản giữa hai hình dạng vector của 2 ký tự này.

Chọn **Menu View** ☐ **Extras** ☐ **Show Text Threads** để xem cách các hình dạng vector của các ký tự được liên kết với nhau như thế nào. Lặp lại quá trình trên cho đến khi tất cả các ký tự được kết nối với nhau.



Bước 6

Chọn công cụ **Type Tool (T)**.

Trong bảng **Character Formatting Controls**, thiết lập **Font** là **Alpha Echo Regular**, **Size** là **8pt**, **Leading** là **8pt**, **Orientation** là **Justify with Last Line Aligned Left**.

Click trái chuột một lần bên trong ký tự đầu tiên và chọn **Menu Type** ☐ **Fill with Placeholder Text**. Cũng có thể chèn nội dung văn bản riêng để tạo ra một nội dung có hiệu ứng nghệ thuật ý nghĩa.



Chuyển sang chế độ xem trước **Preview View** bằng cách bấm phím "**W**" để xem hiệu ứng và điều chỉnh kích thước, gạch nối, theo dõi các văn bản bên trong v.v.. cho đến khi ưng ý.

EVERAE, UR? MAIO QUATIO. OBIS ER-
VOLUPIS VOLO NAM QUAMET EREICATUR
COR SAND- ADITEM ENTAT ACCATECTO-
ERNATIO. ET TAT ERI VOLUT AUT REPRE-
DERE ABOR- CUS AUT INUS QUS EA
POS DOLUPTA NE QUE LAN- DELENDIC TE
NE QUE LAN- DATATURO BEATE CON EVELIA-
IMPOS RERUM SI DIGENT GUIDEN- ET ALITINIS
IL MAIONE NOBITATUR ME- TURE PE
VENIET ALIT PORES RE, ULPA INCI NAM
UTEM ET ES FUGA, EBIT DOLO- RUMQUAS
DOLORUM MINTEROQU VELENTI ISQUIBUS
FUGIT QUI- EXPERUM, QUIBUSAE. ET ET,
ATEM REUS. OCCUPA- TIS ET EUM DEROREP
OVIDUCIM ID EREREIUNT EOS ESSI OMNIS
DIT, SUM, IL EST, SAPI- ENET REM REIUNTO
IPSPIDENDIT IPSUNT AS EOS QUI
ALIT EXERI NI CONECUS SUM ESTEMPORA
SEQUI TEM DOLOREI UNTUR? ULLI-
FACIS NOS- AEPERO MO- LESTI TO OCCUR
VELECABORIO ESTI IN PRE- CEPELES DE NIS
ESTRUPTAE ESTRUCTAE VOLESTIA QUAM

VOLUPTI QUI COREMO-
LUPPTIS ANTEMQU IATEM,
SIMPOST, QUE CUS, PORUM
ET ALITUM NECULLAUT ES UT
EXCEST RENDE ET EA DITA-
TASPIIT REPE-
RUM QUATEM
QUAESTIBUS.
HARUM QUE SINUS
ANTOTAS DEM HILL-
ANT, TET EAGUUNTOR
RERO EXPERUNDISCI
CORA VOLLUTET EX-
CESSIM QUISSE
NOSTIS QUAS
UTTE QUE PLA-
ULLAM ARCHIT
BO, QUAS SI A SITIA ANDI TO
MAGNATU REMPORIS DIGNI VO-
LUPPTASIMI, SUNT, EVERAE, UR?
VOLUPIS VOLO COR SANDER-
NATIO, ET DERE ABORPOS

DOLUPTA NE
QUE LANIM-
POS RERUM
IL MAIONE
VENIET ALIT
UTEM ET ES
DOLORUM
FUGIT QUI-
ATEM REUS,
OVIDUCIM ID
QUUNT QUI
DIT, SUM, IL
IPSPIDENDIT
ALIT EXERI NI
SEQUI TEM
FACIS NOS
VELECABORIO
MAIO QUAT-
TIO, OBIS ER-
NAM QUAMET
EREICATUR
ADITEM ENTI-

AT ACCATECTOTAT ERI VOLUT
AUT REPRECUS AUT INUS QUS
EA INVELIT ACCULLES DELENDIC
TE DATATURO BEATE CON EVELIASI
DIGENT GUIDENET ALITINIS HOBI-
TATUR? ME- TURE PE
PORES RE, ULPA INCI NAM
FUGA, EBIT DOLO RUM
QUAS MINT- ENOQUO VE-
LENTI ISQUI- BUS EXPERUM,
QUIBUSAE, ET, OCCUPA-
TIS ET EUM DEROREP ER-
EREIUNT EOS ESSI OMNIS
EST, SAPIENET REM REIUNTO
EOS EST HL IPSUNT
AS EOS QUI CONECUS SUM
ESTEMPORA DOLOREI
UNTUR? ULLAEPERO MOLESTI TO
OCCUS ESTI IN PRECEPELES DE NIS
ESTRUPTAE VOLESTIA QUAM VO-
LUPPTI QUI COREMOLUPPTIS ANTEM-
QU IATEM, SIMPOST, QUE CUS,

PORUM ET ALITUM NECULLAUT
ES UT EXCEST RENDE ET EA DI-
TATASPIIT REPERUM QUATEM
QUAESTIBUS, HARUM QUE SI-
NUS ANTOTAS DEM HILLANT,
TET EAGU-
UNTOR RERO
EXPERUM-
DISCI CORA
VOLLUTET EXCESSIM QUISSE
NOSTIS QUAS ULLAM ARCHIT
UTE QUE PLABO, QUAS SI A
SITIA ANDI TO MAGNATU REM-
PORIS DIGNI
VOLUPTASIMI,
SUNT, EVER-
AE, UR? VOLU-
PIS VOLO COR SANDERNATIO,
ET DERE ABORPOS DOLUPTA
NE QUE LANIMPOS RERUM IL
MAIONE VENIET ALIT UTEM ET
ES DOLORUM FUGIT QUATEM

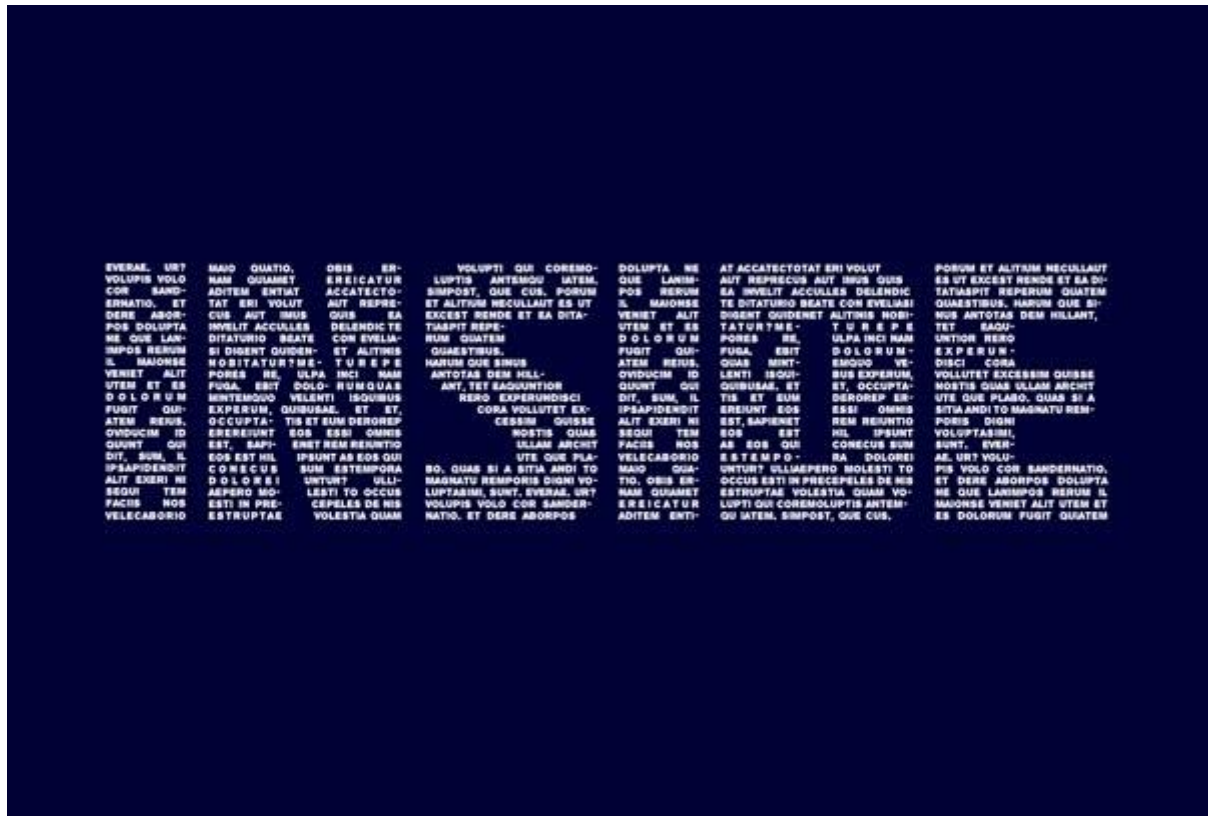
Bước 7

Để tạo ra độ tương phản tốt hơn việc trình bày sắp đặt chữ bằng cách thiết lập màu văn bản sáng hơn đối lập với màu nền tối hơn.

Chọn công cụ **Rectangle Tool (M)** bấm trái chuột giữ và kéo để tạo 1 hình chữ nhật có kích cỡ bằng toàn bộ trang. Thiết lập màu viền **Stroke** là **[None]** và màu tô **Fill** là **C = 100, M = 90, Y = 22, K = 72** (hoặc một màu tối khác). Chọn hình chữ nhật vừa tạo và **Phải chuột (PC)** hoặc **Ctrl-Click (Mac)** và chọn **Arrange** ☐ **Send to Back** để đưa hình chữ nhật xuống dưới chữ INSIDE.

Bôi đen tất cả các văn bản bên trong các ký tự vector và thiết lập màu văn bản là màu trắng (**Color** là **[Paper]**).

Kiểu trình bày chữ ngắn như này có hiệu quả tốt và phù hợp đối với các bản thiết kế lớn có thể là một phần của một poster hoặc banner.



4. HIỆU CHỈNH HÌNH ẢNH TRONG FRAME

Indesign là phần mềm chuyên về dàn trang nên sẽ không mạnh về chỉnh sửa ảnh hay vẽ hình vector, cũng có thể đây là chiến lược kinh doanh của tập đoàn adobe tách riêng chức năng tạo thế mạnh cho từng phần mềm của họ.

Tất cả ảnh khi place vào Indesign sẽ được xem như là 1 đối tượng, nghĩa là không thay đổi được các thuộc tính về màu sắc, hình dạng.. dù đó là hình vector vẽ trên illustrator, ngoại trừ một vài thủ thuật

Để tránh hiện tượng nhòe hình khi thao tác (lỗi về bộ nhớ) nên sử dụng hình ở định dạng TIFF, hệ CMYK

CHÈN ẢNH: File > Place.. chọn hình đuôi TIFF

HÌNH TRONG SUỐT: có thể sử dụng 2 định dạng phổ biến là psp và Tif để chèn ảnh có nền trong suốt.

Lưu ý: Nếu xử lý file Tif trong photoshop thì khi lưu lại phải kiểm chọn "LZW" và "Save Transparency" ([see](#))

CHE HÌNH: Dùng  drag khung bao hình nhỏ lại, che lấp hình..

SCALE HÌNH: Để scale hình to nhỏ sử dụng công cụ  hoặc tổ hợp các phím Alt_Ctrl_  (nhớ giữ chuột trong 3" trước khi drag)

MẶT NẠ:

- Tạo mặt nạ bằng 1 hình shape rồi place 1 hình TIFF vào, sau đó dùng công cụ  để xô dịch hay scale hình TIFF cho vừa ý
- Với 1 hình đang có sẵn trên Artboard, cut (Ctrl_x), click chọn hình shape rồi Edit > Paste into

TEXT BAO QUANH HÌNH: Đặt hình dưới text. Ấn Ctrl_  click chọn hình rồi mở bảng lệnh **Text Wrap** (Alt_Ctrl_W): Chọn  và điều chỉnh khoảng cách biên

THÊM DÒNG CHÚ THÍCH TRÊN HÌNH: Chọn Frame chữ chú thích , kiểm Object > Text Frame options > ignore text wrap

CHE HÌNH: Chèn 1 phần của hình: Cách này vẫn bảo toàn hình gốc nhưng k làm mềm cạnh hình trong Indesign

1. place vùng chọn:

- Trong **Photoshop**: Tạo và lưu vùng chọn trong bảng lệnh **Channel** đặt tên sel1 (ấn delete vùng chọn trong channel palette). Lưu file ở định dạng TIFF
- Trong **Indesign**:
 - File > Place hình TIFF trên vào và sắp xếp nằm dưới Text.
 - Trong bảng lệnh **Text Wrap** (Alt_Ctrl_W): Chọn , trong Contour option > Type chọn Alpha Channel ; Alpha chọn sel1
 - Object > Clipping Path > Options...(Shift_Alt_Ctrl_K): Type chọn Alpha Channel ; Alpha chọn sel1, click kiểm Preview để xem trước

2. place vùng path:

- Trong **Photoshop**: Dùng  vẽ 1 đường path khép kín rồi lưu vùng path với tên là Path1: Mở bảng lệnh **Paths** (Window > Paths) >  > Save Path...đặt tên là Path1. Lưu file ở định dạng TIFF
- Trong **Indesign**:
 - File > Place hình TIFF trên vào và sắp xếp nằm dưới Text.

- Trong bảng lệnh **Text Wrap** (Alt_Ctrl_W): Chọn , trong Contour option >Type chọn Photoshop Path; Alpha chọn Path1
- Object > Clipping Path > Options...(Shift_Alt_Ctrl_K): Type chọn Photoshop Path ; Alpha chọn Path1, click kiểm preview để xem trước

5. CHÈN HÌNH TRÙNG VÀO VỊ TRÍ PLACE TRƯỚC

(Edit > Paste Into Alt_Ctrl_V)



- vẽ 1 hình shape 
- place 1 img vào hình shape trên
- Dùng  click chọn img trong hình shape, ấn Ctrl_C để copy img
- Ấn chữ PANORAMA bằng **T** rồi chọn Type > Create Outlines (Shift_Ctrl_o)
- Dùng  click 1 ký tự trong chữ PANORAMA, rồi chọn Edit > Paste Into. Thao tác tương tự với các ký tự còn lại

PALETTE TRANSFORM

- Hiện thị Palette transform: window > Ojectect &layout > Transform (F9). Palette này để xem các thông số hình học của đối tượng được chọn và cũng có thể thay đổi các thông số này để làm thay đổi dạng hình học của đối tượng.
- Xác định tâm điểm biến dạng của đối tượng như sau:
Có thể chọn trong palette Tranform.
Có thể chọn khi tùy chọn một công cụ rotate, shear, scale, rồi nhấp chuột vào đối tượng để định hình tâm điểm, hoặc kéo rê tâm điểm đến vị trí khác.

Di chuyển đối tượng.

- Sử dụng 1 trong các cách sau:
 - Dùng chuột kéo rê đối tượng
 - Thay đổi các giá trị X, Y trong Palette transform

- Dùng lệnh Ojectect > Transform > move (ctrl +Shift +M), hoặc drag công cụ Selection. Hộp thoại Move xuất hiện, xác định các giá trị chuyển dịch X,Y hoặc khoảng cách chuyển dịch và góc xoay. Nếu muốn nội dung di chuyển cùng với Frame phải đảm bảo việc thiết lập Move Content.
- Sử dụng phương pháp Cut & Paste
 - Edit > cut, rồi Edit > paste (dán tới nơi khác)
 - Edit > Cut, rồi Edit > Pastein Place (dán tại chỗ)
 - Edit > Cut, rồi Edit > Pastein To (dán vào 1 frame rỗng khác)
 - Sử dụng các phím mũi tên, hoặc shift + các mũi tên

Thay đổi kích thước đối tượng

- Sử dụng 1 trong các cách sau:
 - Dùng chuột kéo rê các handle của hộp bao (bounding box). Nếu giữ phím Ctrl, trong khi kéo rê các handle sẽ thay đổi tỷ lệ Frame cùng nội dung hình của nó.
 - Thay đổi các giá trị W, H hoặc thay đổi % tỷ lệ ngang, % tỷ lệ dọc trong Palette transform.
 - Chọn đối tượng, chọn công cụ Scale, định tâm điểm, kéo rê các handle để thay đổi tỷ lệ đối tượng cùng với nội dung của nó.
 - Dùng lệnh Object > Transfrom > Scale, hoặc nhấp kép công cụ Scale. Hộp thoại Scale xuất hiện, xác lập giá trị tỷ lệ chung trong Uniform hoặc xác lập giá trị tỷ lệ ngang, tỷ lệ dọc trong non-uniform.
 - Sử dụng phím Ctrl + dấu chấm (.) để tăng tỷ lệ
 - Sử dụng phím Ctrl + dấu phẩy (,) để giảm tỷ lệ

Lật đối tượng:

- Sử dụng 1 trong các cách sau:
 Chọn đối tượng rồi chọn lệnh Flip HoriZontal hoặc Flip Vertical hoặc Flip Both trong menu của Palette transform.
 Chọn đối tượng, chọn công cụ slection, hoặc công cụ Free transform rồi kéo rê một cạnh của bounding box sang cạnh đối diện.
 Chọn đối tượng rồi ấn trị số âm trong hộp tỷ lệ ngang dọc trong Palette transform.

Xô lệch đối tượng:

- Chọn đối tượng, rồi chọn số đo góc trong hộp shear angle của palette Control hoặc Palette transform.
- Chọn đối tượng, chọn công cụ shear, định tâm điểm, các rê để xô lệch đối tượng.
- Chọn đối tượng, chọn lệnh Object > transform > shear định góc xô lệch, tùy chọn hướng xô lệch ngang dọc rồi góc xiên.

Xoay đối tượng:

- Chọn đối tượng, rồi chọn số đo góc trong hộp Angle của palette Control hoặc Palette transform
- Chọn đối tượng, chọn công cụ Rotate, định tâm điểm, kéo rê để xoay đối tượng.
- Chọn đối tượng, chọn lệnh Object > transform > Rotate định góc xoay.

Sử dụng công cụ biến dạng tự do.

- Công cụ biến dạng tự do cho phép di chuyển, thay đổi kích thước xoay, lật, xô lệch đối tượng dễ dàng, chỉ phụ thuộc thao tác xử lý chuột.
 - Chọn đối tượng bằng selection Tool
 - Rồi chọn công cụ Free Transform

Nếu đưa chuột vào bên trong hộp bao (tâm điểm), rồi kéo rê để dịch chuyển đối tượng

Nếu kéo rê các handle của hộp bao sẽ thay đổi kích thước Frame và hình.

Nếu chọn trước hình ảnh bằng Direct selection tool, rồi dùng free transform tool kéo handle trên một cạnh của hộp bao sang phía cạnh đối diện đến khi đạt kích thước vừa ý, ta đã lật đối tượng

Nếu đưa trỏ chuột bên ngoài bao, kéo xoay đối tượng

Nếu giữ nút trái chuột tại handle của một cạnh, rồi giữ phím ctrl, rồi kéo rê để xô lệch đối tượng.

Nhân bản đối tượng

- Chọn đối tượng, rồi Edit > Duplicate (shift +ctrl + Alt +D), một đối tượng được sao chép thêm xuất hiện.
- Khi kéo rê chuột với các công cụ được chọn như Selection, Rotation, Scale, Shear. Giữ phím alt, rồi nhả chuột ta sẽ xuất hiện thêm một bản sao xuất hiện.
- Khi ấn 1 giá trị trong Palette transform, rồi nhập Alt + Enter sẽ xuất hiện thêm một bản sao.

- Chọn đối tượng rồi Edit > Step and repeat (Ctrl + shift + V), xác định số sao bản, khoảng cách dịch chuyển theo X hoặc Y cho mỗi văn bản được tạo ra.

6. PALETTE TRANSPARENCY

- Mặc định đối tượng được tô màu với độ mờ đục 100% (opacity = 100%). Ta có thể điều chỉnh độ mờ đục này cho từng đối tượng hoặc một nhóm đối tượng nhờ Palette Transparency. Khi giảm độ mờ đục cho đối tượng thì sẽ nhìn xuyên qua thấy các đối tượng nằm bên dưới đối tượng này.
- Dùng để tạo độ trong suốt cho một đối tượng hoặc 1 nhóm đối tượng và hiệu ứng hòa trộn màu của đối tượng với màu nền ở bên dưới đối tượng này. Dùng lệnh Window > transparency để hiện Palette Transparency.

Nếu dùng công cụ Direction Selection để chọn đối tượng, hình đồ họa trong một trong một frame, một đối tượng trong nhóm thì sẽ áp dụng độ trong suốt cho việc phần tử được chọn.

Nếu dùng công cụ Selection chọn đối tượng, chọn một frame, chọn một nhóm đối tượng thì sẽ áp dụng độ trong suốt cho stroke, fill và nội dung.

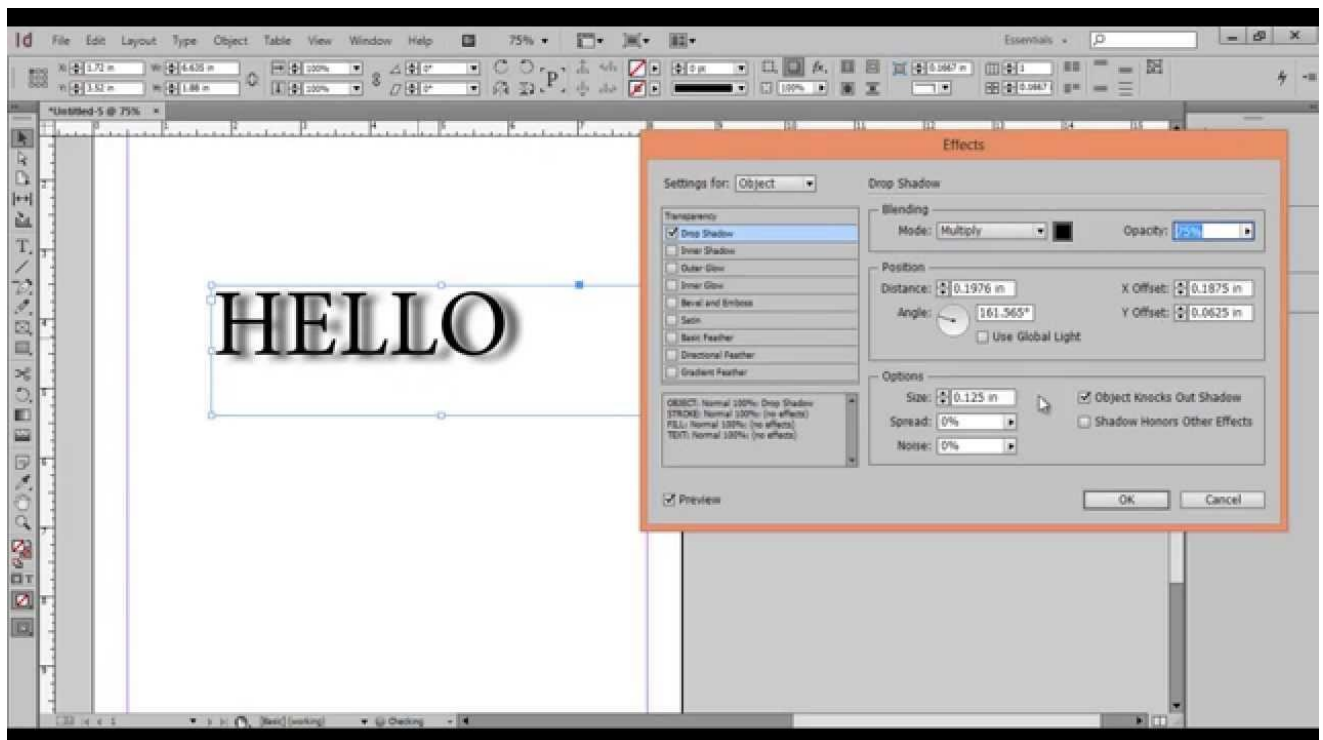
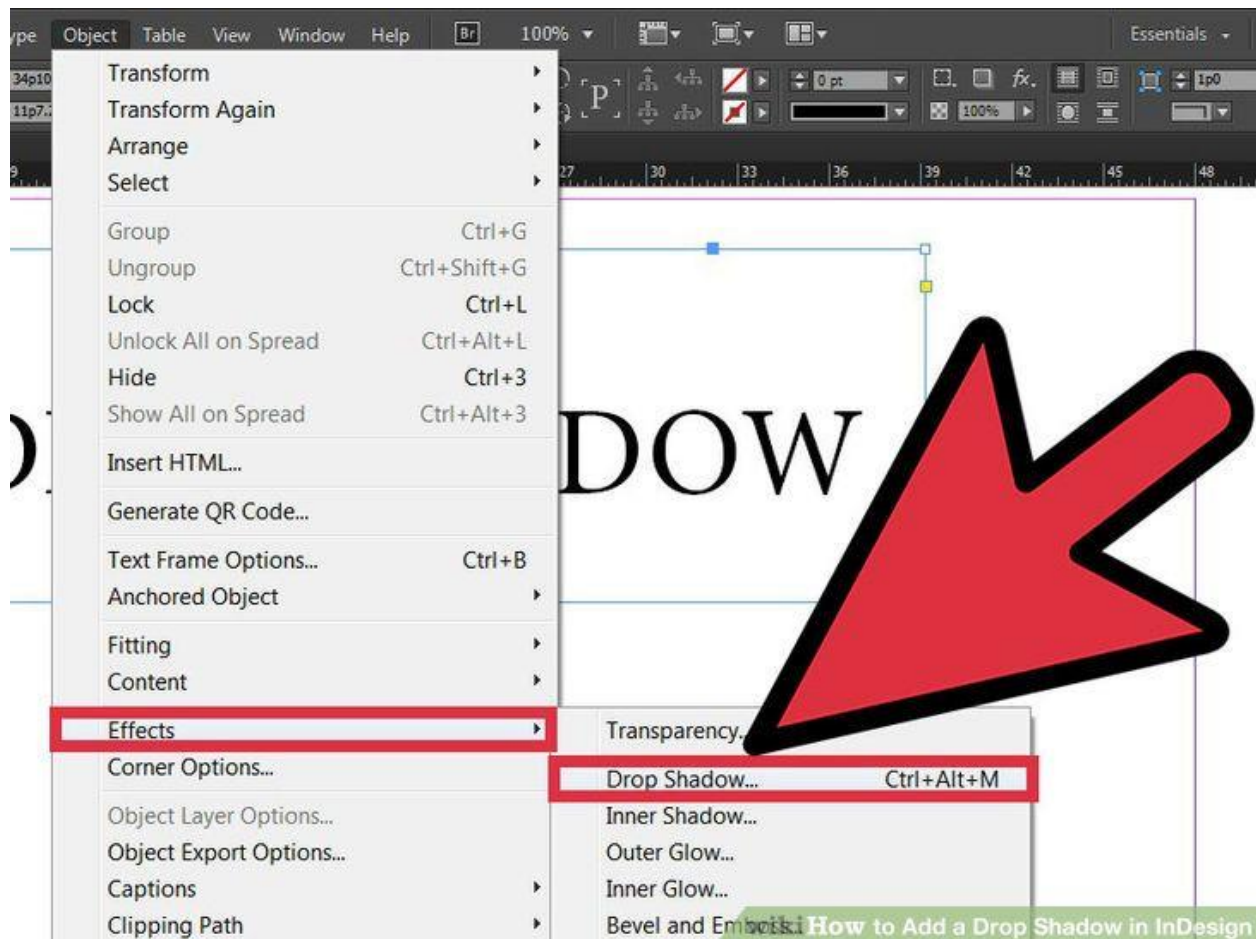
Rồi chọn các giá trị cho mục opacity.

- Để hòa trộn màu giữa các đối tượng xếp chồng lên nhau, ta chọn Blend mode trong palette Transperancy. Các nhiều mode hòa trộn: Normal, Multiply, Screen... vv

Ví dụ: Vẽ các hình shape đặt chồng lên nhau và tô màu, chọn hai đối tượng nằm trên, rồi lần lượt chọn chế độ hòa trộn Multify, Screem và Difference ta thấy các kết quả như sau:

7. DROP SHADOW

- Hiệu ứng bóng đổ được áp dụng cho mọi đối tượng. khi chọn một đối tượng, rồi Object > Drop > Shadow (Ctrl + Alt + M), hộp thoại Drop Shadow xuất hiện.
- Thiết lập Drop Shadow tùy chọn chế độ hòa trộn (blend mode), độ mờ của bóng đổ, khoảng nhòe nét, khoảng cách dịch chuyển X-Y, màu bóng đổ, xem trước Preview.



8. FEATHER EDGE

- Làm mềm biên của một đối tượng nghĩa chuyển phần biên của đối tượng từ độ mờ đục sang trong suốt, với một khoảng cách xác định.

- Chọn đối tượng, rồi Object > Feathering. Thiết lập feather, tùy chọn độ rộng của phần biên làm mềm, hiệu ứng góc (sharp, diffused, round)

9. TÔ MÀU

Tô màu (fill color) cho đối tượng.

- Chọn đối tượng bằng một trong các cách sau:
 - Chọn Frame hoặc Path bằng công cụ selection hoặc công cụ Direct selection.
 - Chọn hình gray scale, hình monochrome trong picture frame bằng công cụ Direct selection.
 - Chọn văn bản trong text frame hoặc trên text path bằng công cụ Type.
- Rồi tùy chọn nút Fill/ nút Stroke trong công cụ hoặc trong Palette Swatches
- Rồi chọn màu bằng một trong các cách sau:
 - Nhấp nút Fill hoặc nút Stroke để hiện hộp thoại Pick color, rồi chọn màu
 - Hoặc chọn mẫu màu trong palette swatches
 - Hoặc chọn màu từ palette color hoặc palette Gradient
 - Hoặc dùng Eye Dropper nhấp vào một đối tượng đã tô màu sẵn
- Nếu chưa chọn trước đối tượng cần tô màu, ta có thể áp dụng màu cho đối tượng bằng cách kéo rê các mẫu màu từ Palette Swatches, hoặc Palette color, hoặc palette Gradient và thả vào bên trong đối tượng để tô màu Fill, hoặc thả vào cạnh viền để tô màu stroke.
- Trong hộp công cụ Tool palette: có 3 nút Apply color (phím tắt ,), Apply gradient (phím tắt .), Apply none (phím tắt /) để áp dụng nhanh một màu đơn, màu chuyển vừa mới sử dụng cho đối tượng cần tô hoặc gỡ bỏ thuộc tính Fill, Stroke của đối tượng được chọn.

10. PALETTE SWATCHES

- Hiện Palette swatches: window > Swatches (phím f5)
- Về phương diện quản lý màu, ta phân biệt hai loại màu:

Named color là màu đã đặt tên bao gồm màu đơn, màu chuyển – được lưu trữ trong Palette Swatches và lưu kèm theo file tài liệu.

Un-named color là màu chưa đặt tên – được chọn từ palette color hoặc palette Gradient – mà chưa bổ sung vào palette swatch.

Không có sự khác biệt giữa hai loại màu này khi in ấn ra sản phẩm hoặc quan sát trên màn hình. Sự khác nhau ở chỗ là khi ta hiệu chỉnh lại một mẫu màu (đối màu khác...) trong palette Swatches thì các đối tượng đã được áp dụng với màu tô này sẽ được cập nhật lại mẫu màu khác giúp ta quản lý dễ dàng.

- Về phương diện in ấn, ta phân biệt hai loại màu:
 - Process color là màu xử lý, gồm 4 màu mực CMYK, mỗi màu mực được in trên một tấm bản kẽm riêng biệt. Sử dụng màu Process để in những sản phẩm nhiều màu.
 - Spot color là mực màu được pha chế đặc biệt để in thay thế cho mực màu xử lý CMYK, hoặc cùng in với mực màu CMYK. Mỗi màu spot color được in trên một tấm bản kẽm riêng. Sử dụng màu spot color để in những ấn phẩm ít màu (thường là 2 màu) để đơn giản chi phí in ấn, hoặc in chính xác màu đặc biệt (ví dụ logo của công ty, hoặc màu nhũ sáng...). Tốt nhất nên chọn màu từ các bảng chọn so màu (Color Matching System).

Thêm mẫu đơn vào Swatches

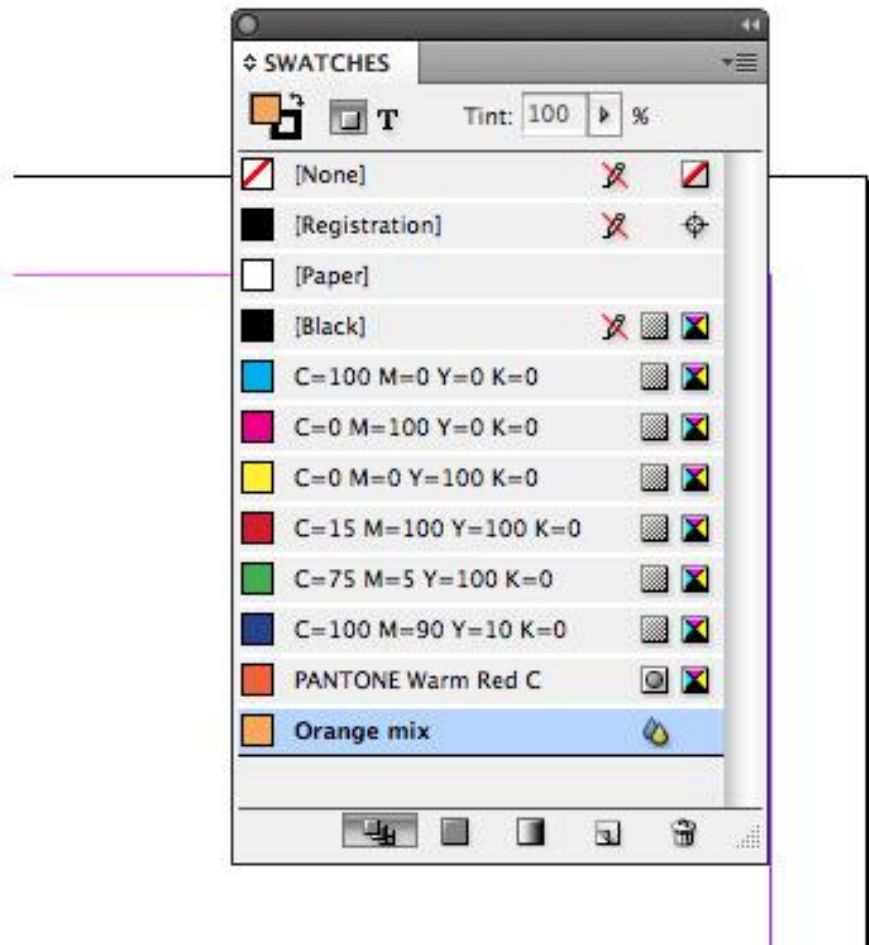
- Thực hiện các bước sau đây để thêm mẫu màu đơn vào palette swatches
 - Không chọn đối tượng nào cả.
 - Trong palette Swatches chọn lệnh New Color Swatch từ menu của Palette
 - Hộp thoại New Color Swatch xuất hiện.
 1. Đặt tên màu,
 2. Chọn loại màu Process hoặc Spot phụ thuộc vào việc in ấn sau này,
 3. Nếu chọn Process, thì chọn mode màu CMYK rồi kéo con trượt hoặc ấn các giá trị để có màu tương ứng.
 4. Nếu chọn Spot, tốt nhất nên chọn từ thư viện màu (Pantone...)
 5. Rồi ấn nút Add.

Thêm mẫu màu chuyển palette Swatches.

- Thực hiện các bước sau để thêm màu chuyển vào palette Swatches:
 - Không chọn đối tượng nào cả
 - Trong hộp thoại palette Swatches chọn lệnh New Gradient Swatch từ menu của Palette
 - Hộp thoại palette Gradient Swatch xuất hiện
 - Đặt tên màu

Chọn loại Linear (tuyến tính) hoặc Radial (tỏa tròn).

- Nhấp chọn điểm màu (Stop Color) trên thanh Gradient Ramp, rồi chọn mode màu CMYK rồi kéo con trượt hoặc ấn các giá trị để có màu tương ứng.
- Hoặc nhấp vào thanh Gradient Ramp để thêm Stop Color, rồi chọn mode màu CMYK rồi kéo con trượt hoặc ấn các giá trị để có màu tương ứng.
- Để bỏ bớt một stop color, kéo rê điểm stop color này ra khỏi thanh Gradient Ramp.



Thêm mẫu màu vào Palette Swatches từ đối tượng được tô màu

- Thực hiện
 - Chọn một đối tượng hiện hữu đã được tô màu nền (Fill) hoặc màu viền (Stroke)
 - Trong palette Swatches, nhấp chọn nút Fill hoặc nút Stroke
 - Rồi nhấp nút New Swatch ở cạnh bên dưới của palette để thêm Swatch.
 - Drag mẫu màu đã thêm, hộp thoại Swatch Options xuất hiện.

Đặt tên màu,...vv

Chọn màu color type

Chọn màu mode

xóa một mẫu trong Palette Swatches

- Trong palette swatch chọn mẫu màu cần xóa
- Rồi nhấp nút Trash ở cạnh dưới của palette
- Hoặc kéo rê mẫu màu bỏ vào nút Trash ở cạnh dưới của palette

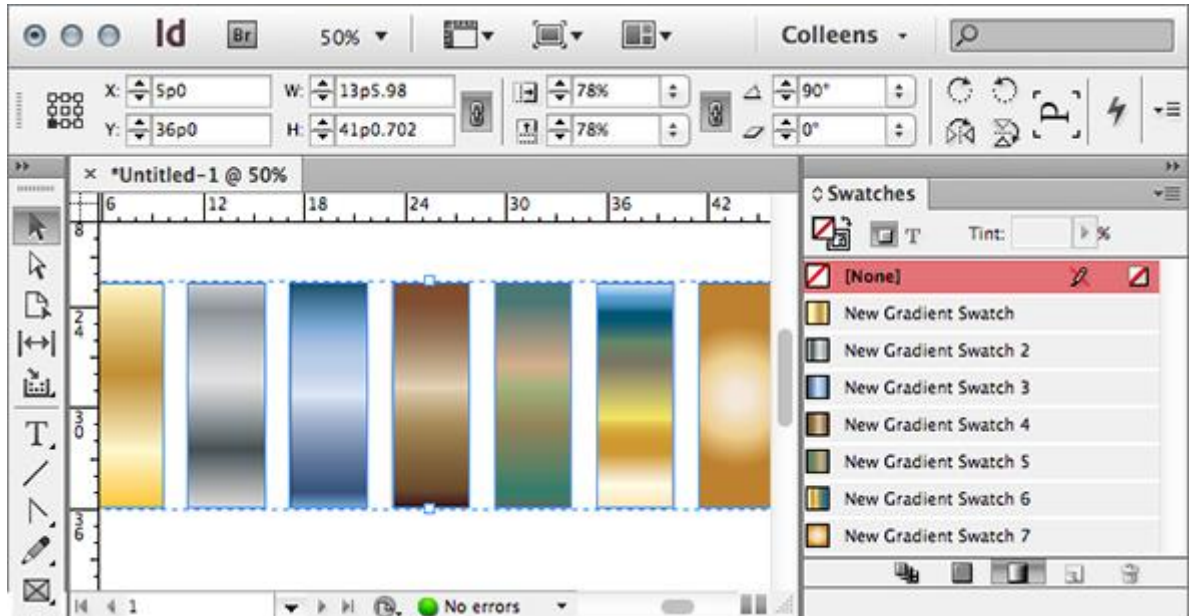
11. PALETTE COLOR

- Hiện palette color bằng lệnh window > color (f6)
- Nút menu của palette cho phép chọn mode màu RGB, CMYK, LAB. Hoặc giữ phím shift và nhấp chuột vào thanh dải màu của Palette color để chuyển Mode màu.
- chọn màu: Nhấp nút Fill/stroke trong Palette color hoặc trong hộp công cụ. Rồi kéo rê con trượt hoặc ấn trị số ở các hộp thành phần màu hoặc nhấp trên thanh dải màu để chọn một màu.
- Nếu đã chọn trước một đối tượng thì áp dụng màu đơn cho đối tượng đã chọn.
- Nếu chưa chọn đối tượng nào thì màu này sẽ áp dụng cho các đối tượng mới sẽ tạo ra.
- Nếu muốn đưa mẫu màu vào palette Swatches thì chọn lệnh Add to Swatches từ menu của palette, hoặc dùng chuột kéo rê mẫu màu Fill/stroke từ palette swatches.
- sau khi thêm mẫu màu vào palette Swatches thì palette Color chuyển thành mode chỉnh Tint (độ nhạt màu) để ta chọn các mẫu màu nhạt hơn.
- Các màu áp dụng cho đối tượng được chọn trực tiếp từ Palette color được gọi là các màu không tên (un-named color). Sử dụng các màu không tên sẽ mất thời gian khi cập nhật lại màu của từng đối tượng một cách riêng lẻ.

12. PALETTE GRADIENT

- Hiện palette Gradient bằng lệnh Window > Gradient hoặc nhấp kép công cụ Gradient tool ở Toolbox
- Để tạo một màu Gradient
Chọn hộp Fill/ stroke ở hộp công cụ
Rồi trong palette Gradient tùy chọn loại Linear (tuyến tính) hoặc Radial (tỏa tròn).

Nhấp chọn điểm đỉnh màu đầu tiên (First stop color) trên thanh Gradient, rồi chọn một mẫu màu trên palette color, hoặc Alt và nhấp chọn một mẫu swatch trong swatches để áp màu cho điểm định màu này. Tiếp tục như thế đối với điểm Last stop color.



Cũng có thể kéo rê mẫu swatch trên palette Swatch thả vào thanh gradient để thêm điểm định màu. Hoặc nhấp chuột vào thanh gradient để thêm điểm định màu mới rồi tiếp tục áp màu cho điểm định màu này.

Có thể kéo các điểm định màu, các điểm màu trung bình trượt dọc theo thanh Gradient để bố trí lại mật độ màu chuyển.

Có thể chọn góc chuyển màu (Angle)

- Nếu đã chọn trước một đối tượng thì áp dụng màu chuyển cho đối tượng đã chọn. Nếu chưa chọn đối tượng nào thì màu này sẽ áp dụng cho các đối tượng mới sẽ tạo ra. Nếu muốn đưa mẫu này vào Palette swatches thì kéo rê mẫu màu này từ palette gradient bỏ vào palette swatches.
- Để bố trí lại tô màu chuyển cho đối tượng được chọn: Dùng công cụ Gradient kéo rê trên đối tượng đã được tô màu chuyển.
- Để tô màu lại (Repaint) cho một các đối tượng đã tô màu chuyển, chọn tất cả các đối tượng này, rồi dùng công cụ Gradient kéo rê trên các đối tượng.
- Màu chuyển Gradient cũng được áp dụng để tô Fill hoặc Stroke cho văn bản.

TINT

- Tint là những phiên bản nhạt màu của một màu Spot color, dùng để in những sản phẩm hai màu. Tint của màu spot sẽ được in trên cùng một bản kẽm của màu spot này. Trong khi đó nếu in với màu xử lý thì Tint sẽ hiện diện trên 4 bản bản kẽm của 4 màu CMYK. Ví dụ: 80% Tint của C10 M20 Y40 K10 thì sẽ là C8 M16 Y32 K8.
- Chọn một mẫu màu Swatch trong Palette swatches, rồi kéo con trượt Tint trên palette color để thay đổi màu Tint. Xong chọn lệnh Add to swatch trong menu của Palette color.

13. CÔNG CỤ EYEDROPPER TOOL

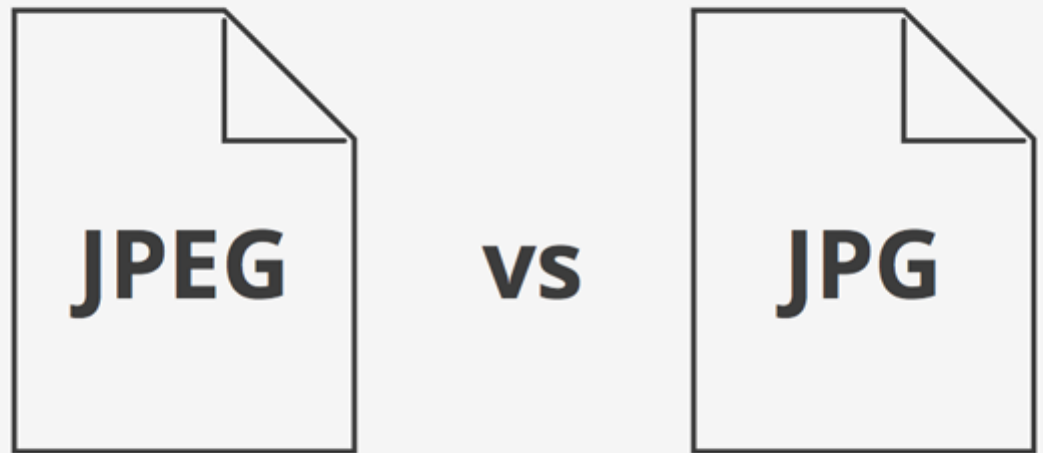
- Dùng để chọn màu từ một đối tượng được tô màu. Rất tiện lợi khi ta chọn một màu từ một hình ảnh được cập nhập vào Indesign.
- Thực hiện tô màu:
Chọn một hoặc nhiều đối tượng cần tô màu Fill hoặc Stroke.
Chọn công cụ Eye Dropper
Rồi nhấp chuột vào bất kỳ đối tượng nào có thuộc tính cần lấy mẫu và thuộc tính Fill / stroke này được áp dụng ngay cho đối tượng đã chọn.
Sau đó nhấp vào một đối tượng khác để tô màu tiếp cho đối tượng này.
- Khi đặt một ảnh EPS hoặc Illustrator vào Indesign thì tên các màu Spot trong các hình đồ họa được tự động thêm vào Palette swatches để sẵn sàng sử dụng. Nếu tên của màu spot trùng với tên màu có sẵn mà khác giá trị màu thì sẽ được hỏi muốn dùng giá trị màu trong file EPS hay trong tài liệu.
- Đối với màu spot được thêm từ File EPS vào trong palette Swatches, ta nhấp kép.

BÀI 5: HÌNH ẢNH VÀ SỬ DỤNG HÌNH ẢNH TRONG KỸ THUẬT DÀN TRANG

2.1. Các dạng thức file ảnh sử dụng trên Indesign.

JPEG và JPG

JPEG và JPG là loại tệp phổ được sử dụng biến nhất trên mạng Internet hiện nay. Một trong những điểm hạn chế nhất của loại định dạng hình ảnh này là chất lượng hình ảnh bị giảm xuống khi kích thước tệp giảm.



Có thể sử dụng JPEG và JPG cho các dự án trên web, soạn thảo tài liệu Microsoft Office hoặc cho các dự án yêu cầu in ở độ phân giải cao. Tuy nhiên cần chú ý đến độ phân giải và kích thước tệp bằng JPEG và JPG để hình ảnh được hiển thị đẹp nhất.

PNG

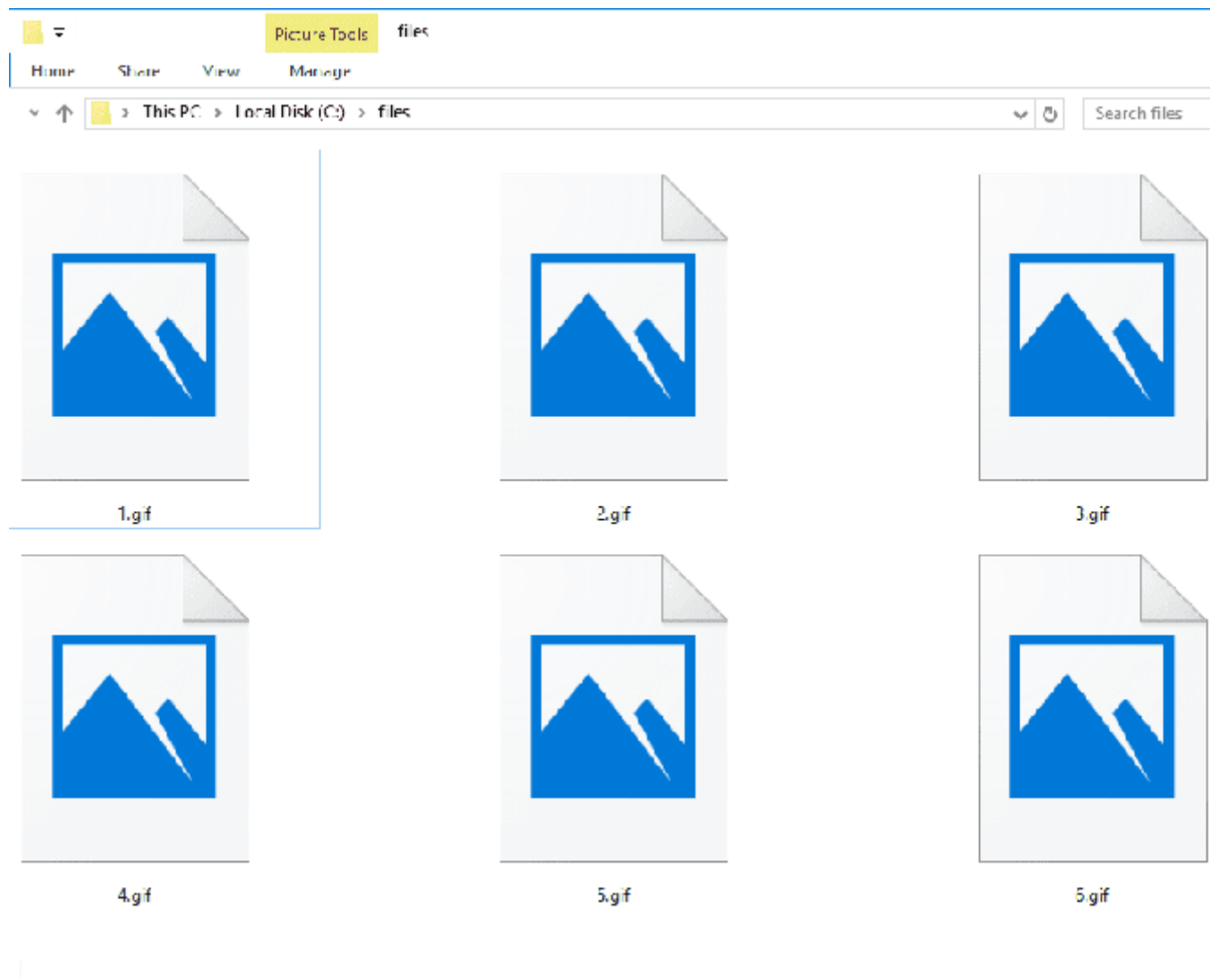
PNG là định dạng hình ảnh mà người dùng thể chỉnh sửa mà không hề làm giảm chất lượng. Tuy nhiên file ảnh PNG không hề phù hợp để in vì hình ảnh thường chỉ ở độ phân giải thấp.



PNG được sử dụng trong hầu hết các dự án web bởi vì người dùng có thể lưu dạng hình ảnh này với nhiều màu sắc hơn trên nền trong suốt. Điều này làm cho hình ảnh chất lượng web sắc nét hơn nhiều.

GIF

Hình ảnh GIF thường phổ biến nhất ở dạng hình động. Ở dạng cơ bản hơn, GIF được hình thành từ tối đa 256 màu trong không gian màu RGB. Do số lượng màu hạn chế, kích thước tệp bị giảm mạnh.



Đây là một loại tệp phổ biến cho các dự án web, vốn ưu tiên loại hình ảnh tải lên nhanh chóng, không cần dạng hình ảnh có độ phân giải lớn, chất lượng cao hơn.

TIFF

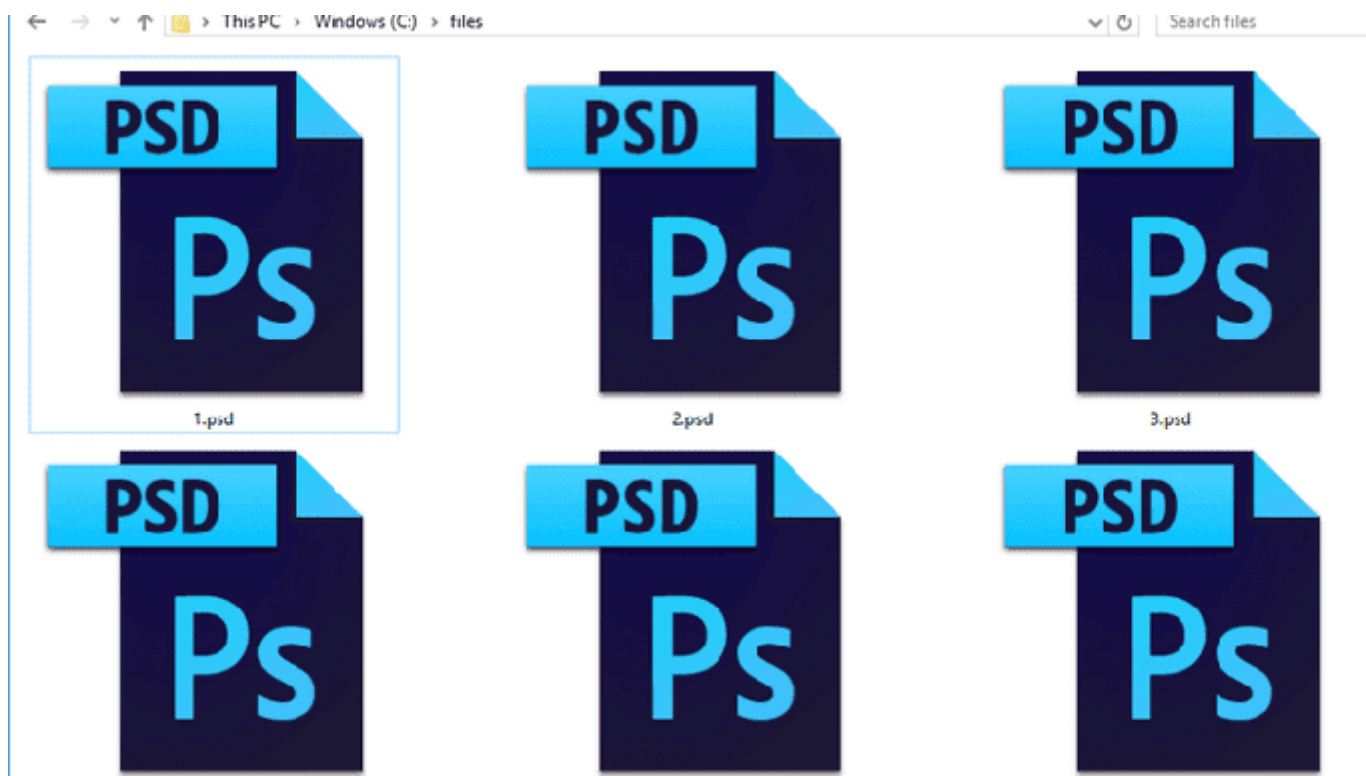
TIFF là một tệp raster lớn không làm giảm chất lượng, dữ liệu file ảnh gốc của TIFF được duy trì bất kể tần suất người dùng sao chép, lưu lại hoặc nén tệp gốc bao nhiêu lần.



Mặc dù khả năng phục hồi chất lượng của hình ảnh TIFF sau khi thao tác, người dùng nên tránh sử dụng loại tệp này trên web, bởi tệp sẽ tải hình rất chậm. Các tệp TIFF cũng thường được sử dụng khi lưu ảnh để in.

PSD

PSD là các tệp được tạo và lưu trong Adobe Photoshop, phần mềm chỉnh sửa đồ họa phổ biến nhất từ trước đến nay. Loại tệp này chứa các layer giúp sửa đổi hình ảnh dễ dàng hơn nhiều.



Nhược điểm lớn nhất đối với PSD là Photoshop hoạt động với hình ảnh raster, chất lượng hình ảnh bị giảm khi thu nhỏ hoặc phóng lớn.

PDF

Các tệp PDF được Adobe tạo ra với mục đích lưu trữ và truyền tải thông tin một cách phong phú từ mọi ứng dụng, trên mọi máy tính, với bất kỳ ai, ở bất cứ đâu.

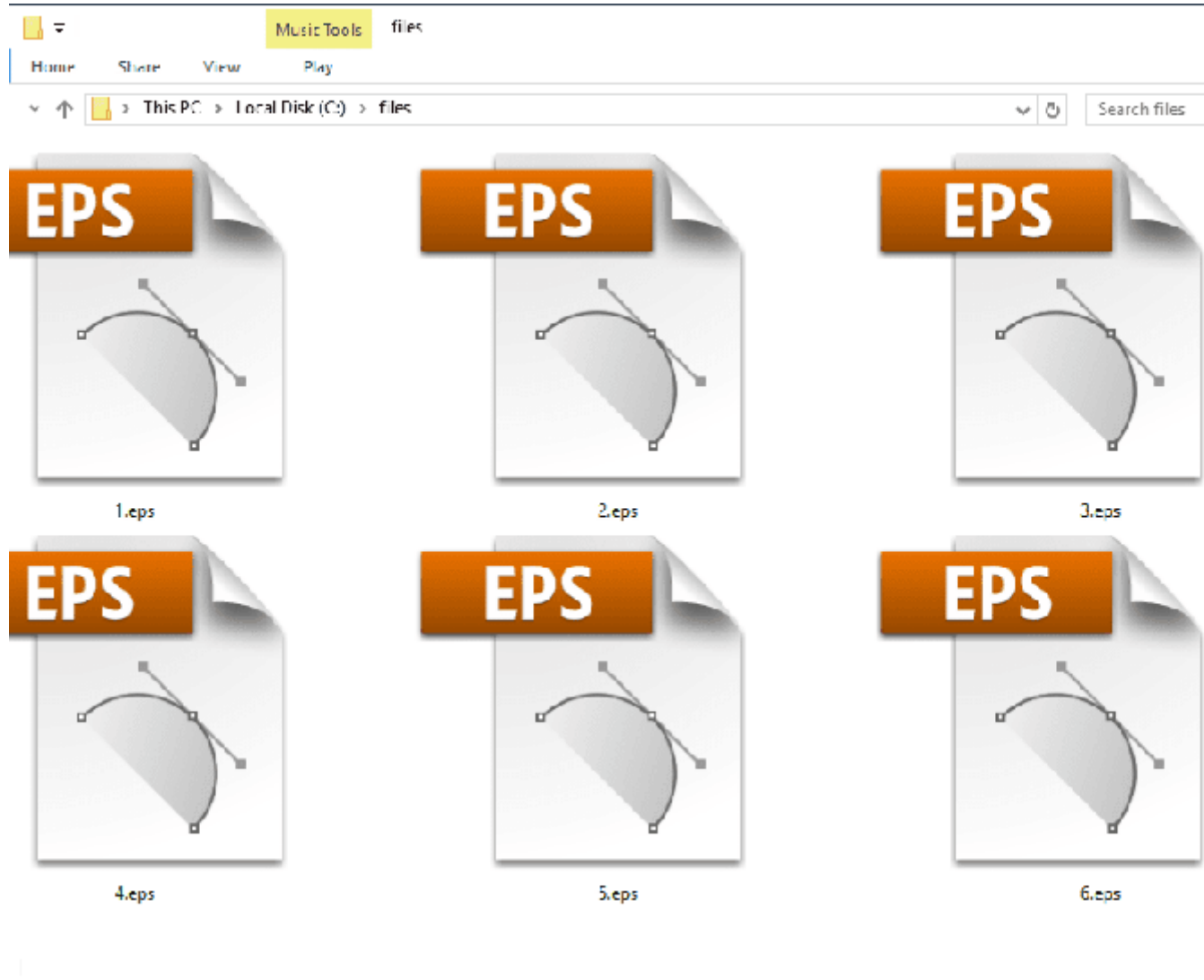
PDF



Nếu một nhà thiết kế lưu logo vector ở định dạng PDF, người dùng có thể xem nó mà không cần bất kỳ phần mềm chỉnh sửa thiết kế nào và còn có thể thực hiện các thao tác khác trên tệp này. Đây là công cụ phổ biến tốt nhất để chia sẻ hình ảnh đồ họa.

EPS

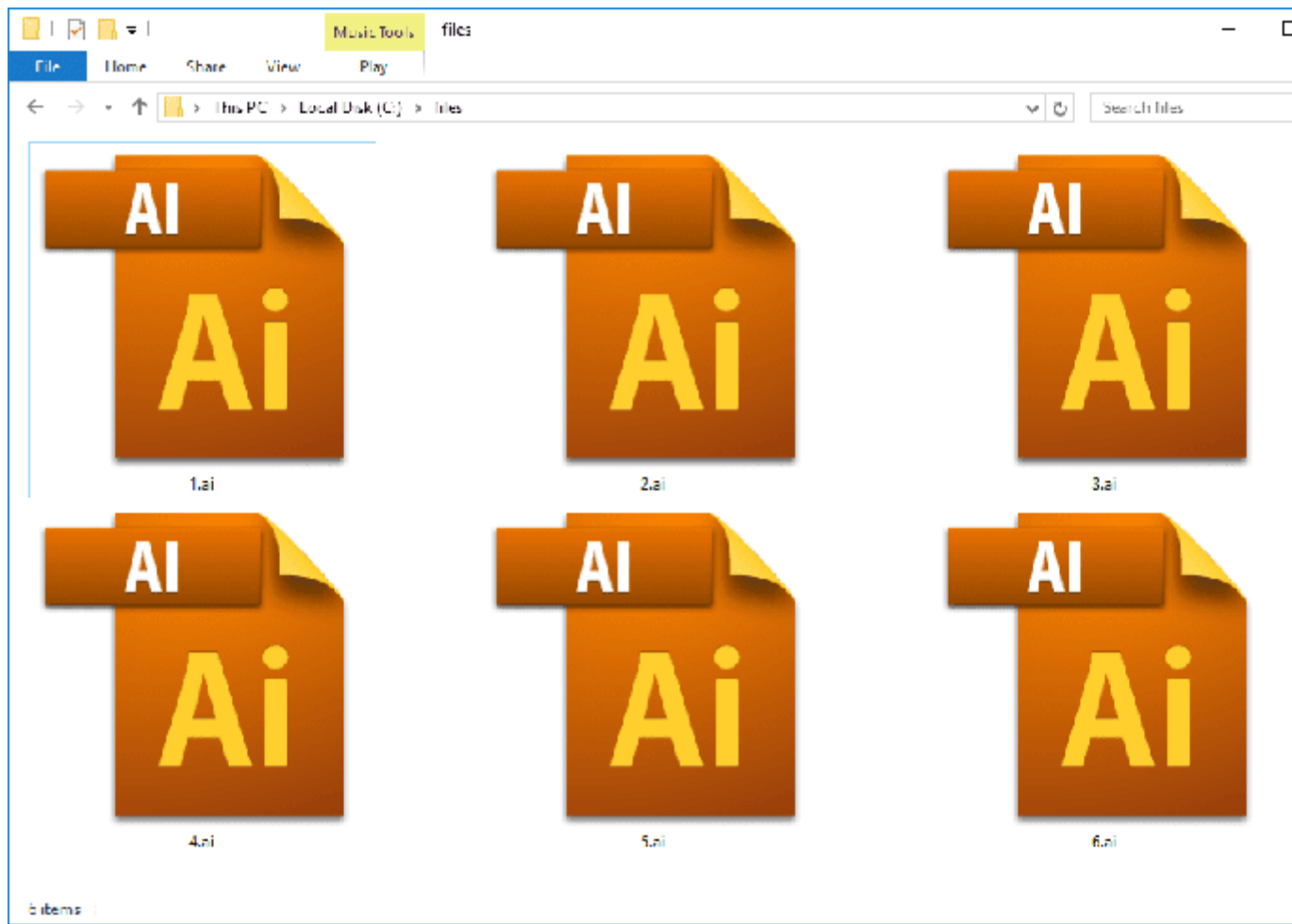
EPS là một tệp ở định dạng vector đã được thiết kế để tạo ra đồ họa độ phân giải cao cho việc in ấn. Hầu như bất kỳ loại phần mềm thiết kế nào cũng có thể tạo ra một EPS.



Phần mở rộng EPS là một loại tệp phổ quát (giống như PDF) có thể được sử dụng để mở các hình ảnh đồ họa vector được thiết kế trong bất kỳ trình chỉnh sửa thiết kế nào. Điều này bảo vệ việc chuyển tệp cho người dùng khác dù không sử dụng các phần mềm của Adobe, nhưng có thể đang sử dụng Corel Draw hoặc Quark.

AI

AI cho đến nay luôn được các nhà thiết kế ưa thích nhất và được xem là loại định dạng tệp đáng tin cậy nhất để sử dụng hình ảnh cho tất cả các loại dự án từ web đến in,...



AI tạo ra tác phẩm nghệ thuật dưới file vector, loại tệp dễ thao tác nhất. Ngoài ra AI cũng có thể tạo tất cả các loại tệp đã liệt kê ở trên.

INDD

INDDs (Indesign Document) là các tệp được tạo và lưu trong Adobe Indesign. Indesign thường được sử dụng để tạo ra các ấn phẩm lớn, chẳng hạn như báo, tạp chí và sách điện tử.



Các tệp từ cả Adobe Photoshop và AI có thể được kết hợp trong Indesign để tạo ra các thiết kế giàu nội dung có kiểu chữ hiện đại, đồ họa, nội dung trang, thông tin định dạng và các tùy chọn liên quan đến bố cục phức tạp khác.

RAW

Hình ảnh RAW là loại hình ảnh được xử lý ít nhất trong danh sách này - là định dạng đầu tiên của hình ảnh khi được tạo.

Sau khi chụp ảnh, hình ảnh sẽ được lưu ngay lập tức ở định dạng tệp RAW. Chỉ khi tải ảnh này lên một thiết bị mới và chỉnh sửa nó bằng phần mềm hình ảnh và lưu bằng một trong các định dạng hình ảnh được liệt kê ở trên thì file mới thay đổi định dạng.



Ảnh RAW có giá trị vì chúng thể hiện mọi yếu tố của file ảnh trước khi xử lý và không làm mất các chi tiết hình ảnh nhỏ. Tuy nhiên, cuối cùng, người dùng cũng phải chuyển chúng thành loại tệp raster hoặc vector nếu muốn sử dụng.

2.2. Định dạng hình ảnh.

- Phần mềm Indesign được thiết kế để đọc được nhiều loại hình ảnh như là PNG, PICT, PDF, EPS, TIFF, JPEG hoặc là cả file Photoshop (PSD), Illustrator (AI). Lưu ý là Indesign được hỗ trợ để xuất được hình ảnh với độ phân giải cao là 300dpi và hệ màu chuẩn in ấn là CMYK.

- Đôi khi trong quá trình thiết kế thì có những lúc ta cần những hình ảnh trong suốt hoặc là bán trong suốt, việc đưa thẳng file Photoshop vào Indesign thuận tiện cho chúng ta cho quá trình chỉnh sửa hình ảnh. Thêm nữa là những Layer trong Photoshop cũng được quản lý bằng Indesign, nghĩa là bạn có thể bật tắt các Layer của Photoshop mà trực tiếp bằng Indesign mà không mất công chuyển đổi qua lại.

- Ưu điểm thì có nhiều nhưng nhược điểm cũng không ít đó là việc chèn trực tiếp file PSD sẽ tốn rất nhiều bộ nhớ của máy, vì với những file thiết kế với chất lượng cao thì tốn nhiều dung lượng bộ nhớ. Vậy nên nếu được thì hãy gộp các Layer lại để giảm dung lượng của file rồi mới lưu file lại, cũng có thể xuất ra chuẩn file TIFF hoặc EPS để đưa qua Indesign. Cũng có khi ta buộc phải chèn file PSD thì nhớ quan tâm đến độ phân giải và màu sắc của file thiết kế nhé.

- Định dạng file psd cần có sự quan tâm đặc biệt, đưa file psd vào Indesign sẽ trở nên hiệu quả khi làm việc với file có nền trong suốt hoặc bán trong suốt, đặc biệt nếu đặt

vào nền màu hoặc có texture. Một cách dùng hữu hiệu khác là có thể tắt/bật một số layer trong file PSD ngay trong Indesign (mà không cần dùng Photoshop).

2.1. Bố cục và dàn trang hình ảnh với text

BÀI 5: TABLE – TẠO BẢNG, CỘT TRONG INDESIGN

1. CỘT:

Chia cột trong 1 trang (Columns of Margin): Có thể chia ngay trên hộp thoại New Document (khi mở 1 file indd mới) hay trong Layout > Margins and Columns

Chia cột trong khối text (Columns of Frame): Object > Text Frame option (Ctrl_B) > **Columns**.

Để tăng khoảng cách khối text với cạnh Frame vào Object > Text Frame Option > **Insert Spacing**

- a. Nhập text vào cột:
- b. File > Place (Ctrl_D) : Chọn File text (.doc)
- c. Click lên cạnh của cột:
 - Ấn giữ Alt click lên cạnh columns kế tiếp cho đến khi hết text
 - Ấn giữ Alt_Shift click lên cạnh columns sẽ tự động tạo link giữa các cột cùng khối text trong 1 trang
 - Ấn giữ Shift click lên cạnh columns sẽ tự động tạo link và trang mới giữa các cột cùng khối text

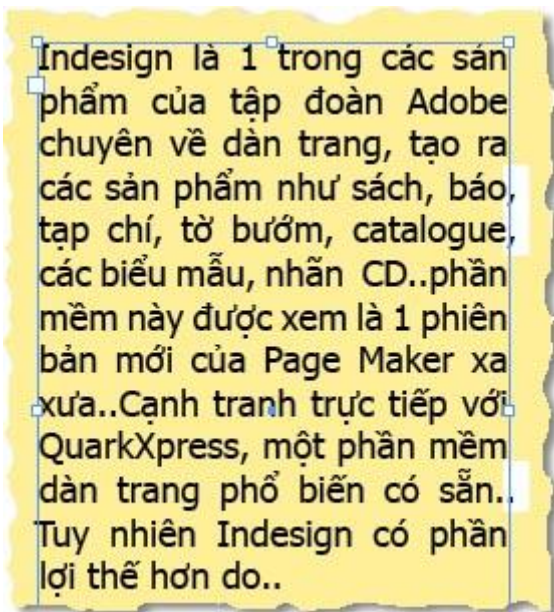
2. Muốn bỏ place, ấn esc

Chọn text: Nếu dùng **T** click chọn khối text, ấn Ctrl_A và chọn màu thì là đang đổ màu lên nền frame text, để chọn riêng text thao tác như sau

- Click liên tiếp 2 cái: chọn 1 chữ
- Click liên tiếp 3 cái: chọn 1 dòng

- Click liên tiếp 4 cái: chọn 1 đoạn
- Click liên tiếp 5 cái: chọn toàn bộ khối text

Nếu xảy ra hiện tượng lẩn lè như hình dưới đây



Chọn đoạn, vào bảng lệnh paragraph > ¶ ≡ > **Ignore Optical Margin**

2. BẢNG:

Khi tôi chọn hết Bảng..thanh control table sẽ xuất hiện như sau



KẺ BẢNG:

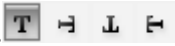
Dùng **T** drag 1 frame cho text

Chọn Table > insert table

Chọn số dòng và số cột (Body Rows, Columns)

Nhập text vào bảng:

Dùng **T** click vào từng ô, ấn text

Có thể ô quá hẹp buộc phải xoay tiêu đề cho vừa .. 

Điều chỉnh cột và hàng:

Thêm, bớt hàng hay cột : Table > insert > row, column

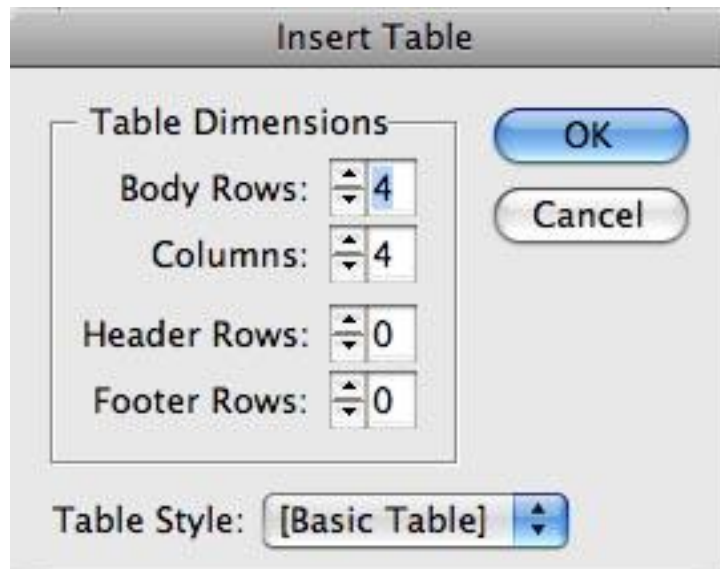
Thay đổi độ rộng của 1 cột, các cột khác giữ nguyên: Dùng **T** drag cạnh của cột..như

vậy bề ngang của bảng sẽ thay đổi

Chỉ di chuyển cạnh của cột (bảng k thay đổi bề rộng): giữ thêm Shift khi drag

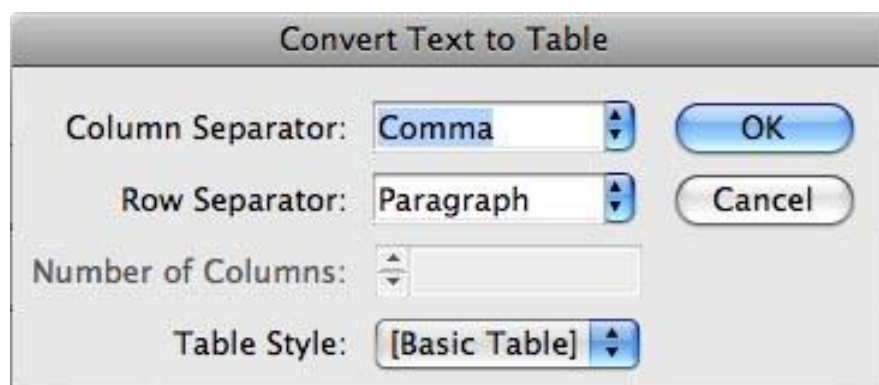
Nối ô: quét chọn các ô kề liền, muốn gộp chung. Click merge cells (☒) trên thanh control

Tách ô: click chọn ô cần tách, click nút unmerge cell (☐) trên thanh control



- Chuyển chữ thành Bảng:

0. Tách các cụm từ để tách riêng ra từng cột trong bảng bằng dấu phẩy (comma:,) hoặc bằng tab (Tab)...
1. Tách riêng từng dòng ra mỗi hàng bằng. enter ↵
2. Quét chọn hết khối text , rồi chọn Table > **Convert Text to Table..**



Khi place 1 table từ doc file xảy ra hiện tượng hàng chữ sát cạnh trên ô

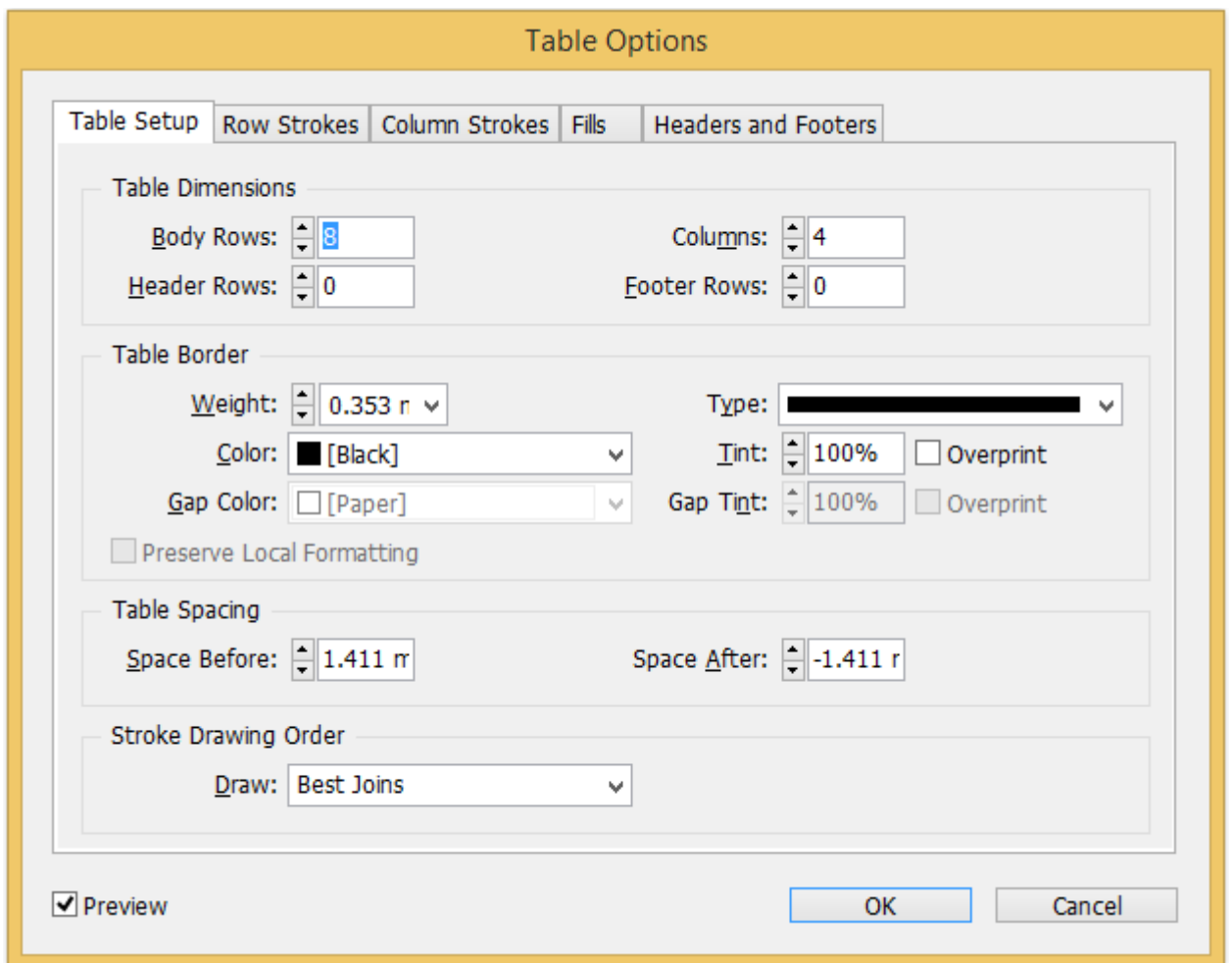
Ngày tuổi	
1	Tiền diệt Cắt rốn, Ngăn ngừa khuyết
3	Ngăn ngừa Tăng sinh hồng da Ngăn ngừa và bội nhiễm
4-14	Tập ăn s màu lớn

- Rclick text > cell option: canh chỉnh top, bottom, right, left

Ngày tuổi	
1	Tiền diệt m Cắt rốn, bắ Ngăn ngừa
3	Ngăn ngừa Tăng sức đ hồng da m Ngăn ngừa bội nhiễm
4-14	Tập ăn sòn lớn
7	Thiến heo

ĐỂ HIỆU CHỈNH BẢNG

Vào Table/ Table Options/ Table Setup ở đây có thể điều chỉnh các thông số có liên quan để có khung hiển thị bảng như ý



Bảng Table Options bao gồm một số tính năng cơ bản sau:

Table Dimensions: bảng Kích thước

Body Rows: Số hàng

Columns: Số cột

Header Rows: Hàng tiêu đề

footer Rows: hàng cuối bảng

Table border: đường viền của bảng

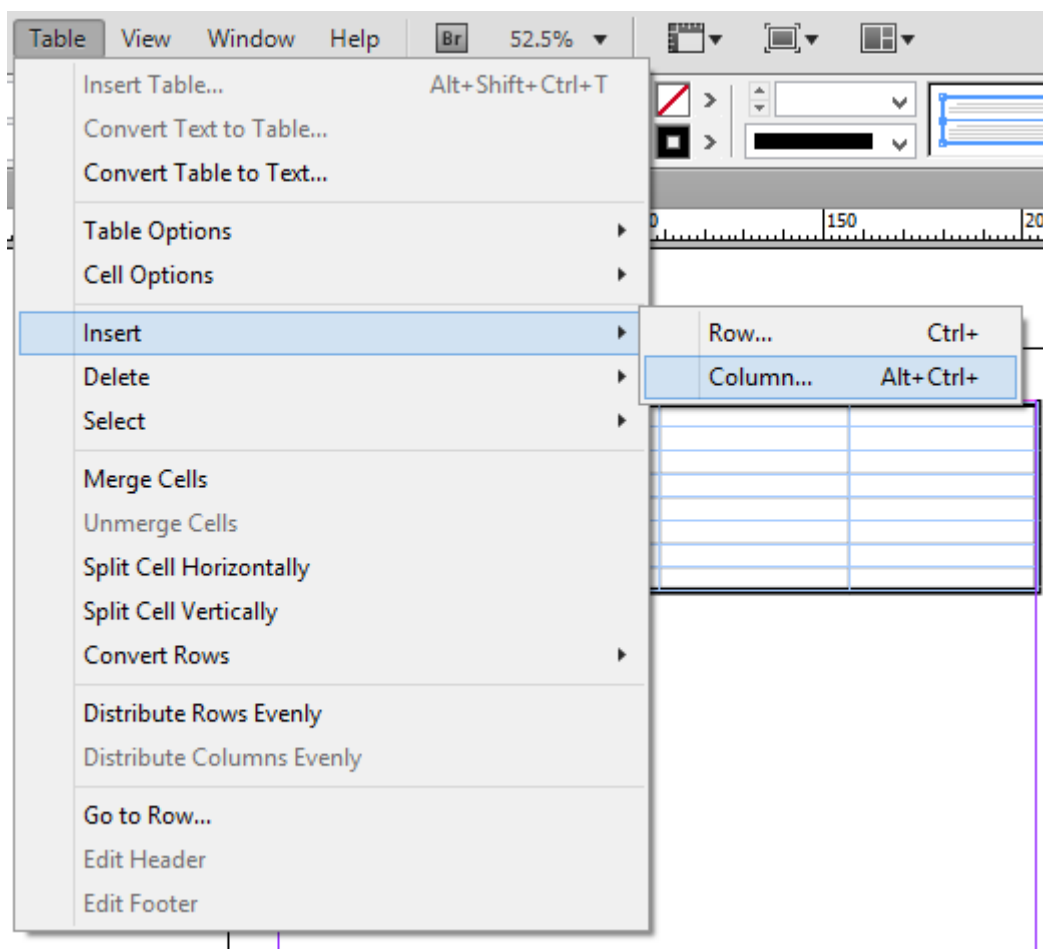
Type: Kiểu hiển thị đường viền

Table Spacing: Khoảng cách giữa các bảng

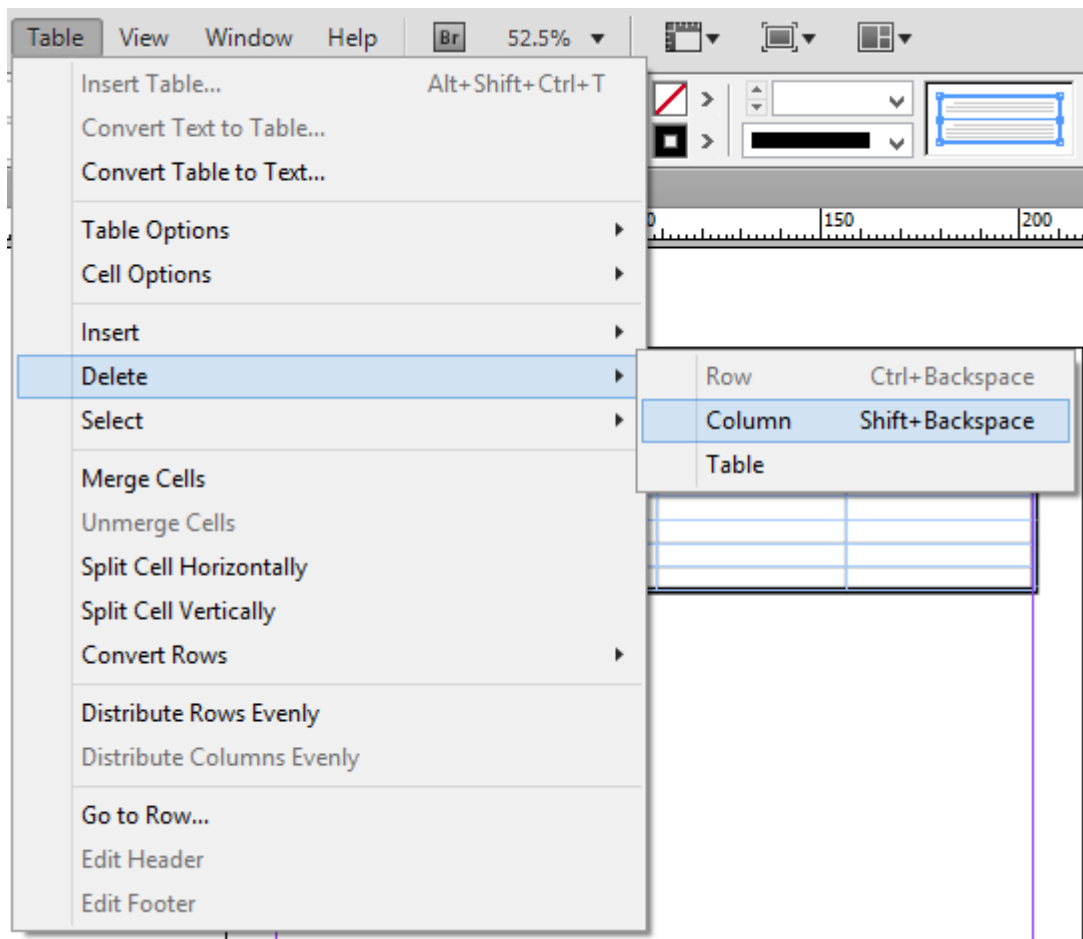
Space Before: Khoảng cách trước

Space After: Khoảng cách sau

Để thêm một dòng hay cột chỉ việc bôi đen cột hoặc dòng muốn xóa vào menu Table/Insert



Để xóa bớt một dòng hay cột chỉ việc bôi đen cột hoặc dòng muốn xóa vào menu Table/Delete



CÁCH TẠO BẢNG SỬ DỤNG ROUNDED CORNERS TRONG INDESIGN

Bước 1

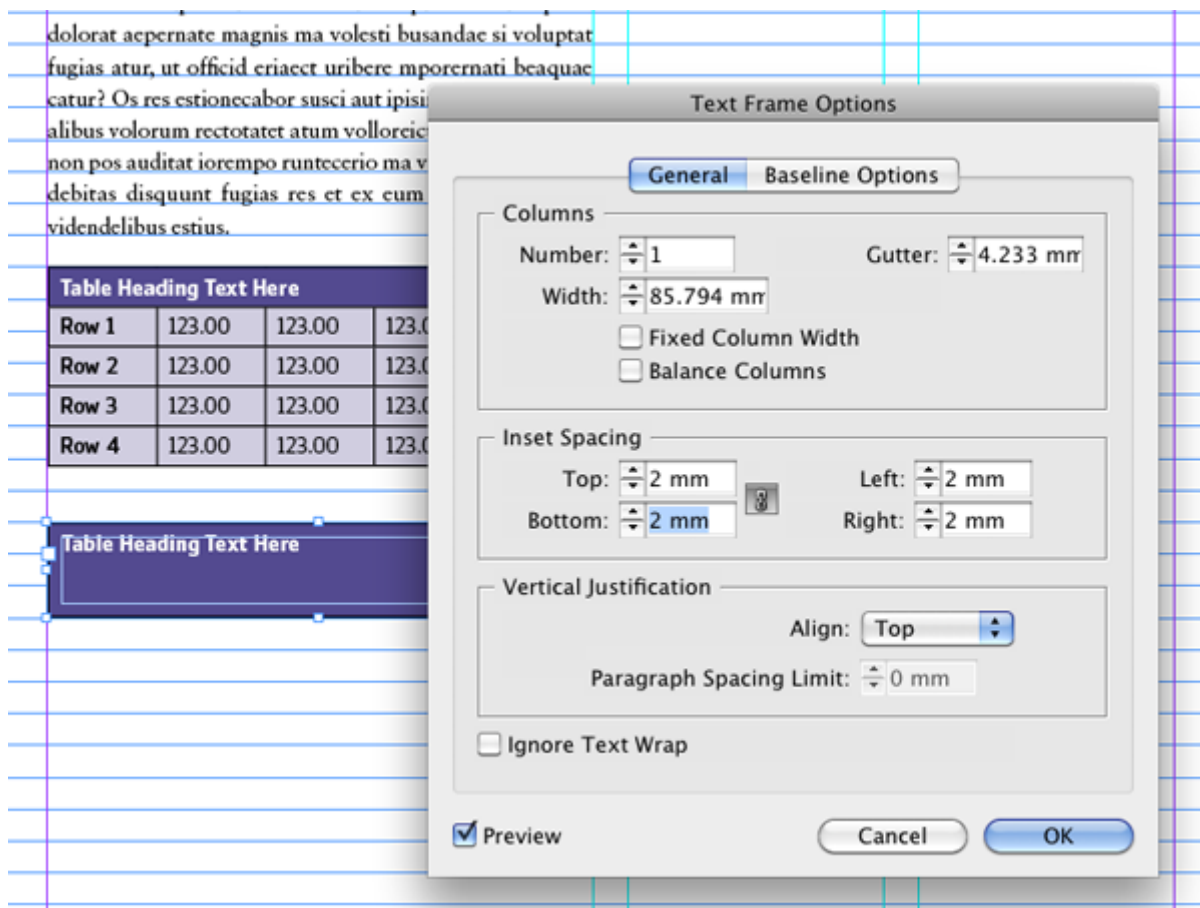
Thiết kế giao diện của bảng trong hộp văn bản chính – chọn phông chữ, đậm, kích thước (chiều cao và chiều rộng) bao gồm cả thanh tiêu đề.
xác định Styles bảng để làm cho quá trình dễ dàng hơn .

et quat molupiet aborectamus prem ciciisi as mo cum num
fuga. Os vollic tem ea voloreium rempore idebis nobit re
pedio con pratus vit velesto tassundantur as ipicimi, officiet
am quibusto blabo. Experum isitist ibusae sinihil in res
verio. Ut volupta ducilla boristiuntia quos ant ium ipiciis
dolorat aepernate magnis ma volesti busandae si voluptat
fugias atur, ut officid eriaect uribere mporemati beaquae
catur? Os res estioneccabor susci aut ipisin re erro voluptiis
alibus volorum rectotatet atum volloreictum aliam re pore
non pos auditat iorempo runtecerio ma volorest, ut deligen
debitas disquunt fugias res et ex cum volor as quodio
videndelibus estius.

Table Heading Text Here				
Row 1	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 2	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 3	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 4	123.00	123.00	123.00	123.00

Bước 2

Tiếp theo, bất cứ nơi nào khác trên trang, (ngay bên dưới bàn giúp) vẽ một hộp chiều rộng chính xác của thanh tiêu đề (sử dụng hướng dẫn để giúp vẽ nó), và đặt văn bản tiêu đề bên trong (điều chỉnh “Inset Spacing” trong hộp thoại **Object > Text Frame Options**).



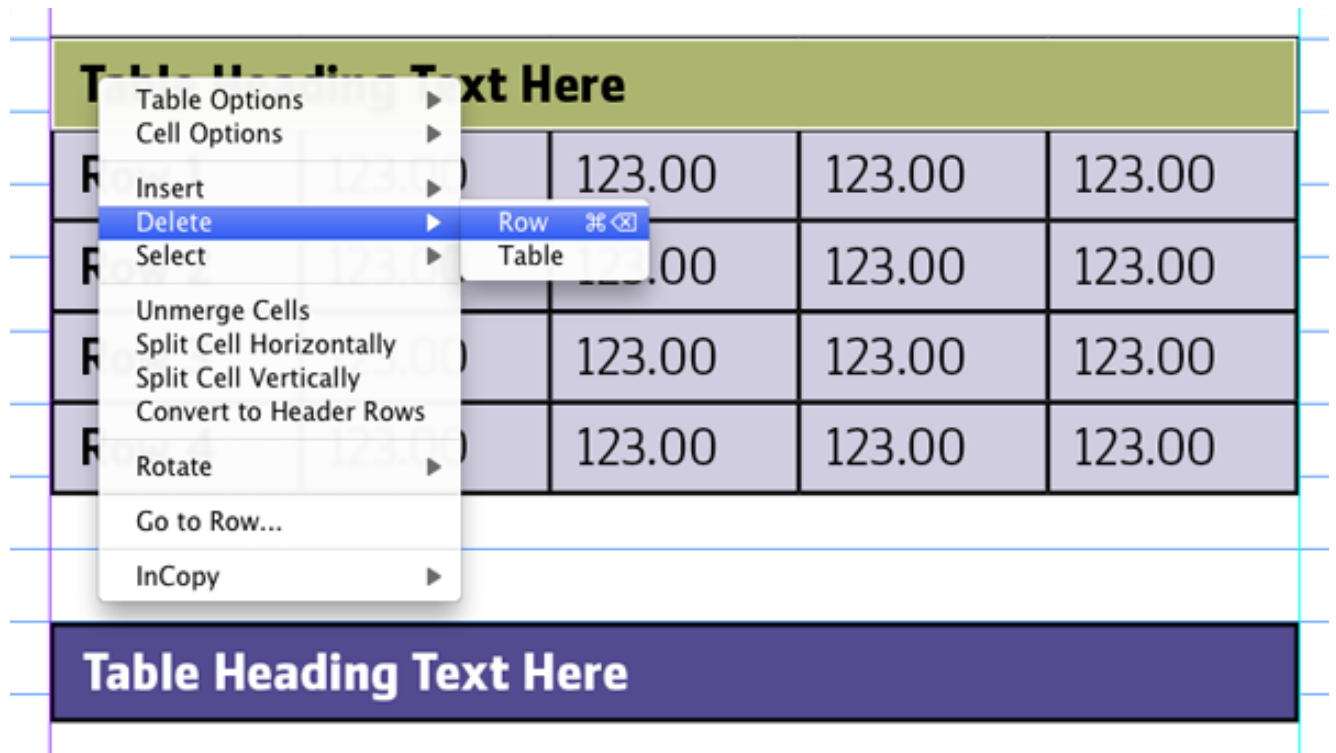
Bước 3

Thêm góc được làm tròn đến hai góc trên cùng của hộp. Làm cho nó giống màu của thanh tiêu đề ban đầu là tốt. Mẹo thêm: Nếu kích thước Inset Spacing là giống như kích thước góc, các văn bản sẽ phù hợp với độ dốc ở góc trên bên phải.



Bước 4

Chọn các ô tiêu đề (di chuột trên góc trên cùng bên trái của ô cho đến khi một mũi tên nằm ngang nhỏ màu đen xuất hiện) của bảng ban đầu và xóa nó hoàn toàn.

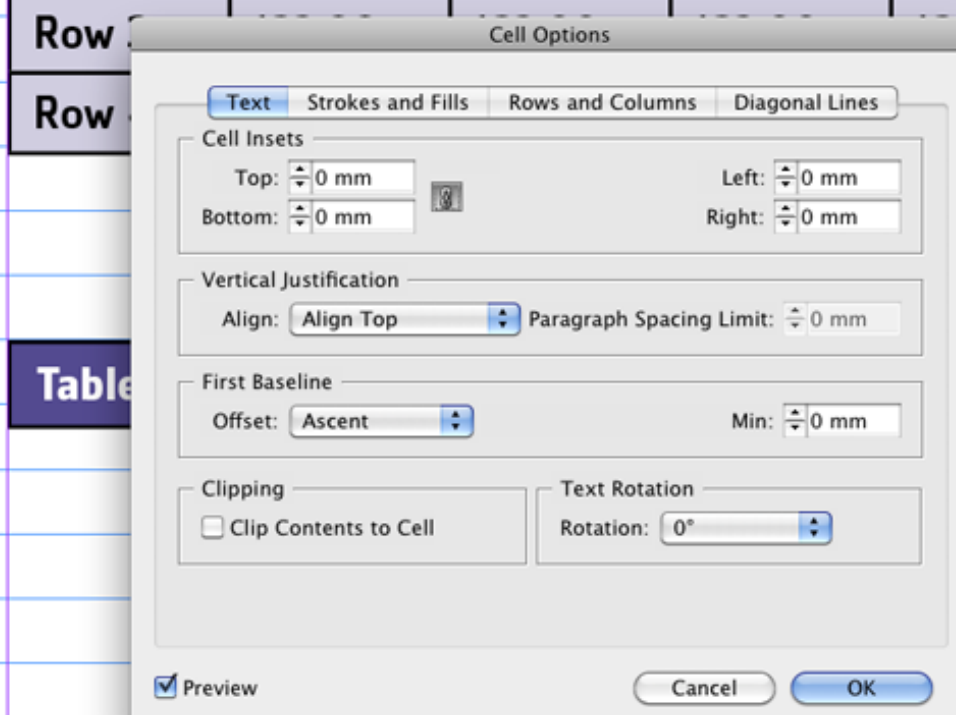


Bước 5

Bây giờ chèn một bảng mới trên bảng đầu tiên, với 1 hàng và 1 cột. Cho bảng này không có đột quy và không có điền, với insets cell 0 mm.

non pos auditat iorempo runtecerio ma volorest, ut deligen
debitas disquunt fugias res et ex eum volor as quodio
videndelibus estius.

Row 1	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 2	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 3				123.00
Row 4				123.00



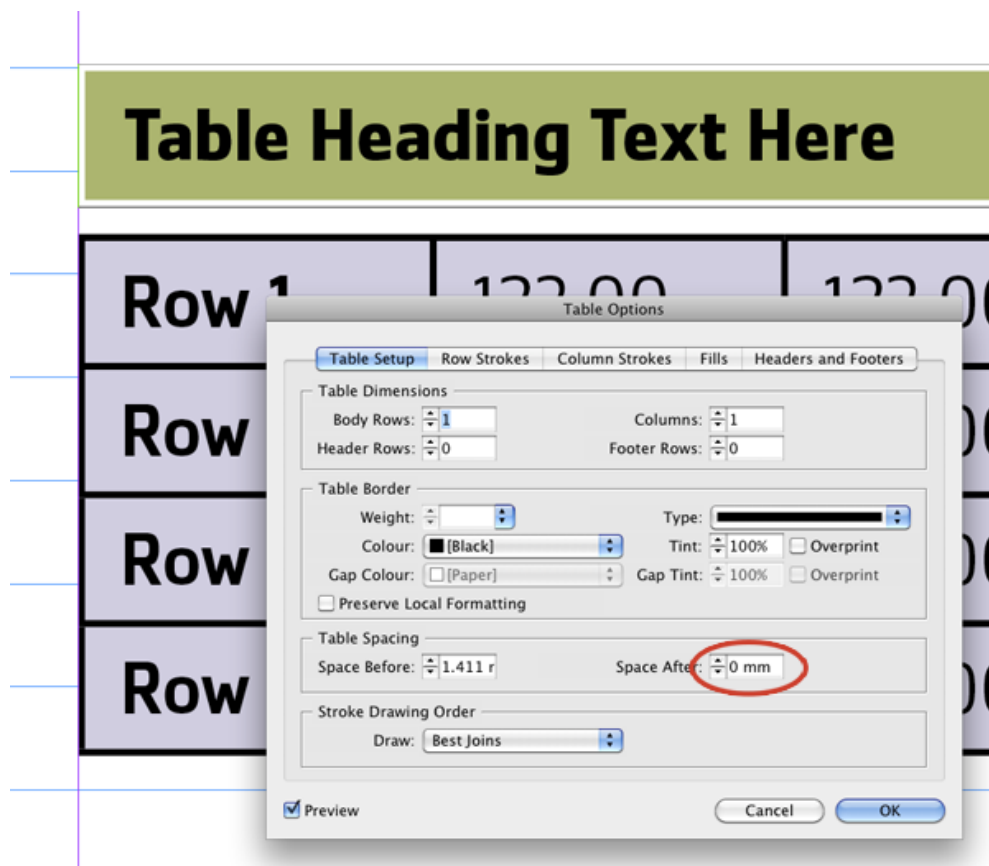
Bước 6

Cắt hộp tạo ra và sau đó đặt con trỏ trong bảng trống để các văn bản I-beam xuất hiện – sau đó dán hộp vào trong tế bào. Nó sẽ phù hợp một cách hoàn hảo, và cũng sẽ độc đáo điều chỉnh chiều cao để làm cho phù hợp với hộp.

Table Heading Text Here				
Row 1	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 2	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 3	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 4	123.00	123.00	123.00	123.00

Bước 7

Bây giờ đánh dấu các ô trong bảng top (nhấp vào bất cứ nơi nào trong tế bào và kéo phải để đánh dấu một tế bào) và thay đổi các thiết lập Bảng (**Table > Table Options > Table Setup**).



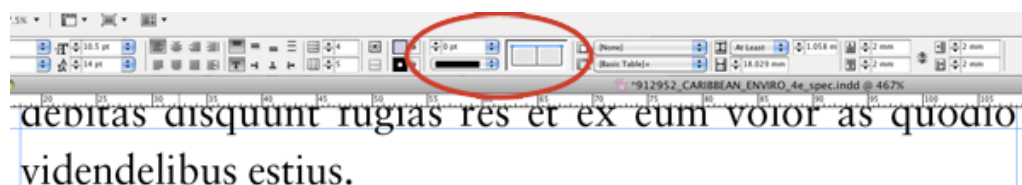
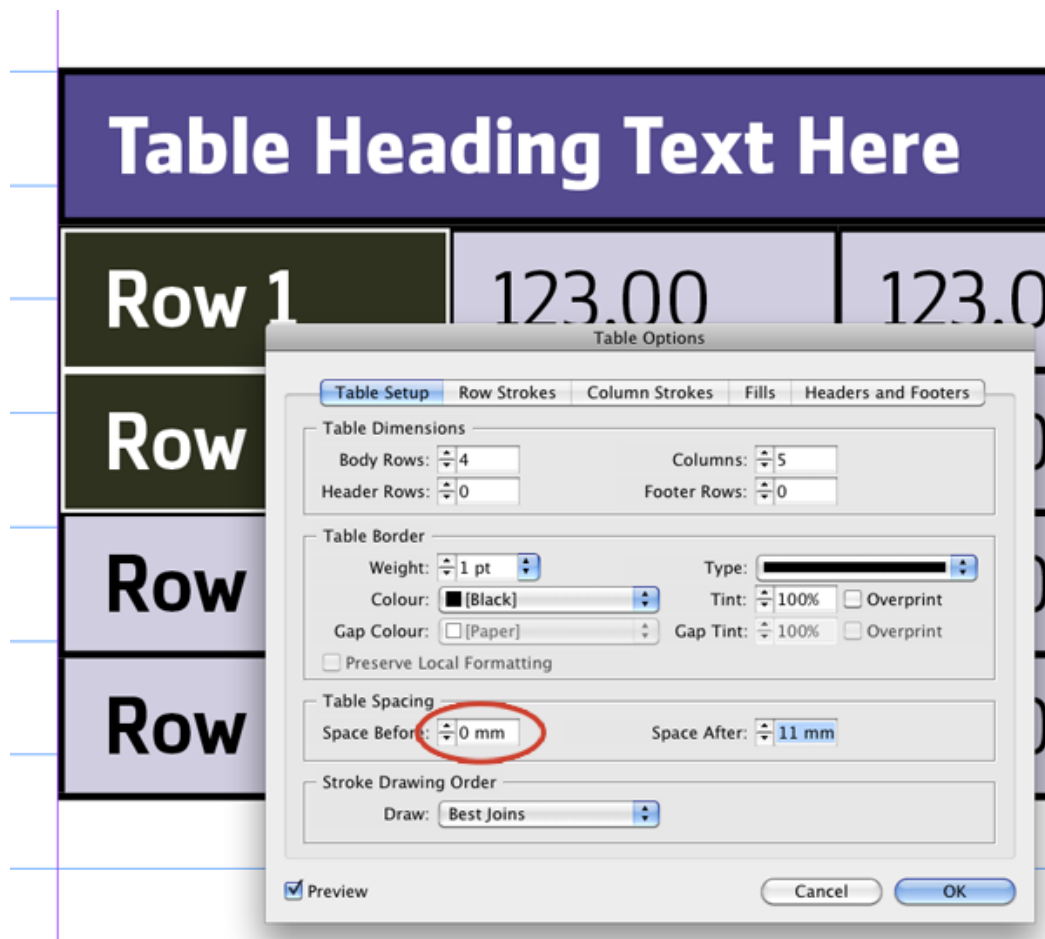


Table Heading Text Here				
Row 1	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 2	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 3	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 4	123.00	123.00	123.00	123.00

Bước 8 – Bonus thêm

Nếu muốn làm tròn hai góc dưới cùng của bảng là tốt, kỹ thuật này cũng được áp dụng. Chỉ cần làm một bảng mới bên dưới bảng hiện tại, và thêm vào hộp tròn góc mới vào góc dưới bên phải và các tế bào dưới cùng bên trái.

Rounded Corner Table				
Row 1	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 2	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 3	123.00	123.00	123.00	123.00
Row 4	123.00	123.00	123.00	123.00

BÀI 6: ĐỊNH DẠNG TRANG TRANG CHỦ

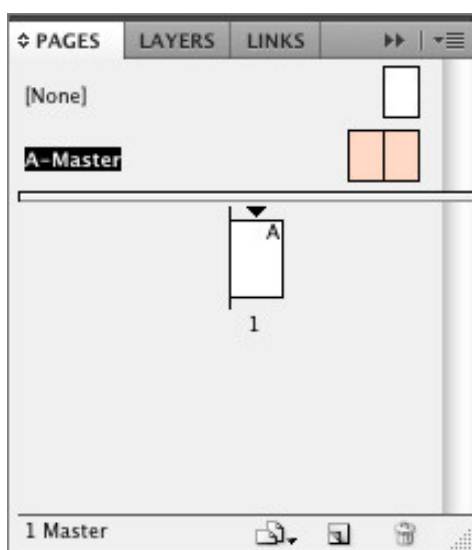
MASTER PAGES, LƯU VÀ XUẤT FILE

1. MASTER PAGES

Khi có tài liệu nhiều trang, chẳng hạn như brochure hay catalog, sử dụng master pages sẽ tiết kiệm thời gian. Master Page được sử dụng để tự động chèn các yếu tố cùng sử dụng trong nhiều trang khác nhau.

Việc này giúp tiếp tục thiết kế các trang khác mà không lo lắng về việc vô tình sửa đổi các yếu tố đã được xác định trước (số trang, lưới, yếu tố đồ họa...)

Để cài đặt, bật bảng Pages và click đúp vào “A-Master”. Thêm các yếu tố mà xác định sẽ lặp đi lặp lại trong suốt các thiết kế của mình, đường guide, số trang, running text box, khung hình, yếu tố thiết kế .v.v.



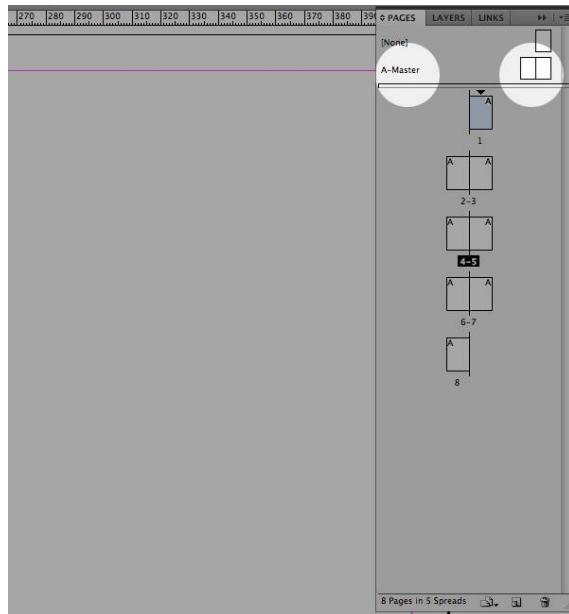
Có thể có nhiều hơn một Master Page để thay đổi style trong thiết kế. Khi dùng chỉ việc nhấp và kéo nó vào khung trang. Trong trường hợp chưa tạo Master Page, chỉ cần kéo trang đang thiết kế vào bảng Master Page.

Nếu muốn sửa đổi Master Page, click ba lần vào yếu tố muốn sửa, hoặc Shift + Command (với Mac) hay Shift + Ctrl (win). Lúc này có thể chỉnh sửa các yếu tố sử dụng trên Master Page mà không thay đổi cấu trúc của Master Page trên các trang khác.

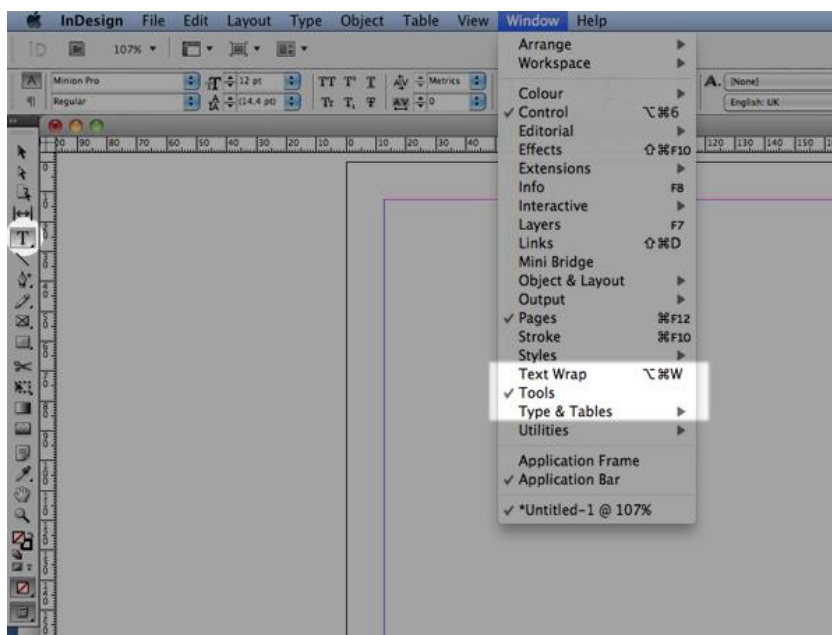
2. CÁCH ĐÁNH SỐ TRANG TRONG INDESIGN

Thêm số trang bằng cách chọn **Window > Pages**.

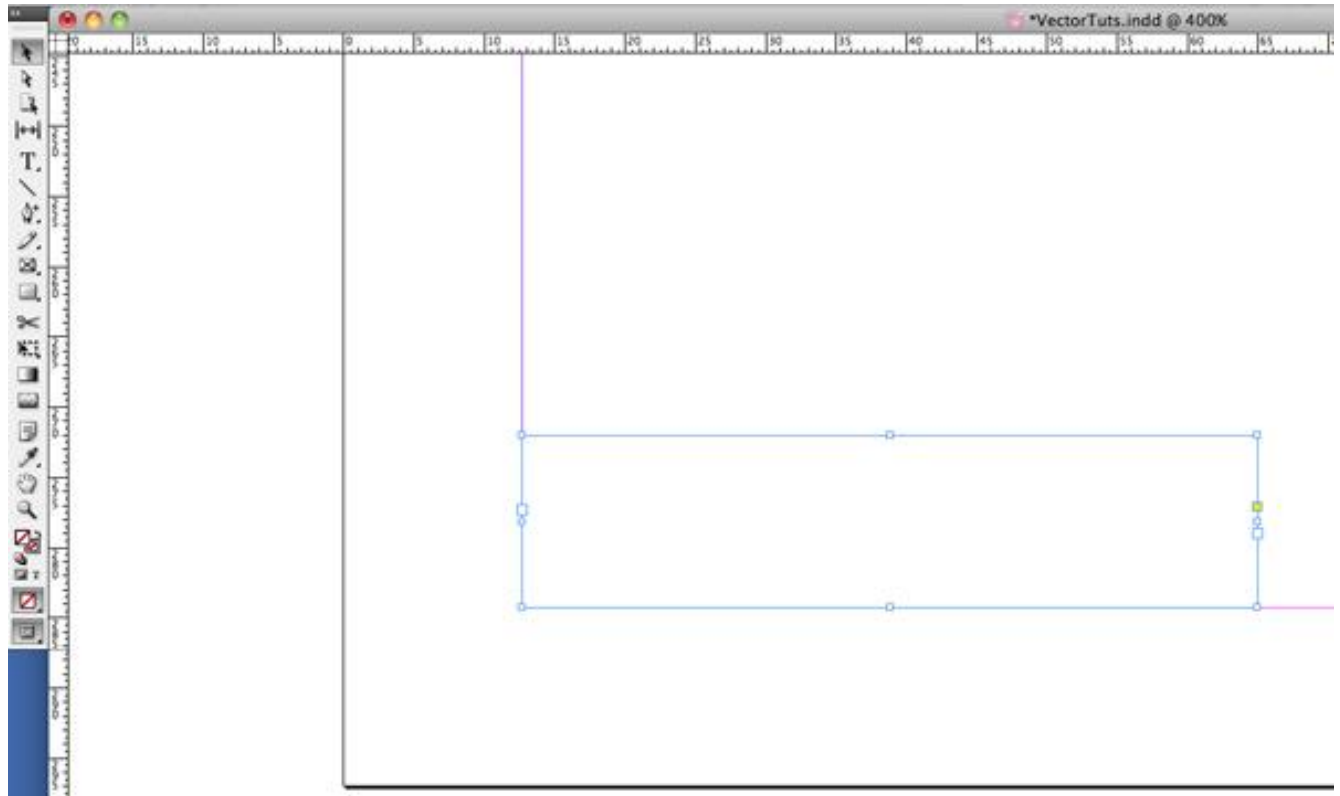
Nhấp đúp chuột vào **A-master** (có thể làm điều này bằng cách nhấp vào văn bản hoặc biểu tượng trang). Làm việc trong trang chủ.



Window > Tools.

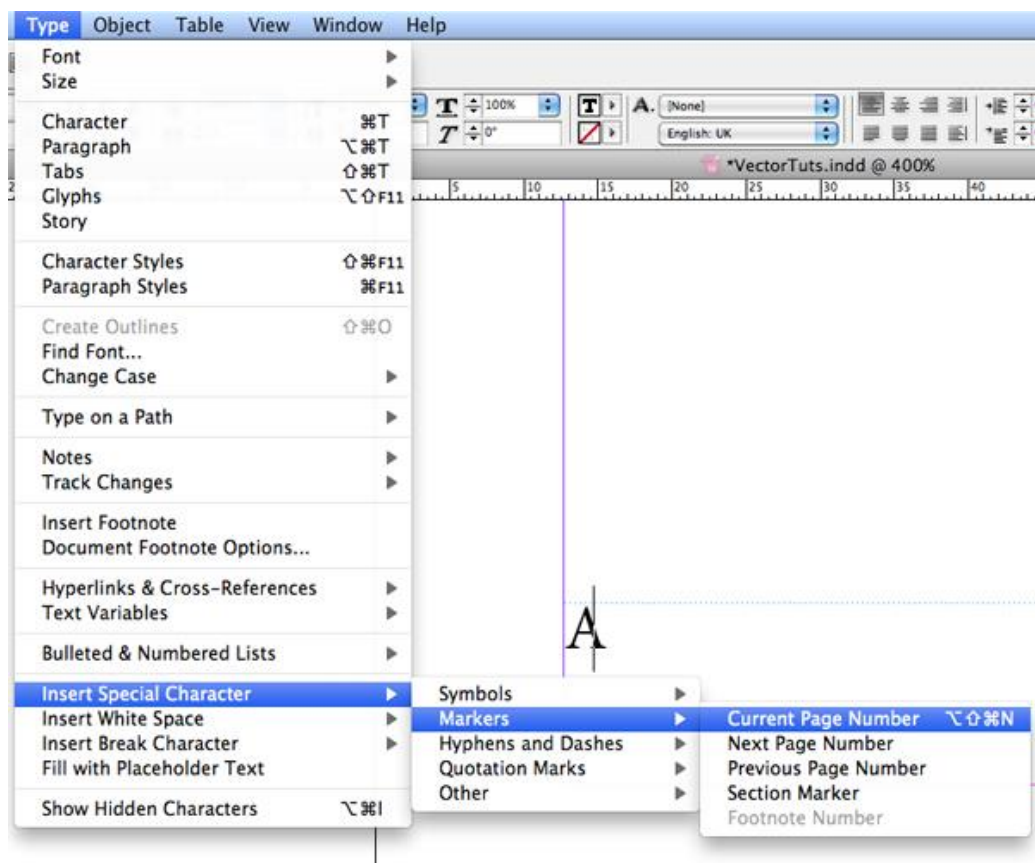


Click một lần và kéo để vẽ một hộp văn bản đủ rộng để chứa được số trang.

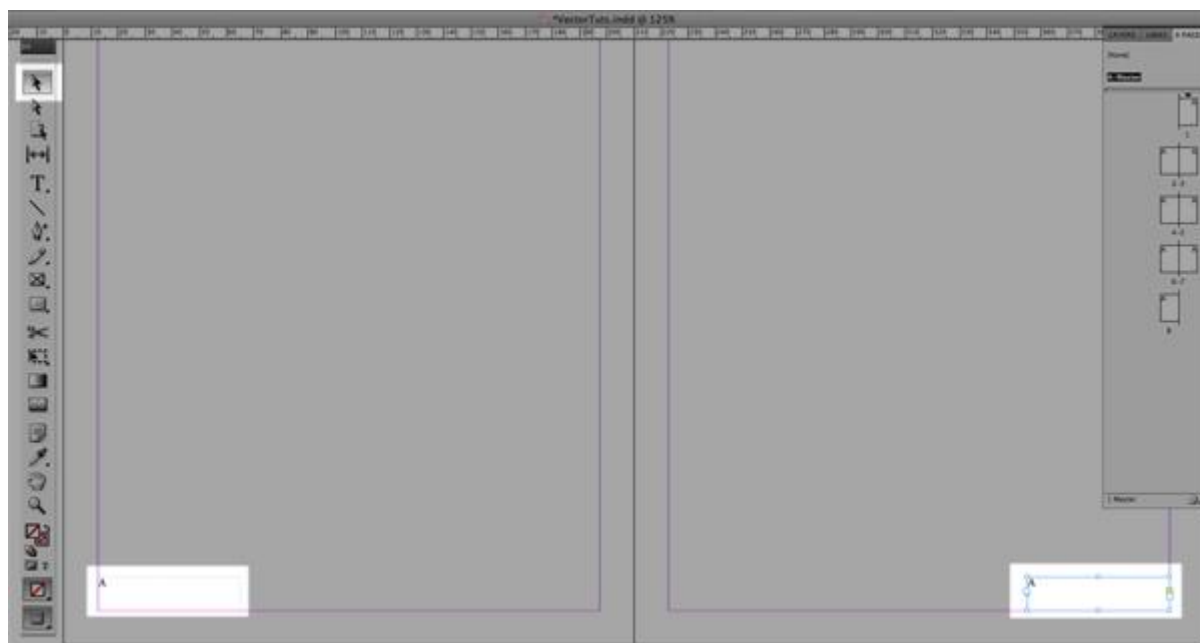


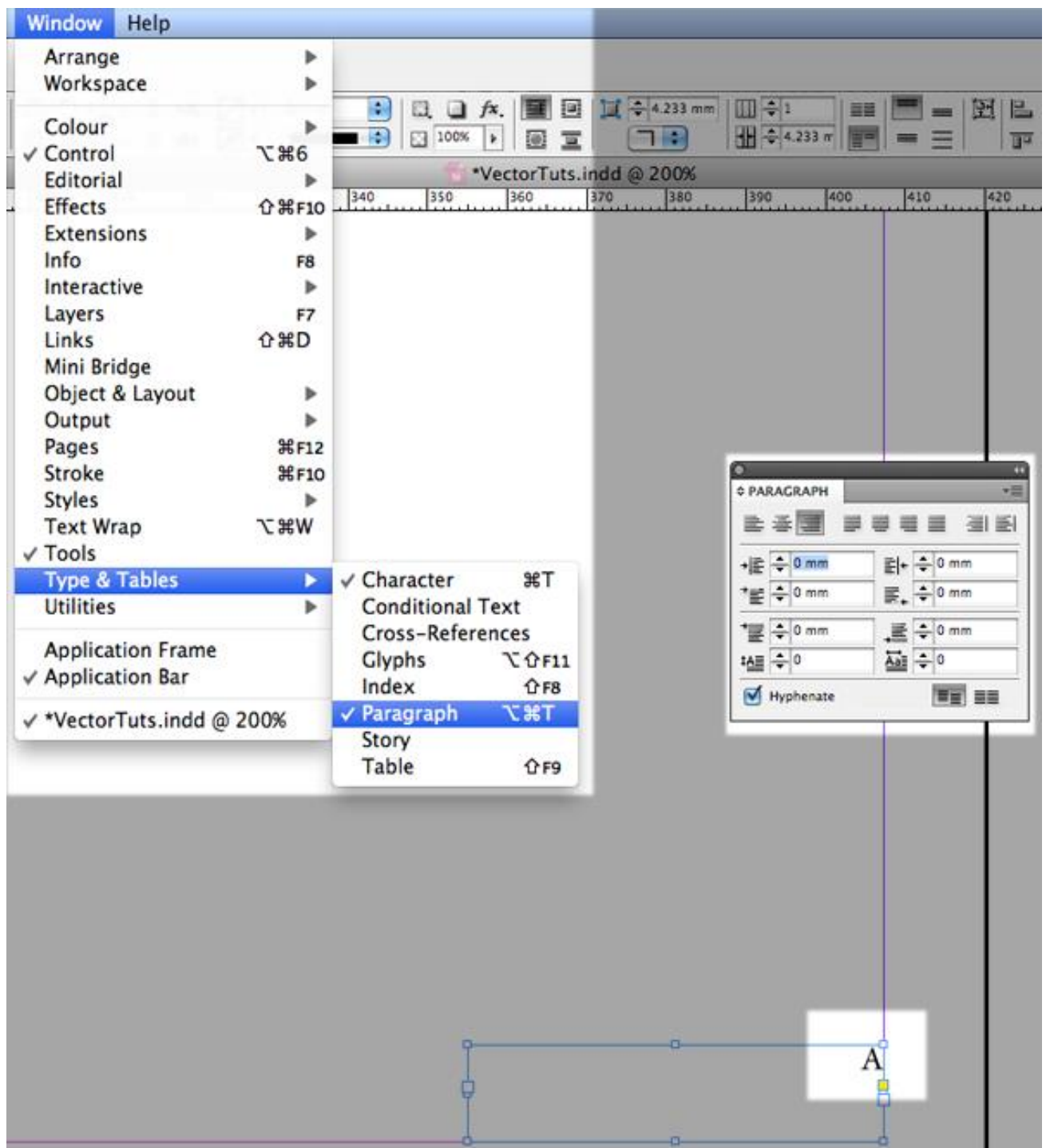
Chọn **Type > Insert Special Character > Markers > Current Page Number**.

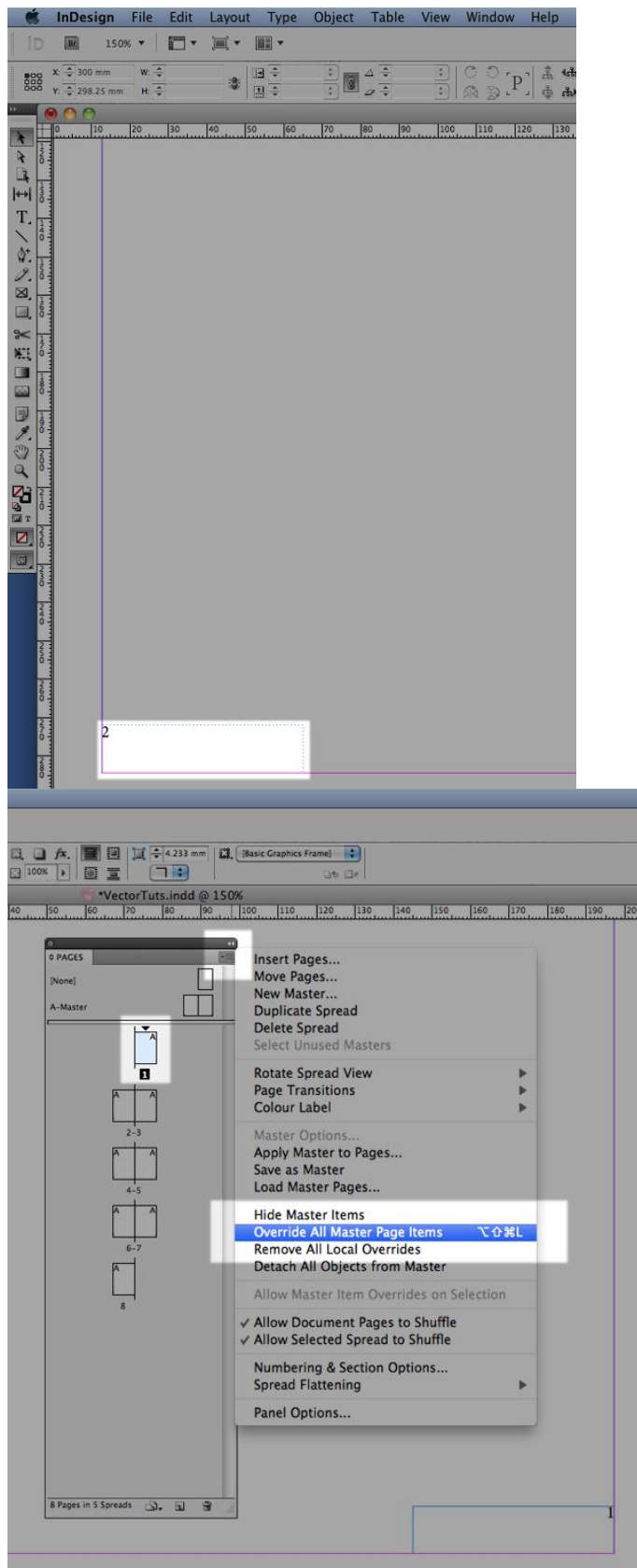
Một khi đã hoàn thành bước này “A” sẽ tự động xuất hiện. Có thể chọn, nhập văn bản + A, và chỉnh sửa các nhân vật với bất kì font, kích cỡ, sắp và màu sắc để phù hợp với phong cách của tài liệu.

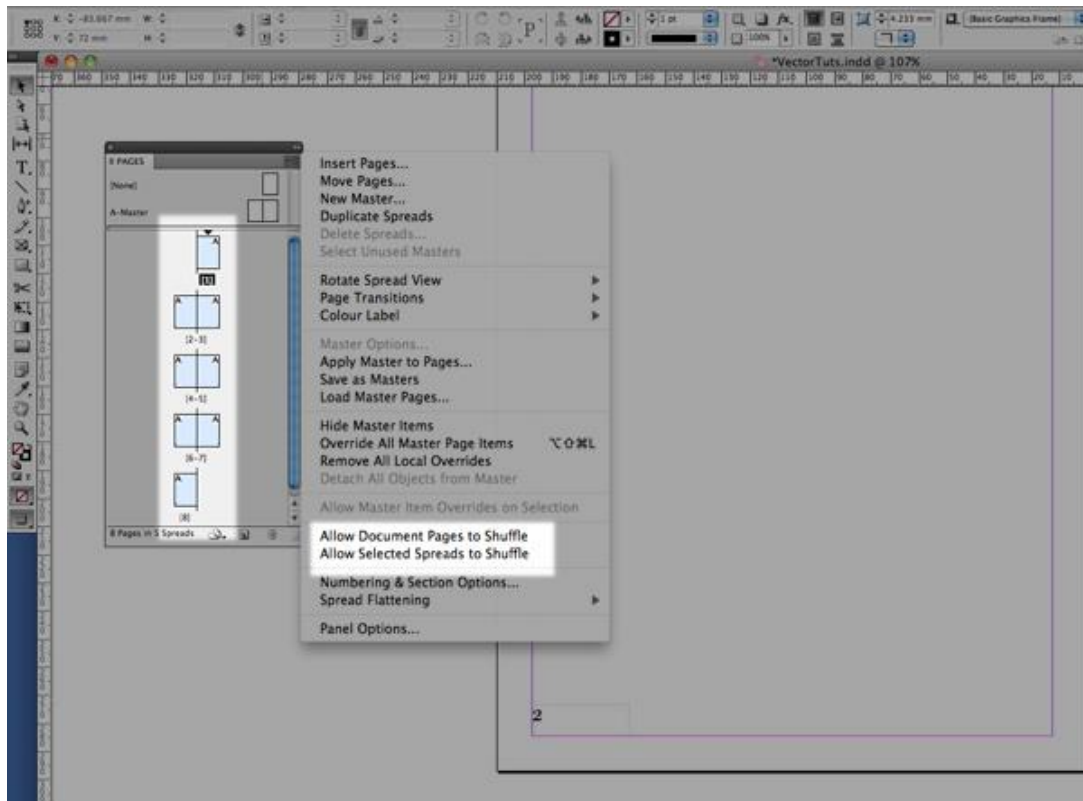


Tạo ra số lượng trang liên kế.

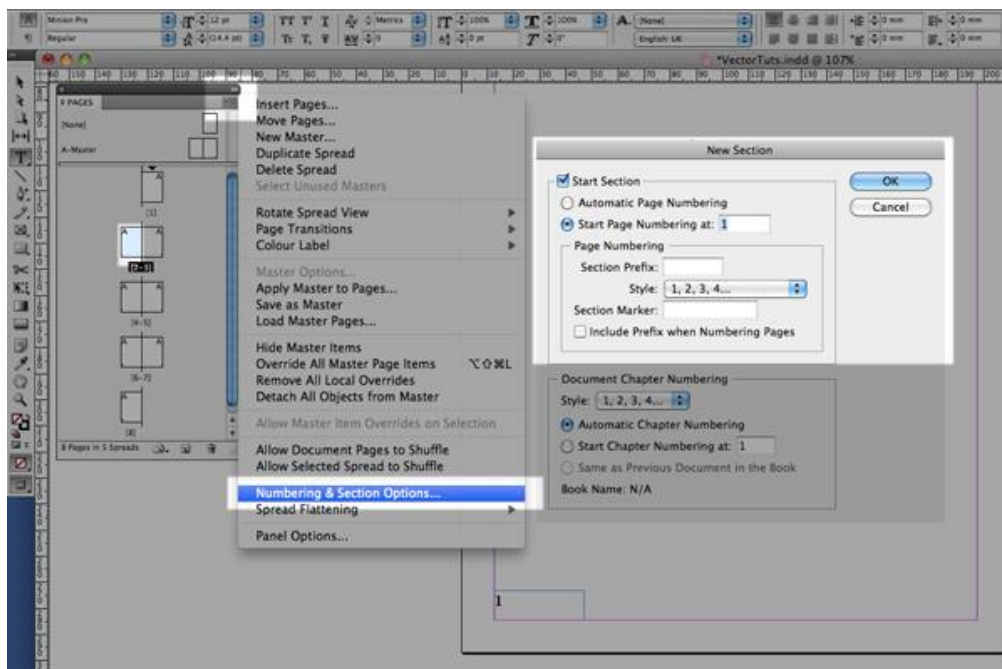








Nhấp vào một lần trên trang 2> Tùy chọn trang menu> đánh số và phần tùy chọn. Chọn 'Start page numbering at' > ok.



BÀI 7: ĐÓNG GÓI TÀI LIỆU

1. KHÁI NIỆM VỀ IN ẮN

Các loại in: Khi in trên file thì Indesign sẽ chuyển file đến thiết bị in

- Rồi được in trực tiếp ra giấy
- Hoặc in thành file in
- Hoặc chuyển thành hình trên film (positive hoặc negative image). Film sẽ dùng để tạo bản kẽm cho việc in công nghiệp.

Đối với hình có tone màu liên tục thì hình được tạo bởi những dot. Kích thước và mật độ của những dot tạo thành lưới halftone screen.

Trong kỹ thuật in công nghiệp thì một ấn phẩm có nhiều hơn một màu đơn phải được in trên những bản in tách màu, mỗi bản in một màu. Việc xử lý này gọi là tách màu (color separation).

Chi tiết trong một hình được in là kết quả từ sự kết hợp về độ phân giải (resolution) và tần số lưới (screen frequency). Độ phân giải của thiết bị xuất càng cao thì tần số lưới càng mịn.

2. BẢN TÁCH MÀU (SEPARATIONS)

Để tái tạo màu sắc và các hình ảnh có tông màu liên tục, các máy in thường tách trang thành phẩm thành 4 bản in – bản Cyan (C), bản Magenta (M), bản Yellow (Y), bản Black (k).



3. XEM TRƯỚC NHỮNG BẢN TÁCH MÀU

Chọn lệnh Window > output > separations Preview để hiện palette Separations Preview. Ở hộp View: Chọn Separations.

- Nhập vào tên của bản màu để chỉ hiện bản màu này. Mặc định bản màu xám. Để hiện bản có màu, bỏ thiết lập Show single plates in Black trong menu của palette Separations Preview.
- Nhấp vào CMYK để hiện đủ màu
- Để in ấn một hau nhiều bản màu, nhấp biểu tượng hình con mắt.



4. IN TÁCH MÀU

- Để in tài liệu Indesign, ta chọn lệnh File > Print để hiện hộp thoại Print
- Print Preset: Nếu có thiết lập sẵn việc in thì chọn tên trong mục Print Preset.
- Bắt đầu thiết lập mới việc in ấn như sau:

Printer:

- Chọn tên máy in mà có hỗ trợ PS để in tách màu trực tiếp ra máy in
- Hoặc chọn Postscript file để in ra file và bây giờ chọn tiếp PPD (postscript printer description) hỗ trợ Postscript.

Thẻ General:

- Chọn số bản in (copies). Có thể chọn Reverse order để đảo ngược thứ tự.
- Chọn tất cả số trang cần in, hoặc vùng số trang cần in. ví dụ: 2-6, 7-9,15
- Chọn chuỗi trang in – tất cả các trang, chỉ toàn trang lẻ(odd pages), chỉ toàn trang chẵn (even pages).

Thẻ setup: chọn quy cách trang giấy (paper size), chọn hướng bố trí (orientation), chọn tỷ lệ in (scale) hoặc tỷ lệ vừa với tờ giấy (scale to fit). Đối với trang tài liệu lớn hơn trang giấy ta có thể chọn Tile (in nhiều tờ giấy rồi ráp lại).

Thẻ marks and bleed: thiết lập in các dấu cắt xén (crop marks), dấu in lán (bleed marks), dấu định vị các bản in (registration marks), ...vv

Thẻ output:

- Nếu muốn in ra giấy bình thường thì chọn Composite
- Nếu muốn in ra giấy các bản in tách màu thì chọn Separations
- Nếu muốn in ra file thì chọn Separations hoặc chọn in- Rip Separations.
- Nhấp làm tắt các biểu tượng máy in kế bên trái của tên bản in tách màu, chỉ chừa lại bản màu cần in để in riêng từng bản tách màu.

Thẻ color management: chọn Profile màu được nhúng trong tài liệu

Thẻ Graphic: Mục images – send data chọn All, mục Fonts – Download chọn Complete, mục Postscript chọn level 2 hoặc 3.

5. ĐÓNG GÓI TÀI LIỆU:

Khi đóng gói tài liệu thì Indesign tạo ra một Folder mới để chứa.

- File tài liệu Indesign (file.INND)
- File chỉ dẫn ghi thông tin liên lạc với người thiết kế (Instruction.txt)
- Folder LINKS để chứa các file hình ảnh và cập nhật mới liên kết với các hình Preview trên trang tài liệu
- Folder FONTS để chứa các font chữ sử dụng trong tài liệu.
- Thực hiện: chọn lệnh file > package.
 - Indesign thực hiện ngay việc kiểm tra nhanh (Pre – flight) về sự liên kết các file hình, các font chữ sử dụng,...
 - Nhắc nhở lưu file tài liệu.
 - Xuất hiện hộp thoại Printing instruction để điền vào form chỉ dẫn.
 - Xuất hiện hộp thoại Package publication để chọn nơi lưu trữ và đặt tên folder package. Rồi thiết lập các tùy chọn sao chép font chữ vào folder FONTS, sao chép các file liên kết (file hình và file văn bản) vào folder LINKS và cập nhật mới liên kết...
 - Sau cùng ấn nút Package.

6. XUẤT FILE INDESIGN RA FILE ACROBAT.

- Xuất file tài liệu Indesign ra Adobe PDF để phân phối tài liệu trực tuyến, hoặc để phục vụ việc bình trang khi in ấn công nghiệp ...
- Acrobat PDF vẫn duy trì các mối liên kết hyperlink, bảng mục lục, bảng chỉ mục và bảng bookmarks như trong tài liệu Indesign.
- Thực hiện: chọn lệnh File > export để hiện hộp thoại export.

Chọn nơi (location) để lưu file

Đặt tên file

Chọn Save AS Type: ADOBE PDF

7. BẢNG MỤC LỤC (TABLE OF CONTENTS)

Tuân thủ các bước định dạng sau khi tạo một mục lục

B1: Tạo các kiểu định dạng Paragraph styles

B2: Áp dụng các Paragraph styles, như Title, Heading 1 và Heading 2 cho các mục mà muốn bao gồm trong bảng TOC.

B3: Tạo một kiểu TOC Style để Indesign đánh dấu các kiểu Paragraph styles
Bao gồm trong bảng TOC

B4: TOC

8. TẠO TOC STYLE

- Chọn layout > table of Contents Styles . Trong hộp thoại Table of contents styles. Nhấp New
- Trong hộp thoại New Table of contents Style:
 - Ở hộp TOC style: nhập tên cho TOC style mà muốn tạo
 - Ở hộp Title: ấn tiêu đề cho TOC. Tiêu đề này xuất hiện ở đầu bảng TOC. Để chọn style cho tiêu đề này ta chọn trong hộp style kế bên phải.
 - Từ hộp danh sách Other styles, ta chọn các paragraph styles mà muốn bao gồm trong bảng TOC rồi ấn nút ADD để thêm chúng vào hộp danh sách Include paragraph styles.
 - Trong hộp Entry styles: Chọn kiểu paragraph styles để định dạng cho các tiêu đề mục trong bảng TOC
 - Trong hộp thoại page number: Chọn định dạng số trang
 - Trong hộp Between Entry and number: Ta chèn một Tab trước một số trang
 - Thiết lập Create PDF bookmark: Để bao gồm các tiêu đề mục TOC trong palette BOOK MARK khi tài liệu được xuất ra file ADOBE PDF.
 - Thiết lập Select include Book Documents để tạo một bảng TOC cho tất cả các tài liệu trong một danh mục BOOK và đánh lại số trang. Không thiết lập tùy chọn này để tạo bảng TOC riêng cho tài liệu hiện hành. (Tùy chọn

này mở nháy khi tài liệu hiện hành không phải là một thành phần của BOOK FILE)

- Nhấp ok hai lần để trở về cửa sổ tài liệu.

9. BOOK FILE

- Book file là một file quản lý một tập hợp các tài liệu sử dụng cùng các styles và swatches. Có thể đánh số trang liên tiếp trong các tài liệu của BOOK, in những tài liệu trong 1 BOOK hoặc xuất thành file PDF. Một tài liệu có thể thuộc về nhiều Book file.
- Style Source là tài liệu đầu tiên được thêm vào một book file. Khi đồng bộ hóa các tài liệu trong 1 book, các styles và swatches từ style source sẽ thay thế vào các styles và swatches trong các tài liệu khác thuộc Book file.

Tạo một book file

- Chọn lệnh file > Book. Rồi chọn folder để lưu file Book, đặt tên cho file Book (file. INDB). Rồi Save
- Một Book palette xuất hiện. Book Palette là nơi làm việc của file Book, ta có thể thêm, tháo bỏ, hoặc sắp xếp lại các tài liệu. Một file Book có thể chứa đến 1000 tài liệu.
- Chọn lệnh add Document trong menu của book Palette, hoặc nhấp nút dấu cộng ở cạnh dưới của Book palette để hiện hộp thoại Add Documents.
- Chọn tài liệu Indesign mà muốn thêm, nhấp open.
Nếu chọn các tài liệu Indesign đã tạo bằng các phiên bản trước, thì chúng được chuyển đổi thành định dạng Indesign khi được thêm vào BOOK.
Phải chuyển đổi tài liệu PageMaker hoặc QuarkxPress trước khi thêm vào Book file.
- Nếu cần thay đổi thứ tự của tài liệu trong Palette Book, ta kéo rê tên tài liệu lên hoặc xuống trong palette Book.
- Để chọn tài liệu nào làm style source, nhấp vào hộp kế tên tài liệu trong palette.

Đồng bộ hóa tài liệu trong Book file:

- Khi đồng bộ hóa tài liệu trong Book file, các style và swatches được sao chép từ style source đến các tài liệu được chọn trong Book file, thay thế các styles và swatches có cùng tên. Dùng hộp thoại Synchronize Options để quyết định chọn các style và swatches nào được sao chép.

- Nếu style và swatches trong style source không tìm thấy trong tài liệu được đồng bộ thì chúng được thêm vào. Nếu các styles và swatches trong tài liệu đang được đồng bộ hóa mà không có trong style source thì chúng còn nguyên vẹn.
- Có thể đồng bộ hóa trong một Book trong khi các tài liệu trong Book còn đóng. Indesign mở các tài liệu, làm các thay đổi rồi lưu và đóng tài liệu. Các tài liệu được mở khi đồng bộ hóa bị thay đổi nhưng chưa lưu.
- Nhấp nút Menu của palette Book, chọn lệnh Synchronize options để hiện hộp thoại Synchronize options.
- Thực hiện đồng bộ hóa như sau:
 - Trong palette Book, nhấp hộp trắng kế bên tài liệu để làm style source. Biểu tượng style source.
 - Đảm bảo các style và swatches mà muốn sao chép đã được chọn trong hộp thoại Synchronize Options.
 - Chọn các tài liệu muốn đồng bộ với style source. Nếu không có tài liệu nào được chọn thì toàn bộ Book sẽ được đồng bộ.
 - Chọn lệnh synchronize Selected Documents hoặc synchronize Book từ menu của Book palette hoặc nhấp nút Synchronize ở cạnh dưới của Book palette.

10. FILE THƯ VIỆN ĐỐI TƯỢNG (OBJECT LIBRARY)

- Khi tạo 1 file thư viện đối tượng và lưu lên đĩa. Ta có thêm một palette library.
- Khi ta mở file thư viện thì palette library xuất hiện.
- Có thể thêm các đối tượng, các phần tử trang vào thư viện hoặc tháo bỏ khỏi thư viện. Cũng có thể thêm hoặc di chuyển đối tượng từ một thư viện này đến một thư viện khác.
 - Chọn thêm lệnh file > new > library. Rồi chọn nơi lưu trữ và đặt tên file thư viện, rồi save.
 - Kéo rê các đối tượng từ trang tài liệu và thả vào palette library để lưu trữ
 - Kéo rê các đối tượng từ palette library và thả vào trang tài liệu để sử dụng.

DANH MỤC THAM KHẢO :

Sách tham khảo:

- 1) Adobe Indesign Cs2: *Dương Quang Thanh Trung* Tâm Điện Tử - Máy Tính 2006
- 2) Hướng Dẫn Chế Bản Chuyên Nghiệp Indesign CS5, *Nhiều Tác Giả*, NXB Hồng Đức, 2011
- 3) Design & layout. Vol.1 : Thiết kế - Tạo mẫu & Dàn trang, Roger C.Parker, NXB Trẻ, 2003
- 4) Hướng Dẫn Thực Hành Adobe Indesign CS6, Khải Hoàn, NXB Giao Thông Vận Tải, 2011

Trang web:

- 1) <http://hocphotoshop.vn/su-dung-mot-duong-dan-clipping-path-photoshop-trong-Indesign.html>
- 2) <http://www.dayhocdohoa.com/2015/03/huong-dan-tao-va-su-dung-style-de-dinh-dang-tai-lieu-trong-Indesign.html>
- 3) <https://sites.google.com/site/thangdesigntrainingcenter/cac-bai-viet-huong-dan/tao-5-hieu-ung-typography-dac-biet-trong-adobe-Indesign>
- 4) <http://hocphotoshop.vn/cach-tao-bang-su-dung-rounded-corners-trong-Indesign.html>