

Training Design Skills



THƯ NGỎ

Trang điện tử Hướng nghiệp 4.0 (huongnghiep40.vn) ra đời với mục đích góp phần vào công cuộc định hướng nghề nghiệp cho các bạn học sinh THPT và sinh viên Việt Nam, trong bối cảnh cuộc Cách mạng công nghiệp 4.0 đã và đang bùng nổ mạnh mẽ hơn bao giờ hết. Bằng việc cung cấp những thông tin đa chiều, thiết thực và bổ ích về các ngành nghề có sức nóng và tiềm năng phát triển bền vững trong tương lai dài hạn thông qua các tin tức tổng hợp cùng những góc nhìn sâu rộng của các chuyên gia uy tín ở nhiều lĩnh vực như hướng nghiệp, khởi nghiệp, giáo dục, công nghệ thông tin, kinh tế, xã hội, tài chính ngân hàng..., trang điện tử huongnghiep40.vn được kỳ vọng sẽ mang đến những kiến thức nền tảng hữu ích về các ngành nghề trong xã hội cũng như thị trường nhân lực Việt Nam và thế giới.

Trang điện tử huongnghiep40.vn cam kết được xây dựng và phát triển với mục đích hoàn toàn phi lợi nhuận. Tất cả các bài viết và ebook được tổng hợp, đăng tải và chia sẻ tại đây đều có thể xem và tải về miễn phí, với mục đích góp thêm những cơ hội làm giàu kiến thức cho tất cả mọi người.

Chúc bạn đọc có được những thông tin bổ ích và định hướng nghề nghiệp đúng đắn cho tương lai.

Trân trọng,

Ban biên tập website huongnghiep40.vn

huongnghiep40.vn

1

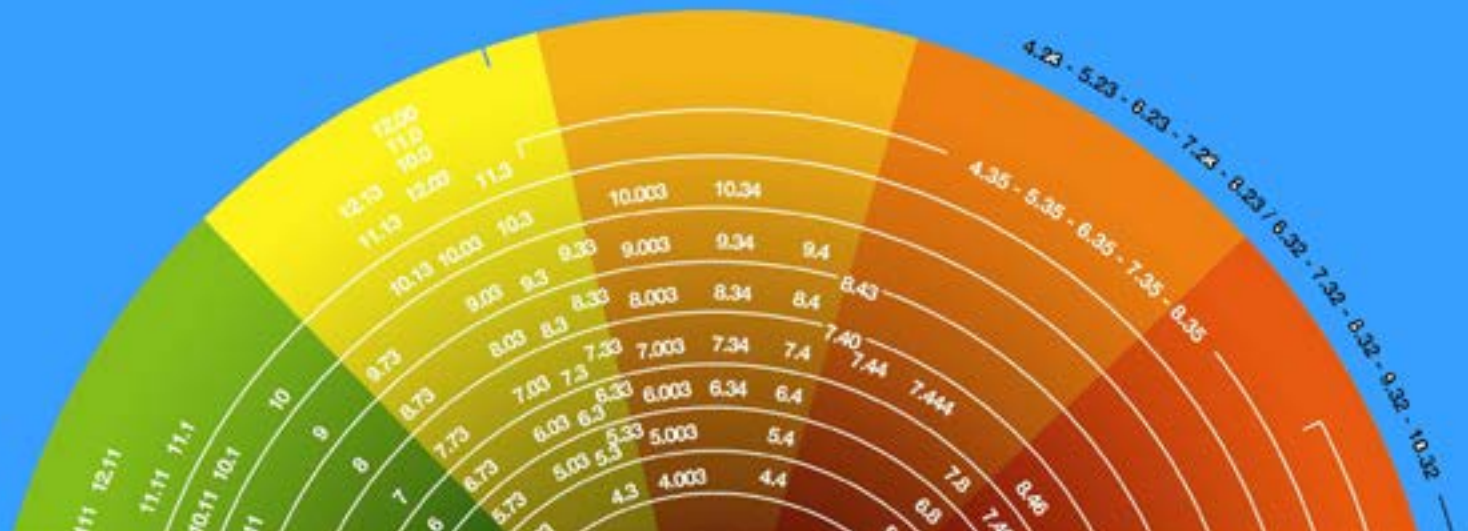
Understanding
colors

2

Design of
Advertising

3

Digital film
making





Mãn Thiên Hoa Vũ

Trong thiết kế đồ họa

Màu sắc Trong thiết kế và in ấn



Làm việc
với
màu sắc



Vòng tròn
màu



Các hệ màu

“if you want to be good at math, you’ve got to know your formulas”

Nếu bạn muốn giỏi toán, bạn phải biết công thức toán!
Nếu bạn muốn thành công trong thiết kế đồ họa,
bạn phải biết **màu sắc của bạn!**



Bánh xe màu (Color wheel)

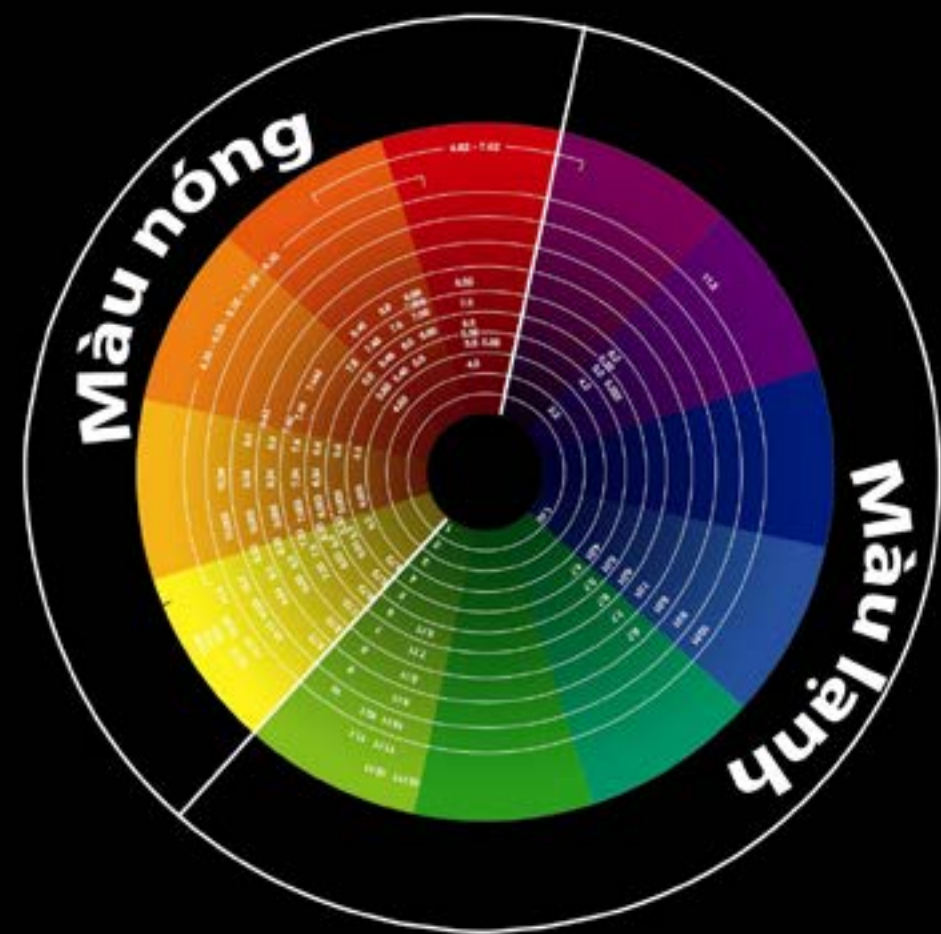
- Sự kết hợp giữa khoa học chính xác và nghệ thuật.



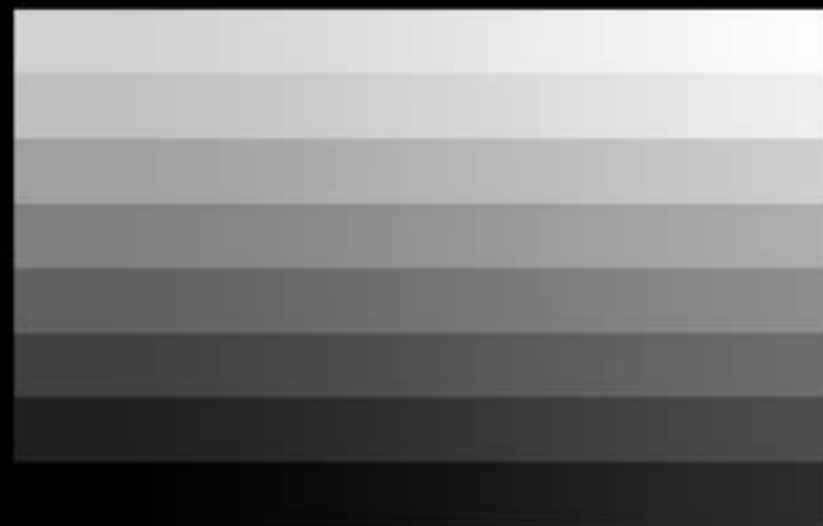
- Nơi nào có ánh sáng, ở đó có màu sắc!
- Không màu nào là đẹp hay xấu mà nó luôn là một phần của tổ hợp màu làm nên sự phù hợp hay không mà thôi!



LÀM VIỆC VỚI MÀU SẮC



Màu trung tính:
Các tone xám (Gray)



LÀM VIỆC VỚI MÀU SẮC



HUE

HUE là tập hợp tất cả các màu tươi nguyên mà mắt người cảm nhận được

GRAY

Gray là tone màu xám
Thường nhận các giá trị từ 0% đến 100%

LÀM VIỆC VỚI MÀU SẮC

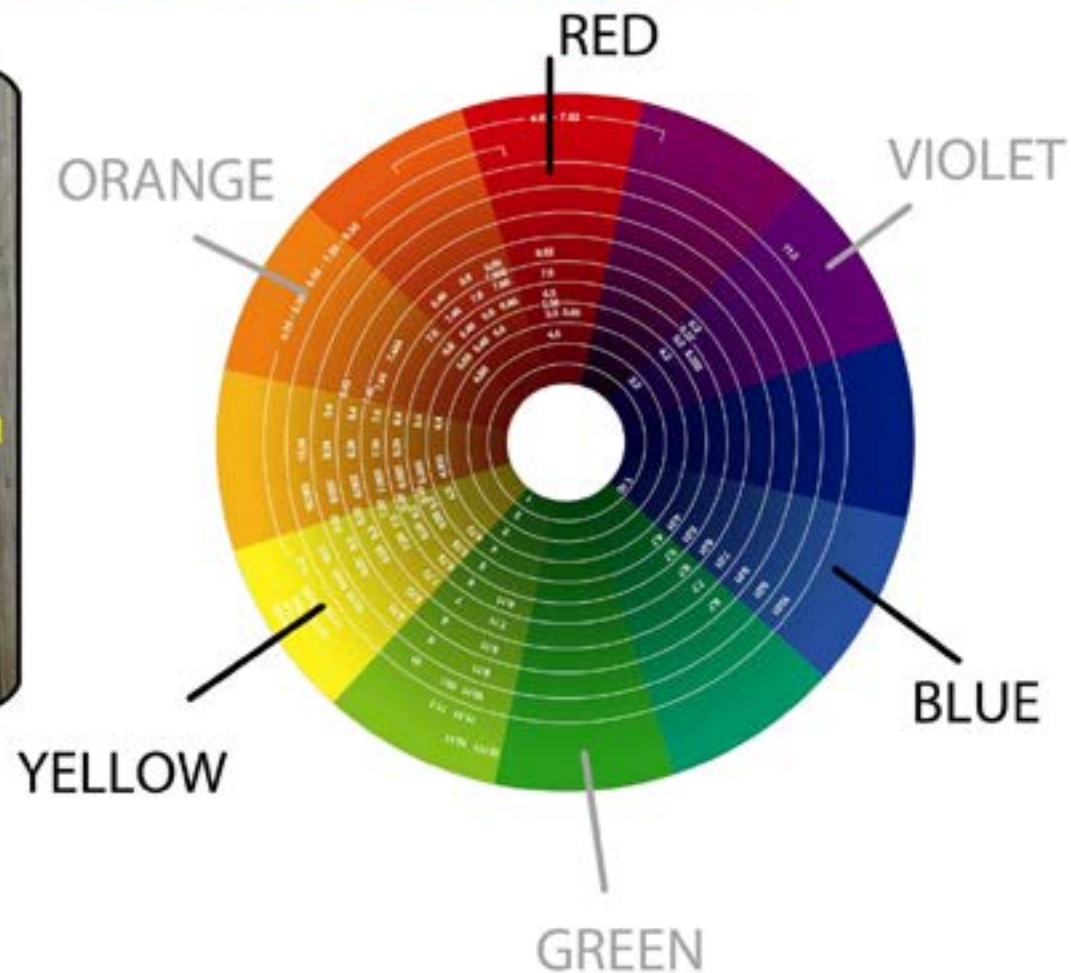
1: red
2: orange
3: yellow
4: lime
5: green
6: spring



12: pink
11: magenta
10: violet
9: blue
8: dodgerblue
7: cyan

Color Wheel

Vòng tròn màu gồm các màu bậc I, bậc II và bậc III.
Từ các màu bậc I theo phương pháp cộng màu ta có màu 2, và tương tự từ màu bậc 2 ta có màu bậc 3



- Màu bậc 1: Red, Blue, Yellow
- Màu bậc 2: Violet, Orange, Green
- Màu bậc 3: Red – Orange, Yellow – Orange, Yellow – Green, Blue – Green, Blue - Violet



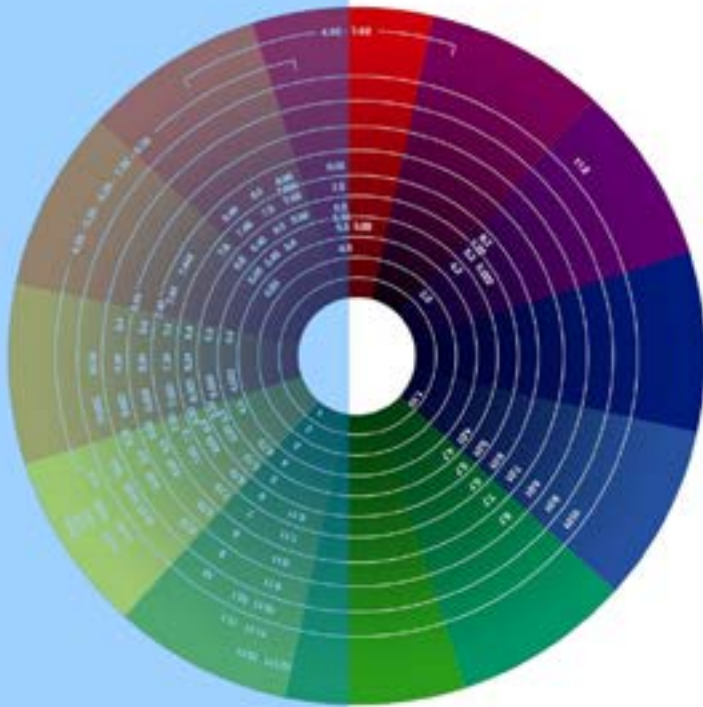
Color Scheme

Màu tương đồng:

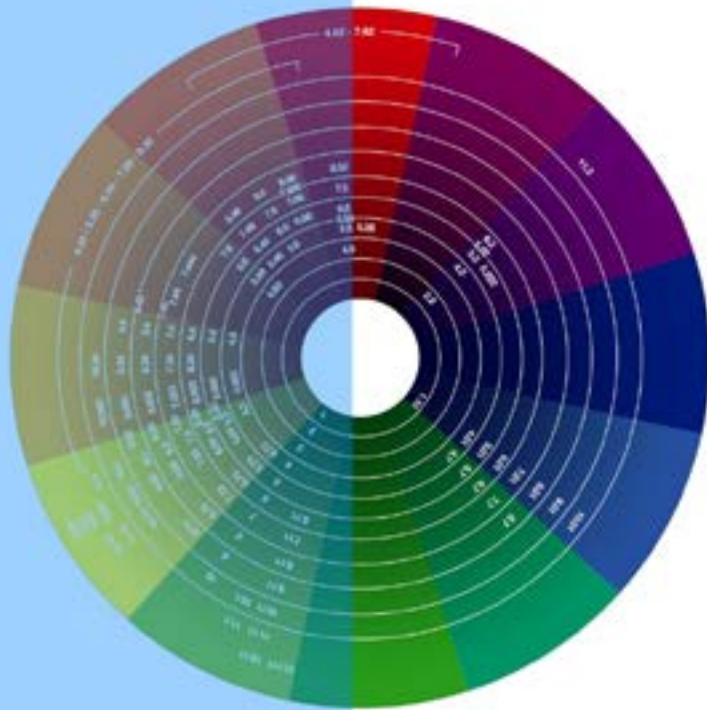
Những màu thoạt nhìn qua thấy chúng giống nhau. Nhóm màu tương đồng là nhóm màu nhìn qua thấy chúng có vẻ giống nhau.

Màu bổ sung?

Những cặp màu hoặc nhóm màu mà giữa chúng có mối quan hệ nhấn mạnh cho nhau.



Color Scheme



Ví dụ:

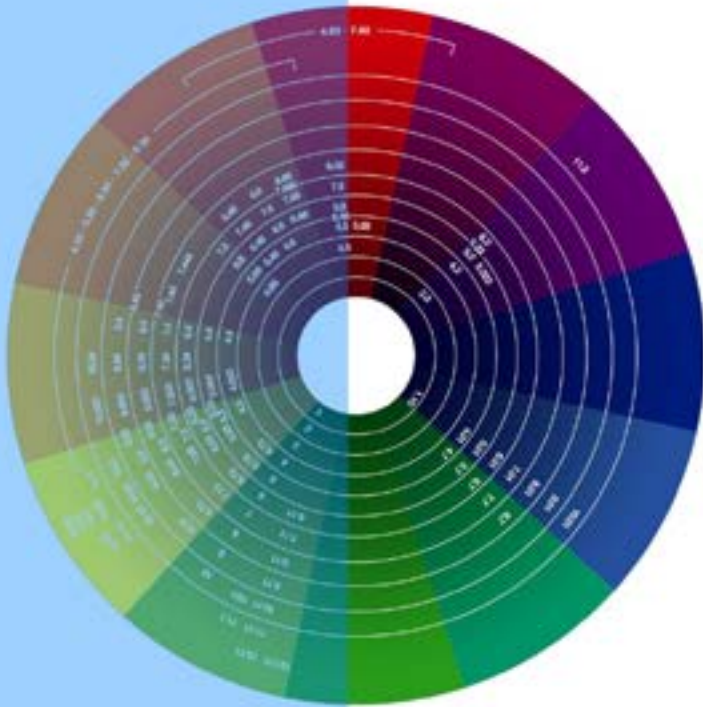
Màu tương đồng:



Màu bổ sung:

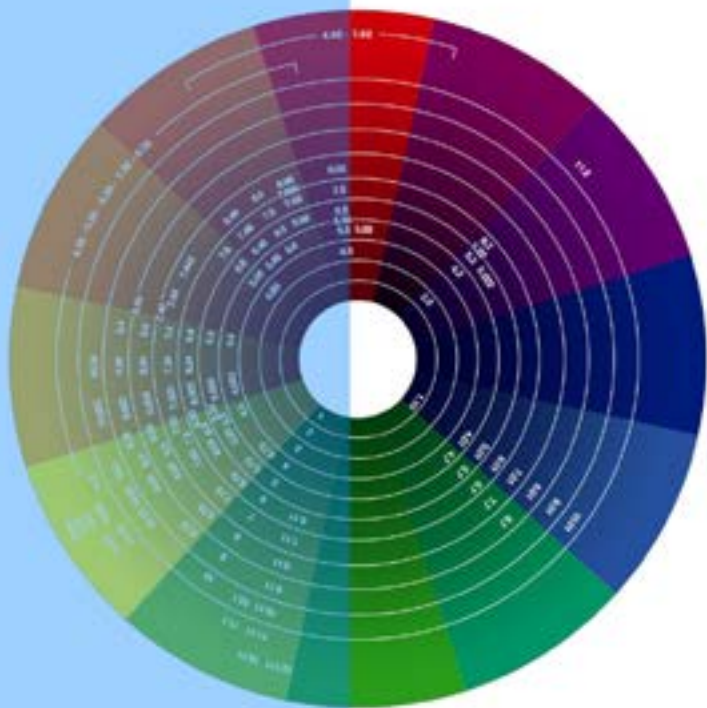


Color Scheme



Tác phẩm nghệ thuật sử dụng màu tương đồng

Color Scheme



Màu bổ sung

Các phương pháp phối màu

- **Màu bù:** Tương phản mạnh, tạo ra năng lượng, sức mạnh.
- **Màu cạnh màu bù:** Tương phản thấp, điểm nhấn là màu chuẩn
- **Phối 3 màu cơ bản:** ít khi sử dụng, màu đỏ phối với màu xanh blue phổ biến hơn





Color Scheme

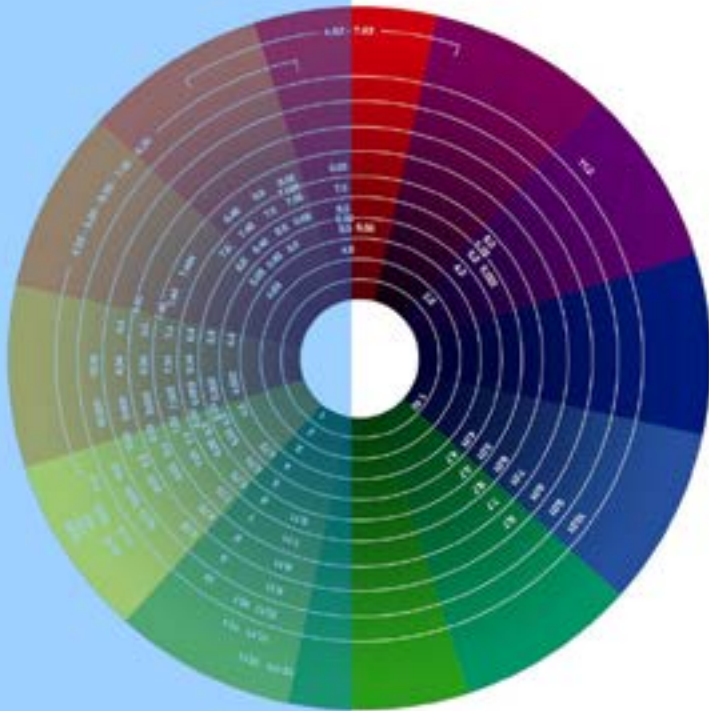


CƠ SỞ

Cơ sở để tìm hòa sắc là phải dựa trên tính chất, tinh thần của chủ đề, đề tài sản phẩm, không gian, thời gian, mục đích gây ấn tượng phù hợp với môi trường Đoàn Hội, cũng như tâm lý, lứa tuổi của người cảm thụ.

Nêu VD về màu sắc nhận diện của CLB/Đ/Nhóm

Color Scheme



Khi chọn được giải pháp, ngay sau đó liên hệ với hệ thống **màu tương đồng**, để tìm và chọn lọc màu chủ đạo.

Sau cùng sẽ tìm màu nhấn (**màu bổ sung tương phản**) để điều phối hợp lý với tổng thể hòa sắc.

COLOR MODELS





RGB



CMYK



VS



RGB

- Mô hình màu ánh sáng bổ sung
- 3 màu: Red, Blue, Green
- Được thể hiện bằng 3 cặp số nguyên giữa 0 và 255
- (0,0,0):Màu đen; (255,255,255):Màu trắng



CMYK

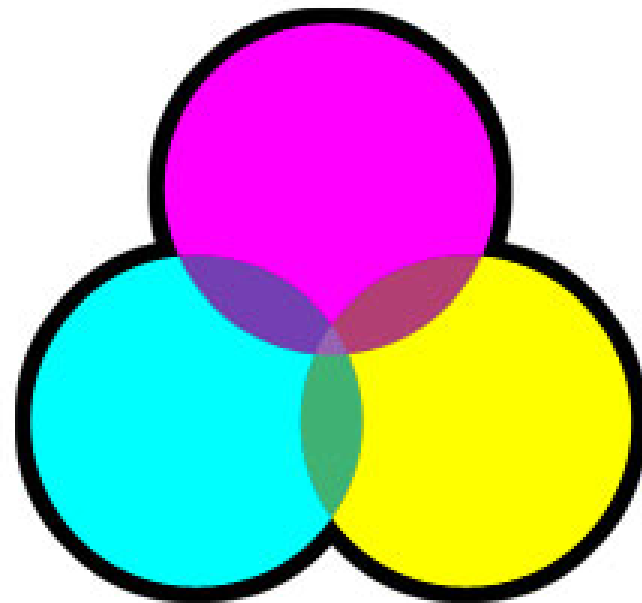
- Mô hình màu trừ
- 4 màu: Cyan, Magenta, Yellow, Key
- Đo bằng phần trăm lượng mực tập trung trên bề mặt giấy
- (0%,0%,0%,0%):Màu trắng;
(100%,100%,100%,100%):Màu đen



CMYK

CYAN **MAGENTA** **YELLOW** **KEY BLACK**

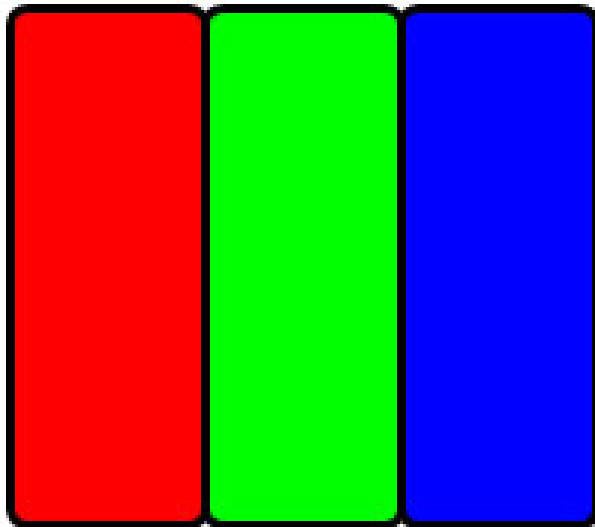
CMYK is the color blending process that is used by all inkjet printers. All images will be converted to CMYK before printing. RoyalCanvas does the conversion process in house to ensure perfectly accurate color gamuts.



RGB

RED **GREEN** **BLUE**

RGB is the color process for all digital files being displayed on an electronic screen. If your image is on a computer, mobile phone, or a television then it is being displayed in RGB mode. Royal Canvas accepts both RGB and CMYK images.





Đơn vị tính: RGB(..., ..., ...) Giá trị từ 0 đến 255

RGB(255,255,255) - Màu trắng

RGB(0,0,0) - Màu đen

RGB(255,0,0) - Màu đỏ (Tương tự với màu Green,Blue)

RGB(127,127,127) - Xám 50%

Hệ màu hiển thị trên: Máy tính, Camera, Máy scan

Theo nguyên lý ánh sáng

Cyan

Magenta

Yellow

KBlack key



Black

Đơn vị tính: %

CMYK(...%,...%,...%). Giá trị từ 0% đến 100%

CMYK(0%, 0%, 0%, 0%): Màu trắng

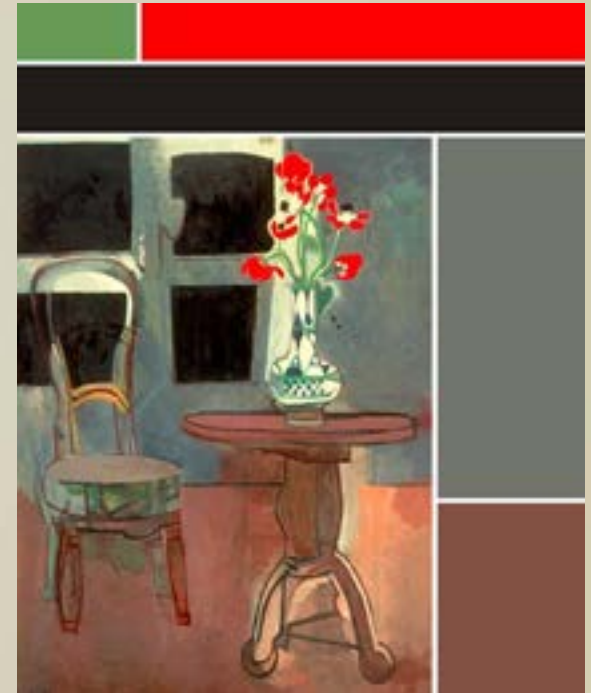
CMYK(30%,0%,0%,100%): Màu đen

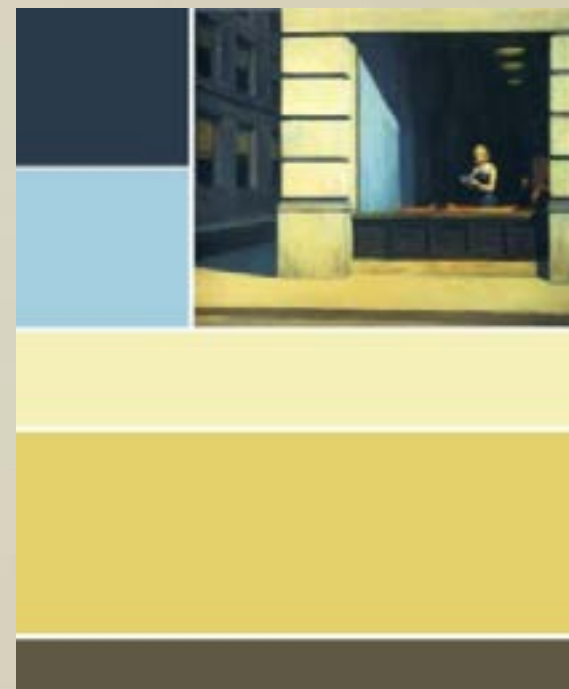
Hệ màu dùng trong in ấn

Tone màu



Phối màu từ những tác phẩm nghệ thuật



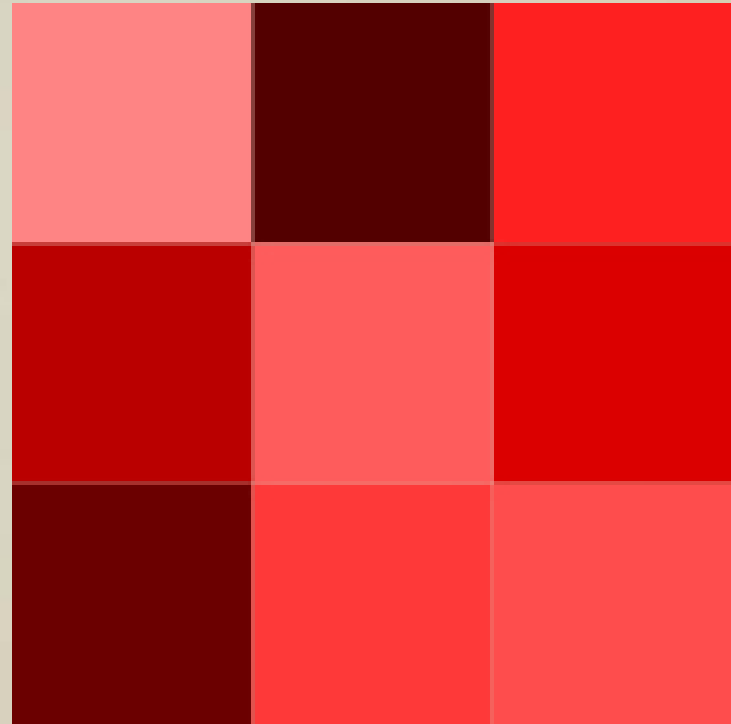


TÍNH TRỪU TƯỢNG CỦA MÀU SẮC TRONG THIẾT KẾ

- Màu vàng



- Màu đỏ



- Màu cam
- Màu xanh green



- Màu trắng: sự tinh khiết và sự thật

Kết luận


- Màu sắc là một trong những yếu tố của TK, màu sắc làm nên cái thần của QC. Truyền tải những thông điệp từ khi chúng ta khai sinh ra nó!
- Khi TK, hãy luôn tôn trọng màu sắc nhận diện của Khoa/CLB/Đội/Nhóm



BỐ CỤC VÀ ĐỊNH DẠNG BỐ CỤC



10 loại bố cục quảng cáo cơ bản

1. Bố cục Mondriaan
 2. Bố cục cửa sổ lớn
 3. Bố cục thiên về chữ
 4. Bố cục dạng khung
 5. Bố cục sống động
 6. Bố cục nhiều pano
 7. Bố cục hình bóng
 8. Bố cục bằng tranh
 9. Bố cục kiểu chữ lớn
 10. Bố cục lấy cảm hứng từ bảng chữ cái
- 

Bố cục Mondriaan





BỐ CỤC MONDRIAN

Pieter Cornelis Mondriaan
1872-1944

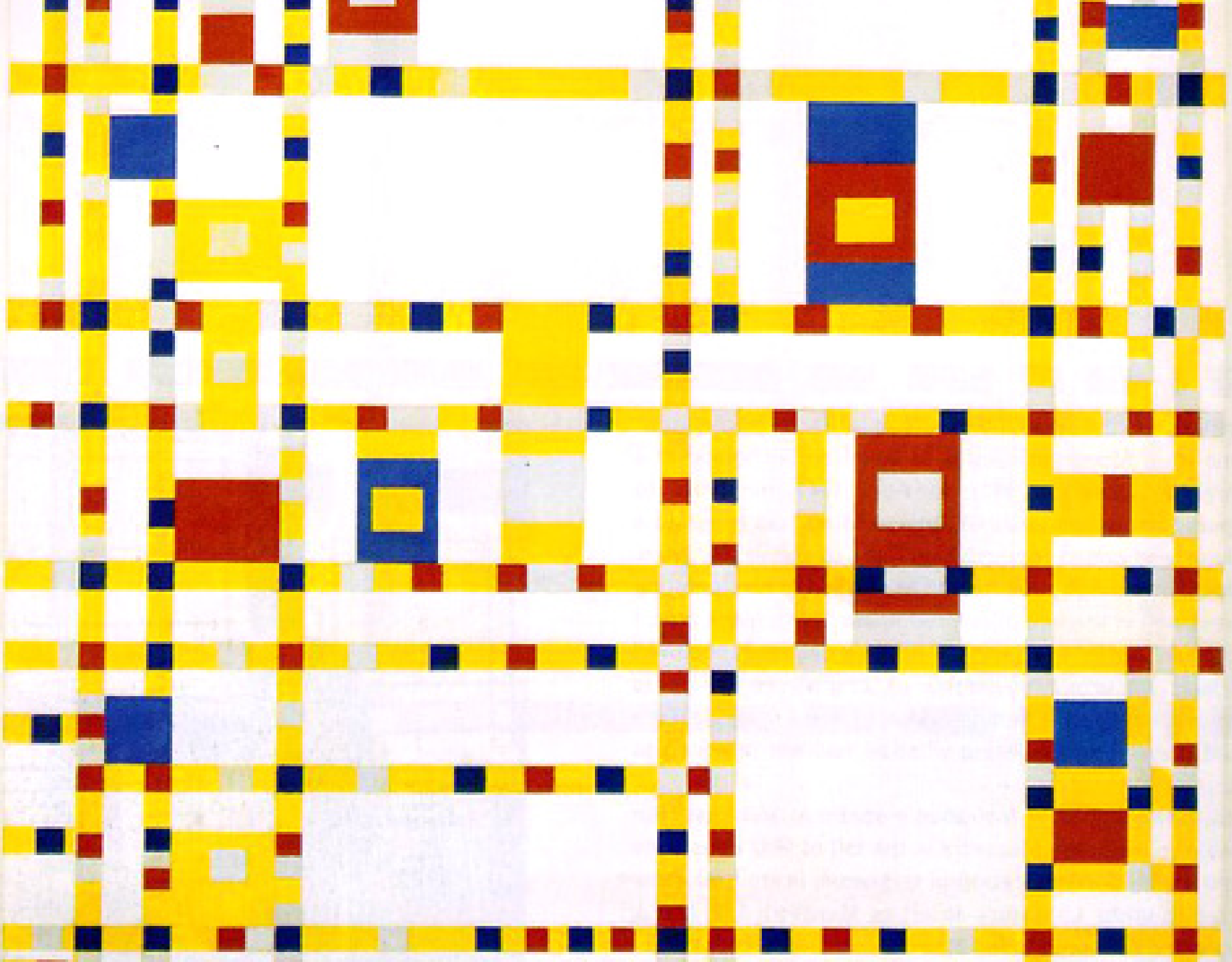
Họa sĩ người Hà Lan

- “Modriaan: người mang sự trừu tượng đi xa giới hạn của nó”
- Đơn giản hóa triệt để các thành phần và màu sắc, phơi bày những nguyên tắc cơ bản làm nền tảng cho những thể hiện sau này!
- Từ chối tất cả các tính chất, giác quan của kết cấu, bề mặt và màu sắc, làm giảm bảng màu của mình tới màu nguyên thủy.



- “Cái đẹp cần phải mang tính chất hình học độc nhất”

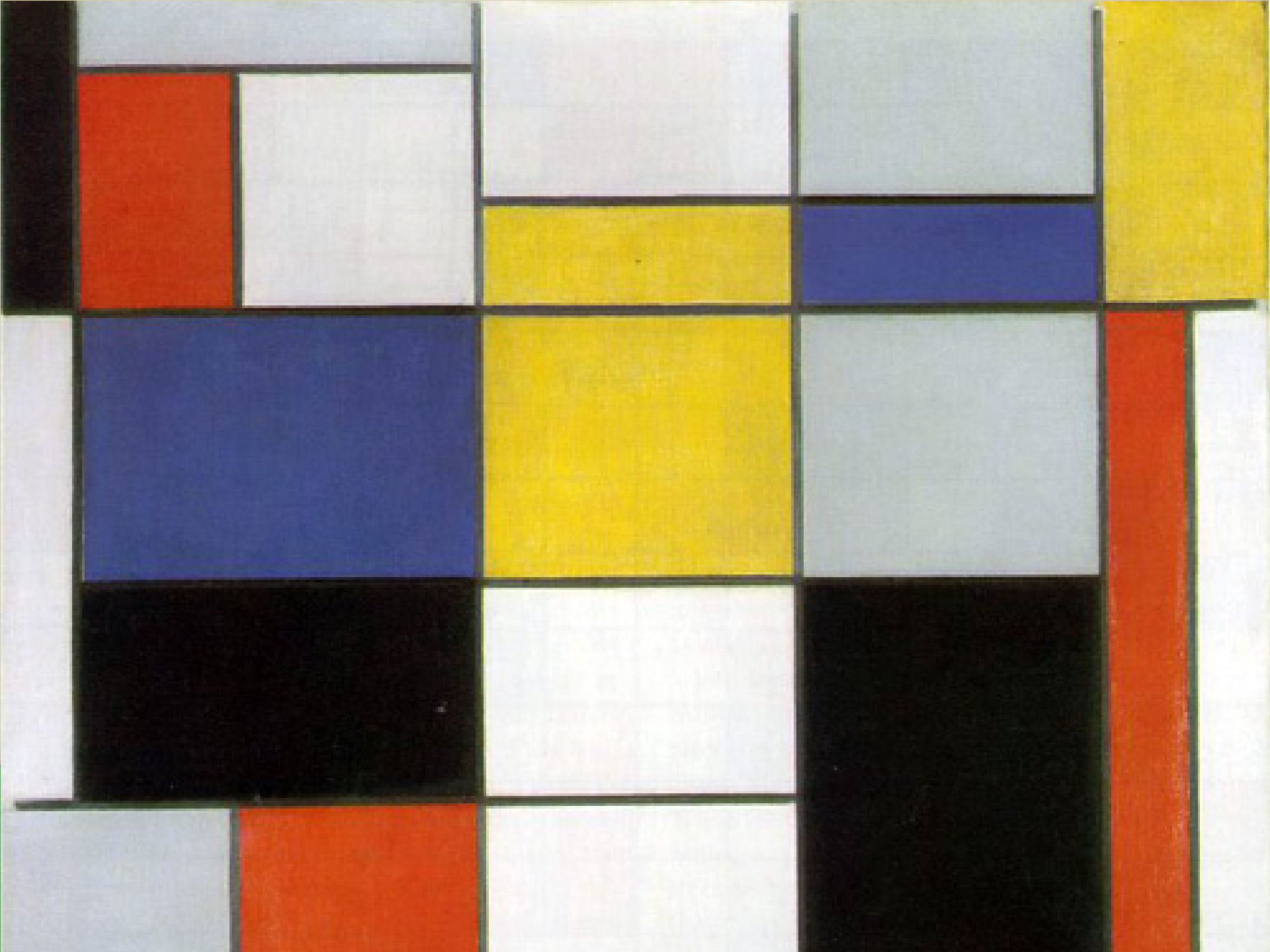





Ý tưởng của Mondrian


- Tạo ra các khối hình chữ nhật ngang dọc, khác nhau hoặc giống nhau về bề dày.
- Tô màu một vài ô ở mức độ trung gian, những ô khác có thể chứa nội dung QC hoặc để trống

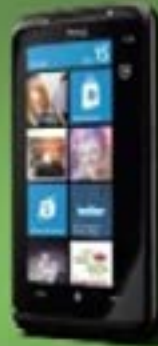






 Windows Phone

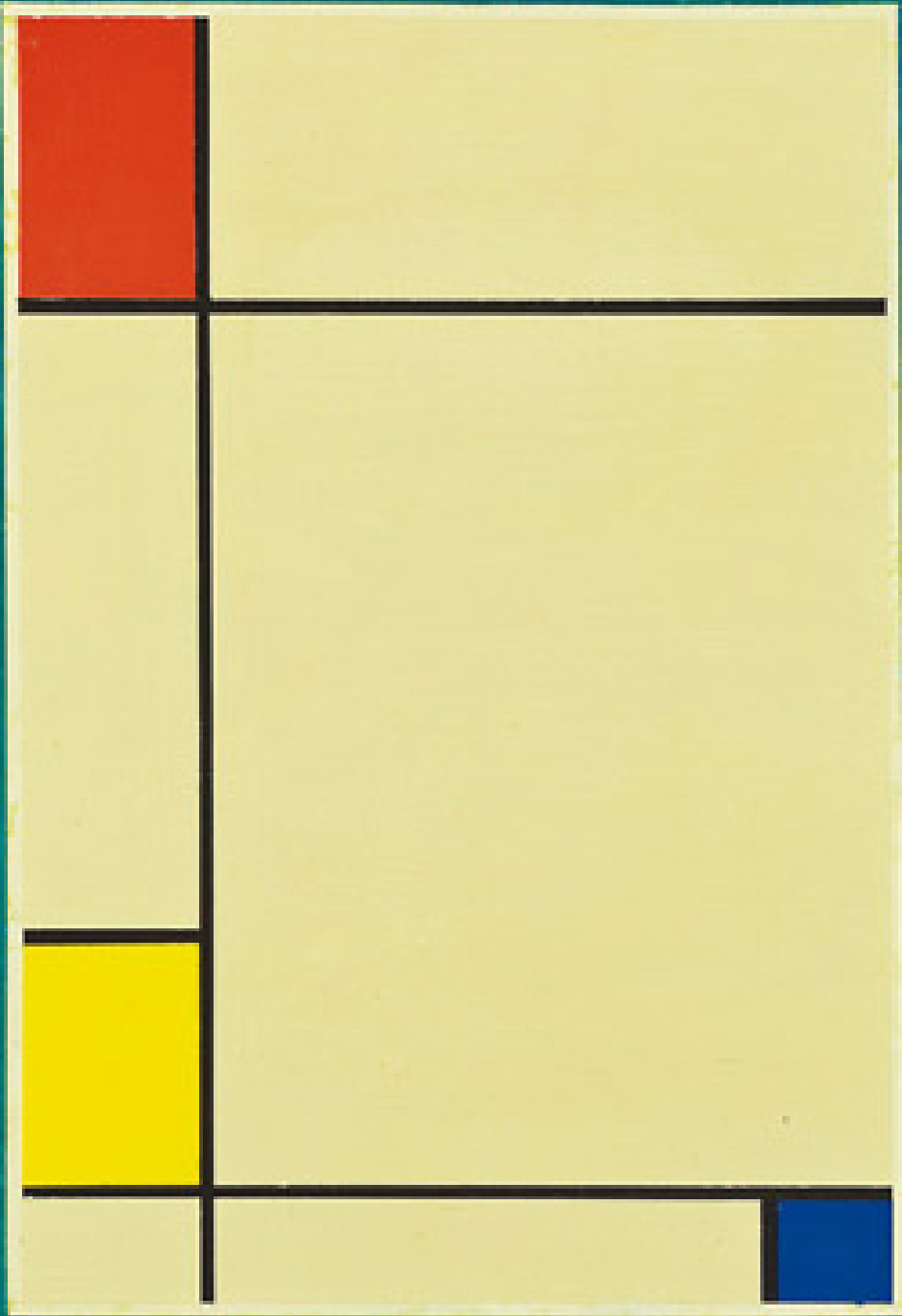

HTC Mondrian | at&t

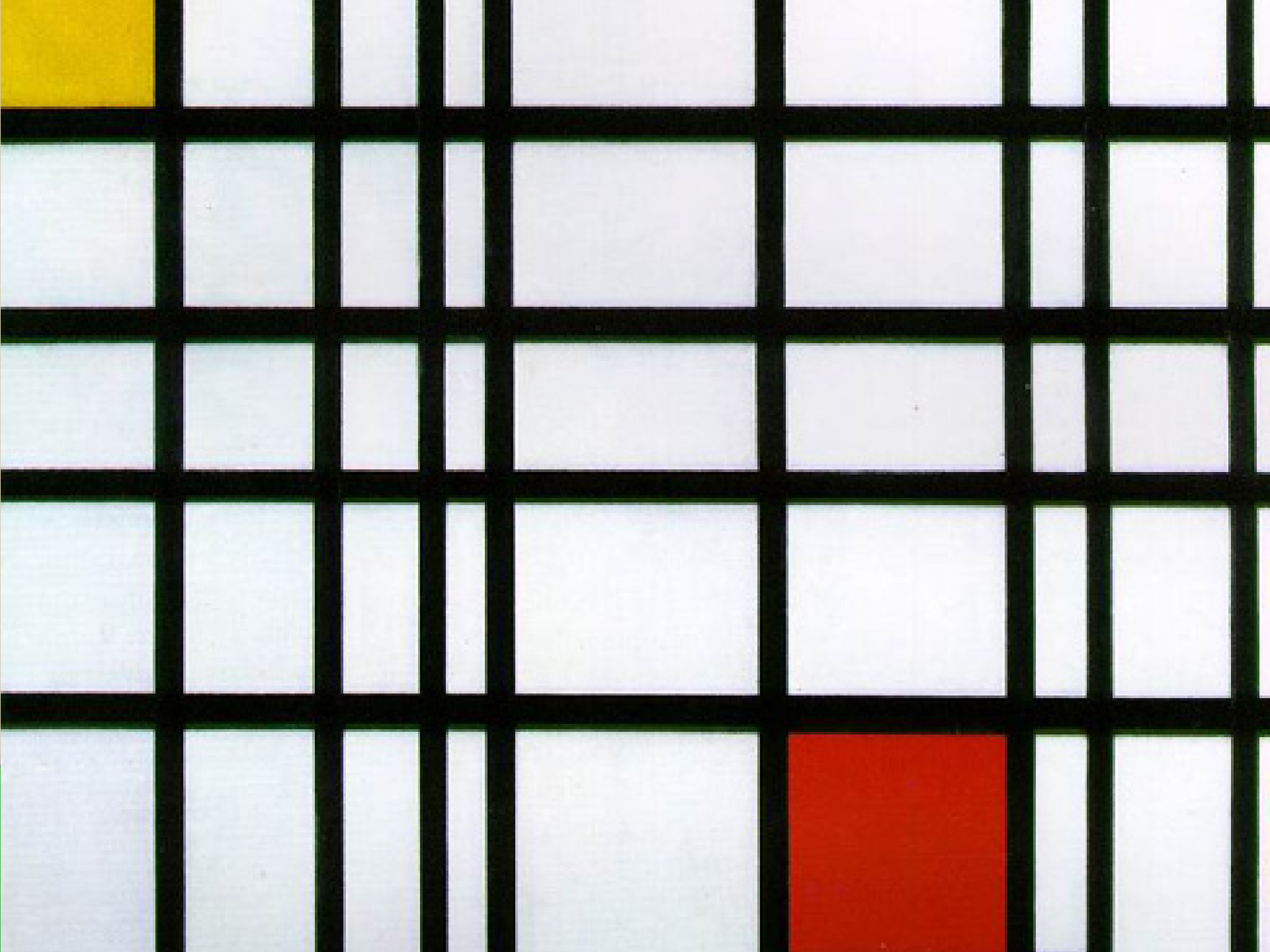


© 2011 Microsoft. Windows Phone and HTC are registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Windows Phone is a registered trademark of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries.



- DỄ LÀM – LOGIC – HIỆU QUẢ





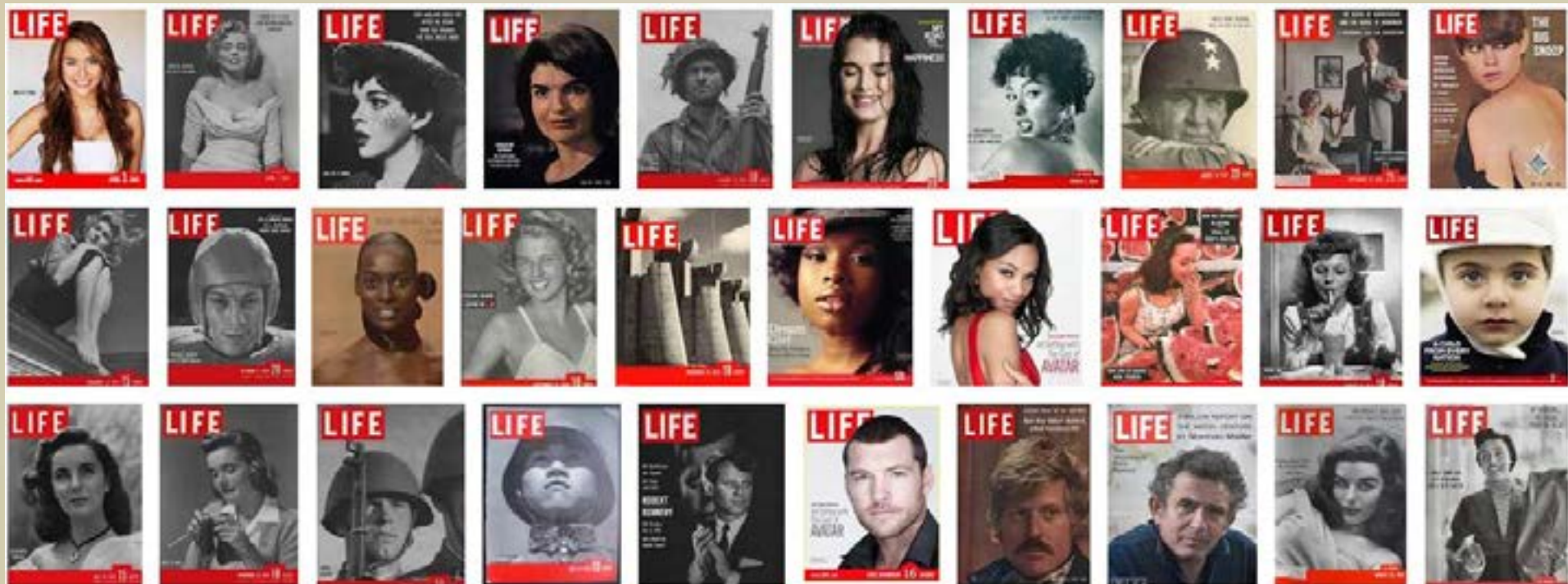


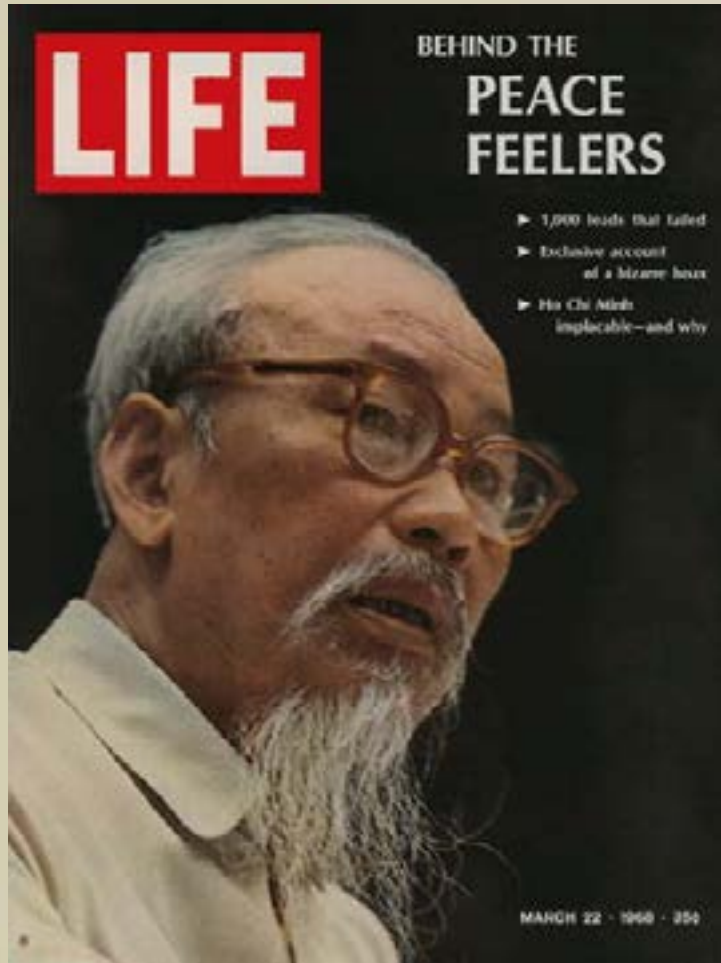
**If you drink like a man
you might end up looking like one.**

Wine doesn't just come with cheese. For women it's also accompanied by fat liver, wrinkles and obesity, plus the other problems like breast cancer, early menopause and memory loss.
For confidential advice or more information please contact 0800 237 3008



CỬA
SỔ
LỚN





Ho Chi Minh

March 22 - 1968



WE MAKE IT OUR BUSINESS TO ENSURE YOUR PLEASURE



Fly to 50+ destinations in Europe*, aboard the latest A330 aircraft. Enjoy a choice of Indian or continental cuisine served by an Indian crew between Delhi and Helsinki. Feast relaxing with the state of the art in-flight entertainment system and a glass of wine from our award winning wine cellar. Indulge in shopping on board. Get fast connections to Europe from the new Helsinki airport - rated amongst the finest in the world, now equipped with relaxing health spas... Join us with Finnair, all inclusive return fares.

Visit www.finnair.com/in, call toll free 1800 102 1133 or contact your travel agent.



Finnair Alliance partners include airlines such as American Airlines, British Airways, Cathay Pacific, Delta Airlines, Qantas, Royal Jordanian & Finnair offers you to relax on site as you choose.
*Flights from Delhi.

FINNAIR

THE FAST WAY TO BETWEEN INDIA AND EUROPE

© Finnair 2012

Các nguyên tắc thiết kế cơ bản



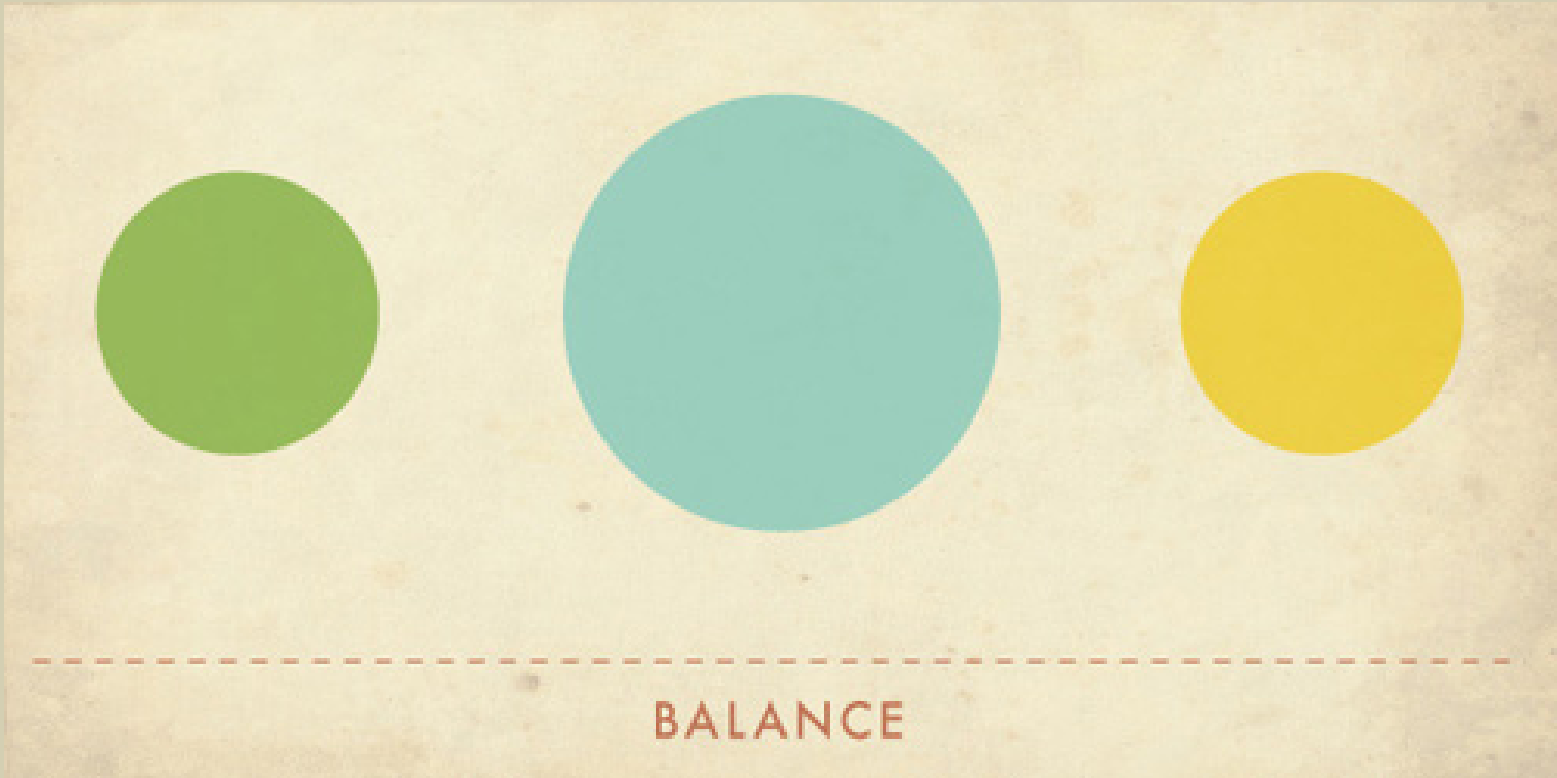
- **Tính cân bằng**
- **Tỷ lệ**
- **Tính trình tự**
- **Tính thống nhất**
- **Sự nhấn mạnh**



Đứng trên quan điểm quảng cáo

Tính cân bằng

- Khái niệm
- Phân loại: 2 dạng cân bằng: CB đối xứng và CB bất đối xứng





Ảnh Ngọc (2009)

- Khi nào nên sử dụng CB đối xứng? Khi nào thì sử dụng CB bất đối xứng?





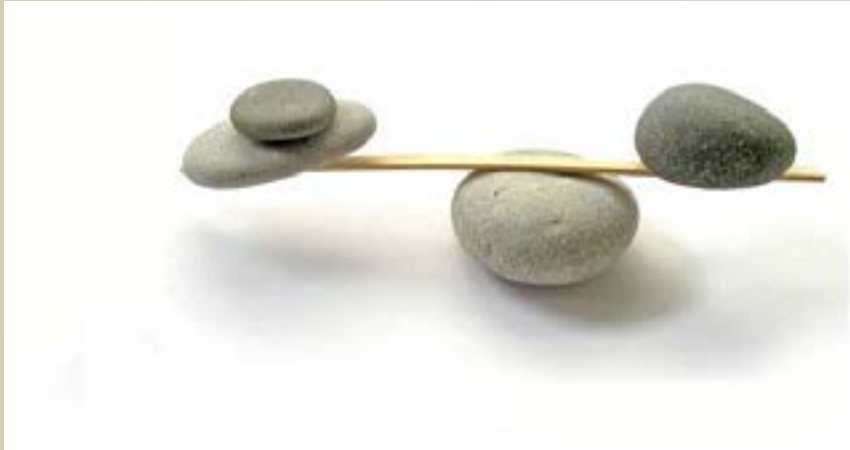
Poster chương trình
có tuân theo
nguyên tắc CB không ?

Khác với tất cả các nguyên tắc, đôi khi tính cân bằng không cần phải tuân thủ!



Tỷ lệ

- Chiều rộng và chiều dài của mẫu QC
- Chiều rộng so với chiều dài của một yếu tố
- Kích thước của vùng bên trong yếu tố so với kích thước của vùng khác bên trong yếu tố đó
- Kích thước của yếu tố này so với kích thước của yếu tố khác
- Khoảng trống giữa hai yếu tố so với khoảng trống của 1 trong 2 yếu tố đó với yếu tố thứ 3



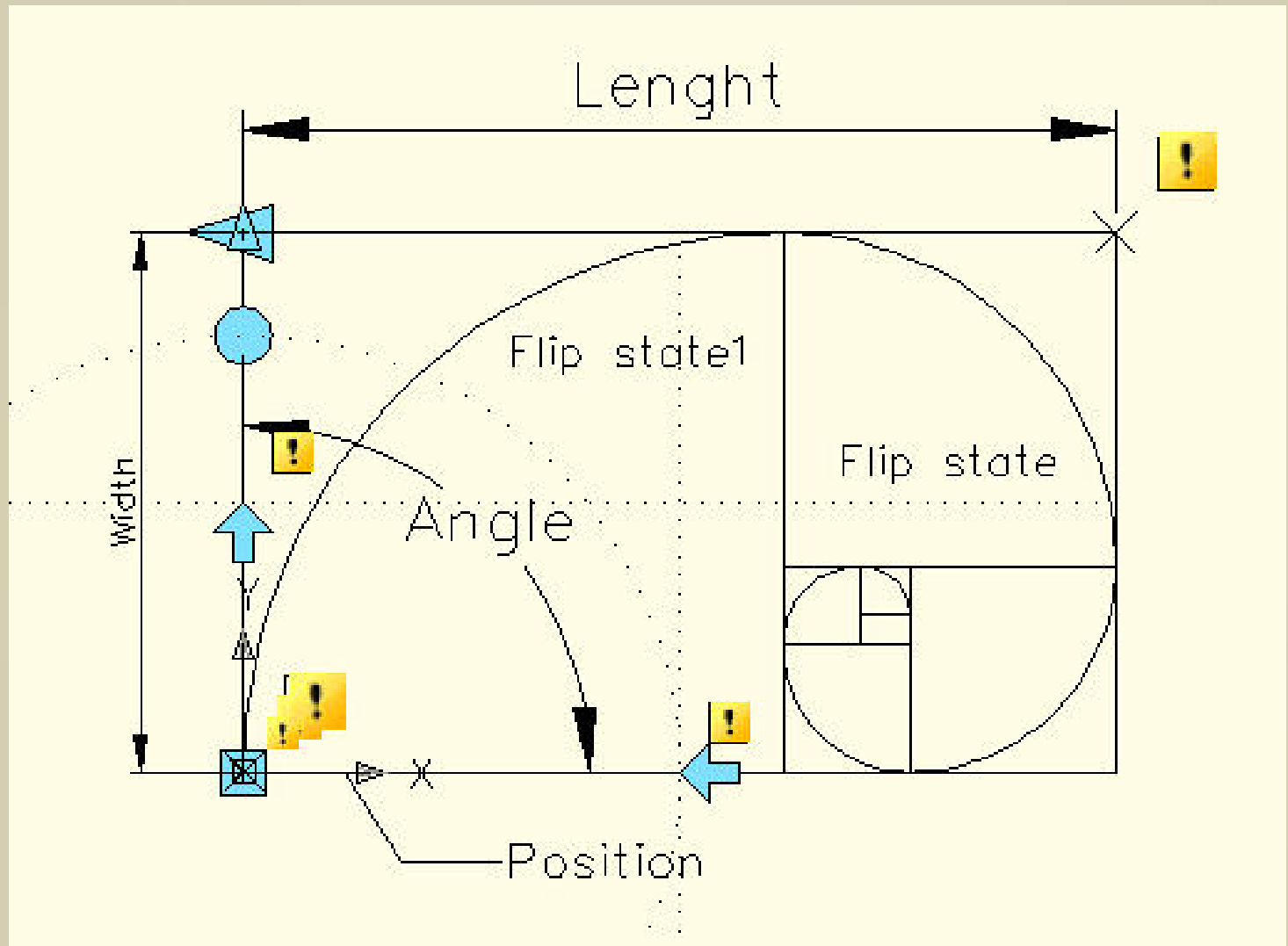
- Khi chúng bằng nhau?
(Tỷ lệ 1:1)

Làm sao để tôi có được ý tưởng mới lạ về tỷ lệ?



Hình chữ nhật vàng: Mô hình phân
chia không gian lý tưởng dành cho nhà
thiết kế





2:3 - 3:5

Tính toán các diện tích, các khoảng cách sao cho người xem không nhận thấy các mối tương quan toán học hiển nhiên!



Tránh phân chia Poster... thành 2 phần hoặc 4 phần bằng nhau!

Thiết kế nên tránh tạo những đối tượng có số chẵn!

Kết luận

Theo quy luật chung! Những kích cỡ và khoảng cách không bằng nhau luôn cho ra những mẫu thiết kế đẹp nhất!

:D nhớ đánh dấu

Câu này 5 sao *********

Tính trình tự



Tạo ra một trật tự đúng đắn giúp độc giả hiểu được nội dung của mẫu QC



- 2 cách kiểm soát trình tự:
 - Mô hình chữ Z: lộ trình bình thường của mắt
 - Mô hình từ đặc biệt đến không đặc biệt

Ban đầu hướng người xem tới một vị trí nào đó trong QC và sau đó hướng theo trình tự Z

Trắc nghiệm về trình tự

Có 3 chai coca cola hoàn toàn giống nhau về hình ảnh nhưng chỉ khác nhau về màu sắc. Bạn sẽ nhìn chai cocacola nào trước?



Coca-Cola

CLASSIC



A classic never goes out of style.



Coca-Cola

CLASSIC



A classic never goes out of style.



Coca-Cola

CLASSIC



A classic never goes out of style.

Nguyên lý: Mắt chúng ta luôn có xu hướng di chuyển từ những thứ đặc biệt sang những thứ không đặc biệt!

Nếu muốn biết đôi mắt chúng ta ko di chuyển tới vị trí nào trong TK -> Ví dụ mẫu QC thuốc lá

Tính thống nhất

- Là nguyên tắc quan trọng nhất
- Một từ khác để diễn tả tính thống nhất là **sự hài hòa.**
- Các yếu tố của tính thống nhất: **Hình dáng, kích thước, kết cấu, màu sắc, thần thái.**

- Khoảng trắng: mang lại hiệu quả cao nếu biết cách sử dụng
- Đường trục: ***Grid system!***



Sự nhấn mạnh

- Nhấn mạnh điểm nào: Hình mỹ thuật? Dòng tiêu đề? Hay Nội dung trong ấn phẩm?



- *3 cách* để làm một yếu tố trở nên nổi bật!
 - Biệt lập
 - Thay đổi hình dạng
 - Thay đổi kích thước, màu sắc

“Nếu tất cả đều nổi bật thì không có sự nổi bật!”

Không một yếu tố nào đc phép nổi bật hơn yếu tố đc chọn

Luôn luôn vượt lên trên nguyên tắc!
“Nguyên tắc” tối quan trọng: độc đáo và mới lạ!



TỶ LỆ VÀNG

Tài liệu Tỷ lệ vàng riêng



APPLE



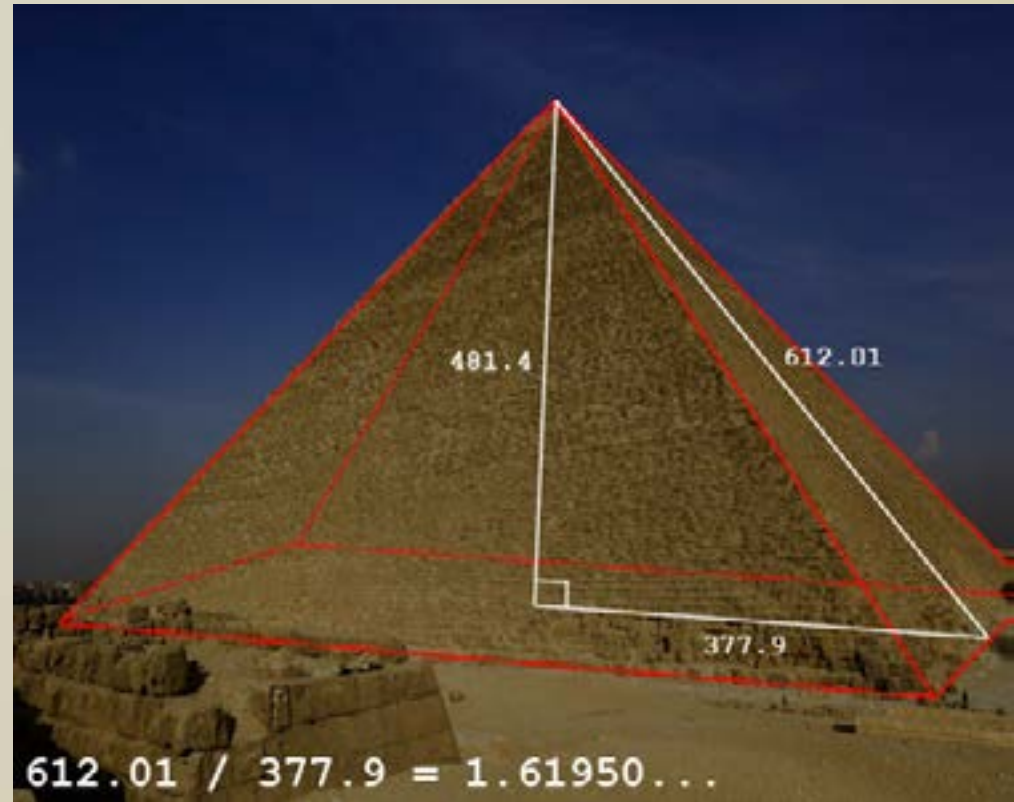
$$\frac{a+b}{a} = \frac{a}{b} = 1,618$$

- **Tỷ số vàng, tỷ lệ vàng:** Tỷ số giữa đại lượng lớn hơn và đại lượng bé hơn bằng tỷ số giữa tổng 2 đại lượng đó với đại lượng lớn hơn!

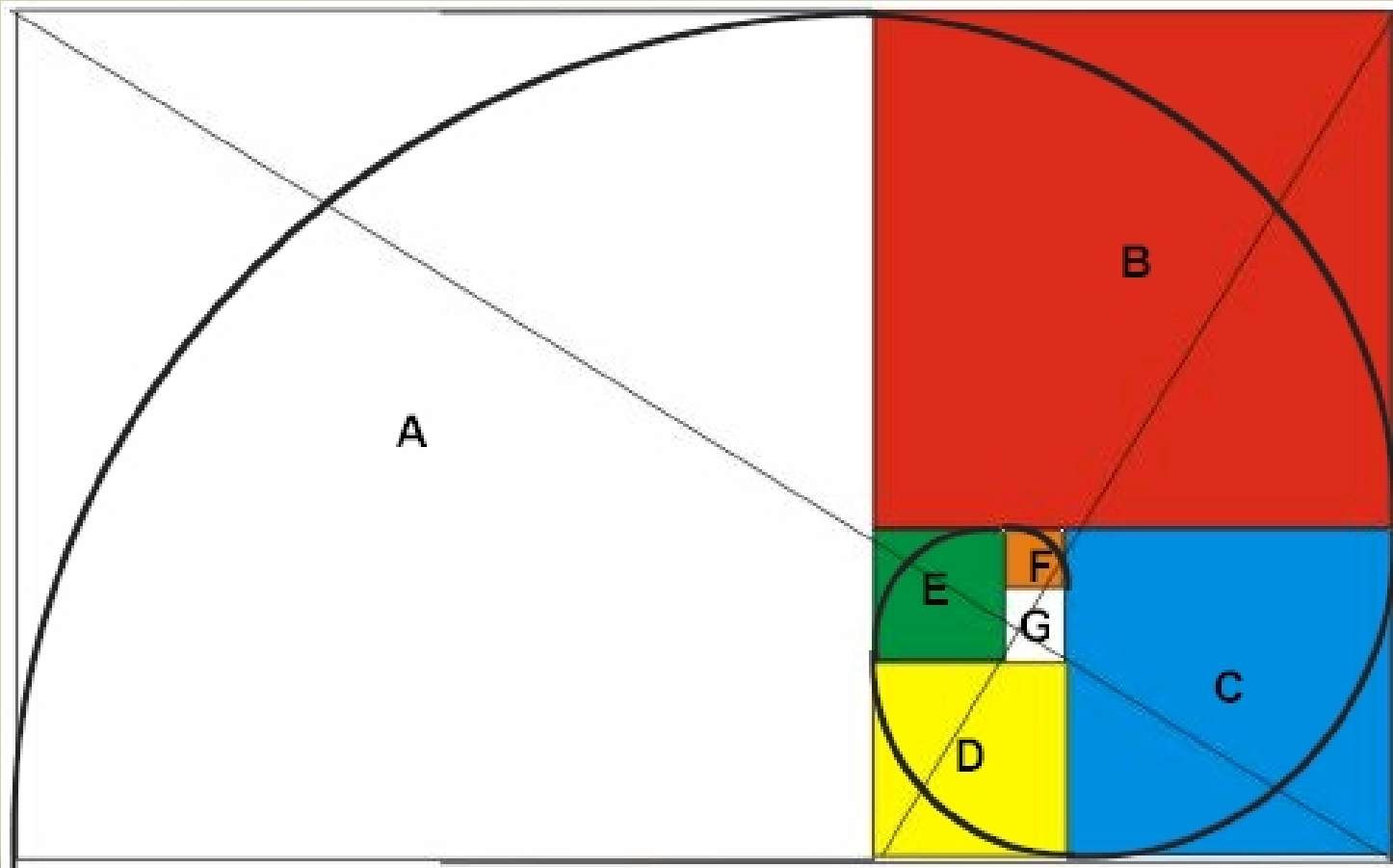
1.6180339887



- Xuất hiện rất sớm, khoảng hàng ngàn năm TCN.

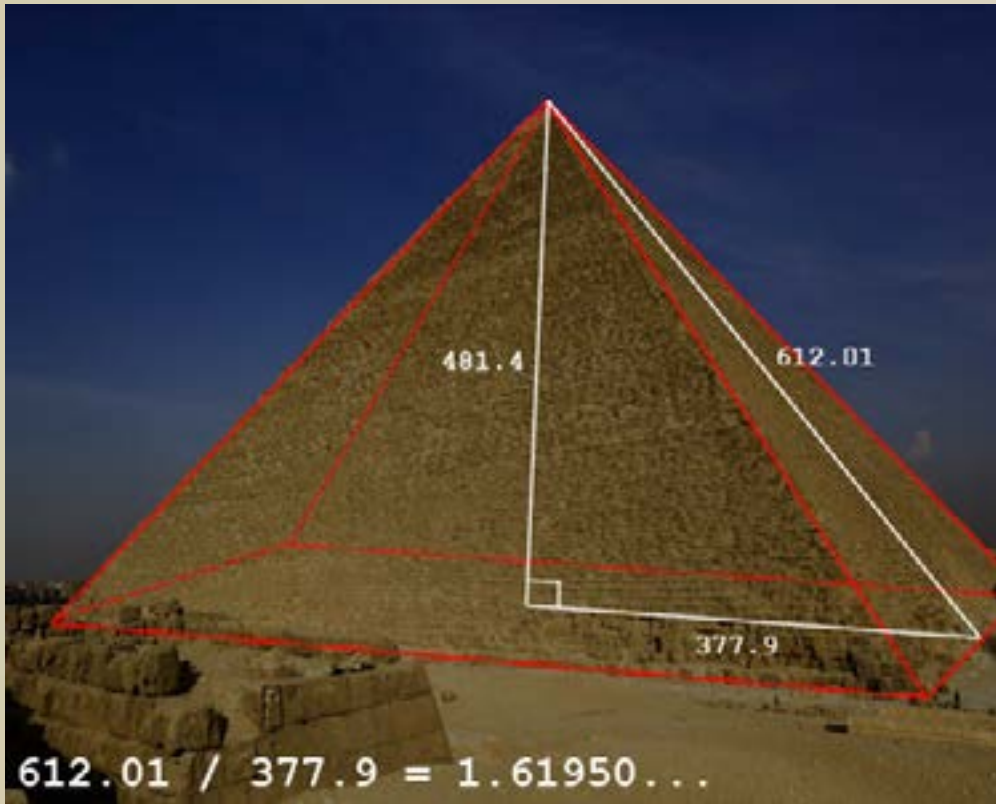


Phương pháp xác định tỷ lệ vàng



Tỷ lệ vàng: cây đũa thần của người
kiến trúc và nhà thiết kế!

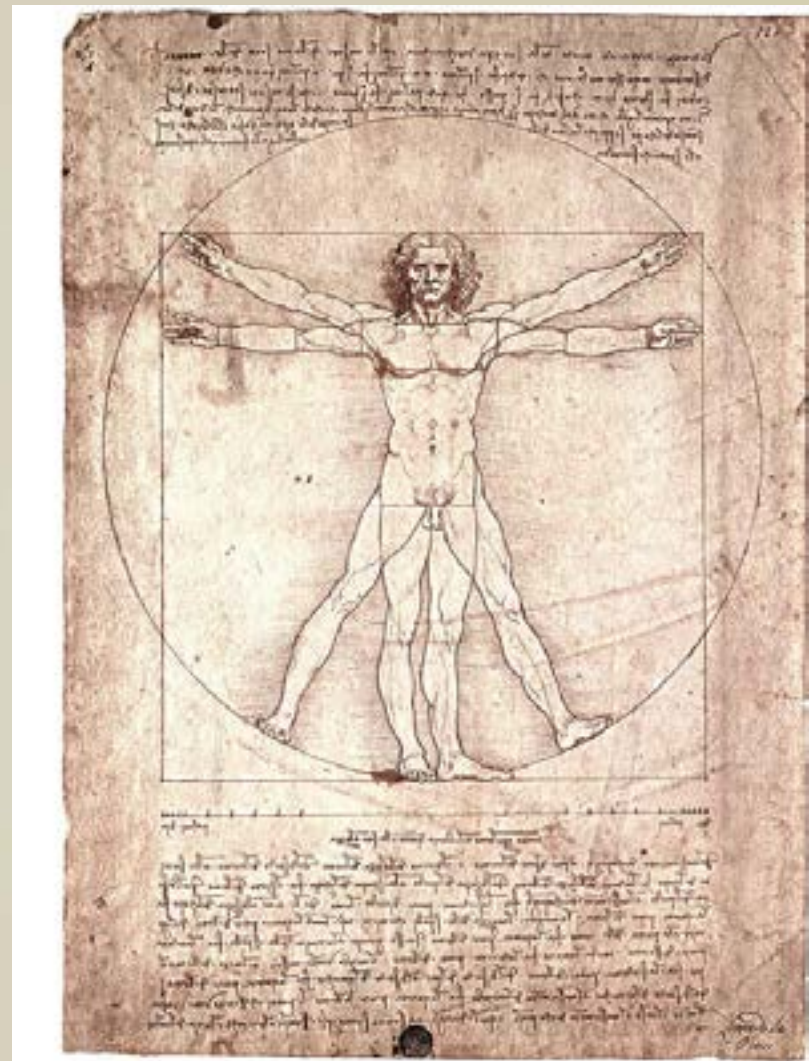
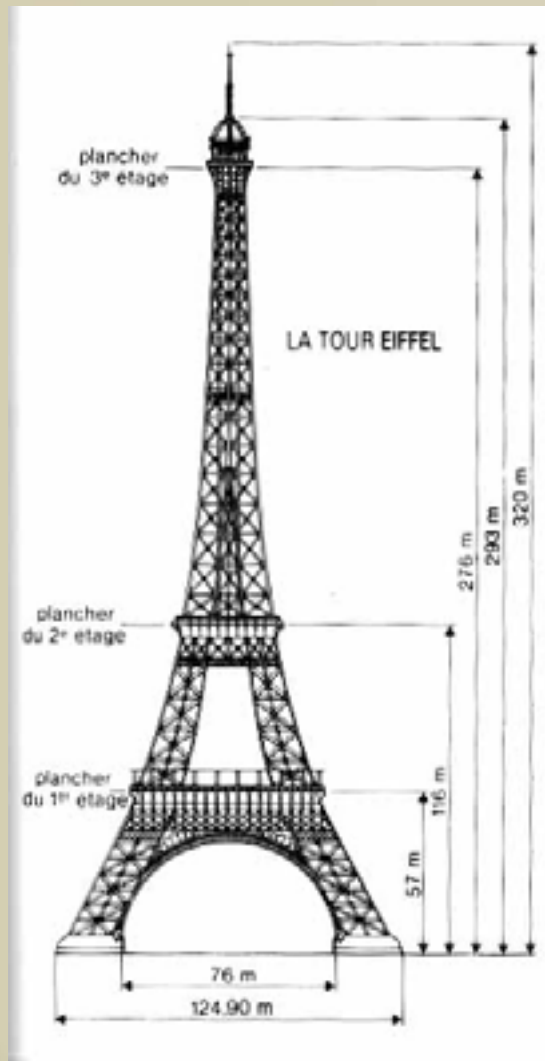
Nhớ lại nguyên tắc tỷ lệ



Quần thể Kim tự tháp Cheops



Đền Parthenon (Hy Lạp)
Kiến trúc hoàn hảo nhất
Trên thế giới!





Cơ thể một người mẫu ^^ có tỷ lệ như thế nào?



- Quy luật tự nhiên gắn với tâm lý và thị giác
- Tự nhiên sinh ra tỷ lệ vàng, đó là tỷ lệ hoàn hảo nhất và cũng là bí ẩn của vũ trụ!

Dãy số Fibonacci

- Là dãy số bắt đầu bằng 0 và 1, các số sau mỗi số bằng tổng của 2 số liền kề trước nó
- Các số đầu tiên trong dãy Fibonacci:

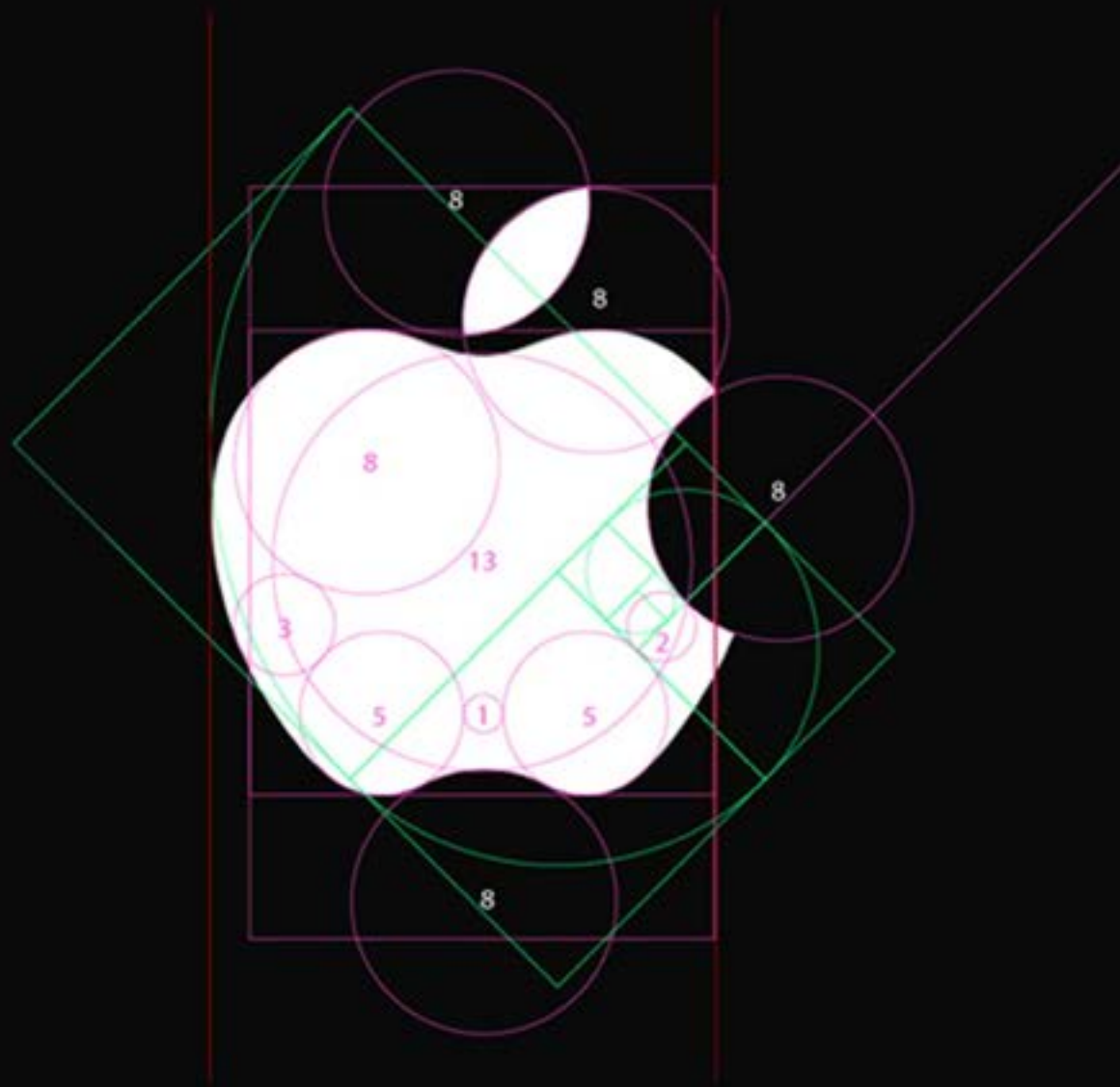
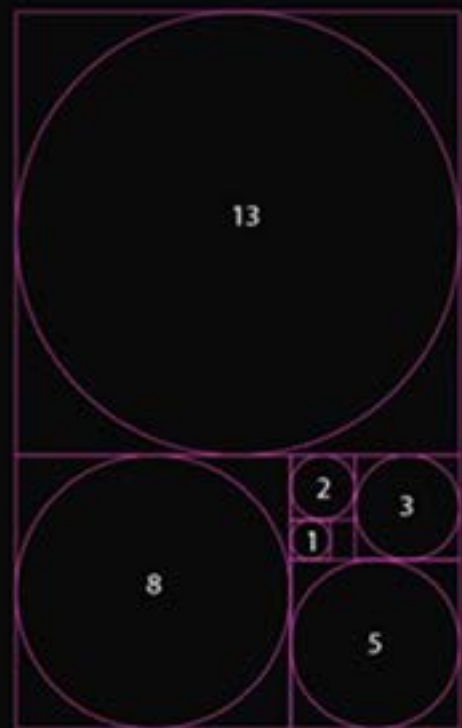
0,1,2,3,5,8,13,21,34,55,89,...

Tỷ số của 2 số liên tiếp trong dãy tiến tới 1.618

Logo Apple!



Rob Janoff

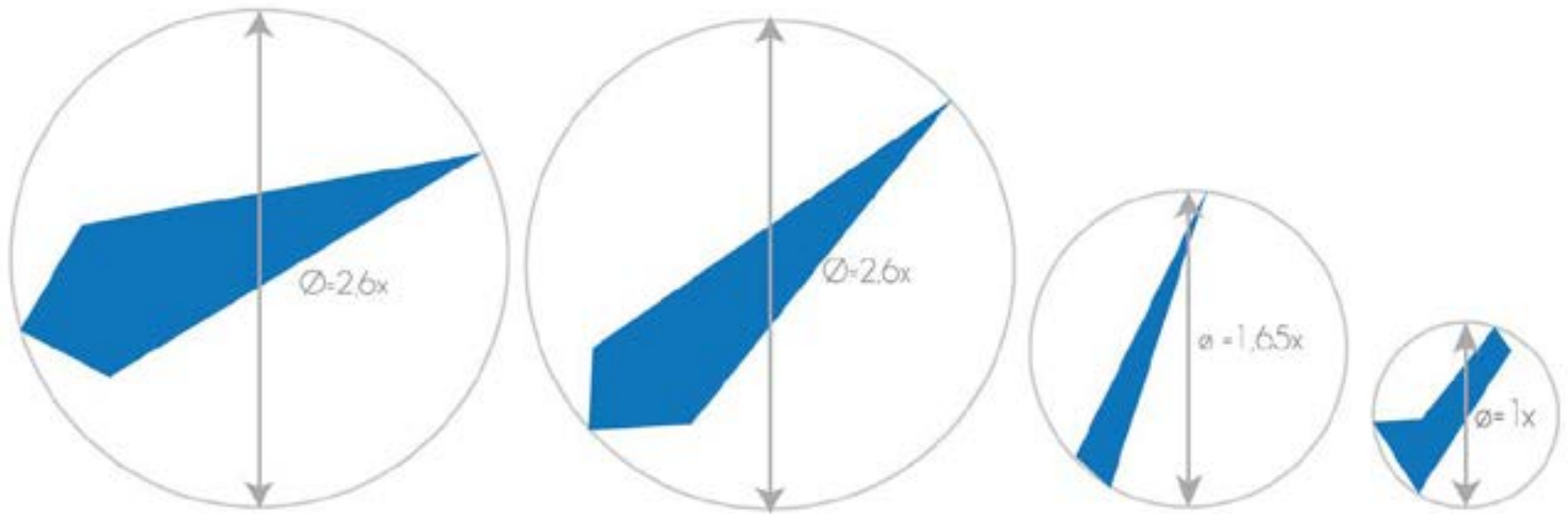


Thiết kế Iphone



Logo STV On Air

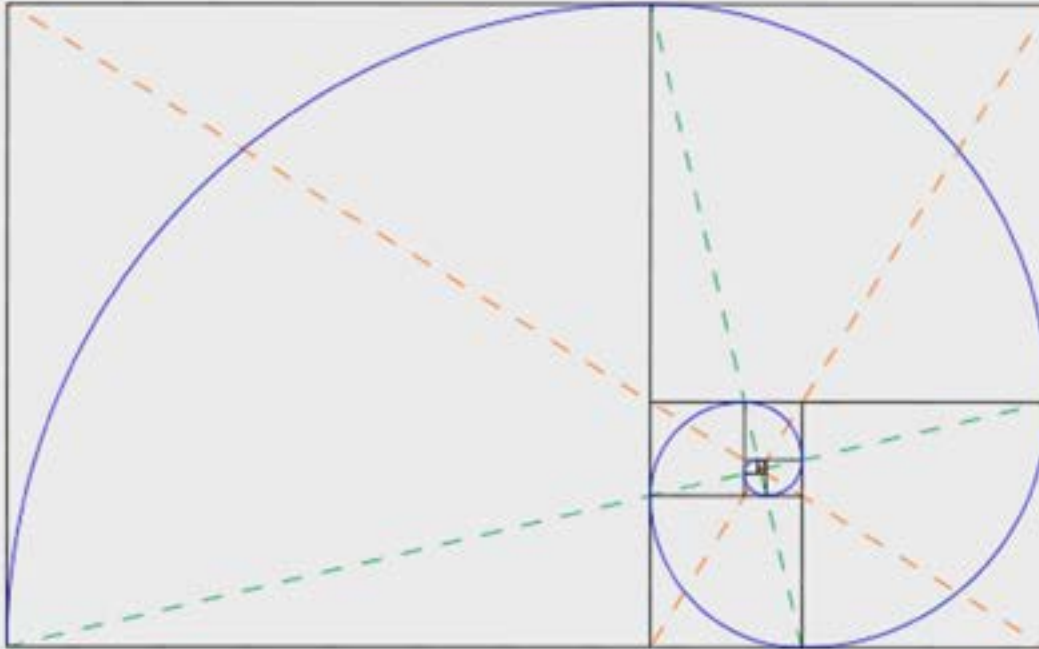




GOLDEN RATIO



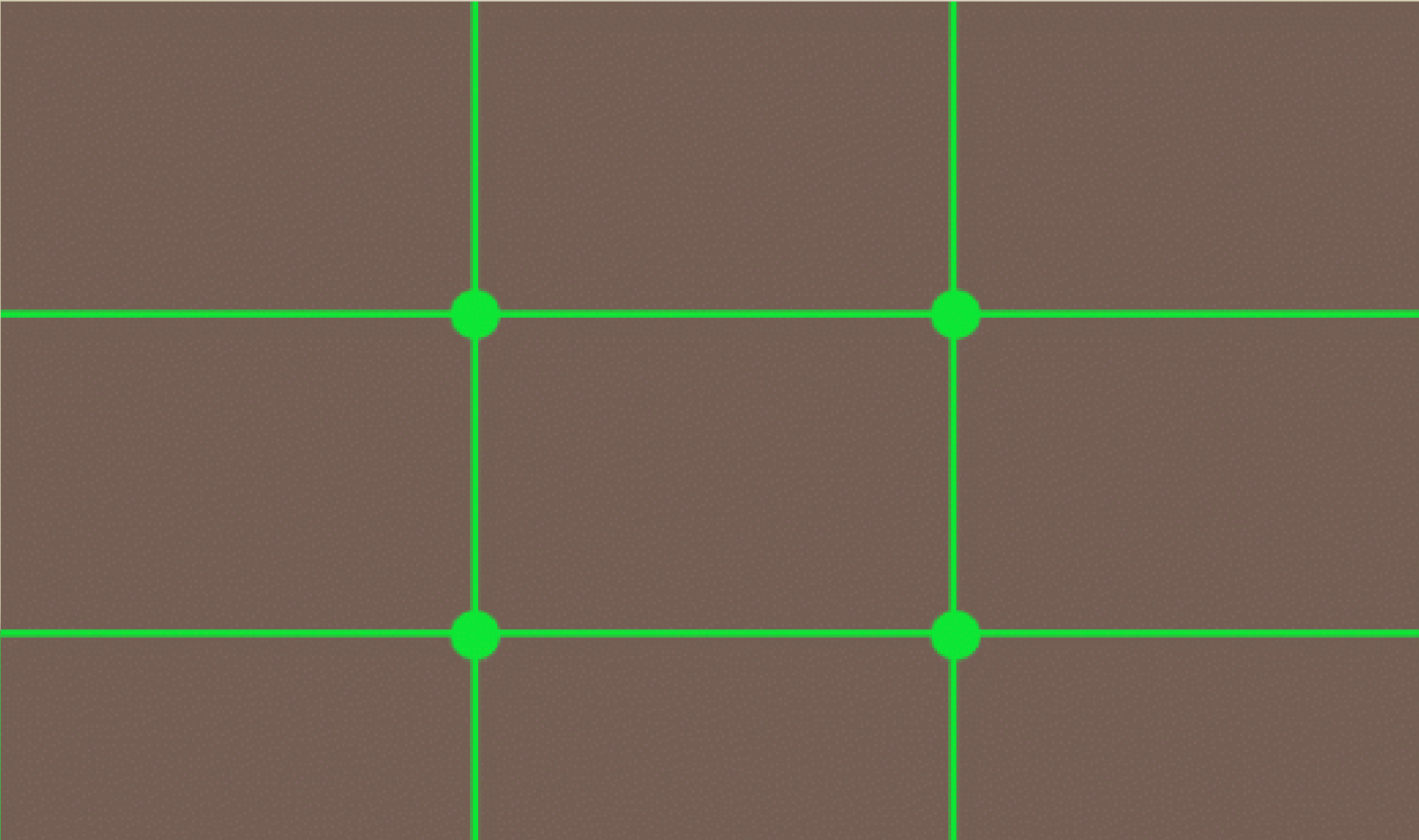
Golden Ratio



Kiệt tác của tự nhiên!

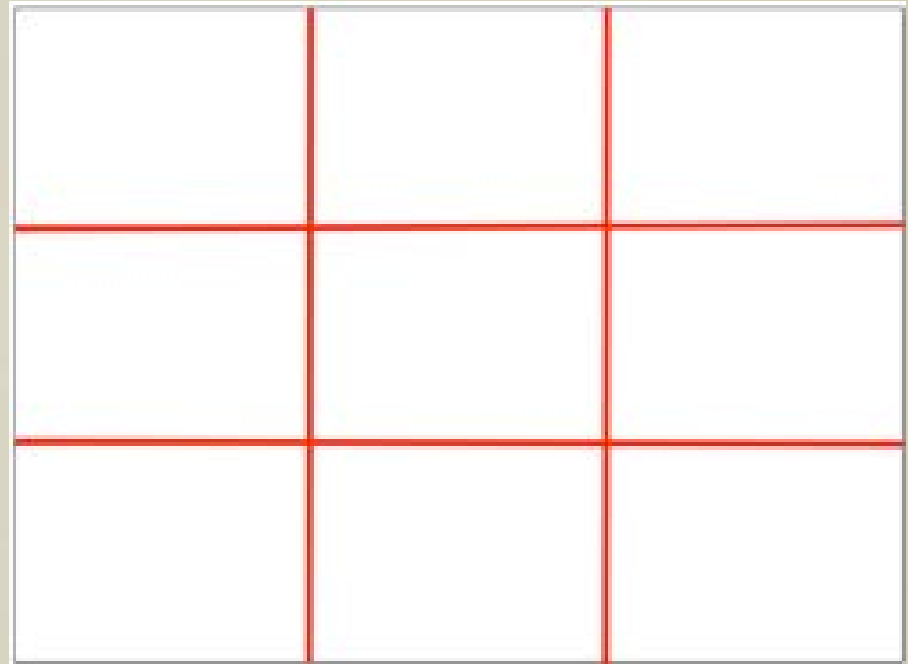
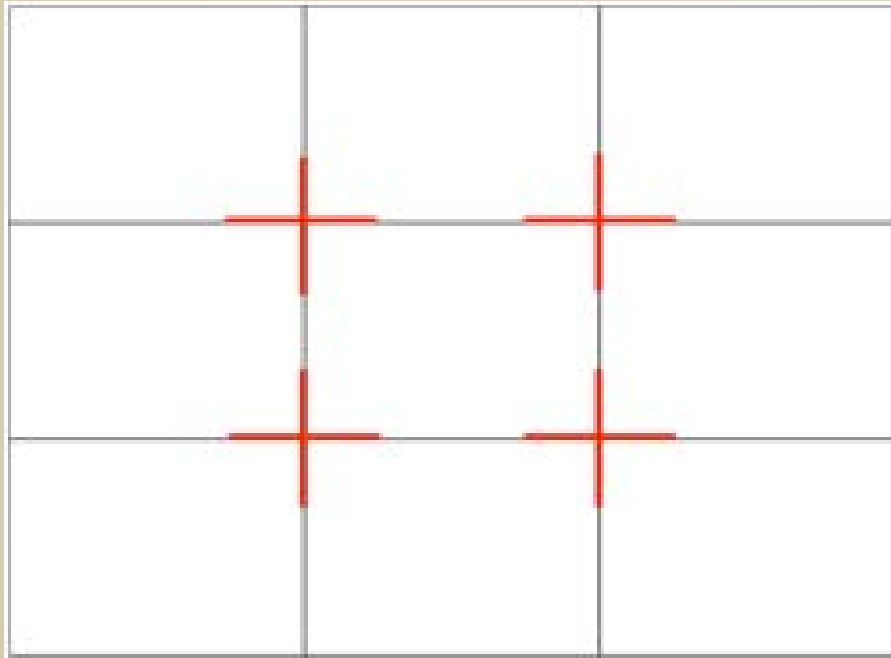


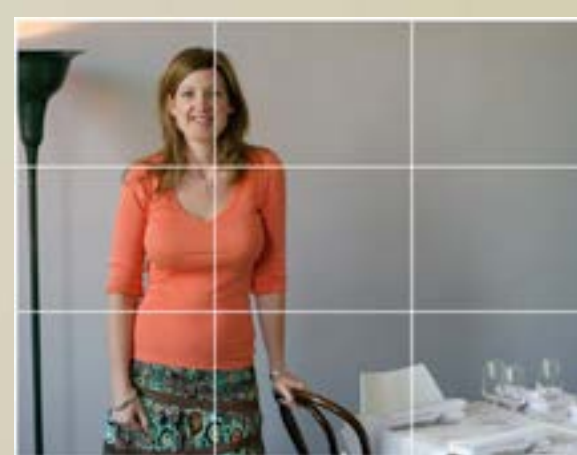
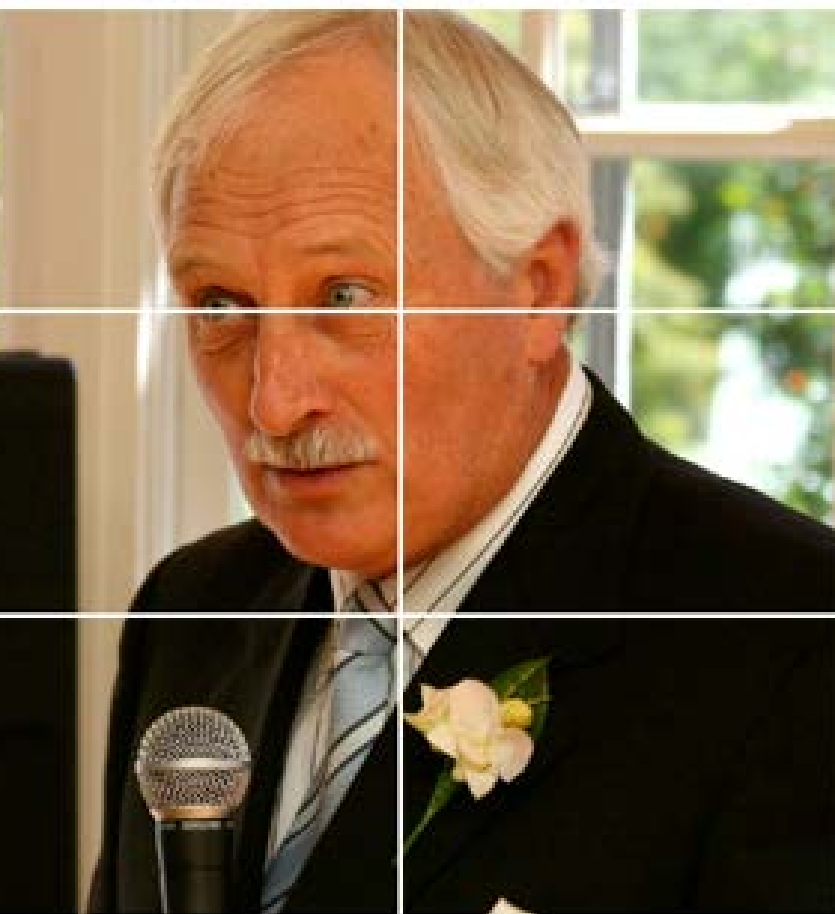
Quy tắc 1/3



- Là quy tắc đầu tiên cho người cầm máy trong nhiếp ảnh và hoàn toàn áp dụng được cho người thiết kế!
- Chia thành 9 phần bằng nhau với 2 cặp đường thẳng ngang và dọc cắt khung hình với khoảng cách đều.







Nguyên tắc bố cục cổ điển

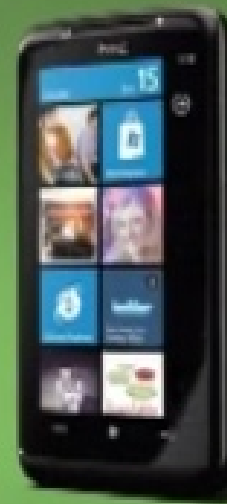
- Đường chân trời ở $1/3$ hoặc $2/3$ chiều cao ảnh phẩm
- Mỗi ảnh phẩm chỉ có một điểm nhấn, điểm này không ở giữa hình mà phải ở vị trí tọa độ $1/3$ chiều rộng và $1/3$ chiều cao
- Hướng ánh mắt từ trái sang phải



 Windows Phone



HTC Mondrian | at&t



Screen as shown. Windows Live ID and network connectivity required for many Windows Phone 7 features. WindowsPhone.com

PHẦN II. MÔI TRƯỜNG ĐOÀN HỘI ĐẦY TÍNH QUY CHUẨN



1. Quy chuẩn logo và tiêu đề

- Yếu tố chính trị
- Kích thước logo
- Logo nhà tài trợ
- Quy chuẩn thể hiện logo
- Quy chuẩn tiêu đề



TÀI TRỢ ĐỘC QUYỀN



HỘI SINH VIÊN TRƯỜNG ĐH KINH TẾ TP.HCM
NHÓM TRUYỀN THÔNG SINH VIÊN



...

HỖ TRỢ GIẢI THƯỞNG



[E] STV@SCOMMUNICATIONS.ORG
[FB] WWW.FACEBOOK.COM/STV.KINHTE

ĐƠN VỊ HỖ TRỢ





Giải pháp màu
logo Nhóm SCOMS

2. Các loại ấn phẩm truyền thông và chức năng cơ bản



- **Poster (Affiche)**

Chức năng chính:

+ Thông điệp mang ý nghĩa

+ Truyền đạt thông tin qua hình ảnh, các yếu tố khác của thiết kế

Bố cục:

+ Đơn giản

+ Khái quát

+ Tương phản



TRƯỜNG ĐẠI HỌC QUẢNG TRUNG

HỘI SINH VIÊN TRƯỜNG ĐẠI HỌC KINH TẾ TP.HCM
NHÓM TRUYỀN THÔNG SINH VIÊN

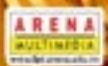


stv
on air

STV ON AIR

CUỘC THI VIẾT KỊCH BẢN VÀ
LÀM PHIM NGẮN CHỦ ĐỀ

2012



CHỈ TẾT TÂN: WWW.GEHTER.COM
ĐT: STV@COMMUNICATIONS.ORG
FB: WWW.FACEBOOK.COM/STVKINHTE



HÀNG TRƯỞNG TRUYỀN THÔNG



ĐƠN VỊ TỔ CHỨC **TÀI TRỢ ĐỘC QUYỀN**

  **BHD**  **VIỆM**

HỖ TRỢ GIẢI THƯỞNG



ĐƠN VỊ HỖ TRỢ



STV ON AIR **CUỘC THI VIẾT KỊCH BẢN VÀ LÀM PHIM NGẮN**

CHỦ ĐỀ 2012

WWW.UHENTER.COM | STV@SCOMMUNICATIONS.ORG | WWW.FACEBOOK.COM/STV.KINHTE



THỂ LỆ CUỘC THI
CHỦ ĐỀ "2012": Giả sử bạn tỉnh cơ biết được ngày mai sẽ là ngày tận thế, bạn chỉ có 24 giờ để làm những gì bạn muốn. Bạn sẽ làm gì trong 24 giờ ngắn ngủi ấy?
Hình thức dự thi: Có 2 hình thức dự thi: Dạng kịch bản (thì cá nhân) và Video Clip (thì nhóm dưới 5 người).
THỜI GIAN NHẬN BÀI DỰ THI: Từ 00h00 ngày 02/04/2012 đến 24h00 ngày 02/05/2012
CƠ CẤU GIẢI THƯỞNG:
Mảng kịch bản: 1 Giải nhất: 500000 VND và một khóa học của YUP
 1 Giải nhì: 300000 VND và một khóa học của YUP
Mảng Video Clip:
 1 Giải nhất: 2000000 VND và học bổng FPT Arena
 1 Giải nhì: 1500000 VND và học bổng FPT Arena
Giải Video Clip được yêu thích nhất: 1500000 VND

THÔNG TIN LIÊN HỆ:
 WWW.STVONAIR.COM
 27562 COMMUNICATIONS QAO
 175 BANGKOK THAILAND 10110

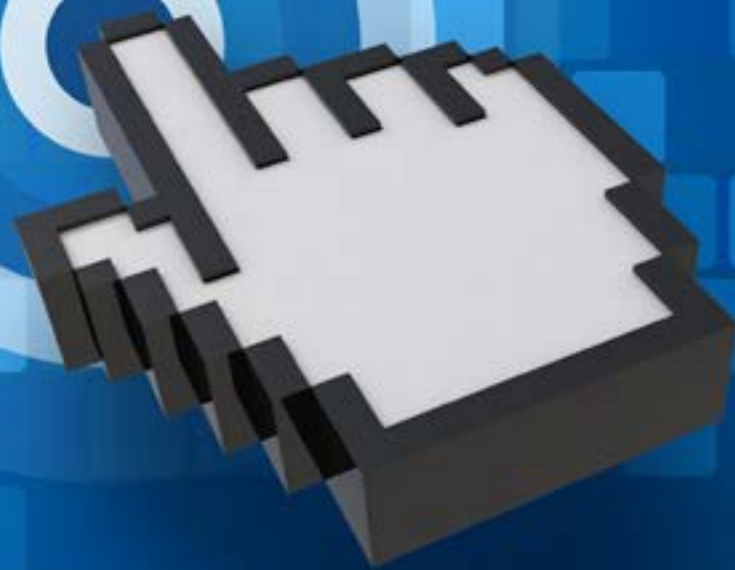
SPONSORS: ARENA, YUP, ZING, FPT

- Bandroll: kích thước 1mx6m
- Standee: kích thước 0.6mx1.6m
- Leaflet: A5
- Flyer: Tùy biến

Xây dựng Leaflet

- Quy tắc cơ bản: ngắn gọn, khoa học
- Mục tiêu chính: thông tin về thời gian, địa điểm, đối tượng, chi phí, quyền lợi.
- Sử dụng các từ gọi
- Chuyển hết toàn bộ sang mode Gray

ĐỘ PHÂN GIẢI



DPG là số điểm ảnh (pixel) có trên một đơn vị chiều dài của hình ảnh.

- Đơn vị tính: ppi, dpi



ppi (pixel per inch): số lượng pixel/1 inch

-> Sử dụng cho máy tính

dpi (dot per inch): sử dụng cho các thiết bị

QUY CHUẨN ĐPG:

- Các hình ảnh hiển thị trên máy tính: **72dpi**
- Hình ảnh để in trắng đen: **120-150 dpi**
- Hình ảnh in màu: **≥ 300 dpi**



Quy tắc

- Ảnh nét hoặc đơn sắc (Poster 1 màu): 1200 ppi
- Ảnh chụp màu (Poster màu, Poster đen trắng): 300ppi
- Ảnh hi-flex (bề mặt vật liệu là bạt in) (Quảng cáo ngoài trời, backdrop sân khấu): 72ppi đến 100ppi



Yêu cầu khi thiết kế các ấn phẩm

- Ảnh bitmap (ảnh được tạo bởi pixel): chất lượng phải cao, kích thước chuẩn
- Hệ màu TK: CMYK
- ĐPG tối thiểu: 200 – 300dpi
- Nếu sử dụng photoshop để TK thì kích thước file phải chuẩn.



Yêu cầu khi xuất file

- *Các file máy có thể in: cdr, ai, eps, tiff, jpg, psd.*
- *Hạn chế sử dụng: jpg*
- *Trước khi đi in: convert (expand trong AI và Rasterize type trong PS) tất cả các font*
- *Khi đi đến nhà in: mang file gốc kèm font chữ hoặc file *.TIFF*

FREE TIME!

10 minutes





Adobe Illustrator

The background features a vibrant, abstract design with flowing, wavy shapes in shades of orange, yellow, and red. The colors transition smoothly, creating a dynamic and energetic visual effect. The text 'Adobe Illustrator' is centered in a bold, white, sans-serif font.

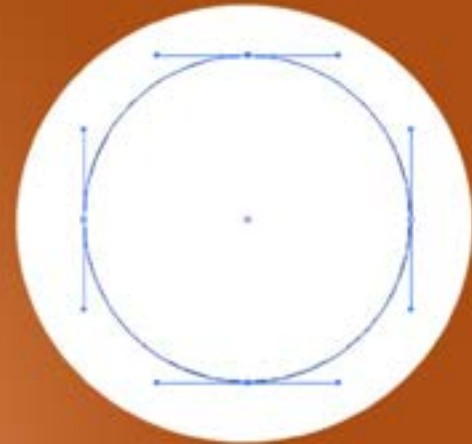
vector



drawing - vector - Ai

vs

paint - raster - Ps



Adobe Photoshop

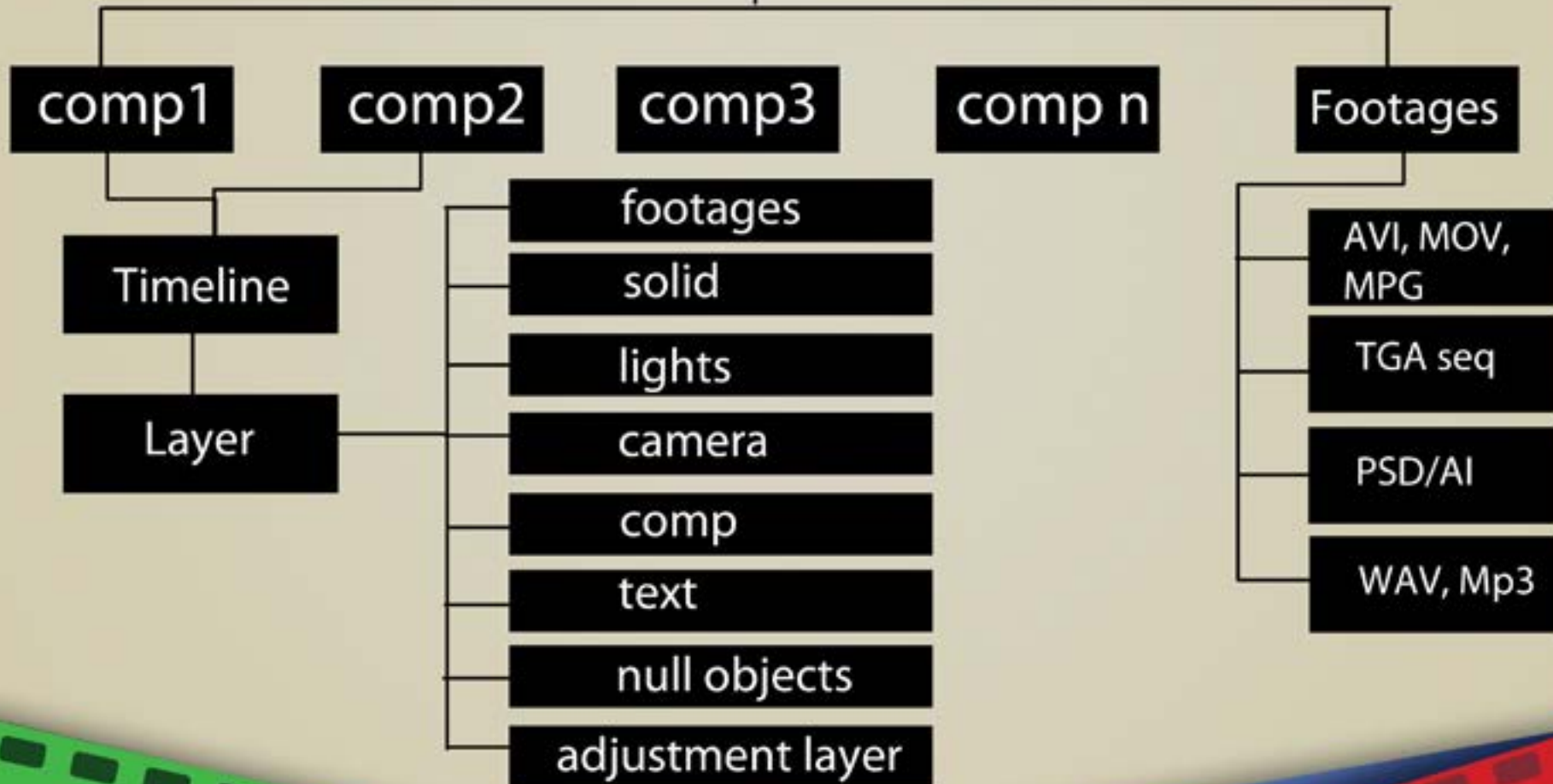
The background features a series of overlapping, wavy shapes in various shades of blue, ranging from light sky blue to deep navy. A prominent, bright yellow wave sweeps across the bottom right corner, creating a dynamic, fluid composition.

AE

Adobe After Effects

TỔNG THỂ FILE PROJECT

AEP project



Một số phím tắt cơ bản trong Ae

Thao tác layer

- Alt+[hoặc +]: cắt obj tại vị trí chọn
 - I, O: đưa vị trí đầu đọc đến điểm đầu hoặc điểm cuối
 - [,]: đưa điểm đầu hoặc điểm cuối tới vị trí đầu đọc
- Ctrl D: nhân đôi layer
- A: điểm tâm
 - P: Position
 - S: Scale
 - R: Rotation
 - T: Opacity
- U: hiển thị các Track chuyển động

Một số phím tắt cơ bản trong Ae

- Ctrl A: select all
- Ctrl Z: undo, Ctrl Shift Z: Redo
- Ctrl Alt N: New project
- Ctrl N: New Comp
- Ctrl 1: open/close Render Panel
- Ctrl 5: open/close Effects and Preset Panel
- Ctrl 6:... Character
- Ctrl 7:... Paragraph
- Ctrl K: open Comp Settings dialog for selected comp
- Ctrl + shift + right arrow: go forward 10 frames
- Ctrl + Shift + left arrow: go backward 10 frames
- Ctrl + Alt + Shift + left/right arrow: go to previous/next In point or Out point
- Shift+/: zoom to fit
- Alt + /: zoom 100% fit
- Ctrl I: import files
- Ctrl Alt I: import multiple files
- Ctrl H: replce footage
- Ctrl Y: new solid
- Ctrl Alt Shift Y: new null object
- Ctrl Alt Y: new adjutment layer

3D Layer

- F10: view 1 (front)
- F11: view 2 (custom)
- F12: view 3
- Ctrl Alt Shift L: new light
- Ctrl Alt Shift C: new camera

Một số phím tắt cơ bản trong Ae

Key Frames and Graph Editor

- Shift F3: toggle between Graph Editor and Layer bar modes
- Shift 0-9: set and number comp marker at the current time
(0-9: go to a comp marker)
- Ctrl Alt A: select all KF and property
- Alt + right arrow/left arrow: move KF 1 frame
- Alt Shift + right/left arrow: move KF 10 frames
- Ctrl Alt K: set interpolation for selected KF
- Ctrl Alt H: set KF interpolation method to **Hold/Bezier**
- Ctrl+Click KF: set KF interpolation method to **Linear/Bezier**
- F9: easy ease
- Shift F9: easy ease in
- Ctrl Shift F9: Easy ease out



Mãn Thiên Hoa Vũ

Trong thiết kế đồ họa