

Mesh ảnh chân dung đơn sắc trong Illustrator

Trong hướng dẫn này, bạn sẽ học cách tạo ra một bức chân dung vector sử dụng bảng màu đa sắc. Bạn sẽ học cách chỉnh sửa một bức ảnh bằng Adobe Photoshop và các kỹ thuật hòa trộn khác nhau trong Adobe Illustrator để tạo ra một bức chân dung đơn sắc

Nguồn ảnh để thực hành mesh chân dung illustrator

Bạn có thể tìm các hình ảnh trong thư mục “source” ở cuối bài viết này, bao gồm file EPS và AI. Bạn nên xem sơ qua chúng trước khi chúng ta bắt đầu.

Chi tiết

- **Chương trình:***Adobe Photoshop & Illustrator CS4
- **Mức độ:***Nâng cao
- **Thời gian hoàn thành dự kiến:***4 tiếng



Giới thiệu

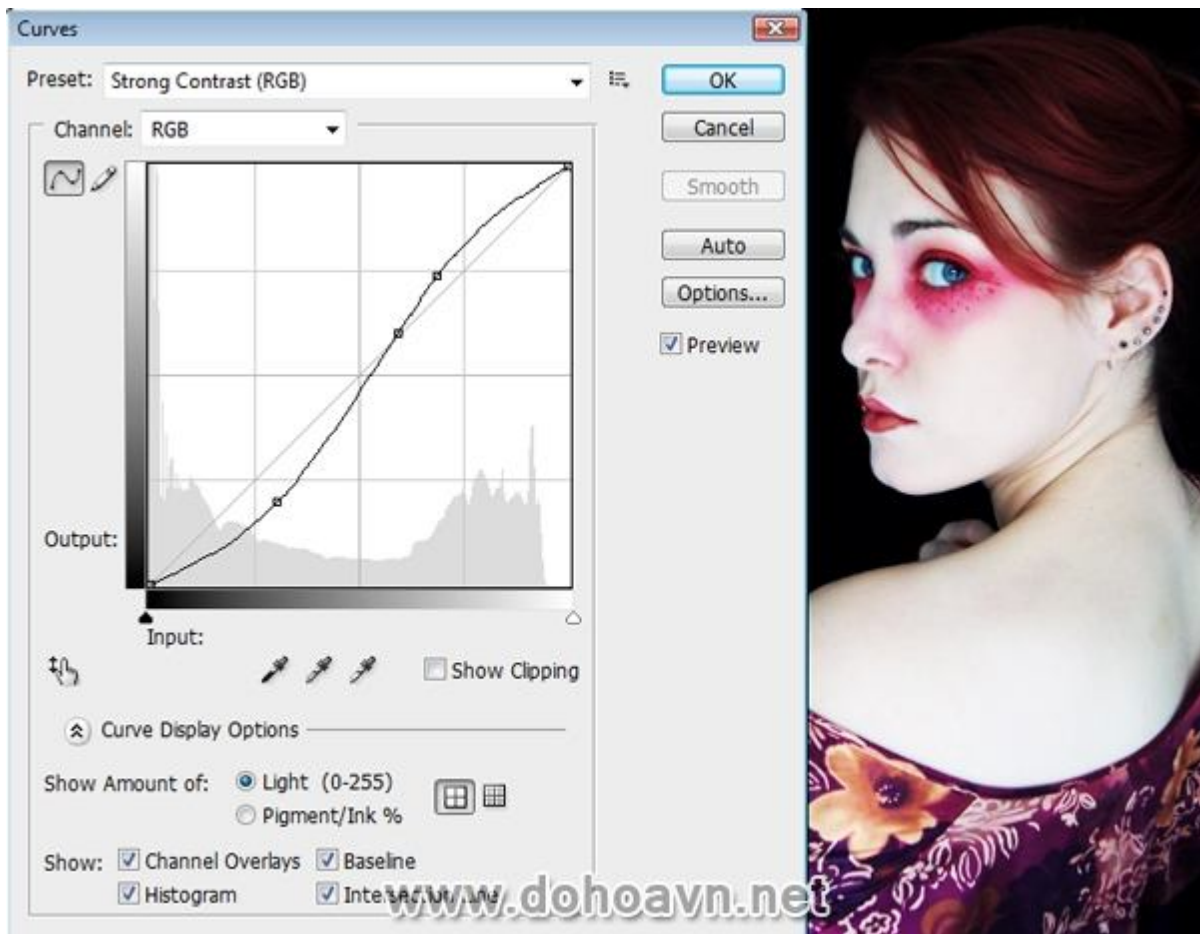
Tôi sử dụng kho hình ảnh có sẵn từ stock yêu thích của tôi “[Natalie Paquette](#)“, đặc biệt là hình

ảnh sau đây.



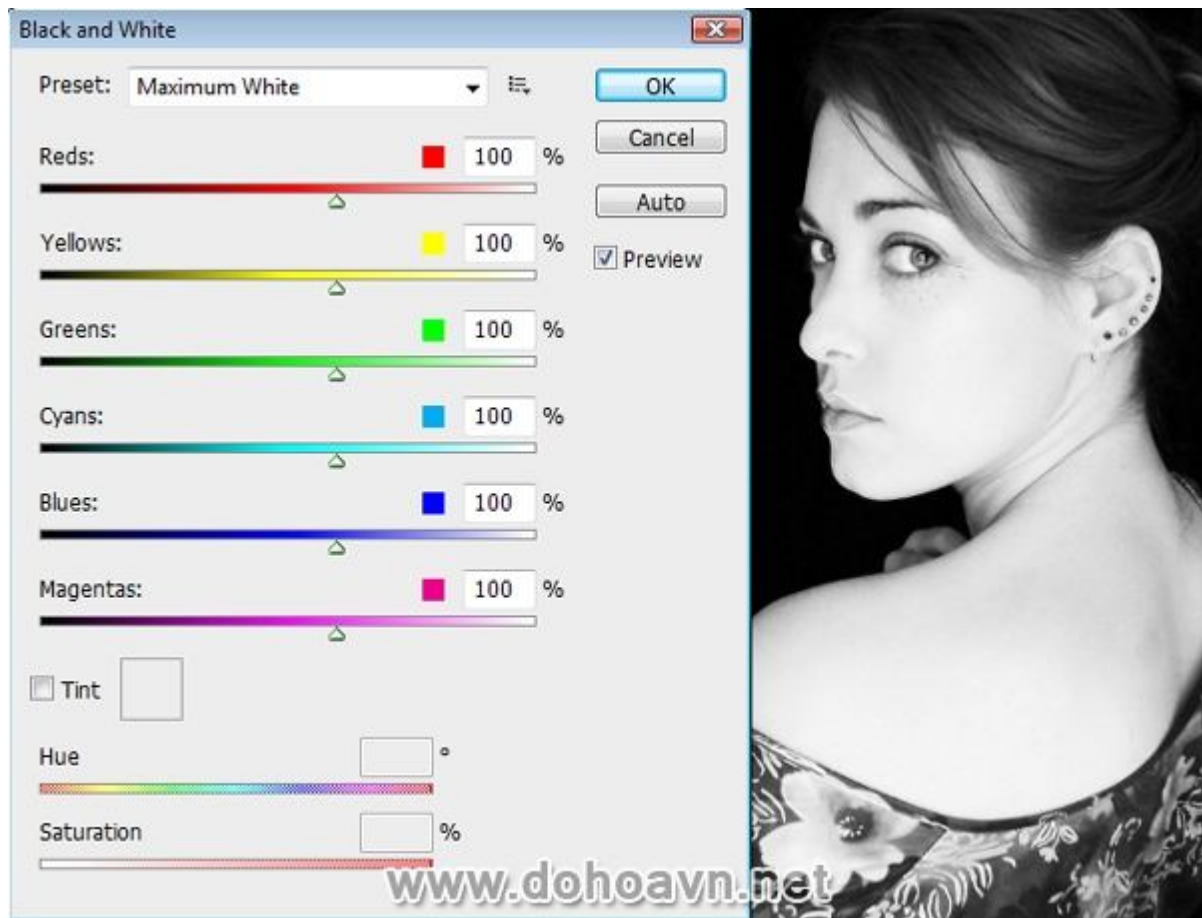
Bước 1

Trước tiên mở hình ảnh tham khảo trong Photoshop để chỉnh sửa 1 ít. Tôi sẽ tăng độ tương phản của hình bằng cách vào Image> Adjustments> Curves. Tôi điều chỉnh độ tương phản mạnh từ menu. Mục đích để đơn giản hóa phần tối của background và làm tẩy sạch khuyết điểm phần da. Điều này khiến cho việc vẽ vector sẽ dễ dàng hơn trên nền tối.



Bước 2

Sau đó vào Image > Adjustments > Black & White. Thiết lập cài đặt sẵn từ cửa sổ hiện ra. Tôi chọn Maximum White để phần da sáng hơn và phần tối xác định rõ hơn.



Bước 3

Vào Image> Adjustment> Color Balance và điều chỉnh thông số như sau .

- Highlights: Cyan/Red. 0, Magenta/Green. 0, Yellow/Blue. -25
- Midtones: Cyan/Red. +50, Magenta/Green. -100, Yellow/Blue. 0
- Shadows: Cyan/Red. -35, Magenta/Green. -35, Yellow/Blue. +30



Bước 4

Dùng công cụ Crop (C), crop các khu vực của bức hình tôi muốn sử dụng. Tôi crop hướng tới vùng vai và mặt.



Bước 5

Để đơn giản hóa màu sắc, tôi sử dụng bảng Curves lần nữa để có thêm độ tương phản mạnh .
Tăng độ tương phản cho đến khi bạn có thể thấy rõ vùng tối.



Bước 6

Lưu hình ảnh với chiều rộng 600px.

Bước 7

Mở Illustrator , tạo trang mới với chế độ màu CMYK. Vào File> Place. Sử dụng công cụ Free Transformation (E), giữ phím Shift + Alt để thay đổi kích thước và đặt hình ảnh trên khung hình.



Bước 8

Click chuột 2 lần vào “Layer 1” và đổi tên thành “Reference”. Khóa layer. Tạo một layer mới và đặt tên là “BG”. Trong layer sử dụng công cụ Rectangle Tool (M), vẽ một hình chữ nhật toàn bộ khung hình với màu fill là màu trắng và không có stroke. Giảm opacity xuống 30% và khóa layer. Tạo một layer mới và đặt tên là “Base”.

Bước 9

Sử dụng công cụ Pen (P) với màu fill trắng và không stroke, vẽ xung quanh khu vực da.



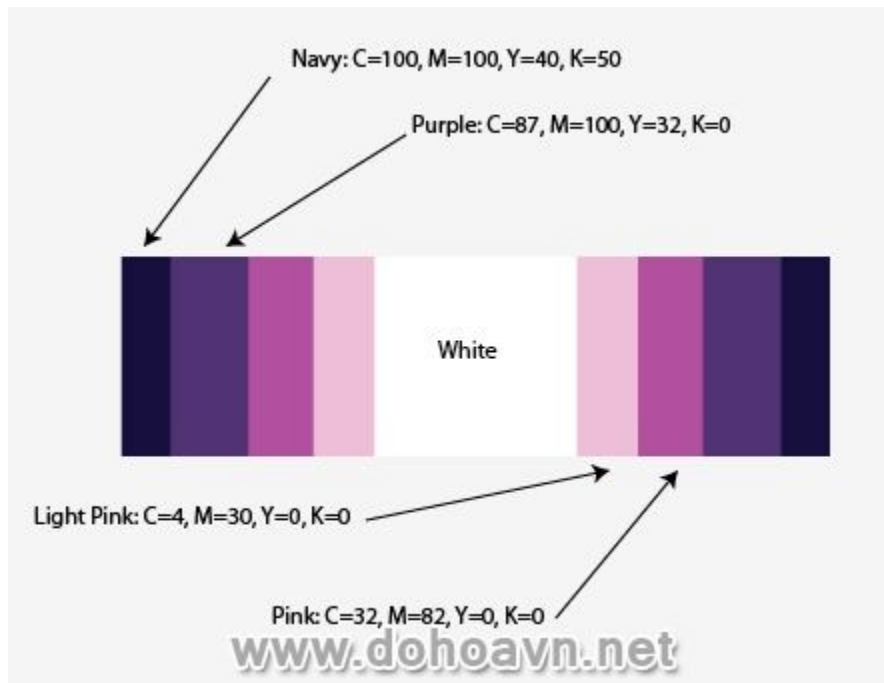
Bước 10

Khóa layer và nhấn Control + Click vào biểu tượng con mắt để xem trước. Tạo layer mới và đổi tên thành “Shading”. Bảng layer của bạn sẽ giống như hình dưới đây.



Bước 11

Tôi sử dụng bảng giới hạn màu cho vector chân dung này. Trong bài hướng dẫn này, tôi sẽ dùng đến những màu sắc này cùng với mã màu.

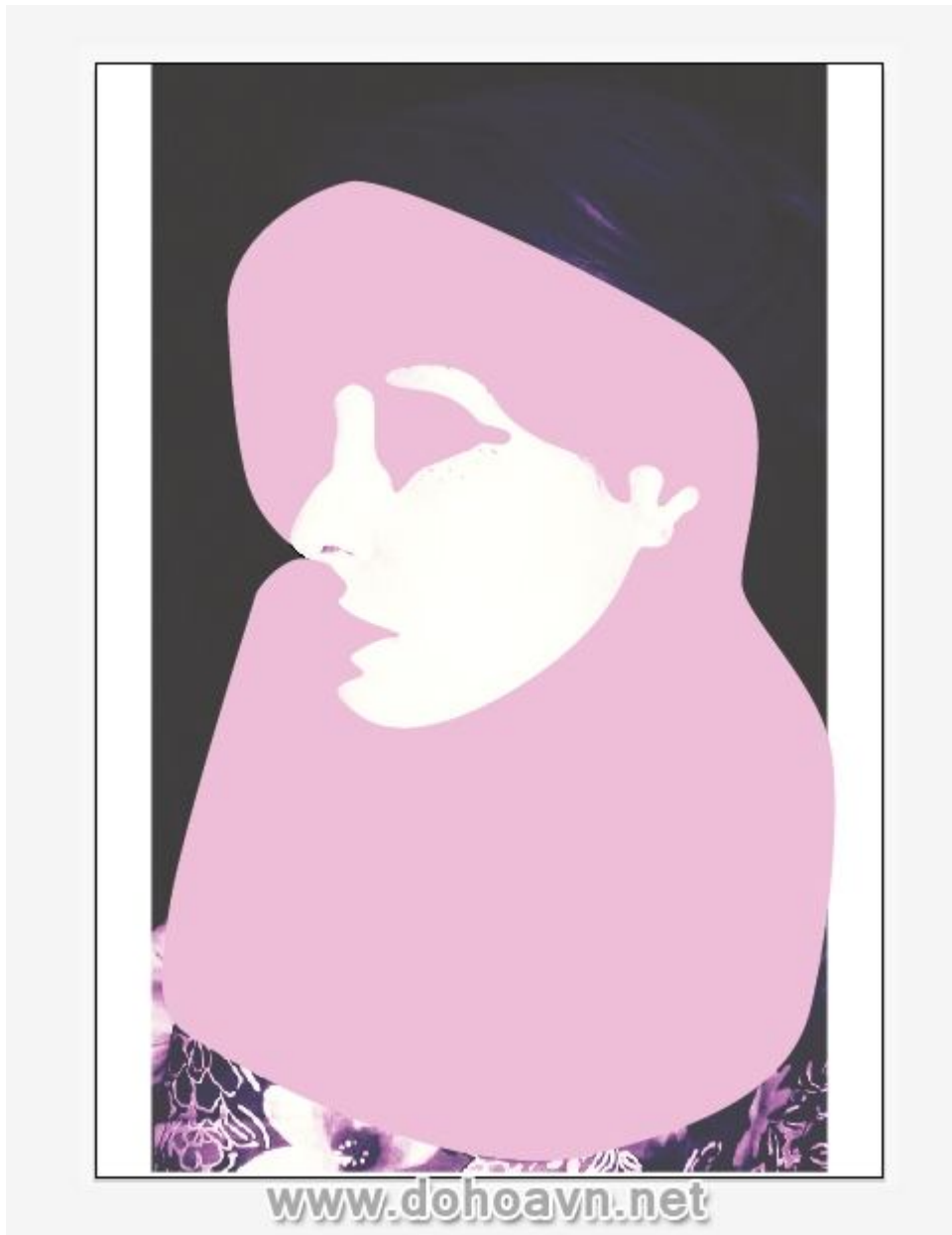


Bước 12

Sử dụng công cụ Pen (P) để vẽ được đường cong mềm mại với rất ít điểm neo. Khi bạn vẽ shape cho các khu vực shadow, đừng lo lắng về việc giữ các đường line tiếp giáp với da. Trong thực tế, tôi muốn khuyến khích bạn vẽ vượt qua các cạnh của chúng. Lý do của việc này là tôi sẽ dùng công cụ Clipping Mask sau này để đảm bảo các đường line được sắc nét.



www.dohoavn.net



Bước 13

Đối với việc vẽ bóng, hãy vẽ các shape chỉ vượt ra ngoài khu vực bóng của mặt phẳng da. Tuy nhiên đối với các khu vực có đường cong, ví dụ như cạnh của mũi và lỗ mũi, chỉ vẽ đường line càng gần càng tốt.

Với ví dụ thứ hai bên dưới, phần trên lỗ mũi đường line càng gần shape càng tốt. Trong khi phần bóng từ lỗ mũi cần vẽ đường line vượt ra ngoài phần màu đó.



Bước 14

Khi vẽ các khu vực khác của bóng đổ, bạn không cần phải vẽ chính xác các đường line . Trong thực tế với ví dụ này, tôi đã vẽ vượt ra ngoài hình dạng ban đầu. Sau này trong bài hướng dẫn , tôi sẽ điều chỉnh độ trong suốt của các shape, vì vậy không quan trọng khi bạn vẽ vượt qua hình dạng lúc đầu.



Bước 15

Tôi vẽ các shape cho phần bóng của da bằng cách dùng màu fill Light Pink không stroke. Có khoảng bốn shape được xếp lên nhau ở các vùng tối. Tôi vào preview mode cho layer này để tôi có thể nhìn thấy shape trước đó tôi đã vẽ.



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net

Bước 16

Chọn tất cả (Ctrl + A) và thay đổi Opacity của hình xuống còn 7%.
Sau đó nhóm (Ctrl + G) chúng lại với nhau.

Bước 17

Chọn layer “base” và chọn shape da trong thư mục.
Copy (Ctrl + C) và Paste in Front (Ctrl + F).
Kéo shape trên vào nhóm thư mục layer “Shading”.



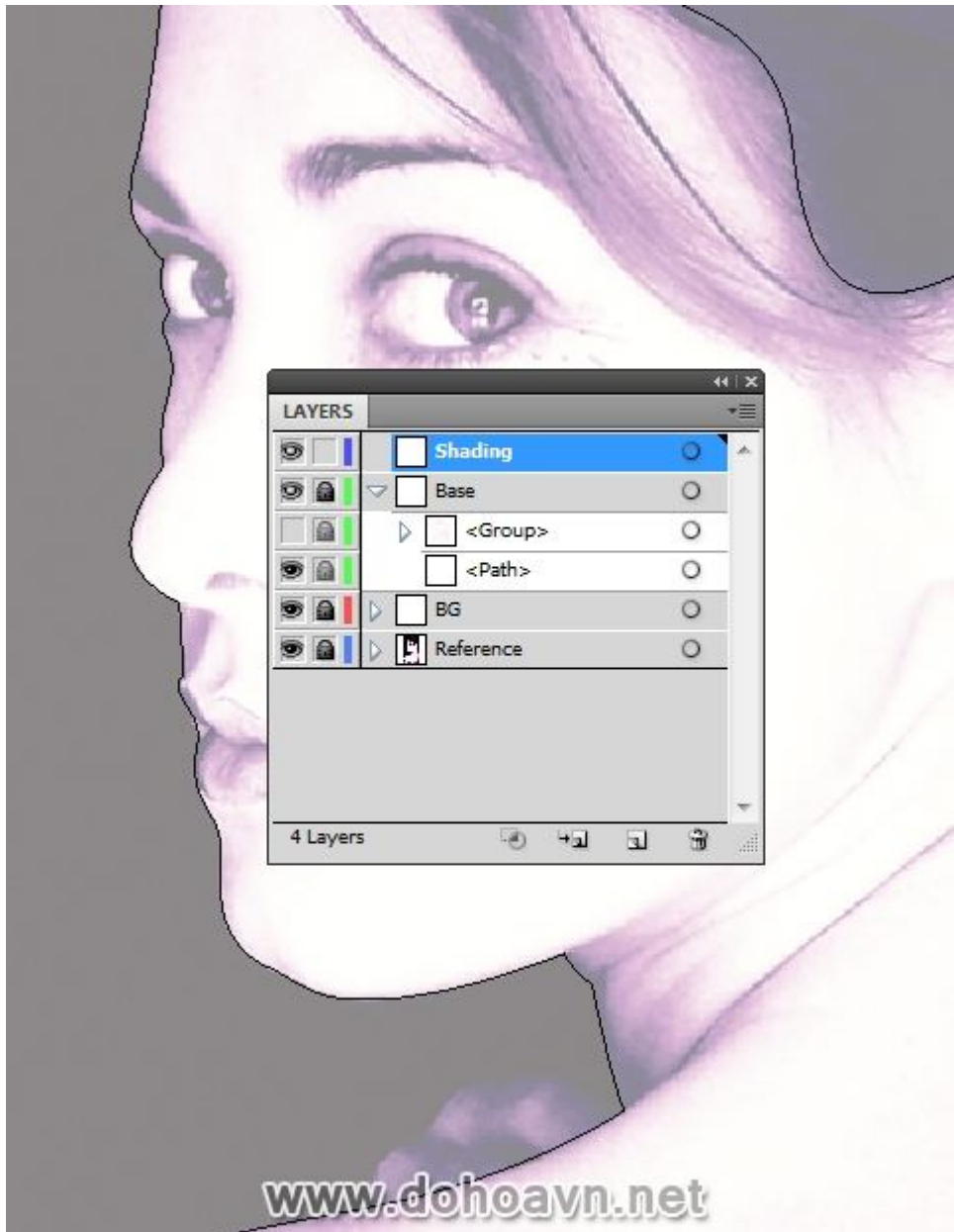
Bước 18

Chọn nhóm shading và shape trên và đi đến Object> Clipping Mask> Make (Control + 7).
Di chuyển Clipping Mask này vào thư mục layer “Base”.
Khi bạn xem các yếu tố vector , bạn nên làm theo những điều sau đây.



Bước 19

Vì tôi đã copy các phần cơ bản của da, nên tôi có thể ẩn Clipping Mask và vẫn làm việc trong preview mode để sử dụng chúng như nền tảng.



Bước 20

Bây giờ dùng màu hồng để fill và không có stroke, tôi sẽ vẽ các shape tiếp theo. Điều này sẽ làm những vùng tối càng tối hơn. Tôi sẽ vẽ thêm ba shape.



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



Bước 21

Chọn tất cả (Ctrl + A) các shape màu hồng và giảm Opacity xuống còn 5%. Group (Control + G) chúng lại , kéo và thả chúng vào Clipping Mask bạn tạo ra trong layer Base. Với các layer vector được chỉ ra, bạn sẽ có những kết quả sau đây.

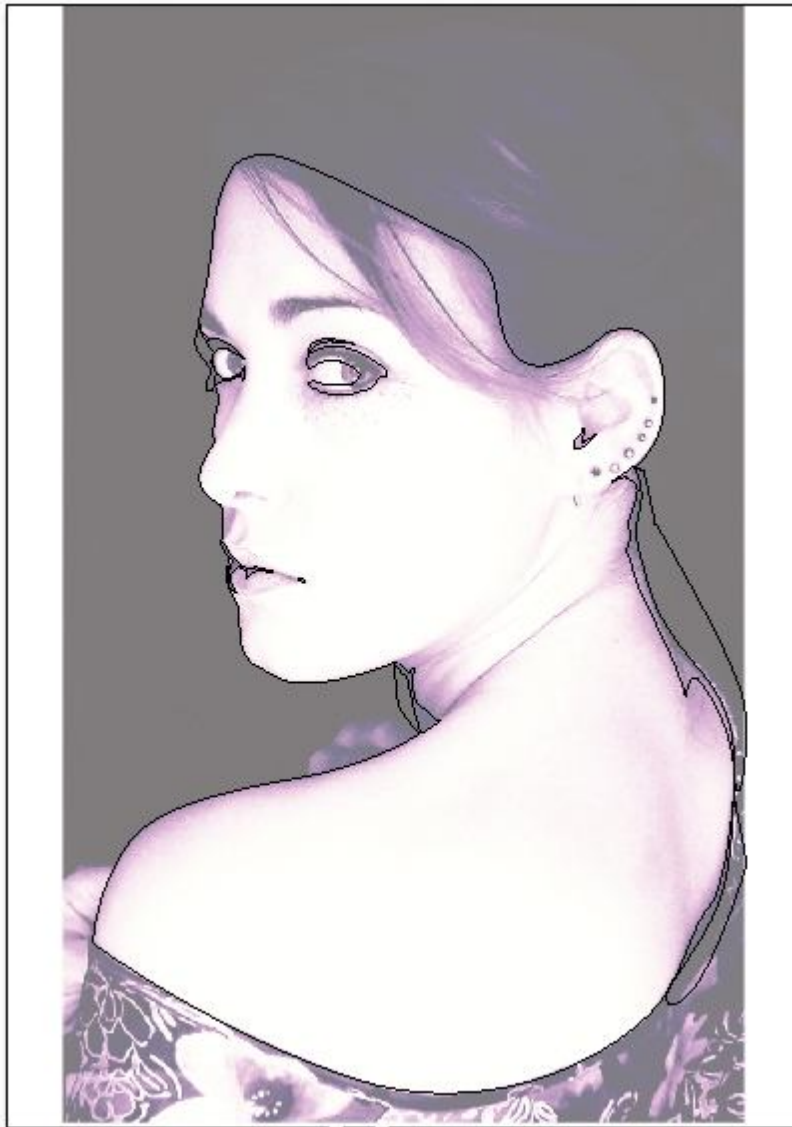


Bước 22

Tương tự, ẩn Clipping Mask và fill màu tím không stroke cho các vùng tối của bức chân dung. Tôi sẽ vẽ ra được như sau .



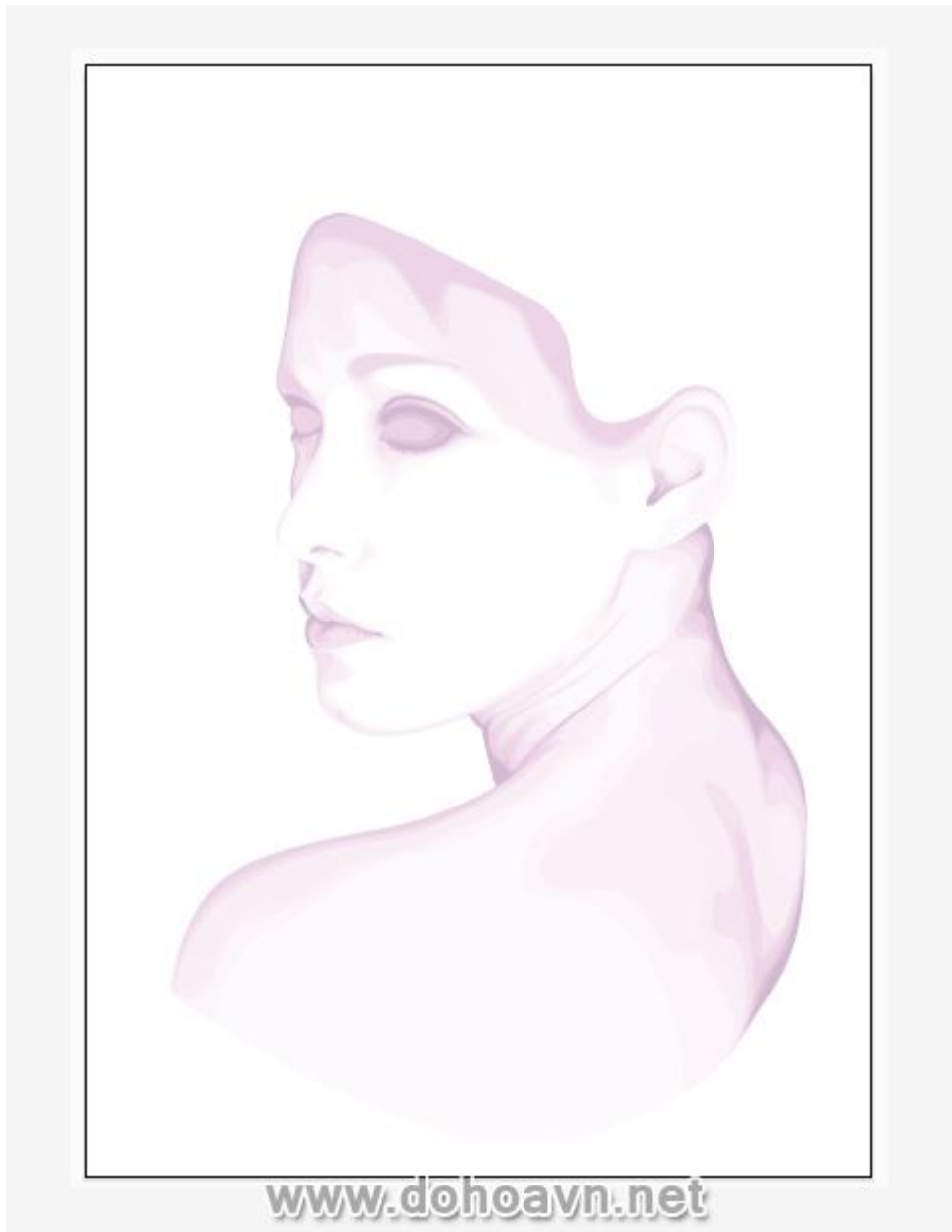
www.dohoavn.net



www.dohoavn.net

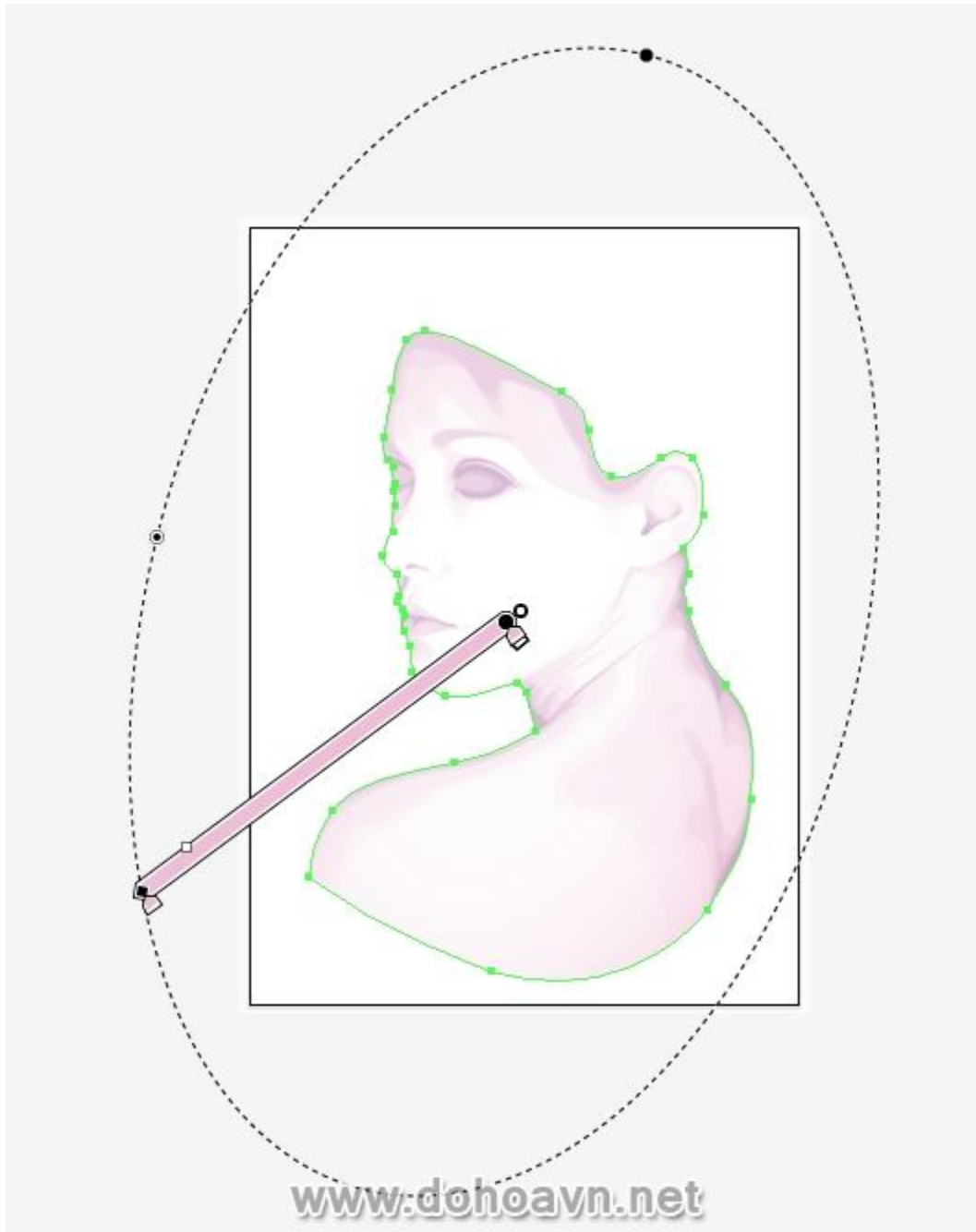
Bước 23

Chọn tất cả các shape màu tím (Control + A) và sau đó giảm Opacity xuống còn 6%. Group (Control + G) chúng ,kéo và thả vào Clipping Mask trong thư mục layer Base. Bạn sẽ có hình tương tự như hình dưới đây.



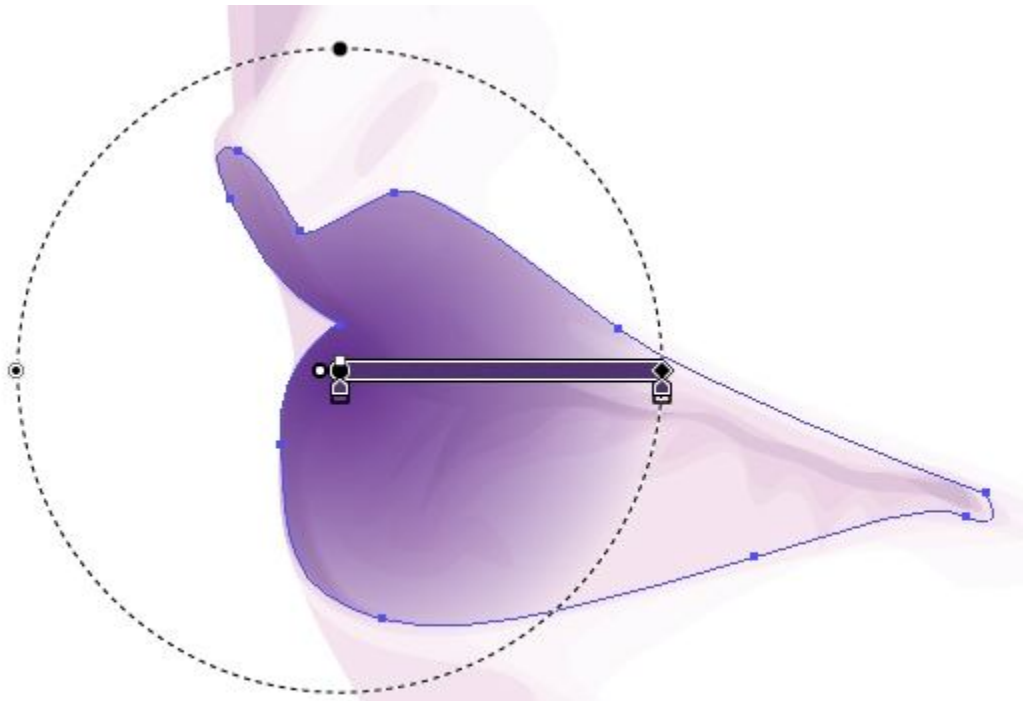
Bước 24

Copy phần da màu trắng và Paste in Front (Ctrl + C sau đó Ctrl + F). Tôi sẽ tô màu hồng sáng bằng gradient radial.



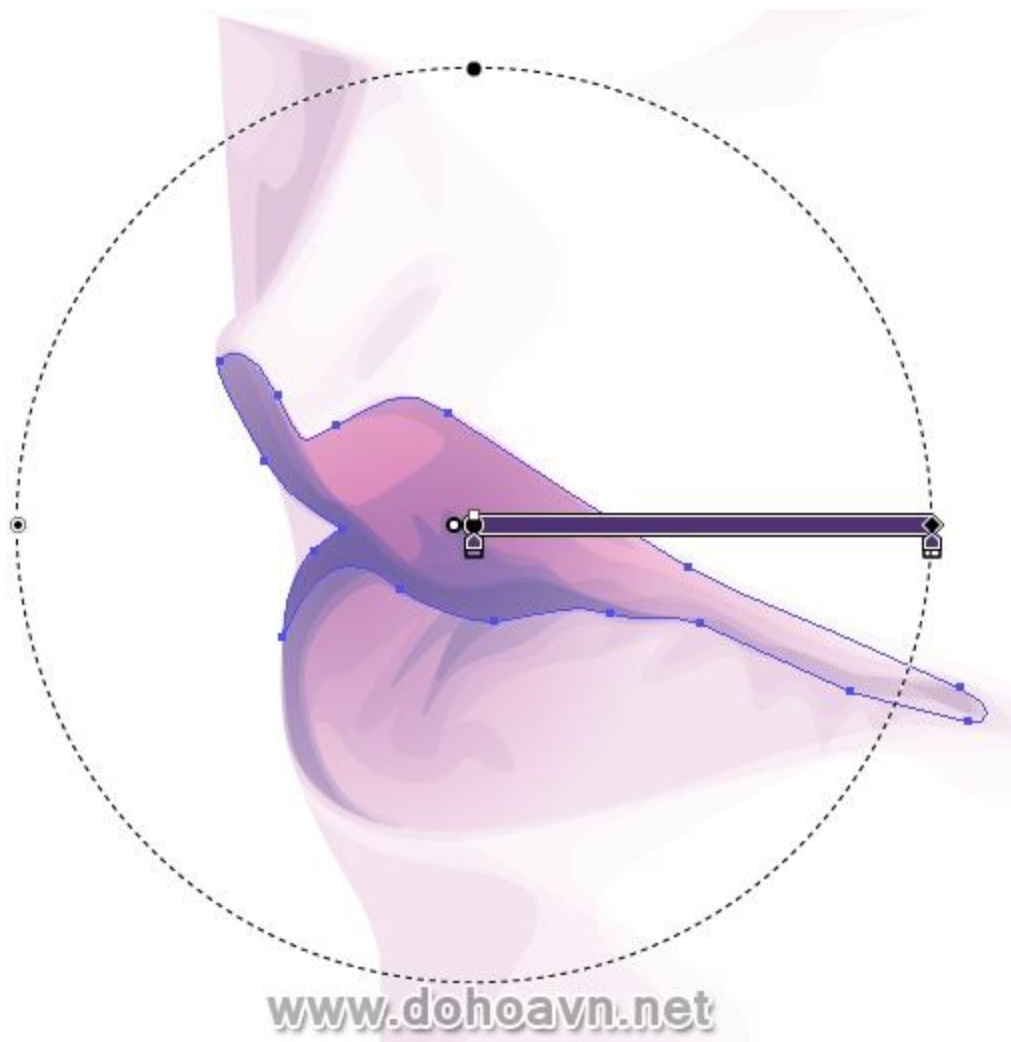
Bước 25

Tôi sẽ vẽ các shape tiếp theo cho đôi môi trong layer Shading. Zoom vào đôi môi. Vẽ xung quanh khu vực môi và tô gradient màu tím .



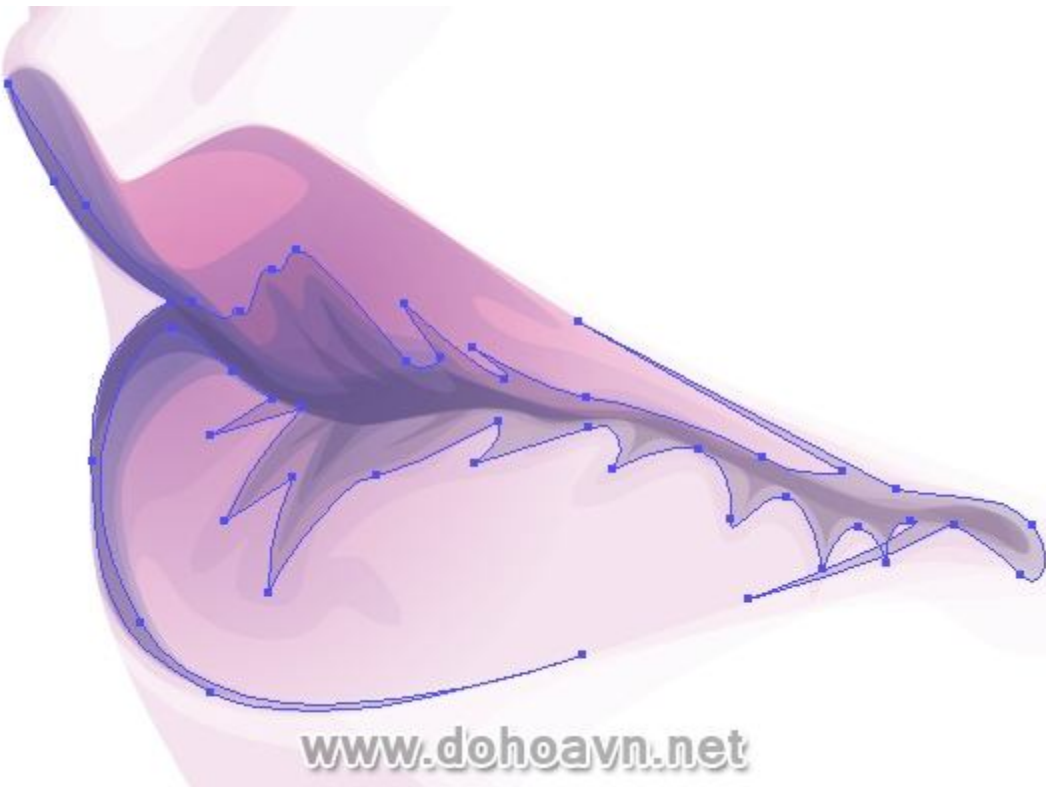
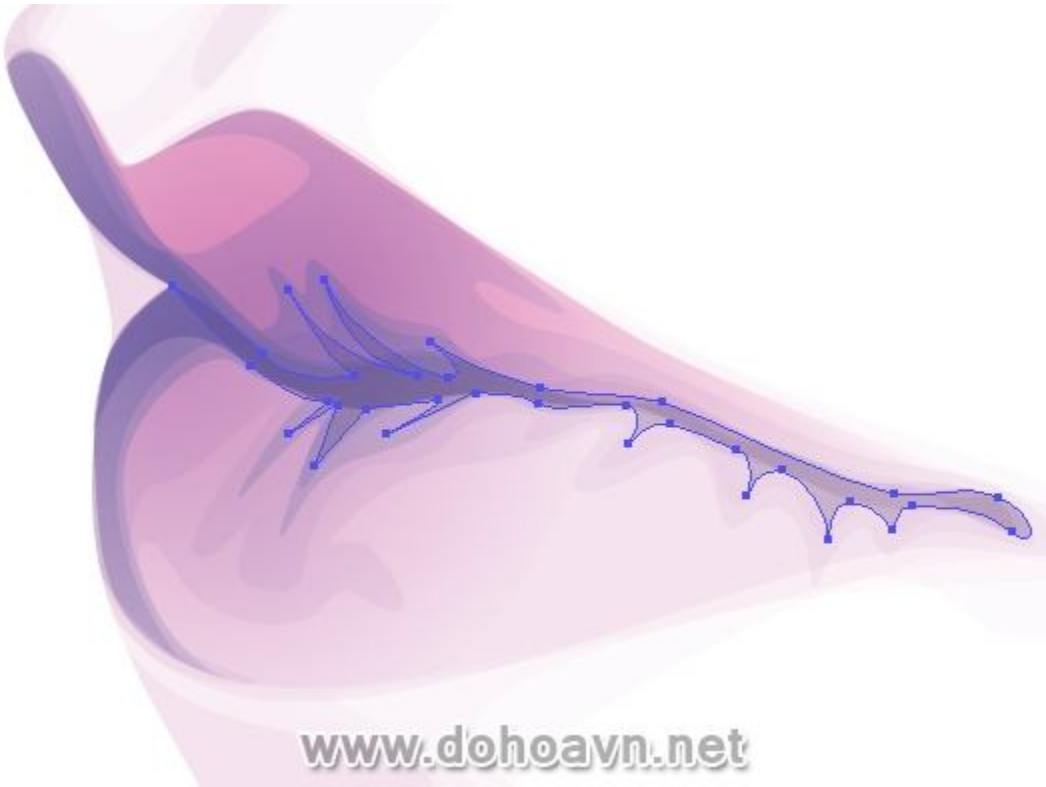
www.dohoavn.net

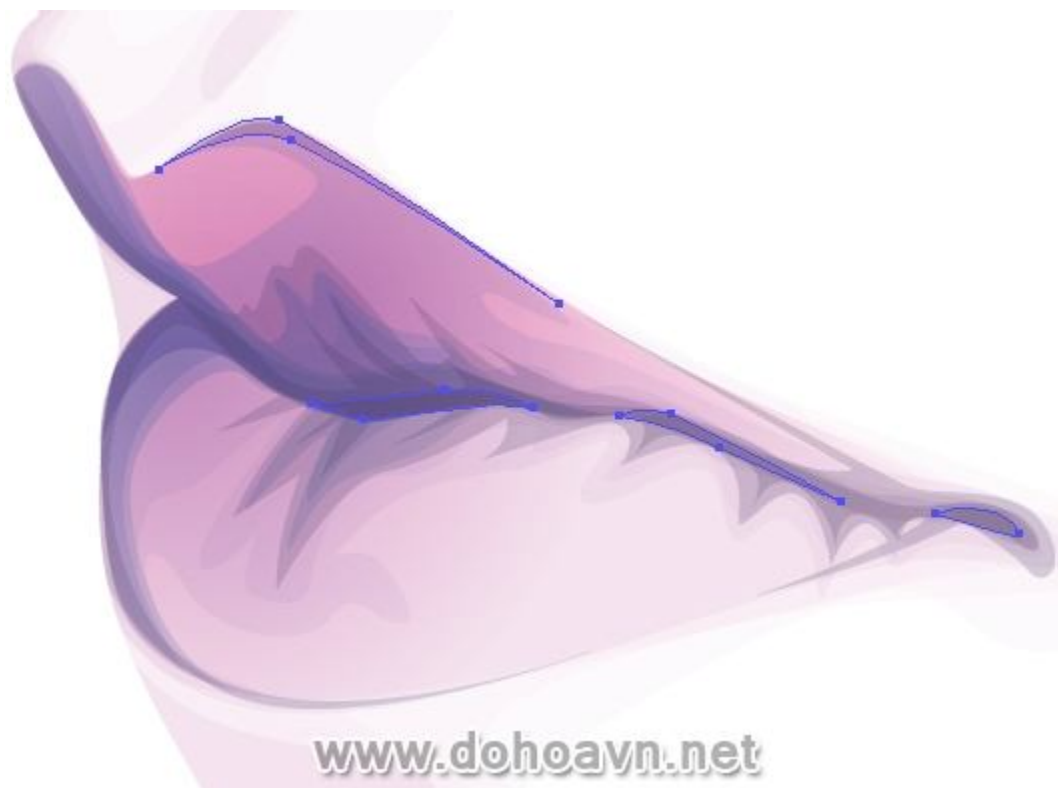
Giảm Opacity còn 40% and chuyển sang Blending Mode là Color Burn. Hãy tạo ra một shape khác với gradient, opacity và chế độ hòa trộn tương tự cùng một layer



Bước 26

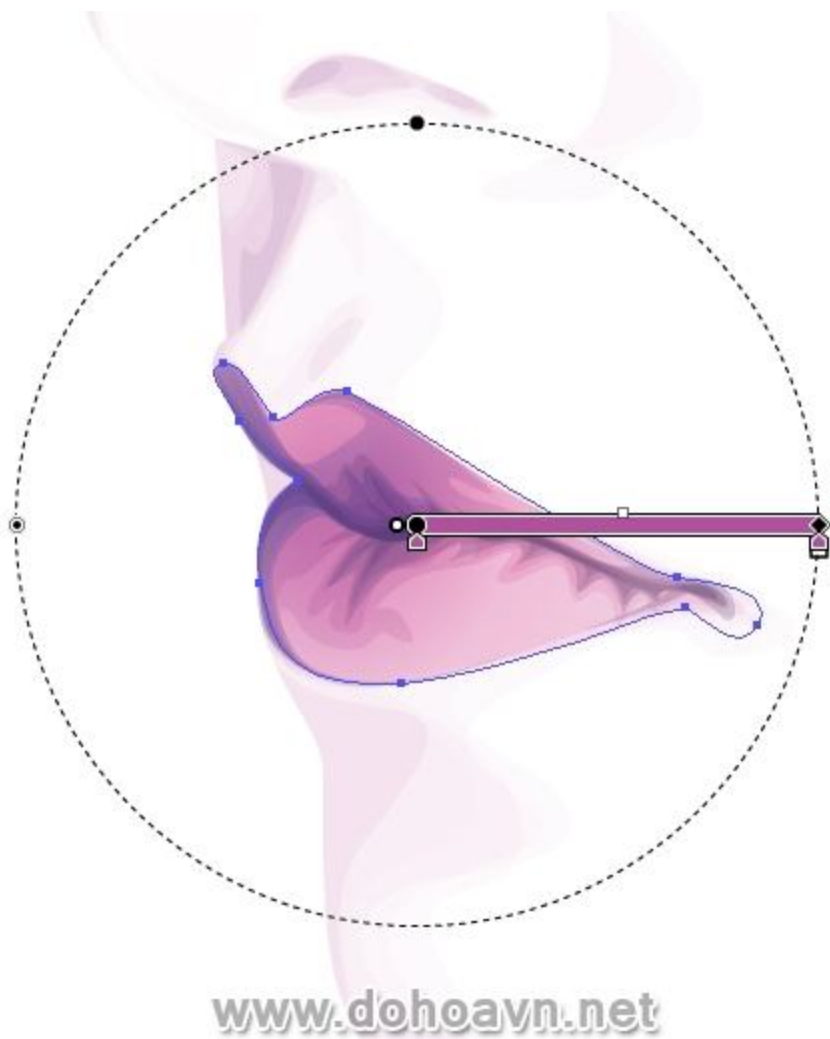
Thêm chi tiết trên môi, tôi vẽ các shape sau đây . Giảm Opacity còn 10%.





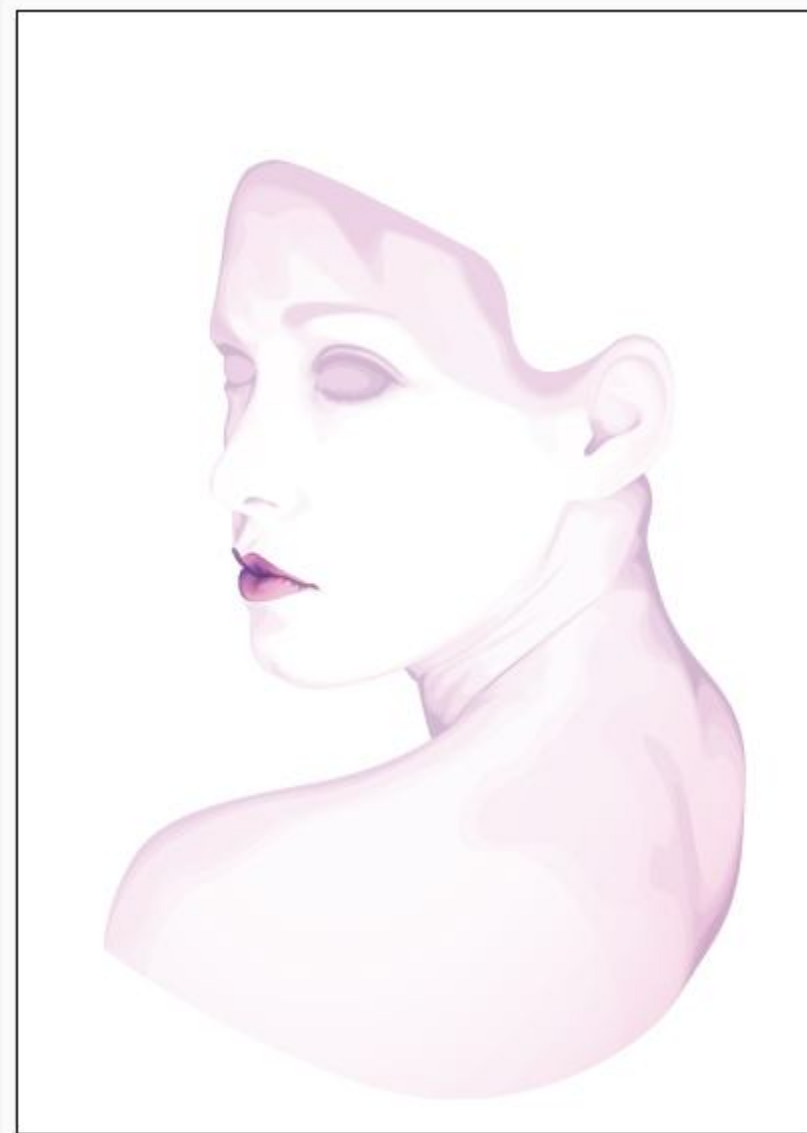
Bước 27

Ở phần dưới cùng của các chi tiết mũi, tạo ra các shape bằng cách tô Gradient màu hồng với chế độ hòa trộn Color Burn và Opacity 50%.



Bước 28

Nhóm tất cả các shape của môi (Control + G) và sau đó kéo chúng vào layer Base, nằm trên nhóm Clipping Mask.



www.dohoavn.net

Bước 29

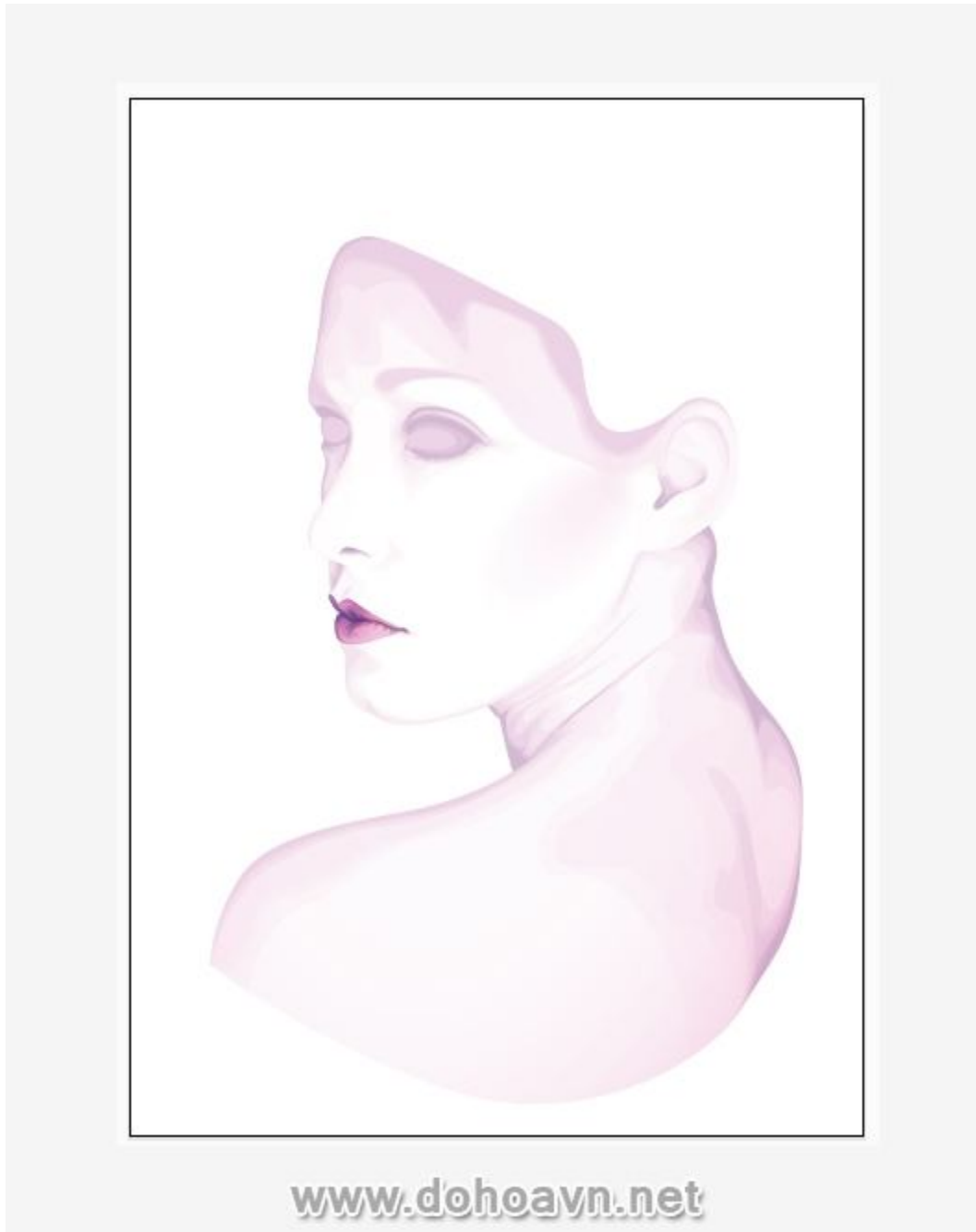
Đi đến thư mục layer Shading, phóng to khu vực mũi. Tôi sẽ thêm vùng tối cho lỗ mũi, làm điều này bằng cách thêm shape và sử dụng màu gradient tím . Tôi đã thiết lập blending mode thành Multiply và Opacity là 50%.



Bước 30

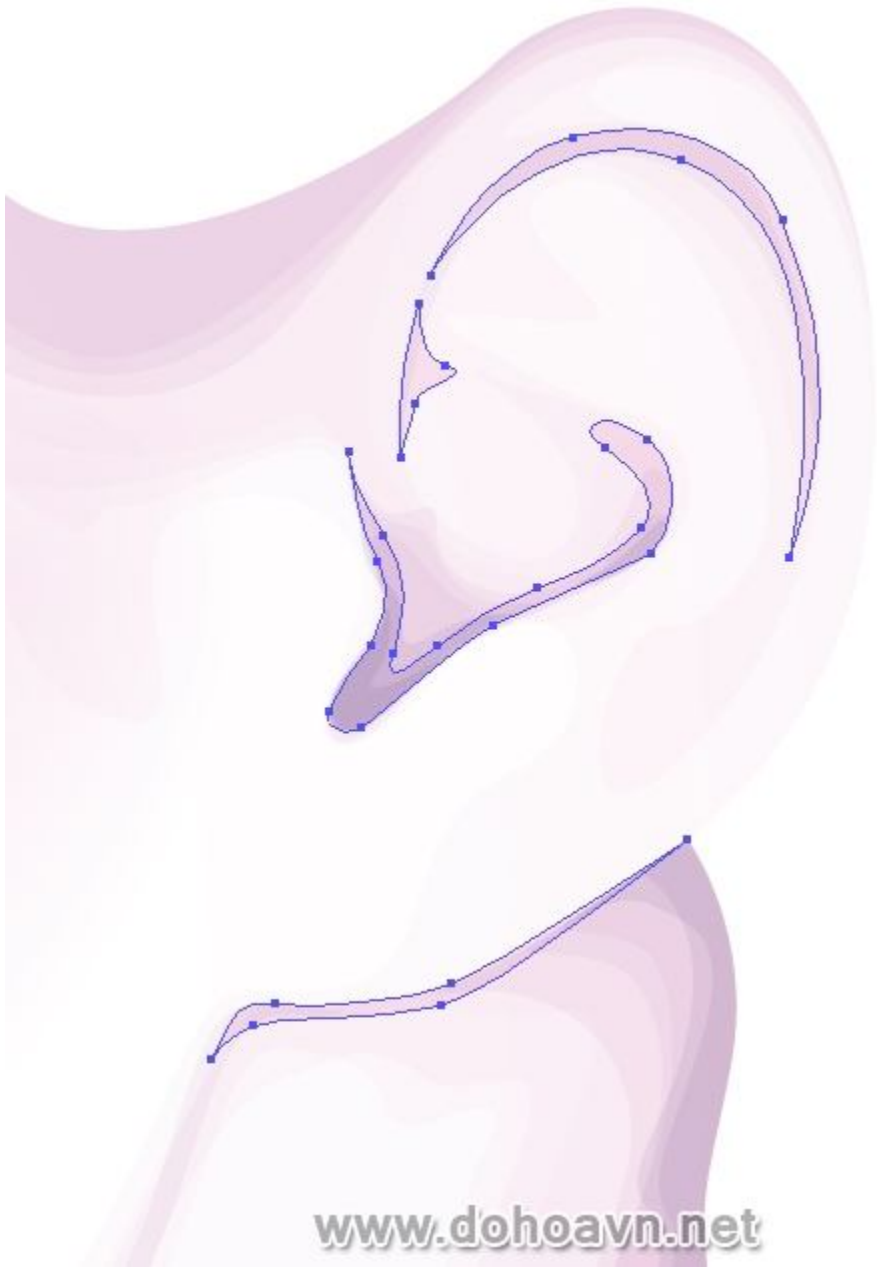
Tôi sẽ thêm phần má hồng ở xương gò má để bức chân dung mềm mại hơn. Sử dụng công cụ Ellipse Tool (L), tôi vẽ một vòng tròn sau đó dùng Free Transform Tool (E) để xoay nó. Tô Gradient màu hồng sáng và thay đổi góc của màu từ trên đỉnh của xương gò má. Giảm Opacity xuống còn 25%. Việc này sẽ tạo ra hiệu ứng rất tinh tế trên má.



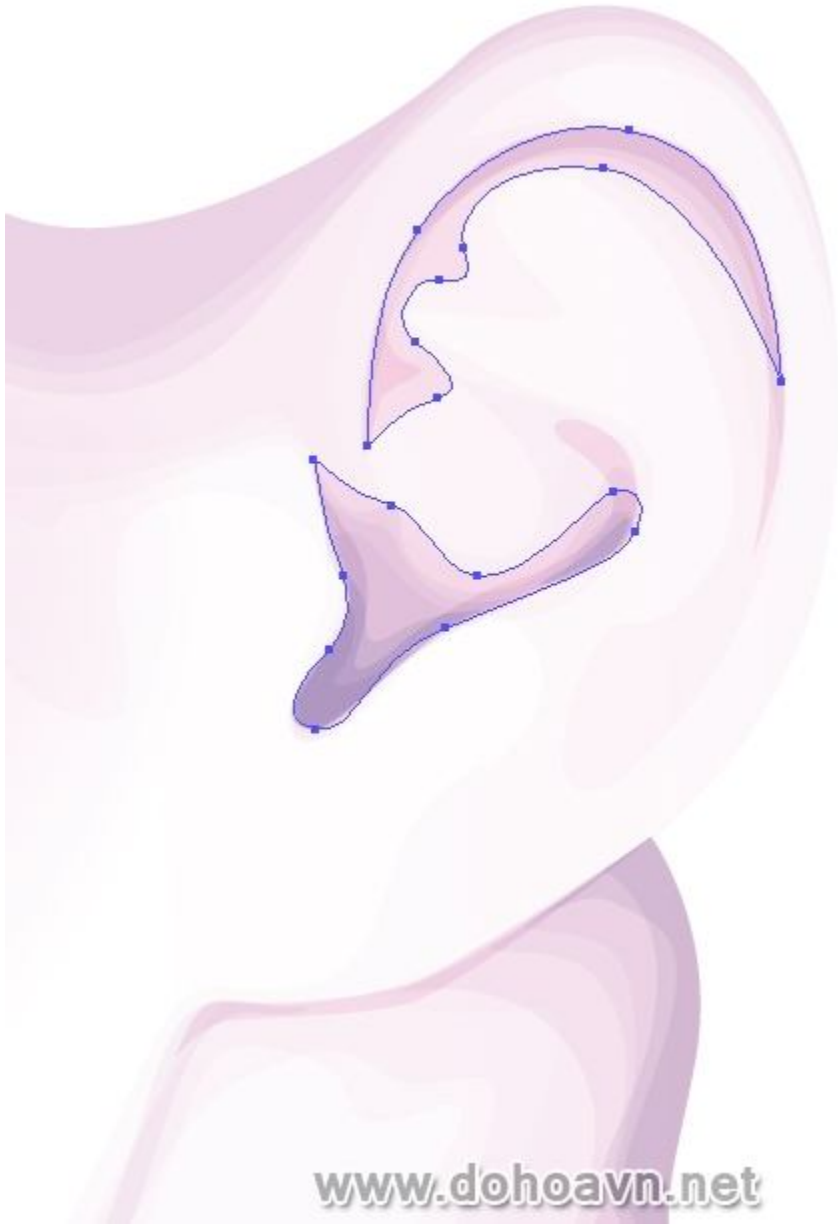


Bước 31

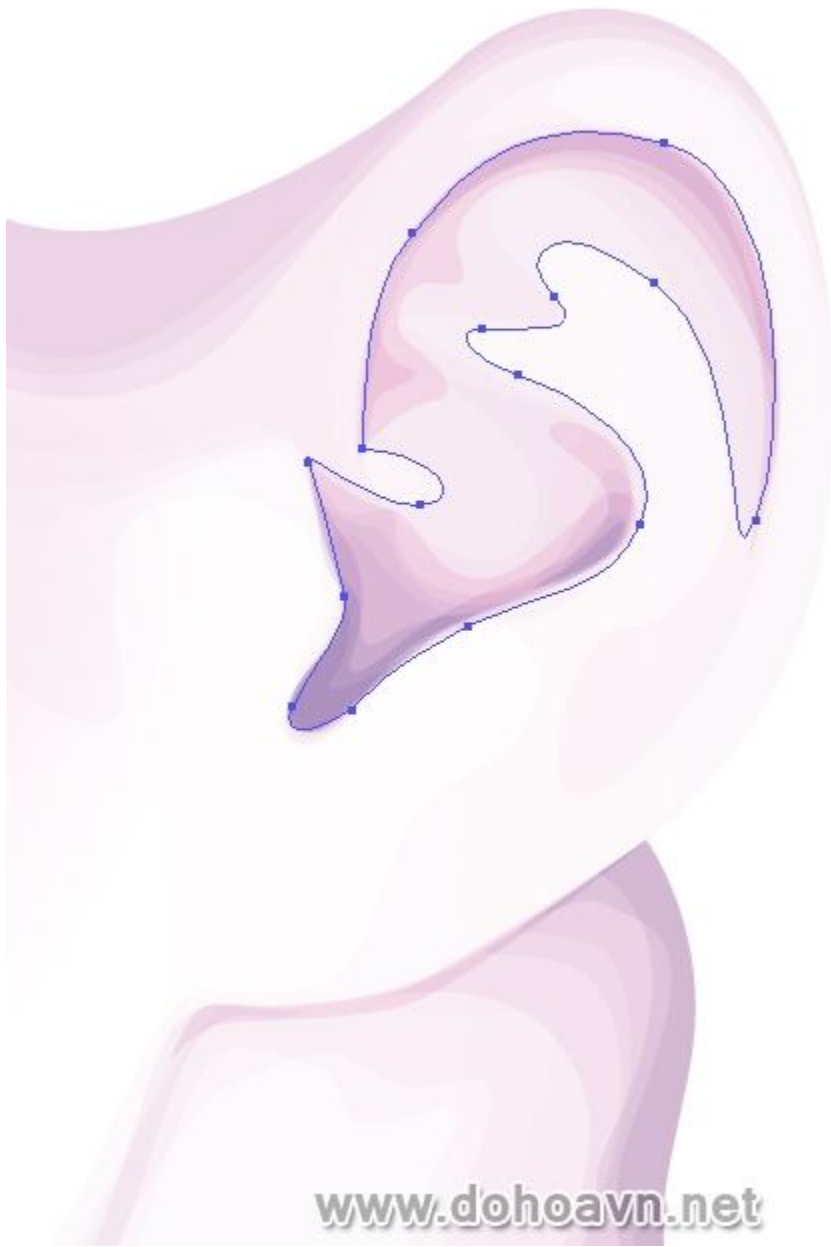
Bây giờ zoom vào khu vực tai, tôi vẽ các shape màu tím với blending mode Color Burn và Opacity 10%.



www.dohoavn.net

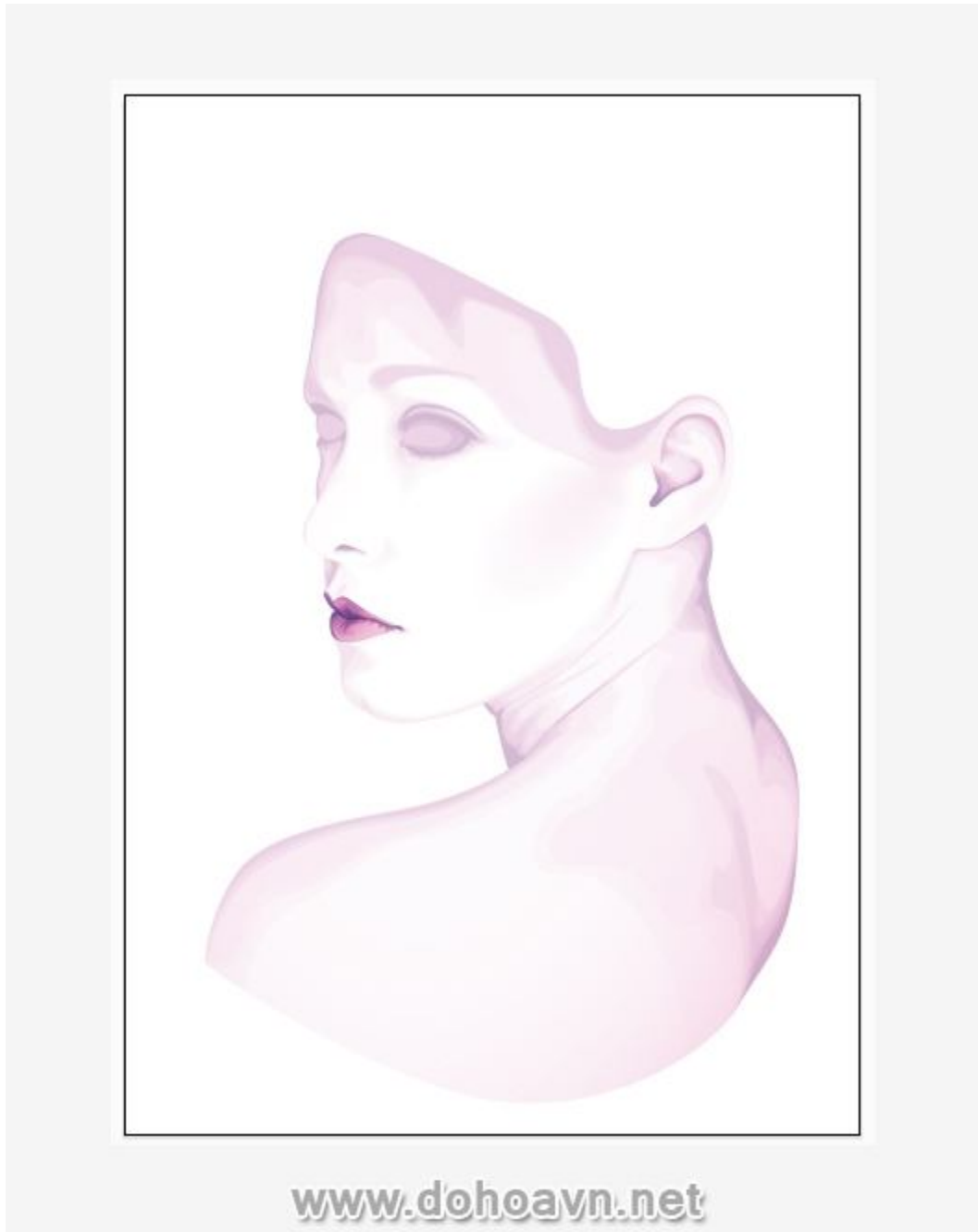


Thiết lập các shape cuối sang chế độ Normal, opacity 10% và fill màu hồng.



Bước 32

Group các shape bóng đổ của phần lỗ mũi, má và tai và sau đó di chuyển chúng vào thư mục layer Base.



Bước 33

Zoom vào khu vực mắt. Tôi sẽ thực hiện trong thư mục layer Shading. Tôi sẽ làm trên một mắt, mắt còn lại cũng thực hiện tương tự. Tôi bắt đầu vẽ hai shape màu trắng với Opacity 60%.



Bước 34

Sử dụng màu hồng để vẽ tròn mắt. Tôi vẽ hai shape, một cái nhỏ hơn với Opacity 30% .



Bước 35

Sau đó vẽ thêm shape màu tím với Opacity là 10%.



www.dohoavn.net

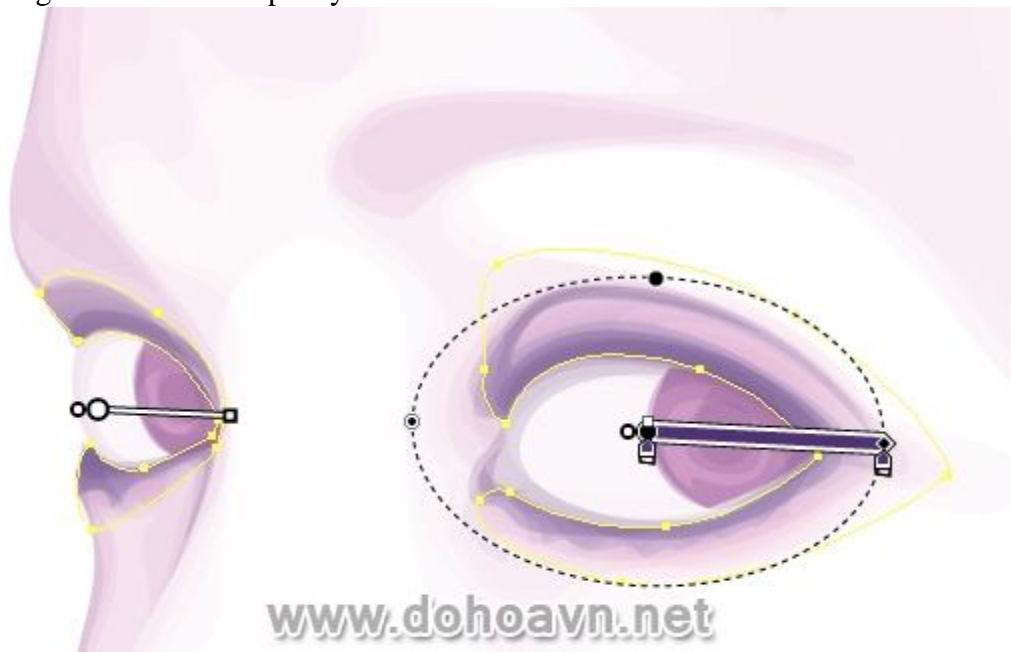


www.dohoavn.net

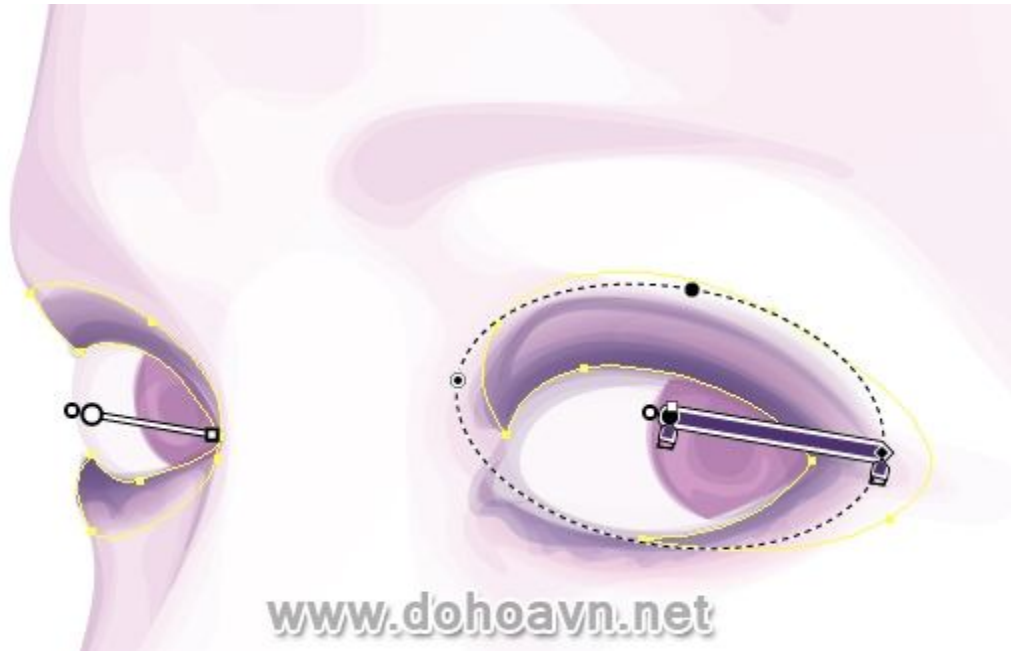


Bước 36

Tô gradient màu tím với hai shape đã vẽ. Điều này để tạo hiệu ứng của phần mắt bị mờ. Thiết lập nó sang Color Burn và opacity 60% .



Thiết lập con mắt còn lại với blending mode Multiply, Opacity 60%.



Bước 37

Tôi sẽ thêm chi tiết hơn vào tròng mắt. Vẽ thêm shape như hình, fill màu xanh dương, cùng blending mode Colour Burn 25%.



Với cùng một màu và chế độ hòa trộn, opacity 15% giống như hình dưới.



Bước 38

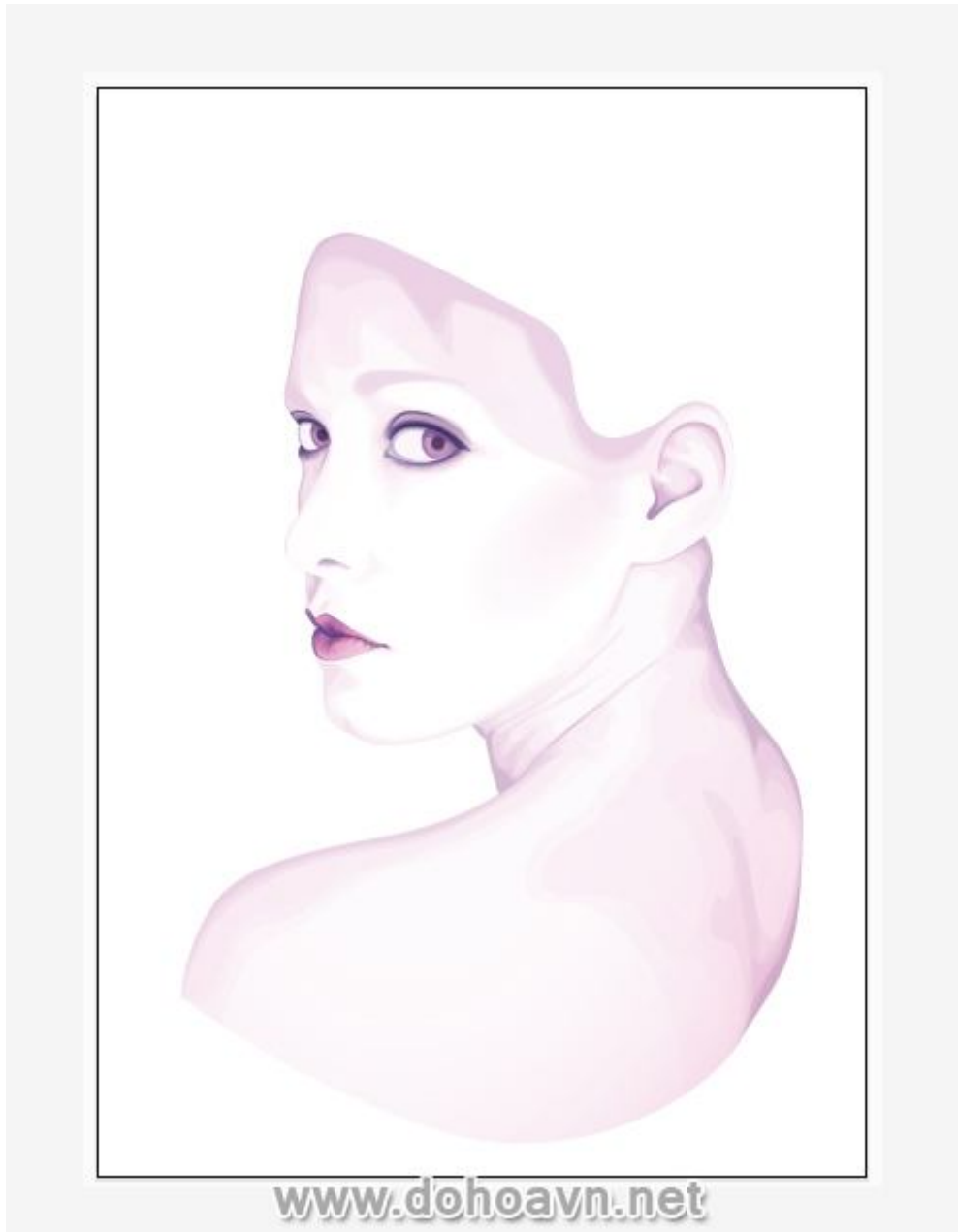
Với màu fill xanh dương, Blending Mode Multiply và Opacity 30%, ta sẽ có shape như hình dưới đây.





Bước 39

Group tất cả các chi tiết mắt và kéo chúng lên đầu trang của các group khác trong thư mục layer Base



Bước 40

Tiếp theo, bạn sẽ cần phải tạo ra một số brush từ*[Width Profile](#). Cụ thể bạn sẽ cần tạo ra brush với Width Profile 1 và 5. Chúng sẽ được sử dụng cho lông mi, lông mày và tóc.

Bước 41

Sử dụng công cụ Paintbrush (B) với màu stroke xanh dương (không màu fill) để vẽ lông mi. Brush được thiết lập Opacity 30% với Width Profile 5. Tô theo hình dạng cong, hãy chắc rằng bạn đang tô các đường cong như lông mi , không tô thẳng lên trên.



Tiếp tục tô các đường cho đến khi bạn cảm thấy lông mi đủ dày. Group lông mi trên và kéo , thả chúng vào thư mục layer Base.



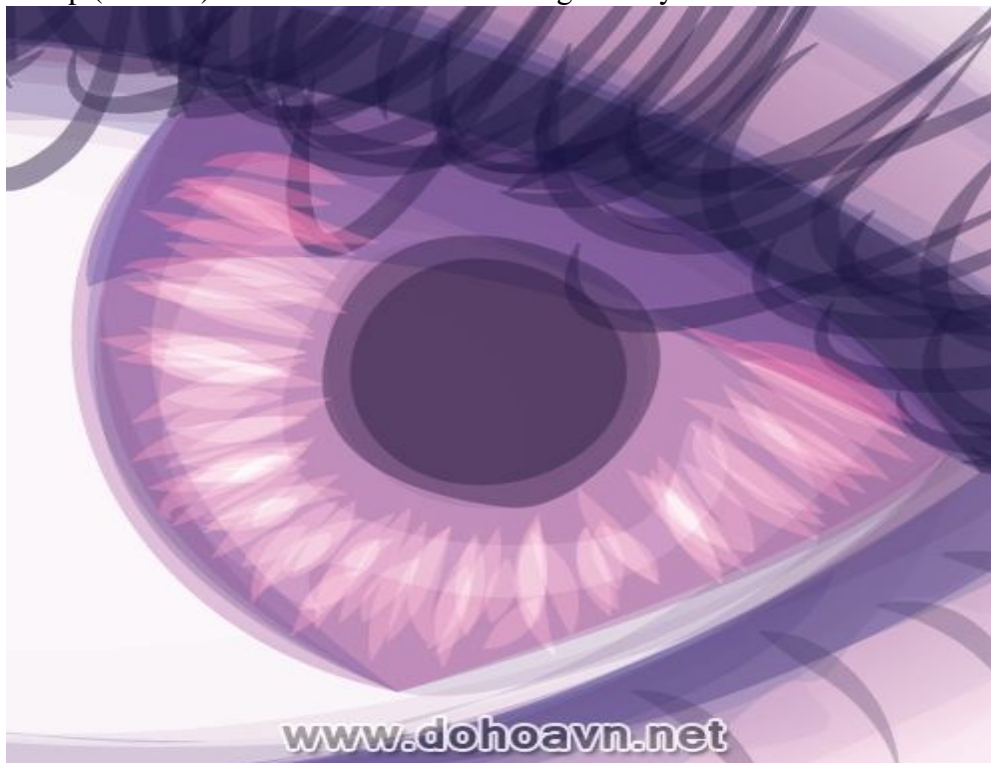
Bước 42

Phần phía dưới lông mi ko nên dày, vì vậy thay vì giảm độ dày của stroke, tôi sẽ giảm opacity xuống 15%. Bạn cũng không cần phải thêm nhiều lông mi ở đây. Nhóm lông mi dưới và kéo thả chúng vào layer Base.



Bước 43

Sử dụng brush màu hồng Width Profile 1 và chế độ hòa trộn Color Dodge, Opacity 50%, tôi sẽ thêm chi tiết vào mắt bằng cách tô thêm nhiều đường cong. Lặp lại điều này ở cả hai mắt. Sau đó Group (Ctrl+ G) các nét và kéo và thả chúng vào layer Base.



Bước 44

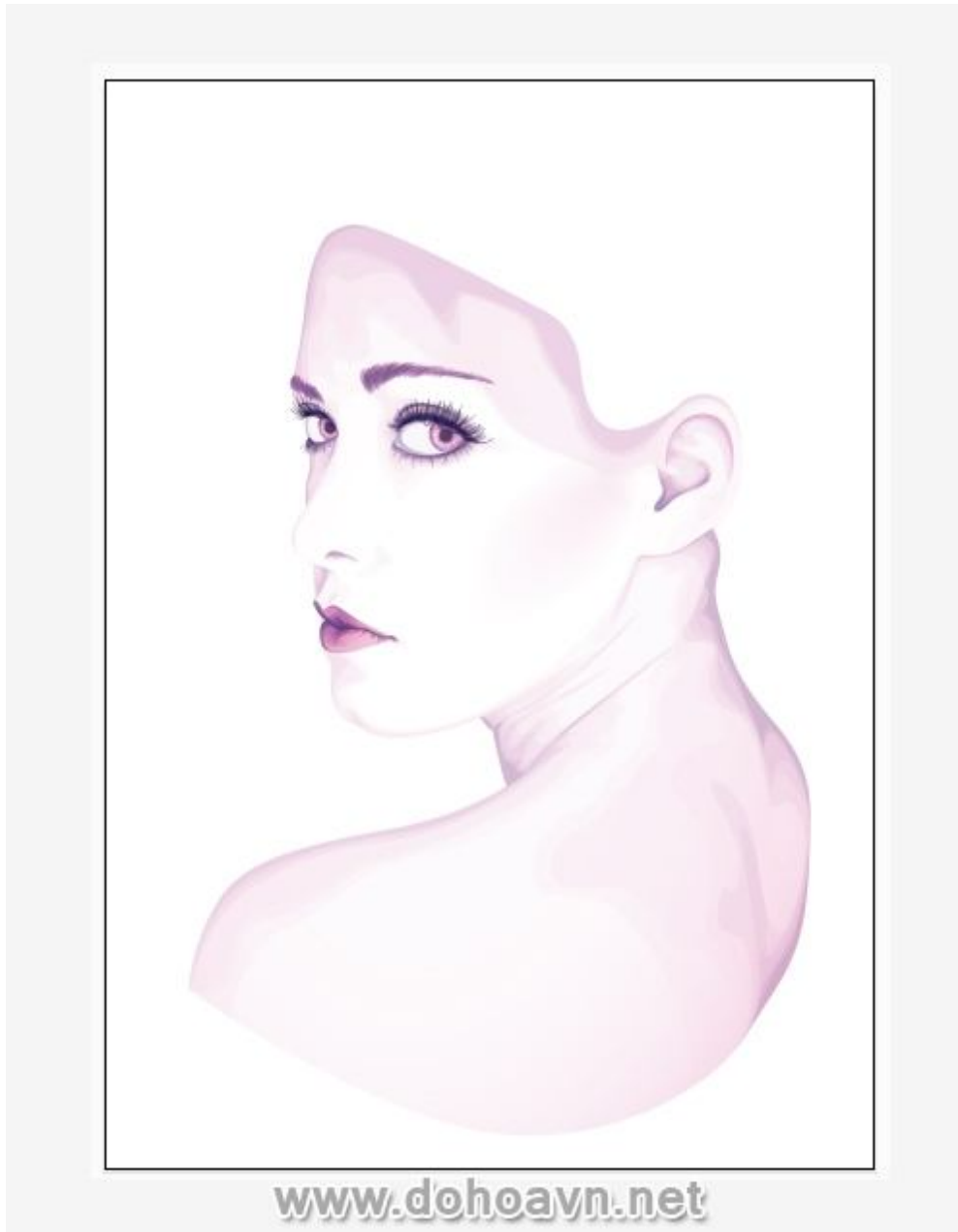
Thiết lập tương tự như trên với chế độ hòa trộn là Multiply, bắt đầu vẽ trên lông mày.



Bước 45

Thay đổi màu stroke sang màu tím và giảm Opacity xuống còn 30% và thêm nét cho lông mày. Group tất cả những nét lông mày và kéo, thả chúng vào layer Base và giảm Opacity của nhóm xuống còn 70%.





Bước 46

Bây giờ là lúc để bắt đầu thực hiện trên tóc. Tạo một Layer mới giữa layer Base và thư mục Shading và đặt tên là Hair.

Bước 47

Sử dụng công cụ Paintbrush (B) trắng , với Width Profile 5,brush có độ lớn 5pt, bắt đầu vẽ sợi tóc chồng lên da, như hình dưới đây.

Mẹo: Bắt đầu với các stroke khoảng một phần ba phía trên cạnh của layer được sử dụng cho khuôn mặt. Điều này là để bạn có được một đường thẳng uốn lượn trên khuôn mặt.



www.dohoavn.net



Bước 48

Giảm độ dày của stroke khoảng 2pt, Opacity xuống còn 7% và đường stroke màu hồng. Bây giờ thêm một số đường tóc trên khuôn mặt . Sử dụng các stroke này như thể bạn đang vẽ phác thảo cho tóc.



Bước 49

Thay đổi màu stroke sang tím và thêm nhiều nét hơn nữa để thể hiện chiều sâu cho tóc.



Bước 50

Khóa layer tóc. Trong thư mục layer Base, tôi sẽ sử dụng công cụ Ellipse Tool (L) và gradient màu tím để thêm một số nốt ruồi trên vai và má với 70% Opacity. Tôi thích thêm chi tiết cho nhân vật nhiều hơn .



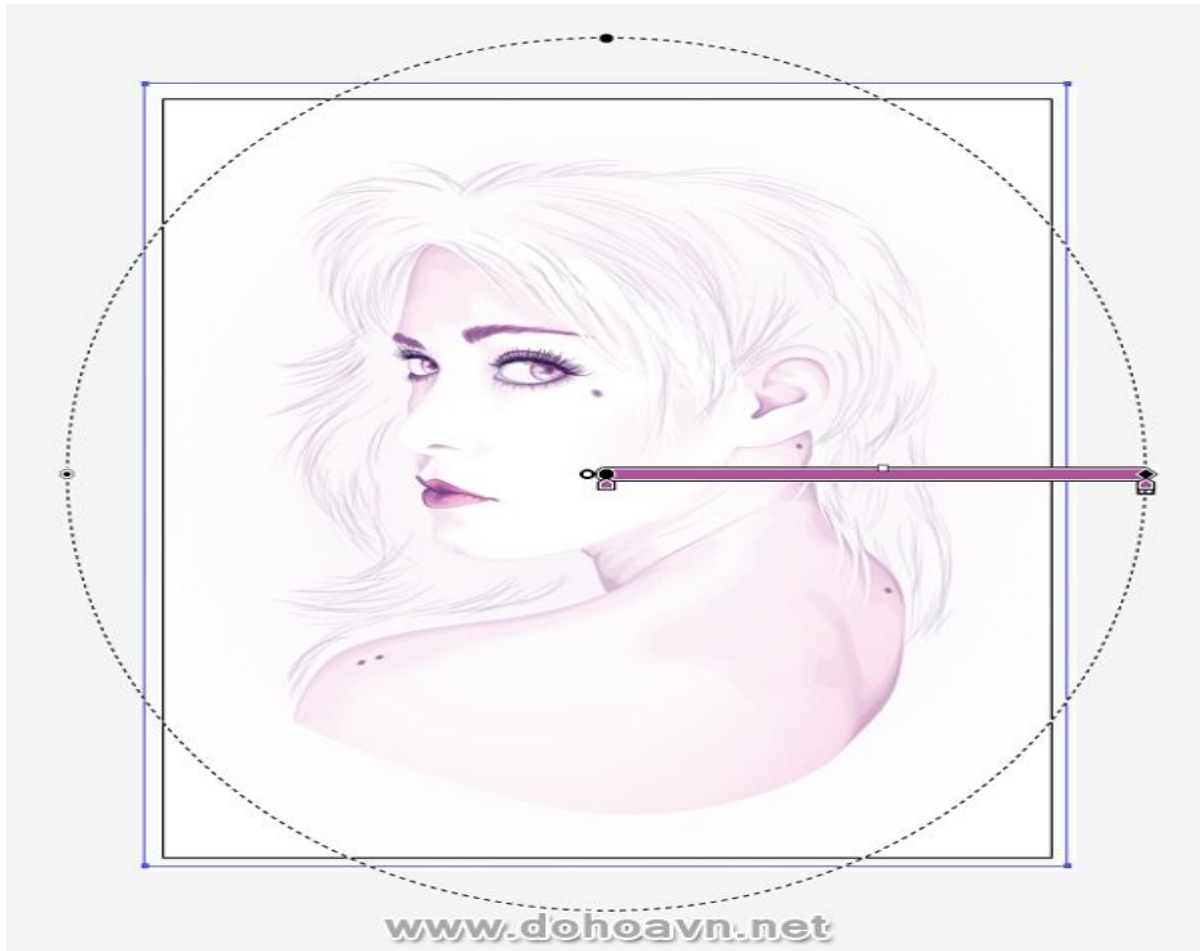
Bước 51

Bây giờ tô gradient màu trắng , tô tạo hình tròn trên đôi mắt trong layer Shading để có sự tỏa sáng trong mắt. Sử dụng công cụ Ellipse Tool (L) và nắm giữ Shift + Alt cho các vòng tròn, Opacity 100%.



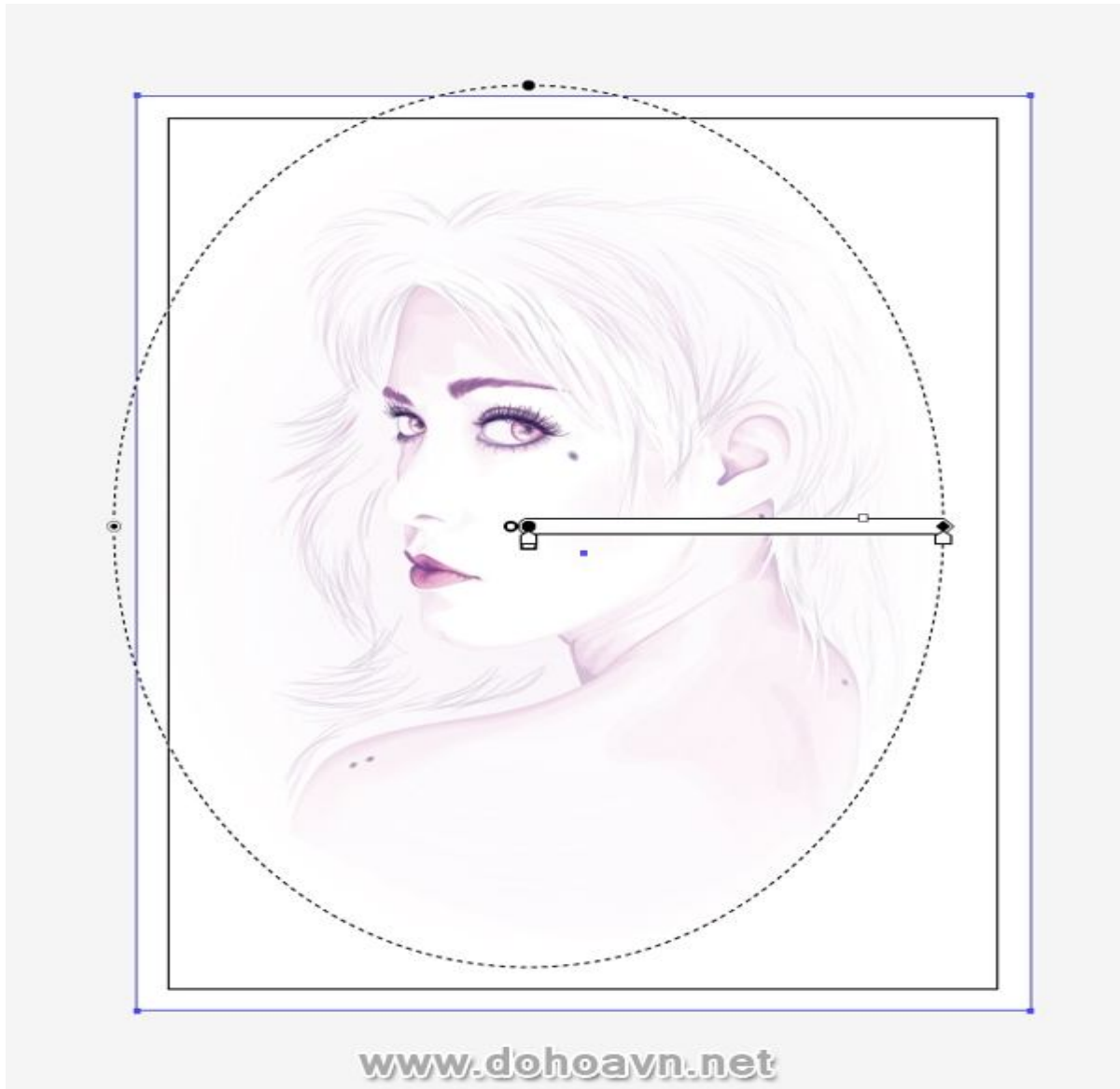
Bước 52

Vẽ một hình chữ nhật trên khung với công cụ Rectangle Tool (M) và fill màu hồng với gradient . Thiết lập nó sang Color Dodge và 15% Opacity. Điều này sẽ làm biến đổi màu sắc cho da và tóc.



Bước 53

Vẽ một hình chữ nhật và tô gradient trắng với Opacity 0% ở giữa trung tâm. Vị trí của gradient mờ dần từ cạnh da và làm mềm những vùng của bức chân dung.



Bước 54

Bây giờ thêm một số texture lên trên chân dung, mở bảng Swatch . Đi đến Swatch Library > Patterns > Basic Graphics > Basic Graphics_Textures > Circles. Sử dụng công cụ Rectangle Tool (M) vẽ trên toàn bộ khung hình với pattern này . Giảm Opacity xuống còn 5% và Blending Mode là Multiply.



Phần kết

Cuối cùng, tạo một layer mới ở trên layer Base và đổi tên thành Lines. Cùng với lỗ mũi và vai, những đường cong không rõ ràng lắm. Vì vậy để cho chúng trở nên rõ ràng, sử dụng công cụ Pen (P) với stroke 2pt, màu tím và blending mode Multiply 10% để vẽ các đường line bạn cảm thấy

cần phải đậm hơn.



Vẽ ly rượu Whiskey chứa đá bên trong ảnh tượng bằng Illustrator CS5

- Trong bài hướng dẫn này, chúng ta sẽ học được cách **Vẽ ly rượu Whiskey** chứa đá bên trong ảnh tượng bằng **Illustrator CS5**, tạo ảnh vector phức tạp và nghiên cứu thêm được nhiều kỹ thuật như **Gradient mesh**, **Dynamic Blend**, **Clipping Mask**, **Dynamic Art Brushes**, **Blend Art Brushes**, ... Nguyên tắc cơ bản của việc sáng tạo đối tượng là chia công việc ra thành từng bước đơn giản để kiểm soát từng chi tiết, Dohoavn.net xin giới thiệu với bạn đọc bài hướng dẫn chi tiết sau đây



Chi tiết

- **Biên soạn** : Dohoavn.net
- **Tác giả**: Iaroslav Lazunov
- **Chương trình**: Adobe Illustrator CS5
- **Mức độ**: Nâng cao
- **Thời gian dự kiến hoàn thành**: 8 giờ

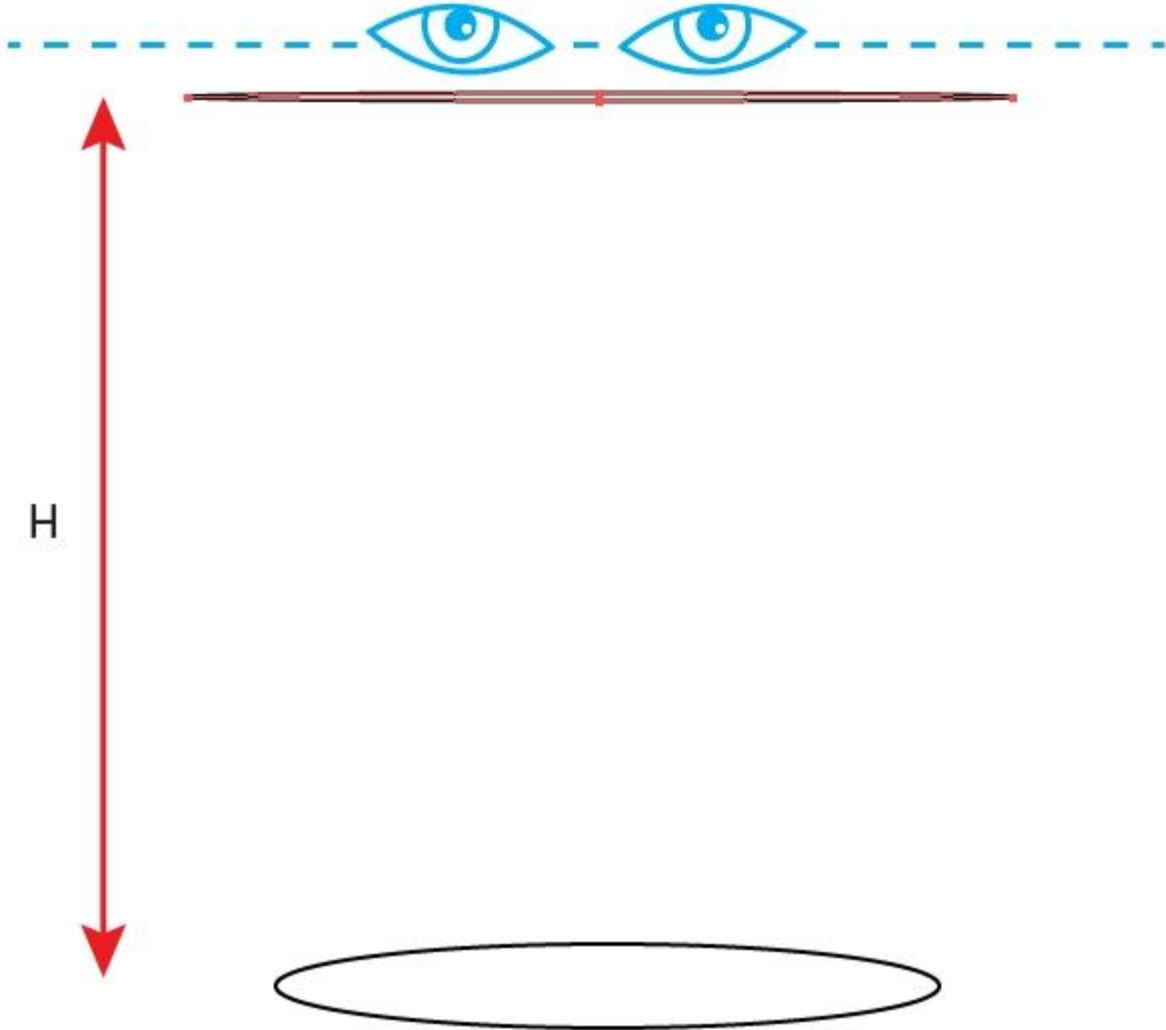
Bước 1

Bất kỳ dự án phức tạp hay đơn giản nào đều bắt đầu với phần xây dựng shape cho đối tượng. Bắt đầu với việc sáng tạo shape của ly. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo ellip, kéo dài theo chiều ngang – shape của đáy ly.



www.dohoavn.net

Bây giờ tạo ellip thứ hai, trục ngang của ellip sẽ dài hơn cái đầu và trục đứng sẽ ngắn hơn. Vì ellip là cạnh trên của ly nên đặt nó phía trên ellip đầu và canh cả hai ellip theo trục đứng dùng Align palette.



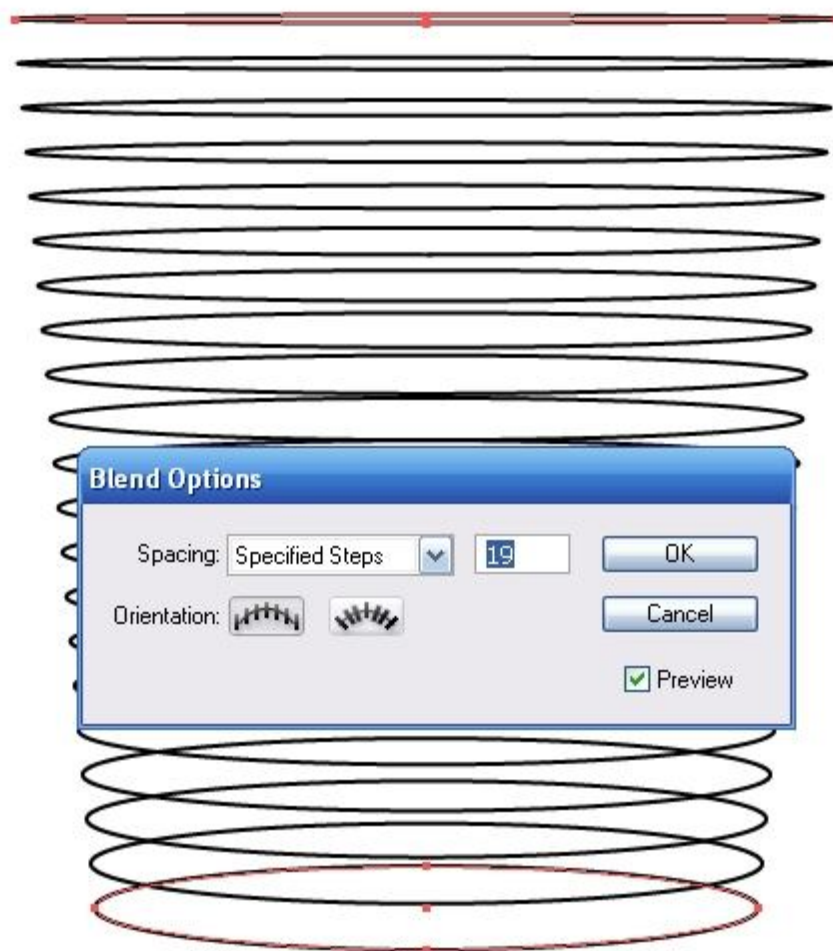
www.dohoavn.net

Khoảng cách giữa các ellip là chiều cao của ly, và shape ellip xác định vị trí không gian liên quan tới người xem. Theo phán đoán từ ảnh của tôi, con mắt người xem hơi nằm phía trên cạnh trên của ly.

Bước 2

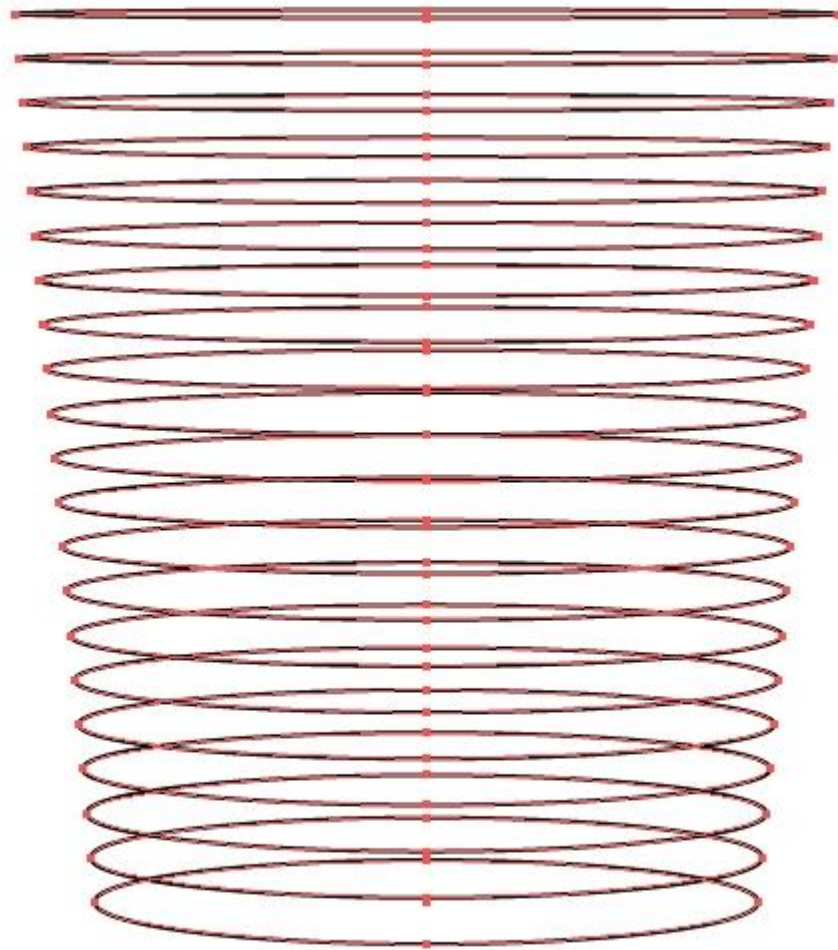
Bây giờ chúng ta cần tạo shape cho vùng ranh giới phía trên của phần đáy ly và shape cạnh trên của rượu whiskey. Tất cả các shape này sẽ tương trưng cho ellip, nằm giữa những ellip mà chúng ta đã tạo ở bước đầu. Shape và kích cỡ của những ellip này sẽ khác với ellip được tạo phù hợp với *Luật phối cảnh* và shape của ly.

Ly của chúng ta thuộc dạng hình nón đã bị xén bớt, cho nên chúng ta sẽ giải quyết vấn đề này một cách thông minh và dễ dàng. Chọn ellip trên và dưới vào Object > Blend > Blend Options ... và thiết lập số bước để blend trong hộp thoại. Bây giờ vào Object > Blend > Make...



www.dohoavn.net

Chúng ta thu được một bộ các ellip nằm dọc theo ly. Quá đẹp! Bây giờ vào Object > Blend > Expand.



www.dohoavn.net

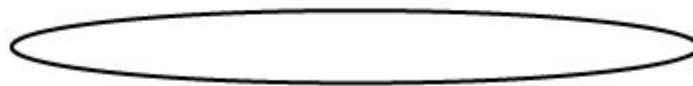
Chọn và xóa những vòng tròn dư thừa, chừa lại vùng ranh giới trên của phần đáy và mức chất lỏng.



www.dohoavn.net

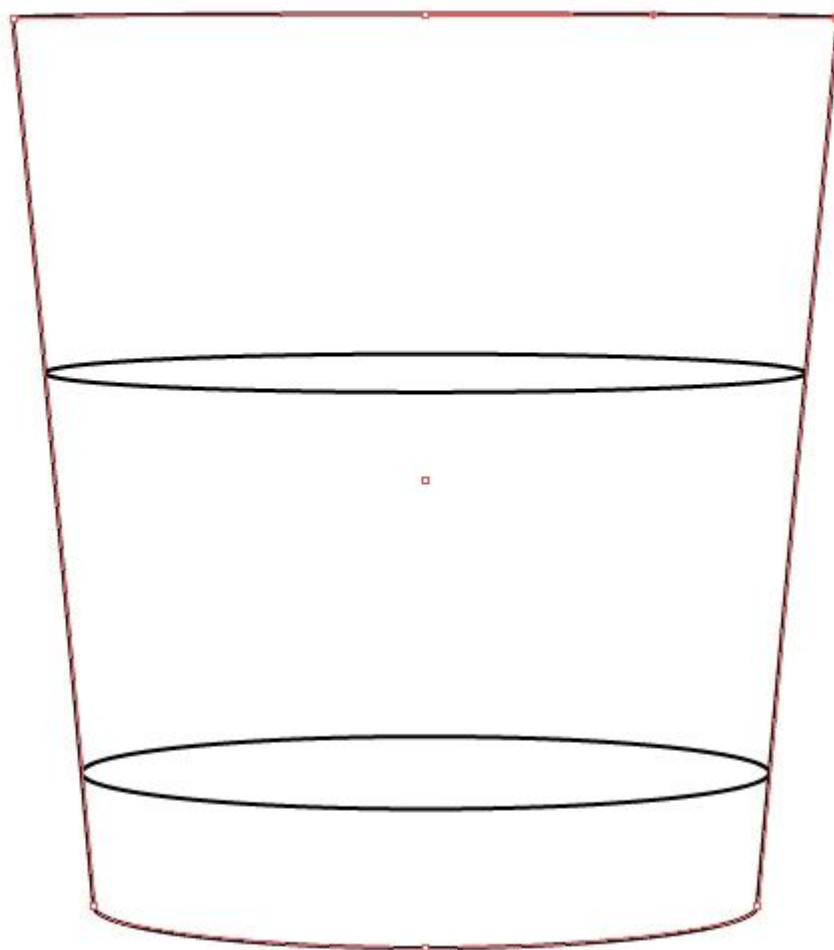
Bước 3

Dùng Scissors Tool (C) và cắt ellip trên và dưới ở điểm A, B, C và D. Bây giờ chọn và xóa miếng thấp hơn của ellip trên và miếng cao hơn của ellip đáy.



www.dohoavn.net

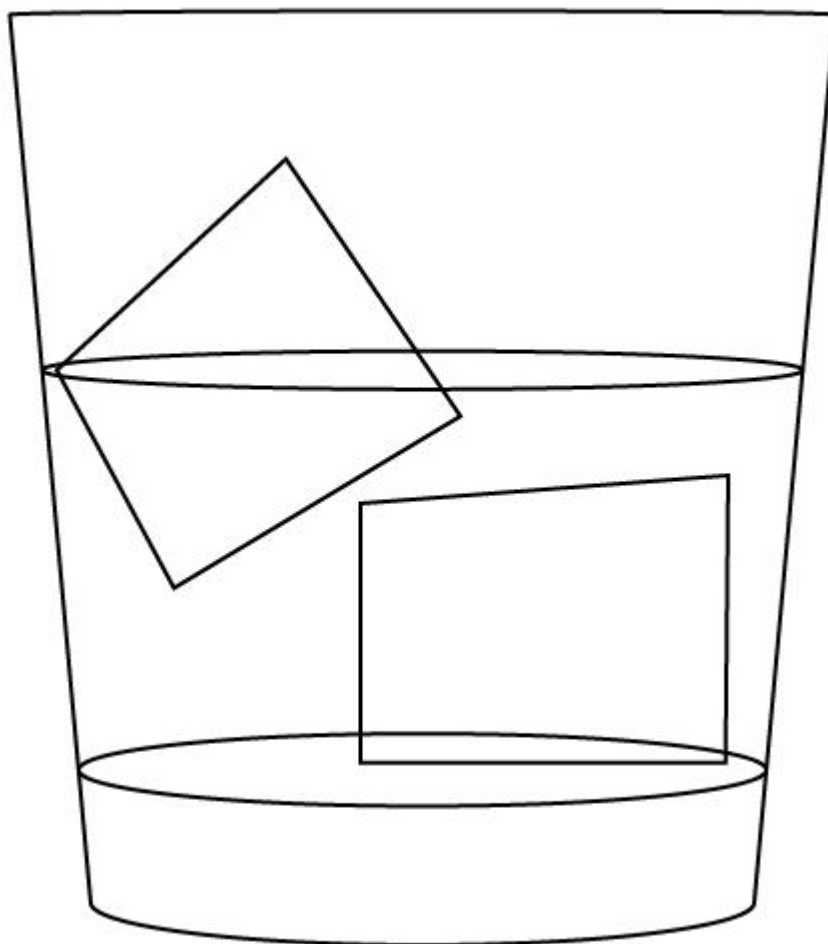
Bây giờ chọn Pen Tool (P) và kết hợp cạnh dưới và trên của ly.



www.dohoavn.net

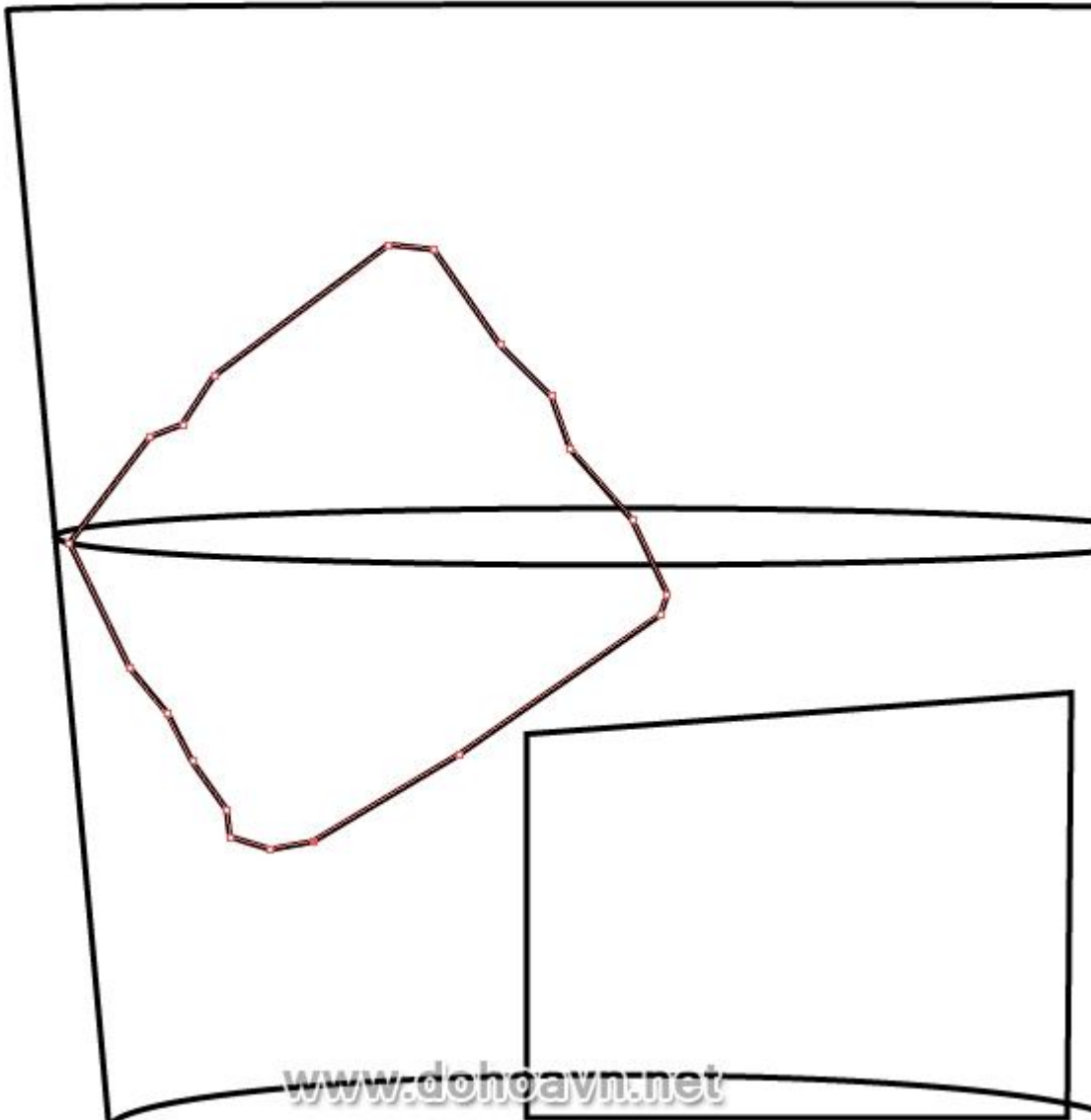
Bước 4

Tạo shape cho những viên đá. Dùng Pen Tool (P) và tạo hai shape giống hình thoi như hình bên dưới.

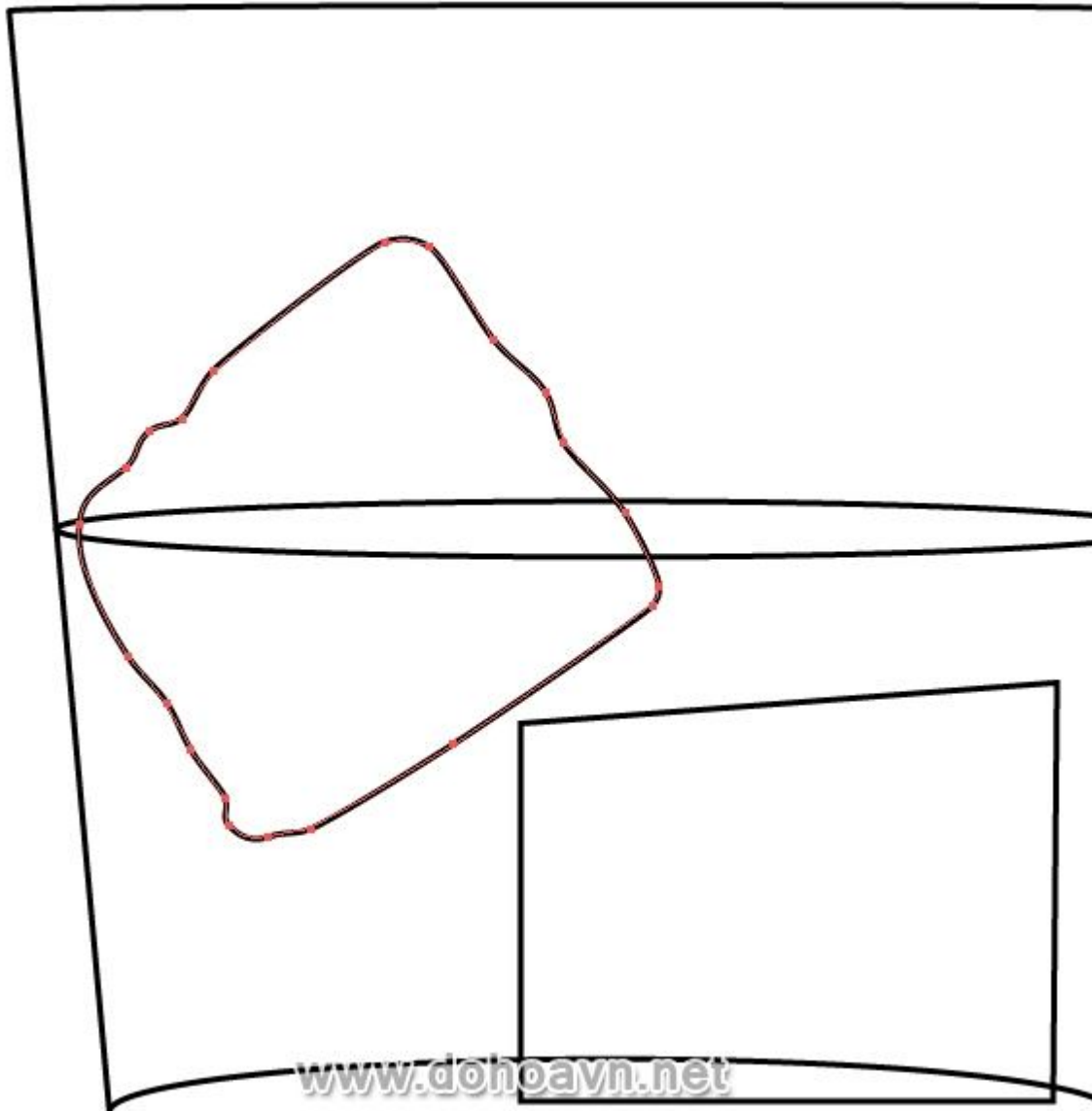


www.dohoavn.net

Bây giờ chúng ta sẽ chuyển đổi từ shape đơn giản sang phức tạp. Chọn một trong những shape và dùng Pen Tool (P) để chèn điểm neo vào đường outline. Dùng Direct Selection Tool (A), di chuyển một vài trong số chúng tạo ra shape gồ ghề.

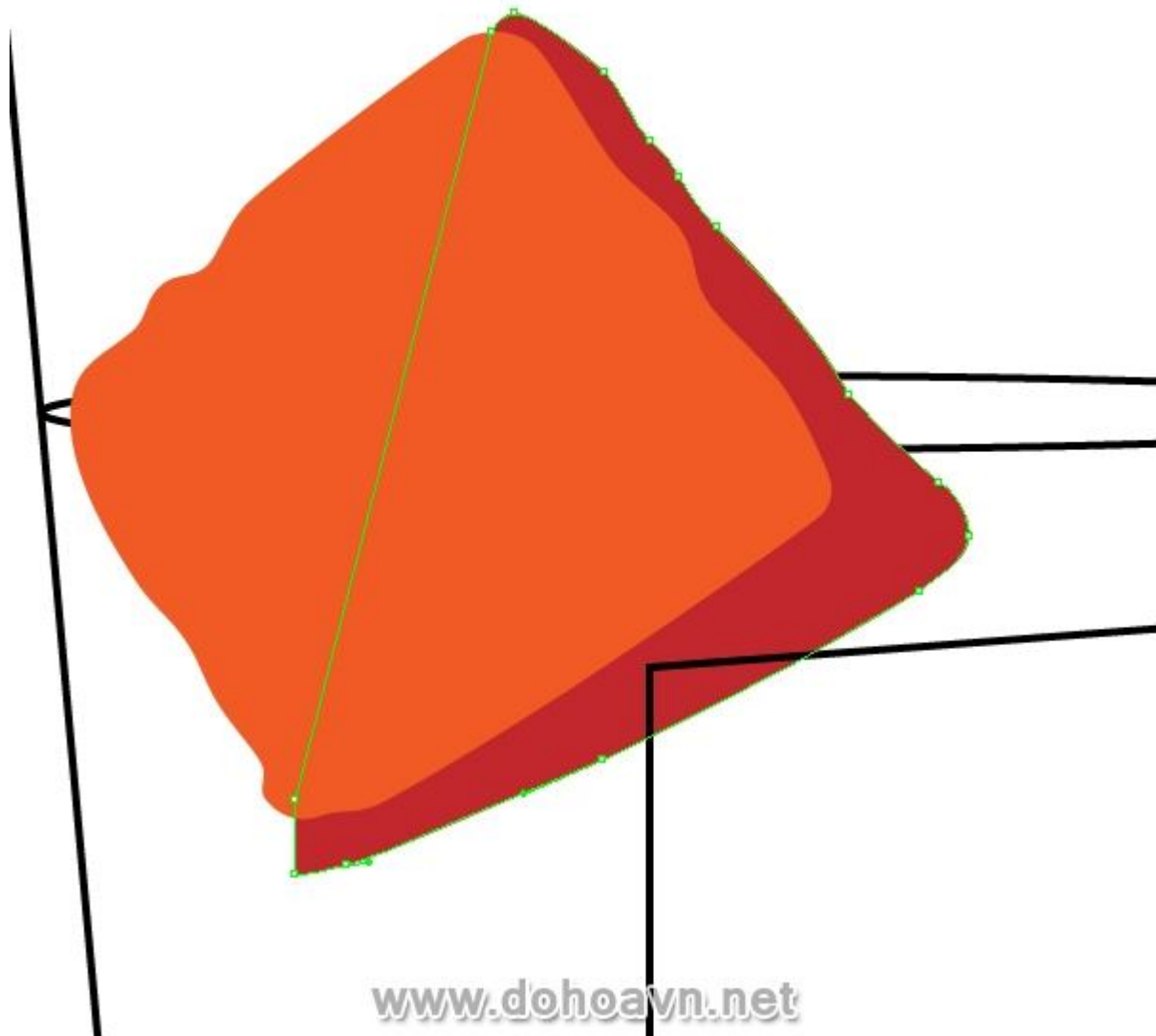


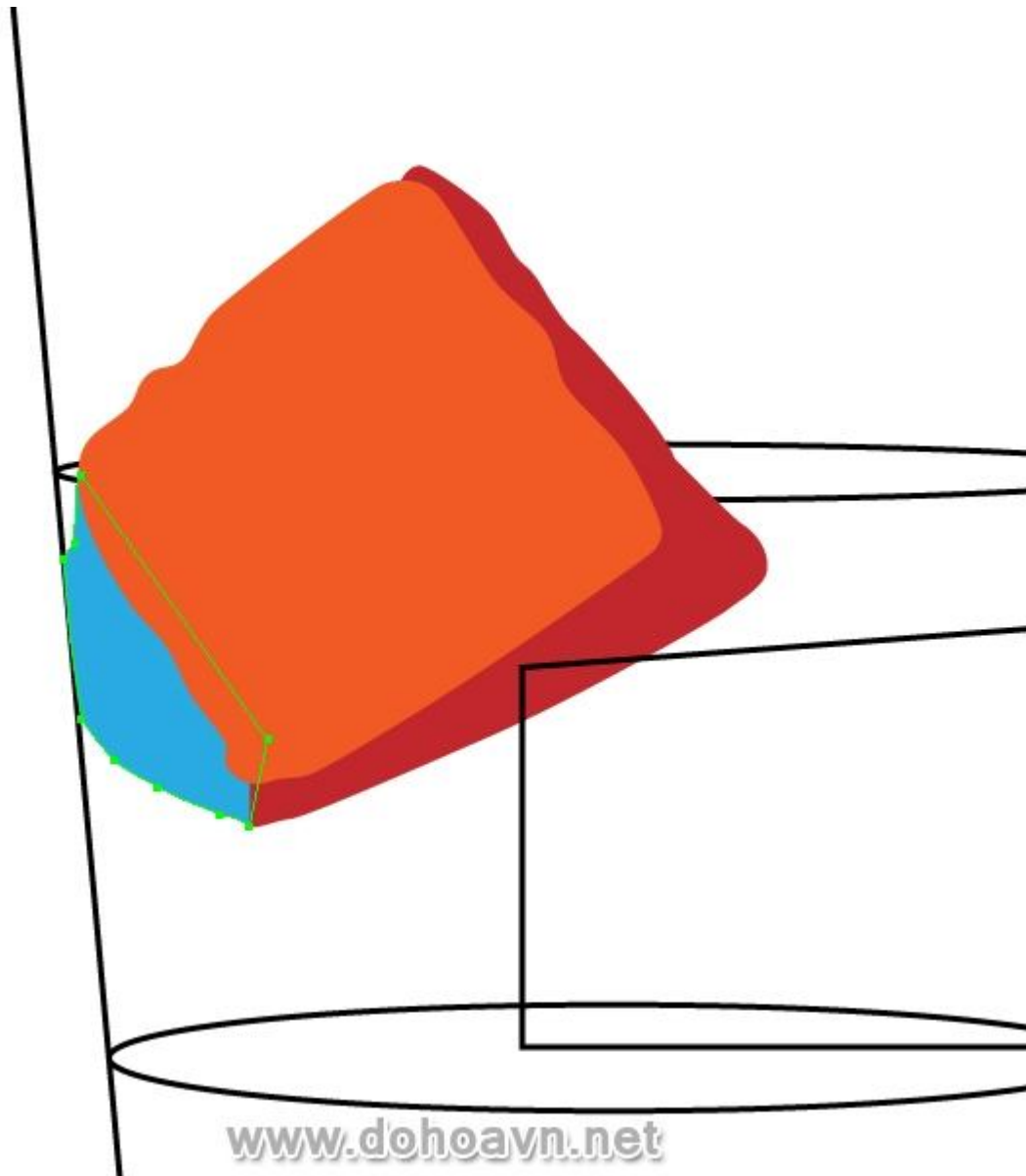
Bây giờ chọn những điểm đã tạo và chuyển đổi chúng từ góc cạnh sang shape tròn trịa hơn.



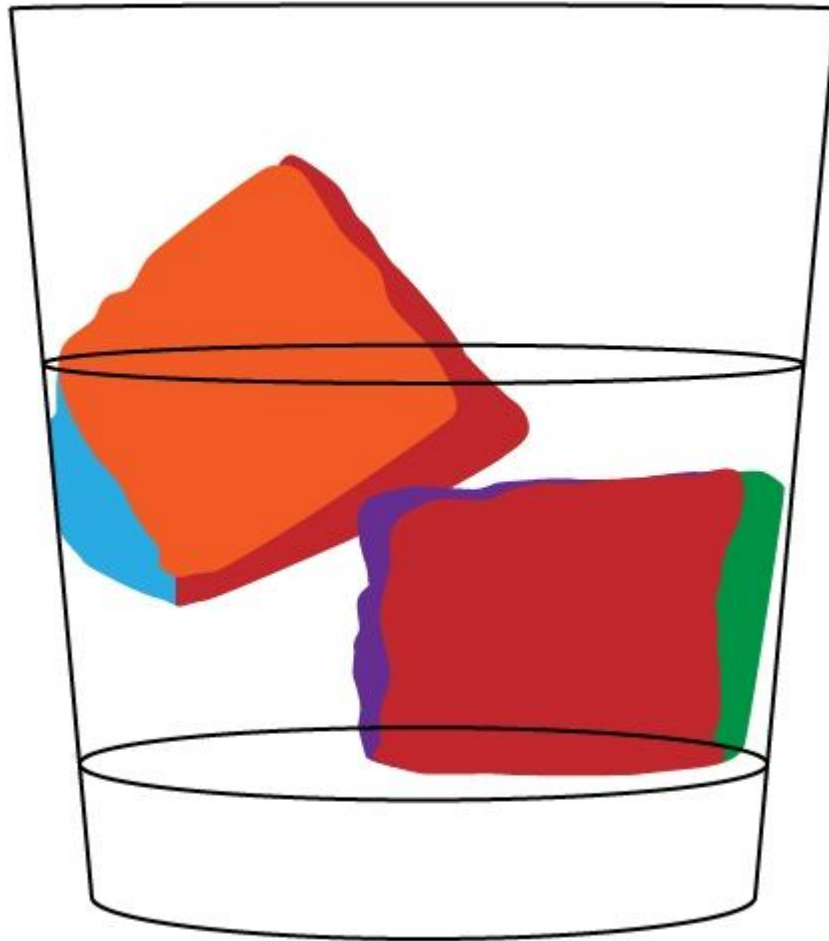
Bước 5

Với Pen Tool (P) tạo những mặt trước cho viên đá.





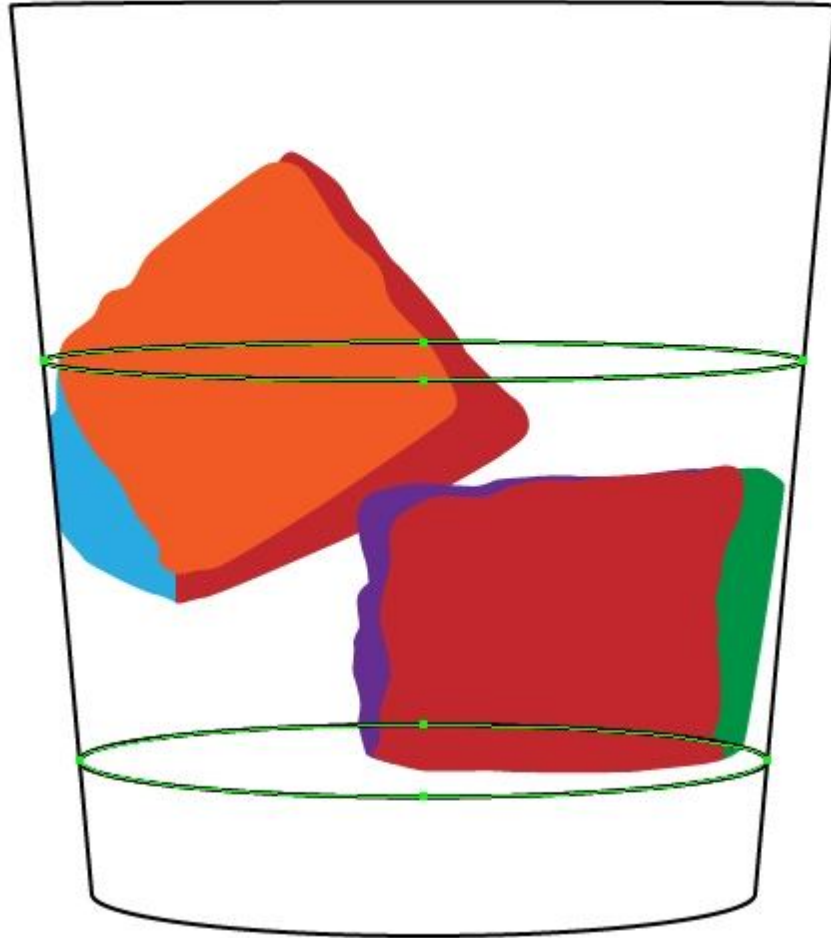
Để đặt những đối tượng vào đúng vị trí của layers palette, tôi tô màu chúng khác nhau. Dùng kỹ thuật tương tự tạo shape cho viên thứ hai.



www.dohoavn.net

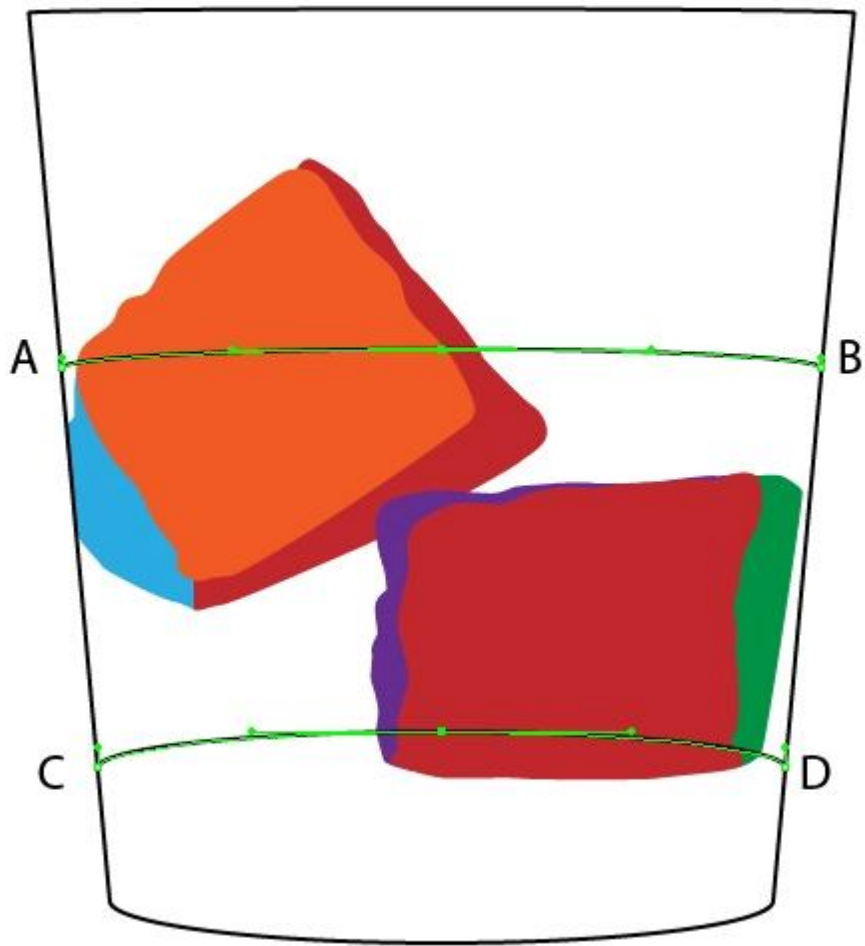
Bước 6

Copy shape của hai ellip có kích cỡ vừa và paste chúng lên trên (Ctrl + C; Ctrl + F).



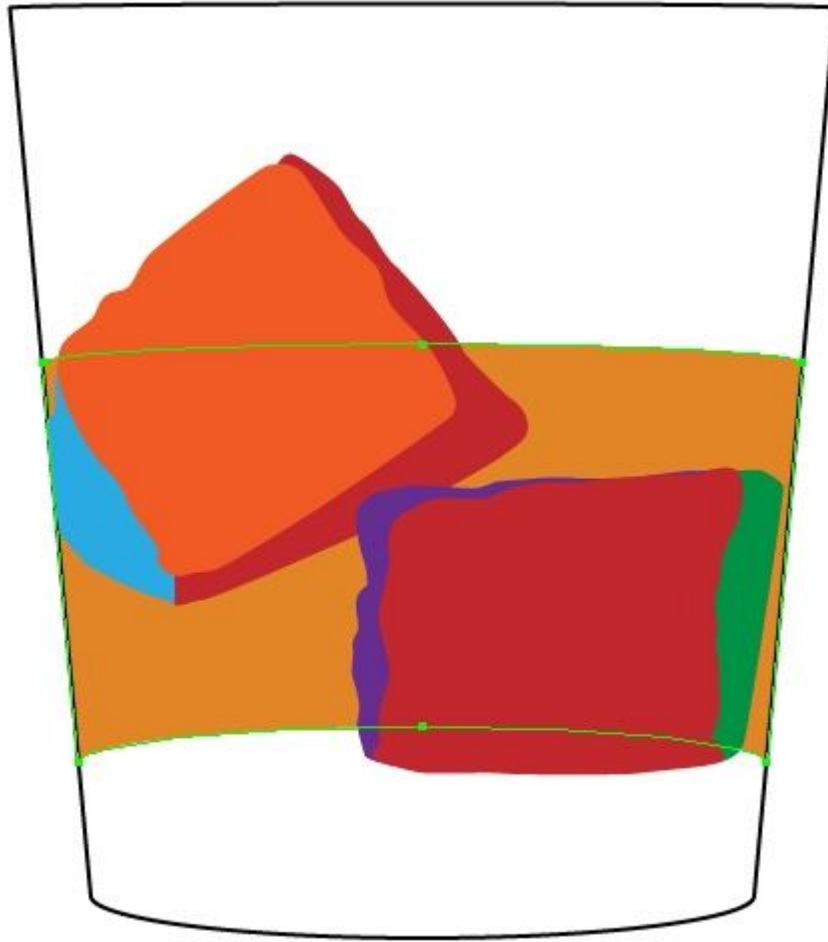
www.dohoavn.net

Khóa các ellip vừa tạo trong layers palette và làm ẩn chúng. Bây giờ cắt ellip gốc ở điểm A, B, C và D và xóa những miếng nằm dưới của những shape này.



www.dohoavn.net

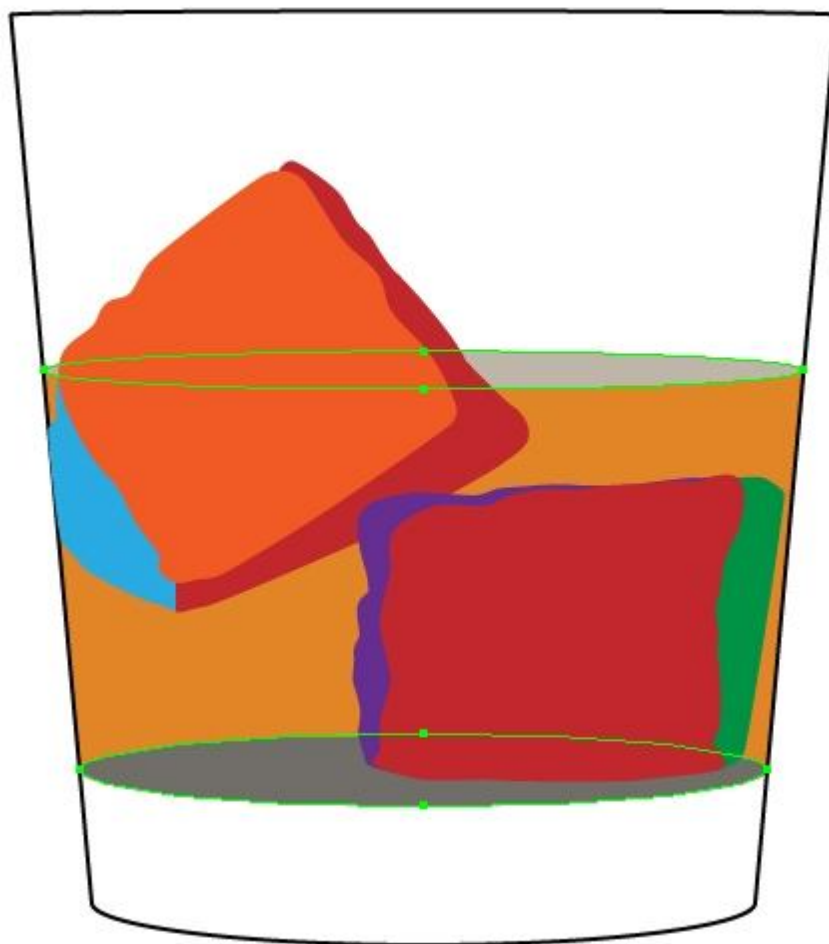
Với Pen Tool (P) ta kết hợp những miếng còn lại của ellip, nó sẽ là shape của whiskey trong ly.



www.dohoavn.net

Bước 7

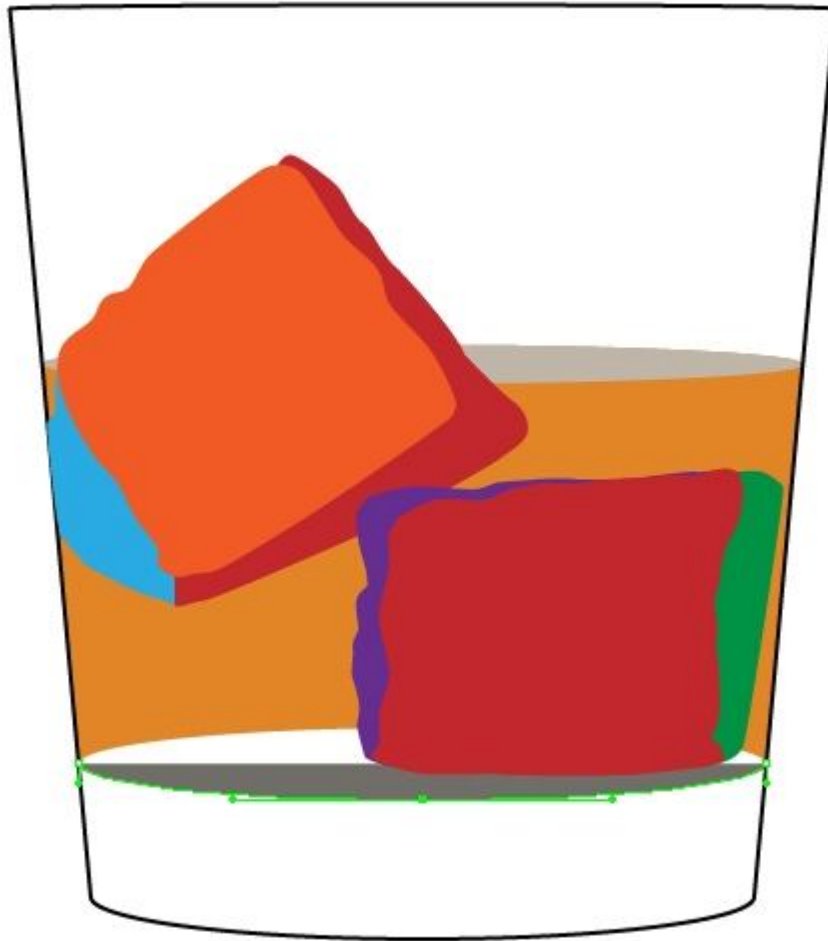
Bật hiển thị và mở khóa ellip nhân đôi lên. Fill những ellip này với bất kì màu gì để xác nhận vị trí của đối tượng là đúng. Bạn có thể chỉnh vị trí của đối tượng bằng cách di chuyển chúng trong Layers palette.



www.dohoavn.net

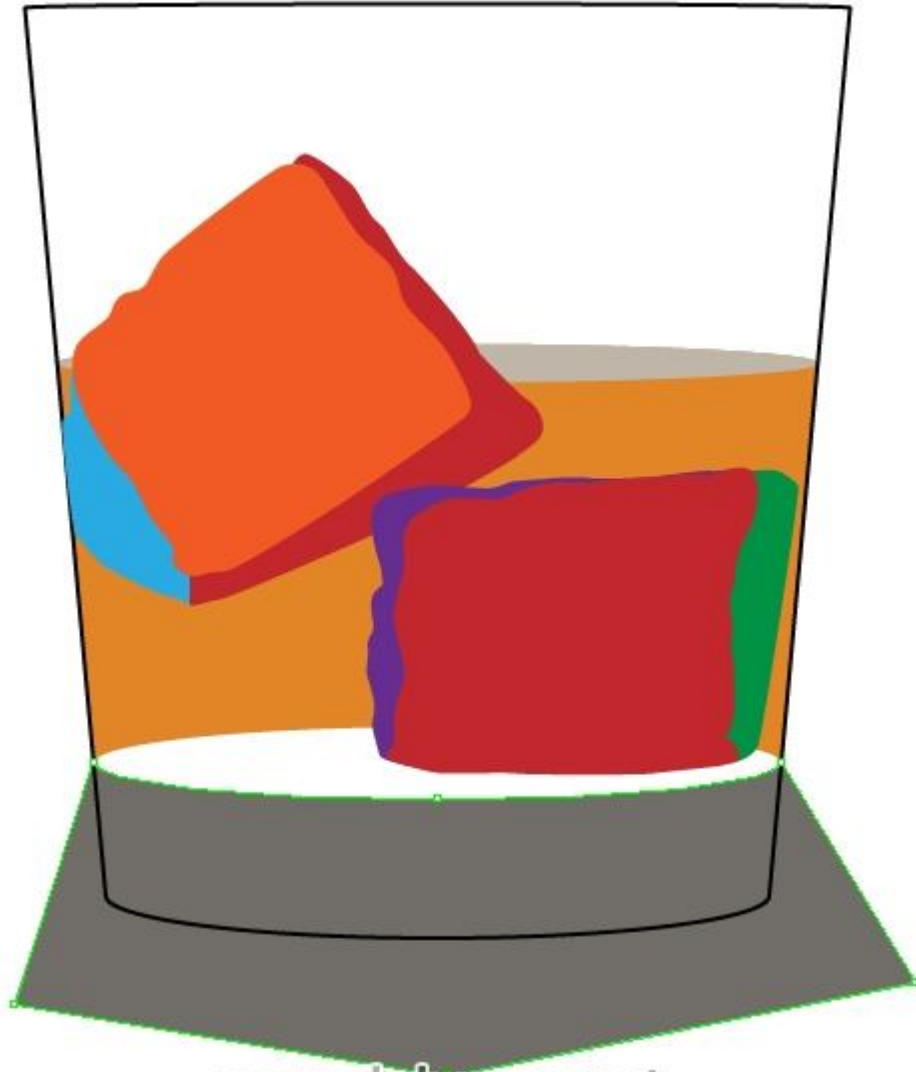
Bước 8

Copy và paste in front ellip thấp hơn (Ctrl + C; Ctrl + F). Khóa ellip gốc trong layers palette và làm ẩn nó. Bây giờ cắt phần trên cùng của vùng phía dưới ly ở hai điểm cực, và xóa phần trên cùng của shape như hình bên dưới.



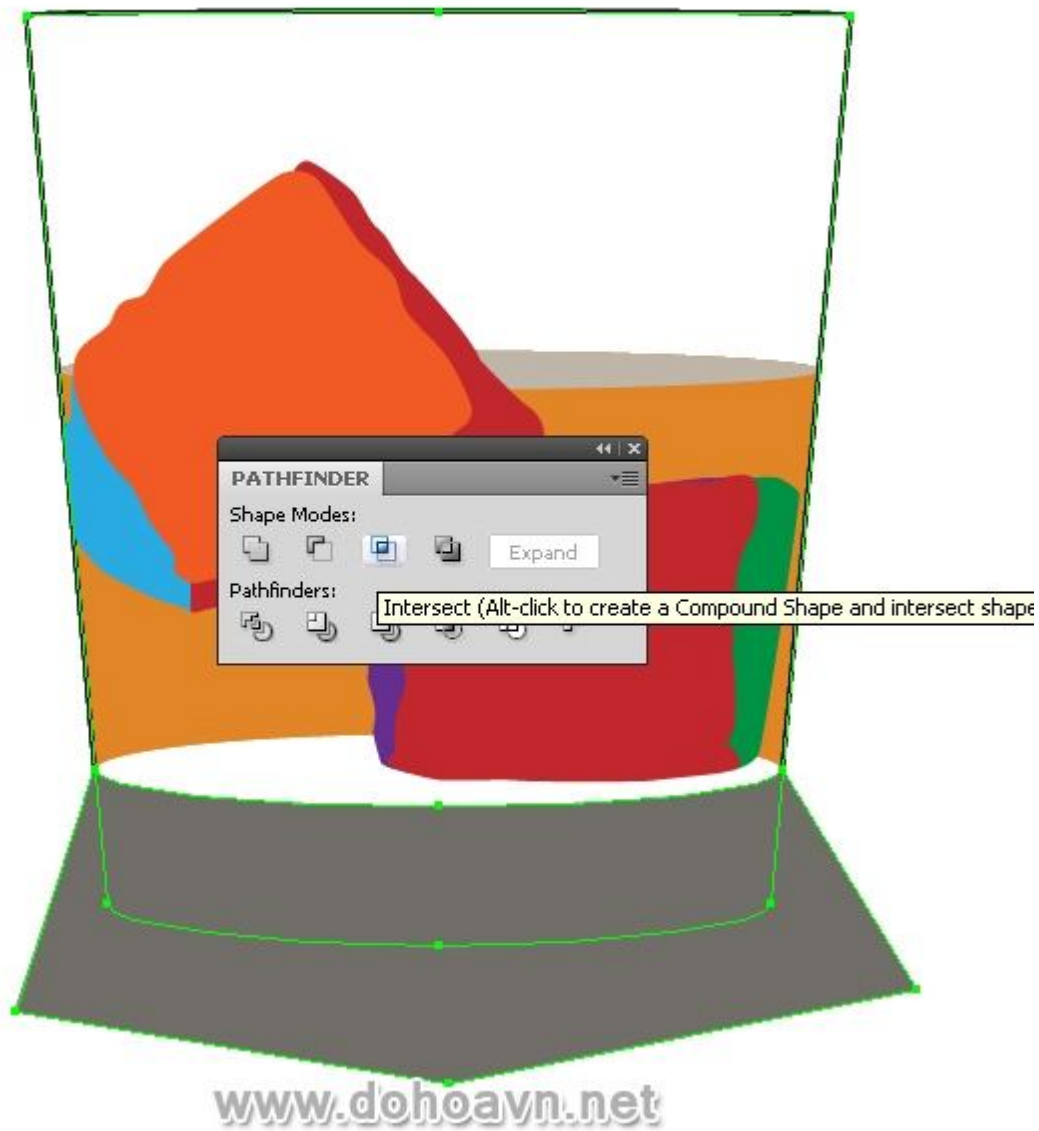
www.dohoavn.net

Dùng Pen Tool (P) và kết hợp những môi cắt với đường line nhấp để đối tượng được tạo có thể nằm bên dưới đường viền ly.

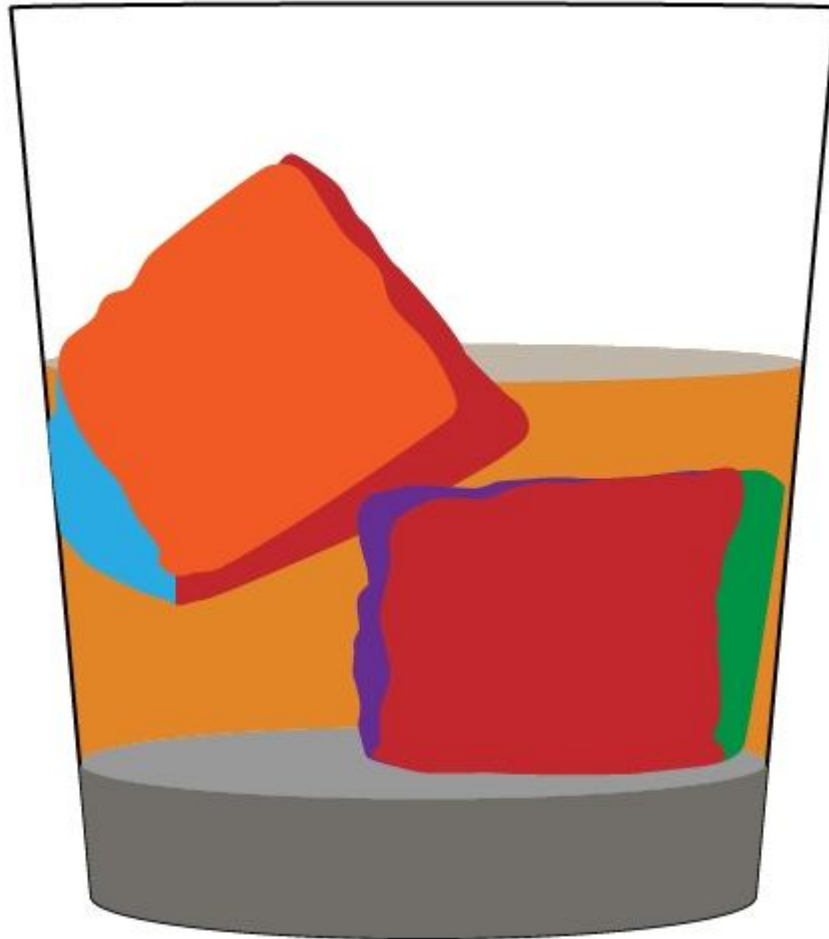


www.dohoavn.net

Di chuyển đối tượng vừa tạo lên trên cùng (Shift + Ctrl + J), bây giờ copy đường viền ly và paste nó lên trên (Ctrl + C; Ctrl + F). Chọn đường viền ly và shape vừa tạo, sau đó click vào Intersect từ Pathfinder palette.



Chúng ta lấy được cạnh bề mặt của phần dưới ly

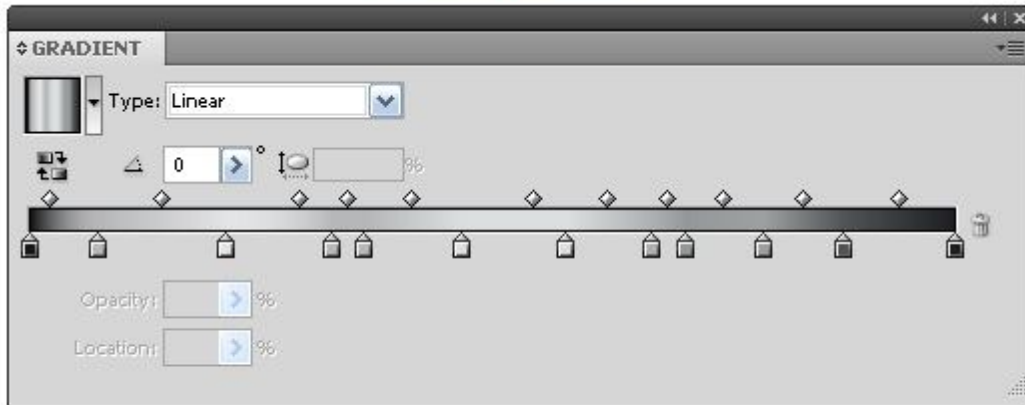
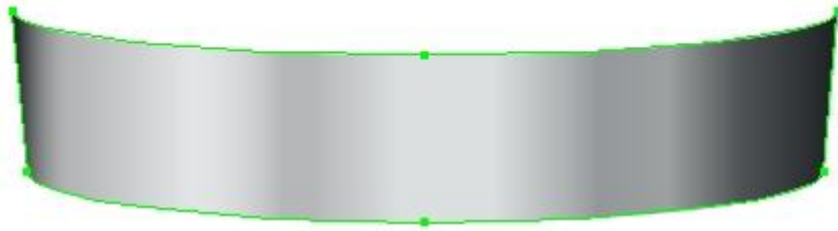


www.dohoavn.net

Kỹ thuật được mô tả ở đây rất quan trọng và được sử dụng hầu hết trong các thao tác. Sau này tôi sẽ đề cập đến bước này khi tôi dùng nó. Nếu bạn sử dụng Adobe Illustrator CS5, ta sẽ dùng Shape Builder Tool, click vào phần dư của shape và giữ Alt (trong trường hợp này không cần thiết nhân đôi shape ly)

Bước 9

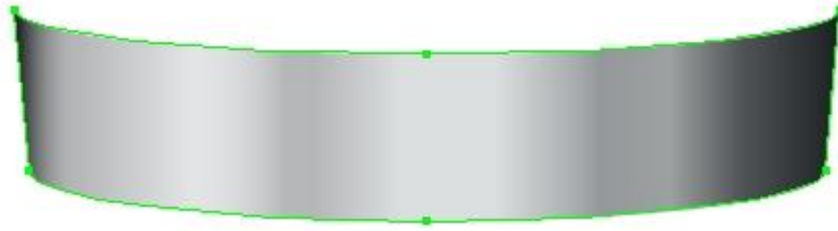
Do đó, hình cơ bản đã được tạo, bắt đầu tô màu cho hình. Chọn bề mặt cạnh của phần dưới ly và fill với linear gradient bao gồm những sắc độ khác nhau của màu xám. Xoay sắc độ tối và sáng để tạo gradient dạng sọc, như hình bên dưới.



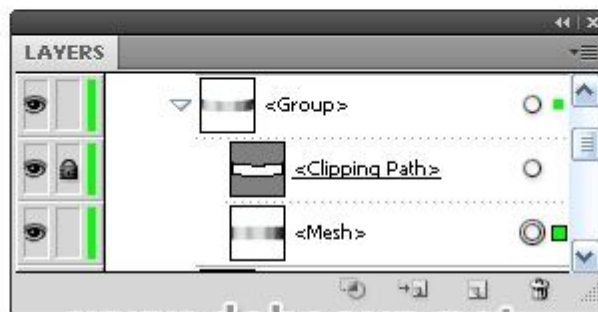
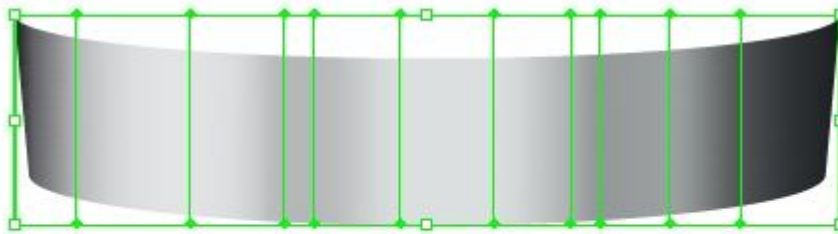
www.dohoavn.net

Bước 10

Vì phần dưới của ly có mang hình nón, do đó gradient phải được giảm dần. Copy và paste shape lên trên, chúng ta sẽ tiếp tục thao tác với nó. Chừa lại tất cả những shape cơ bản bị ảnh hưởng, chúng ta cần đến chúng trong những bước tiếp theo (khóa và làm ẩn chúng trong layers palette). Vẫn giữ đối tượng được chọn, vào Object > Expand và chọn Gradient Mesh trong hộp thoại.

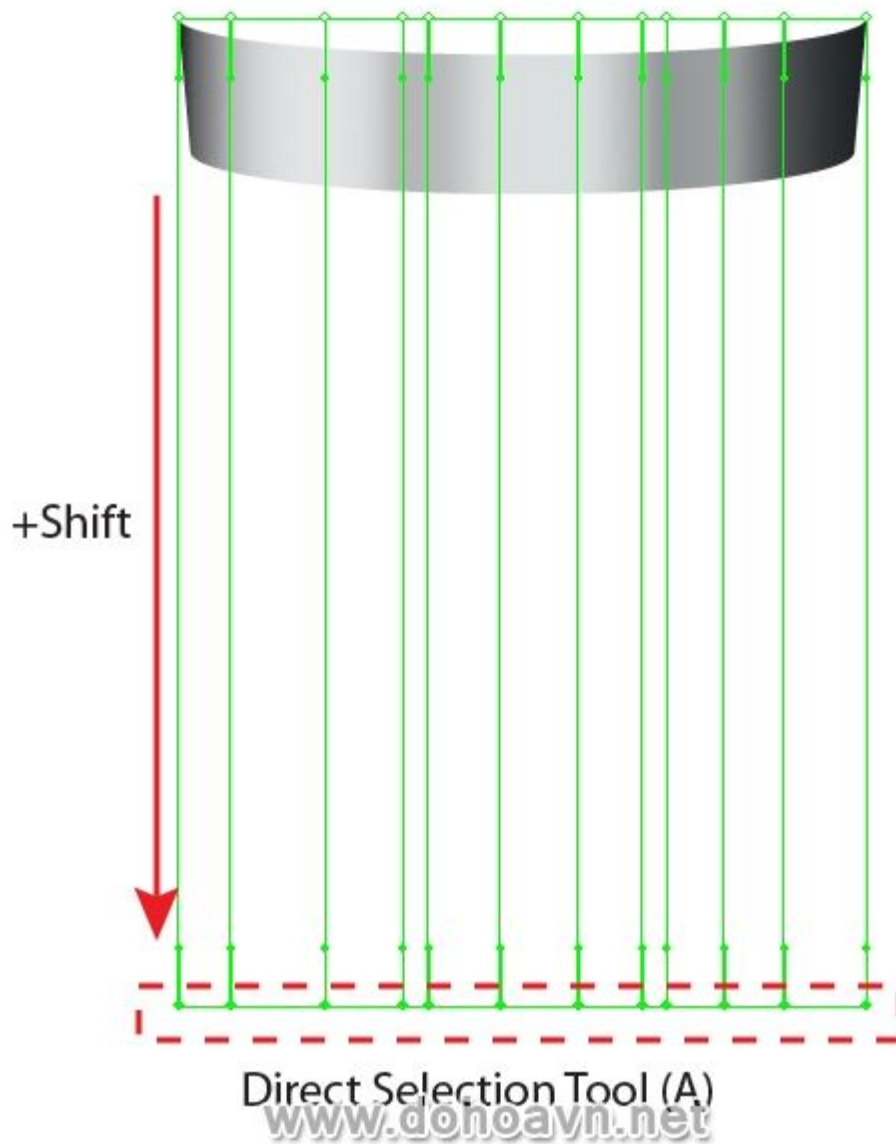


Sau tiến trình này, phần đáy của ly hiển thị một group các đối tượng mesh của một shape chữ nhật và Clipping Mask sẽ làm ẩn đối tượng mesh. Chúng ta sẽ chỉnh đối tượng mesh, để thuận tiện nên khóa layer dưới với Clipping Mask trong Layers palette.



Bước 11

Dùng Direct Selection Tool (A) để chọn tất cả các điểm gradient mesh nằm thấp hơn và di chuyển chúng xuống theo chiều dọc trong khi giữ Shift.



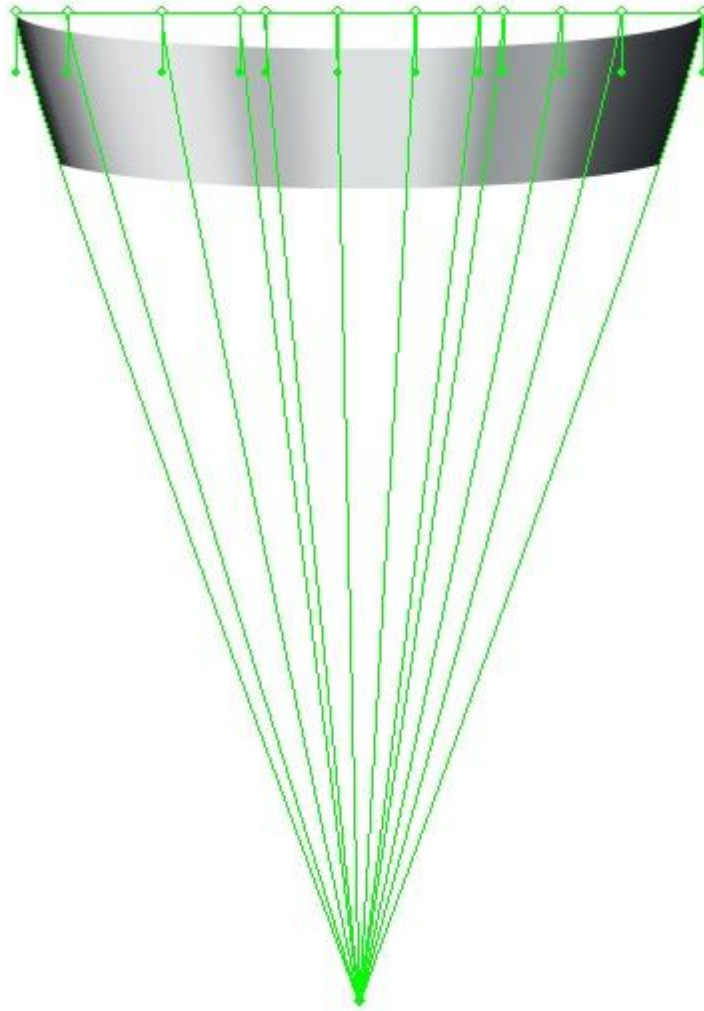
Chuyển đổi tất cả những điểm mesh thấp hơn từ góc cạnh sang mượt hơn. Để thực hiện ta dùng Convert Anchor Point Tool. Bạn chỉ phải click vào những điểm mà bạn muốn chuyển đổi.



www.dohoavn.net

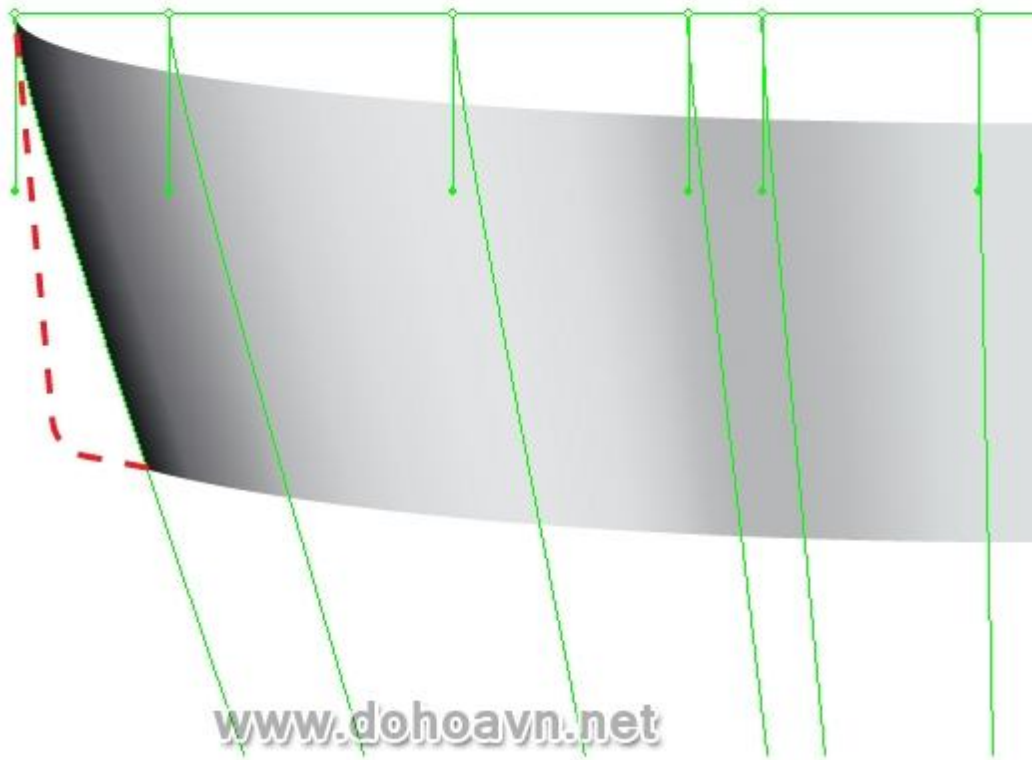
Bước 12

Bây giờ, di chuyển những điểm node dùng Direct Selection Tool (A) để join chúng với nhau thành điểm duy nhất.

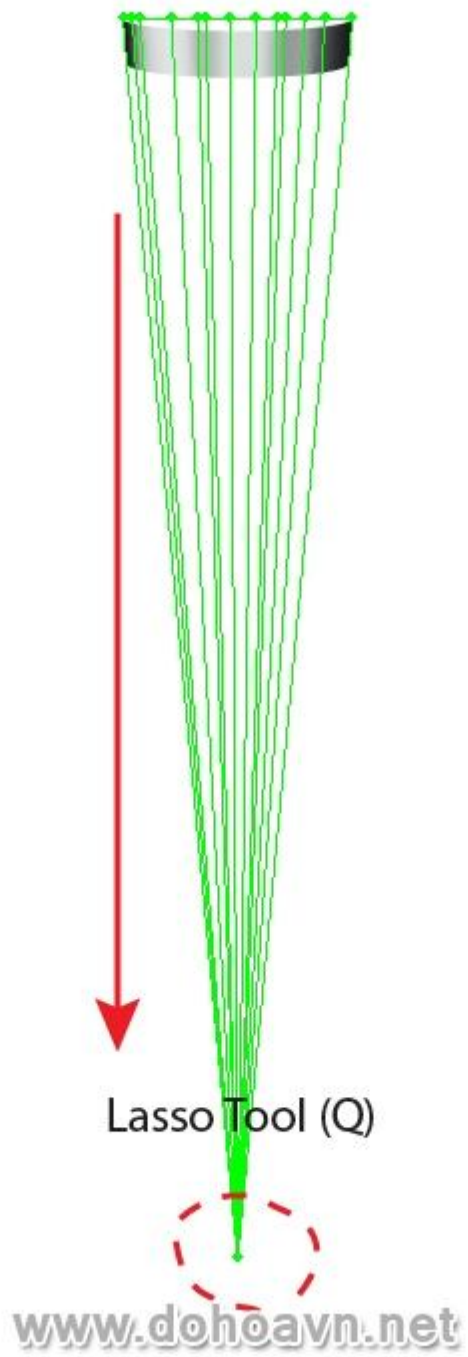


www.dohoavn.net

Những đường line mesh bên ngoài sẽ trùng với cạnh bên của phần dưới ly.

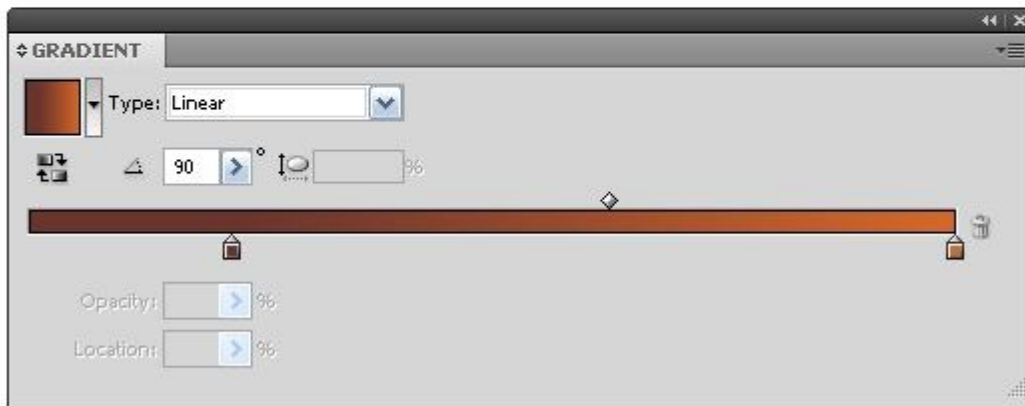
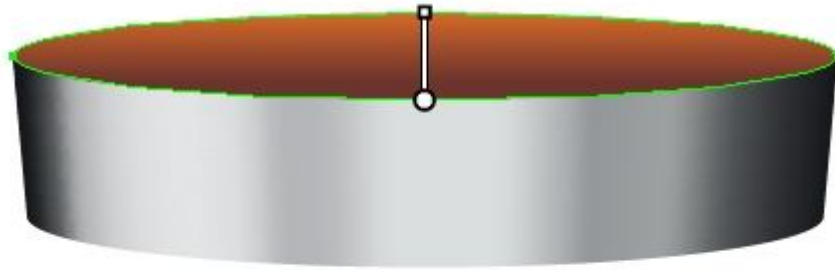


Nếu cái của bạn không giống như thế, chọn những node thấp hơn với Lasso Tool (Q) và di chuyển chúng lên hoặc xuống cho tới khi những đường line này trùng nhau.



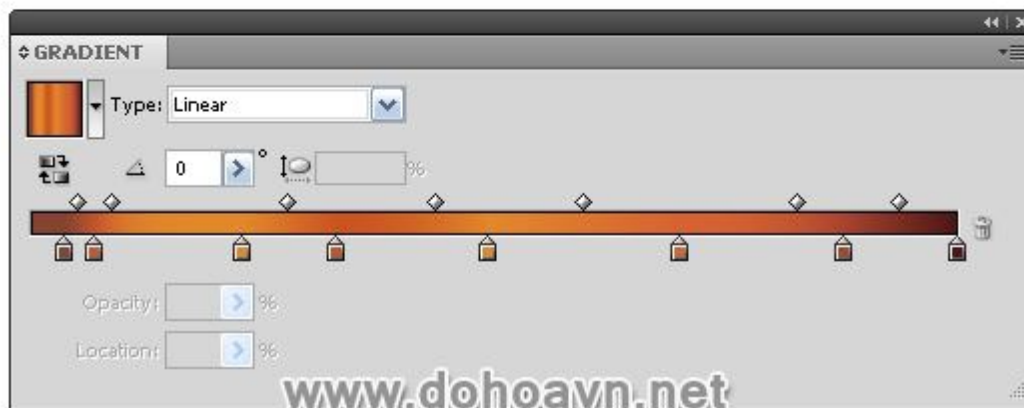
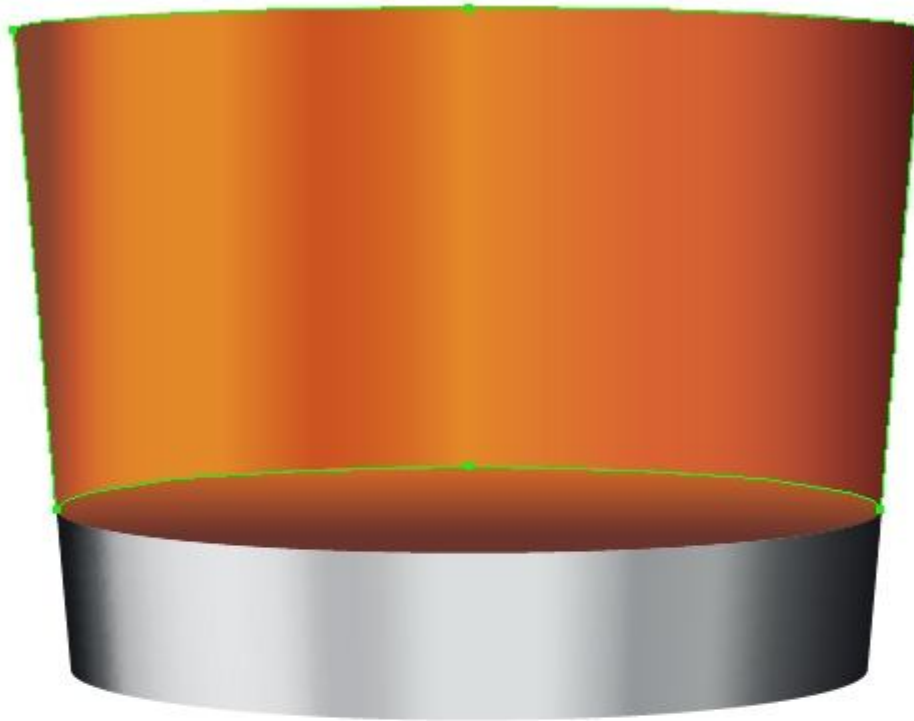
Bước 13

Fill phần cao hơn của phần đáy ly với linear gradient chuyển từ nâu sang cam.



www.dohoavn.net

Fill vào shape whiskey với linear gradient bao gồm những sắc độ cam. Chúng ta sẽ không chuyển cái này thành gradient hình nón, những cạnh thẳng của nó sẽ được ẩn bởi những đối tượng khác mà ta sẽ tạo sau đó.



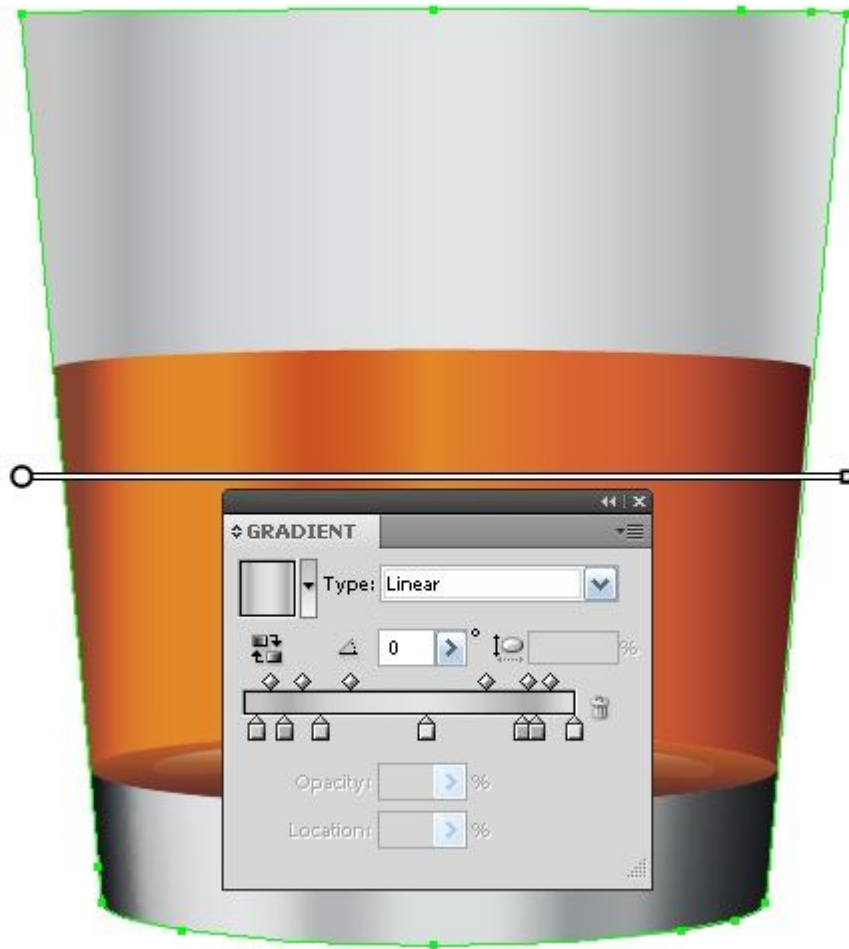
Bước 14

Tạo một ellip mới và di chuyển điểm đáy lên trên, để thu được shape như hình bên dưới. Fill shape này với linear gradient từ cam tối sang cam sáng.



Bước 15

Fill shape ly với linear gradient mang các sắc độ xám. Độ tương phản màu sắc sẽ nhạt hơn bề mặt bên của đáy ly, nói cách khác, màu gradient không nên chứa sắc độ xám tối.



www.dohoavn.net

Không dùng trực tiếp shape này mà làm việc trên bản sao của nó. Dùng kĩ thuật đã được mô tả ở bước 10-12 biến đổi linear gradient thành hình nón



Bước 16

Fill bề mặt trên của whiskey thành xám.



www.dohoavn.net

Bây giờ tạo ellip nhỏ hơn và fill với màu xám sáng.

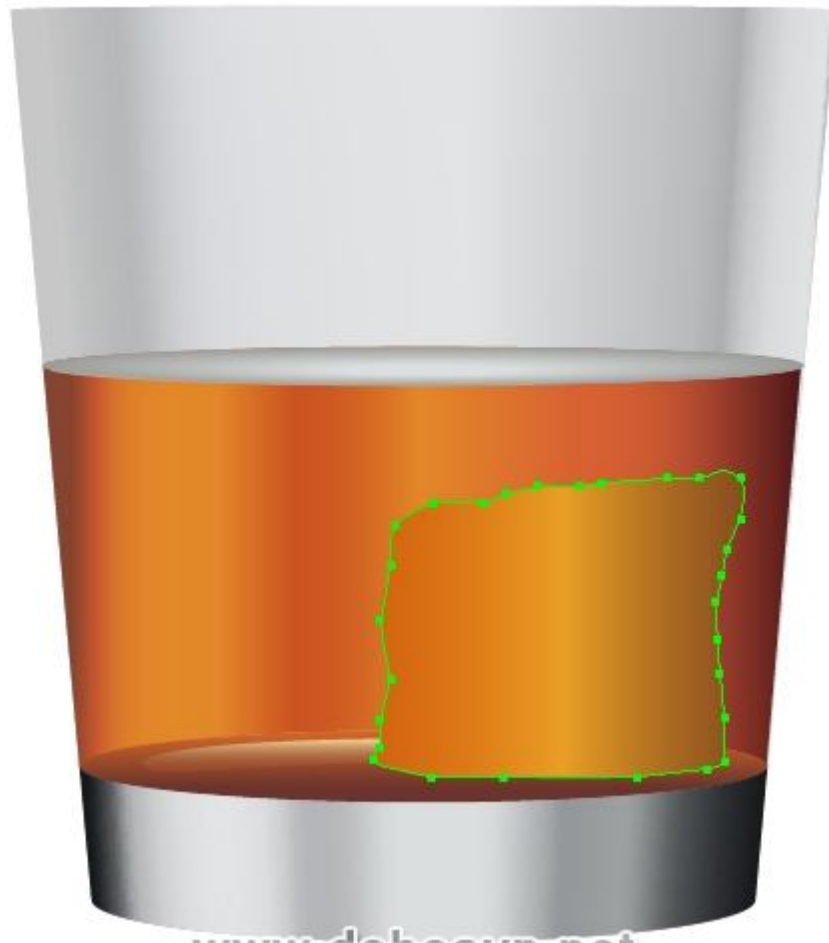


Không thao tác trên ellip gốc của bề mặt whiskey, chúng ta sẽ làm việc trên bản sao của nó.
Chọn cả hai ellip và vào Object > Blend > Make...



Bước 17

Bây giờ tiến hành tạo viên đá. Đầu tiên ta tạo nền cho đối tượng. Chọn phía trước những viên đá và fill với linear gradient bao gồm màu cam, vàng và nâu sáng. Định vị màu sắc bằng cách phân bố màu trên bề mặt đá như hình.



www.dohoavn.net

Fill những cạnh khác của viên đá với cùng cách thức lúc này.



www.dohoavn.net

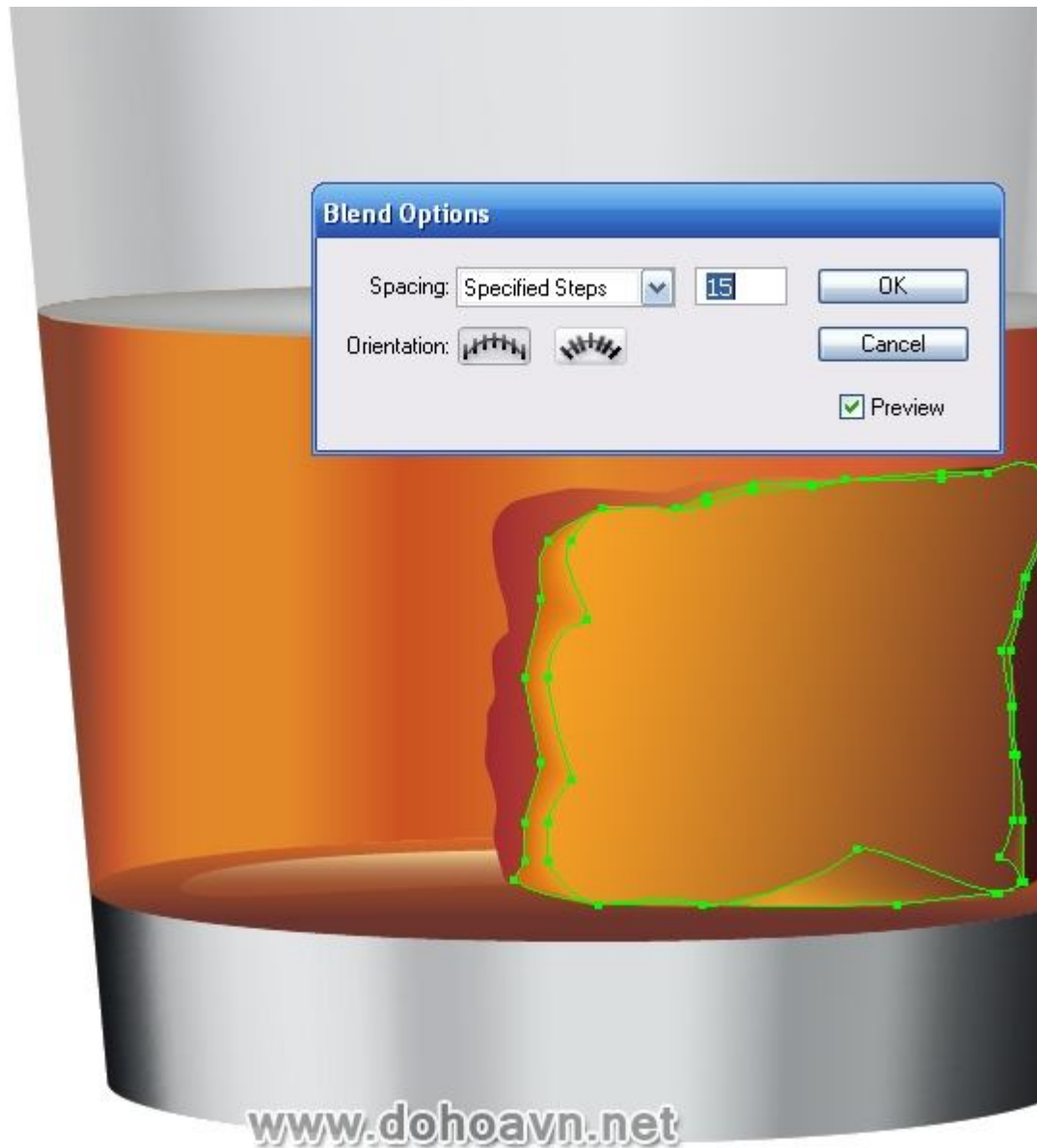


Bước 18

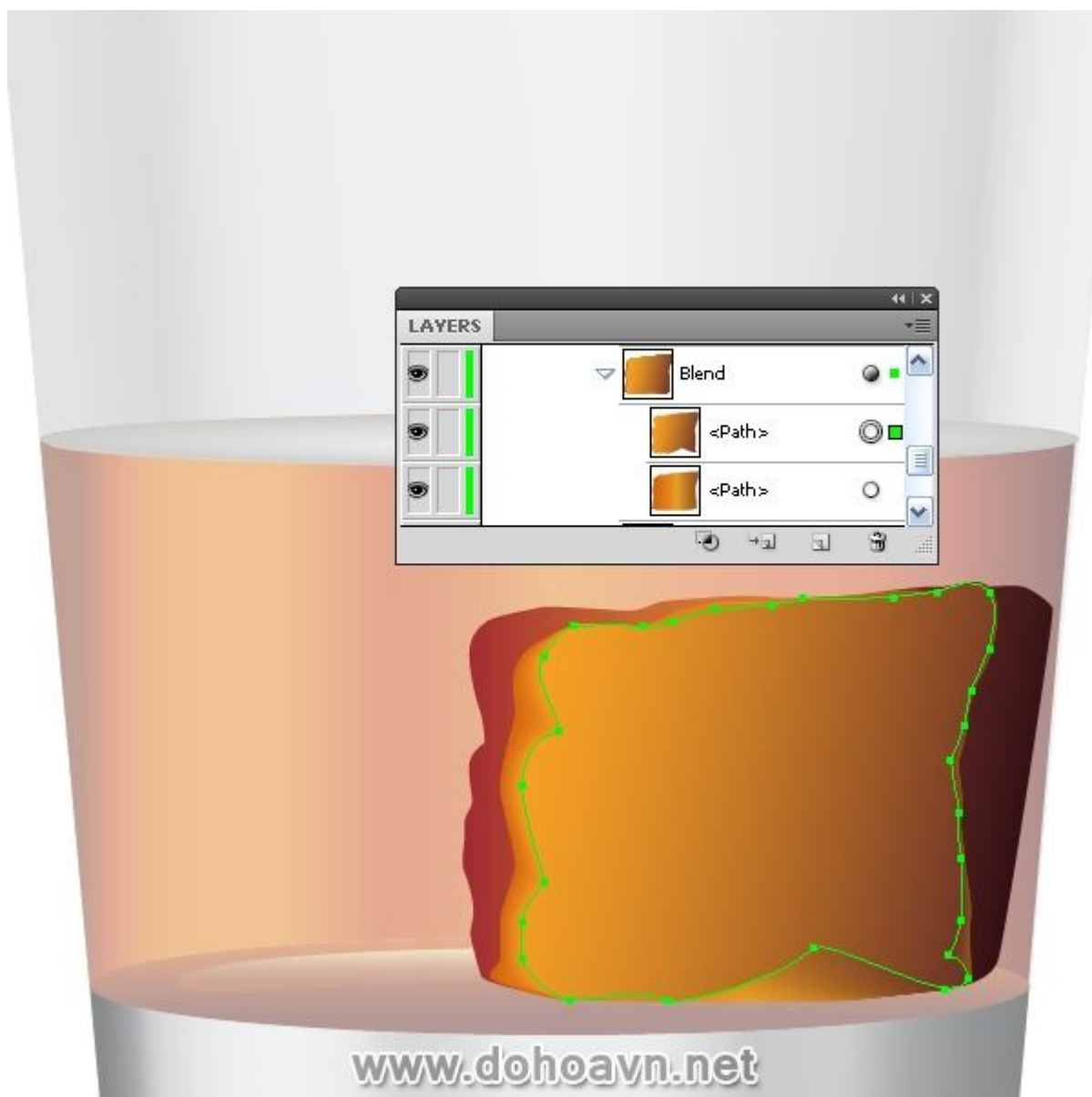
Với Pen Tool (P) ta tạo shape mới và fill với linear gradient từ cam sang nâu.



Chọn cả hai shape của mặt trước viên đá và vào Object > Blend > Make...



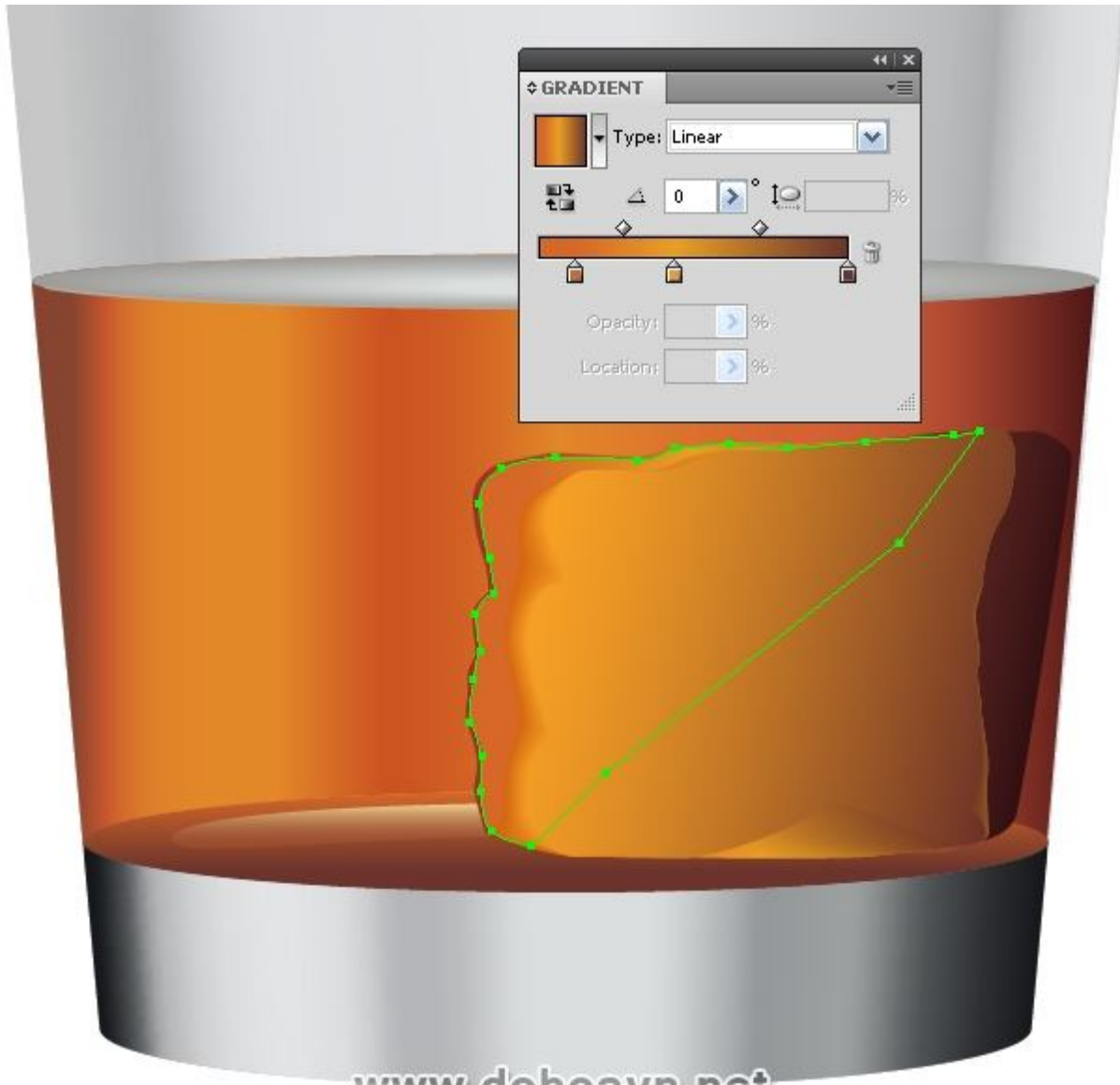
Dĩ nhiên, lần đầu tiên bạn sẽ không đạt được kết quả như mong đợi. Mở Layers Palette, bạn có thể thấy phần blend giữa hai đối tượng, chọn một cái cần được chỉnh, và chỉnh màu fill. Để chỉnh shape, dùng Direct Selection Tool (A).



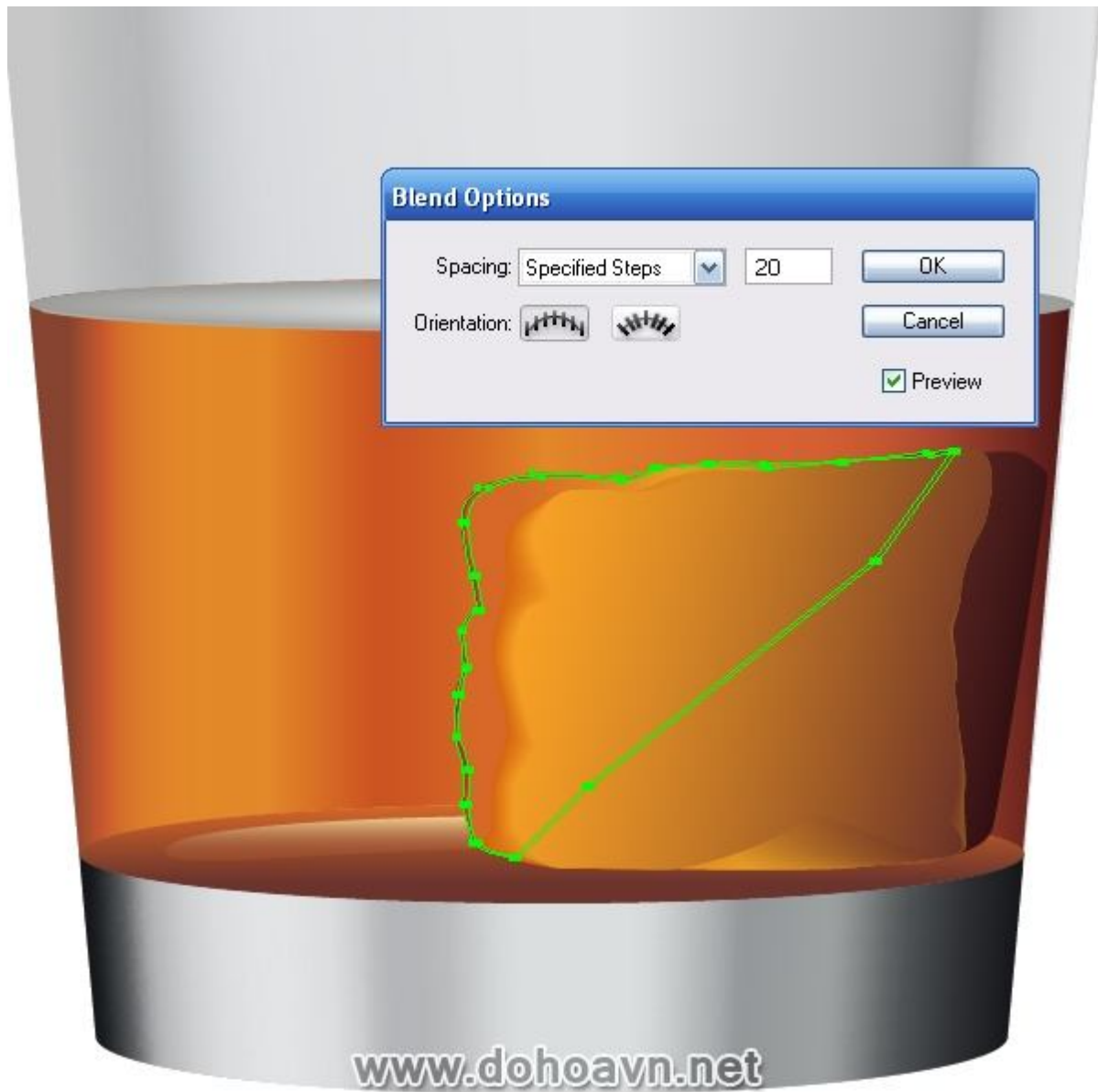
Đây là kết quả mà tôi mong đợi- bằng cách chỉnh đối tượng blend đã hoàn thành. Tôi gọi kỹ thuật này là “blend linh động”. Chúng tôi sẽ tiếp tục dùng kỹ thuật này nhưng sẽ có phần cơ bản hơn.

Bước 19

Áp kỹ thuật này vào cạnh bên trái của viên đá.



www.dohoavn.net



Kỹ thuật này cho phép tôi làm mượt hơn các cạnh của viên đá.



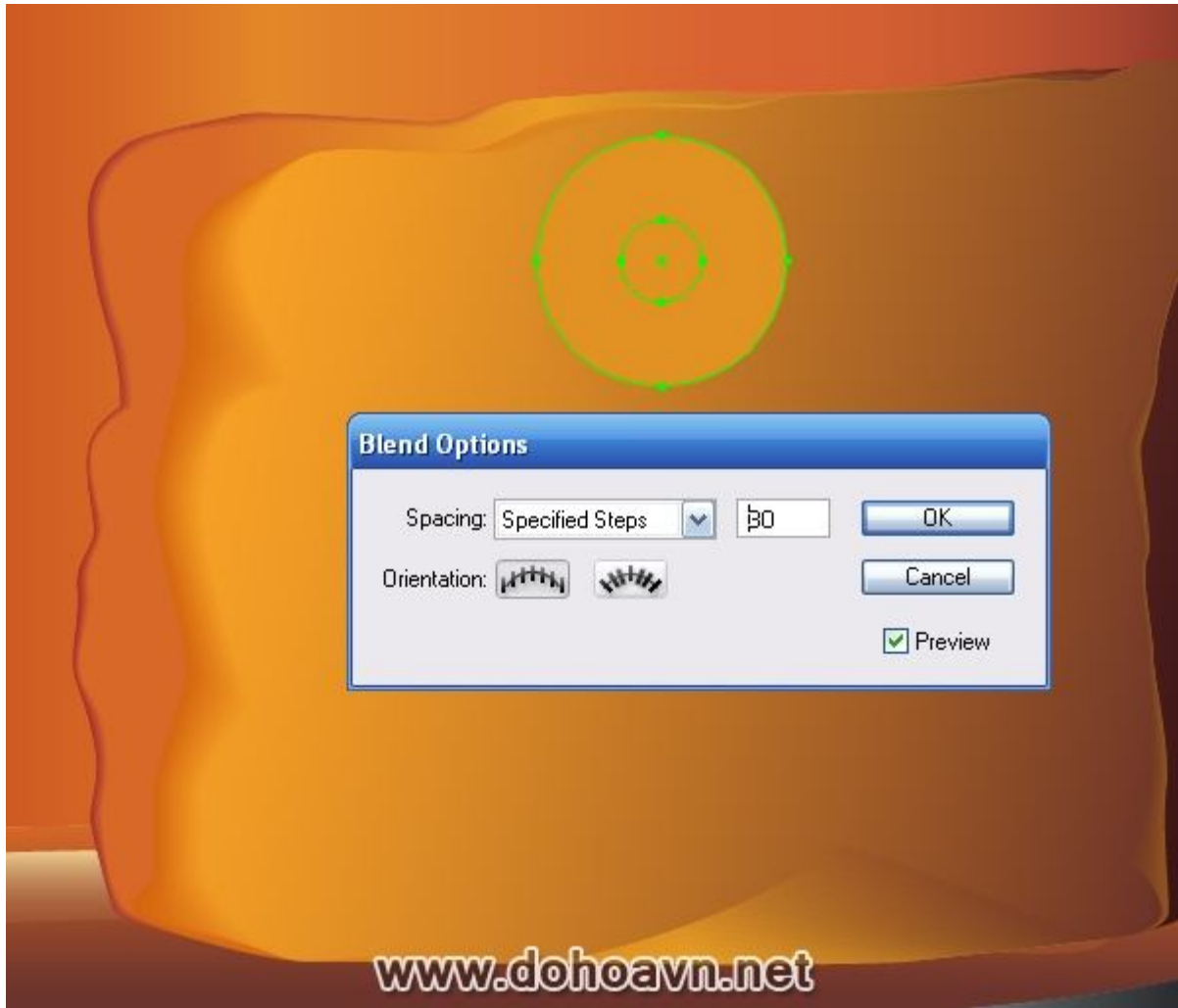
Ta thấy rằng cạnh bên phải của viên đá vẫn chưa thay đổi.

Bước 20

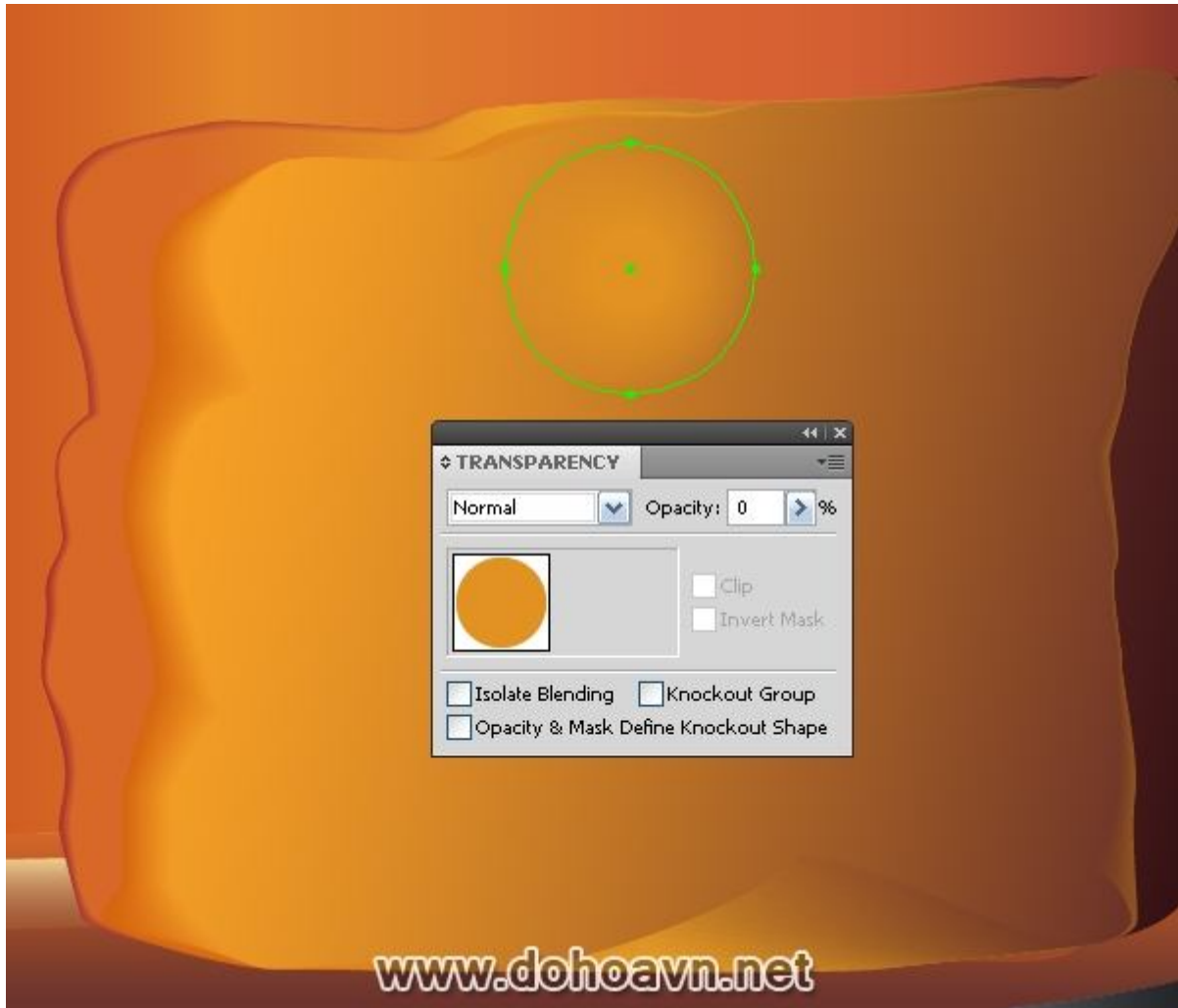
Tạo ra những va chạm trên bề mặt trước của viên đá. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo hai hình tròn như hình.



Chọn cả hai hình tròn và vào Object > Blend > Make...



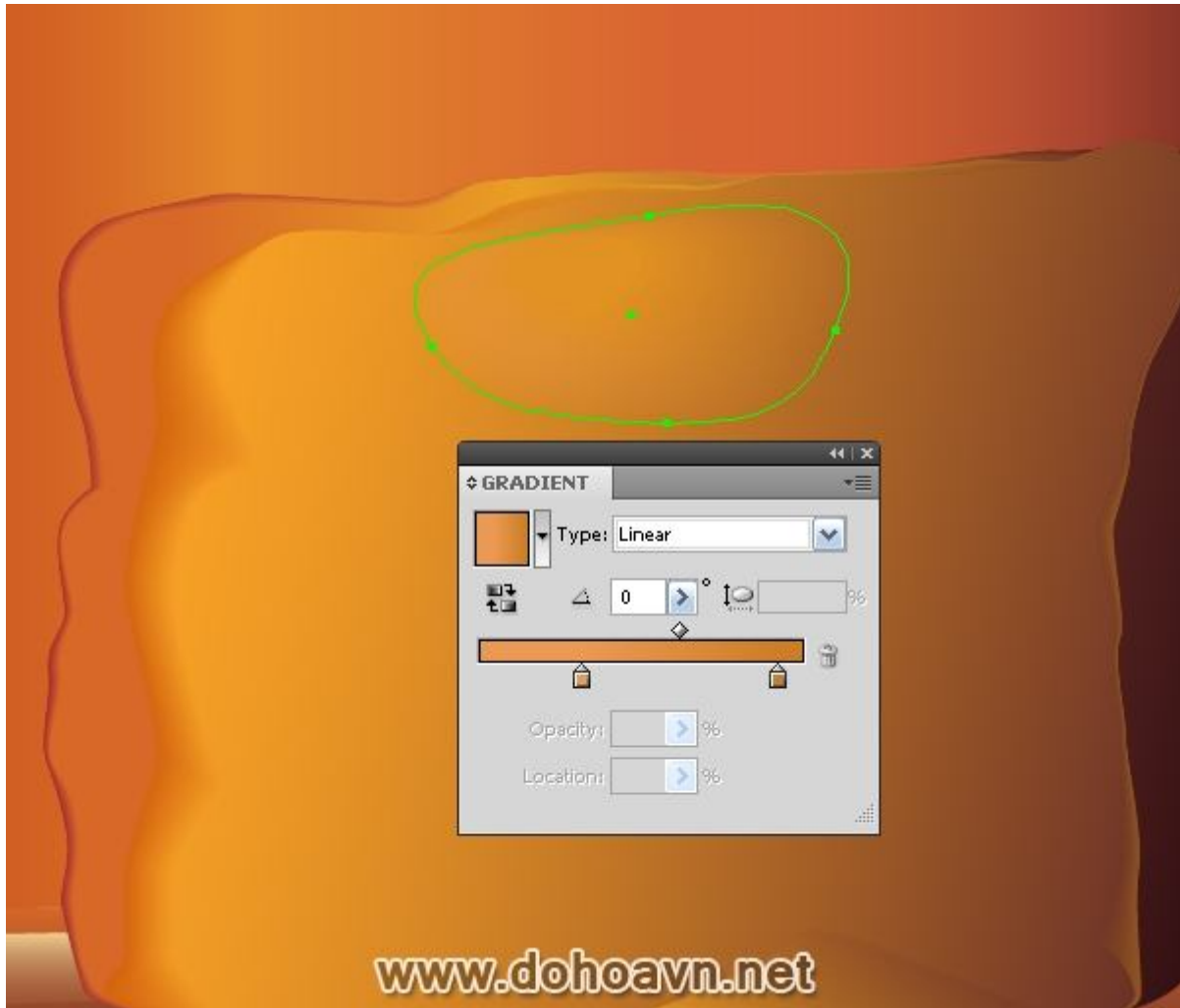
Chọn hình tròn dưới và thiết lập 0% Opacity trong Transparency palette.



Bây giờ dùng Direct Selection Tool (A) và thay đổi shape của cả hai hình tròn, xem kết quả dưới đây.



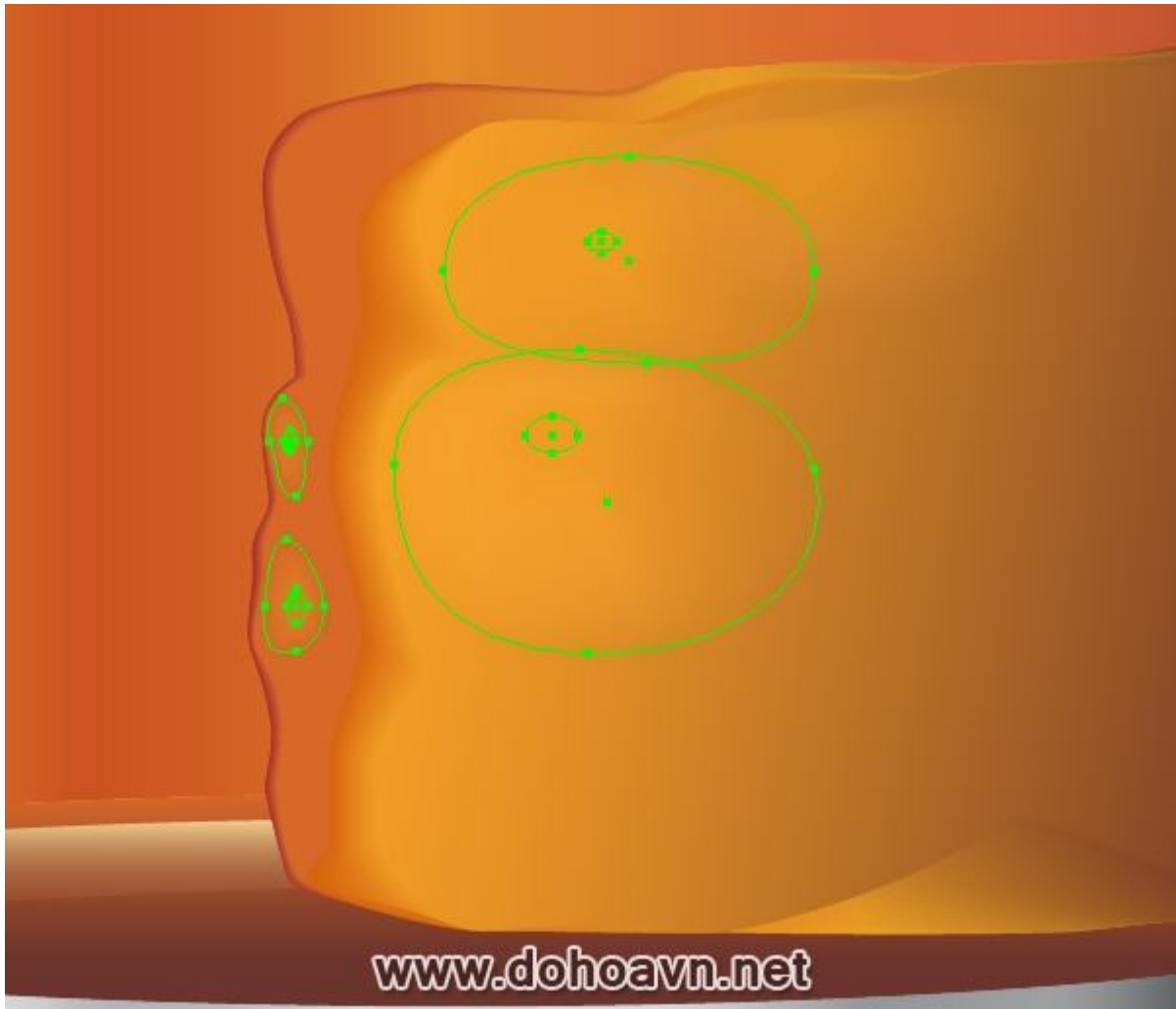
Ngoài việc thay đổi shape, tôi sẽ thay đổi màu fill của đối tượng dưới. Tôi fill nó với linear gradient mang màu sắc sao cho vừa mắt



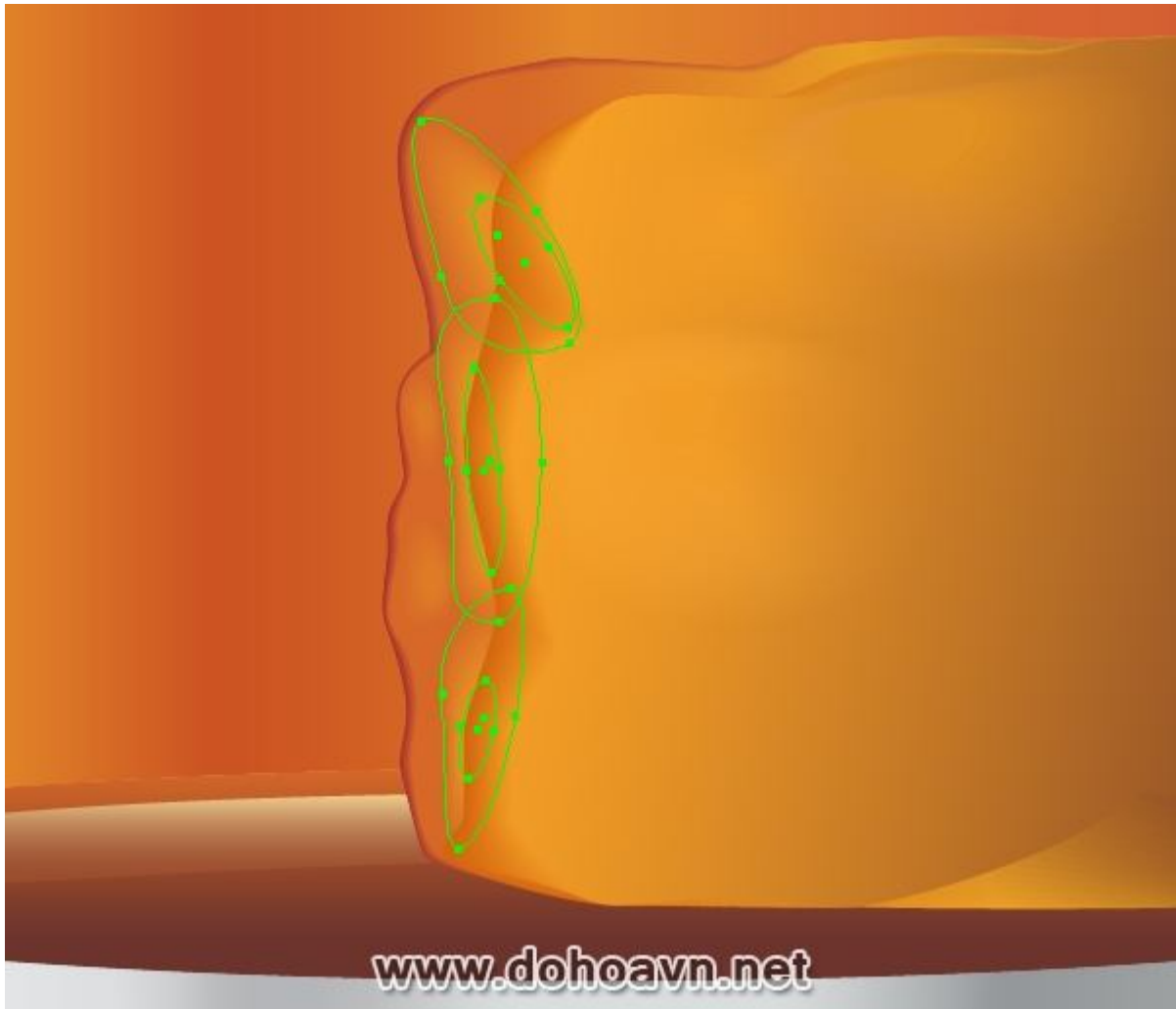
Tôi sẽ không đạt được cái tôi muốn hoặc sẽ mất nhiều thời gian nếu mỗi lần tôi lại phải làm lại đối tượng blend. Trong công việc đòi hỏi sự tinh tế này, tất nhiên, bạn sẽ bị làm phiền bởi vùng chọn của đối tượng (trong trường hợp này là màu xanh lá). Vì vậy, tắt những thông số tự động của đối tượng blend (Ctrl + H). Dùng tổ hợp phím tương tự để bật nó.

Bước 21

Bây giờ chúng ta hãy xem nơi mà tôi dùng kỹ thuật này.



Tôi cũng dùng kỹ thuật này để tạo độ tương phản nhẹ ở những cạnh của viên đá.

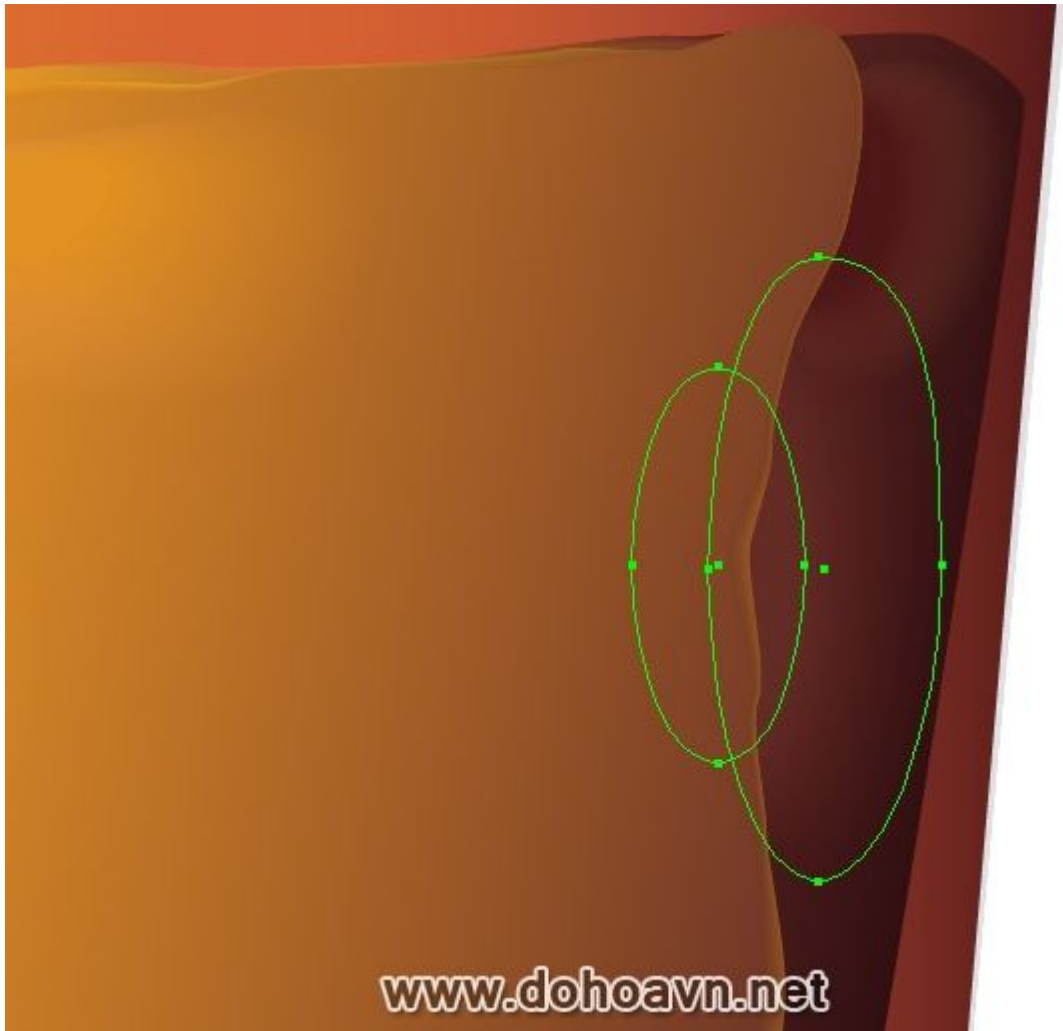




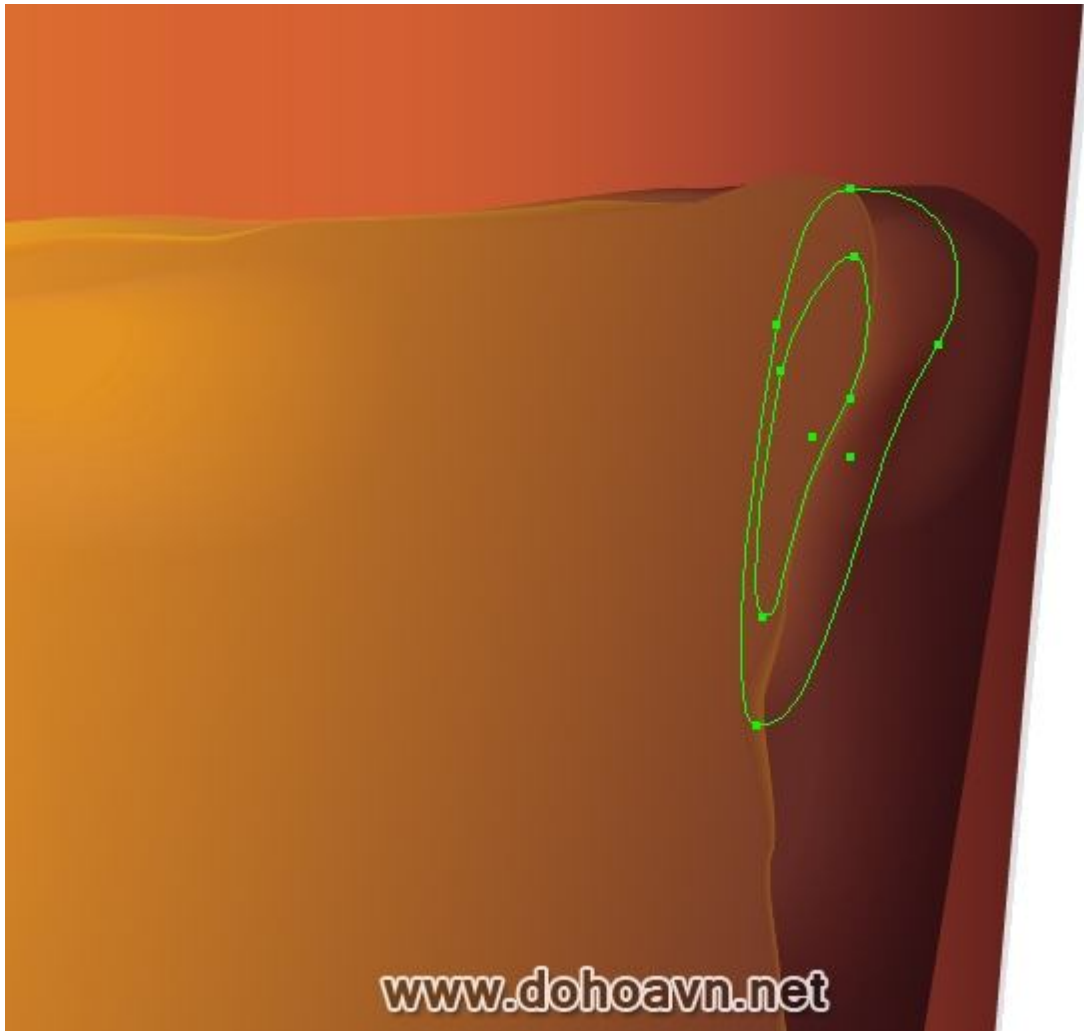
Bước 22

Kĩ thuật tương tự cũng được áp vào cạnh phải của viên đá. Tôi đang chỉ ra các đối tượng blend được tạo từ những vòng tròn đơn giản.

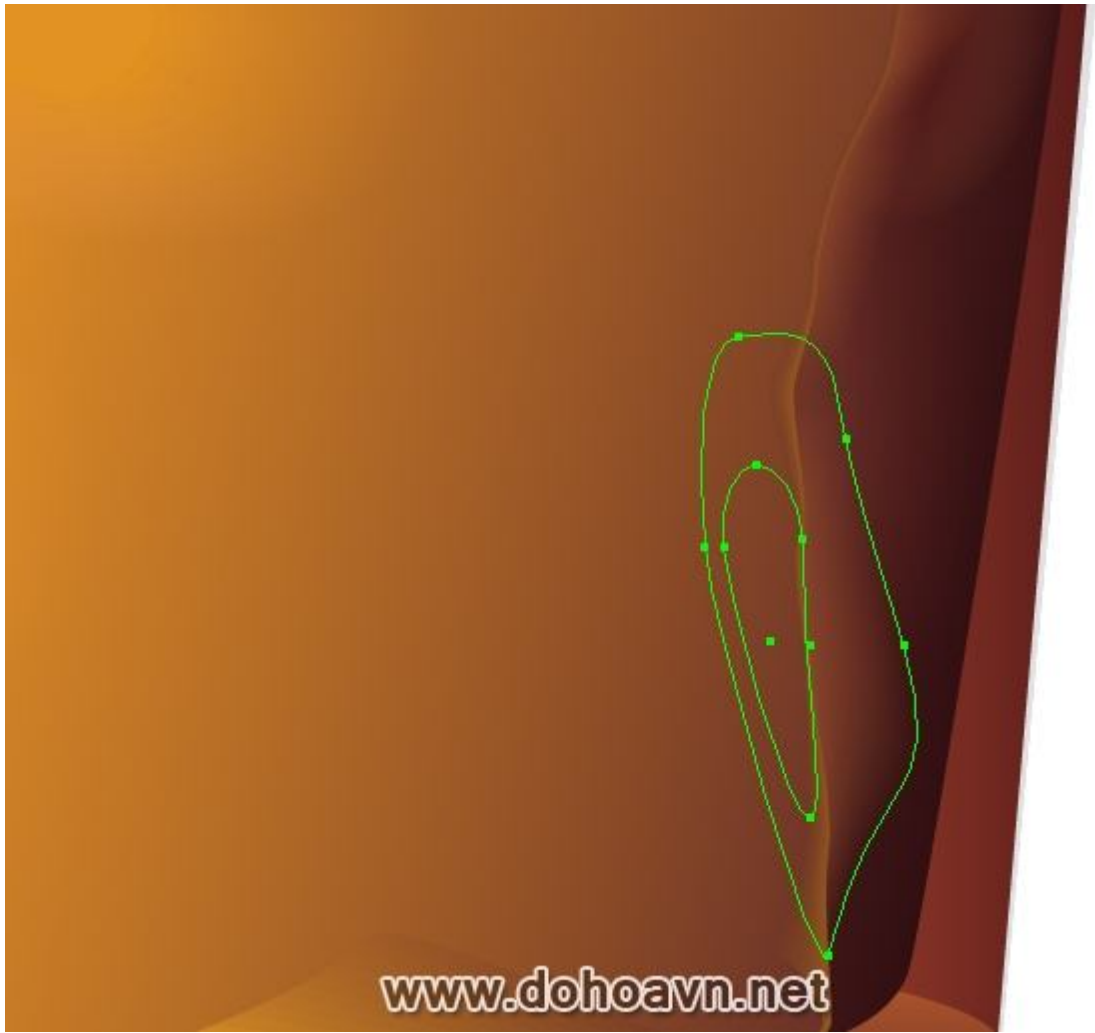




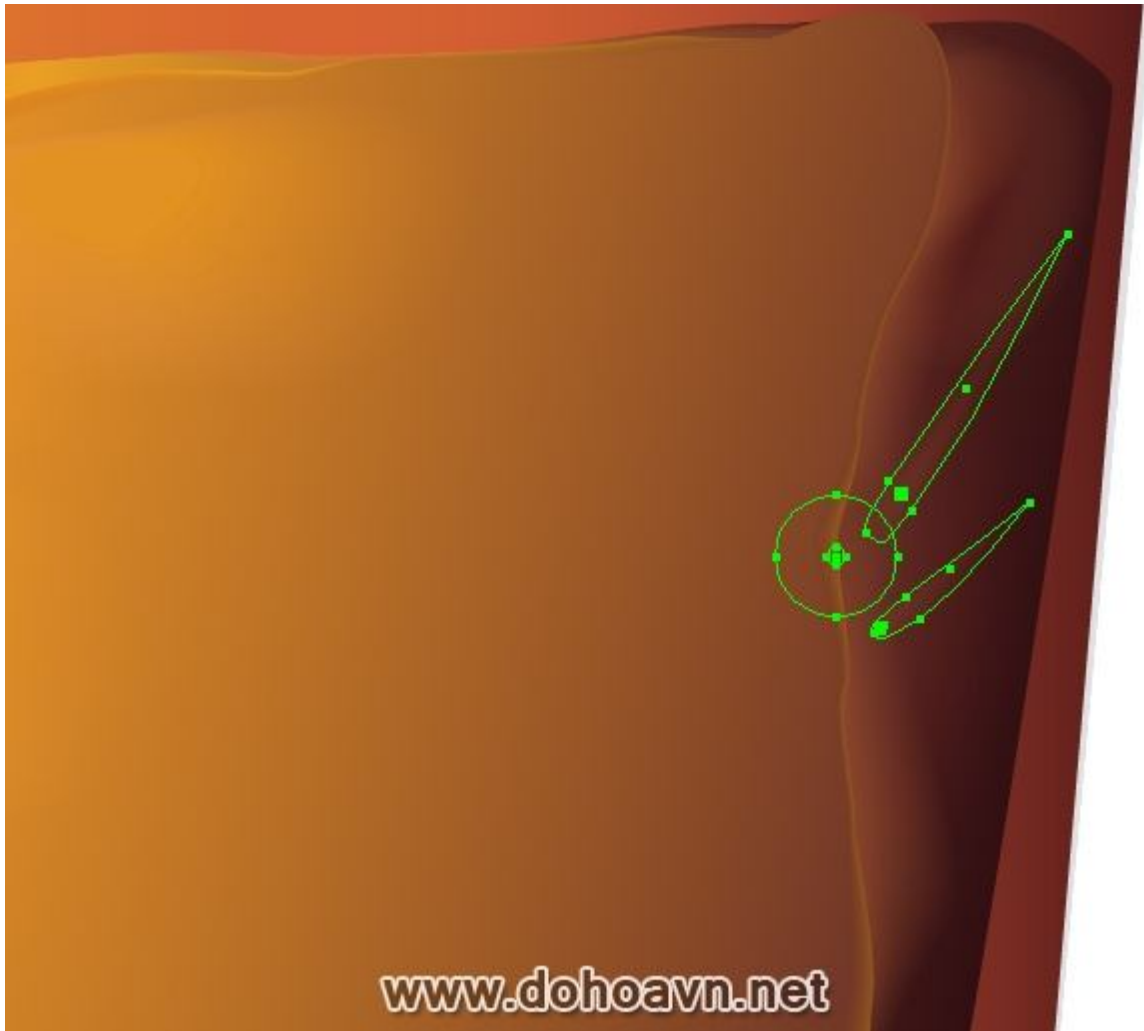
www.dohoavn.net

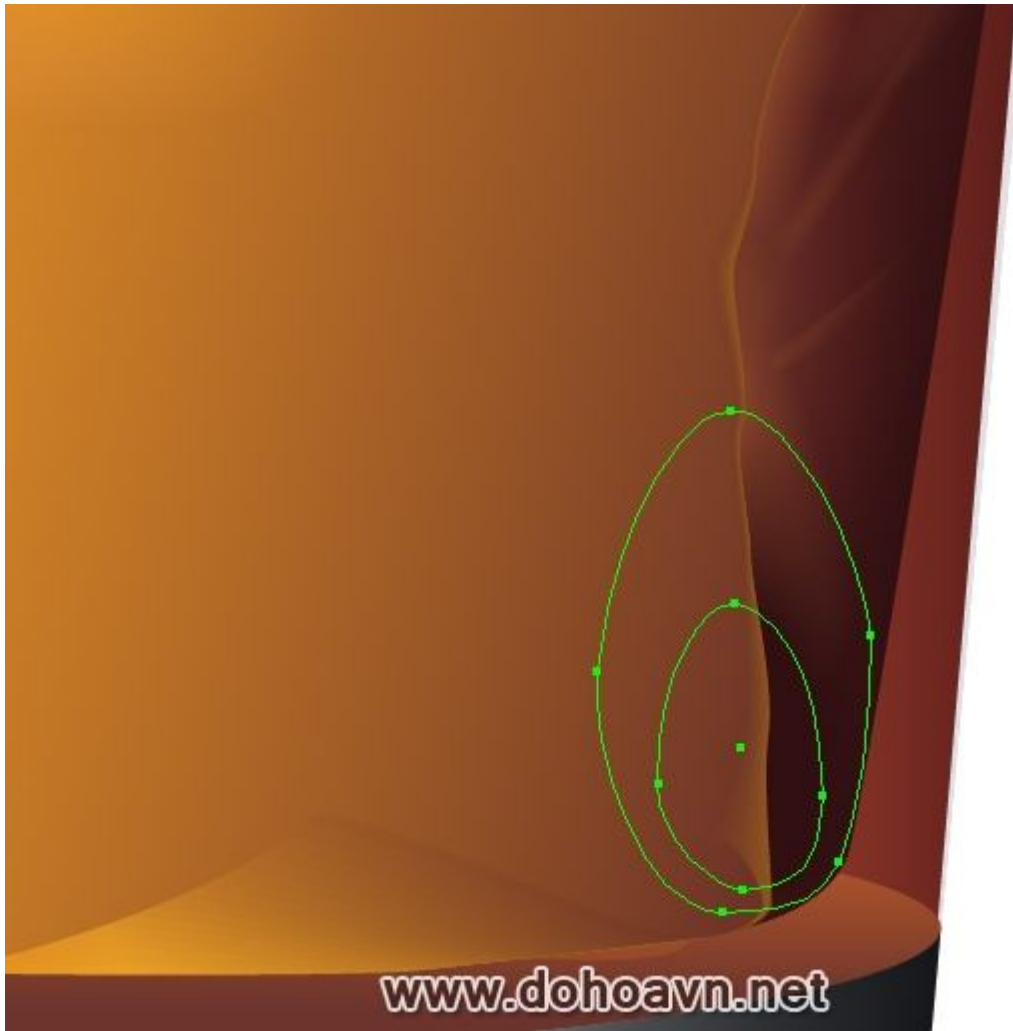


www.dohoavn.net



www.dohoavn.net





www.dohoavn.net



Dĩ nhiên bạn không nên mù quáng copy các shape của tôi, cố gắng tạo cho riêng bạn pattern mang độ sáng và tối. Tôi tin kĩ thuật này không khó, nhưng kết quả phụ thuộc vào độ kiên trì của bạn.

Bước 23

Bây giờ tạo độ mượt cho cạnh phải của viên đá. Chúng ta sẽ dùng kĩ thuật khác, Blend Art Brushes và Dynamic Art Brushes. Bây giờ chúng ta sẽ tạo Blend Art Brushes. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo hình tròn màu nâu tối, với Direct Selection Tool (A) kéo điểm bên phải sang phải.



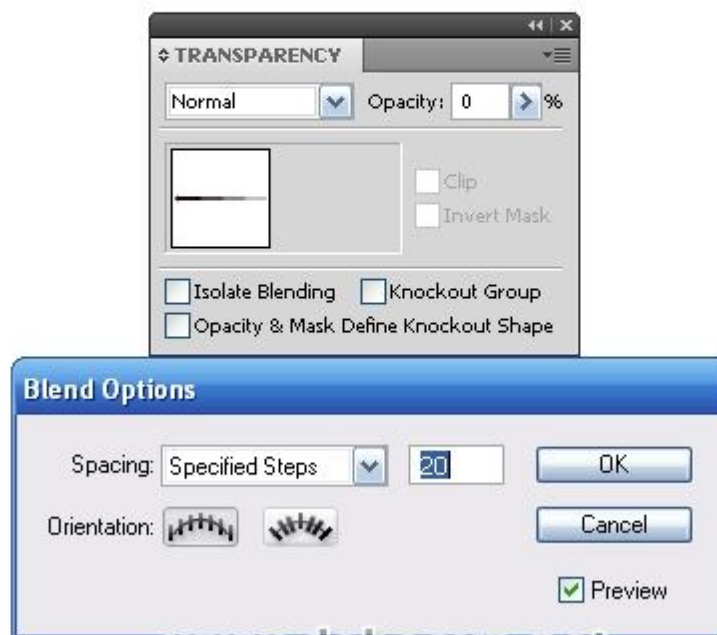
www.dohoavn.net

Bây giờ tạo hình tròn mới với màu tương tự.



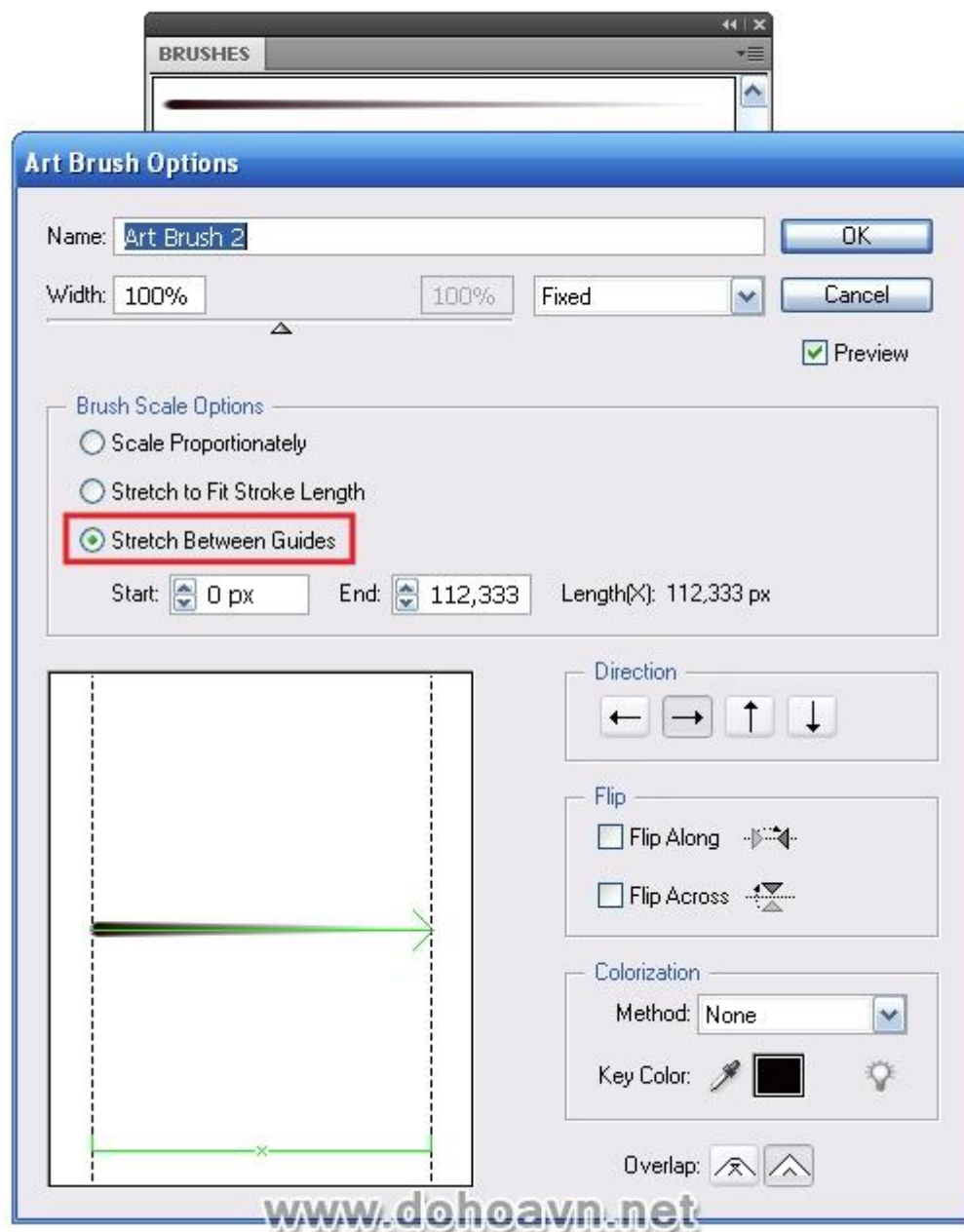
www.dohoavn.net

Thiết lập Opacity 0% cho shape dưới trong Transparency palette và áp blend.



www.dohoavn.net

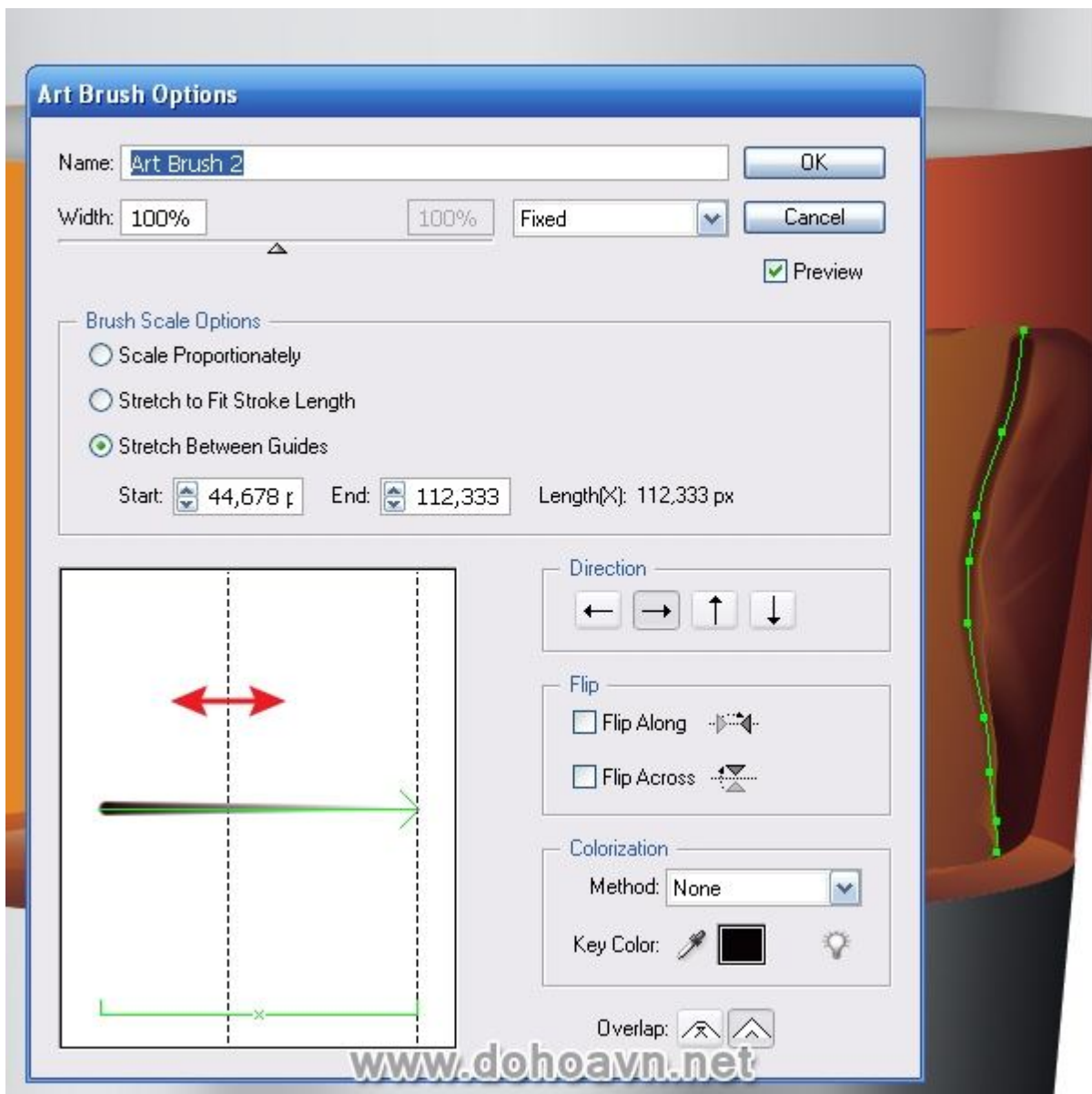
Chuyển đối tượng blend sang Brushes palette. Save brush như Art Brush và chọn Stretch Between Guides trong hộp thoại, điều này sẽ làm brush được linh động hơn.



Art Brush chỉ có sẵn trong Adobe Illustrator CS5. Vậy tôi làm thế nào khi không có brush này? Tôi chỉ phải thay đổi shape gốc của brush vài lần, sau đó save lại như một Art Brush, và tiếp tục cho tới khi tôi đạt được kết quả khả quan. Có thể phải mất nhiều nỗ lực để làm. Bây giờ với sự trợ giúp của Pen tool (P) hoặc Pencil Tool (N) tạo đường line dọc theo cạnh phải của viên đá và áp vào brush của bạn.



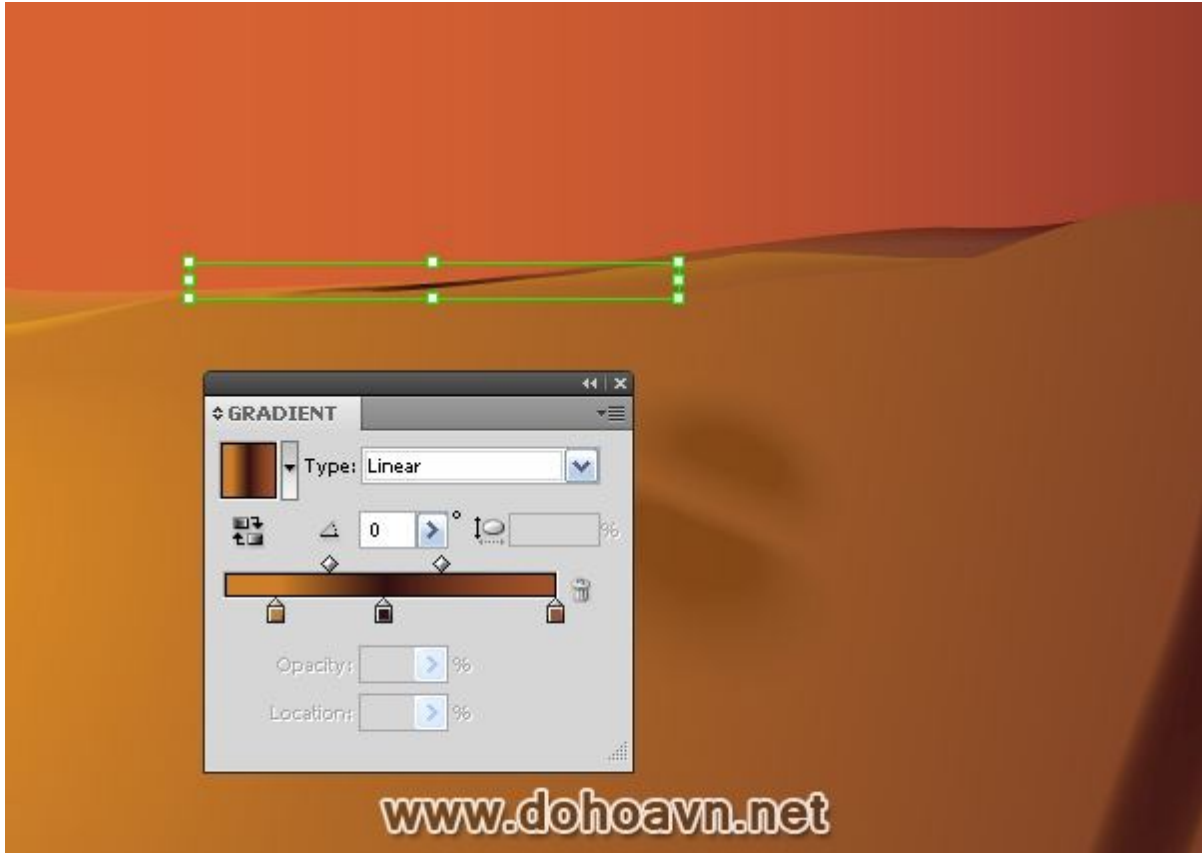
Bây giờ bạn có thể tự do thay đổi độ dày của brush dọc theo đường path, điều khiển vị trí guide trong cửa sổ hộp thoại Art Brushes.



Để mở hộp thoại, đơn giản là click vào ảnh brush trong Brushes palette.

Bước 24

Để nó thêm giống thật, tạo những đối tượng tối với Pen tool (P) trên các cạnh của viên đá. Nó sẽ khá tốt nếu bạn dùng linear gradient, tái tạo lại ánh sáng trên các cạnh của đá.





Bước 25

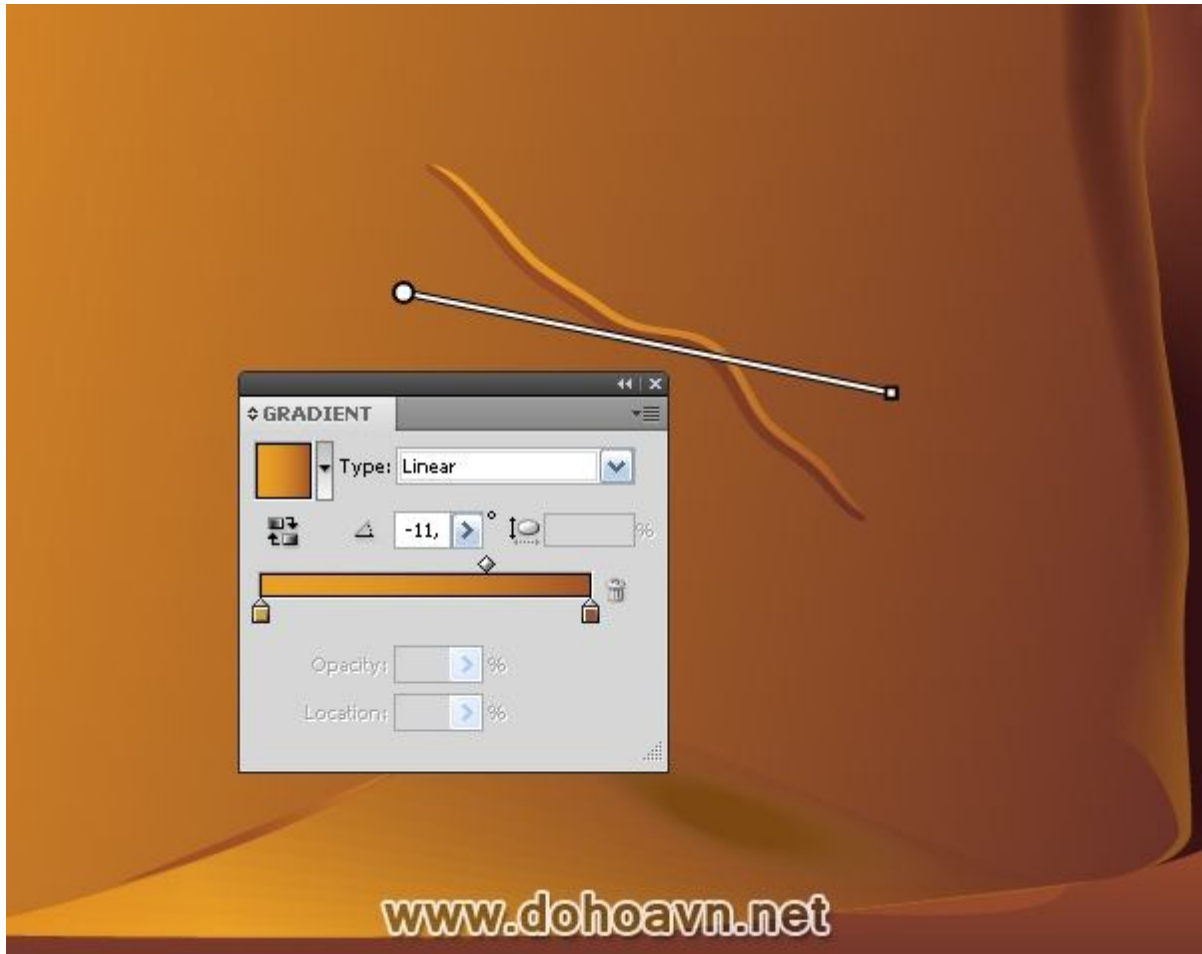
Tạo các vết nứt trên viên đá. Với Pencil Tool (P) tạo đường line lượn sóng và chỉnh một vài thông số cho nó từ Stroke palette.



Vẫn chọn đối tượng, vào Object > Expand và fill shape với linear gradient.



Copy shape này và paste nó ra sau (Ctrl + C; Ctrl + B). Bây giờ di chuyển nó sang phải lên trên một chút, sau đó fill với gradient sáng hơn.



Với Direct Selection Tool (A) chọn những điểm cuối của đối tượng dưới và di chuyển chúng như hình.



Nếu bạn bỏ qua những vết nứt và những điểm nhỏ, hiệu ứng của những đường phân chia sẽ hiển thị. Cố gắng làm cẩn thận. Bây giờ dùng kỹ thuật tương tự để tạo vết nứt khác.

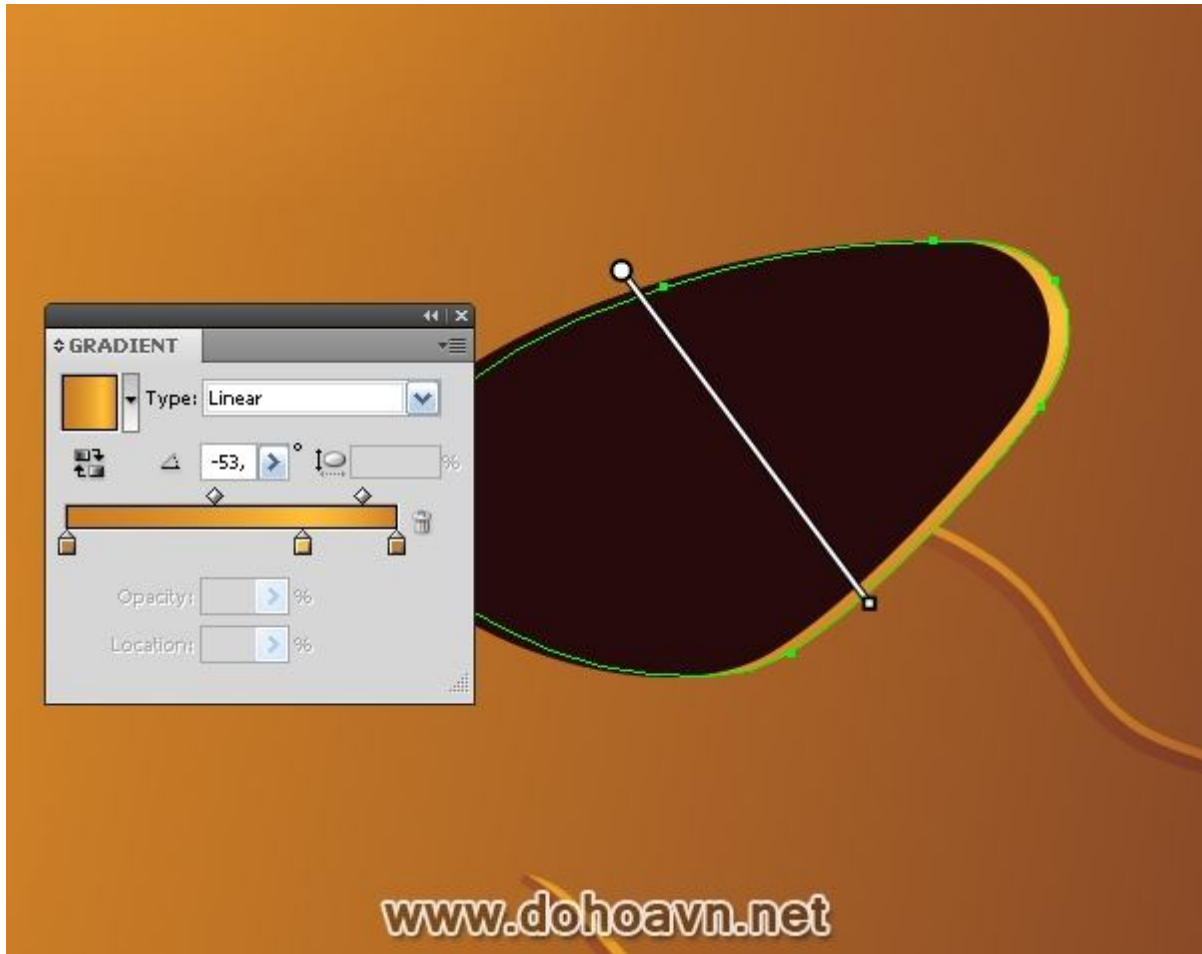


Bước 26

Bây giờ chúng ta hãy tạo bong bóng khí trong ly đá. Một vài đối tượng phức tạp bao gồm những đối tượng nhỏ thì không khó khăn để tạo. Với Pen Tool (P), tạo shape (như hình bên dưới), và fill nó với sắc độ nâu tối.

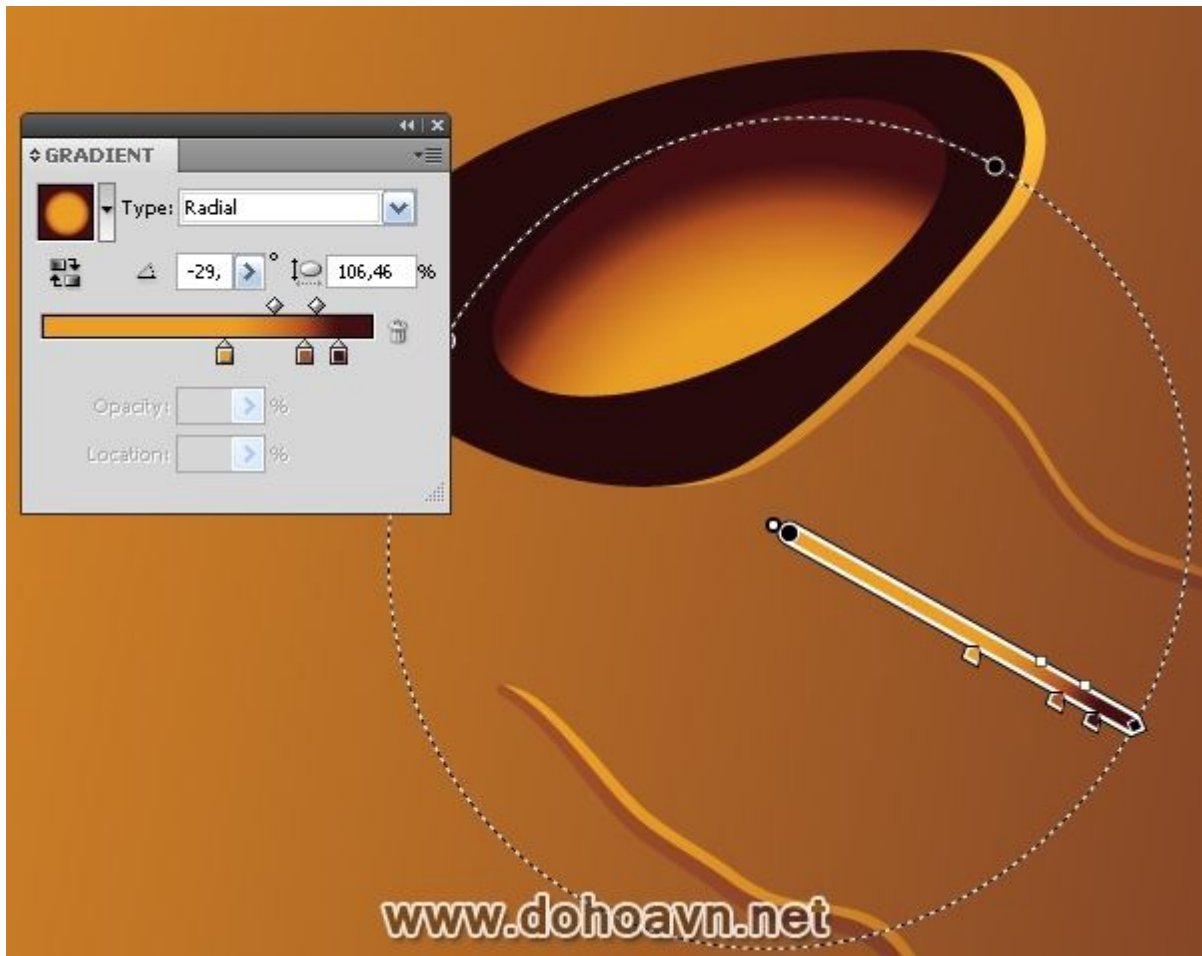


Copy shape này và paste nó ra sau (Ctrl + C; Ctrl + B), kéo nó một ít sang bên phải và fill với linear gradient chứa sắc độ vàng.



Bước 27

Với Ellipse Tool (L) tạo ellip và xoay nó như hình dưới. Fill ellip với radial gradient, bao gồm màu cam và các sắc độ nâu

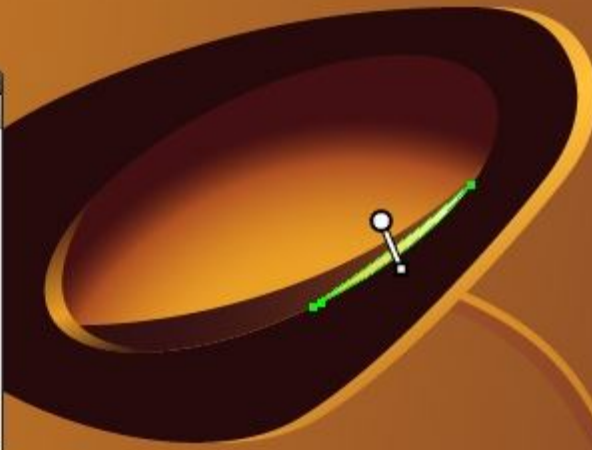
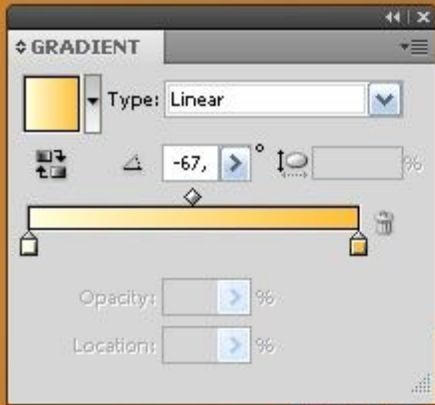


Bây giờ tạo đối tượng mới, đối tượng này thu được bằng cách dùng kĩ thuật được mô tả trong bước 8. Fill shape với linear gradient từ nâu tới nâu sậm.

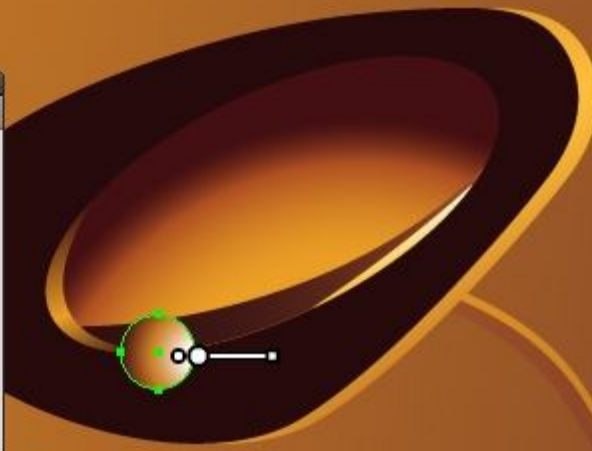
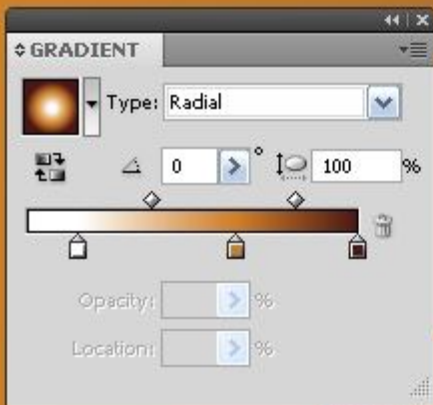


Kế đó, tôi sẽ chỉ ra tất cả các đối tượng mang hình dạng bong bóng khí.

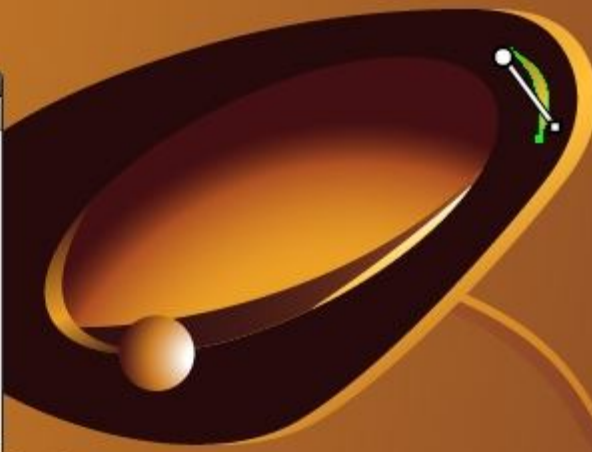
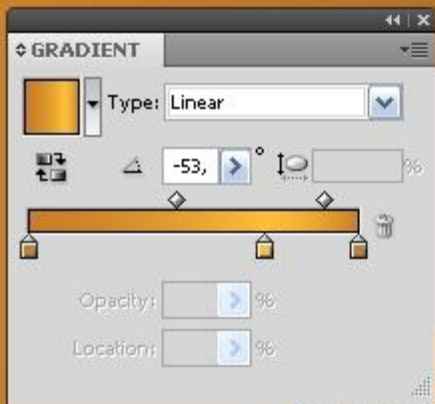




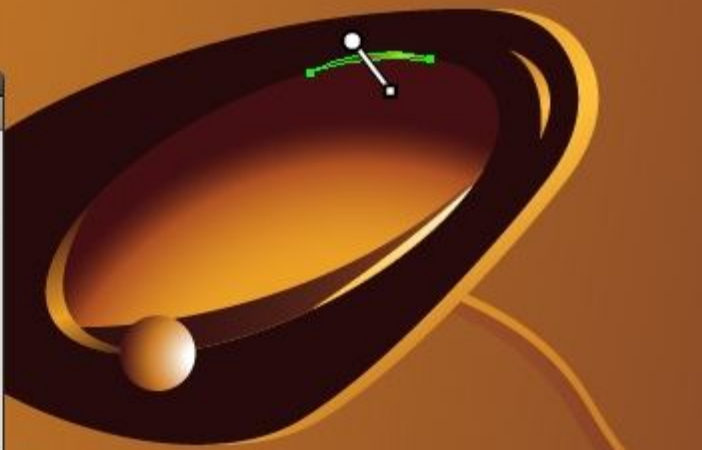
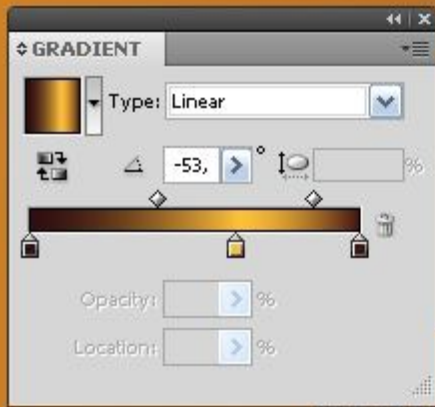
www.dohoavn.net



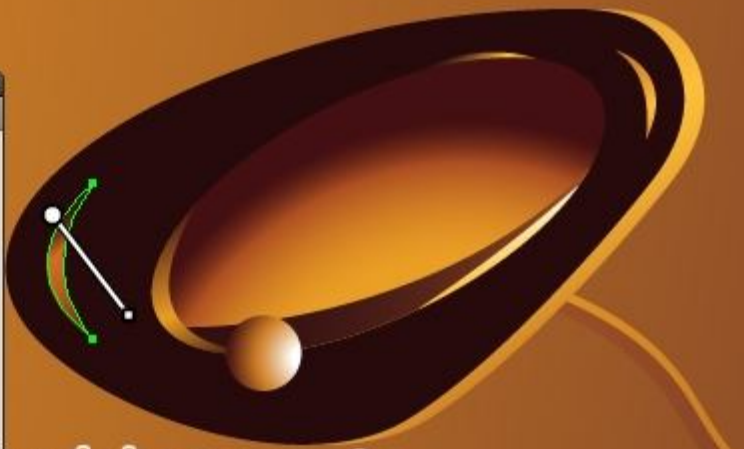
www.dohoavn.net



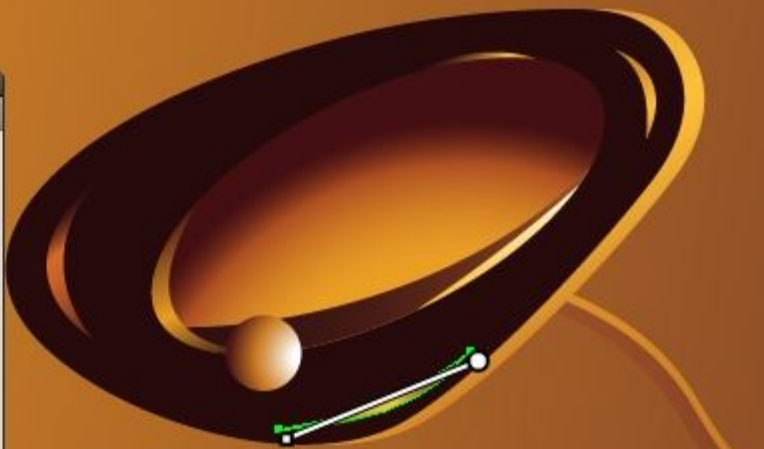
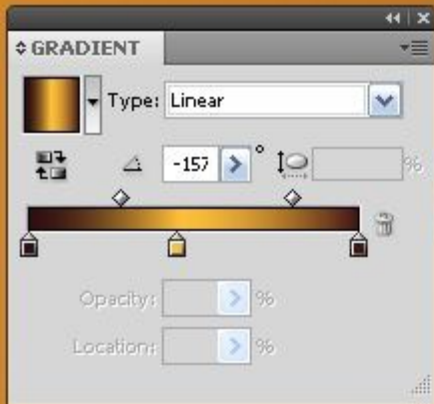
www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



Một bong bóng khí không thực tế khi ta thu nhỏ, nhưng khi phóng lớn, tôi nghĩ nó trông thực hơn.



Những bong bóng khí còn lại trong các rãnh đá được tạo ra theo cùng quy tắc đó.



Tạo một vài đường tròn, biến dạng lại dùng Direct Selection Tool (A) và fill chúng với Radial Gradient.

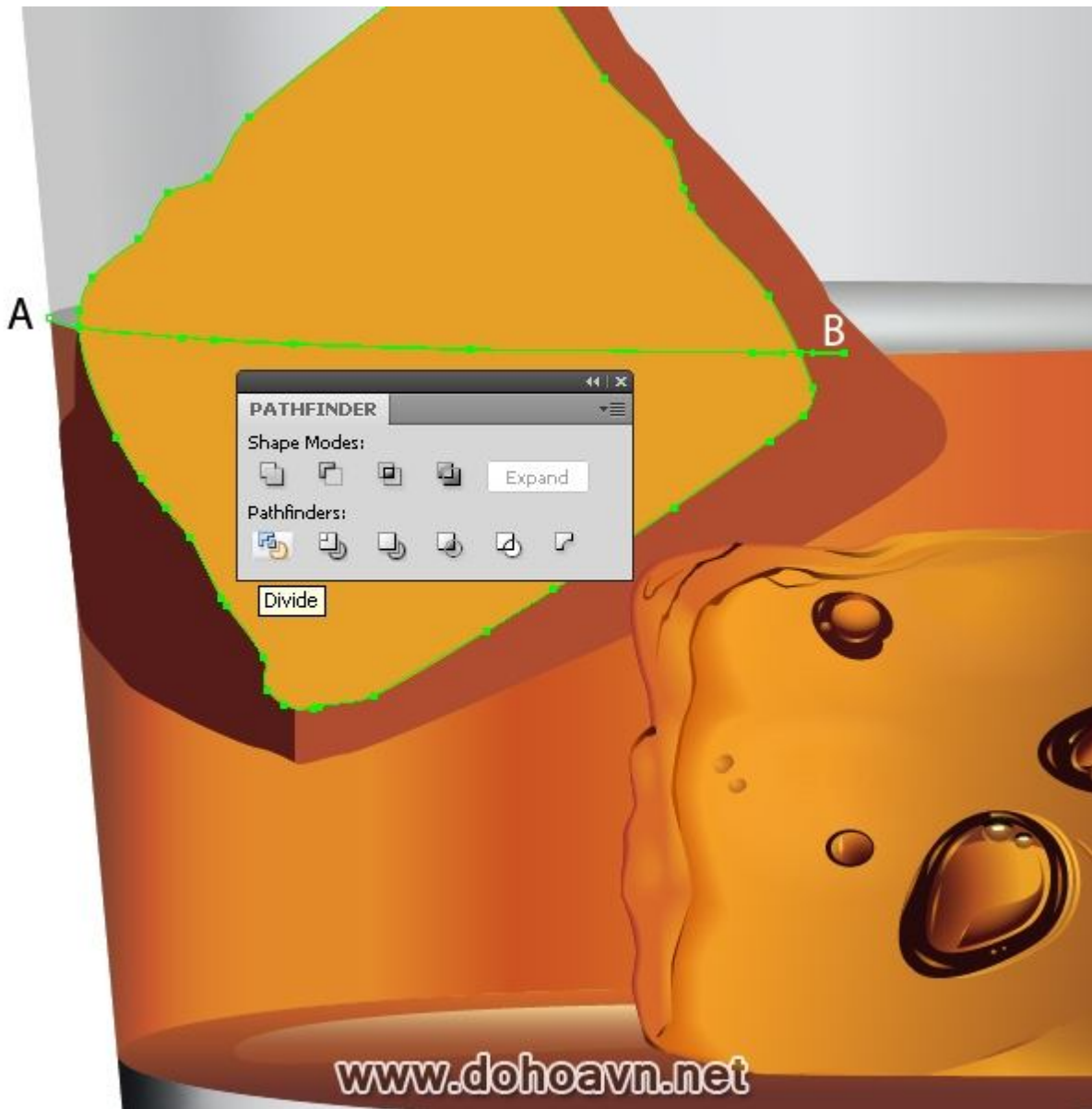




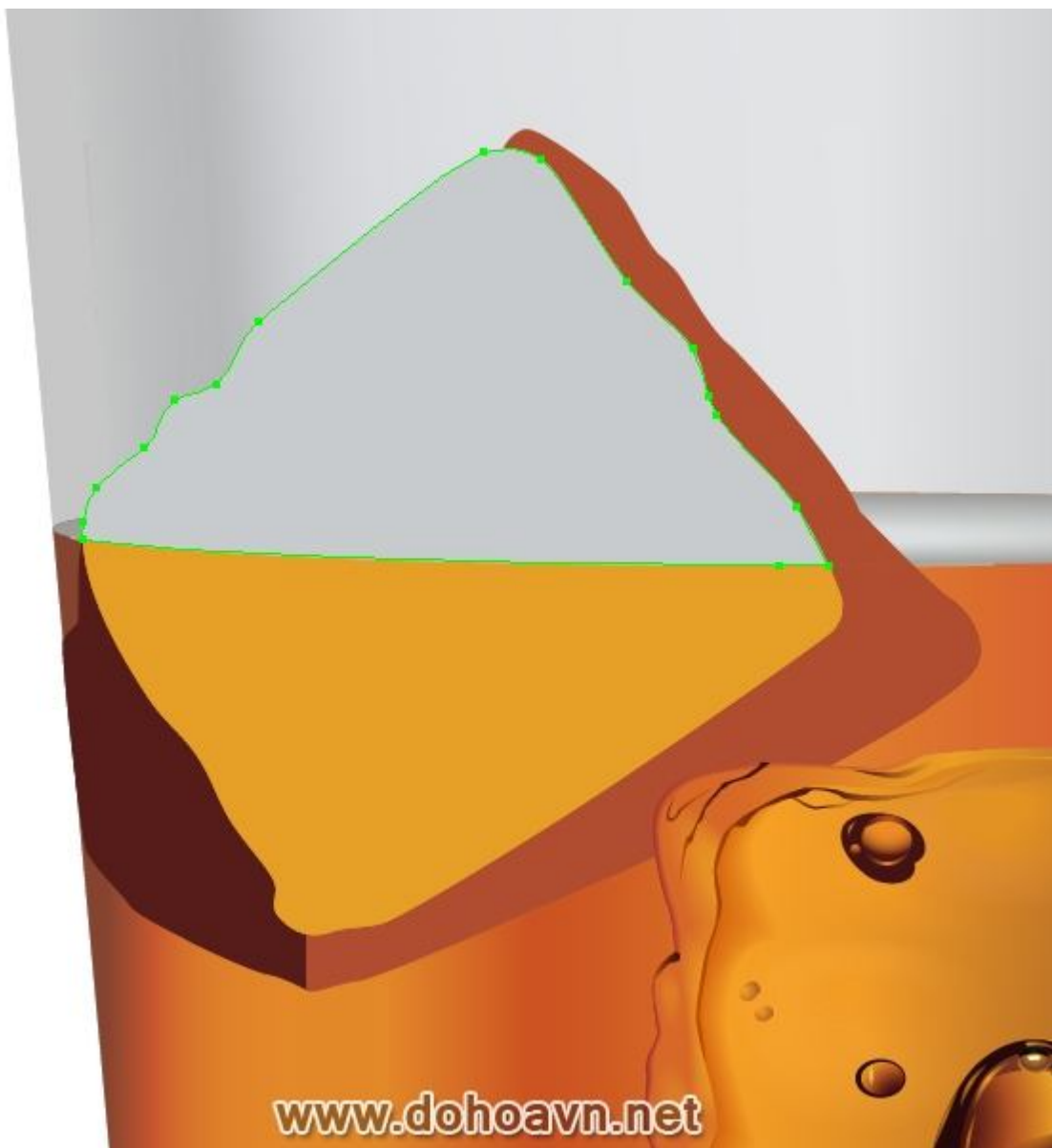
Vây là viên đá đã hoàn thành.

Bước 28

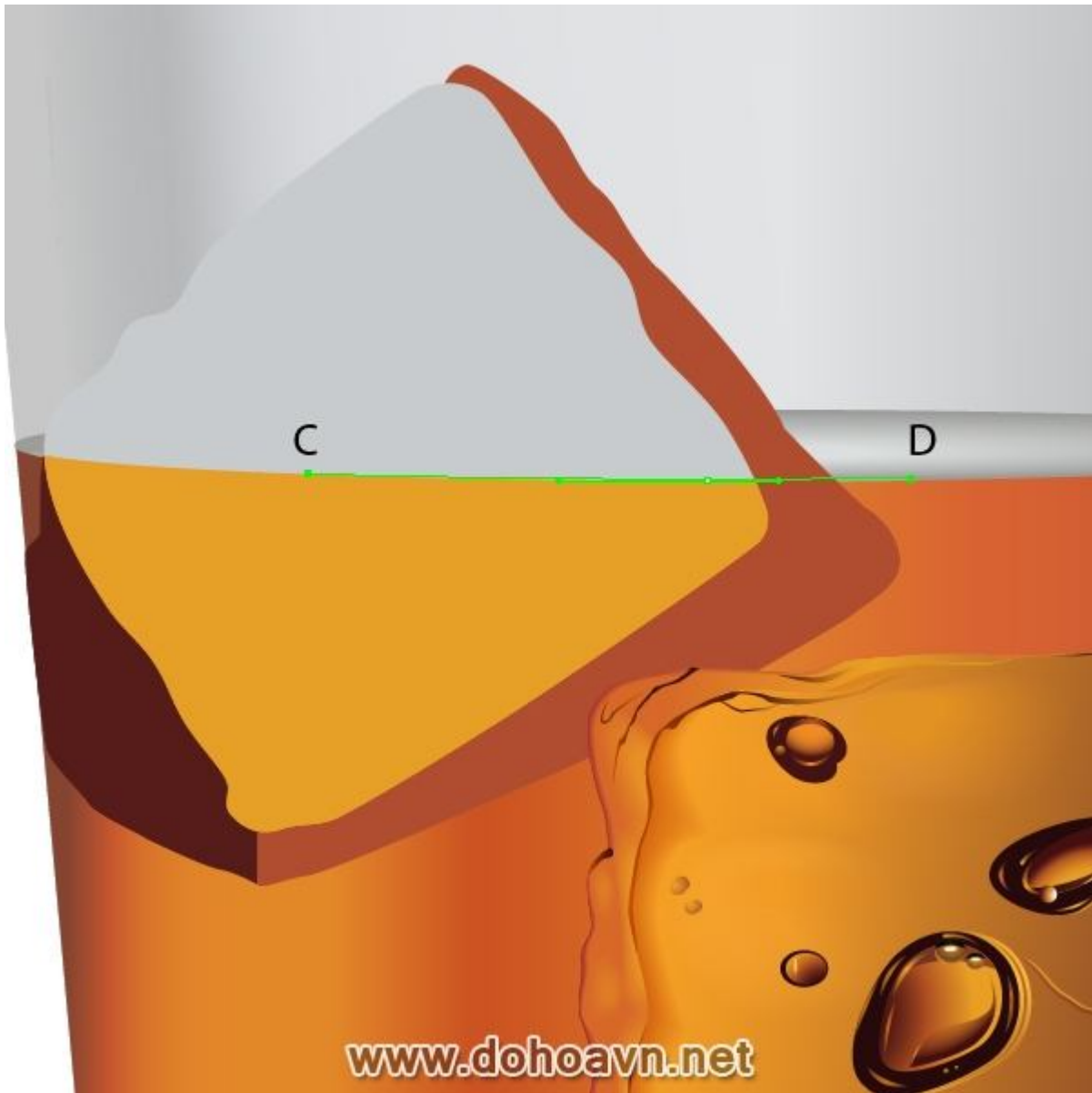
Chúng ta bây giờ tiến hành làm viên đá thứ hai. Nó sẽ khác biệt với viên đầu, một phần của nó sẽ nhô lên khỏi mặt chất lỏng. Do đó, ta phải phân chia và tô màu ở hai mảng khác nhau. Trong những layer dưới, tìm ellip của shape bề mặt whiskey trong ly, chúng ta chừa lại nó trước khi dùng blend. Copy và paste lên trước. Dùng Scissors Tool (C) và cắt ellip thành những điểm A, B, xóa những miếng lớn hơn của ellip. Bây giờ chọn phần trước của viên đá và miếng vòng cung từ A tới B, click Divide từ Pathfinder palette.



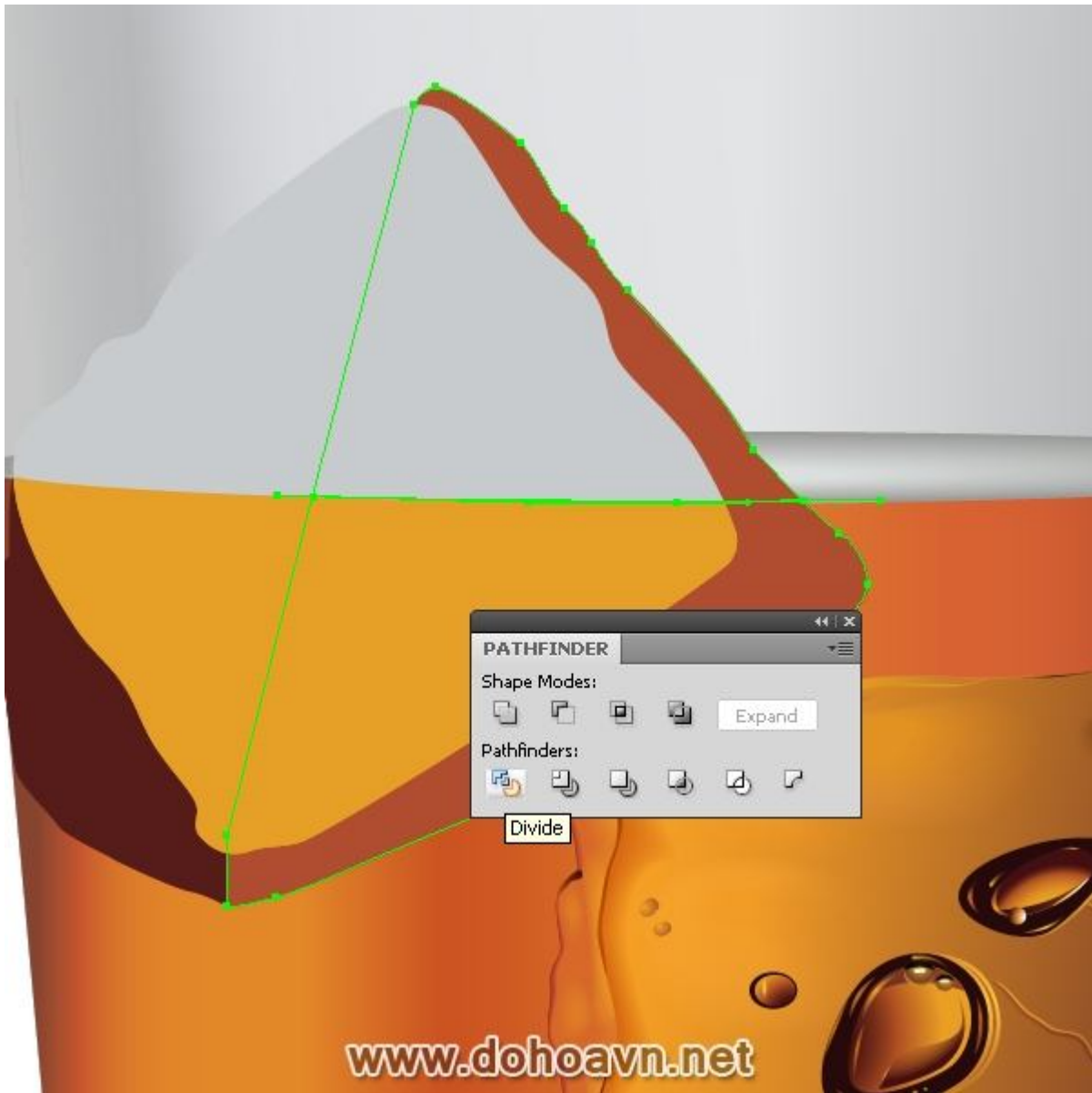
Fill phần trên của viên đá màu xám.



Cắt ellip gốc với Scissors Tool (C) ở điểm C và D, và xóa miếng lớn hơn.



Chọn cạnh bên phải của viên đá, nhấn Divide từ Pathfinder palette.

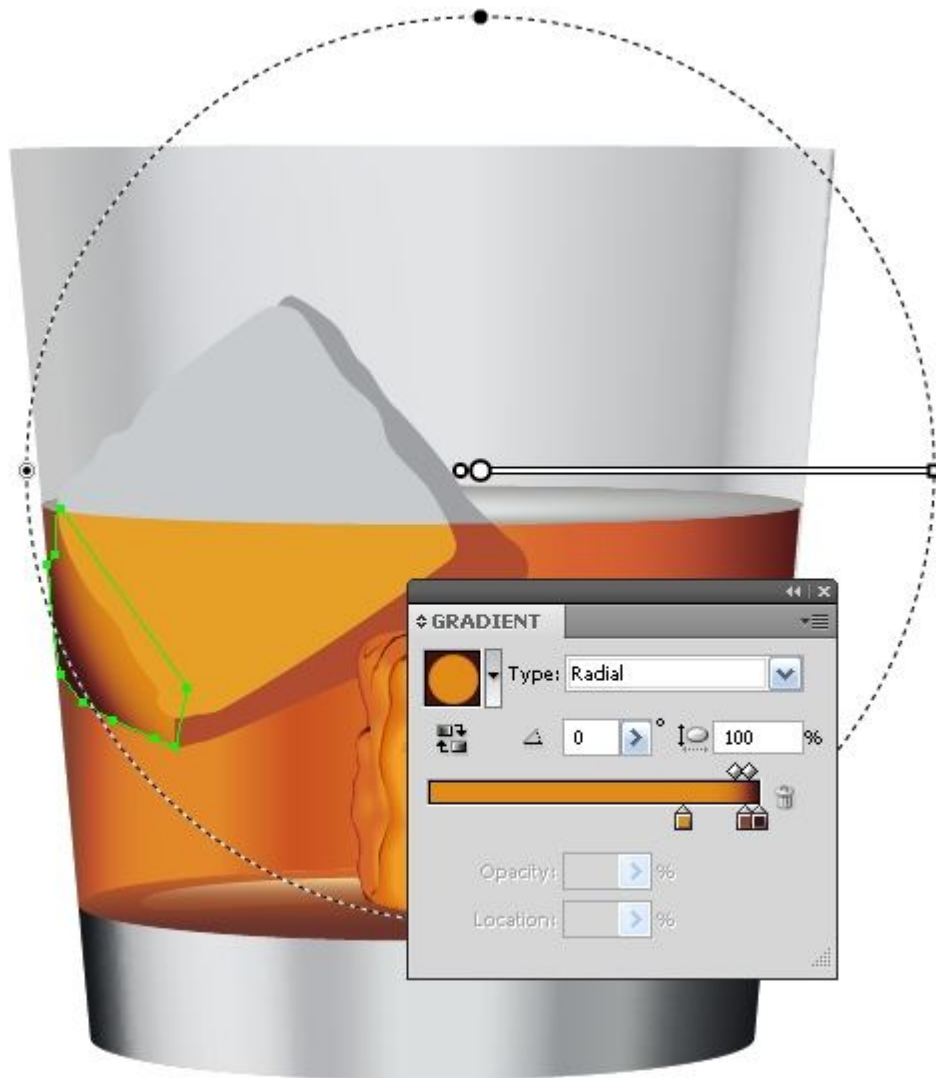


Tô màu phần trên của ellip với màu xám đậm.



Bước 29

Fill bề mặt dưới bên trái của viên đá với radial gradient từ cam sang nâu.



www.dohoavn.net

Fill phần thấp hơn của viên đá với linear gradient với những sắc độ cam.



Bước 30

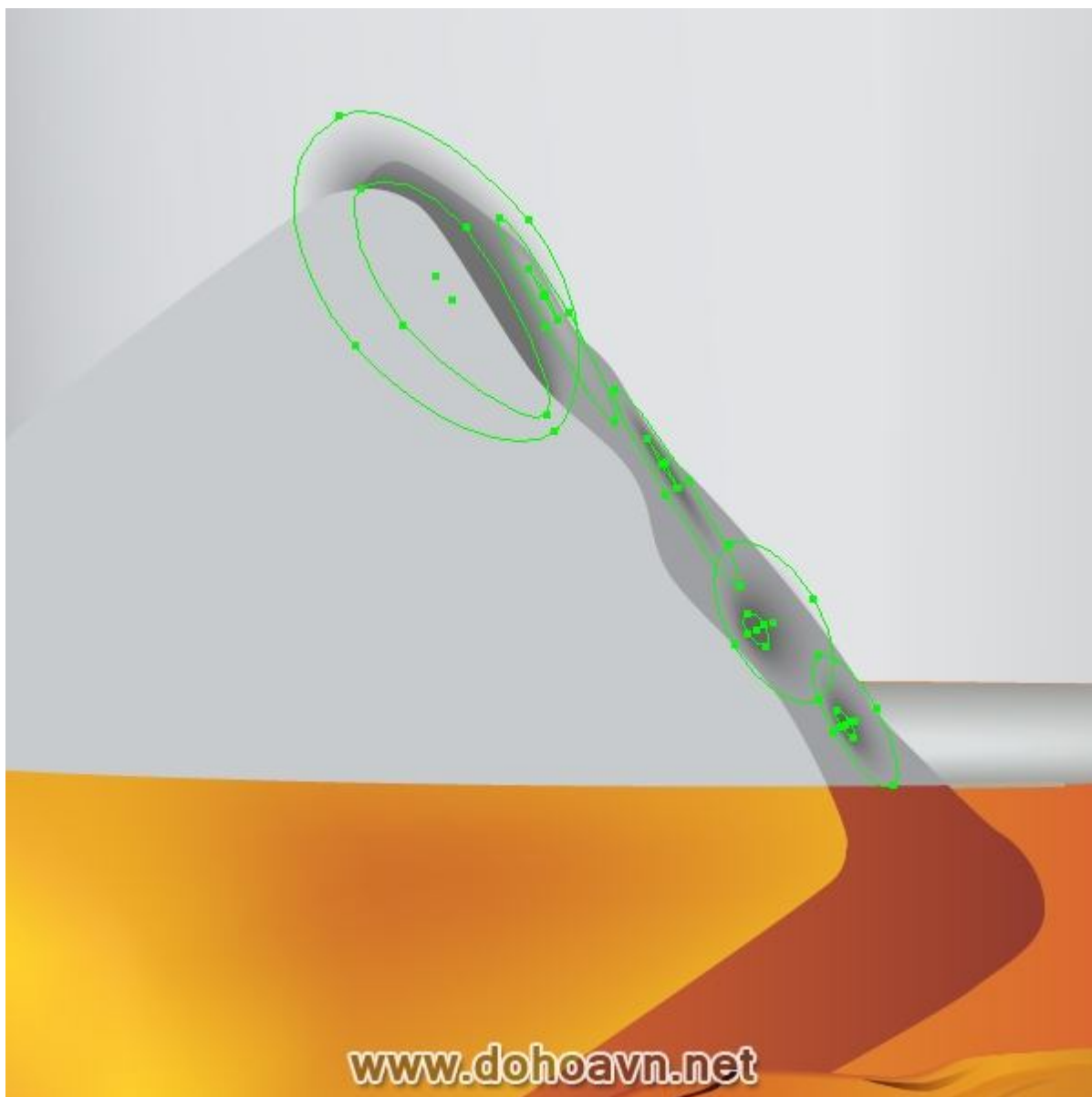
Dùng gradient mesh để tạo bề mặt trước thấp hơn của viên đá. Dùng Gradient Mesh Tool (U) và chèn một vài điểm node vào bề mặt này. Chọn (Direct Selection Tool) và tô màu những node với sắc độ khác nhau của màu cam.



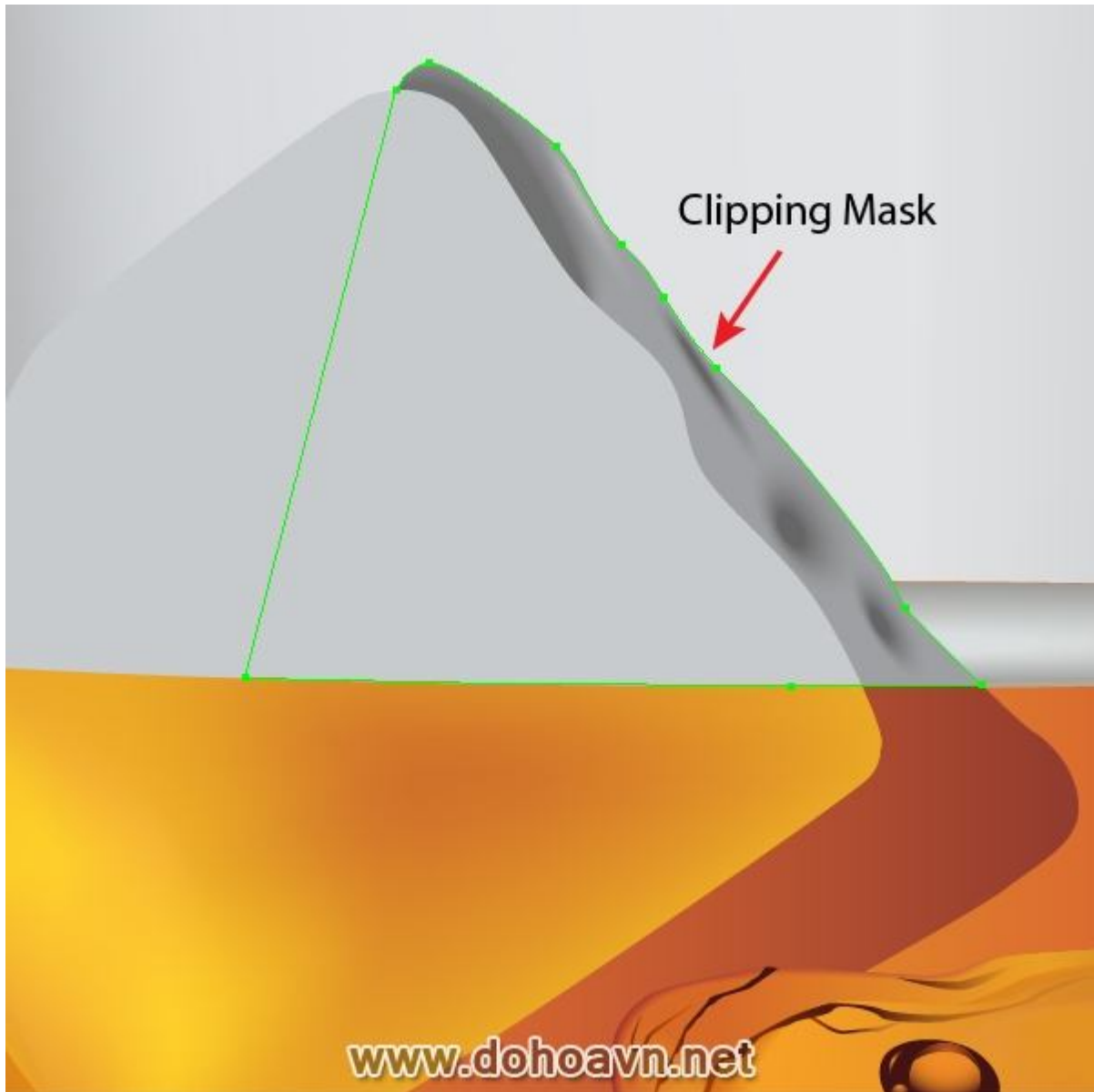
Khi tôi chọn màu, tôi làm theo thứ tự sau: 1. Chọn node (Direct Selection Tool (A)); 2. Tắt vùng chọn của những cạnh shape (Ctrl + H); 3. Chọn màu trong Color palette; 4. Mở vùng chọn các cạnh (Ctrl + H) và tiến hành với node kế tiếp.

Bước 31

Tạo độ sâu trên bề mặt phải phía trên của viên đá. Như trong trường hợp của viên đầu tiên, tôi dùng kỹ thuật blend linh động (xem bước 20).



Nếu một vài đối tượng blend vượt quá khối lập phương, làm ẩn chúng với Clipping Mask. Copy bề mặt trên bên phải của khối và paste nó lên trên (Ctrl + C; Ctrl + F), và đặt shape này lên trên cùng đối tượng (Shift + Ctrl + phím phải). Chọn những đối tượng blend ra ngoài khỏi đường viền khối và shape trên cùng, nhấn tổ hợp phím Ctrl +7.

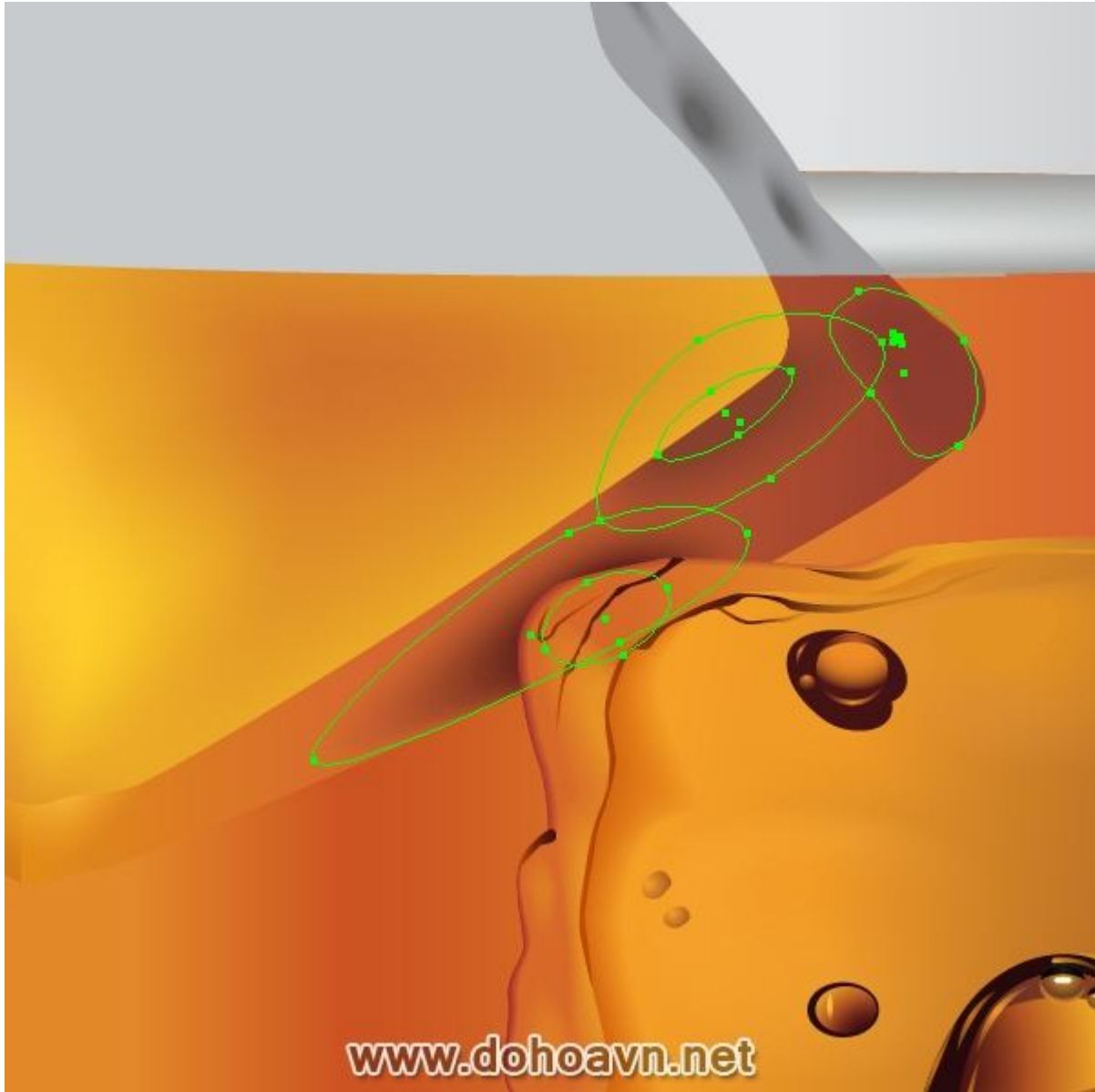


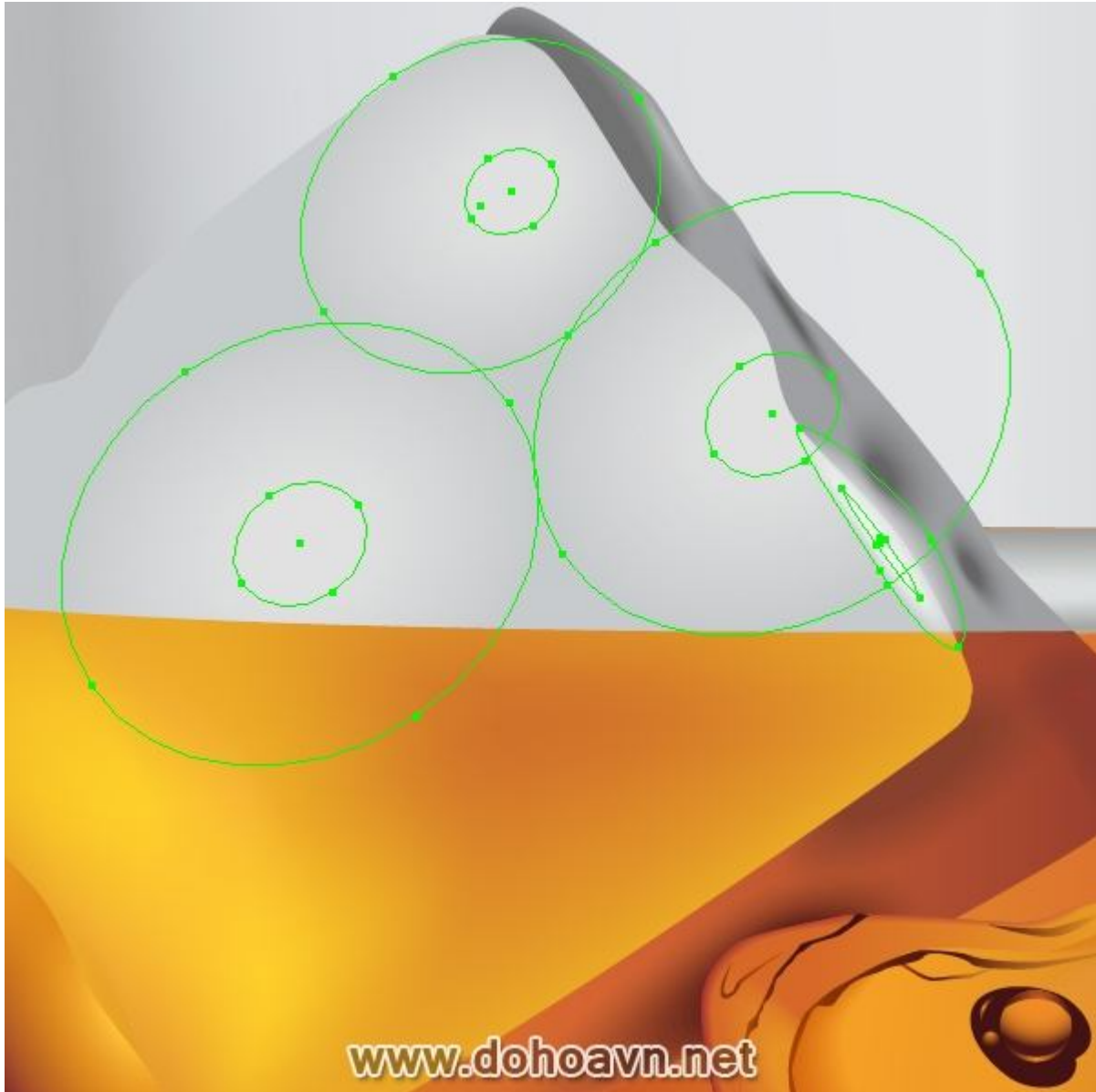
Bước 32

Dùng kĩ thuật được mô tả trước đó đối với blend linh động, tạo ánh sáng và độ tối trên bề mặt viên đá.



www.dohoavn.net





Bước 33

Như trong trường hợp của viên thứ nhất, làm trên những cạnh của viên thứ hai dùng Pen Tool (P), và fill những đối tượng này với linear gradient, trong khi cố gắng đưa ánh sáng vào các cạnh.



Tạo vết nứt trên viên đá (như bước 25).



Bước 34

Với Pen Tool (P) tạo shape cho ranh giới giữa chất lỏng trong ly và fill nó với màu nâu sậm. Shape này được tạo nên bởi trọng lực bề mặt, mặc dù tôi đã quen thuộc với chủ đề này, tôi cũng sẽ không làm phiền bạn với những kiến thức khoa học vật lý 😊.



www.dohoavn.net

Bước 35

Trên cùng của shape này, tôi đã tạo một vài đối tượng nhỏ để tái tạo và phản chiếu ánh sáng.



Bước 36

Phần của viên đá tiếp xúc với whiskey, có dính một ít chất lỏng lên trên. Shape này được tạo bằng Pen Tool (P) và fill với linear gradient.



Để tạo ranh giới không đều cho shape, tôi dùng Eraser Tool với đường kính 1.5 px.



Bước 37

Bên dưới shape này, tạo shape khác với màu nâu sậm. Tạo những cạnh bên dùng Eraser Tool.



Thao tác tạo viên đá được tiến hành trong ly đã hoàn chỉnh.

Bước 38

Ánh sáng bị khúc xạ ở các cạnh của ly, tạo thành các đường line tối. Với Rectangle Tool (M), ta tạo một hình chữ nhật.



Vẫn chọn hình chữ nhật, vào Object > Create Gradient Mesh... và thiết lập thông số cột dọc và ngang trong hộp thoại như hình bên dưới.

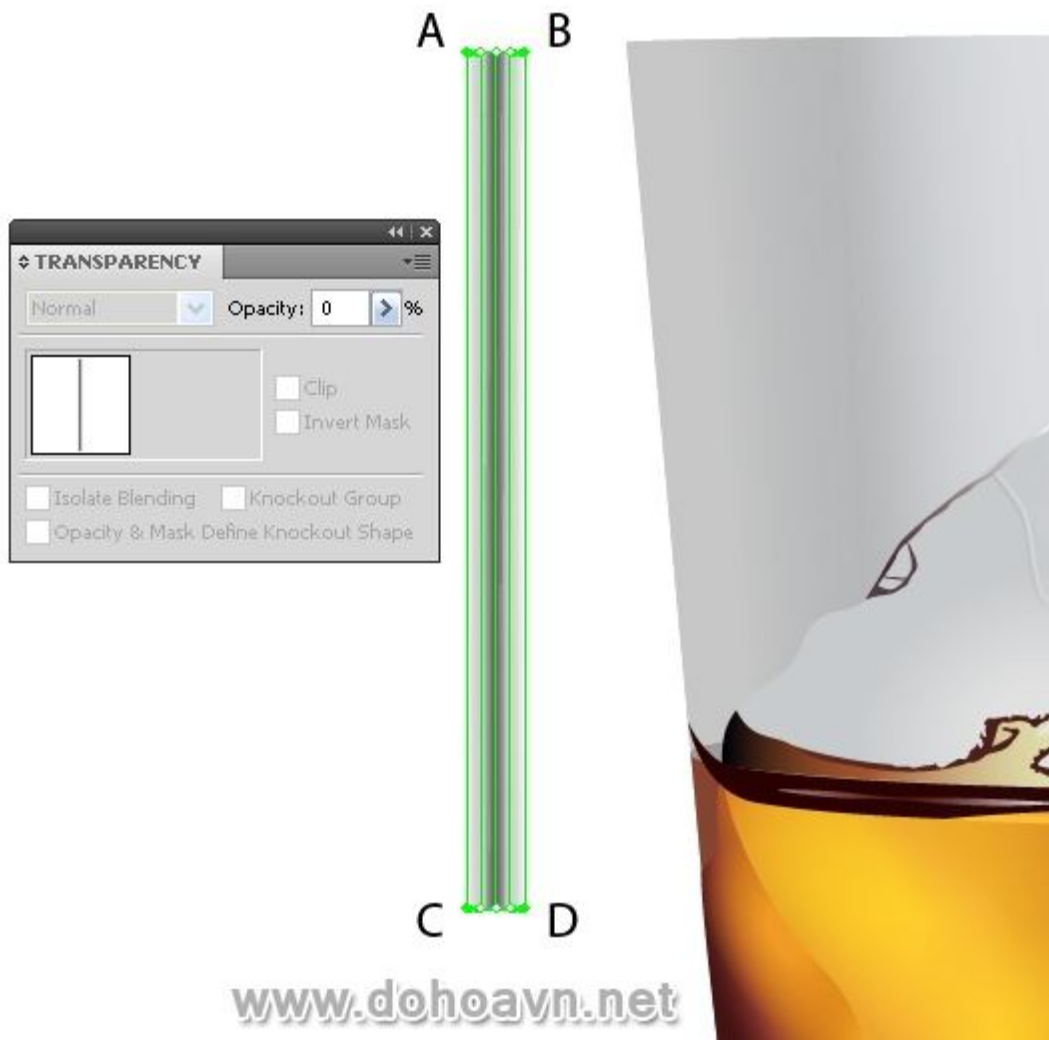


Dùng Direct Selection Tool (A) để chọn những node trung tâm thấp hơn và cao hơn trong gradient mesh và đổi màu cho chúng thành xám đậm.



www.dohoavn.net

Bây giờ chọn những node A, B, C, D và thiết lập Opacity 0% cho chúng trong Transparency palette.



Đặt đối tượng mesh vào bên phải của ly bằng việc điều khiển các node và tay nắm của chúng, mang đối tượng đến shape được chỉ ra trong hình bên dưới





Bước 39

Áp kĩ thuật được mô tả vào những vị trí sau đây.



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net

Bước 40

Bây giờ di chuyển cạnh trên của ly. Dùng Pen Tool (P) và tạo đường cong, như hình bên dưới.



Áp thông số từ Stroke palette vào nó và thiết lập độ dày của outline. Dùng kỹ thuật này, tạo những đối tượng khác lên cạnh trên của ly.



Bước 41

Chúng ta hãy tạo ra độ chói trên bề mặt của đáy ly. Những kỹ thuật tạo ra chúng thì không khác với bước trước đây. Để fill đối tượng này với linear gradient, bạn phải vào Object > Expand.



www.dohoavn.net



Bước 42

Tất cả các yếu tố của phần thấp hơn ở viên phía trên được tạo ra dùng những kĩ thuật được mô tả như cách tạo viên thứ nhất.



Bước 43

Tạo ánh sáng chói ở đằng trước ly. Tạo shape như được chỉ ra ở hình dưới và fill nó với linear gradient, thiết lập Lighten Blending Mode ở 30% Opacity trong Transparency palette.



www.dohoavn.net

Bây giờ tạo shape mới và fill nó với linear gradient từ xám sáng tới xám đậm với Opacity 0%.



Bước 44

Để nó trông thật hơn, tạo một vài vết trầy trên ly. Tạo một đường line không fill với stroke màu xám. Áp thông số lượn sóng cho nó từ Stroke palette và Overlay Blending Mode trong Transparency palette.



Phản kết

Thẳng thắn mà nói, đây là công việc khó khăn nhất của tôi, và nó chứa khoảng 300 đối tượng. Tất nhiên việc mô tả quá trình tạo ra tất cả các đối tượng là điều không thể. Tôi đã mô tả tất cả các kỹ thuật mà tôi dùng khi tạo ra chúng, và nhiệm vụ của bạn là tập trung vào nó. Nếu bạn làm sai bước nào đó, tôi luôn sẵn sàng giúp đỡ bạn. Bạn có thể vào website của tôi vectorboom.com.

Tôi sẽ chia sẻ với bạn mọi thứ tôi biết.



www.dohoavn.net

Cách vẽ hình Sticker bunny theo phong cách rock

Trong tut này chúng ta sẽ học được cách tạo nhân vật hoạt hình theo phong cách nghệ thuật sticker. Trên thế giới* sticker rất phổ biến ở khắp mọi nơi. Bằng công cụ pen tool, bạn sẽ vẽ được đường viền (outline) chính xác cùng với 1 vài thủ thuật đặc biệt để tạo ra phong cách nhân vật đa dạng

Hình sau khi hoàn thành

Bạn có thể tìm thấy file Source trong thư mục tên “source” mà bạn tải về tại cuối bài viết này . Bạn có thể xem sơ qua trước khi chúng ta bắt đầu.



www.dohcavn.net

-
- **Chương trình :** Adobe Illustrator CS
 - **Mức độ:** Cơ bản tới nâng cao
 - **Thời gian hoàn thành dự kiến:** 3 giờ

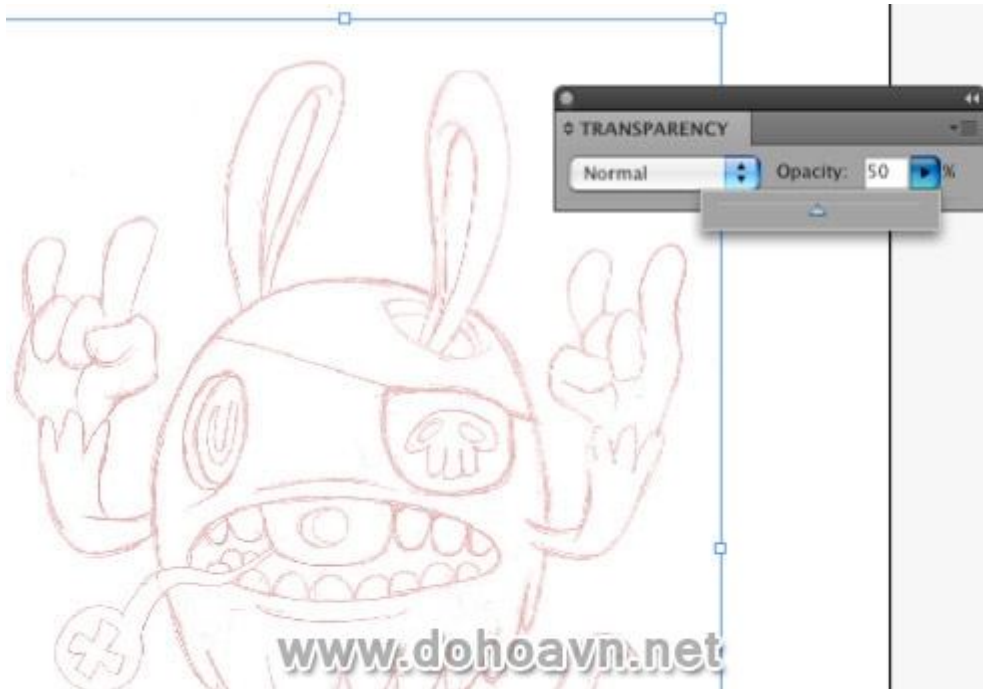
Bước 1

Tạo 1 trang mới đặt tên Rocktobunny. Bạn có thể thiết lập thông số cho trang như tôi tạo, điều này không quá quan trọng.



Bước 2

Trên thanh công cụ, chọn File>Place để đưa hình bạn muốn vẽ sticker. Nếu hình vẽ của bạn hơi tối, tốt nhất là hãy làm mờ nó bằng công cụ transparency trên toolbar (hoặc bạn có thể vào Window>Transparency) và điều chỉnh giảm độ mờ xuống khoảng 50%.



Bước 3

Khóa layer hình vẽ bạn

mới vừa place bằng cách click vào ô vuông bên cạnh biểu tượng con mắt để chắc rằng chúng sẽ không bị xô dịch trong quá trình bạn vẽ pen. Click trở chuột 2 lần vào layer đó để đổi lại tên. Bạn có thể đặt tên tùy ý, ở đây tôi đặt tên layer là Sketch. Tiếp đó bạn tạo 1 layer mới trên layer Sketch bằng cách click vào biểu tượng trang giấy gấp (hoặc bấm phím tắt Ctrl +L) và đổi lại tên thành Lines. Tất cả công việc vẽ vector sẽ được làm trên layer này.



Bước 4

Sử dụng công cụ Pen trên toolbar (hoặc phím tắt P) . Nếu bạn không có kinh nghiệm sử dụng Pen tool từ trước, bạn sẽ mất kiên nhẫn khi vẽ.* Lời khuyên của

tôi là hãy vẽ thật chậm nếu bạn muốn sticker của mình đẹp và chính xác.



Bước 5

Click điểm đầu tiên trên đường vẽ (tốt nhất là nên bắt đầu từ phần đỉnh đầu), tạo điểm thứ 2 tại bất kỳ nơi nào dọc theo đường vẽ về phía bên trái và kéo xuống (như hình). Hãy thật chậm rãi nếu bạn muốn có đường vector chính xác.



Bước 6

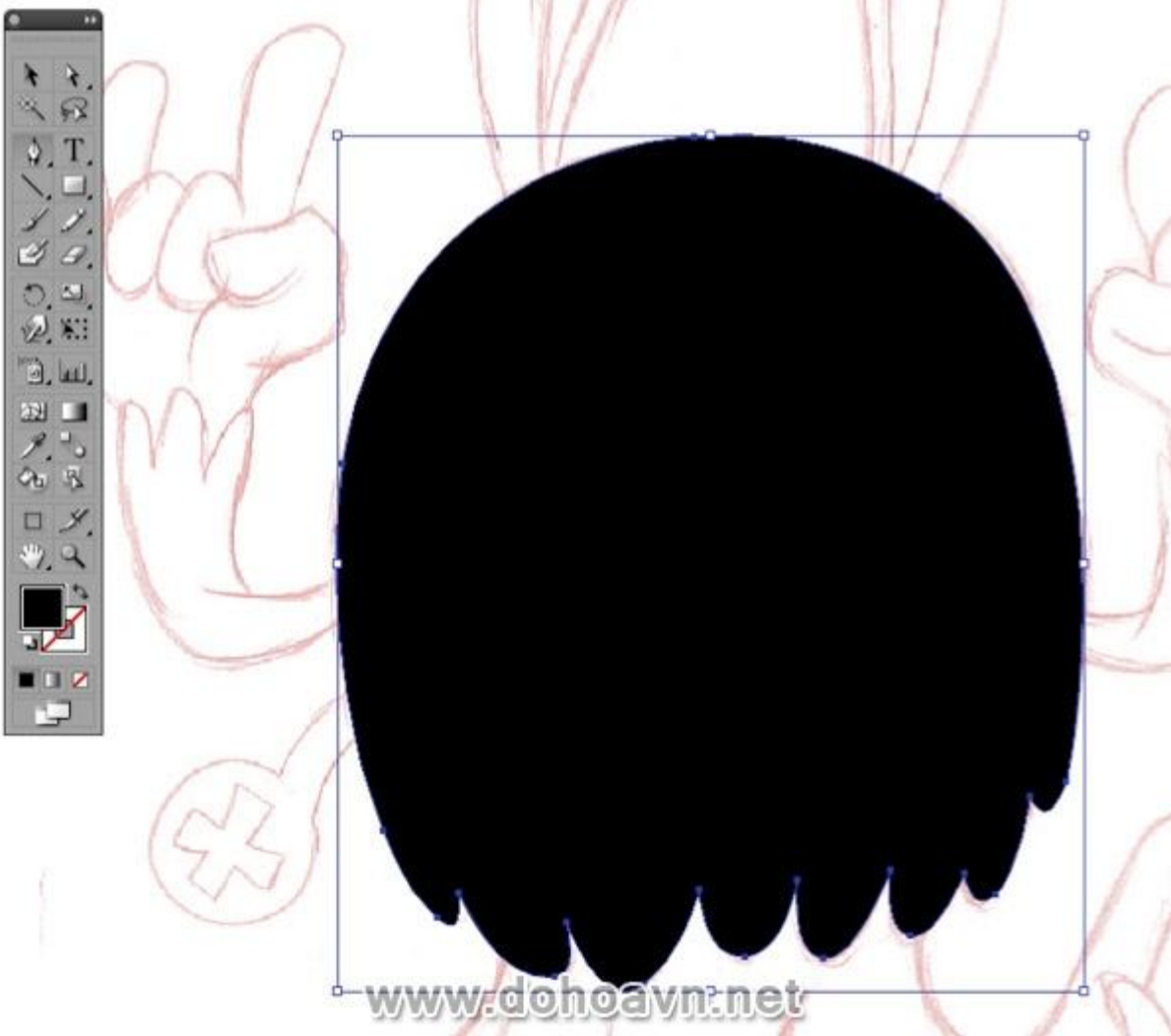
Bạn sẽ thấy ở điểm vector thứ hai có hai râu như ăng-ten (tạo ra từ đường cong), bạn* không cần lo lắng về những điều đó, chúng sẽ giúp chỉnh sửa vector, nhưng tôi sẽ sửa lại sau này. Bây giờ tiếp tục phác thảo bằng cách tạo điểm vector thứ ba. Trước khi tạo điểm thứ 3, bạn hãy *click lại vào điểm thứ 2 một lần nữa, điều này sẽ xóa một trong những điểm neo của ăng-ten. Việc này sẽ giúp cho bạn kiểm soát được đường vẽ tiếp theo.

Nếu bạn không click *vào điểm vector thứ hai, bạn sẽ thấy những đường line không thể theo ý *bạn muốn (hãy thử cả hai cách, luôn dùng Ctrl + Z để undo nếu cần) bạn có thể nhận thấy sự khác biệt. Nếu bạn không nắm rõ về*vector sẽ điều chỉnh như thế nào thì tôi khuyên bạn nên chọn cách đầu tiên.



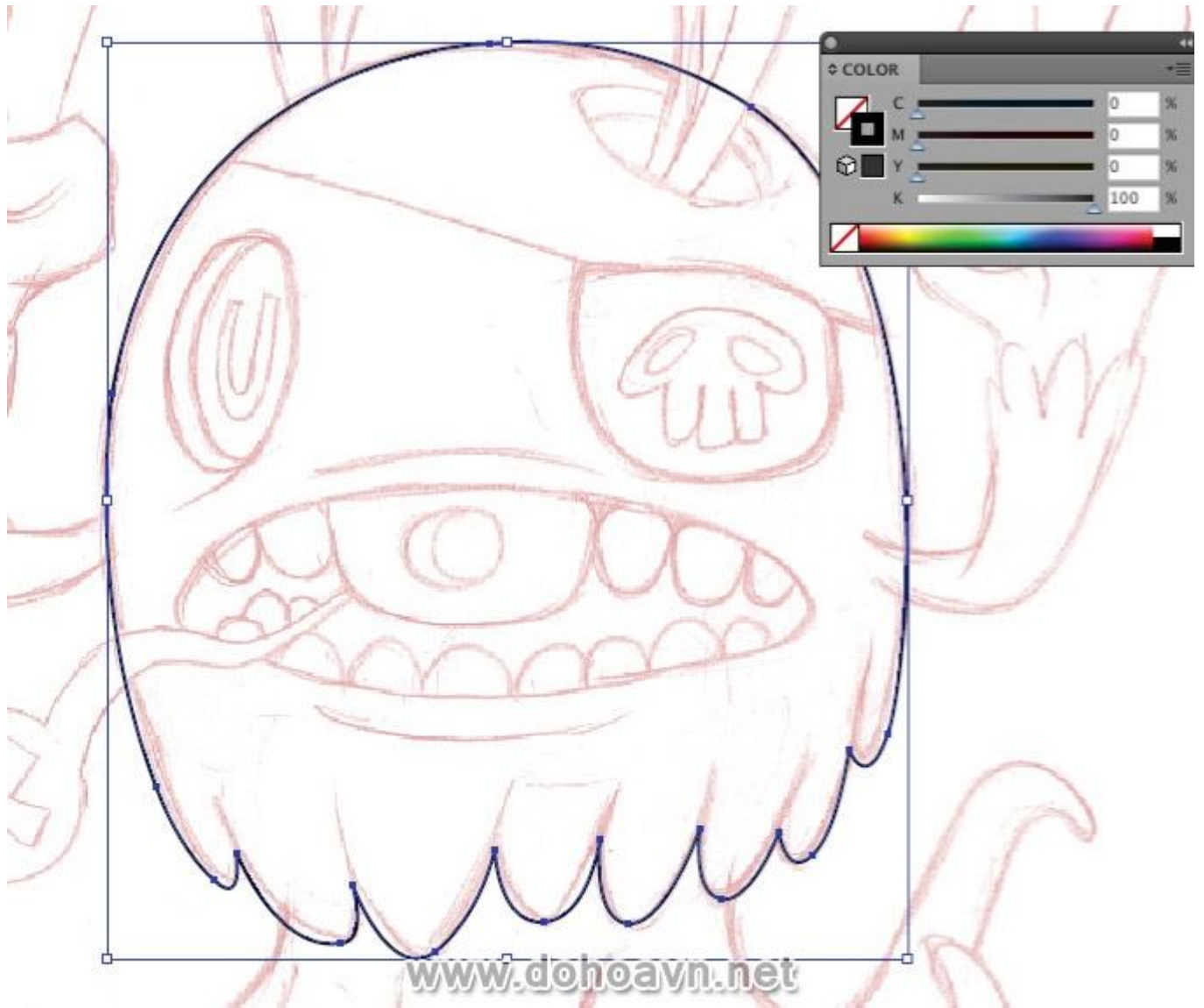
Bước 7

Click vào điểm vector một lần nữa để xóa các điểm neo ăng ten, thao tác đối với điểm vector kế tiếp (cong theo hướng bạn muốn), lặp lại thao tác. Làm điều này cho đến khi bạn quay trở* lại đến *điểm bắt đầu và đóng đường vector này bằng cách nhấn trở lại điểm vector *ban đầu. Đừng lo lắng có thể có những khoảng trống cần thiết (ví dụ, nơi cánh tay kết nối với cơ thể), sau này tôi sẽ giải thích.



Bước 8

Tiếp theo hãy mở công cụ bảng màu và thay đổi từ màu fill sang màu stroke.



Bước 9

Lặp lại tương tự như bước 6,7 *nhưng lần này vẽ vào phía trong đường vector.



Bước 10

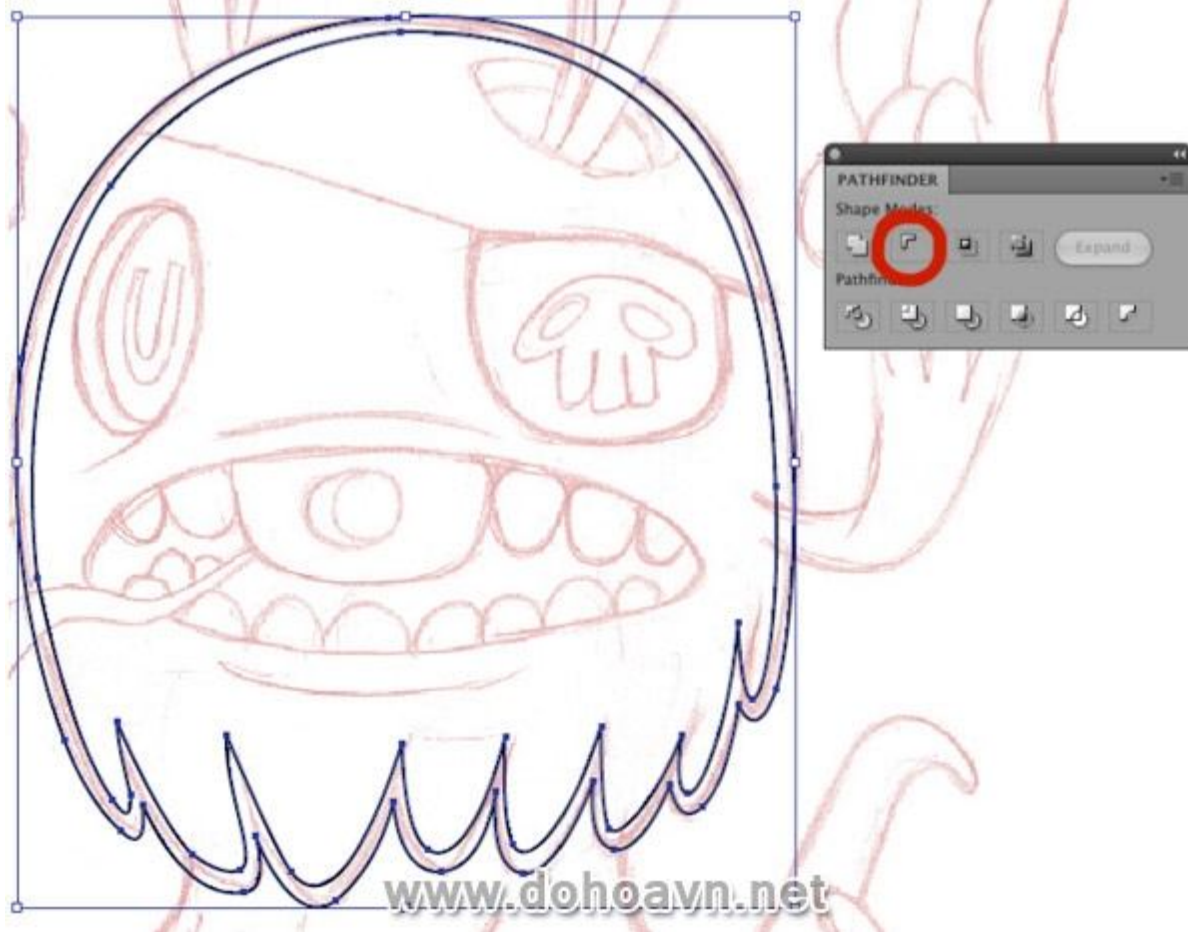
Bạn có thể tạo *đường một số điểm sắc nét* bằng cách đưa đường vector lên cao hơn vào phần bên trong nhân vật.



Bước 11

Ok, bây giờ với cả hai đường vector* đã thực hiện ,chúng ta sẽ kết hợp hai nét đó và biến chúng thành một đường duy nhất . Để làm điều này chọn cả hai đường bằng công cụ mũi tên màu đen (hoặc V), bây giờ mở Pathfinder, nhấp vào tùy

chọn” Front Minus” (thứ hai từ trái, hàng trên).



Bước 12

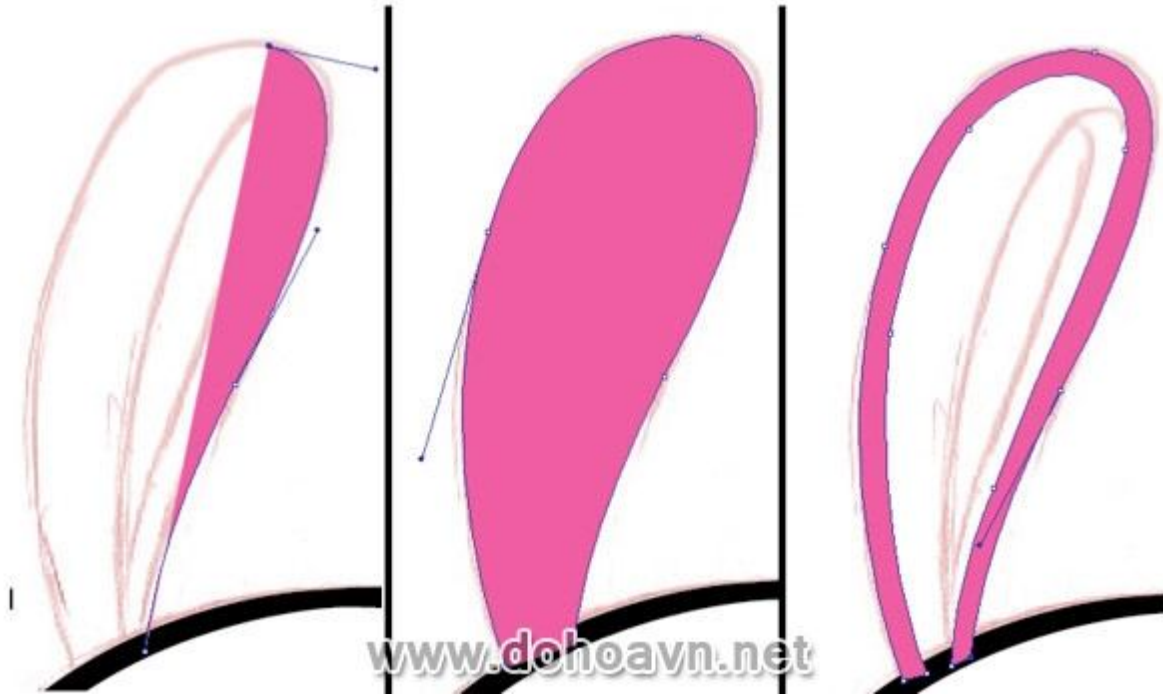
Từ hộp màu Palette đổi từ màu viền stroke thành màu fill. Lưu ý rằng không phải tất cả các đường vector sẽ được *thực hiện theo cách thức này, những bước tiếp theo sẽ làm theo phương thức khác.

Đến bước này tôi khuyên* bạn nên ghi chú lại .Khi bạn* suy nghĩ về việc vẽ đường line như* theo phương pháp ở đây, thì cách tốt nhất là hãy biến chúng thành các shape được fill màu. Đó cũng là cách tốt nhất để thực các bộ phận tiếp theo như. :Bàn tay, cánh tay, chân,...



Bước 13

Vẽ từ tai trái theo đường sketch *nhưng không đóng vector . Thay vào đó (và tùy thuộc vào độ dày của đường *bạn muốn) vẽ song song với đường vector ban đầu, cho đến khi bạn trở lại điểm bắt đầu và tại đây bạn có thể kết thúc đường vector (tôi đã thể hiện trong hình bằng đường màu hồng).



Bước 14

Sẽ có một số điểm trong hình nơi mà bạn muốn kết thúc của các đường vector được sắc nét (hoặc cong). Tương tự như cách bạn đã làm cho các đường vector, sử dụng ví dụ này để cho thấy làm thế nào để kết thúc một số đường.



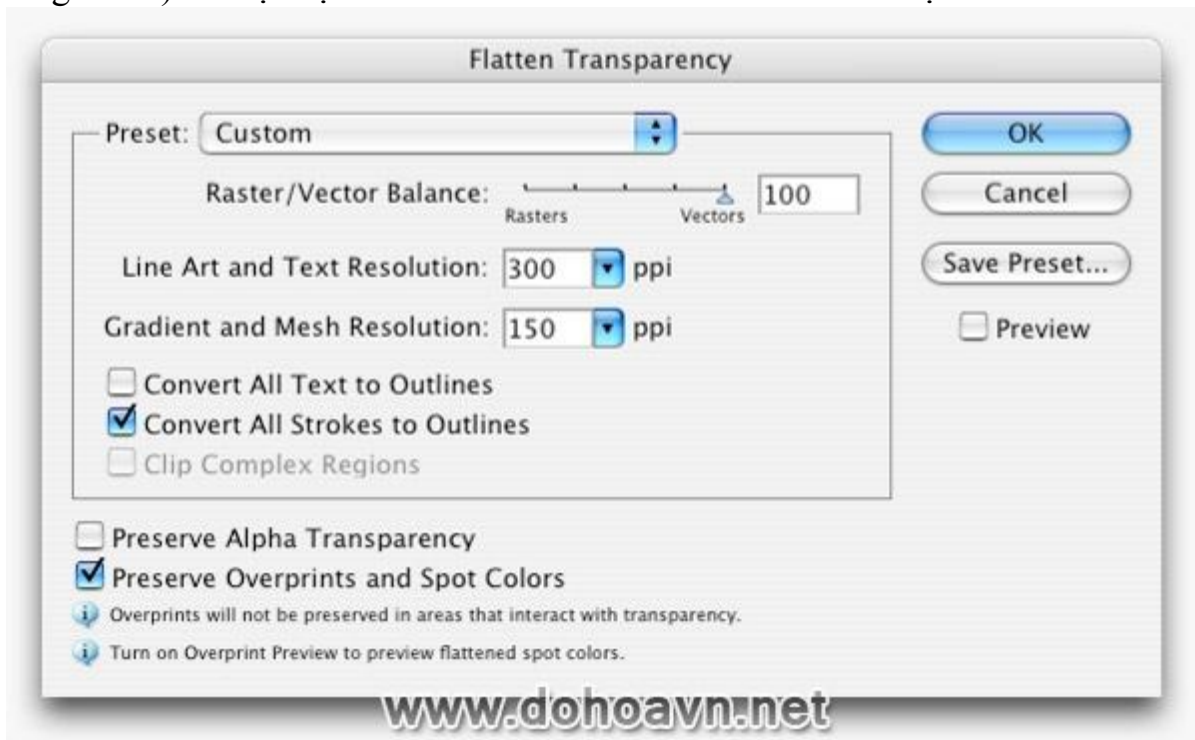
Bước 15

Đối với miệng, sử dụng công cụ Pen để vẽ đường nét đơn giản (đường màu hồng như trong hình). Bạn cũng có thể tạo một hình oval với *công cụ *Circle để tạo đường viền bên ngoài miệng.



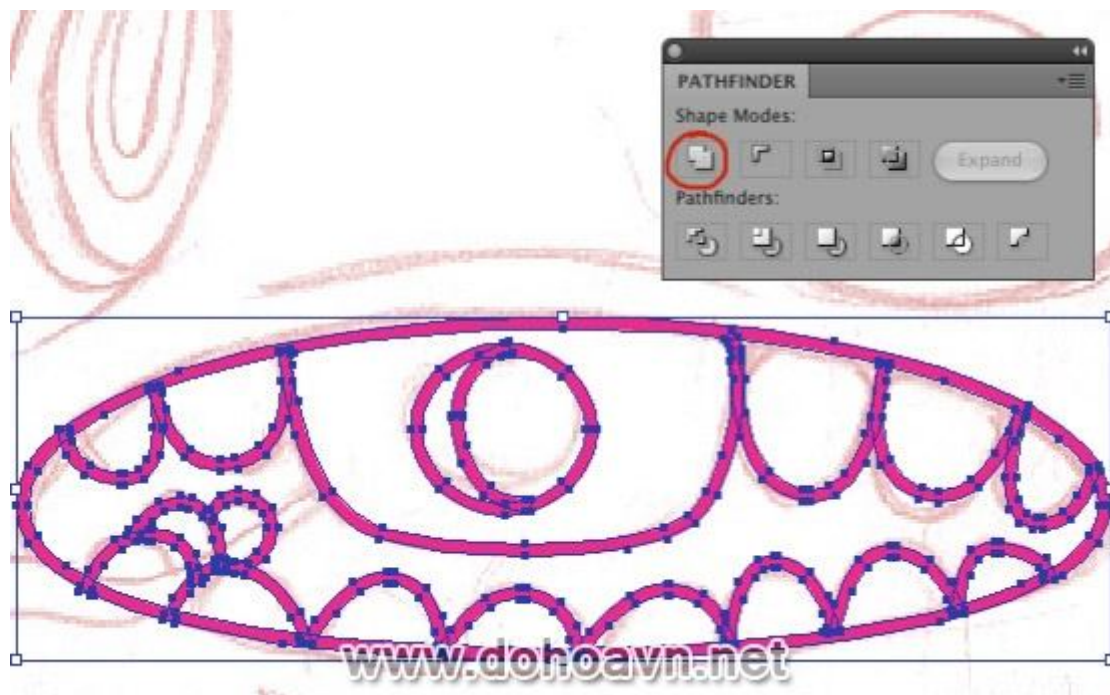
Bước 16

Ok, bây giờ chúng ta đã có đường stroke cơ bản cho miệng, chúng ta sẽ chuyển các đường stroke thành các shape được tô màu. Chọn đường vector miệng và vào Options > Flatten Transparency và hãy chắc rằng thanh trượt Raster / Vector Balance được kéo lên đến 100 (điều này sẽ đảm bảo tất cả mọi thứ được chuyển sang vectơ) và mặc định “Convert All Strokes to outlines” được đánh dấu.



Bước 17

Chúng ta mở Pathfinder một lần nữa và nhấn vào tùy chọn phía trên bên trái là Unite, chúng sẽ kết hợp tất cả các đường vector *thành một hình dạng thống nhất.



Bước 18

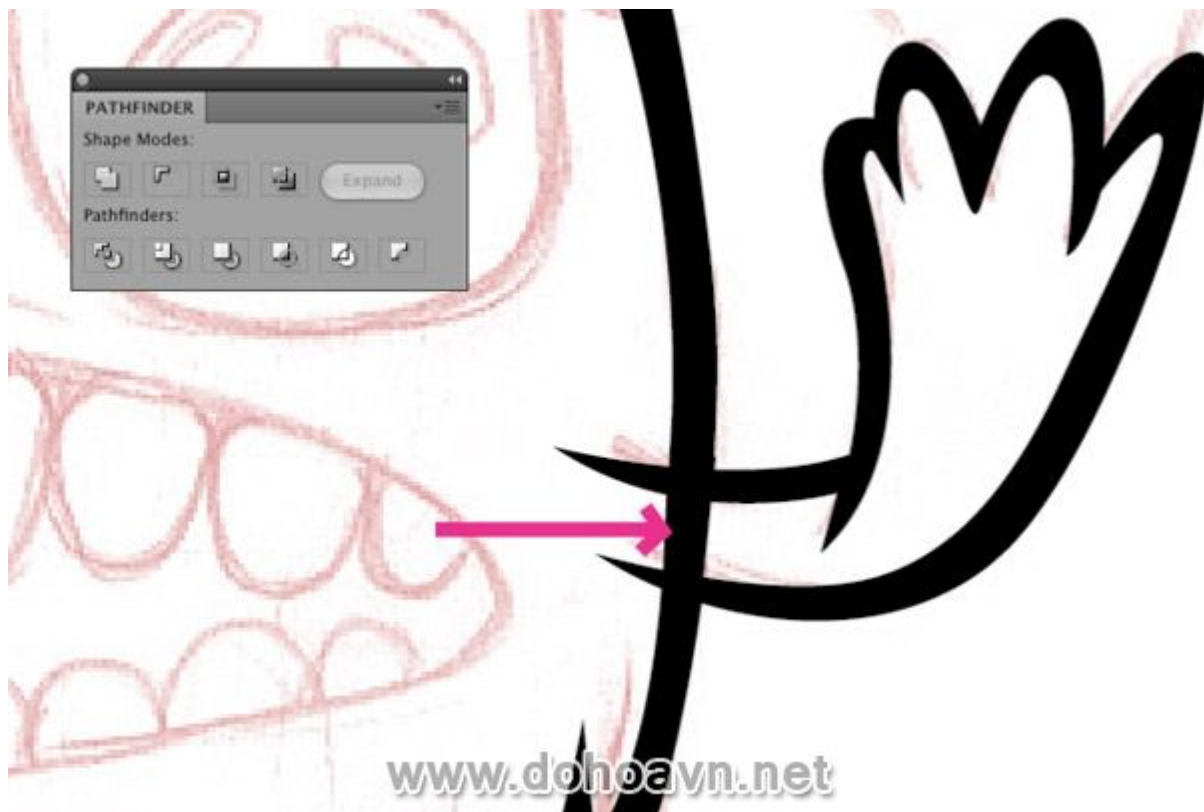
Ta cần xóa phần bên trong không gian trống rỗng, bạn có thể làm điều này bằng cách lựa chọn mũi tên trắng từ thanh công cụ (hoặc phím tắt A), mũi tên trắng cho phép bạn chọn từng vector cá nhân, trái ngược mũi tên đen là lựa chọn toàn bộ các đối tượng.

Chọn khu vực bên trong bằng cách chọn một vector được hiển thị. Khi bạn đã chọn nhấn vào nút Delete hai lần, lần đầu tiên sẽ thoát khỏi vector được chọn và tiếp theo sẽ xóa phần còn lại. Làm tương tự cho các lỗ trong răng nhân vật. Bây giờ bạn có miệng nhân vật.



Bước 19

Các phần cơ thể cần phải được sửa đổi để tạo khoảng trống cho đường vector cánh tay trông phù hợp hơn.



Bước 20

Để làm điều này, hãy vẽ một shape fill trên đường vector màu đen (phần giao nhau giữa tay và đầu) và mở* công cụ Pathfinder một lần nữa. Chọn cả hai với mũi tên màu đen (V), sử dụng “Front Minus“, điều này sẽ loại bỏ *các đối tượng bên trên lẫn bên dưới nó .



Bước 21

Tiếp tục dùng pen và kết hợp các kỹ thuật này lại với nhau, bạn sẽ có nhân vật* trông như vậy.



Bước 22

Bây giờ khóa layer Lines* và tạo ra một layer mới phía trên layer sketch , đổi tên thành Colours .Bạn có thể làm điều này bằng cách đơn giản là kéo layer Colours* xuống dưới layer Lines.



Bước 23

Bạn cũng có thể sử dụng công cụ pencil tool để tạo ra các kỹ thuật vector khác, nhưng tôi nhận thấy công cụ Pen cho phép bạn điều khiển đường vector tốt nhất. Việc tô màu khá dễ dàng. *Bạn có thể che đậy các đường vector *lộn xộn này.

Gợi ý màu sắc:

Bạn có thể thử *với tất cả các màu sắc *bạn muốn cho đến khi bạn có được một sự kết hợp tốt. Nếu muốn tiết kiệm thời gian, khi bạn thay đổi những màu giống nhau, vào

Select> Same> Fill Colour. Hoặc bạn *chọn tất cả các shape có cùng 1 màu và vào* Pathfinder, chọn “Unite”.



Bước 24

Tạo sắc thái sẽ khiến nhân vật nhìn sâu *hơn.

Trong trường hợp này, tôi sẽ tưởng tượng ánh sáng từ phía trên. Trong bảng màu, thay đổi hộp màu fill sang trắng và vẽ một số shape đơn giản ở các vị trí bạn cảm thấy nhân vật cần một ít ánh sáng.



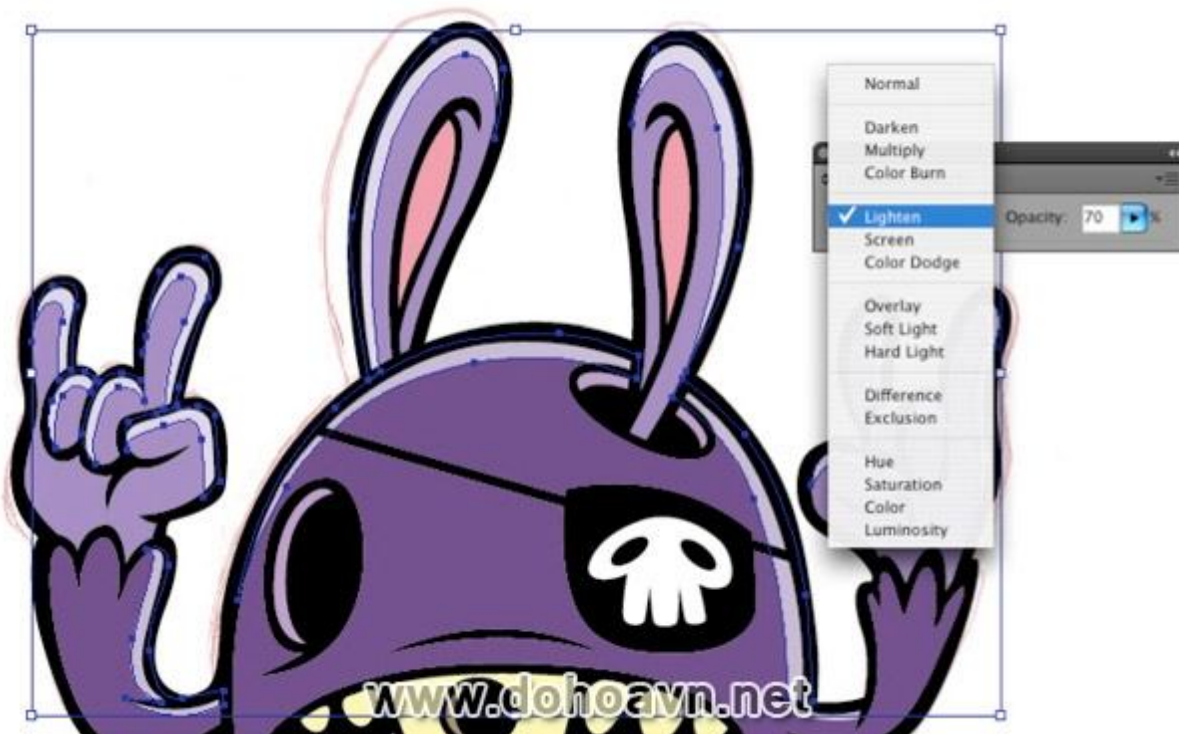
Bước 25

Với các shape đã được tô màu bạn có thể nhóm chúng lại với nhau với Ctrl + G hoặc Object > Group. Bây giờ đưa lên công cụ Transparency và thay đổi trạng thái màu sang Lighten và tăng hoặc giảm như bạn muốn. Tôi *giảm xuống *70%



Bước 26

Đối với vùng tối cũng tương tự như vậy. Tới bảng màu và thay đổi *màu fill* thành màu đen và vẽ 1 số shape ở *khu vực bạn muốn tối*.



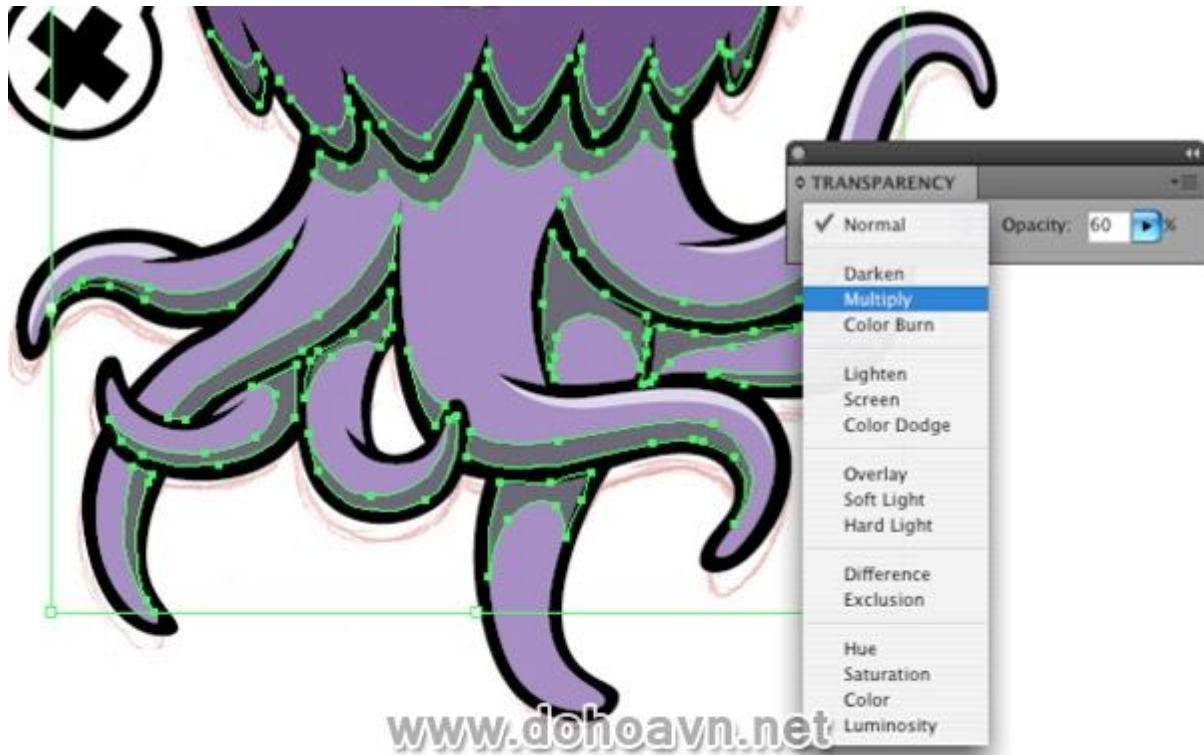
Bước 27

Chọn các shape bạn mới tạo vùng sáng và tối ,sau đó chọn Transparency, lần này chọn Multiply và *giảm* nó *xuống khoảng 70%. Phối hợp các màu sắc (trong trường hợp này màu đen) với màu sắc dưới đây (màu tím) sẽ tạo ra một sự pha trộn màu tối phù hợp nhất. Cũng hãy thử nó với *tùy chọn *Normal với sự pha trộn 70% và bạn sẽ nhận thấy sự khác biệt.



Bước 28

Bây giờ khóa layer Shading bạn mới tô và mở khóa layer Lines (chỉ cần nhấp vào biểu tượng khóa một lần nữa và nó sẽ mở khóa)



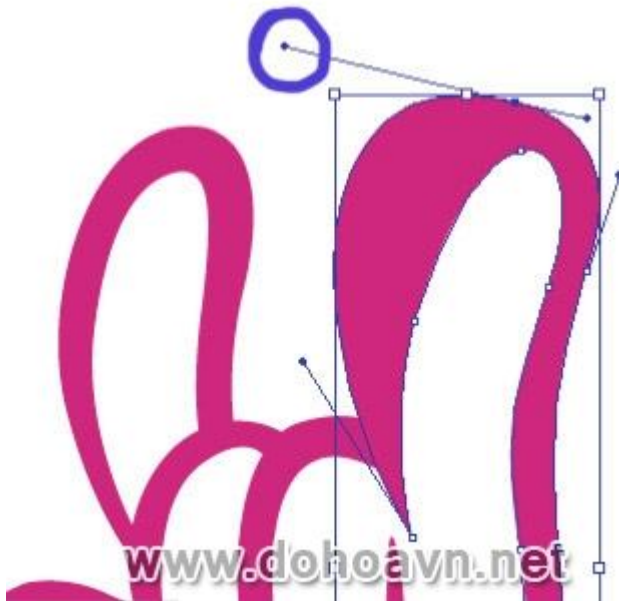
Bước 29

Trong ví dụ này, tôi sẽ chỉ cách* làm thế nào để chỉnh sửa một số điểm vector để tăng hoặc giảm độ dày đường line. Chọn công cụ Selection Tool* (mũi tên trắng) từ thanh công cụ và nhấp vào một điểm vector bạn muốn thay đổi. (Tôi cũng đã tắt các layer khác và thực hiện đường line màu hồng để cho ví dụ rõ ràng hơn).



Bước 30

Bạn sẽ thấy một hoặc hai điểm vector giống như ăng-ten sẽ xuất hiện. Trong ví dụ này, chọn vector bên trái.



Bước 31

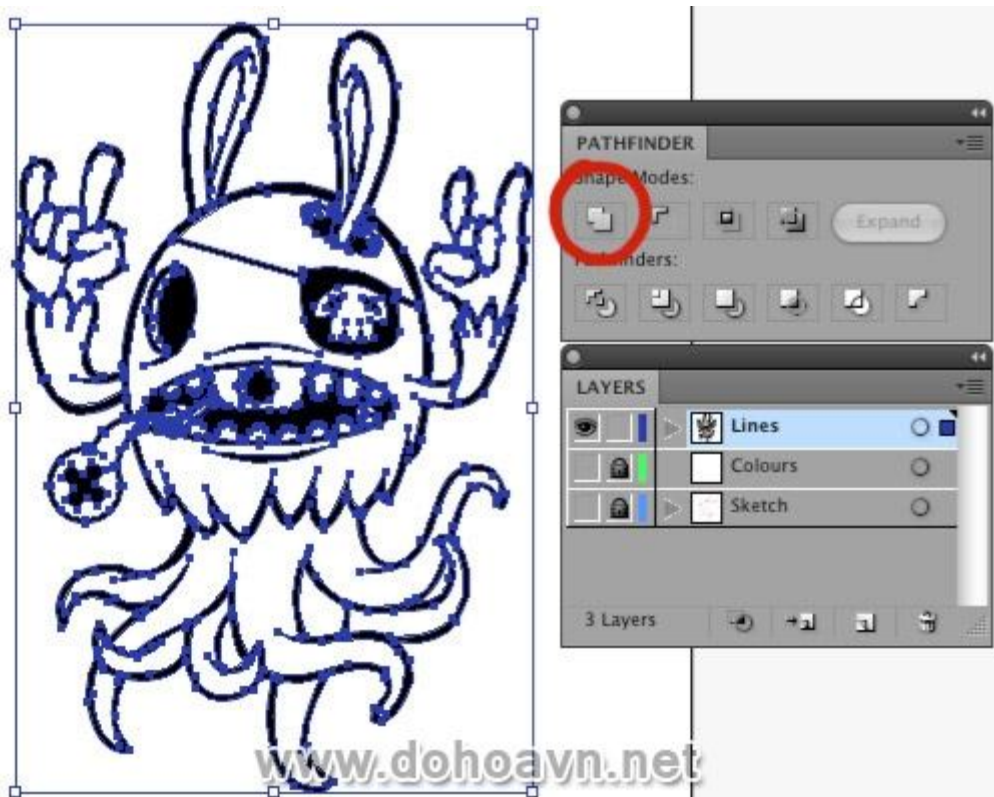
Giữ chuột* từ từ di chuyển xung quanh và xem nó phản ứng thế nào, trong trường

hợp này, tôi cần phải từ từ đưa nó trở lại bên phải thì đường line sẽ mỏng hơn.



Bước 32

Khi bạn đã hài lòng với tất cả mọi thứ , tới layer Line *và chọn *tất cả trên layer này. Bây giờ vào công cụ Pathfinder và chọn Unite. Nó sẽ thống nhất các shape thành một.



Phần kết

Quay trở lại tất cả layer để xem . Bạn có thể xóa layer Sketch. Một khi bạn đã hài lòng với nó bạn có thể mở khóa tất cả các layer và chọn tất cả mọi thứ với **Select > All** hoặc **Ctrl + A**, bây giờ bạn có thể nhóm tất cả lại với nhau bằng cách ***Object > Group** hoặc **Ctrl + G**. Chúc mừng bạn đã hoàn thành xong tác phẩm và sẵn sàng biến nó thành một sticker!



Mẹo dành cho sticker

- Cách tốt nhất và đơn giản nhất để sketch một sticker là hãy đến các nhà sách hoặc văn phòng phẩm. Những nơi đó rất dễ cho bạn mua chúng.
- Hoặc 1 cách khác khá cầu kỳ nhưng bạn sẽ có được các nhân vật theo ý thích là cắt từng bộ phận của các nhân vật sau đó ghép chúng lại với nhau, hãy chọn các bộ phận đơn giản để bạn có thể sketch .
- Vật liệu tốt nhất để sử dụng cho việc in sticker là Vinyl *. Mặc dù vinyl hơi mắc, nhưng bạn có thể tìm thấy rất nhiều doanh nghiệp đang sử dụng hiện nay.
- *Hãy chắc chắn không dán chúng trên cửa sổ các doanh nghiệp, họ sẽ xé ngay lập tức. Thay vào đó, dán sticker trên góc học tập của bạn hoặc đơn giản là tặng *cho bạn bè và người thân.

Vẽ khung cảnh các nhân vật đường phố vui tươi với illustrator CS4

Trong hướng dẫn này chúng ta sẽ làm việc trên một khung cảnh ngập tràn các loại nhân vật được tạo ra để giới thiệu một chiếc xe hơi thông minh . Chúng ta sẽ xem quy trình làm việc để tạo ra tác phẩm ở quy mô lớn. Bạn sẽ học cách để dẫn mắt người xem thông qua một hình ảnh. Bạn cũng sẽ biết cách lập kế hoạch và cách tạo tác phẩm vector sau khi phác thảo hình ảnh đầy đủ . Mời bạn theo dõi bài **Vẽ khung cảnh các nhân vật đường phố vui tươi với illustrator CS4**
Xem trước kết quả

Bạn có thể tìm thấy các tập tin trong thư mục có tên “source” đi kèm khi bạn tải về. Bạn nên xem trước thông khi chúng ta bắt đầu. Hình ảnh cuối cùng bạn có thể xem tại đây [large version here](#).



Hướng dẫn

- **Tác giả:** Sascha Preuss
- **Chương trình:** Adobe Illustrator CS4
- **Mức độ:** Nâng cao
- **Thời gian hoàn thành dự kiến:** 6 giờ

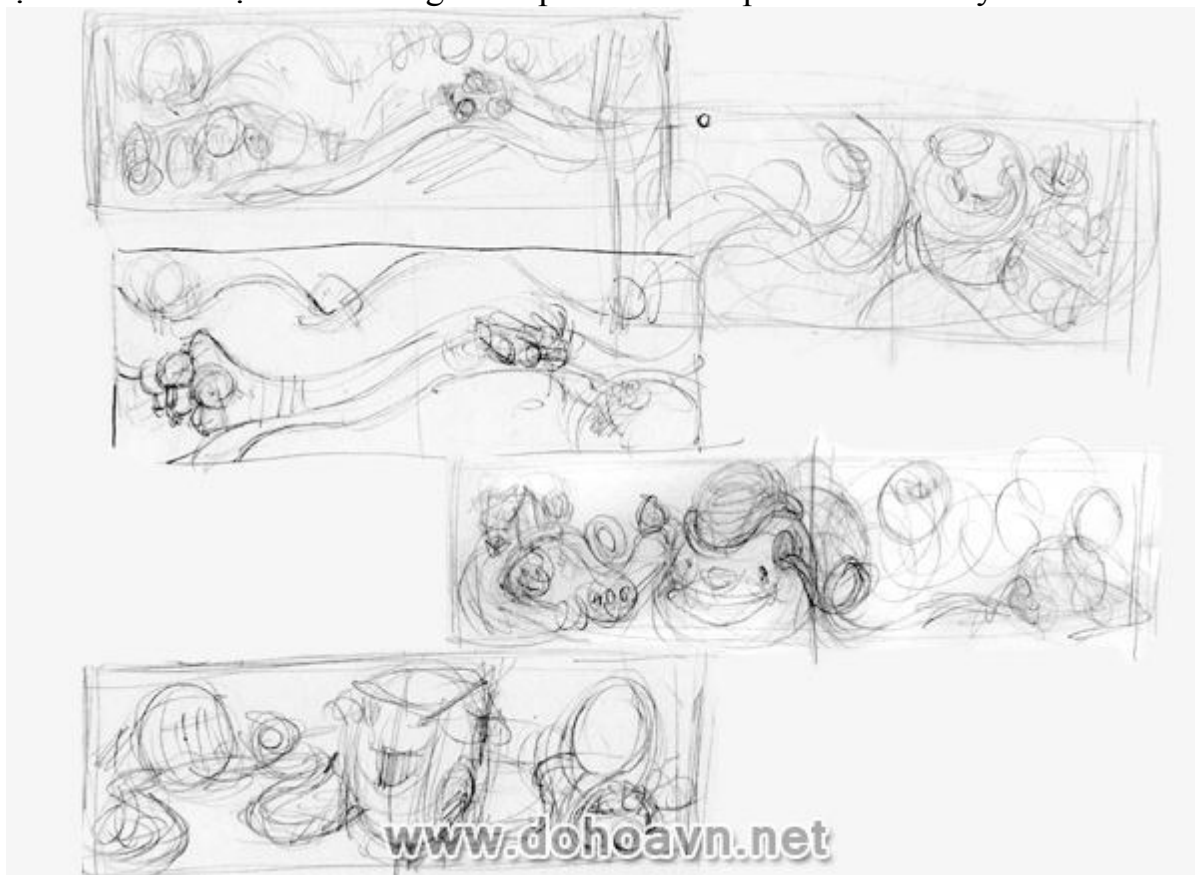
Mô tả ngắn gọn

Tác phẩm này được phát triển dựa trên sự đóng góp của tôi vào dự án – [OutSmart-project](#). Tôi phải trả lời một số câu hỏi một cách ngắn gọn như tôi muốn làm gì với chiếc xe hay tôi thích lái chiếc xe này đến ở nơi nào? Hãy tưởng tượng thật sự như bạn muốn. Tạo ra chiếc xe của chính bạn và không gian lý tưởng để lái xe, có thể là công viên hoặc thậm chí chiếc xe đang bay. Định dạng kích cỡ 400x160 mm. Tạo một trang đôi . Đây là những hướng dẫn đầu tiên để tạo ra

tác phẩm này.

Bước 1- Vẽ phác thảo mô phỏng

Vẽ các bản phác thảo nhỏ khác nhau, mục đích là khiến bạn có thể hình dung về kích cỡ cũng như những yếu tố khác. Bạn không cần nỗ lực vẽ chi tiết các ý tưởng. Tôi đã cố gắng không vẽ quá chi tiết. Điều quan trọng là từng bản sketch đều ở tỷ lệ nhỏ. Do đó bạn có thể từng bước phát triển tác phẩm 1 cách đầy đủ hơn .



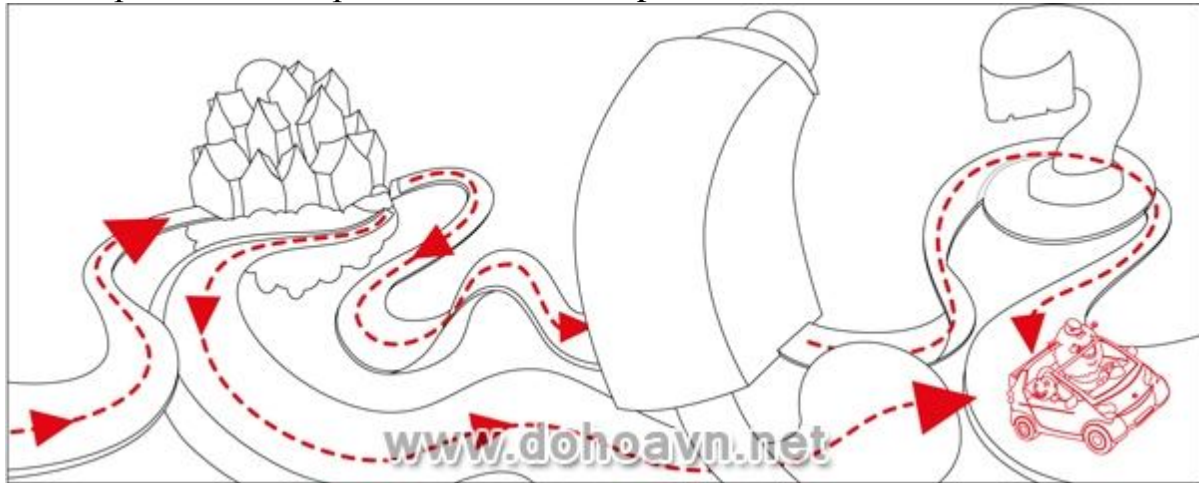
Bước 2- Thực hiện phác thảo 1 cách chi tiết hơn

Chọn một phác thảo đã thực hiện ở bước 1 và đi vào chi tiết hơn. Không nhất thiết phải chọn hết các nhân vật vì kích thước của bản sketch vẫn còn nhỏ.



Bước 3- Ý tưởng và cấu tạo thành phần

Đường phố là yếu tố chính của tác phẩm vì chúng là chủ đề trung tâm nối các bản sketch với nhau. Đôi mắt của người xem sẽ được dẫn dắt theo các con đường đến chiếc xe phía bên phải. Đèn giao thông sẽ nằm lệch hướng so với chiều chuyển động, nó cắt ngang con đường. Vì vậy, ánh sáng trở thành một yếu tố quan trọng của tác phẩm vì nó sẽ phân chia các thành phần.



Bước 4 – Sketch tác phẩm ở kích thước lớn

Sketch bản vẽ để chuyển tải kích thước và các thành phần riêng biệt của chúng ở tỷ lệ lớn. Để minh họa chiếc xe “thông minh” một cách thuyết phục, tôi đã mua một chiếc xe đồ chơi làm mẫu.



Trong bản phác họa tất cả các nhân vật sẽ được thêm vào. Hãy thử các nhân vật khác nhau . Bạn có thể tìm và thiết kế nhân vật dễ thương trong bài viết [The Elements of Cute Character Design](#).



Nội dung về tác phẩm

Cả thị trấn hoan nghênh chào đón 1 chiếc xe nhỏ thông minh vì nó không gây ô nhiễm môi trường so với những chiếc xe lớn . Các đặc điểm thể hiện sự thân thiện môi trường đối với chiếc xe: đám mây trắng hạnh phúc , những cái cây mỉm cười,các sinh vật khác thì ngủ một cách bình an trên mặt đất. Đèn giao thông không có hiệu lực với chiếc xe thông minh, tất cả mọi người đều mở đường cho nó. Ngay cả những bóng đèn màu đỏ cũng thích nó.

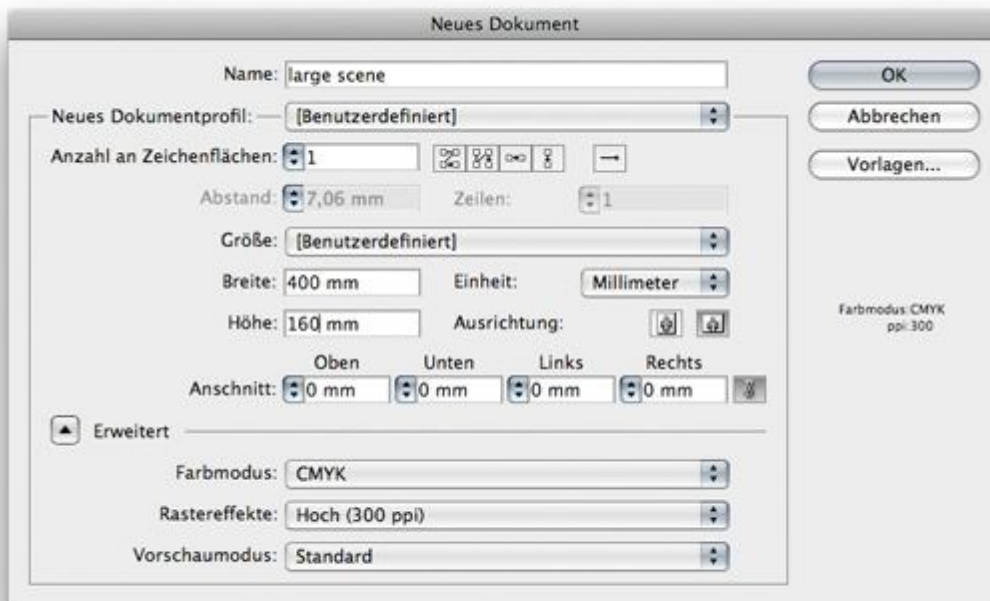
Bước 5 – Tẩy sạch và scan

Scan hình ảnh lên máy. Sẽ dễ dàng hơn để vẽ các chi tiết nhỏ nếu bạn thiết lập độ phân 300 dpi. Sử dụng màu grayscale vì vậy kích thước của tập tin sẽ tương đối nhỏ. Sử dụng Photoshop để nối hai trang A4 . Trong Photoshop, bạn có thể thay đổi ví dụ bạn có thể sắp xếp kích cỡ và vị trí của các yếu tố khác nhau. Lưu lại dưới định dạng JPG khi bạn đã hài lòng với kết quả này.



Bước 6 – Tạo tập tin trong AI

Mở Illustrator và chọn File> New (Ctrl + N) để tạo trang mới. Chọn kích thước 400 x 160 mm và chế độ màu CMYK. Trong chế độ này các màu sắc đa dạng hơn nên chúng ta dễ dàng để vẽ. Thiết lập độ phân giải 300 dpi. Chọn File> Place để đặt “sketch”. Tới bảng layer và tạo một layer mới, đặt tên là “work” và thiết lập background màu đỏ. Đó sẽ là layer chúng ta làm việc. Khóa layer “sketch”.



www.dohoavn.net

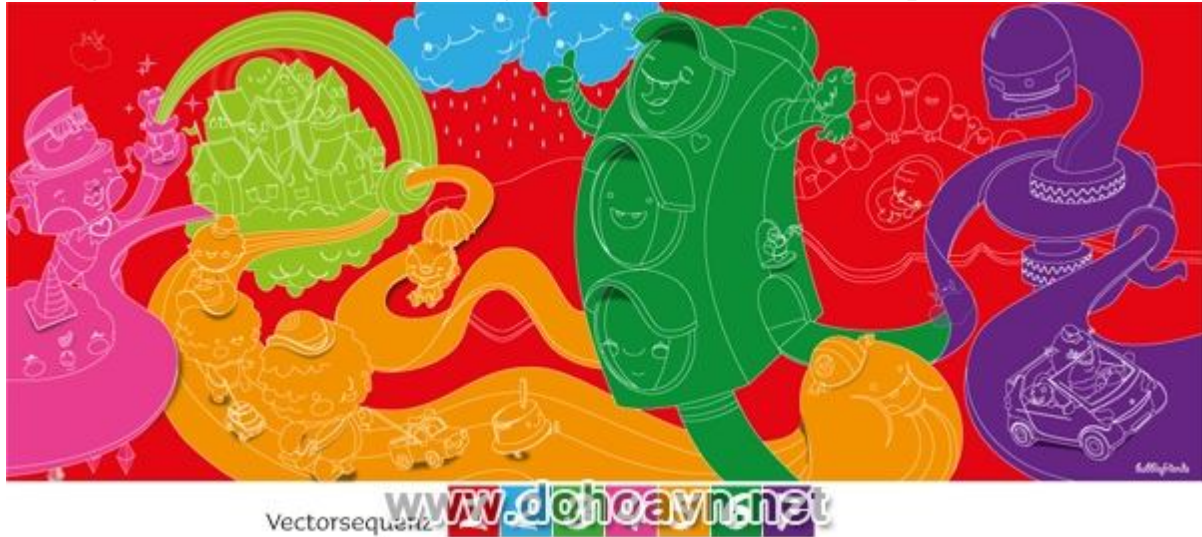
Bước 7 -Trình tự vẽ các shape cho tác phẩm

Trình tự khi thực hiện vẽ rất quan trọng. Nhất thiết nó phải được lên kế hoạch trước. Luôn luôn bắt đầu từ background và dần tiến lên phía trước hình ảnh! Sau đó mới tô màu. Nếu trình tự của bất kỳ yếu tố nào bị lẫn lộn, chúng phải được sắp

xếp lại.

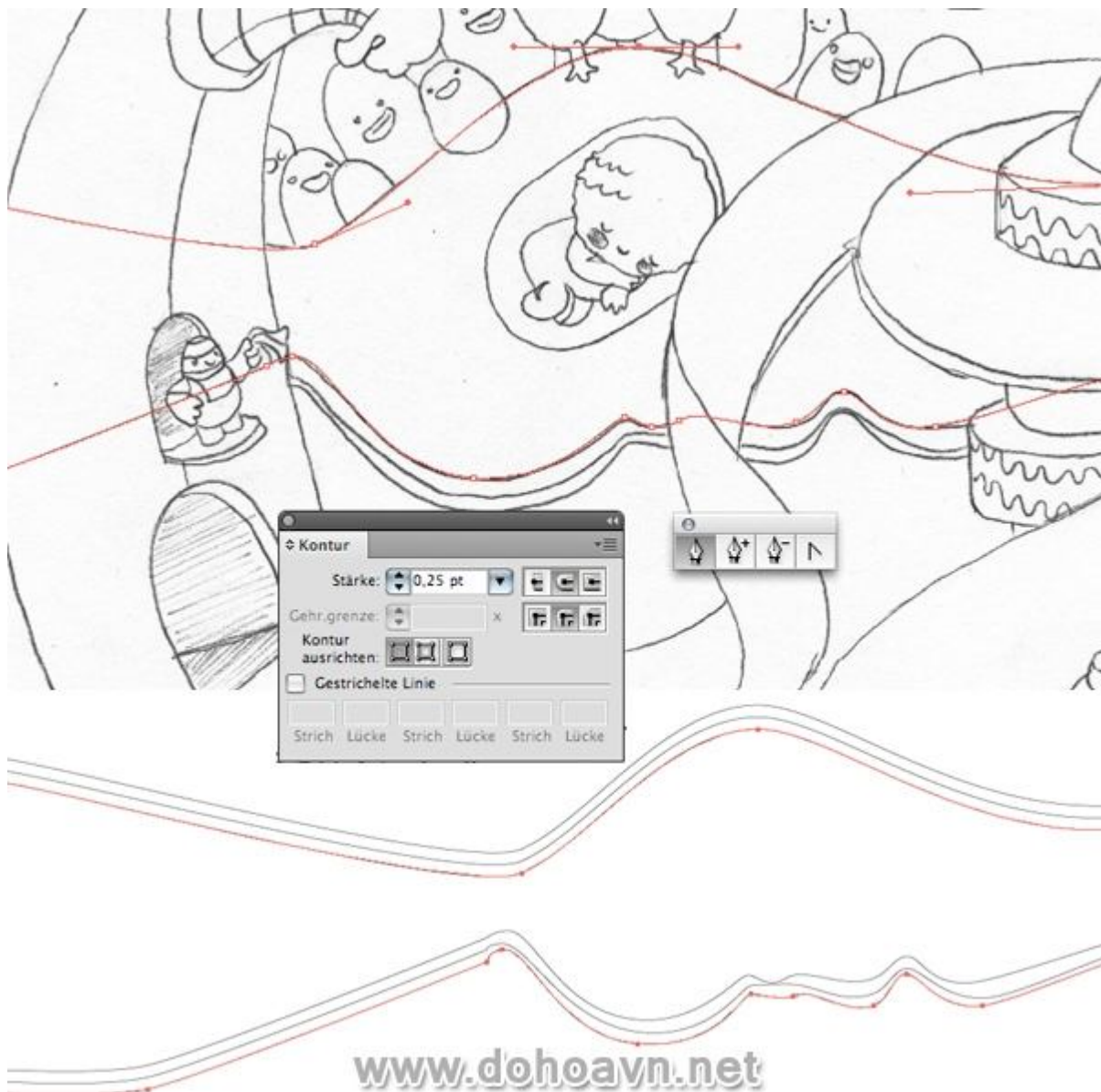
Sử dụng công cụ Pen Tool, công cụ Ellipse Tool và bảng Pathfinder để bắt đầu vẽ tất cả các shape. Sau đó thêm màu sắc. Lưu ý thiết lập stroke đen có độ dày =0,25pt để bạn có thể nhìn thấy bức vẽ.

Những hình ảnh dưới đây cho thấy tôi đã hoàn thành các shape như thế nào.



Bước 8 – Bắt đầu xây dựng các Shapes

Bắt đầu với layer nền. Dùng công cụ Rectangle vẽ một hình vuông để khoanh vùng kích thước của khu vực vẽ. Khối vuông này được sử dụng để hạn chế các yếu tố chỉ đứng 1 mình. Tạo cảnh quan xanh với công cụ Pen. Cố gắng hạn chế các điểm neo càng ít càng tốt. Khi layer được hoàn thành, copy và đặt nó ở phía sau (Ctrl + C và sau đó Ctrl + B). Di chuyển các shape đến khu vực vùng vẽ. Lặp lại quá trình này .



Bước 9 – Vẽ nhân vật đang ngủ

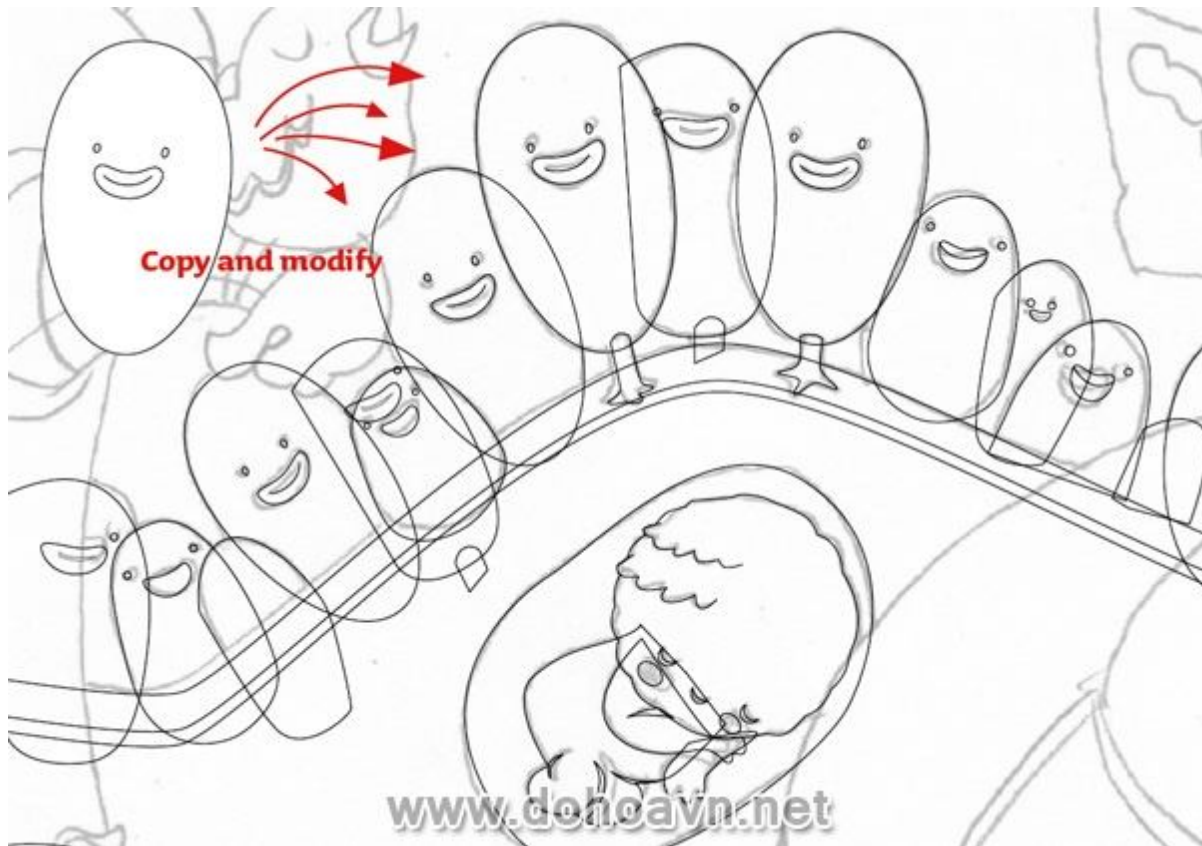
Đối với nhân vật nhỏ bé ngủ trên mặt đất, dùng công cụ Pen bắt đầu với cơ thể, sau đó là cánh tay, đầu và mặt. Sau đó là bóng của chân. Từng bộ phận xếp chồng nhau. Copy shape của cơ thể và đặt nó ở trên (Ctrl + C và sau đó Ctrl + F). Chọn cả hai shape sau đó vào Pathfinder> Intersect. Áp dụng tương tự cho đôi mắt và miệng. Vẽ một vòng tròn (giữ phím Alt + Shift), copy và đặt nó ở phía trước. Chọn và di chuyển vòng tròn mới: Pathfinder> Divide để tạo ra hình dạng một nửa mặt trắng. Sử dụng các shape này cho đôi mắt và miệng.



Bước 10 – Vẽ cây

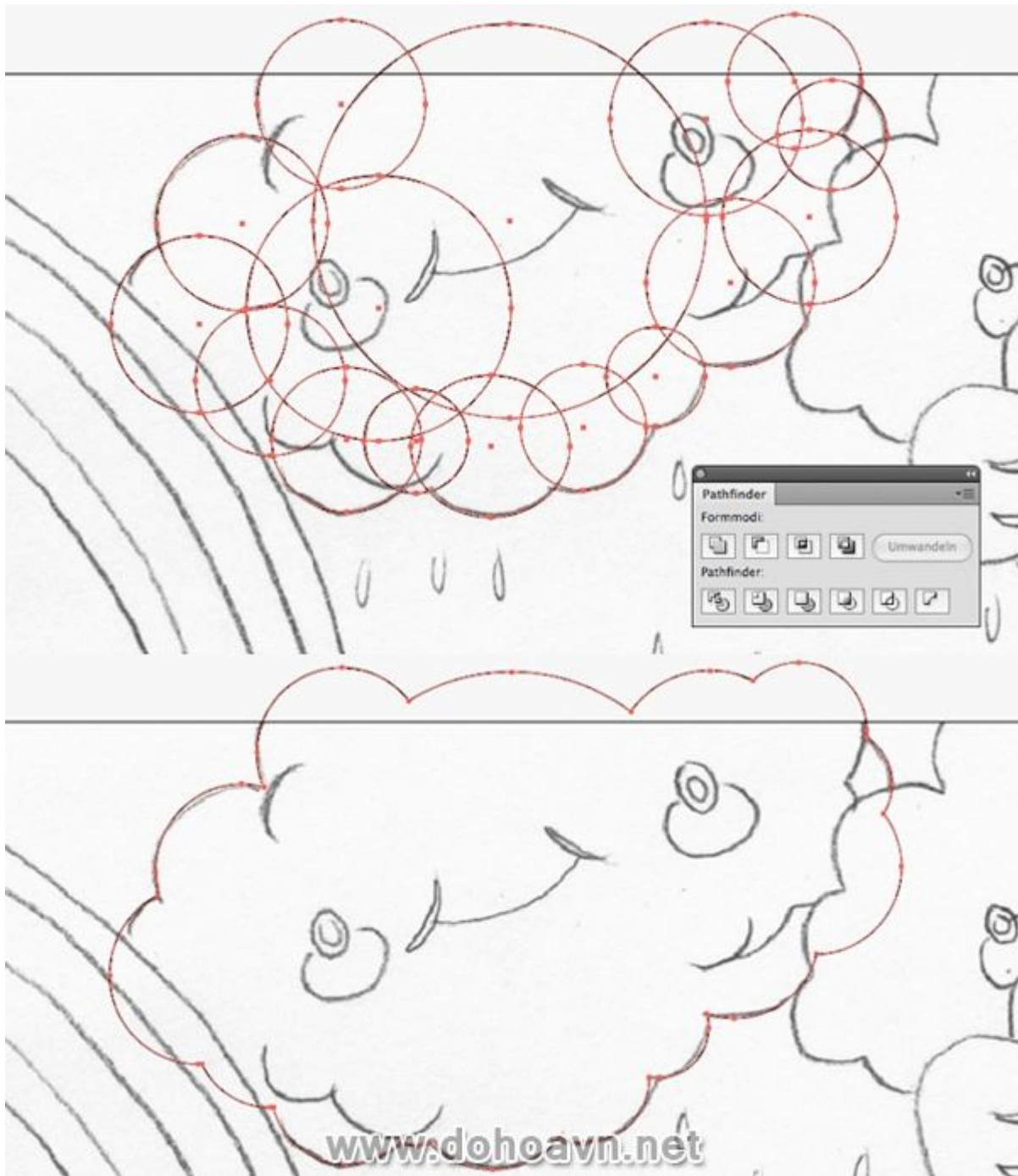
Không nhất thiết vẽ cây chi tiết, chúng chỉ làm nền nên không cần nổi bật. Dùng công cụ Ellipse Tool vẽ một vòng tròn. Nhấp chuột vào một điểm với công cụ Selection Tool và điều chỉnh cho thích ứng với hình dạng cái cây. Môi và miệng được vẽ bằng công cụ Pen.

Chọn toàn bộ và nhóm chúng lại với nhau (Ctrl+ G). Giữ Alt, kéo cây sang một bên để nhân đôi nó. Đặt các cây phía sau hoặc phía trước của nhà máy. Cây ở phía sau nên nhỏ hơn. Đừng quên đặt cây phía sau các cảnh quan như được hiển thị trong bản sketch. Sửa đổi khuôn mặt và hình dáng của các cây với công cụ Direct Selection khi cần thiết.



Bước 11 – Vẽ mây

Bạn có thể dùng công cụ Pen tool để vẽ nhưng tôi thích sử dụng công cụ Ellipse Tool hơn vì chúng rất dễ tạo ra các shape cong 1 cách nhanh chóng. Nhấn Alt + Shift để tạo ra 1 vòng tròn chuẩn khi dùng Ellipse Tool. Sắp xếp các vòng tròn vào giữa, chọn tất cả và vào Pathfinder > Add To Shape Area.



Bước 12 – Vẽ má và các giọt mưa

Má và các đường cong trong đám mây cũng được dùng bằng công cụ Ellipse Tool. Vẽ một vòng tròn (Alt + Shift). Chọn hình tròn, nhấn Ctrl + C, sau đó nhấn Ctrl + F. Di chuyển bản copy một chút về bên trái. Click vào nó với công cụ Direct Selection và kéo giãn bằng cách nhấn Alt.

Chọn cả hai vòng tròn và vào Pathfinder > Divide . Nhân đôi các shape. Đặt chúng

lên vị trí thích hợp của đám mây. Vẽ má và mắt với công cụ Ellipse Tool. Copy (Ctrl+ C và sau đó Ctrl + F) và giảm kích cỡ chữ (Alt + Shift). Chọn cả hai và nhấn Divide trong bảng Pathfinder. Để vẽ vòng tròn thứ 2, copy vòng tròn đầu tiên và giảm kích thước nhỏ lại (Ctrl + C và Ctrl + F).

Đối với những giọt mưa bạn hãy vẽ một vòng tròn (giữ Alt + Shift). Nhấp vào điểm trên với công cụ Selection Tool , kéo giãn và thay đổi nó thành góc bằng công cụ convert. Copy và đặt vào bản vẽ. Chọn và copy các đám mây hoàn chỉnh với những giọt mưa . Di chuyển các đám mây mới sang bên phải.

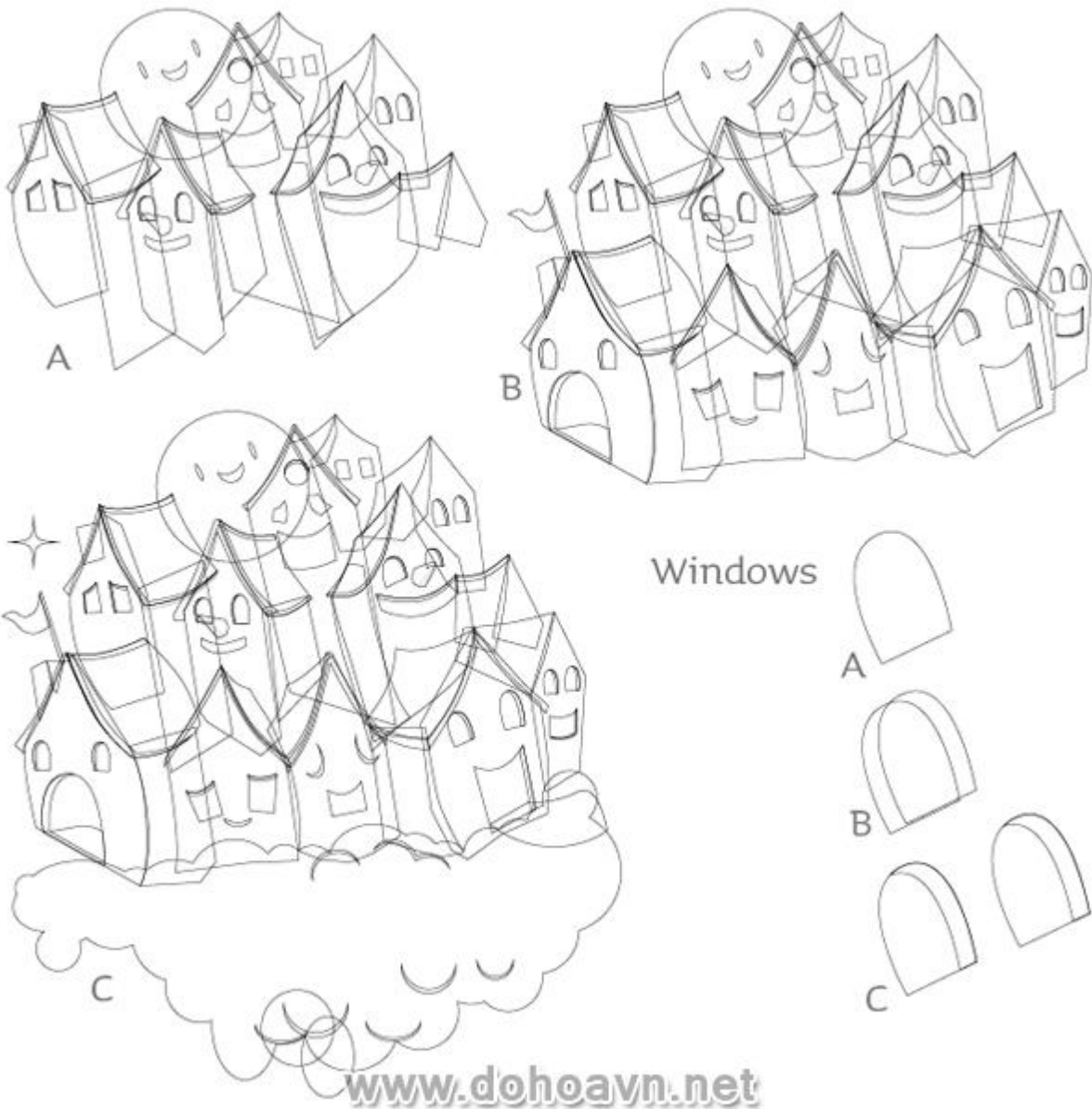


www.dohoavn.net

Bước 13 – Vẽ thành phố

Dùng công cụ Pen vẽ mặt trời và những ngôi nhà.

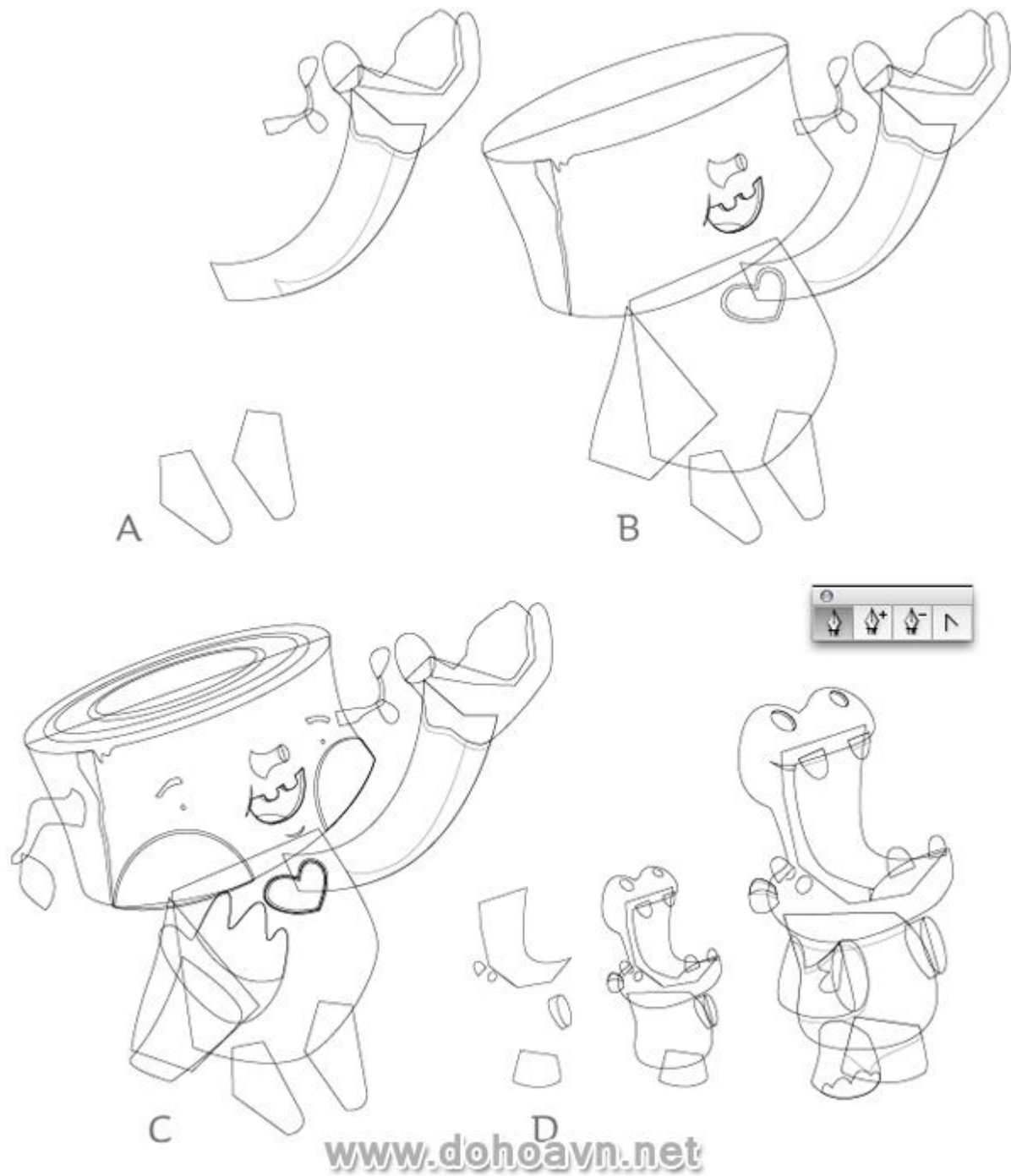
Copy cửa sổ và vào Pathfinder > Divide. Làm tương tự cho cửa ra vào. Cuối cùng vẽ những đám mây và để nó chồng lên ngôi nhà ở phía trước (bước 11).



Bước 14 – Vẽ người gỗ

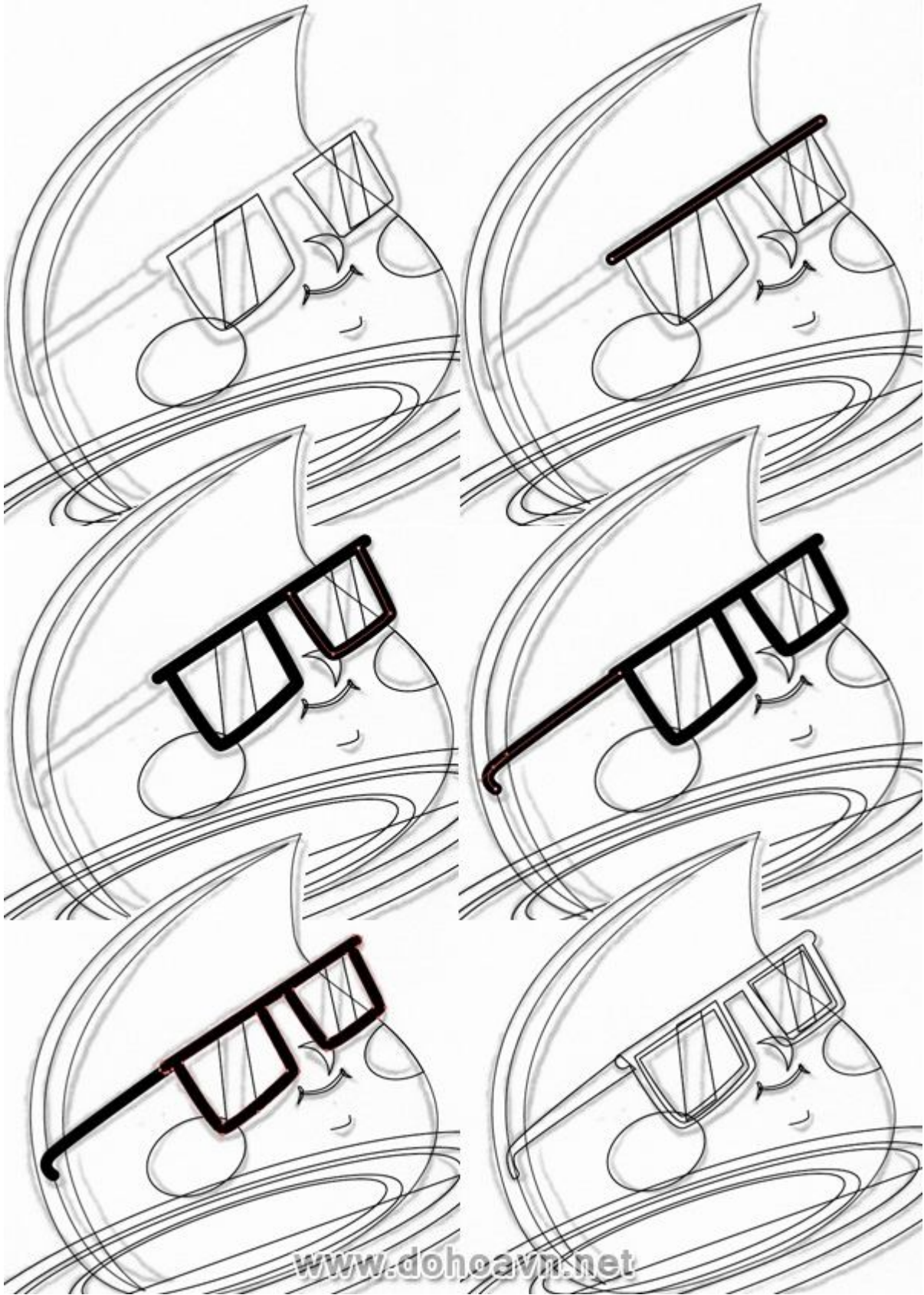
Tiếp theo dùng công cụ Pen vẽ một nhân vật người gỗ từ trí tưởng tượng của tôi. Trên đầu người gỗ có giọt mưa và trong tay cầm một con hà mã. Chú ý đến trình tự! Bắt đầu với cánh tay trái của anh chàng người gỗ, sau đó là hai chân, thân trên và cánh tay bên phải.

Sử dụng công cụ Ellipse Tool để tạo má (dùng Pathfinder khi cần thiết). Phía trên đầu cũng được vẽ bằng công cụ Ellipse Tool. Dùng công cụ Pen vẽ cho hà mã.



Bước 15 – Vẽ kính cho nhân vật giọt mưa

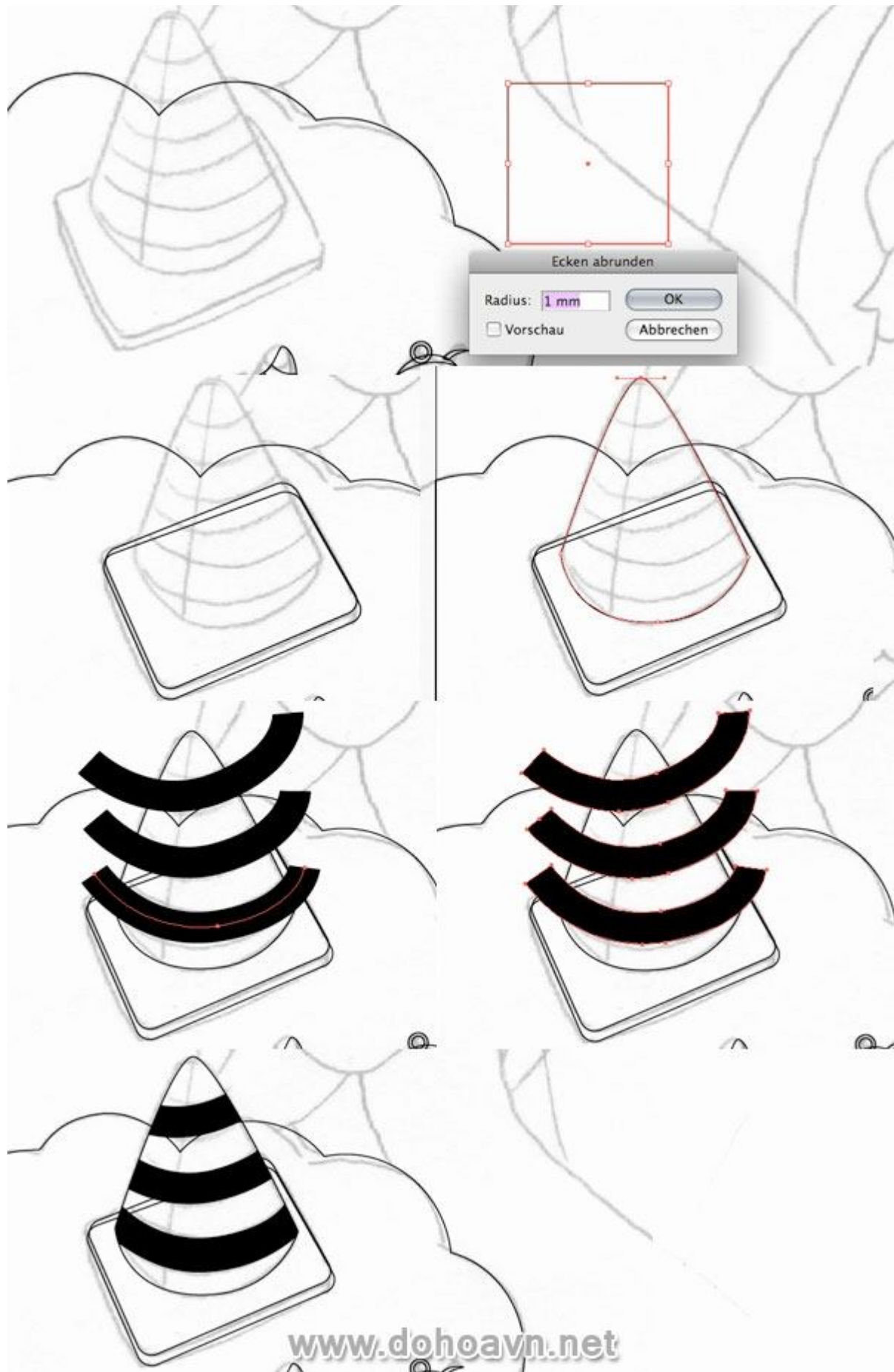
Vẽ kính của giọt mưa với công cụ Pen. Bắt đầu vẽ với mắt kính, sau đó là khung kính. Điều chỉnh đường outline bằng 2 pt . Chọn chúng bằng cách click và giữ phím Shift , sau đó đi vào Object > Path > Outline. Chọn ba shape trước mắt kính, sau đó vào Pathfinder > Unite. Dùng công cụ Direct Selection sửa đổi một số chi tiết, ví dụ như các khung hình.



Bước 16 – Vẽ hình khối nón

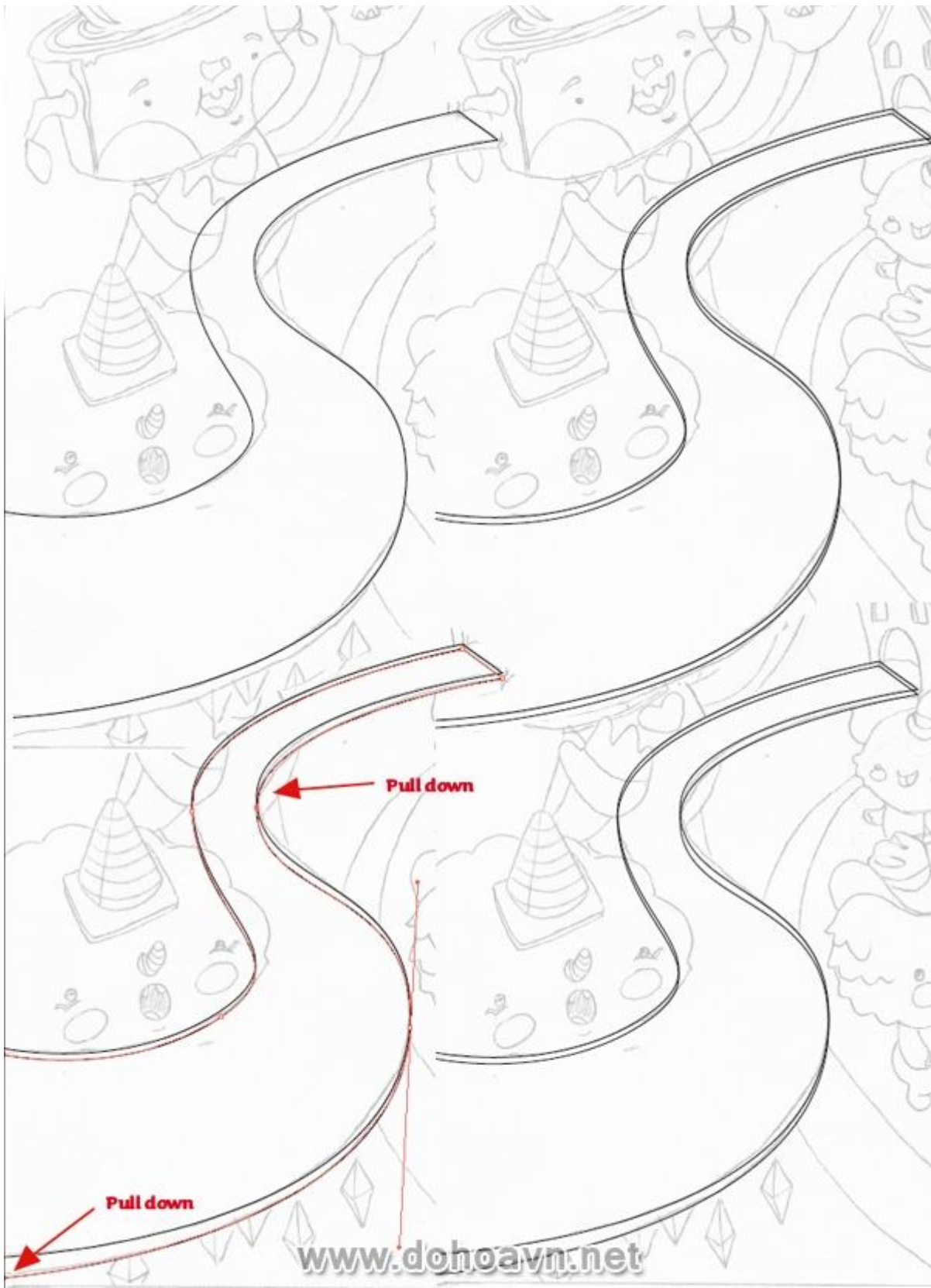
Vẽ một hình vuông với công cụ Rectangle Tool (Alt + Shift). Bây giờ vào Effect > Stylize > Round Corners và nhập 1mm để làm tròn các góc. Dùng Direct Selection Tool điều chỉnh hình vuông phù hợp với bản sketch. Chọn Ctrl + C và Ctrl + B, di chuyển nó về phía trước và bên trái để bề mặt xuất hiện ba chiều.

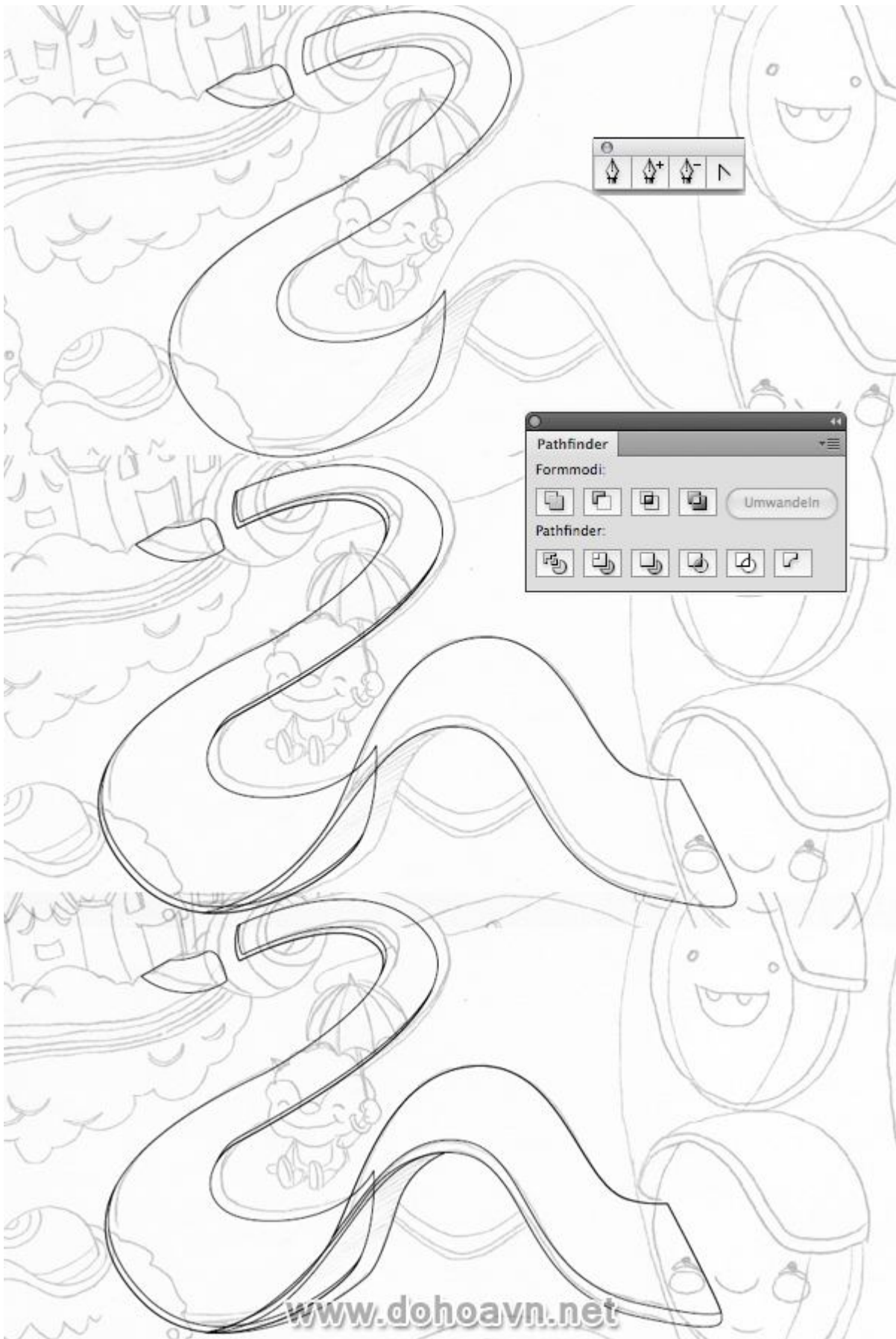
Vẽ hình tam giác với công cụ Pen. Vẽ các đường line với độ dày 6pt. Nhân bản hai lần. Chọn đường line và vào Object > Path > Outline. Bây giờ bạn chọn hình tam giác, copy nó và đặt ở phía trước. Chọn một đường line và hình tam giác mới copy, vào Pathfinder > Intersect Shape Area. Lặp lại bước này cho hai đường line còn lại.



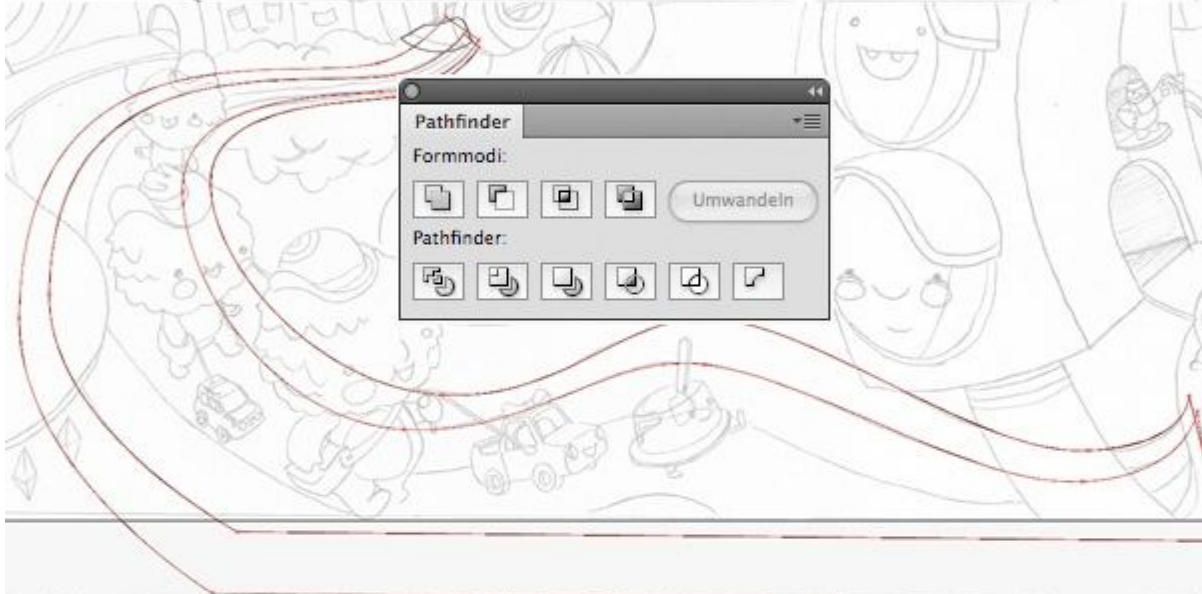
Bước 17 – Vẽ con đường và cầu vồng

Dùng công cụ Pen vẽ con đường. Copy và đặt ở phía sau để tạo độ dày cho con đường.

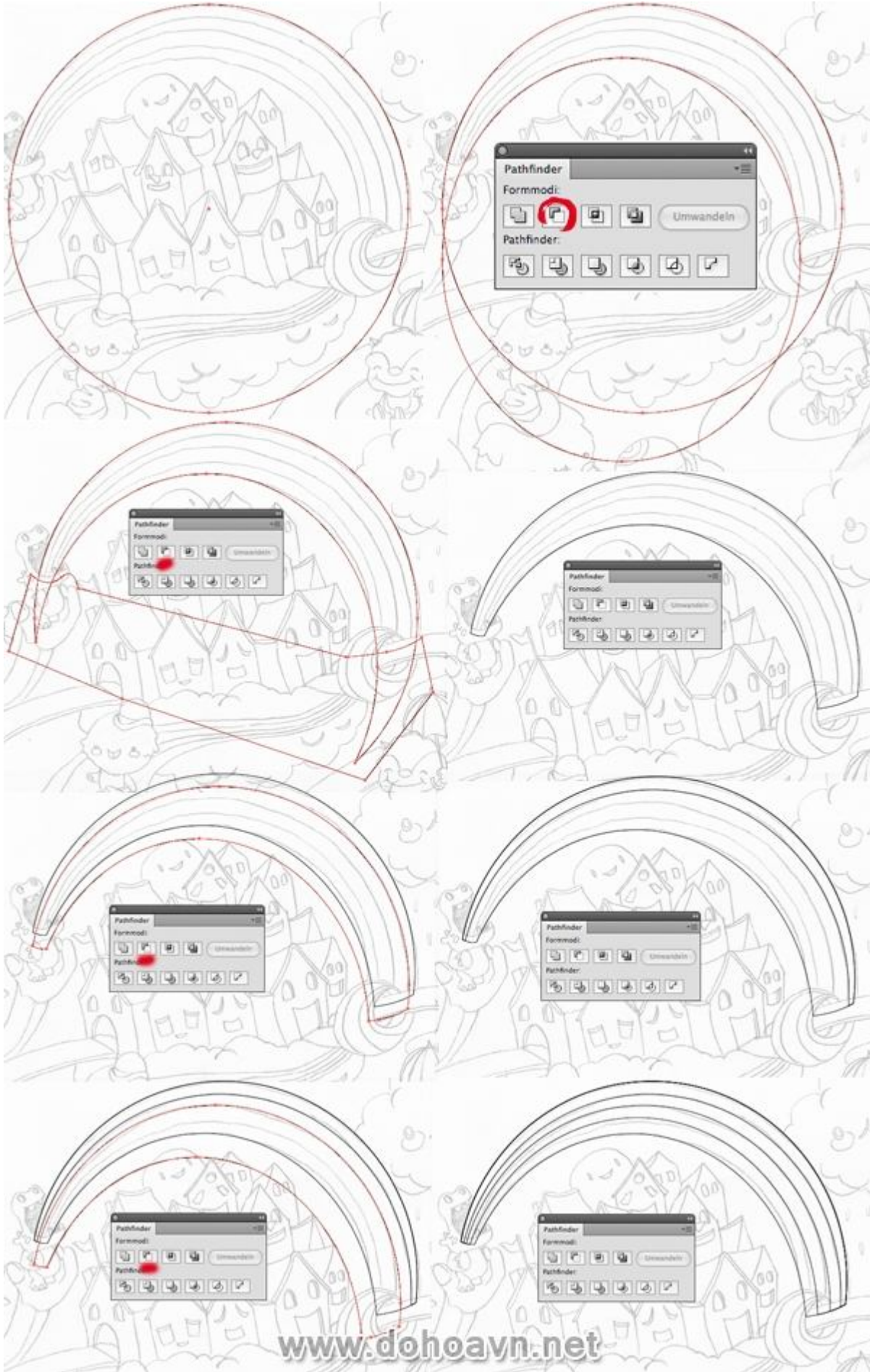




Với cầu vồng cũng làm tương tự. Vẽ shape ngoài cùng, copy nó và đặt cái mới ở phía trước. Dùng Direct Selection Tool điều chỉnh các shape cho phù hợp. Chọn cả hai shape và vào trong Pathfinder > Intersect Shape Area. Tiếp tục quá trình này cho đến khi tất cả các đường cầu vồng được tạo ra.



Đối với cầu vồng ở phía sau, vẽ một vòng tròn (Alt + Shift), sau đó copy và đặt nó ở phía trước. Kéo nó xuống để vừa với các đường sketch bút chì. Copy vòng tròn đầu tiên và đặt nó ở phía trước . Chọn cả hai vòng tròn, vào Pathfinder>Divide để cắt shape này.Lặp lại tương tự để tạo ra các sọc cầu vồng.



Bước 18 – Vẽ những người bạn với mũ và xe

Một lần nữa bạn sử dụng Pen và công cụ Ellipse Tool vẽ cơ thể, đầu và cuối cùng chiếc mũ. Vẽ tiếp tục từ nhân vật này đến nhân vật khác, từ phía sau ra đằng trước.



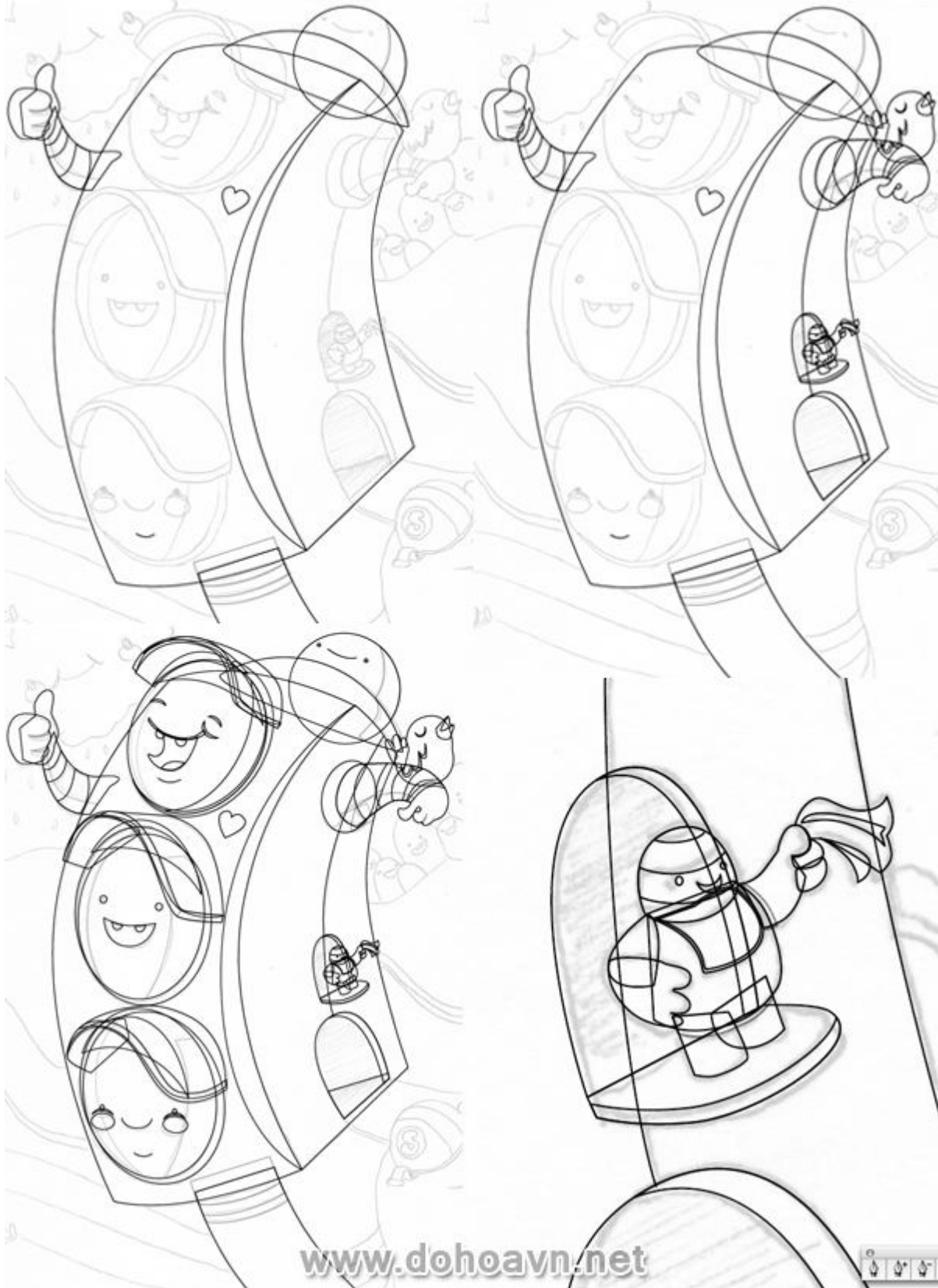
Dùng công cụ Ellipse tool để vẽ bánh xe . Sau đó bạn vẽ mái và các cửa sổ. Cắt các cửa sổ với các công cụ Pathfinder.



Bước 19 – Vẽ cột đèn giao thông

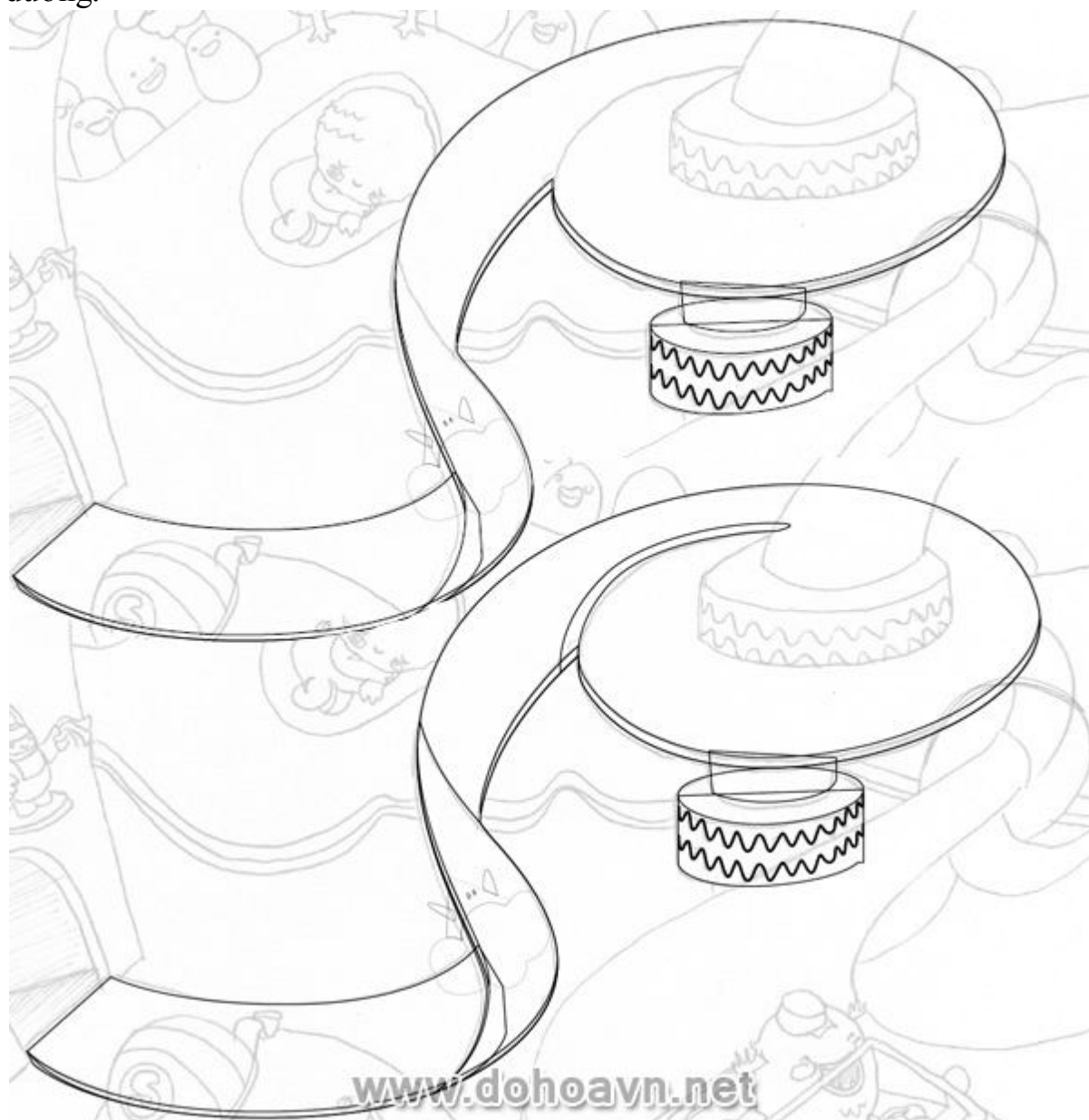
Dùng công cụ Pen vẽ trụ đèn giao thông. Sau đó vẽ hộp lớn, đèn và bóng đèn.

Nhiệm vụ của người đàn ông nhỏ màu xanh phía bên phải khiến cột đèn thú vị hơn.



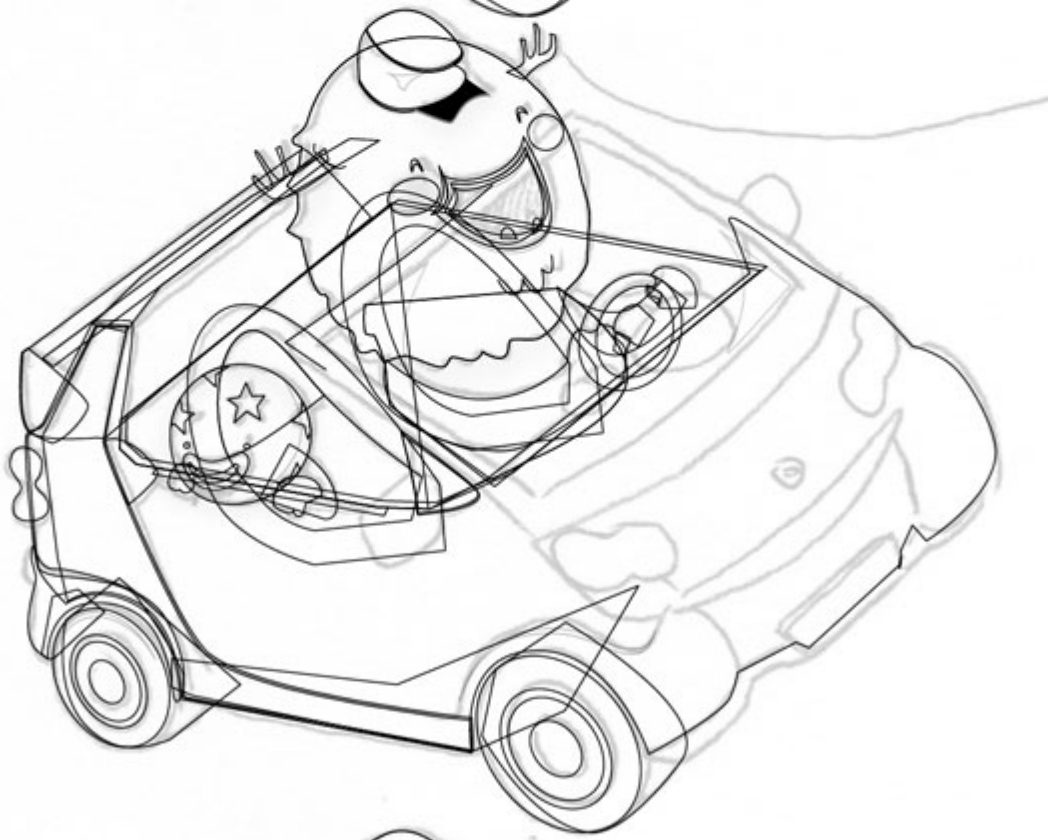
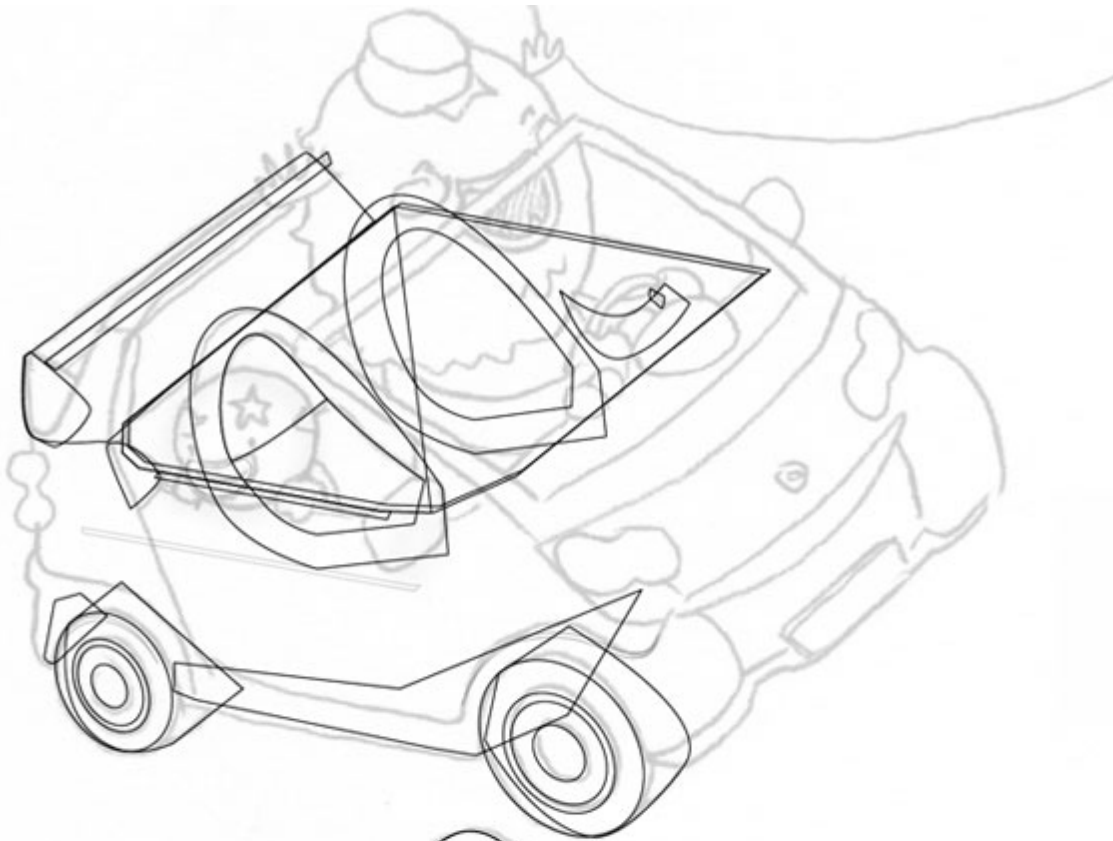
Bước 20 – Vẽ các chi tiết cho con đường

Dùng công cụ Pen tool vẽ các phần thấp hơn của con đường ở bên phải. Tiếp theo vẽ các phần ở phía trên. Sau đó vẽ con ma thông minh và 1 phần bên phải của con đường.



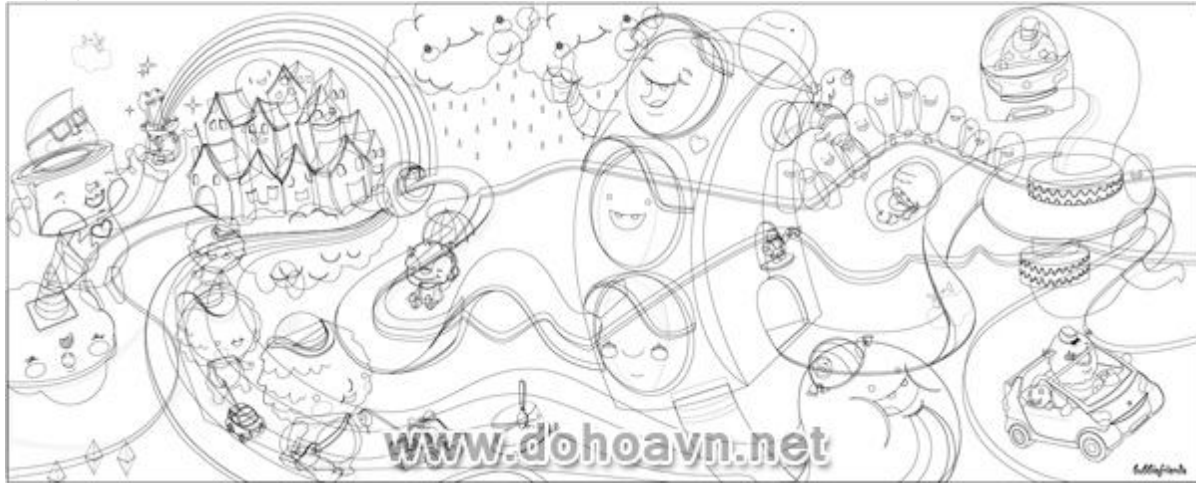
Bước 21 – Vẽ chiếc xe thông minh

Bắt đầu vẽ mũi xe và ghế ngồi. Sau đó, tiếp tục với những nhân vật và lớp xe. Phía bên trái của chiếc xe được vẽ ngang bằng với phần trước hàng đầu và lá chắn phía trước.



Bước 22- Tô màu

Bây giờ bức tranh đã hoàn thành!



Màu sắc

Sau khi vẽ chúng ta sẽ tô màu , thêm bóng tối và độ dốc.

Đối với màu sắc tôi sử dụng bảng màu của riêng của tôi và mở rộng chúng thêm theo thời gian. Tôi sử dụng nhiều tông màu xanh hơn tông vàng. Màu sắc ấm áp như đỏ, vàng và nâu được đẩy tiến lên trước và sẽ hỗ trợ cho bố cục tác phẩm khi chúng được sử dụng đúng cách. Vì vậy, màu sắc các shape phía trước là các tông màu ấm .



Bước 23

Bắt đầu tô các bề mặt lớn như bầu trời và cảnh quan để xác định bầu không khí của bức tranh. Tiếp tục với đường phố, cầu vồng, đèn giao thông . Các shape vẫn còn đường viền 0,25 pt.



Bước 24

Sau khi các shape được tô màu ,tôi loại bỏ những đường nét phác thảo. Bây giờ bạn có thể thấy sự tương phản . Trong trường hợp này những bóng đen có thể được thêm vào hoặc màu sắc có thể được điều chỉnh.

Thiết lập transparency trên Multiply và Opacity là 65%. Tôi điều chỉnh các điểm không thuyết phục với màu gradient để tạo không gian ba chiều.

Hình ảnh được tô màu



Không đường viên



Tô gradient và thêm shadow



Phần kết

Đây là kết quả cuối cùng. Bạn có thể xem kích thước thật tại [đây](#).



Tạo tranh theo phong cách Ukiyo-e của Nhật bằng Illustrator CS5

Bạn có lẽ chưa biết gì nhiều về thể loại tranh Ukiyo-e của Nhật Bản ? !** Là một người thiết kế, bạn cần hiểu biết nhiều hơn về các thể loại thiết kế và hội họa của thế giới. Hôm nay dohoavn.net sẽ gửi đến bạn đọc 1 bài viết của tác giả Iaroslav Lazunov nói về vấn đề này . Trong bài hướng dẫn này bạn sẽ được tìm hiểu về thể loại tranh Ukiyo-e và* học **cách tạo phong cảnh kiểu Ukiyo-e của Nhật Bản**. Bạn sẽ được tác giả giới thiệu và làm quen với nhiều kĩ thuật thao tác, và học được cách sử dụng Art, Scatter, và Blob Brushes một cách dễ dàng hơn, nào hãy bật Illustrator lên và bắt đầu thực hành với những kỹ năng này nhé

Hình sau khi hoàn thành

Tải file gốc trong thư mục “source” về. Bạn có thể xem sơ qua chúng trước khi chúng ta bắt đầu. Dưới đây là hình sau khi đã hoàn thành.



Chi tiết

- **Chương trình:** Adobe Illustrator CS5
- **Mức độ:** nâng cao
- **Thời gian dự kiến hoàn thành:** 3 giờ

Đôi nét về tranh vẽ Ukiyo-e

Ukiyo-e là bức tranh vẽ về một thế giới phù du và là một phần của những thể loại hội họa đẹp của Nhật, phát triển vào nửa sau thế kỉ 17.

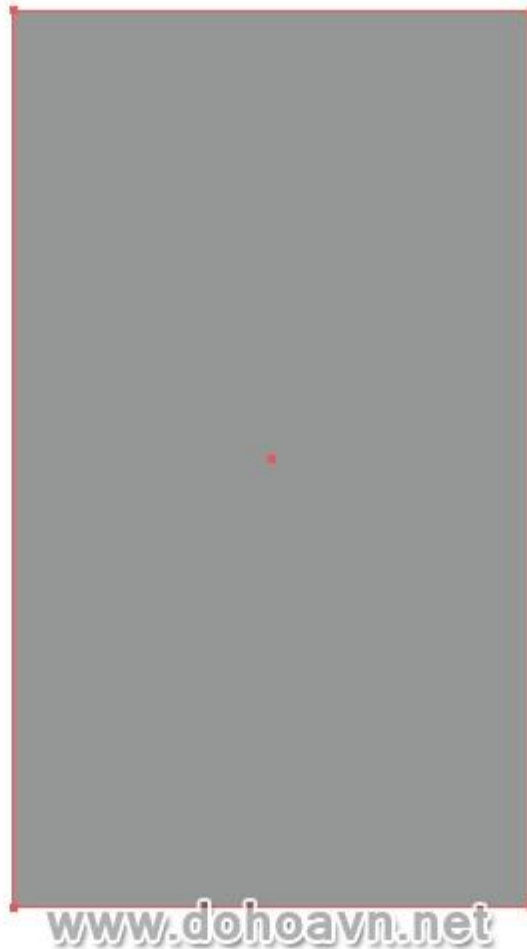
Ukiyo-e được vẽ bởi một họa sĩ, thợ thủ công và thợ in. Bức họa Ukiyo-e được tạo ra bởi một quy trình tỉ mỉ. Họa sĩ sẽ tạo ra một bức vẽ tổng thể bằng mực trên trang giấy mỏng; thợ thủ công dán mặt dưới xuống khối gỗ cherry hoặc lê và cắt bỏ những vùng thừa màu trắng. Sau đó một số bản in đen trắng sẽ được tạo ra bởi họa sĩ theo màu sắc riêng biệt đặc trưng.

Thợ thủ công sẽ làm những shape in với số lượng theo yêu cầu (thỉnh thoảng hơn 30 cái), mỗi cái tương ứng với một màu hoặc tông màu. Thợ in sẽ bàn bạc với họa sĩ về màu sắc, màu dầu hoặc màu thô để tô lên những shape, và in thủ công trên giấy gạo để ráo.

Hi vọng là bạn sẽ hoàn thành công việc này bằng việc dùng chuột và bàn phím 😊

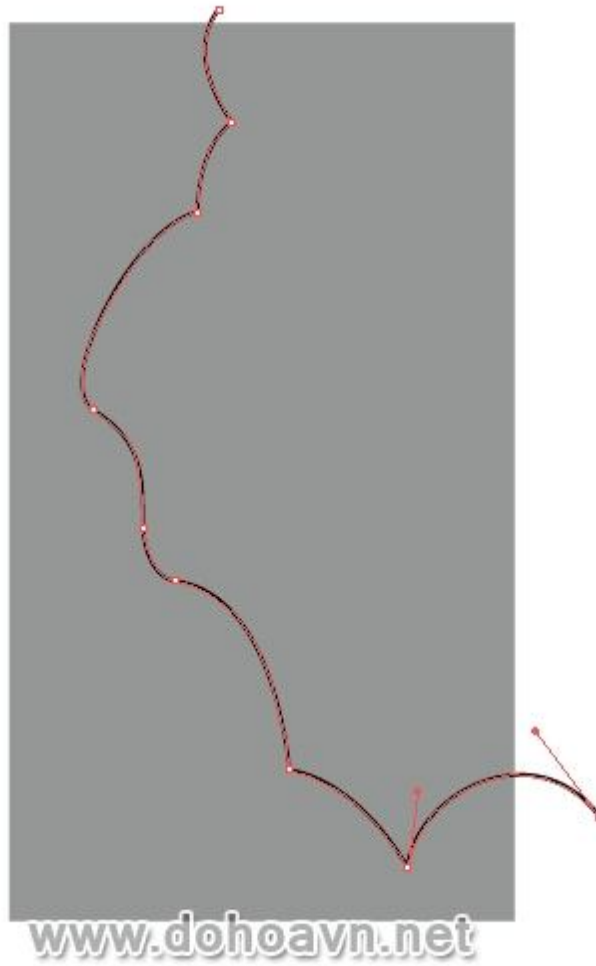
Bước 1

Dùng Rectangle Tool (M) và tạo hình chữ nhật với màu xám trung tính.



Bước 2

Yếu tố cơ bản của bức vẽ là nhánh hoa anh đào nở rộ. Dùng Pen Tool (P) và tạo đường cong cho nhánh chính



Bây giờ chúng ta hãy tạo một brush cho nhánh cây. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo hình tròn trong khi giữ phím Alt và Shift. Chiều dài của hình tròn sẽ tương ứng với độ rộng tối đa của nhánh cây. Dùng Direct Selection Tool (A) và di chuyển điểm neo bên phải của hình tròn sang phải trong khi giữ phím Shift.



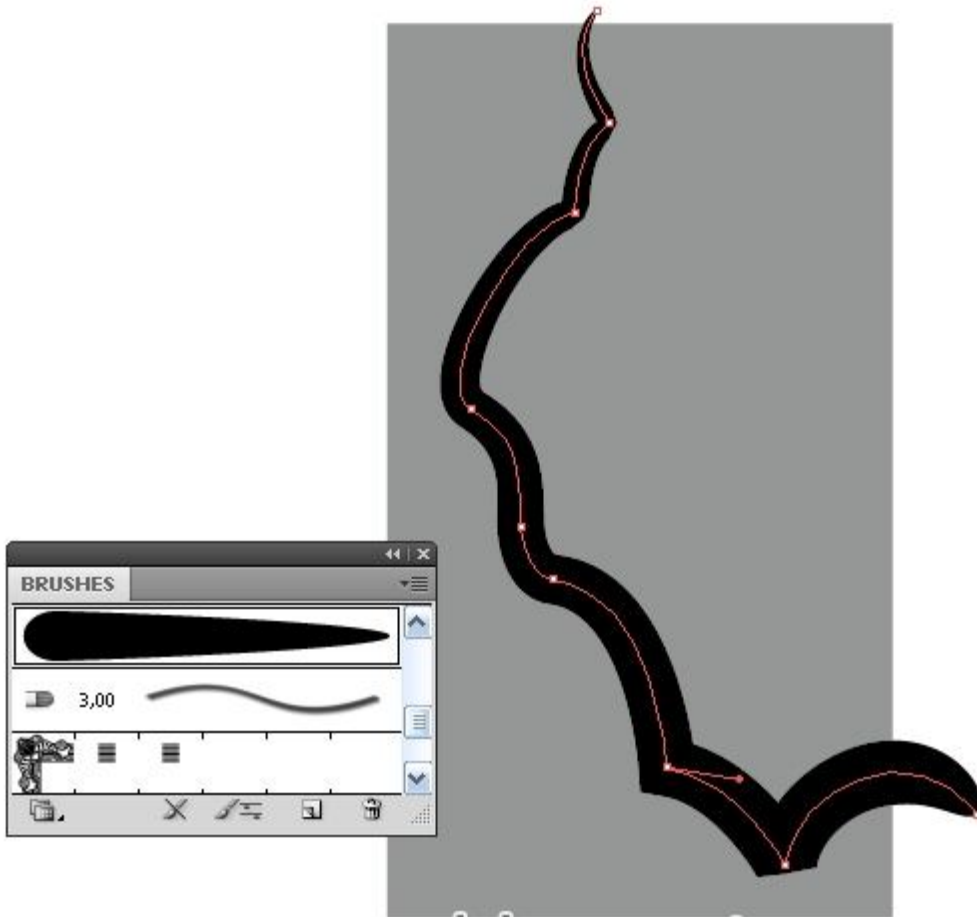
Bước 3

Di chuyển shape vừa tạo vào thành Brushes palette và save nó dưới dạng Art Brush.



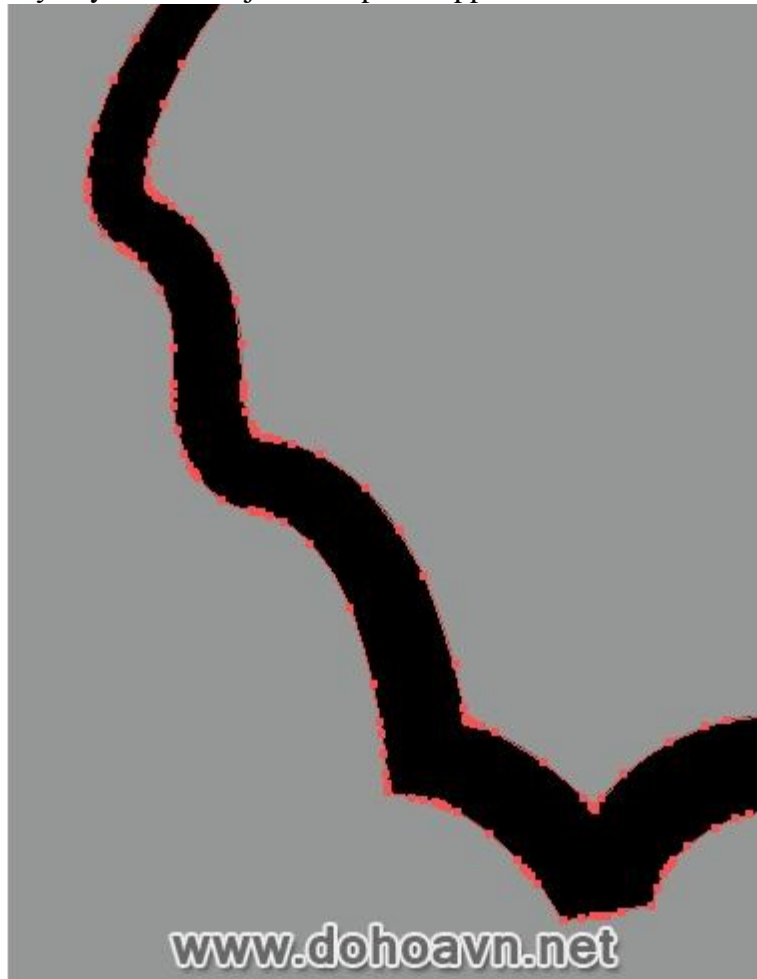
www.dohoavn.net

Bây giờ chọn đường cong bạn vừa tạo ở bước trước đó và áp brush này lên.



www.dohoavn.net

Vẫn chọn nhánh cây này và vào Object > Expand Appearance.



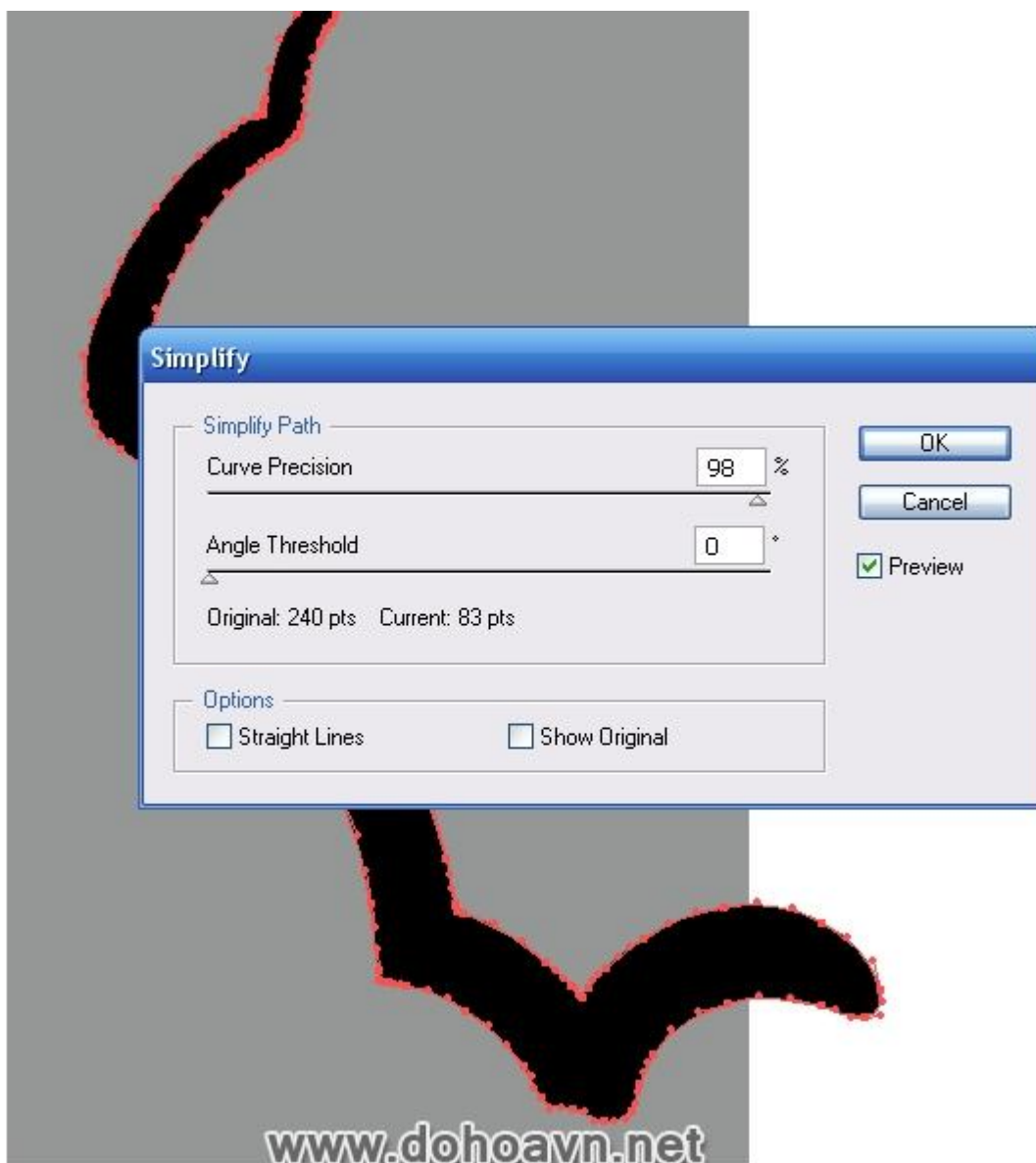
Bây giờ chúng ta có thể thay đổi đường outline của nhánh cây.

Bước 4

Dùng Direct Selection Tool (A) để di chuyển những điểm neo và tay nắm để làm tròn lại góc cạnh của nhánh cây nếu cần.



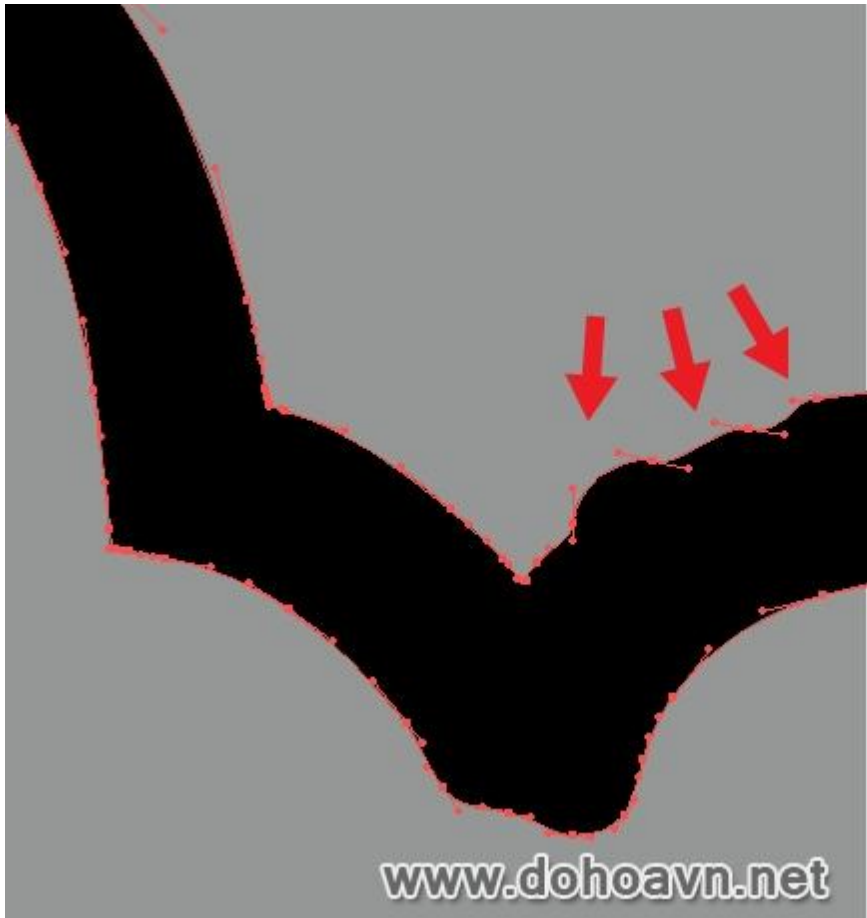
Sau khi thay đổi đường line thành đối tượng, nó sẽ hiện ra nhiều điểm neo, sẽ khá khó khăn để thao tác trên chúng. Để giảm số lượng điểm neo vào Object > Path > Simplify và thiết lập thông số trong hộp thoại như hình bên dưới.



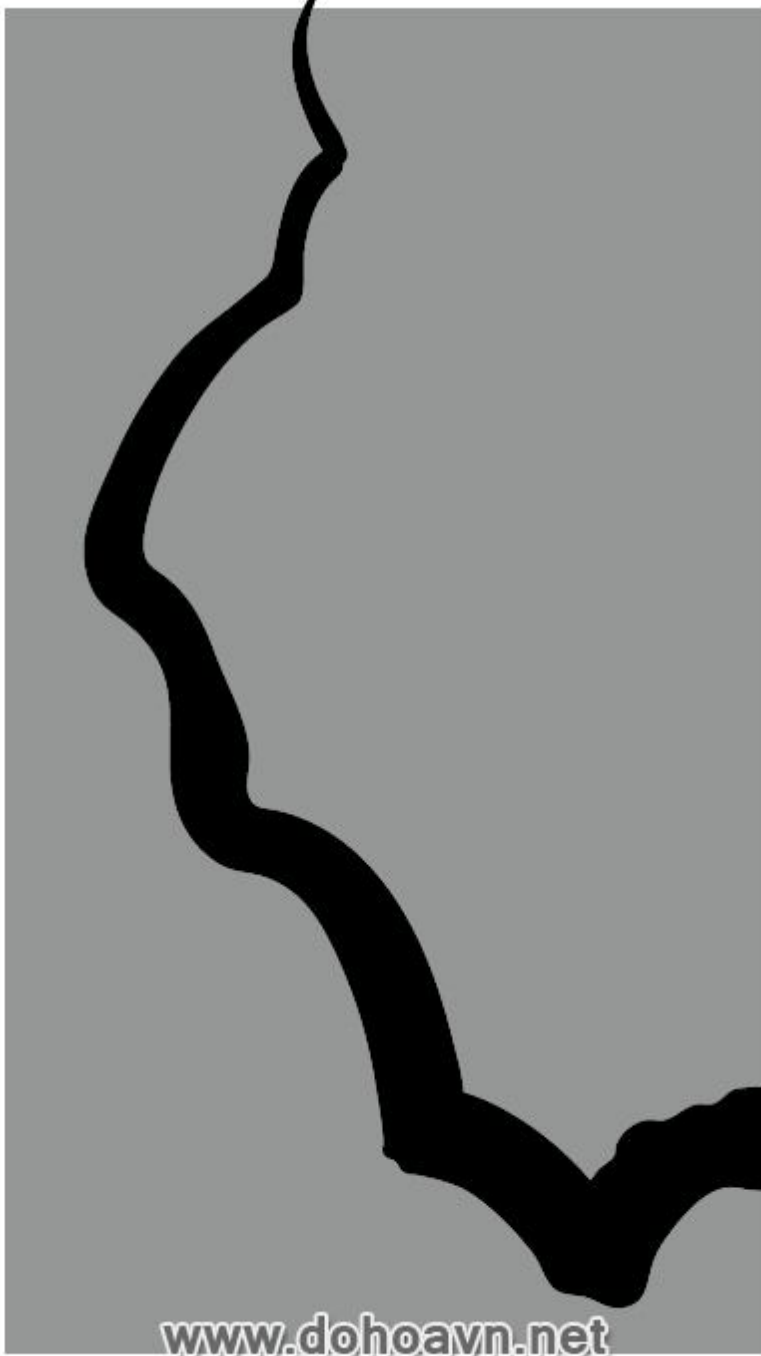
Sự chính xác của outline trong trường hợp này thì rất quan trọng, vì vậy bạn có thể dễ dàng di chuyển thanh Curve Precision và Angle Threshold để giảm đáng kể số lượng điểm neo trên outline. Trong trường hợp của tôi, số lượng điểm được giảm 4 lần.

Bước 5

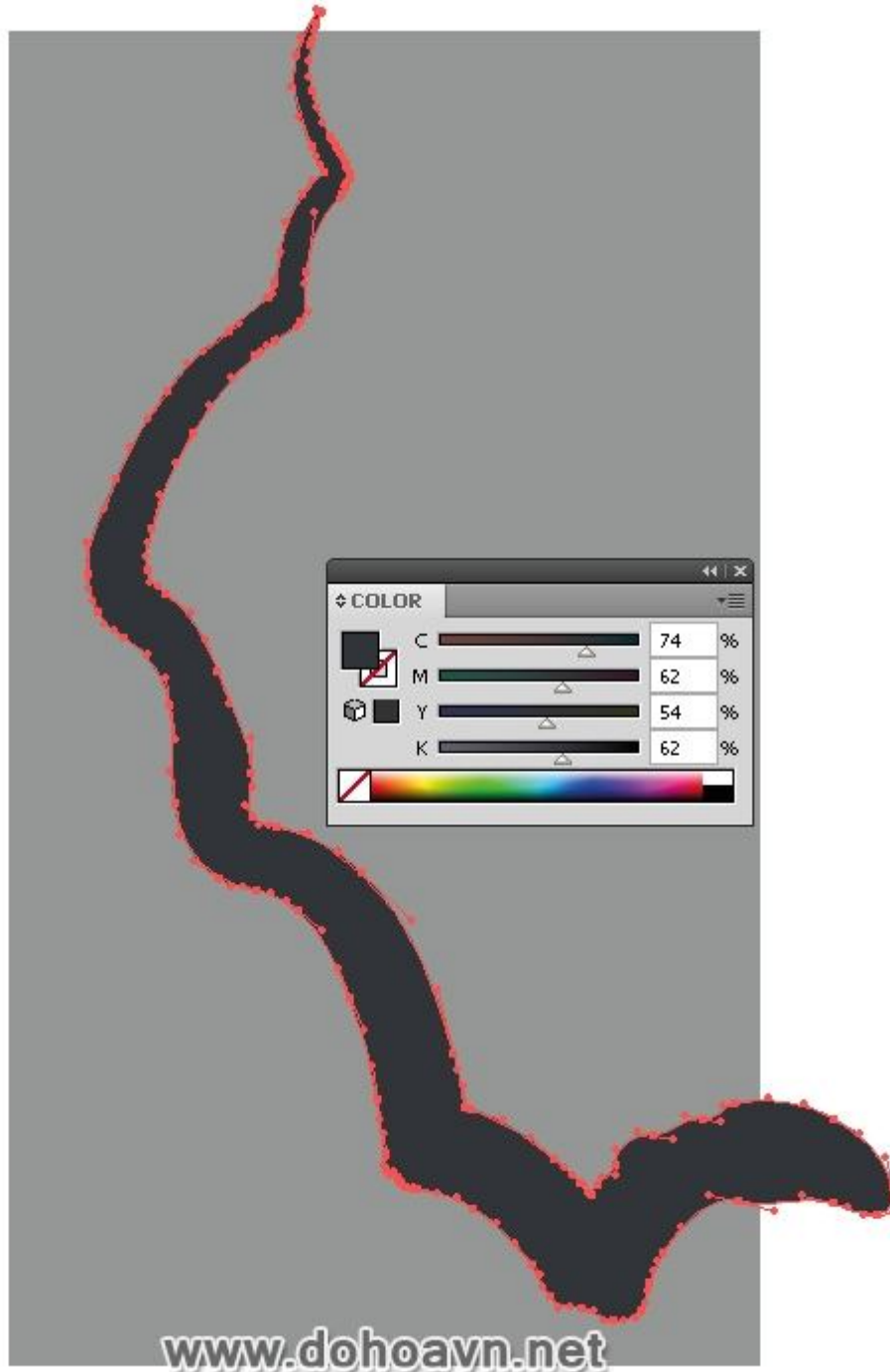
Vỏ cây của nhánh ở điểm rộng nhất có thể có hình dạng lượn sóng, tạo nó bằng cách di chuyển điểm neo.



Sau khi tạo xong shape cho nhánh cây, fill nó với màu xám tối.

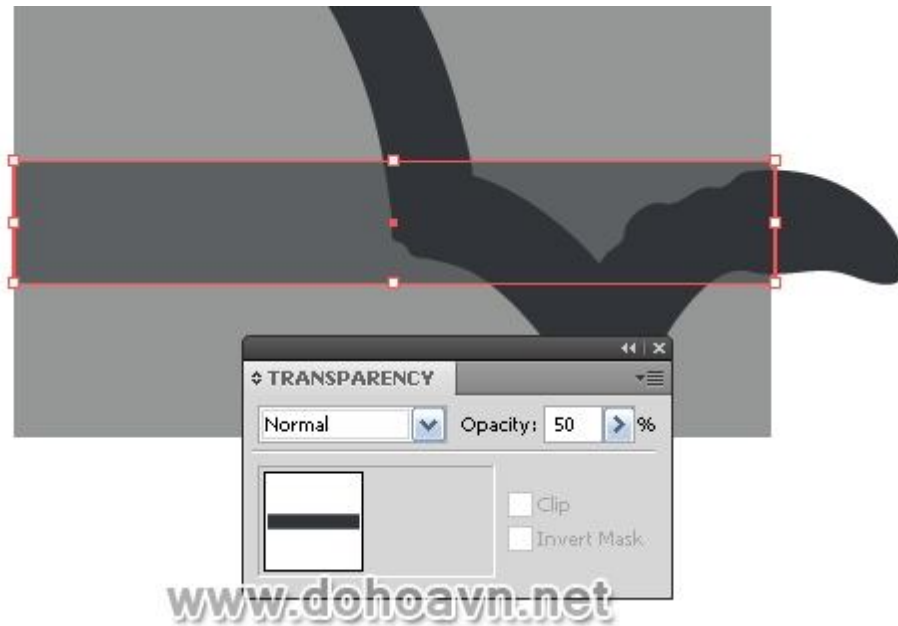


www.dohoavn.net

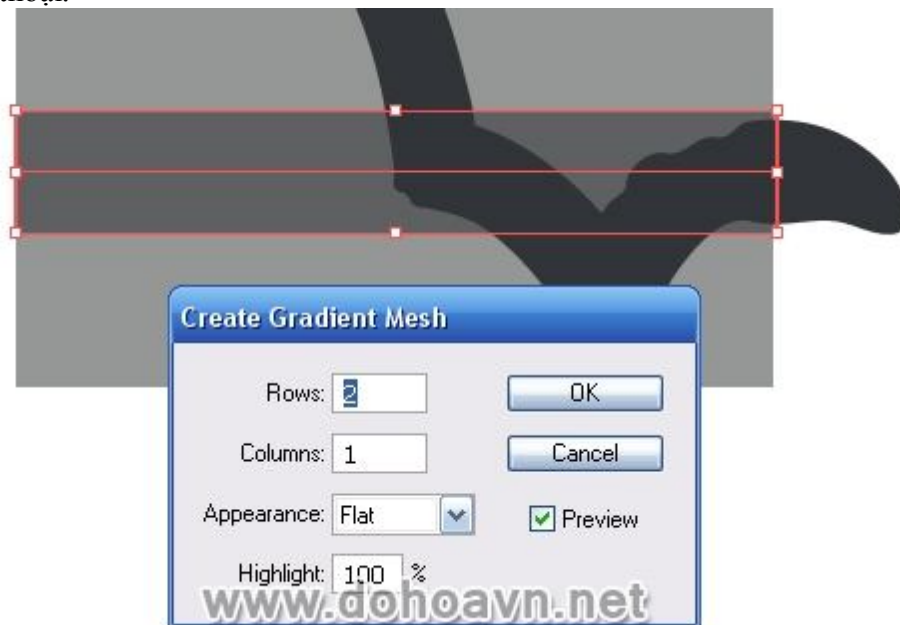


Bước 6

Tạo những mảng màu sáng tối trên nhánh cây dùng Gradient Mesh. Chúng ta hãy tạo hình chữ nhật dùng Rectangle Tool (M). Chiều cao của hình chữ nhật sẽ tương đương xấp xỉ với chiều rộng của nhánh cây ở vùng dày nhất. Để không bị mắc lỗi, thay đổi Opacity của hình chữ nhật, bằng cách giảm xuống 50% trong Transparency palette.



Vẫn chọn hình chữ nhật, vào Object > Create Gradient Mesh và thiết lập thông số cho hàng và cột trong hộp thoại.



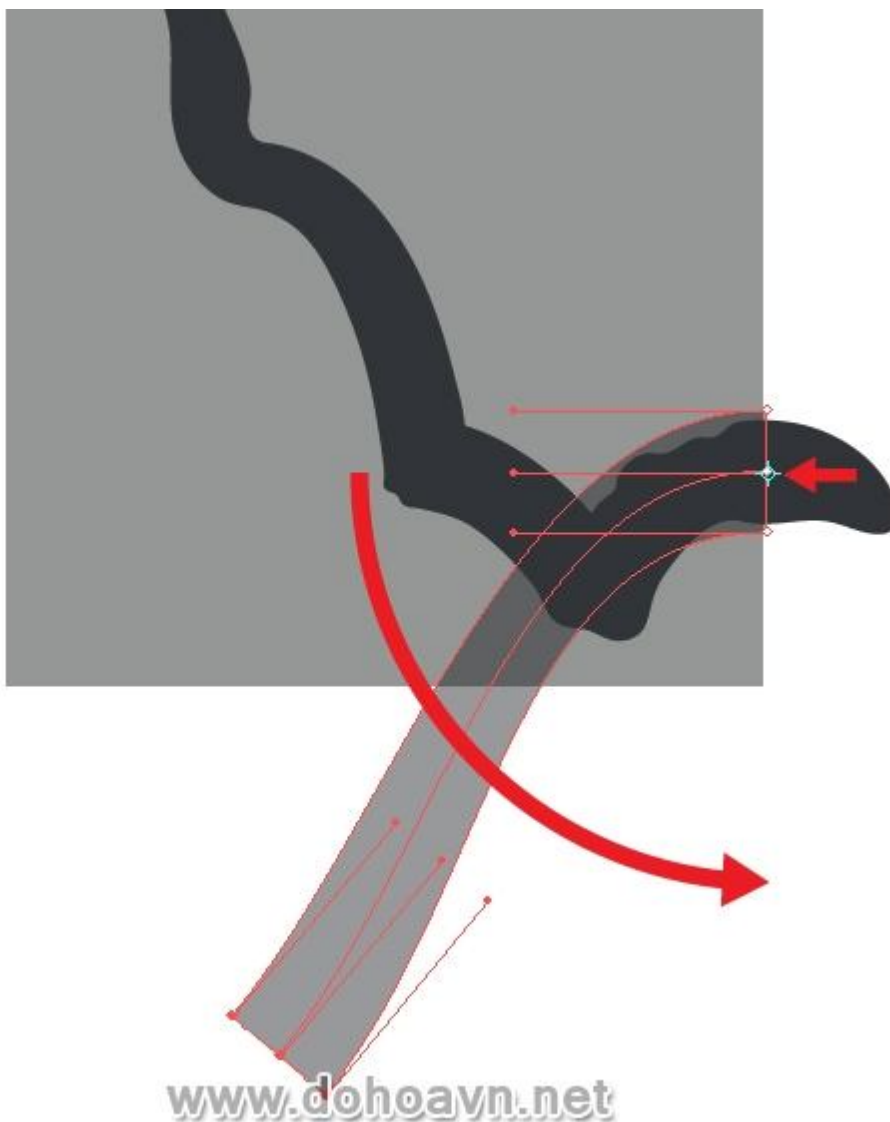
Bước 7

Tiến hành thay đổi đối tượng mesh. Chúng ta cần chuyển đổi hình chữ nhật để hình dạng của nó giống với hình dạng của nhánh cây. Chọn Lasso Tool (Q) và chọn điểm grid bên trái của hình chữ nhật.



www.dohoavn.net

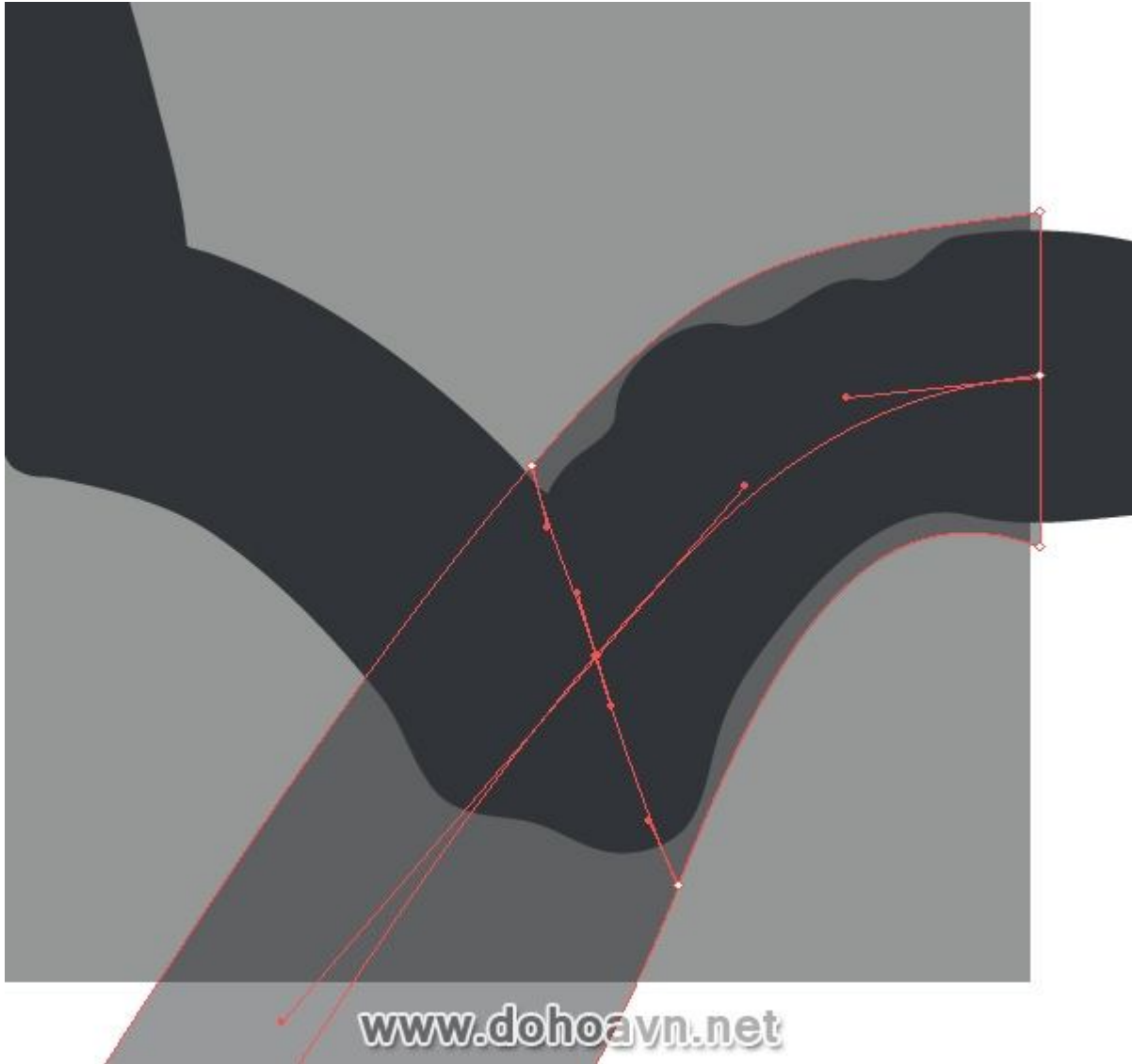
Bây giờ chọn Rotate Tool (R) và đặt điểm trung tâm của công cụ vào chính giữa cạnh phải của hình chữ nhật. Dùng tool tương tự, uốn cong đối tượng mesh như hình.



Thao tác đối tượng này tương tự như với bất kỳ đối tượng nào khác. Shape chữ nhật của đối tượng không được tạo lẫn lộn trong những đường line của grid. Vì vậy chúng ta sẽ tạo đường cong đầu tiên.

Bước 8

Tạo một đường line mới trong gradient mesh. Chọn Gradient Mesh Tool (U) và thiết lập điểm point mới ở đường line giữa grid.

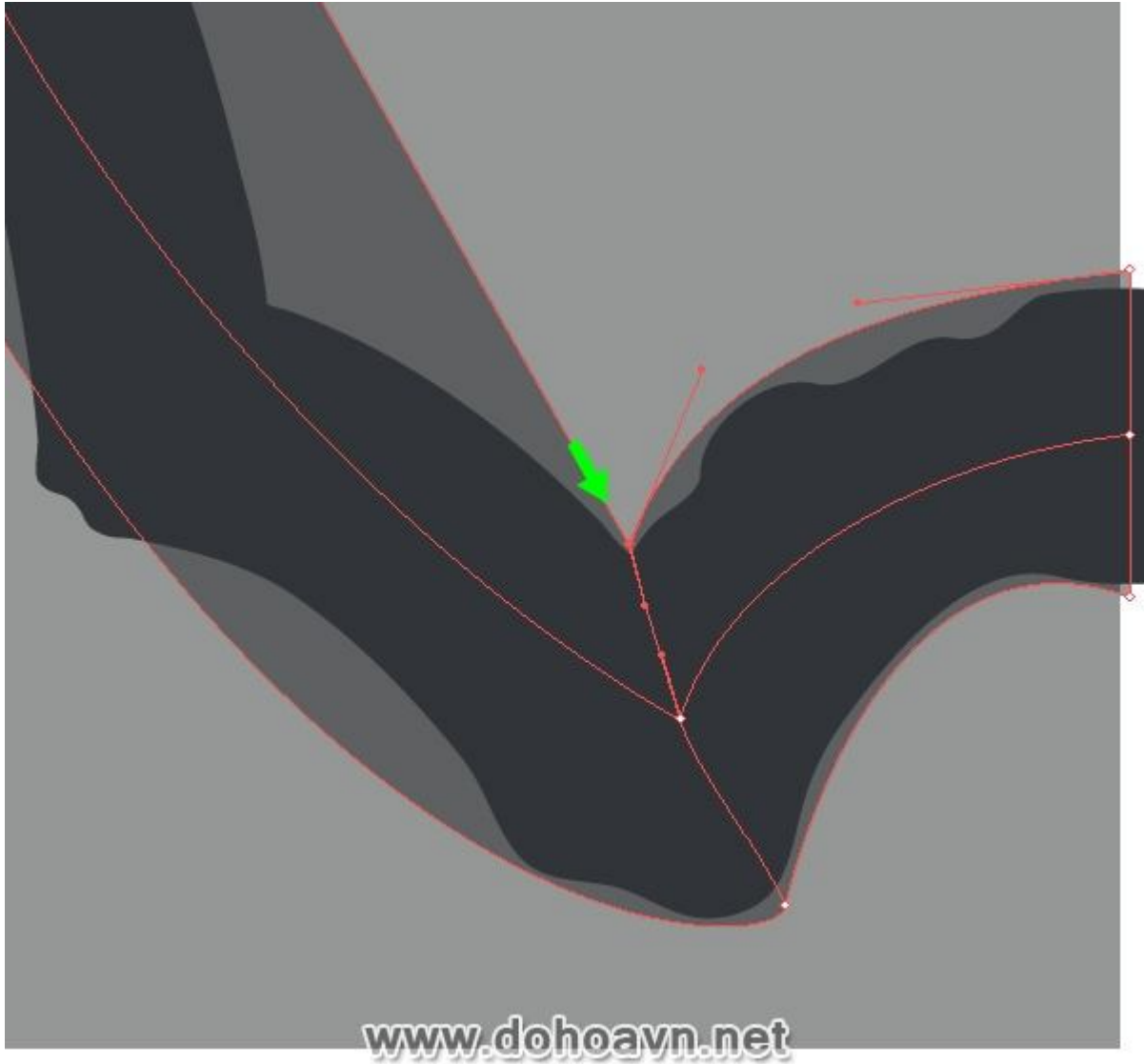


Bây giờ xoay đối tượng dùng kỹ thuật đã được nói ở bước trước đó.



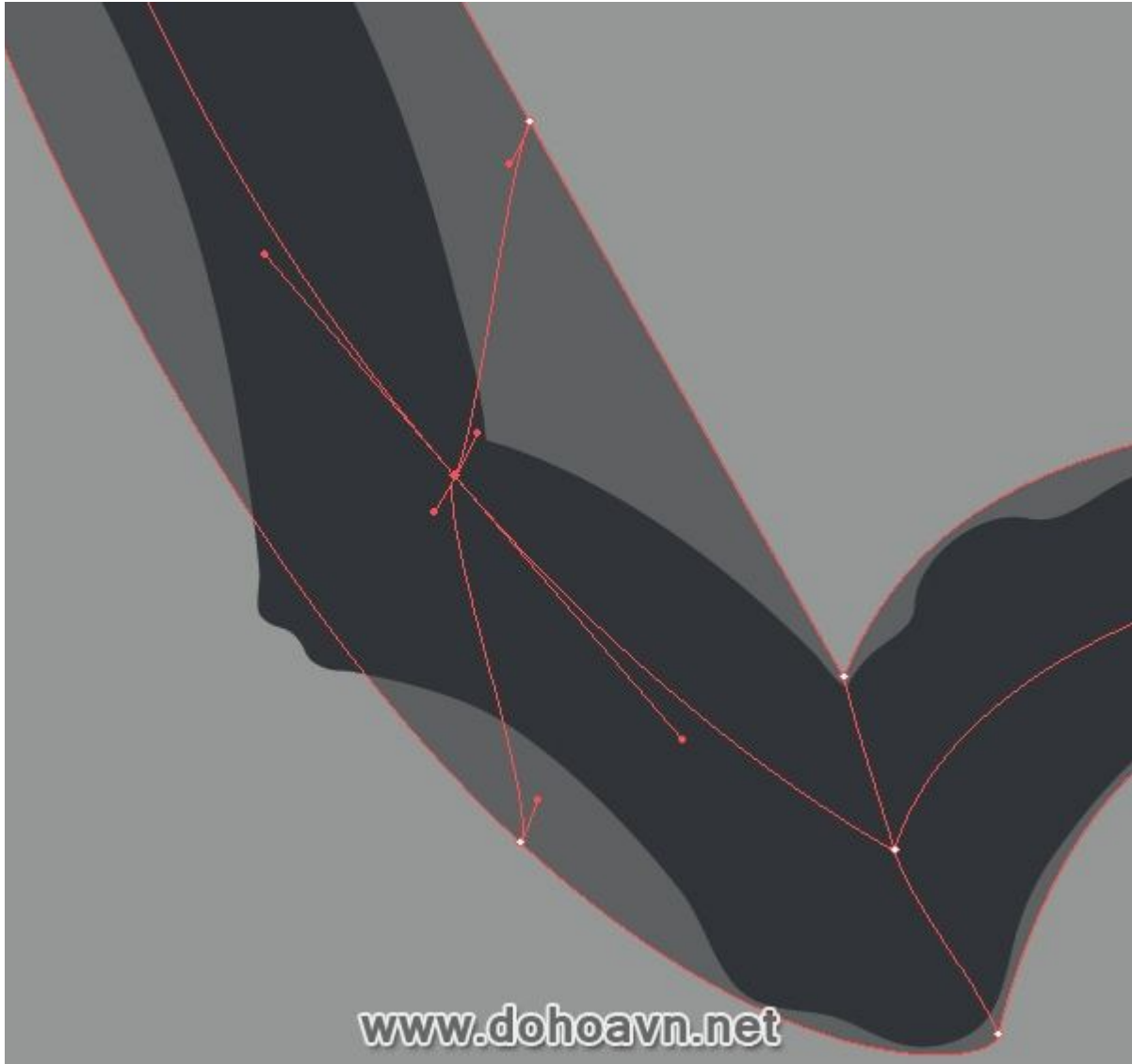
www.dohoavn.net

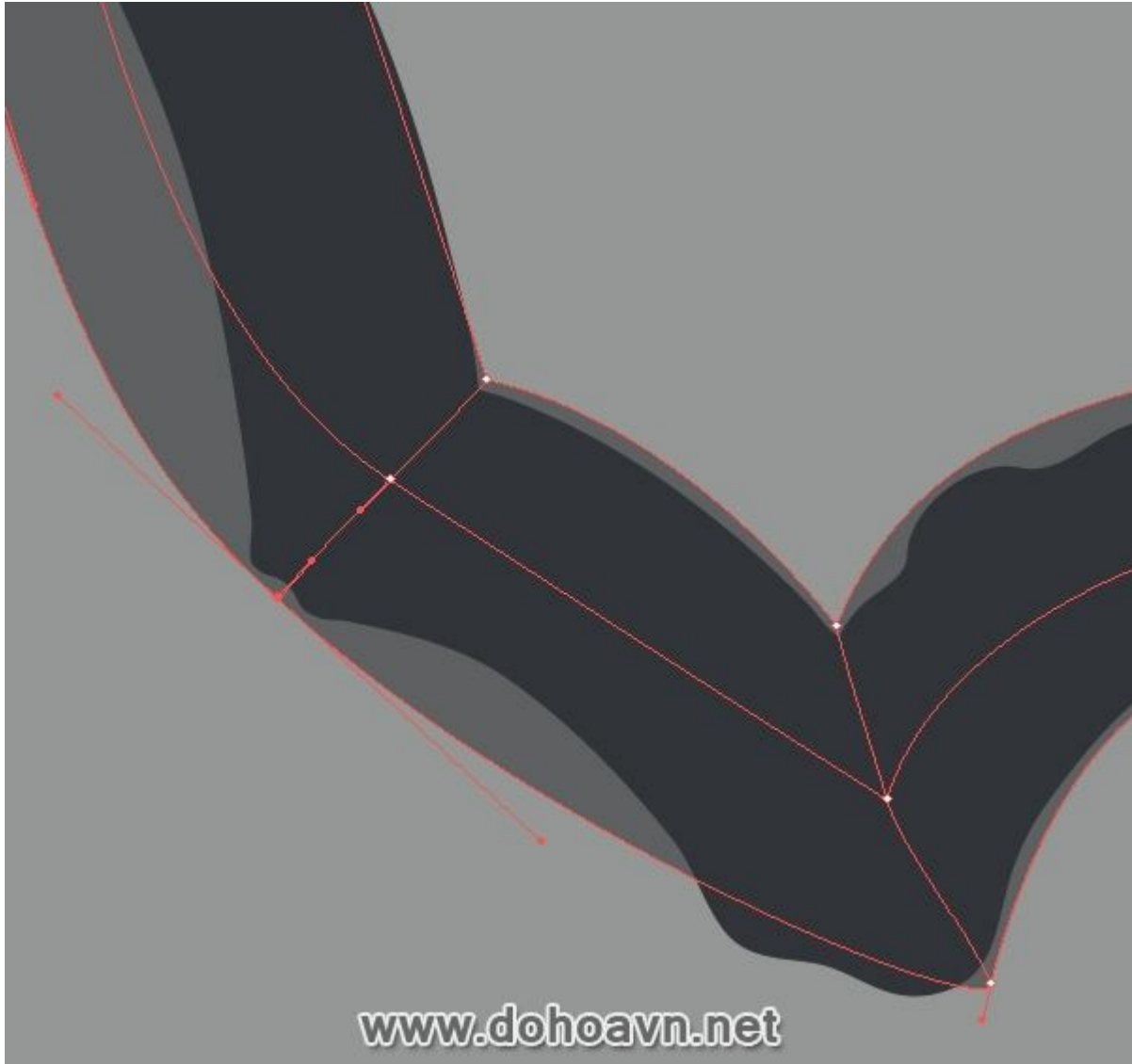
Để tạo điểm cạnh, cần phải kết hợp phần cuối của tay nắm với điểm point này.

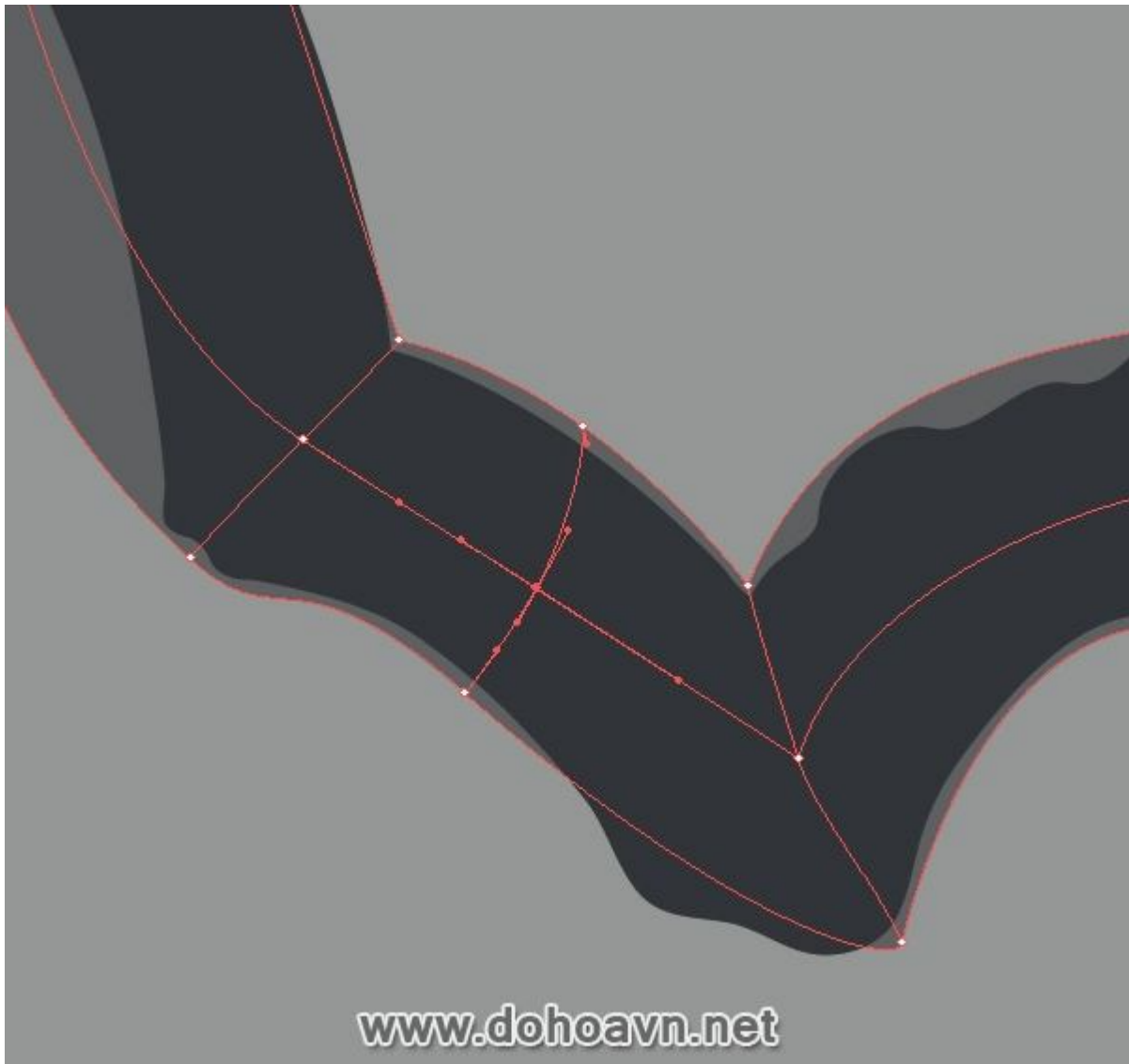


Bước 9

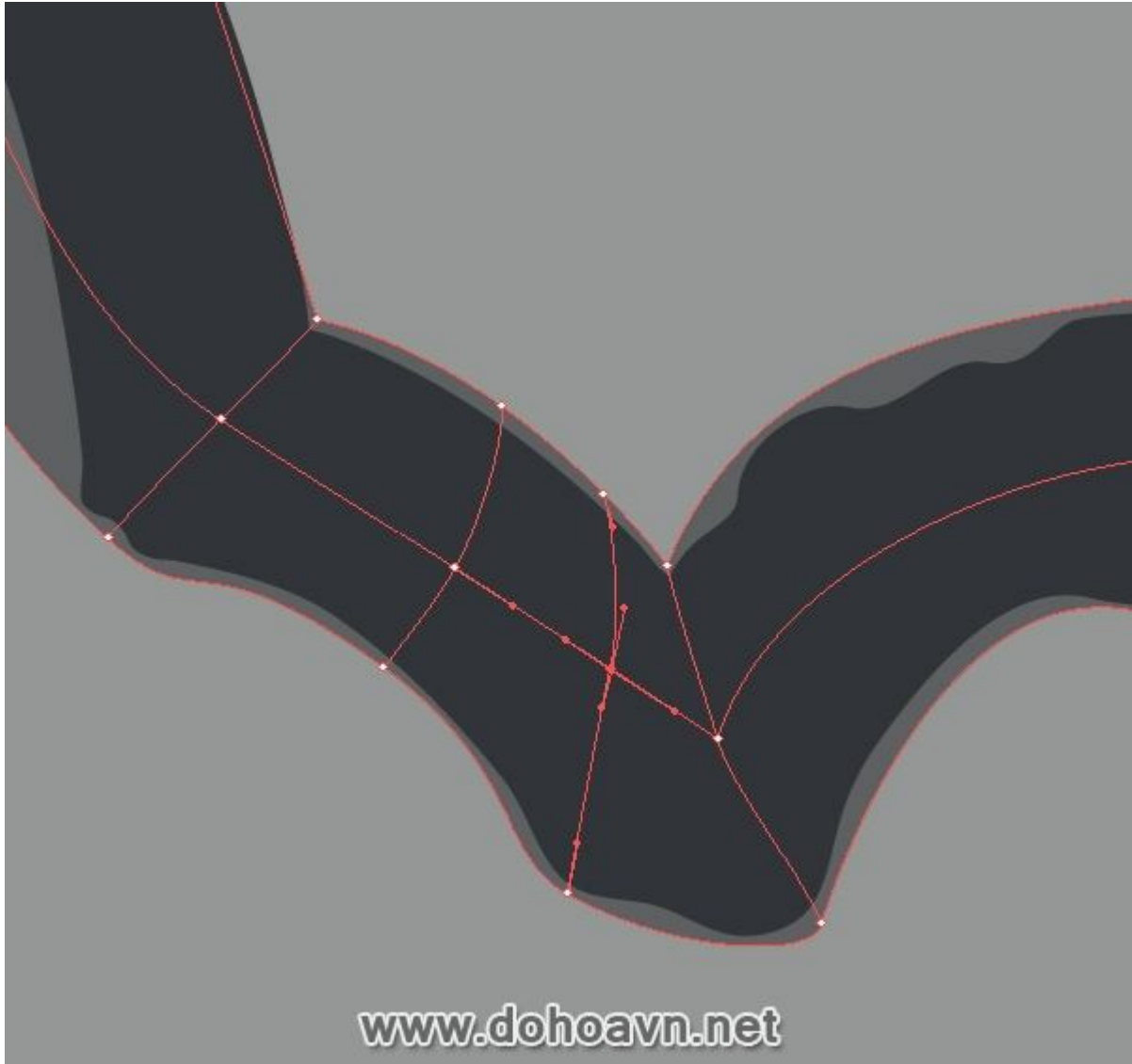
Tiếp tục làm với những cái tương tự, đem đối tượng mesh bỏ theo shape của nhánh cây.

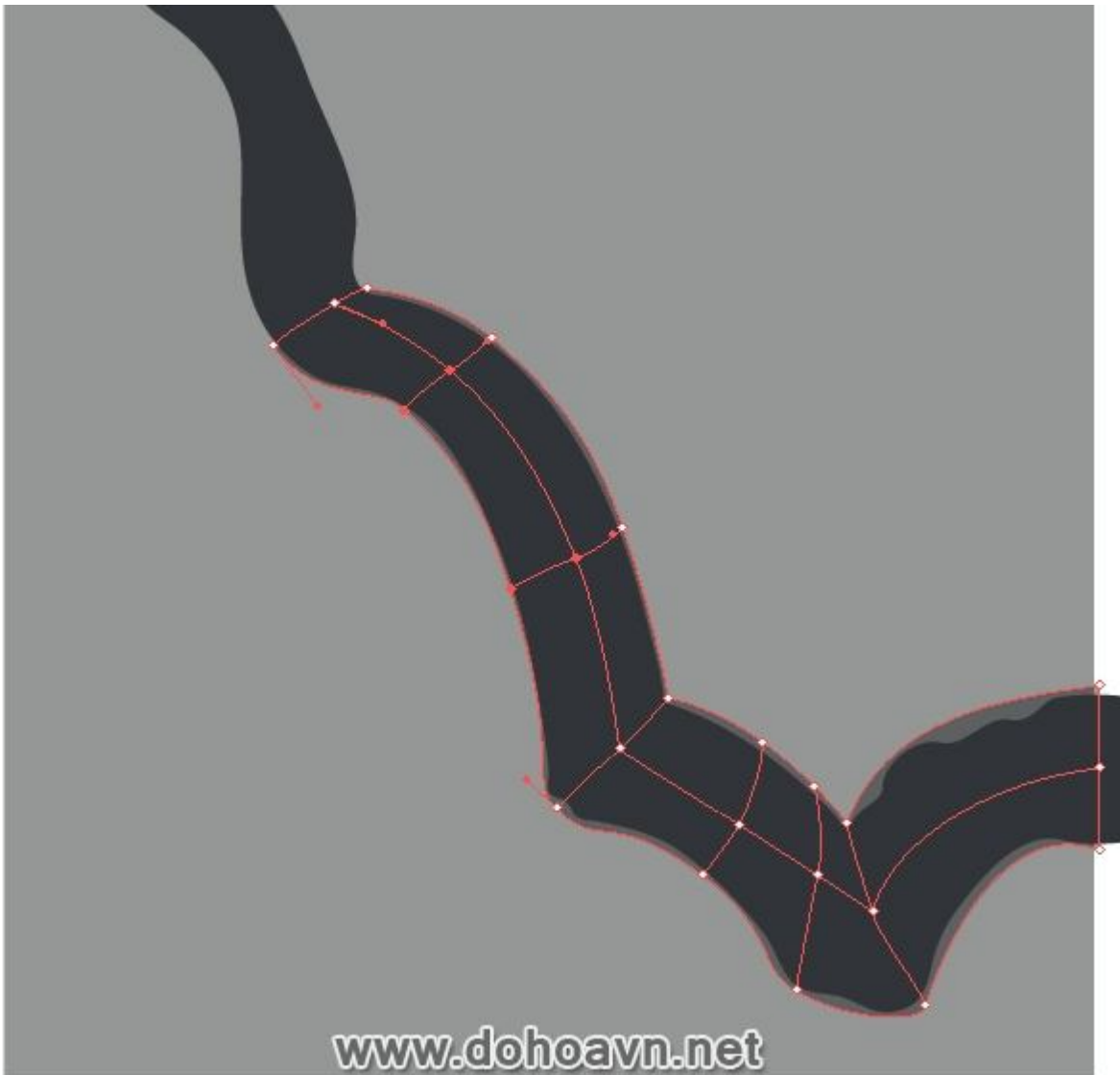




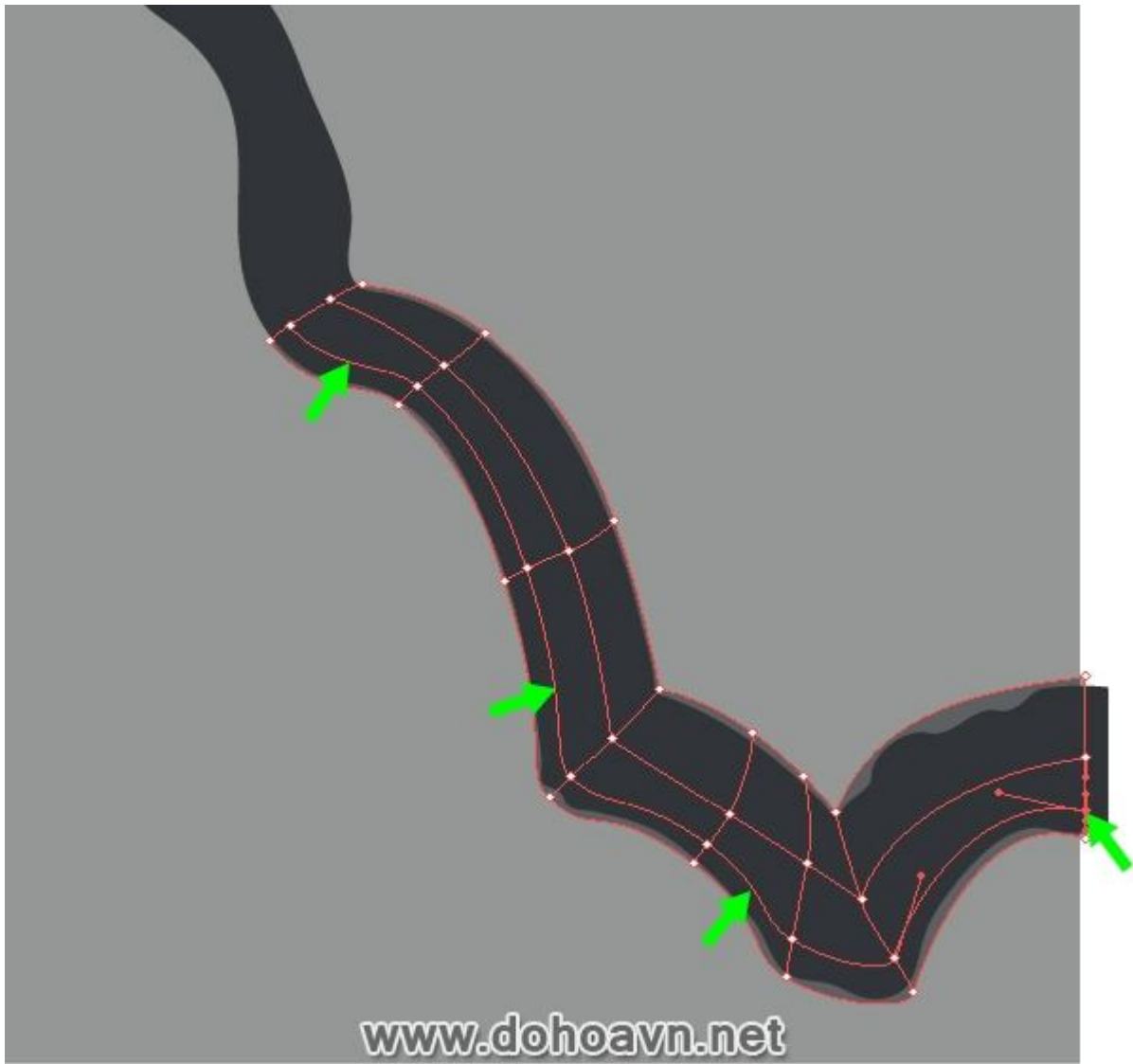


www.dohoavn.net

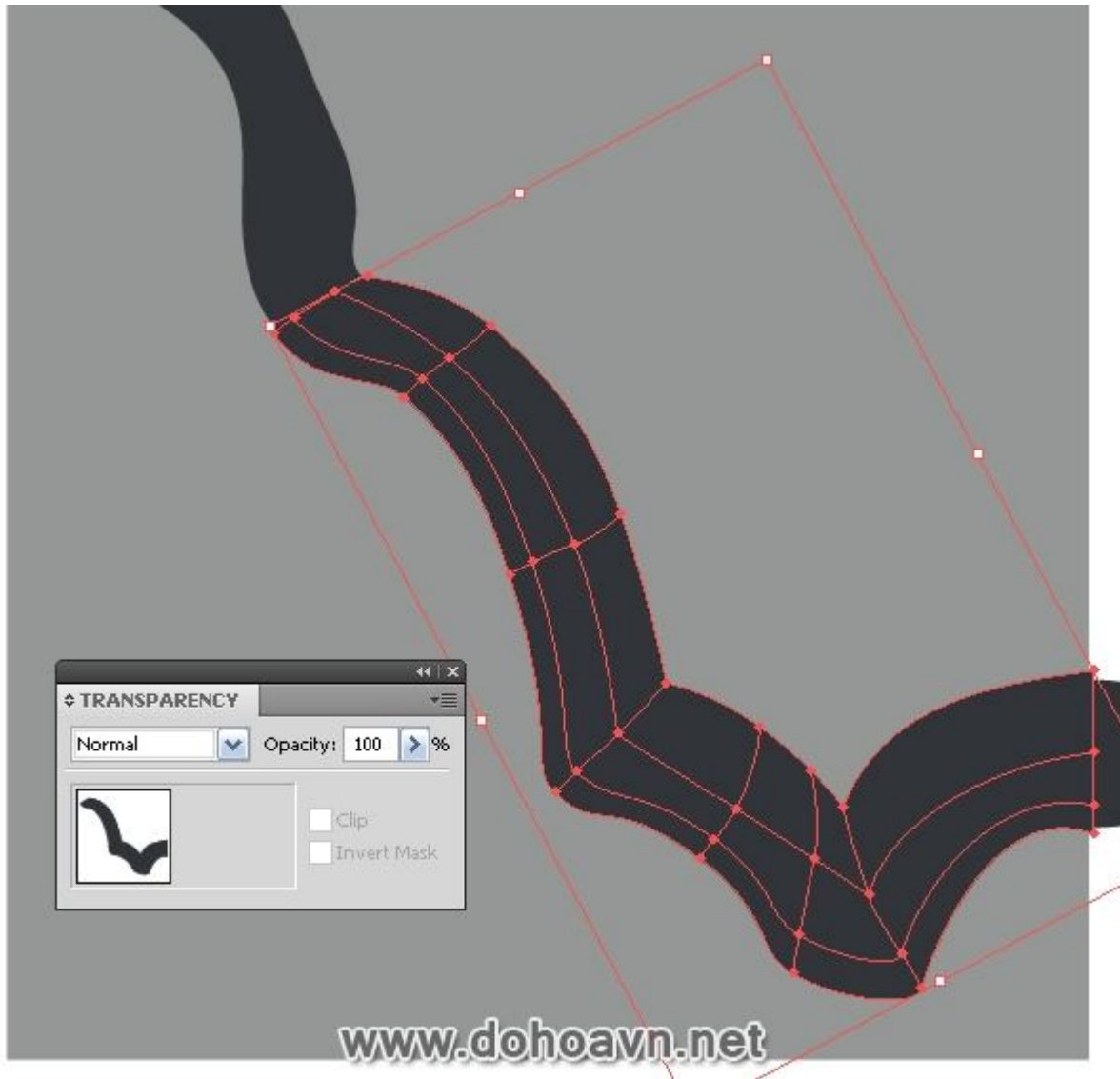




Phần chính không phải là phần giao giữa đối tượng mesh cuối với shape nhánh cây. Bây giờ chèn thêm đường line của grid theo chiều dọc dùng Gradient Mesh Tool (U). Bạn có thể nhìn thấy nó dễ dàng nằm ngay ngắn vào vị trí.

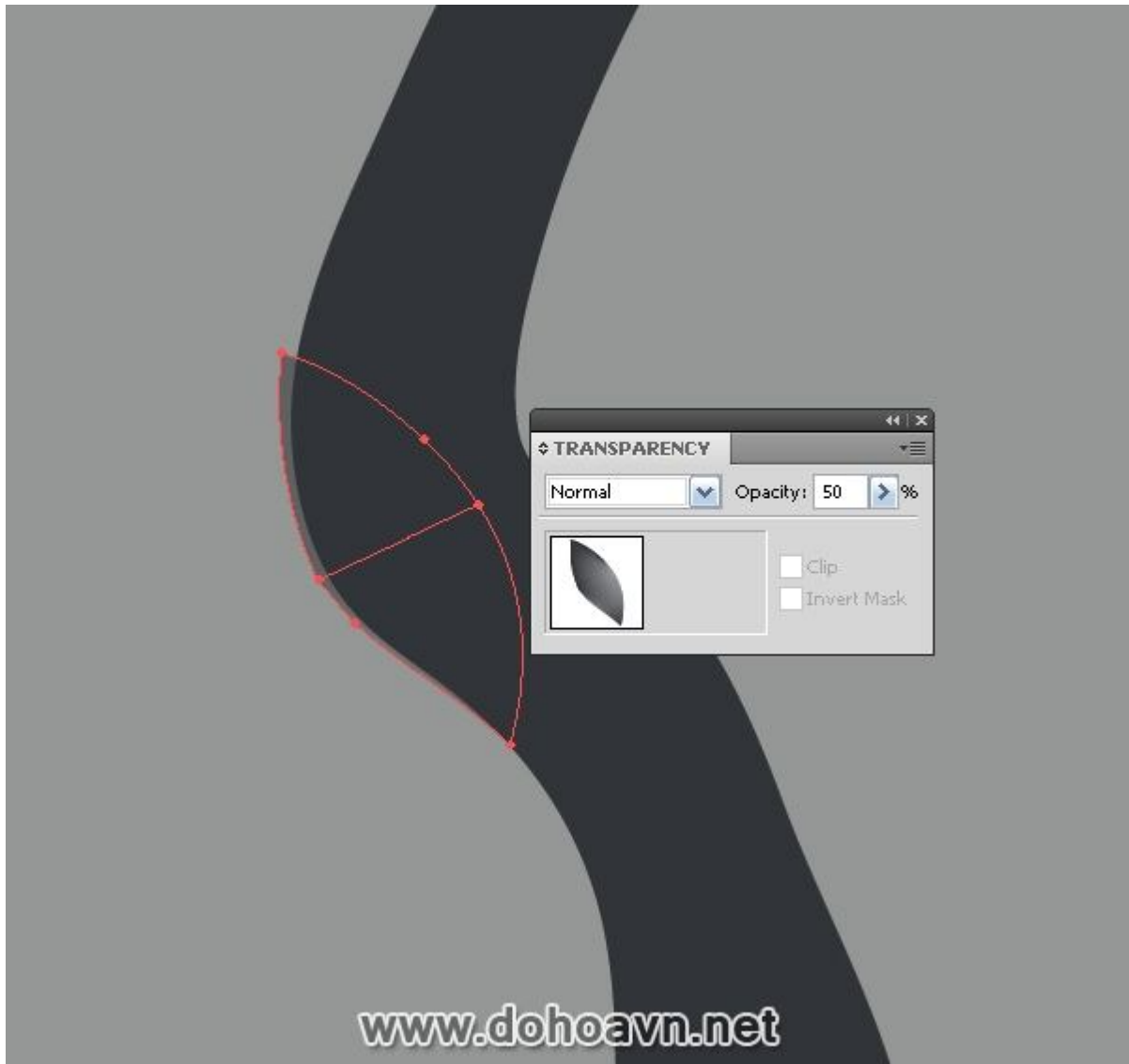


Bây giờ chúng ta có thể làm đối tượng mesh đực trở lại.



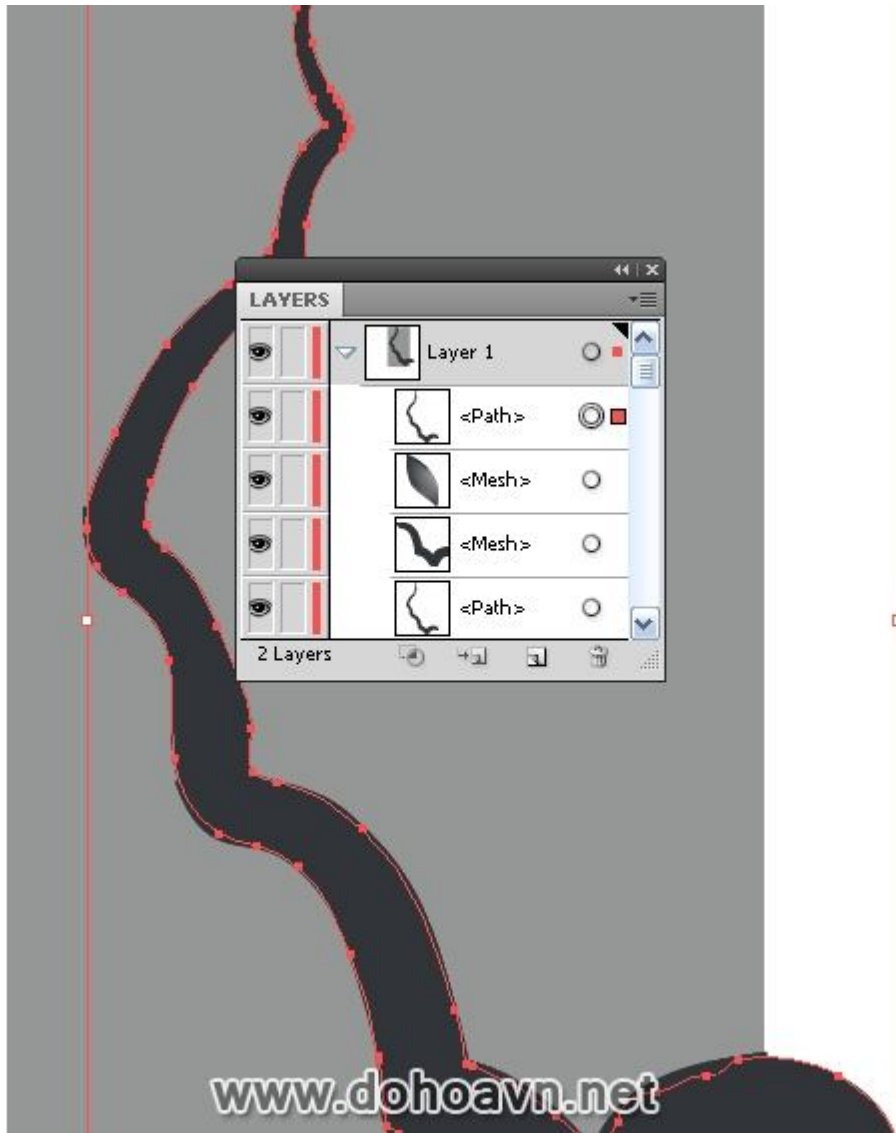
Bước 10

Dùng Pen tool (P) tạo đối tượng đơn giản trên một trong những đường cong giữa. Chuyển nó thành đối tượng mesh dùng Gradient Mesh Tool (U).

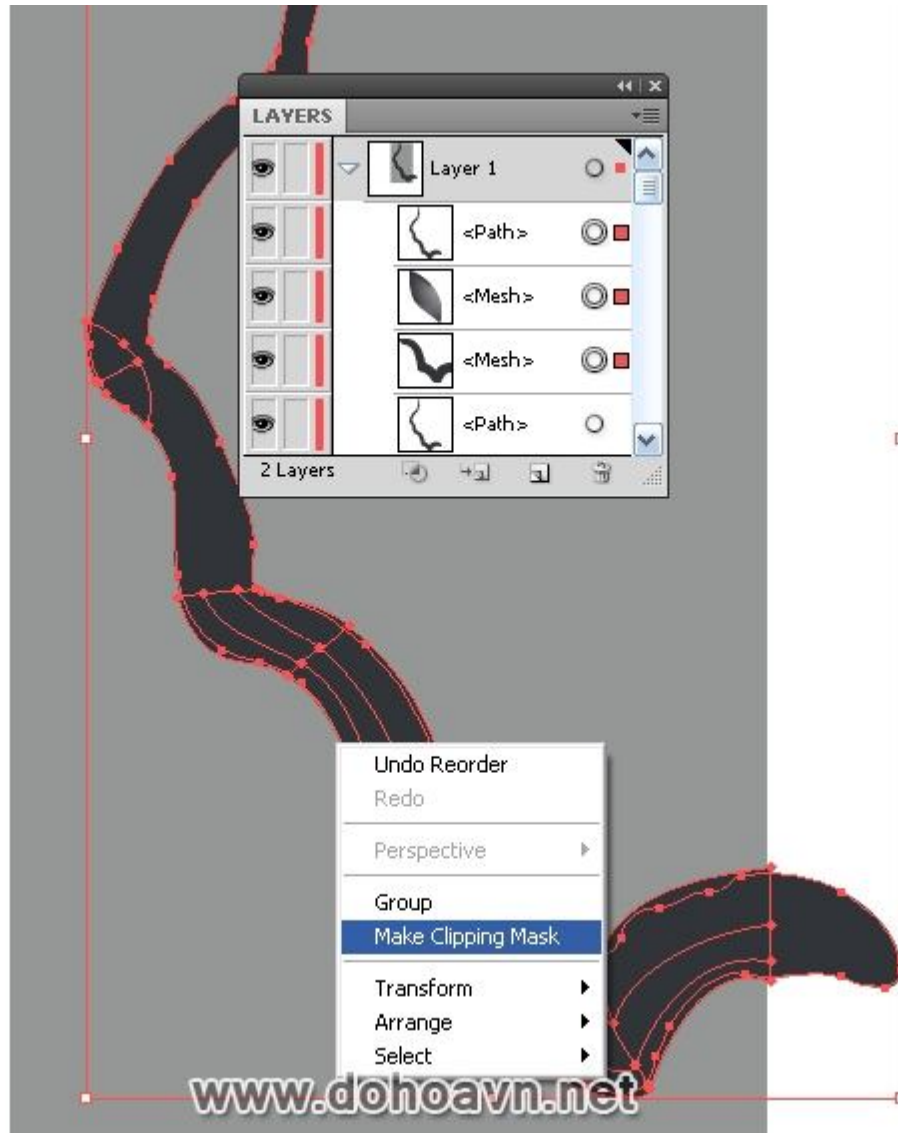


Bước 11

Copy và paste shape nhánh cây lên trên (Ctrl + C, Ctrl + F) và di chuyển nó để nó nằm trên cùng tất cả các đối tượng trong Layers Palette.



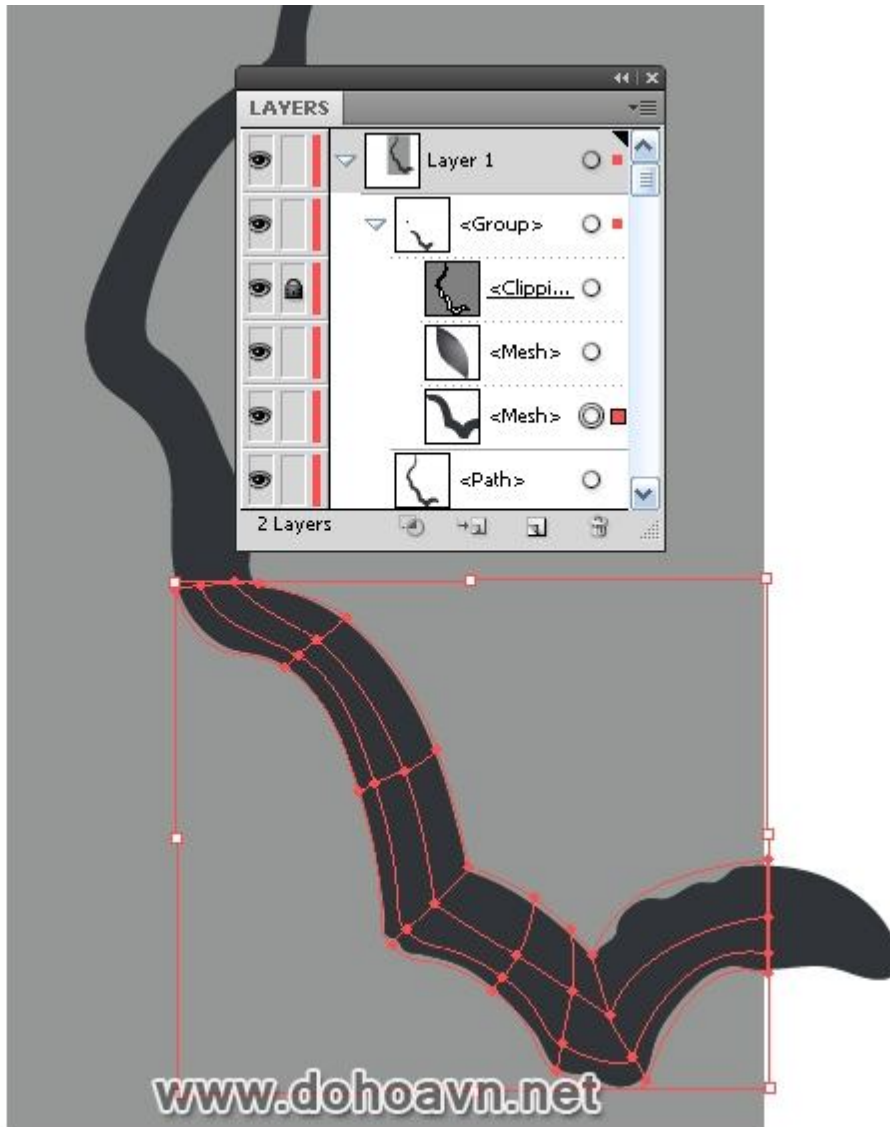
Chọn shape này và đối tượng mesh, vào Object > Clipping Path > Make...



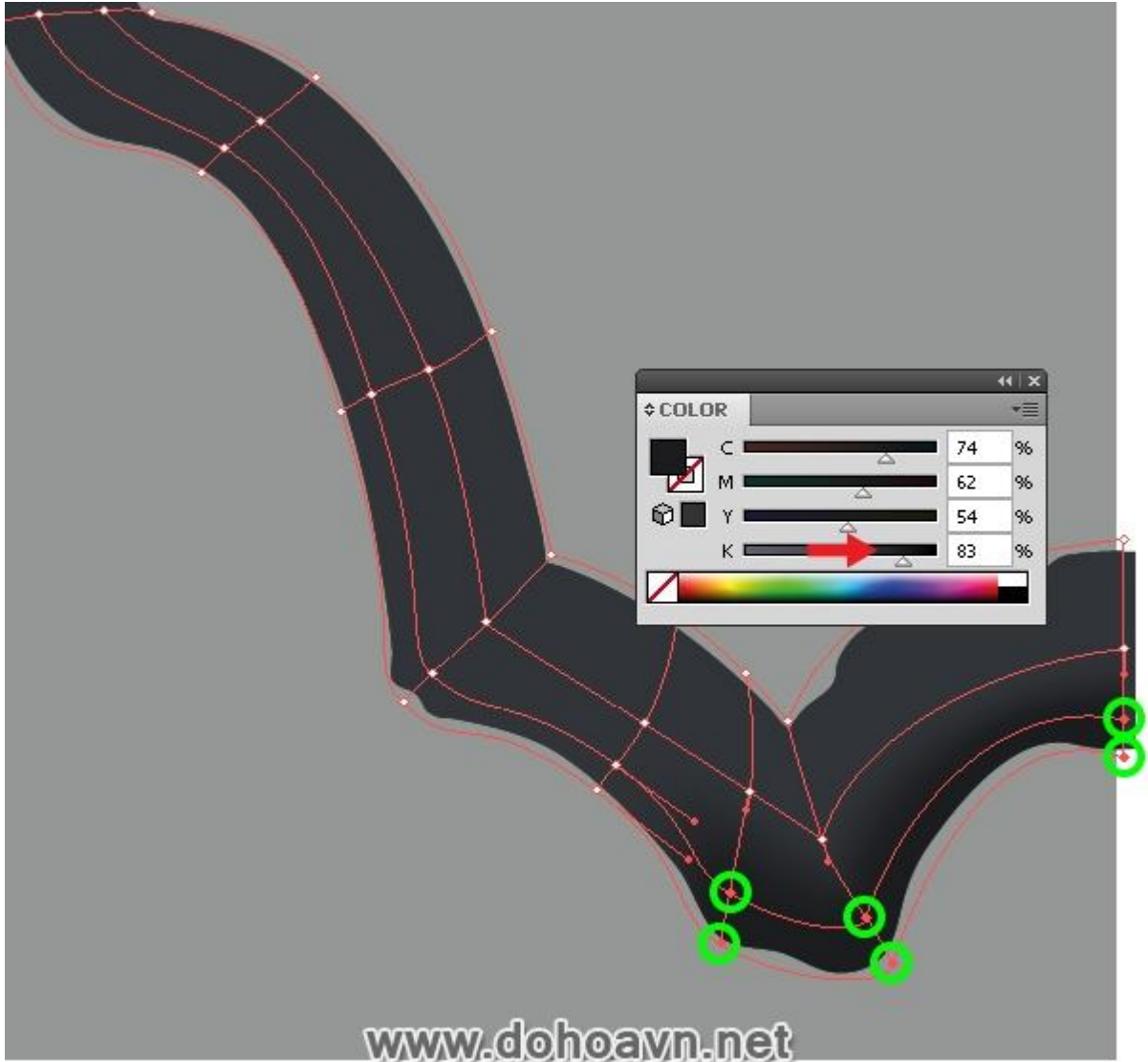
Do đó, chúng ta bỏ chế độ hiển thị của phần gradient mesh trong đường outline của nhánh cây.

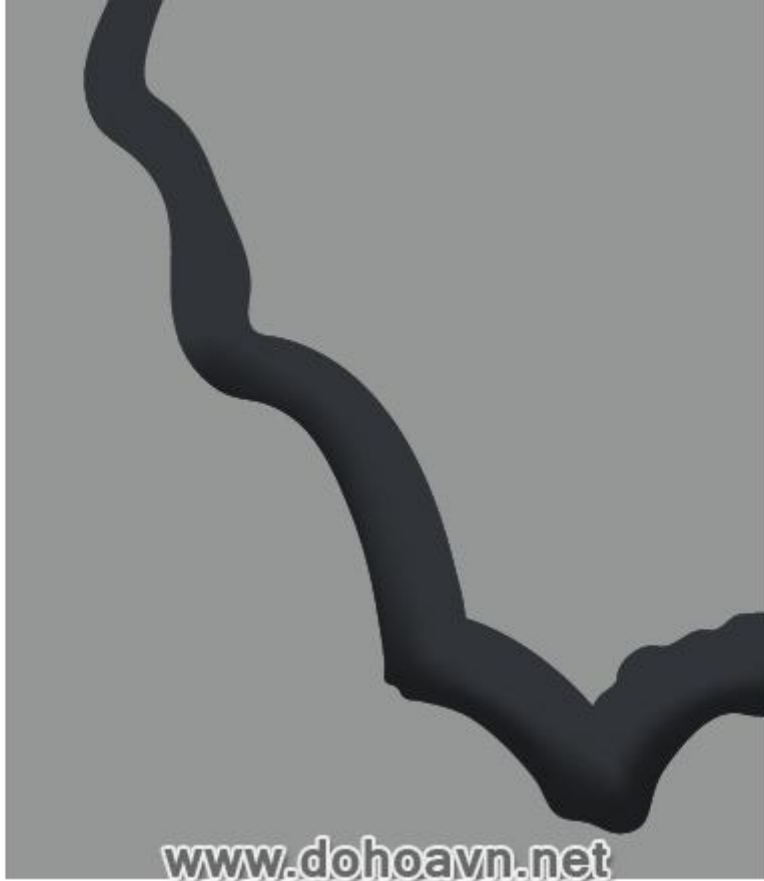
Bước 12

Bây giờ chúng ta có thể bắt đầu tô màu những điểm lưới. Sẽ thuận tiện hơn nếu bạn khóa layer Clipping Path lại.

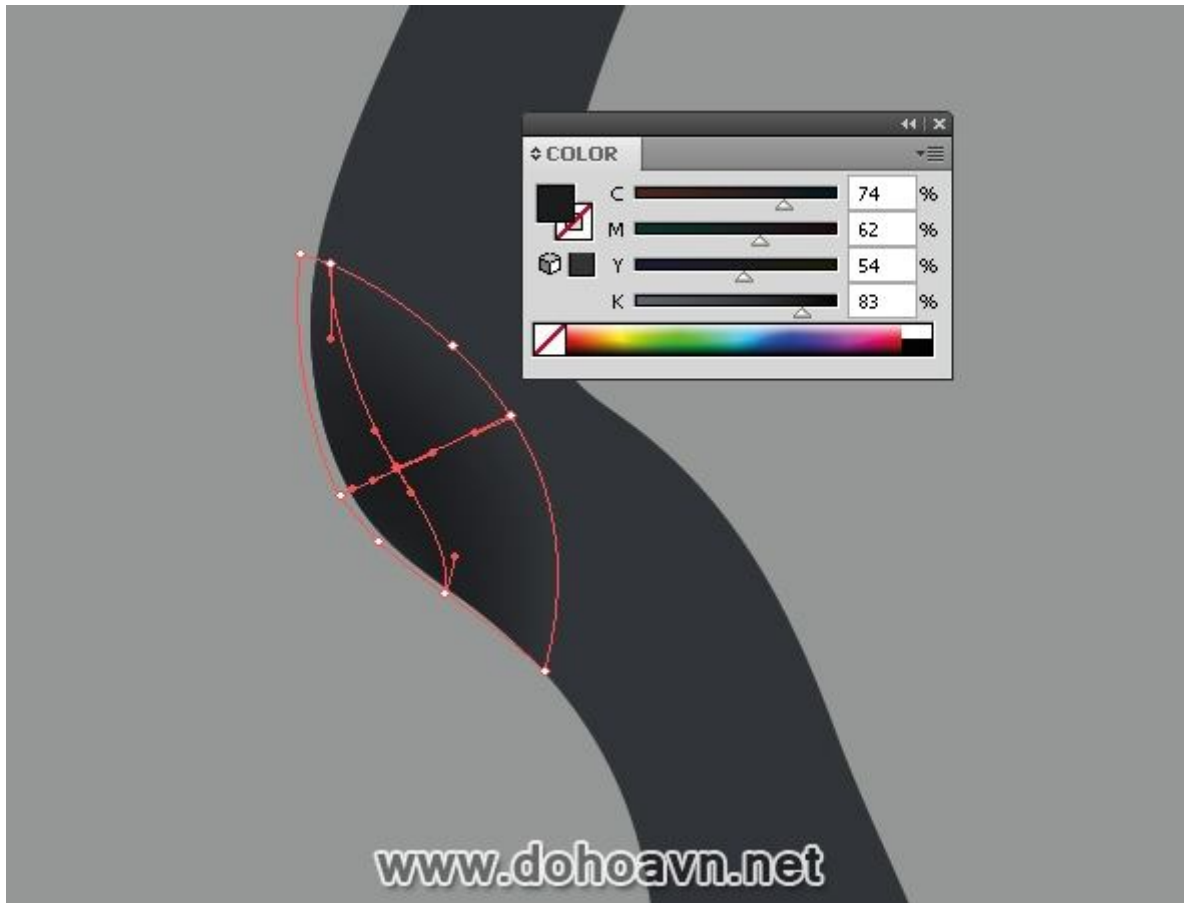


Dùng Direct Selection Tool (A) chọn điểm lưới dưới (phần này được đặt vào trong vùng tô) và thay đổi màu sắc thành màu tối hơn, bằng cách chuyển thanh slider tương ứng màu đen sang bên phải trên Color palette.



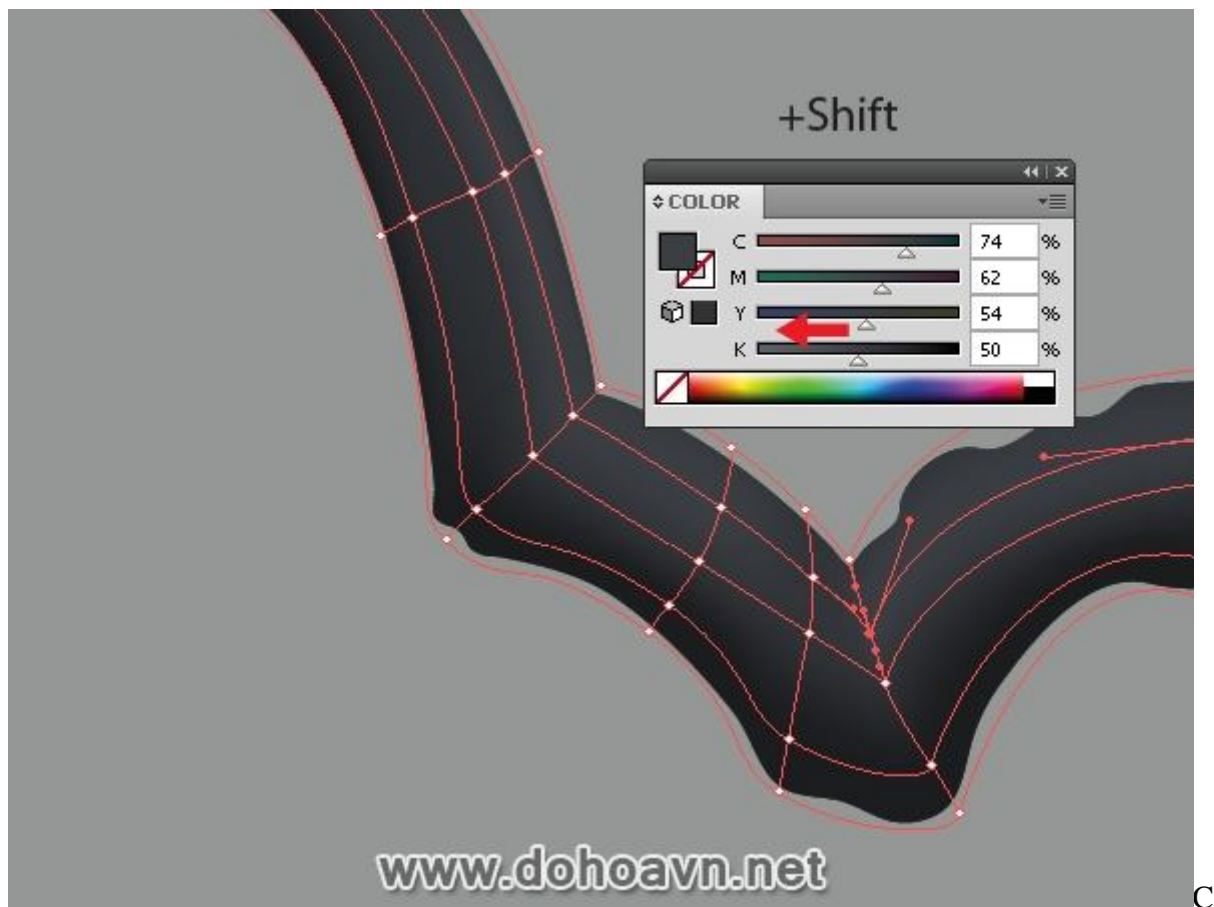


www.dohoavn.net



Bước 13

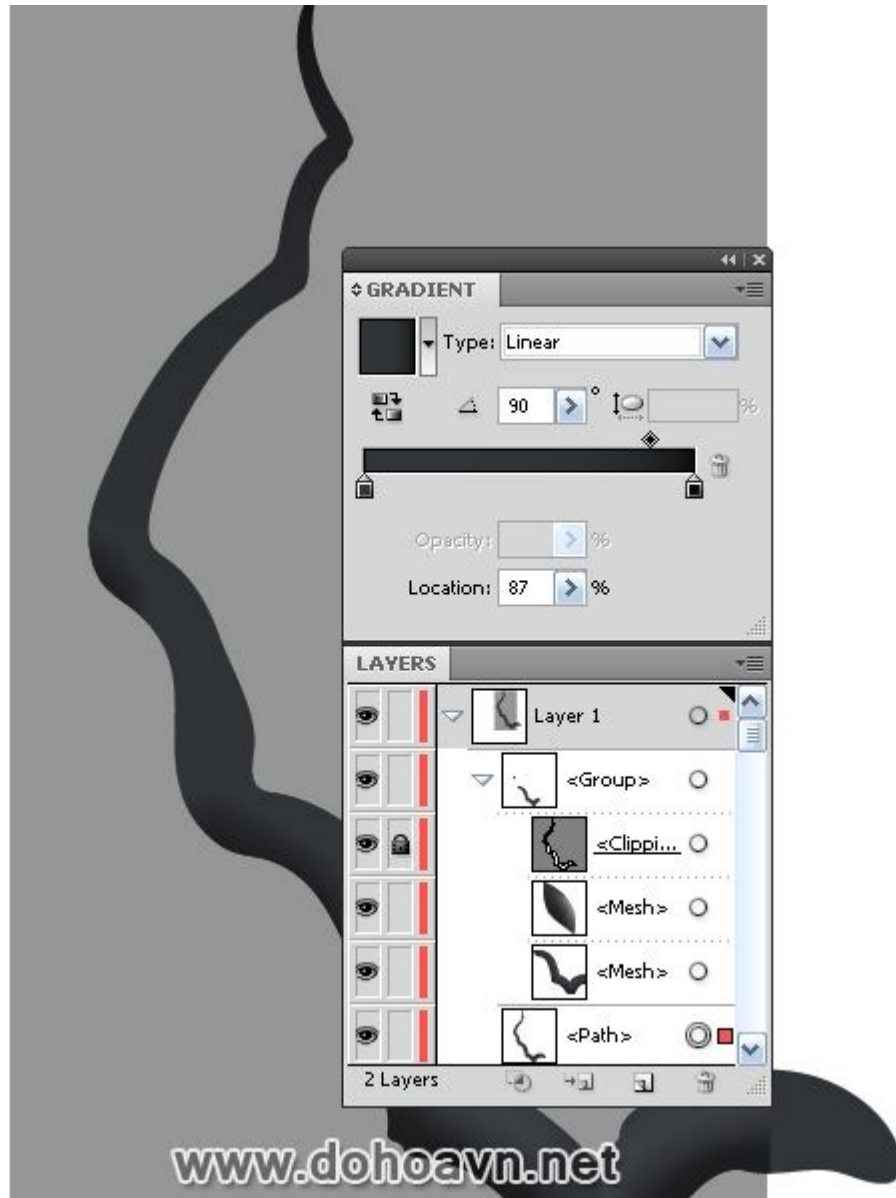
Tạo thêm hai đường line của grid dùng Gradient Mesh Tool (U) và tô lại đường grid như hình dưới ở tông màu sáng hơn bằng cách di chuyển thanh slider trong Layers Palette sang bên trái trong khi giữ phím Shift.



Chúng ta sẽ tạo ánh sáng trên nhánh cây.

Bước 14

Phần phía trên của nhánh cây sẽ trông tối hơn. Thay thế nhánh cây fill với linear gradient từ màu cơ bản sang màu tối hơn. Chúng ta có thể lấy sắc độ tối hơn dùng kỹ thuật được mô tả ở Bước 12.

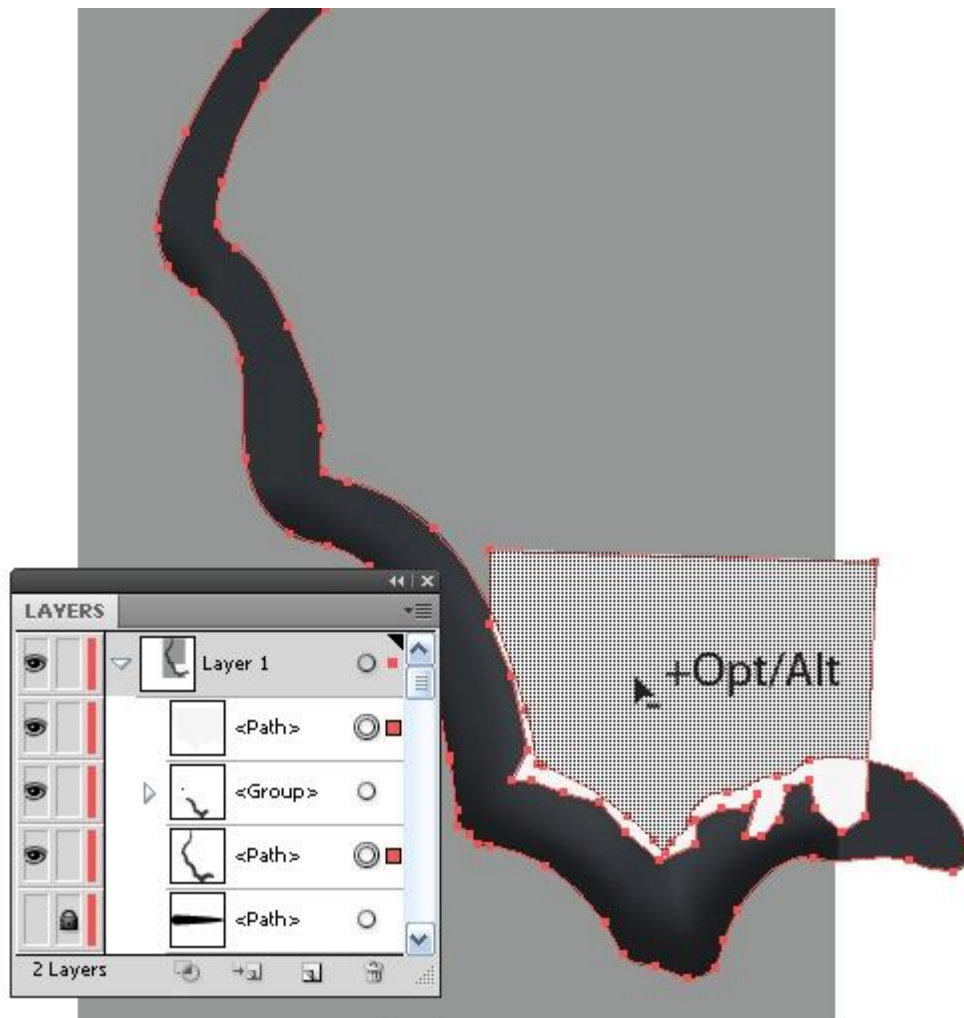


Bước 15

Khung cảnh này đang diễn ra vào đầu mùa xuân. Đó là tại sao nhánh cây được phủ tuyết. Dùng Pen Tool (P) và tạo shape với màu trắng tương tự như hình chỉ ra bên dưới.



Chọn shape nhánh cây và shape tuyết, dùng Shape Builder Tool (trong khi giữ phím Alt) và click vào vùng màu trắng nằm ở bên ngoài nhánh cây.

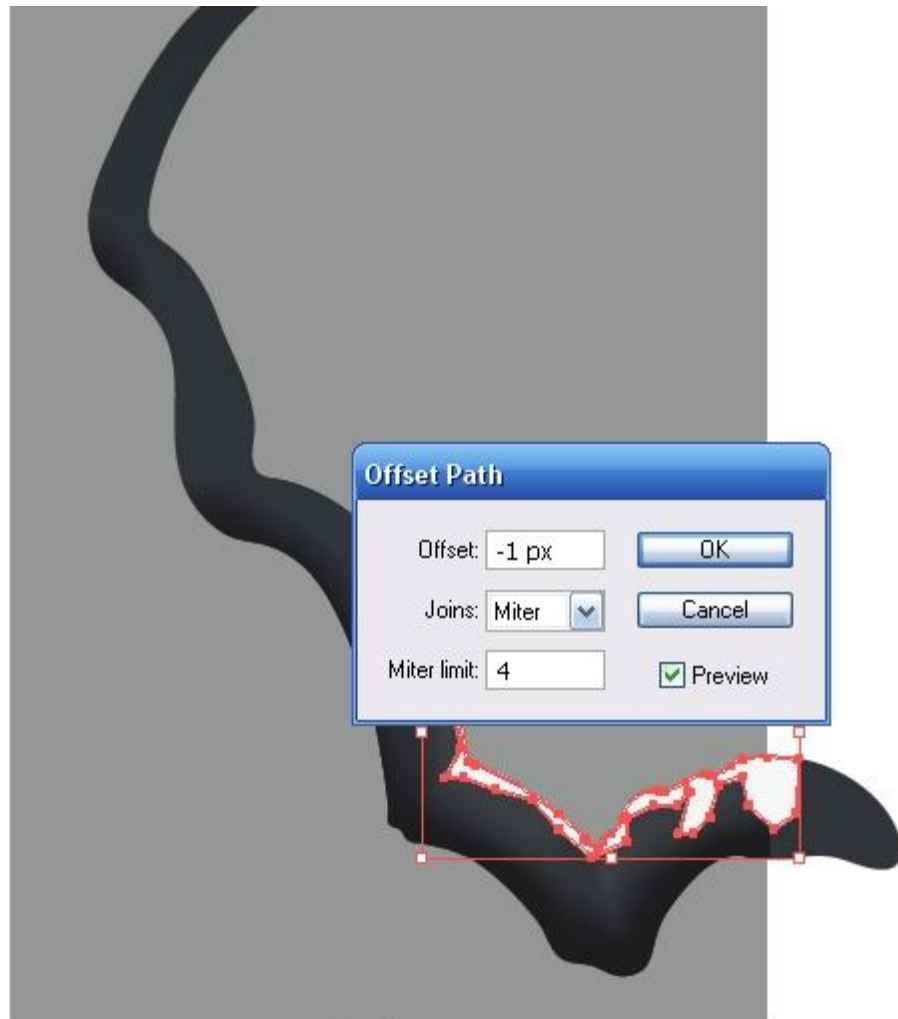


www.dohoavn.net

Kết quả là phần tuyệt thừa bị loại bỏ. Nếu bạn không sử dụng Adobe Illustrator CS 5, hãy dùng Pathfinder palette cho tiến trình này. Bạn có thể học cách dùng công cụ này trong bước 3 ở [tut sau đây](#).

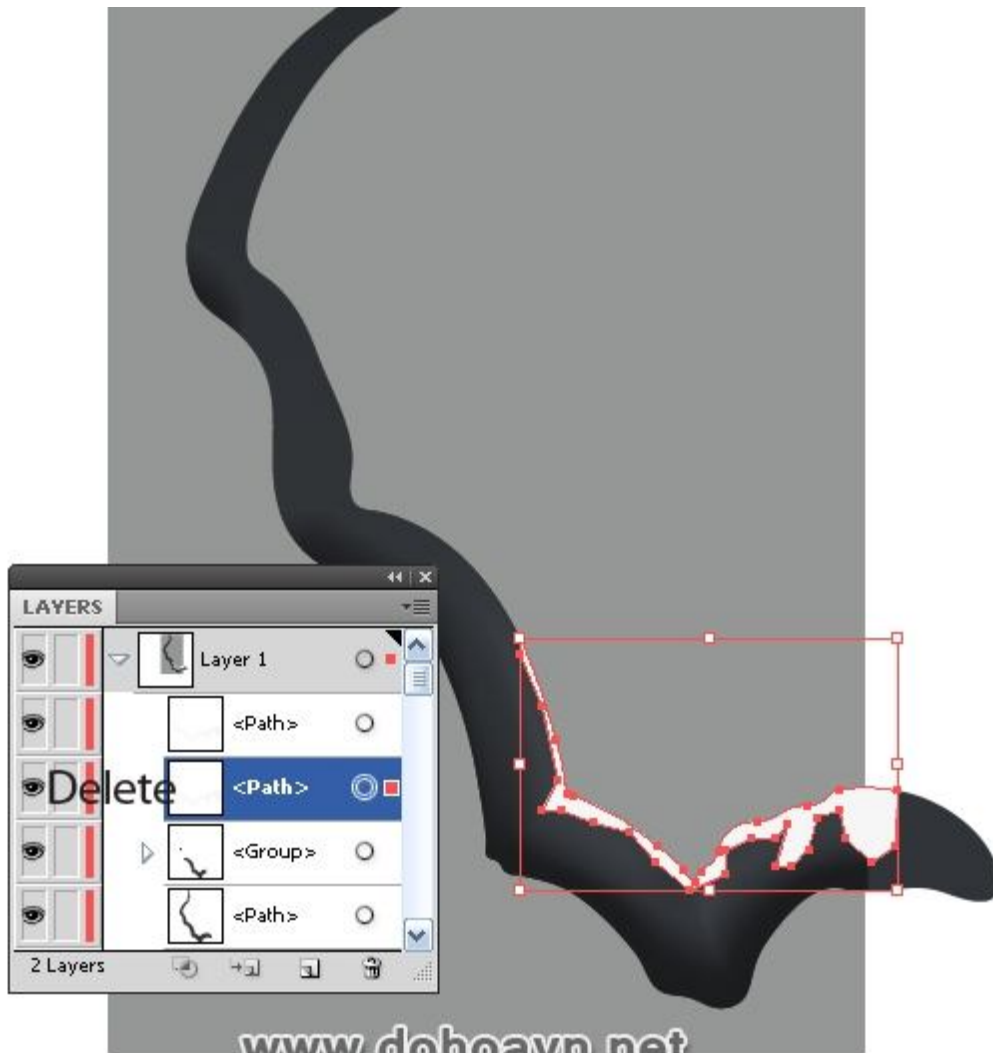
Bước 16

Chọn shape tuyệt và vào Object > Path > Offset Path Thiết lập giá trị -1px trong hộp thoại.



www.dohoavn.net

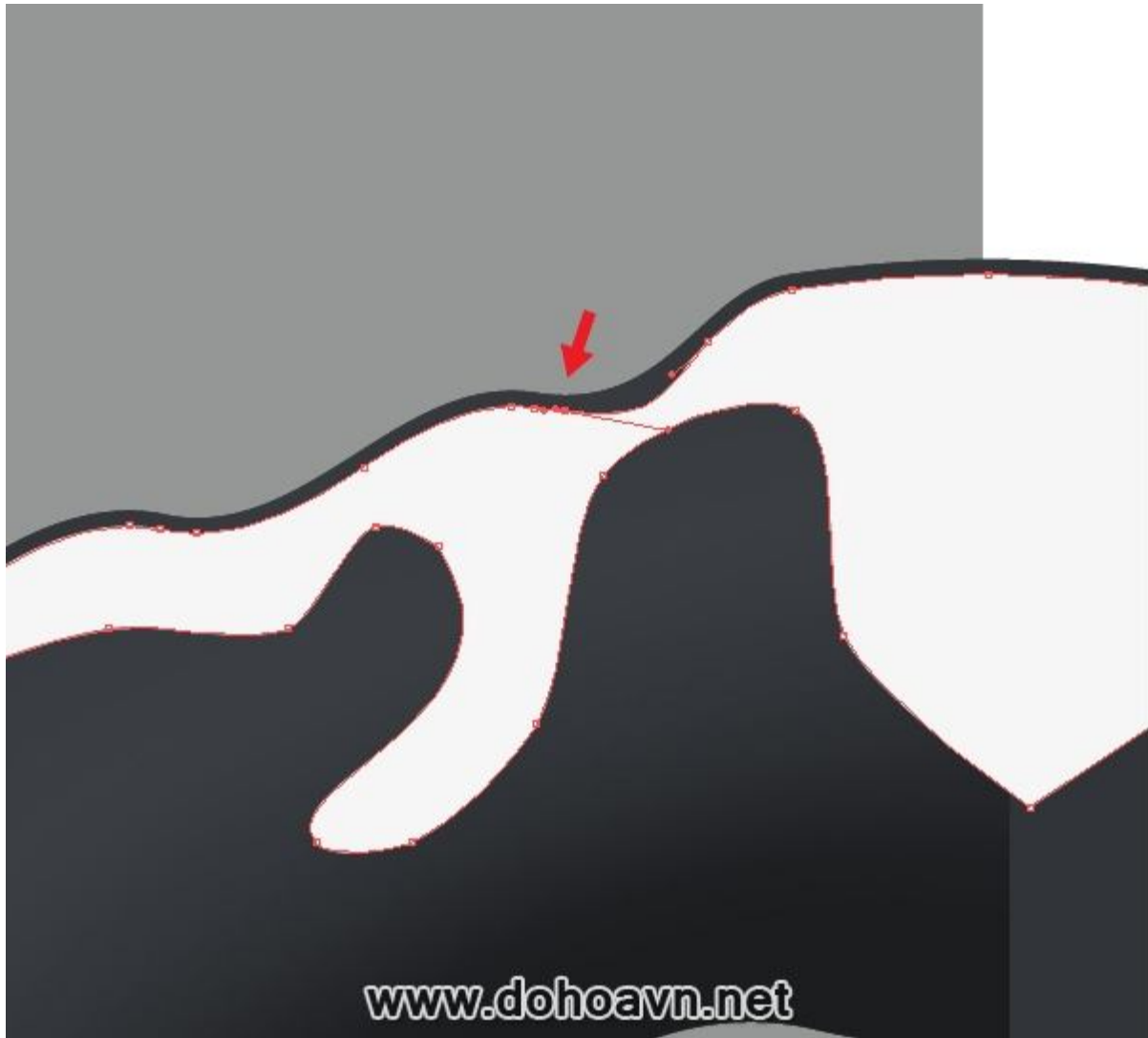
Bây giờ chọn shape gốc trong Layers palette và loại bỏ nó.



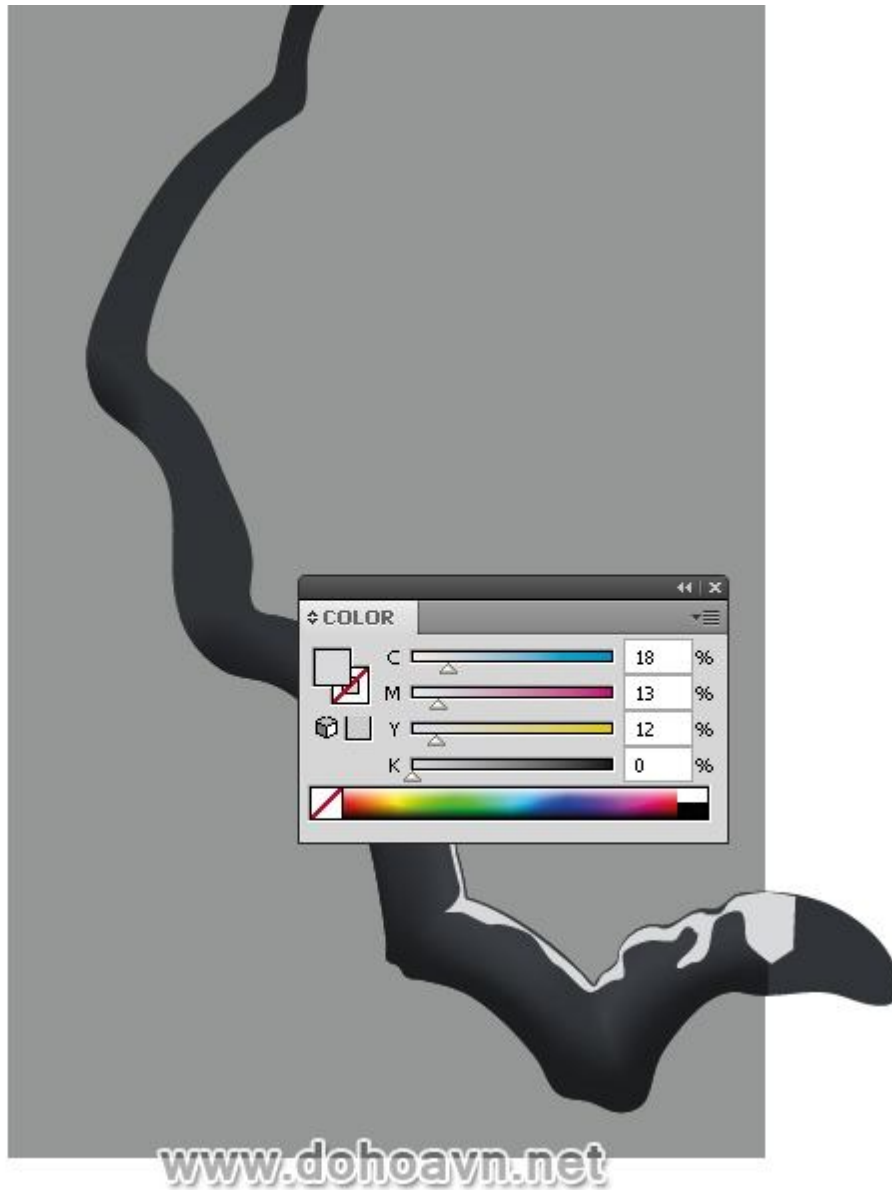
www.dohoavn.net



Điểm point ở góc của shape tuyết phải được chuyển đổi cho mượt hơn. Điều chỉnh shape tuyết dùng Direct Selection Tool (A) nếu cần thiết.

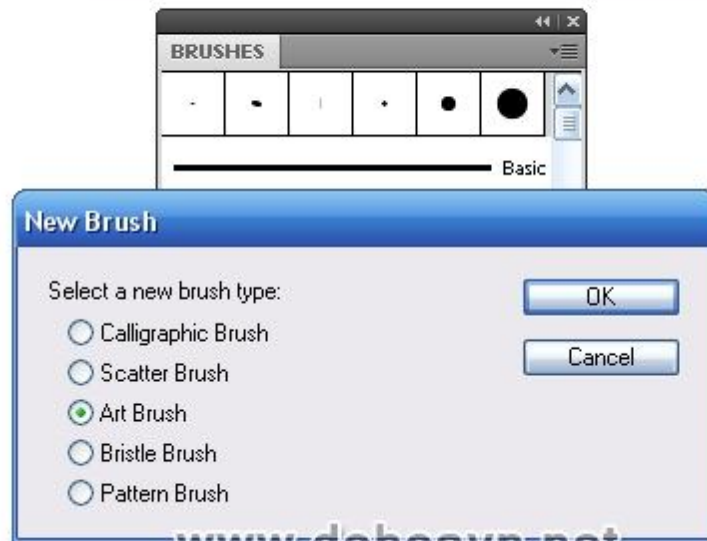


Trên thực tế, tuyết có thể chỉ hoàn toàn màu trắng dưới ánh nắng sáng chói. Nhưng trong trường hợp của chúng ta, chúng ta đang tạo ra bức vẽ trong một buổi sáng có sương mù. Fill shape tuyết với màu xám sáng.



Bước 17

Tuyệt động lại trên toàn bộ vỏ nhánh cây. Ta sẽ tạo hiệu ứng này. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo hình ellip trải rộng với màu fill tương tự như tuyết ở bước trước đó. Chiều cao của ellip là 1-2 px. Di chuyển hình vừa tạo vào Brushes palette và save nó dưới dạng Art Brush.



www.dohoavn.net

Bây giờ dùng Brush Tool (B), và dùng brush này tạo stroke dọc theo nhánh cây.



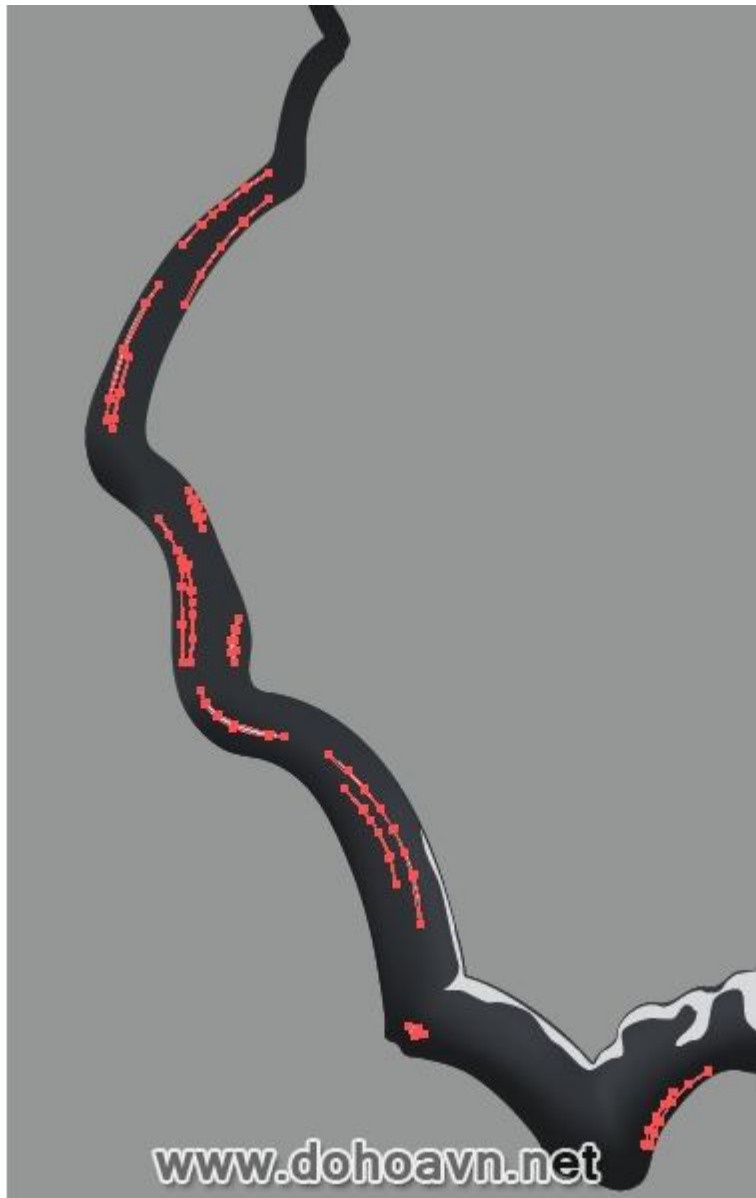
www.dohoavn.net

Dùng các loại shape brush khác nhau sẽ làm nó ít trở nên buồn tẻ. Bạn có thể thay đổi độ dày và shape của brush dùng Stroke palette.



Bước 18

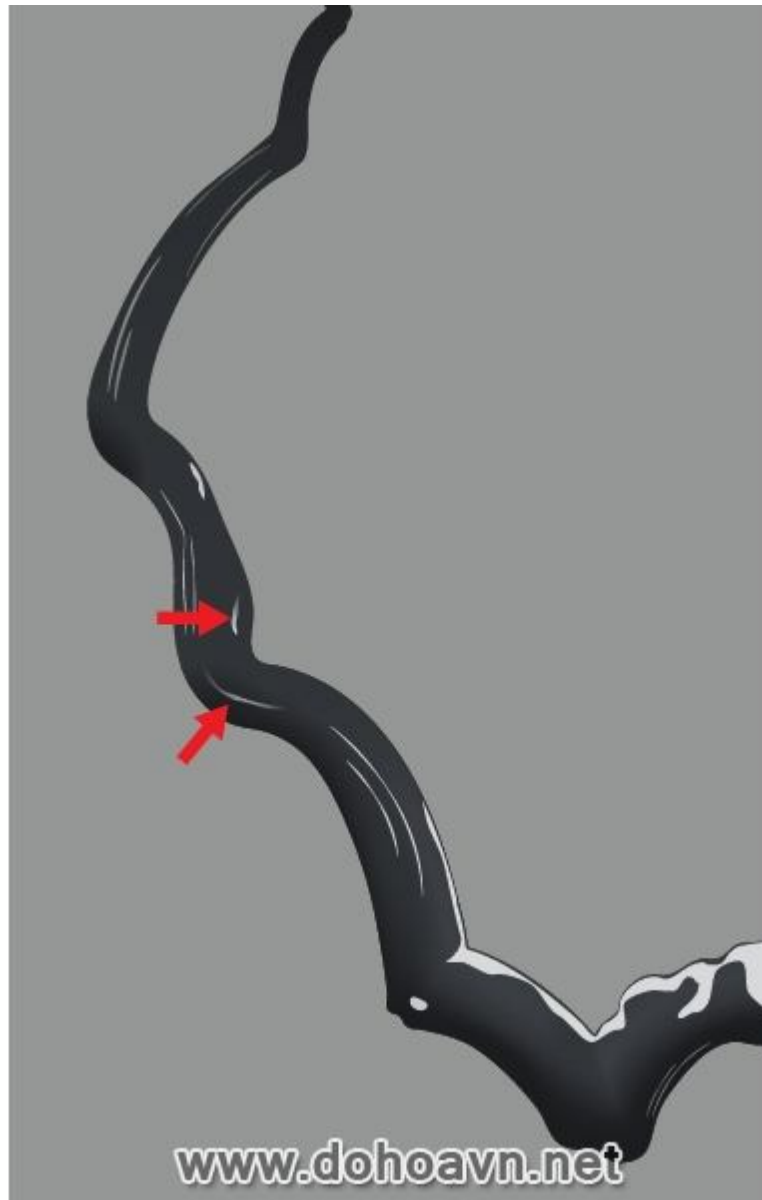
Chọn tất cả các stroke được tạo và vào Object > Expand Appearance.



Tuyến trên cạnh bóng đổ của nhánh cây trông tối hơn, vì vậy màu sắc của đối tượng cần được thay đổi.

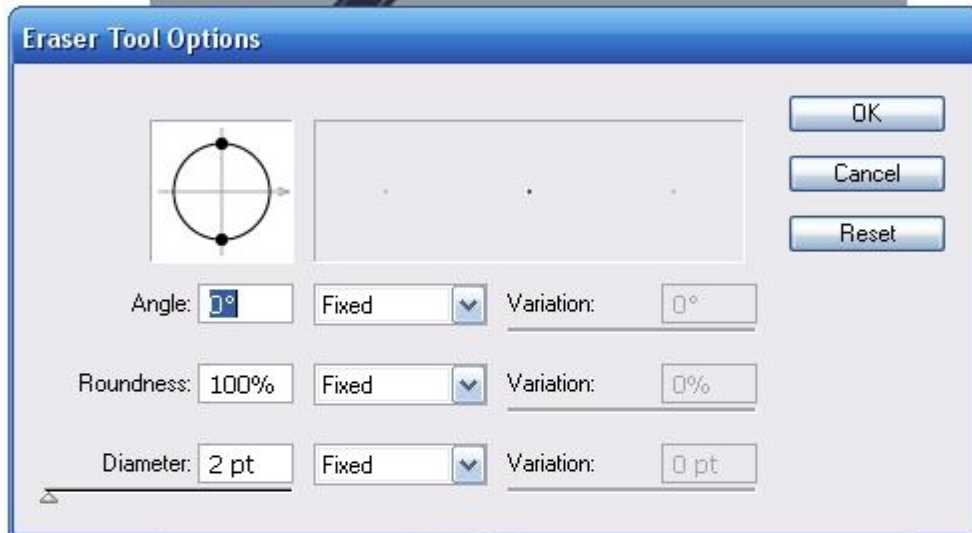


Bạn có thể fill một vài đối tượng với linear gradients từ màu gốc của tuyết sang màu tối hơn.



Bước 19

Click đúp vào Eraser Tool trên toolbar, hộp thoại hiện ra với những thông số, ta sẽ chỉnh thông số như hình bên dưới.



www.dohoavn.net

Bây giờ dùng tool này để tạo cạnh của tuyết để giảm độ láng mịn lại.



www.dohoavn.net



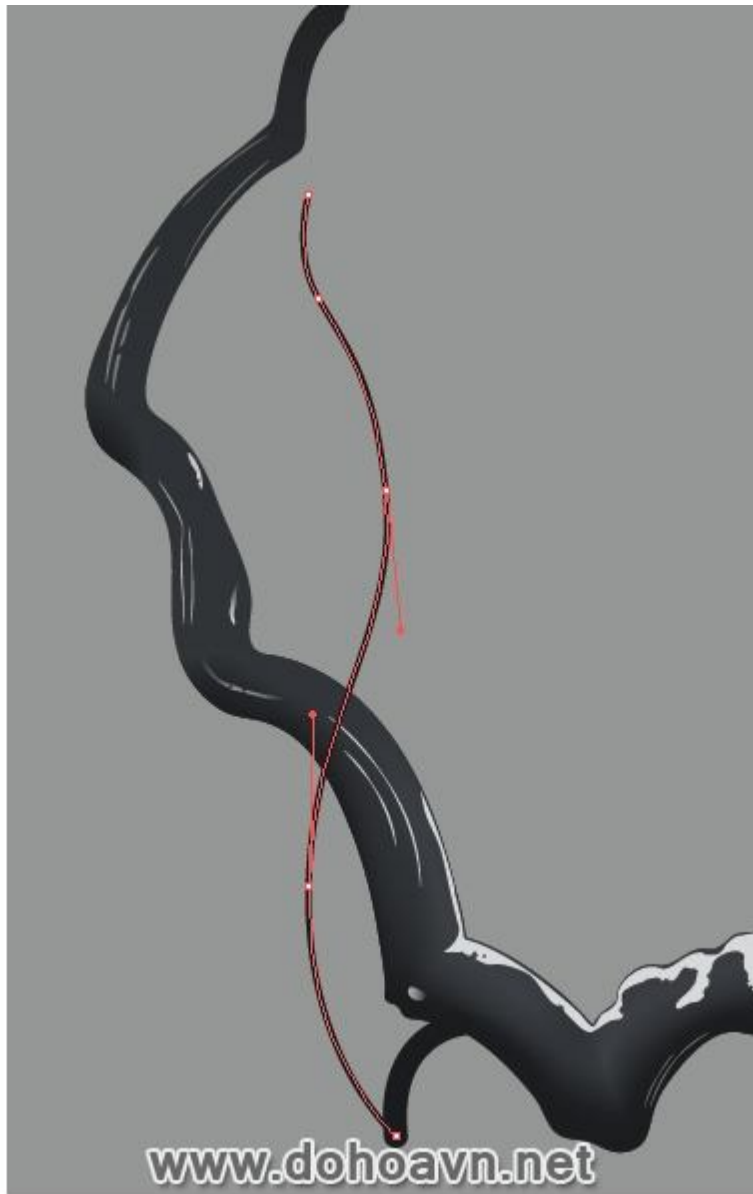
Bước 20

Tiến hành tạo những nhánh cây nhỏ mọc ra từ nhánh chính. Dùng Pen Tool (P) và tạo đường cong không màu, dày 12pt, và màu stroke tương ứng với màu của vùng tối ở nhánh chính. Tiếp tục chọn đối tượng này và vào Object > Expand.



Bước 21

Dùng Pen Tool (P) tạo đường line theo hướng như hình dưới.



Bây giờ tạo shape hình tròn bị biến dạng, chiều dài của hình tròn phải tương đương với 12px. save shape dưới dạng Art Brush và áp nó lên nhánh cây thứ hai.

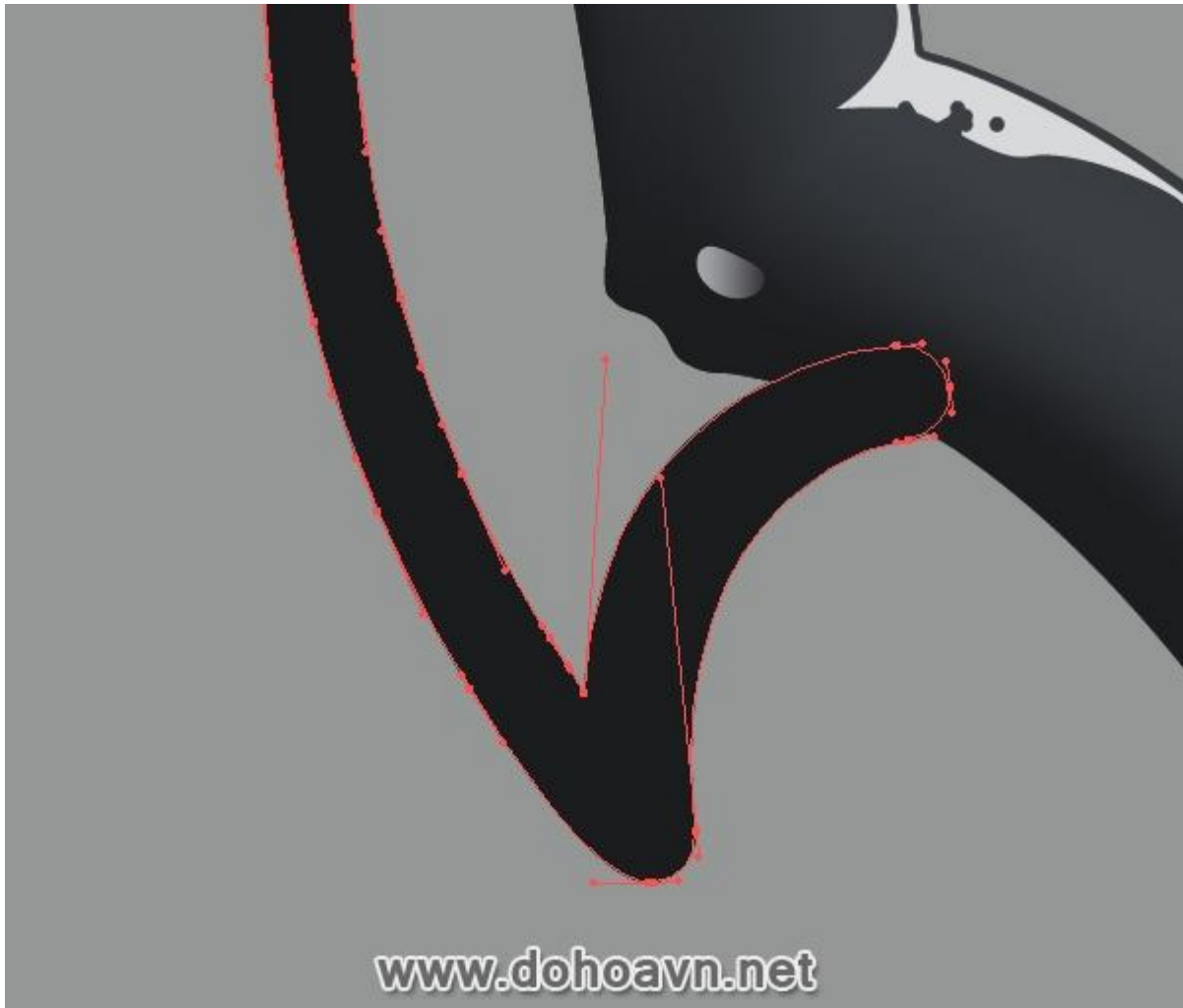


Vẫn chọn đối tượng này, vào Object > Expand Appearance. Bây giờ chọn cả hai cạnh của nhánh cây và áp Unite trong Pathfinder palette.



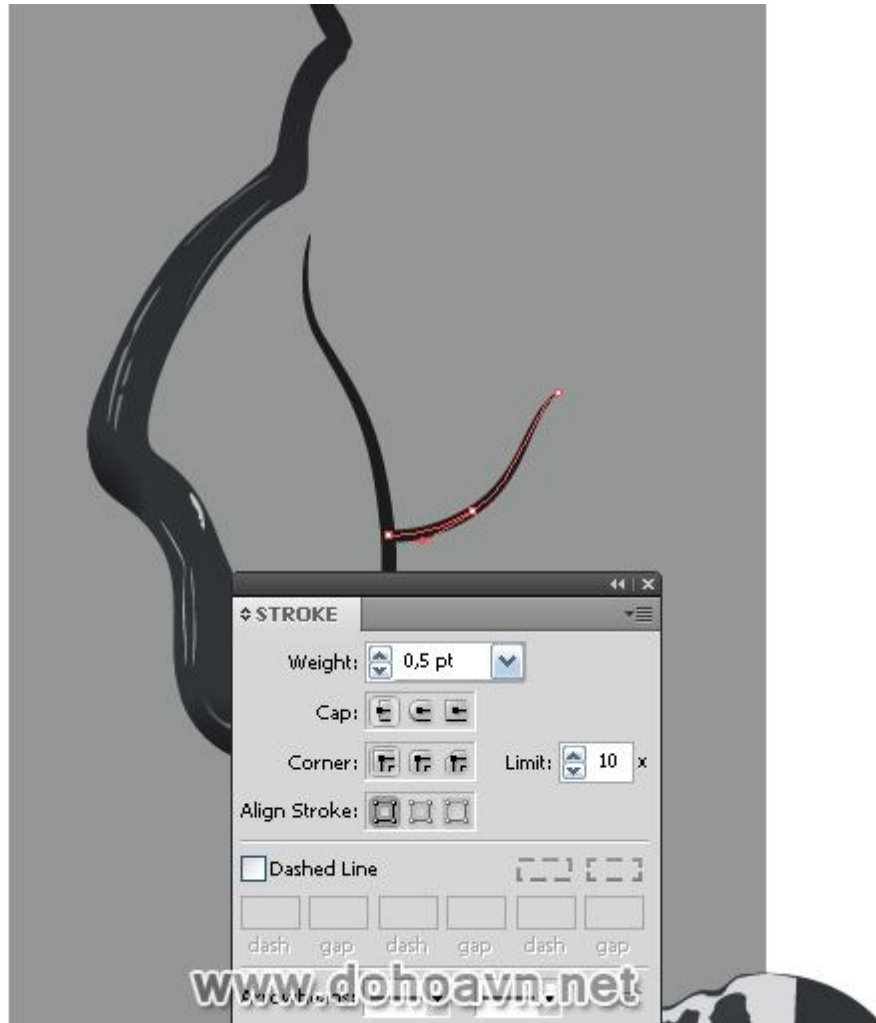
Bước 22

Dùng Direct Selection Tool (A) và xóa Anchor Point Tool (-), thay đổi đường cong của cạnh nhánh cây thành shape như hình dưới.



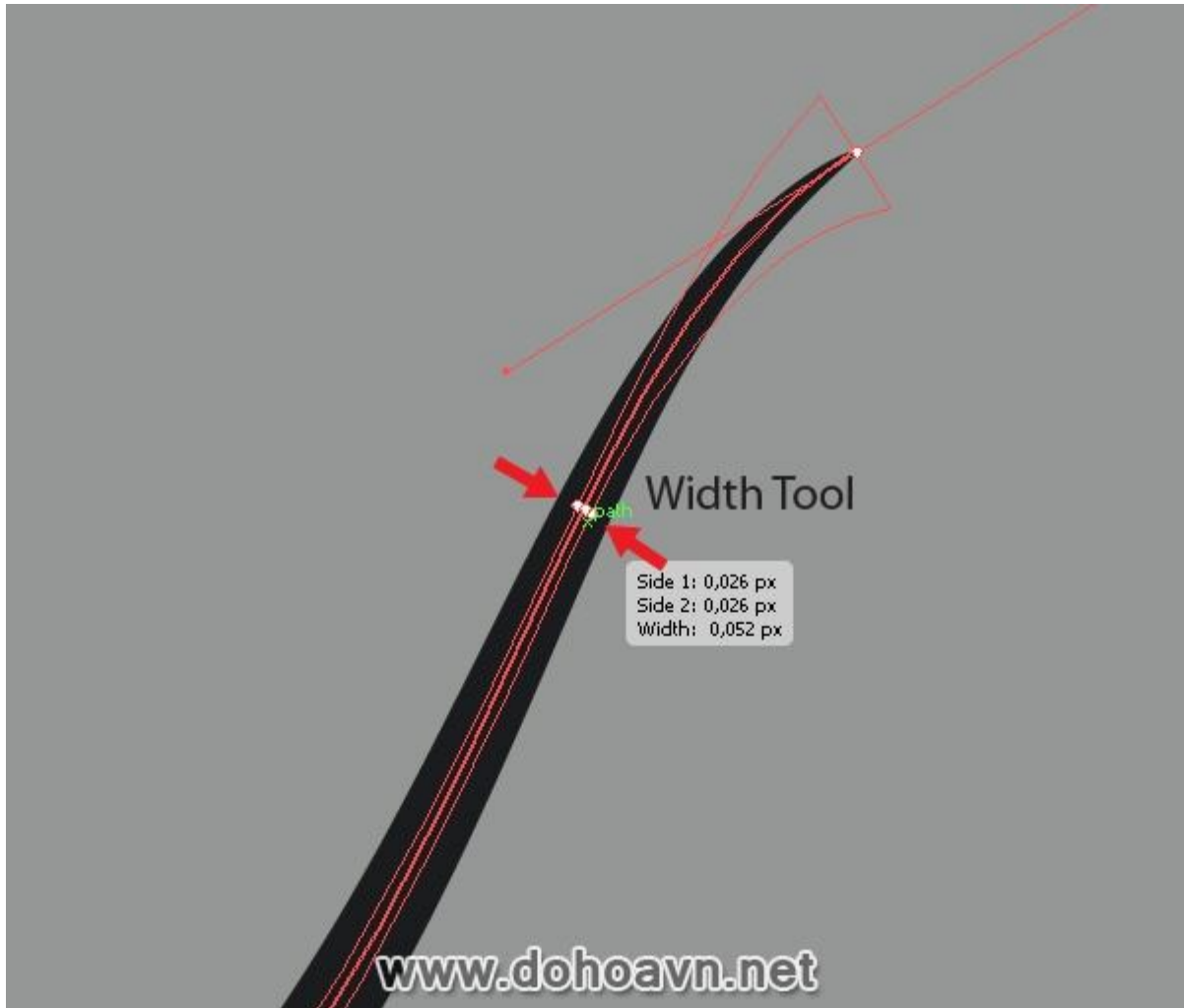
Bước 23

Dùng Art Brush tương tự, tạo những nhánh cây bé hơn, Dùng Stroke palette để giảm độ dày.



Bước 24

Tạo độ dày trên đỉnh của nhánh cây. Những nụ hoa anh đào chưa nở. Nếu bạn làm trong Adobe Illustrator CS5, độ dày này có thể được tạo bởi Width Tool.

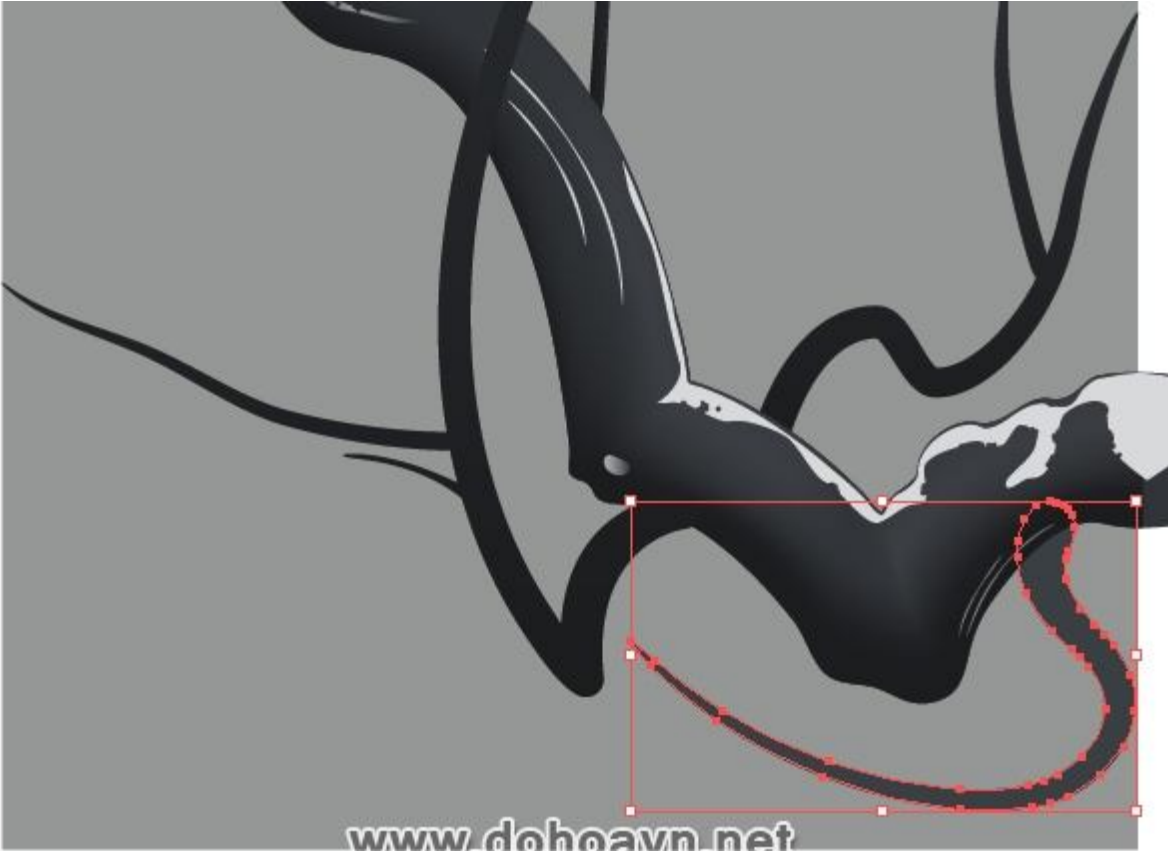


Nếu bạn dùng phiên bản cũ hơn bạn có thể dùng Direct Selection Tool (A) sau khi vào Object > Expand Appearance. Dùng kỹ thuật được mô tả, tạo tất cả những nhánh cây được mọc ra từ nhánh chính.

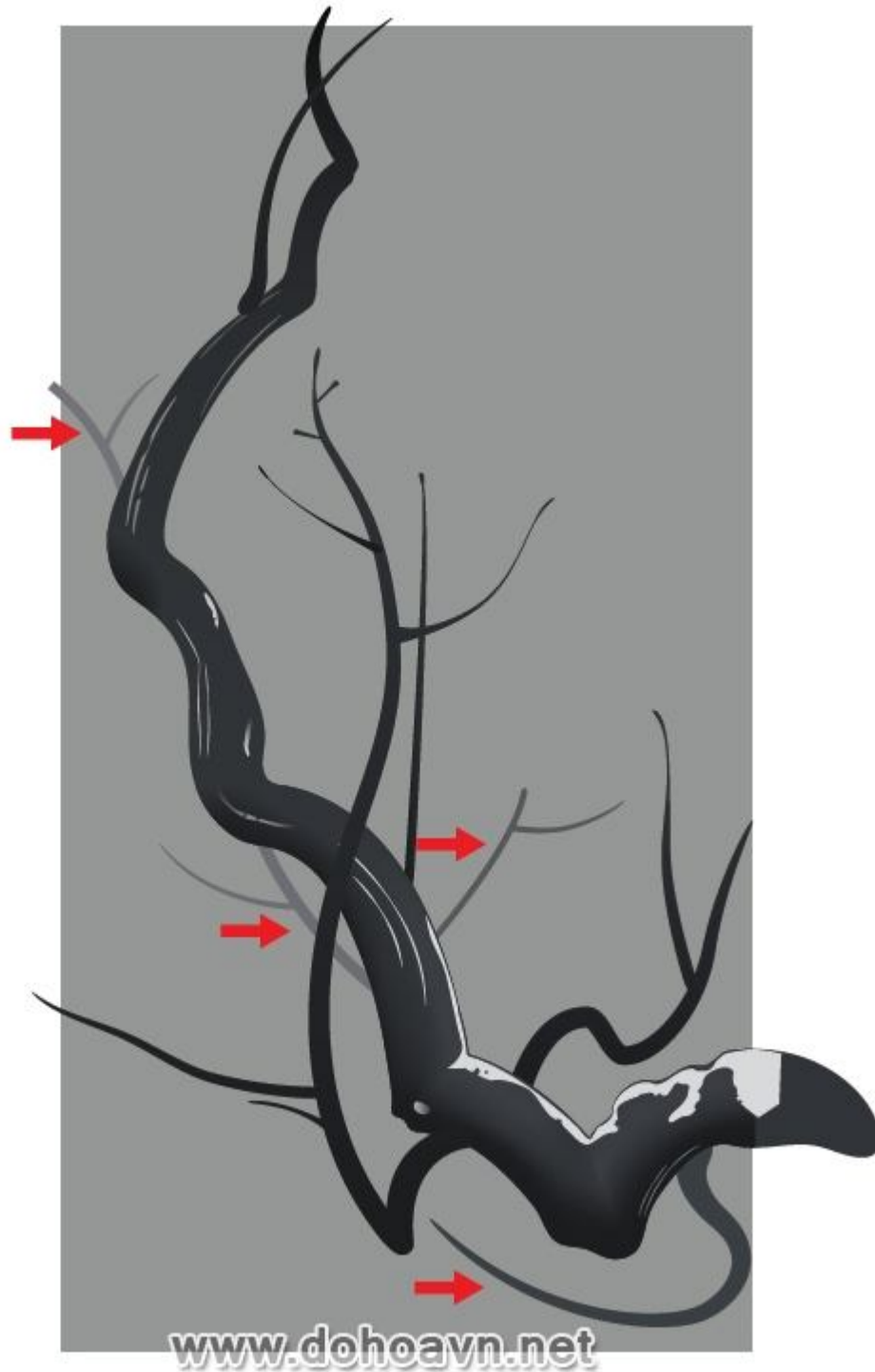


Bước 25

Cạnh nhánh cây nằm trên background sẽ bị giảm độ tươi của màu. Chỉ cần làm chúng sáng lên bằng cách di chuyển thanh slider đen qua trái trên Color palette.

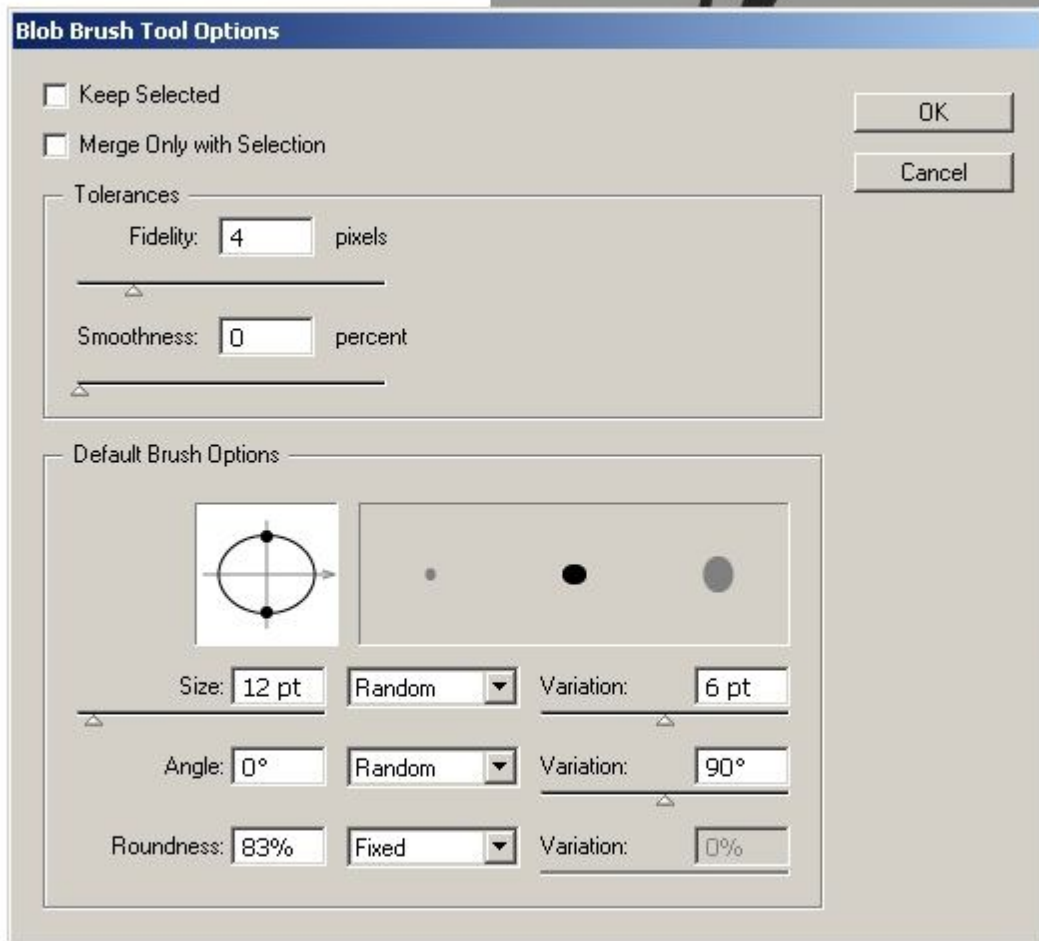


www.dohoavn.net



Bước 26

Vào thời điểm này trong năm những chiếc lá thường vẫn còn nằm trên cây. Dùng Blob Brush Tool (Shift + B) để tạo chúng. Double click vào icon mở hộp thoại lên. Những thông số trong đây sẽ được dùng để tạo những chiếc lá.



www.dohoavn.net

Bước 27

Như những họa sĩ thực thụ, chúng ta hãy cố gắng tạo brush bất kì nơi nào. Chú thích: Shape là được tạo với một cú click chuột.

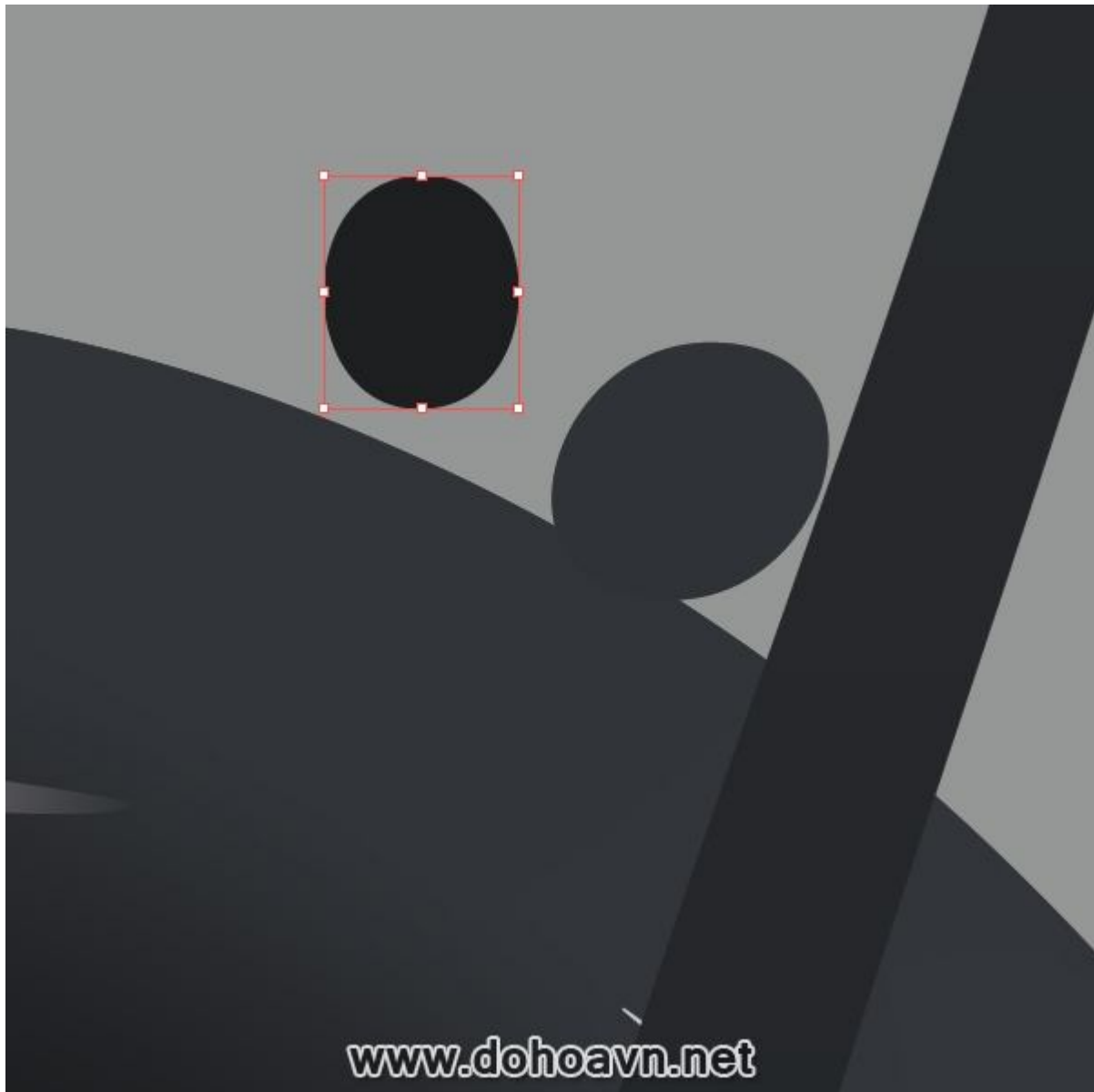


Bạn có thích brush này không? Bây giờ chọn tất cả những yếu tố của bức họa và group chúng lại (Ctrl + A; Ctrl + G). Khóa group trong Layers palette. Điều này sẽ giúp ta làm dễ dàng hơn khi chọn những đối tượng mới vừa tạo. Bây giờ dùng Blob Brush Tool, đặt những chiếc lá lớn ngẫu nhiên lên nhánh cây. Nếu bạn không thích kết quả, hãy undo lại động tác trước đó bằng lệnh Ctrl + Z.



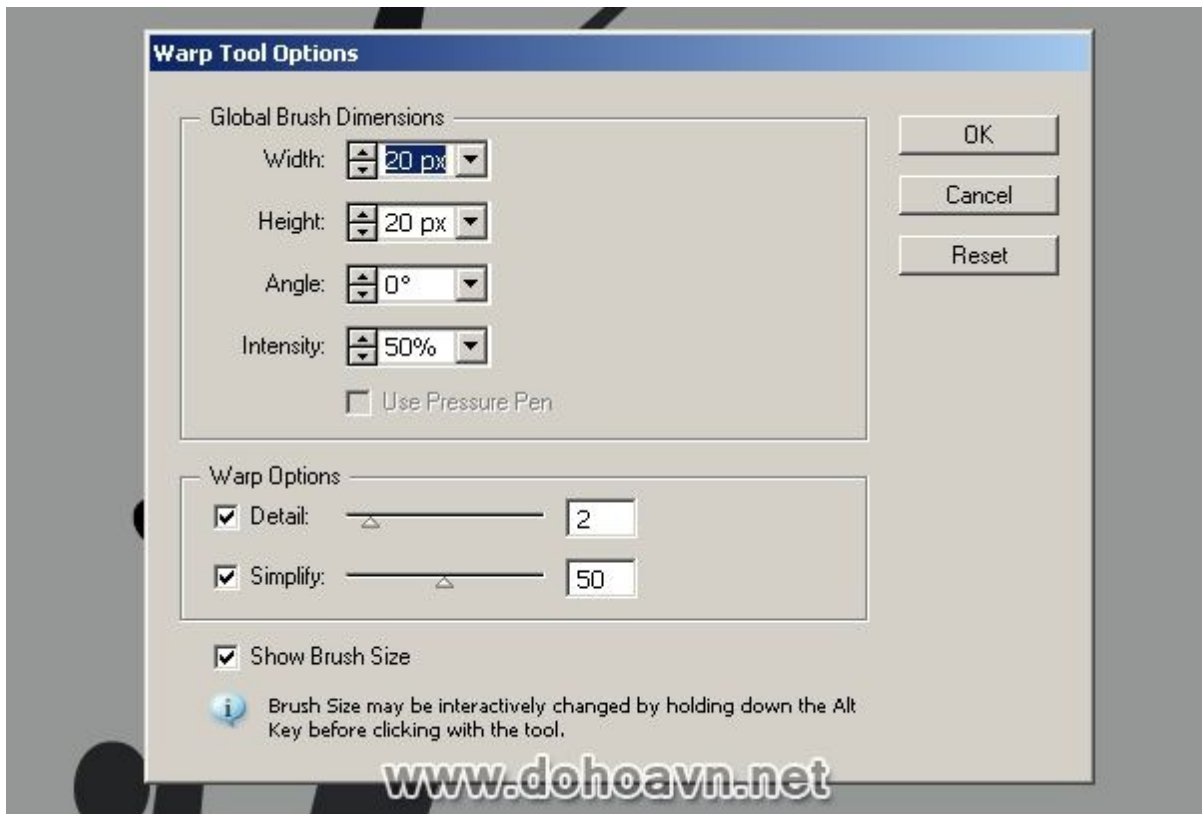
Bước 28

Bây giờ những chiếc lá đại diện cho những điểm point sẽ được áp vào dùng Blob Brush. Transform những chiếc lá thành đối tượng. Chọn chúng nhấn Ctrl +A và vào Object > Expand Appearance.

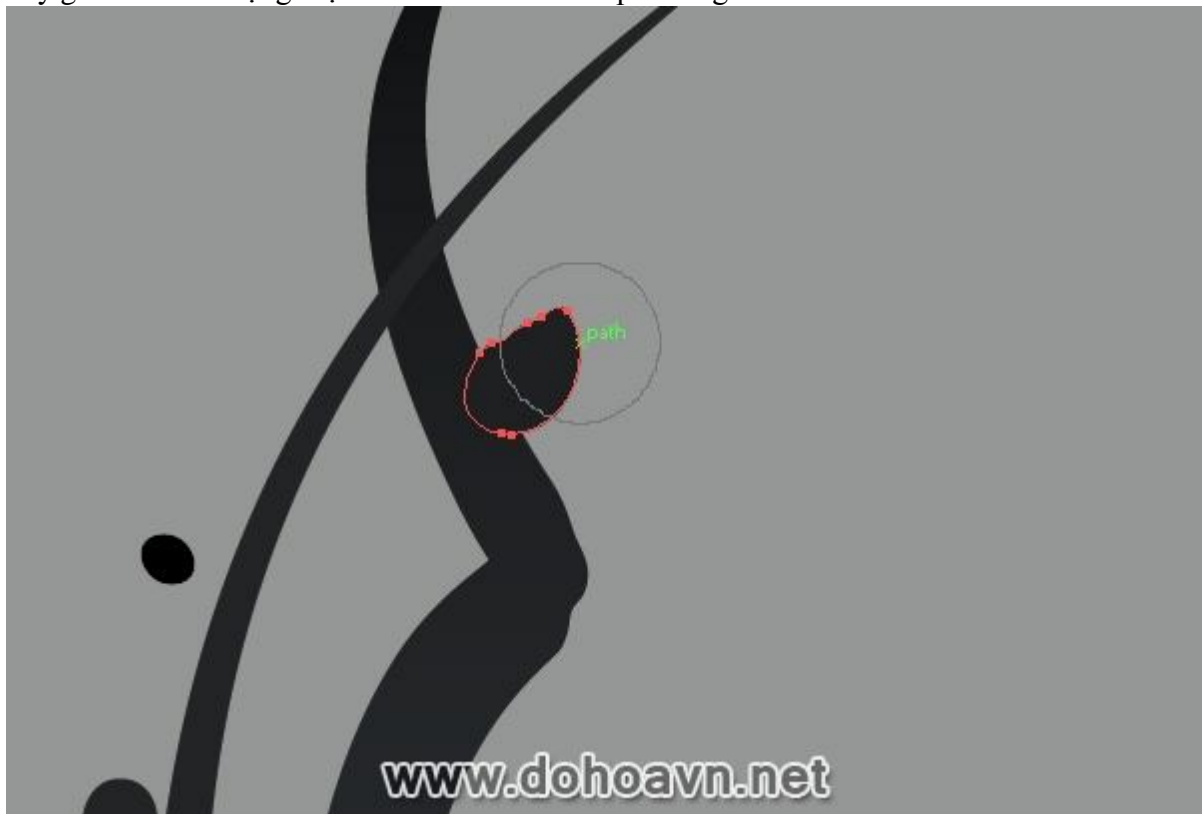


Bước 29

Chỉnh sửa shape chiếc lá với Warp Tool (Shift + R). Double click vào tool này để mở hộp thoại, thiết lập thông số như hình.

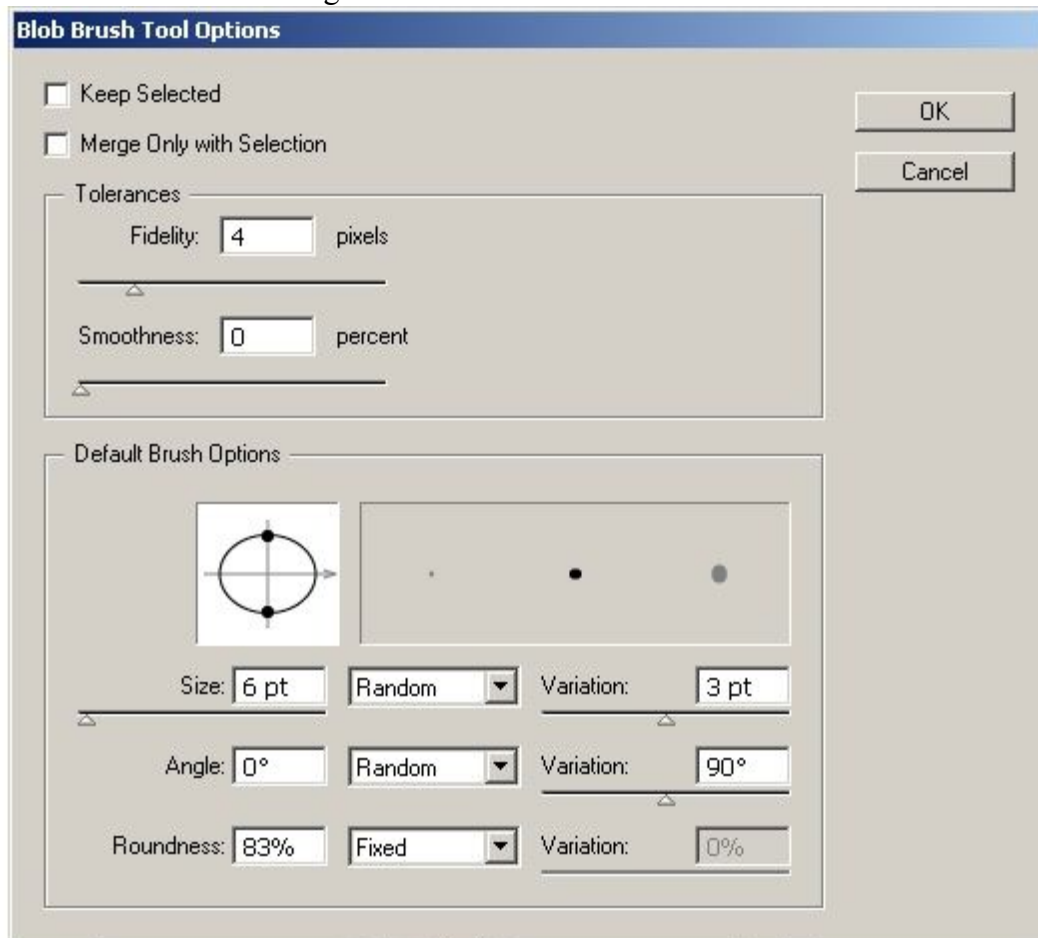


Bây giờ làm biến dạng một vài chiếc lá theo shape mong muốn



Bước 30

Tạo Blob Brush khác cho những chiếc lá nhỏ.



Và rải những chiếc lá này lên những nhánh cây.

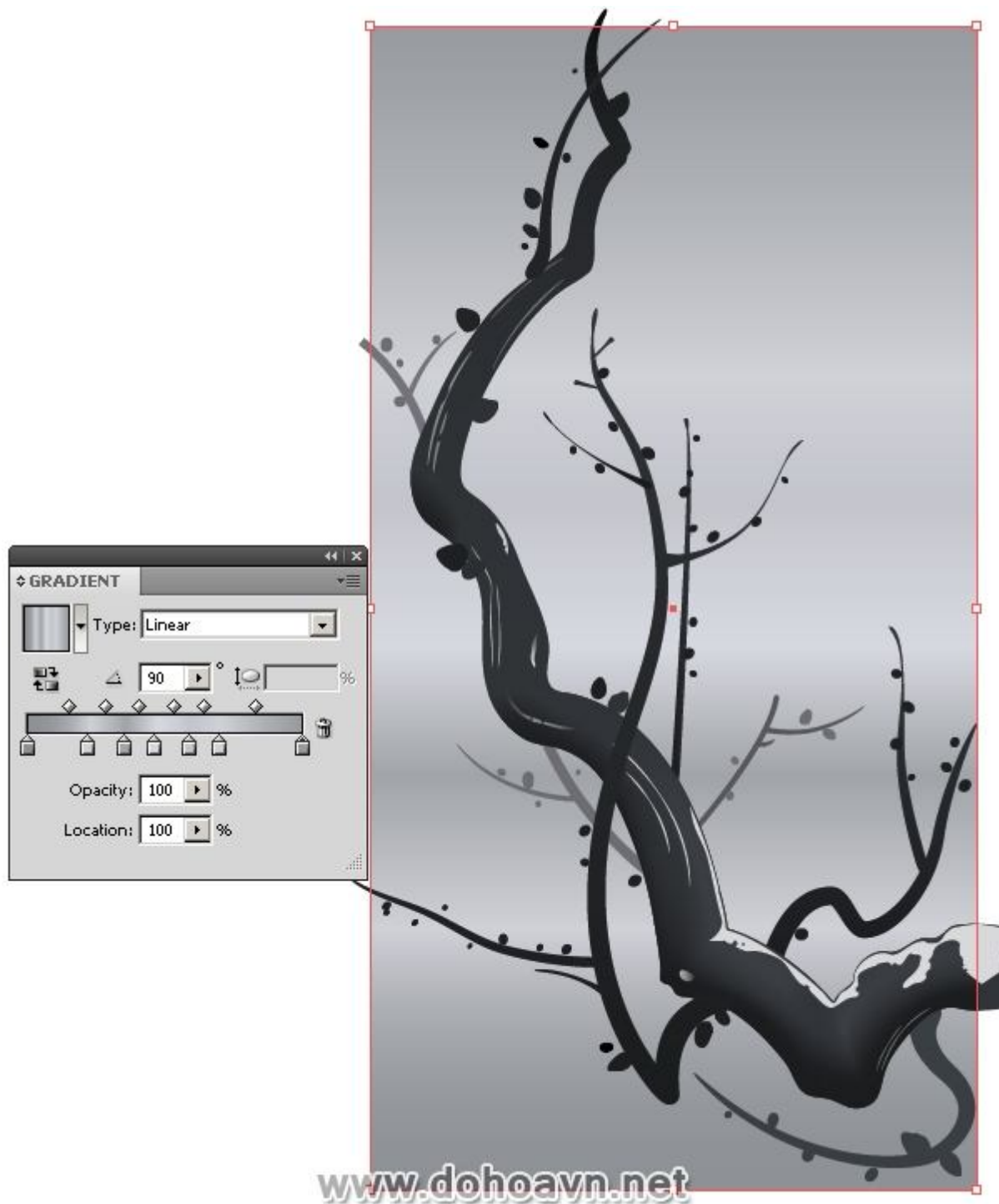


Những chiếc lá trên nhánh cây của background sẽ có màu tương đương với nhánh cây.



Bước 31

Trước khi tạo những bông hoa và nụ trên nhánh cây Anh đào , tạo một background. Sẽ khó khăn trong việc chọn màu đúng cho hoa mà không có background. Fill background với linear gradient bao gồm các sắc độ xám khác nhau. Nó sẽ tạo ra ảo ảnh của sương mù.

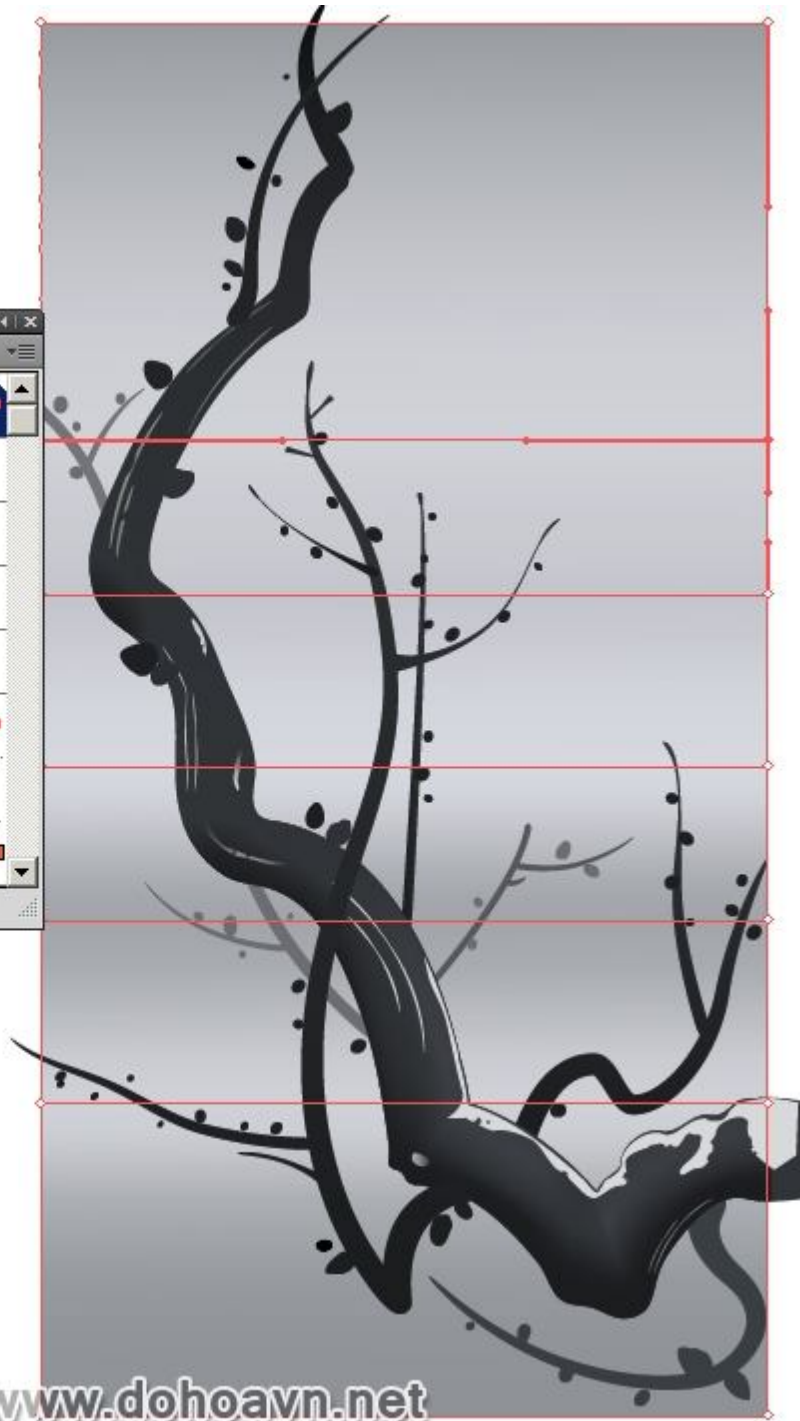
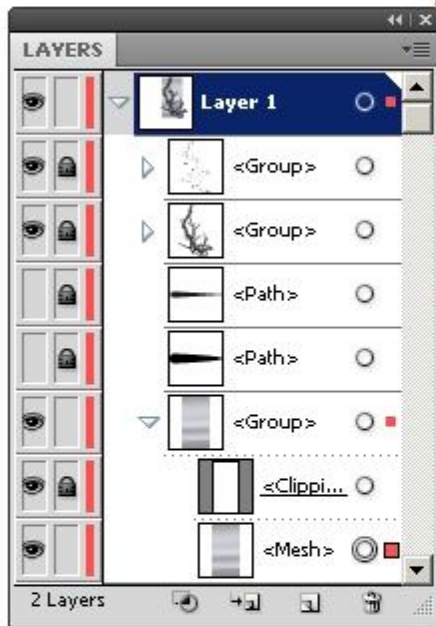


Bước 32

Vẫn chọn background, vào Object > Expand và chọn Expand Gradient to the Gradient Mesh trong hộp thoại.



Khóa layer Clipping Path trong layers palette và làm biến dạng đường grid line một chút, dùng Direct Selection Tool (A).



www.dohoavn.net

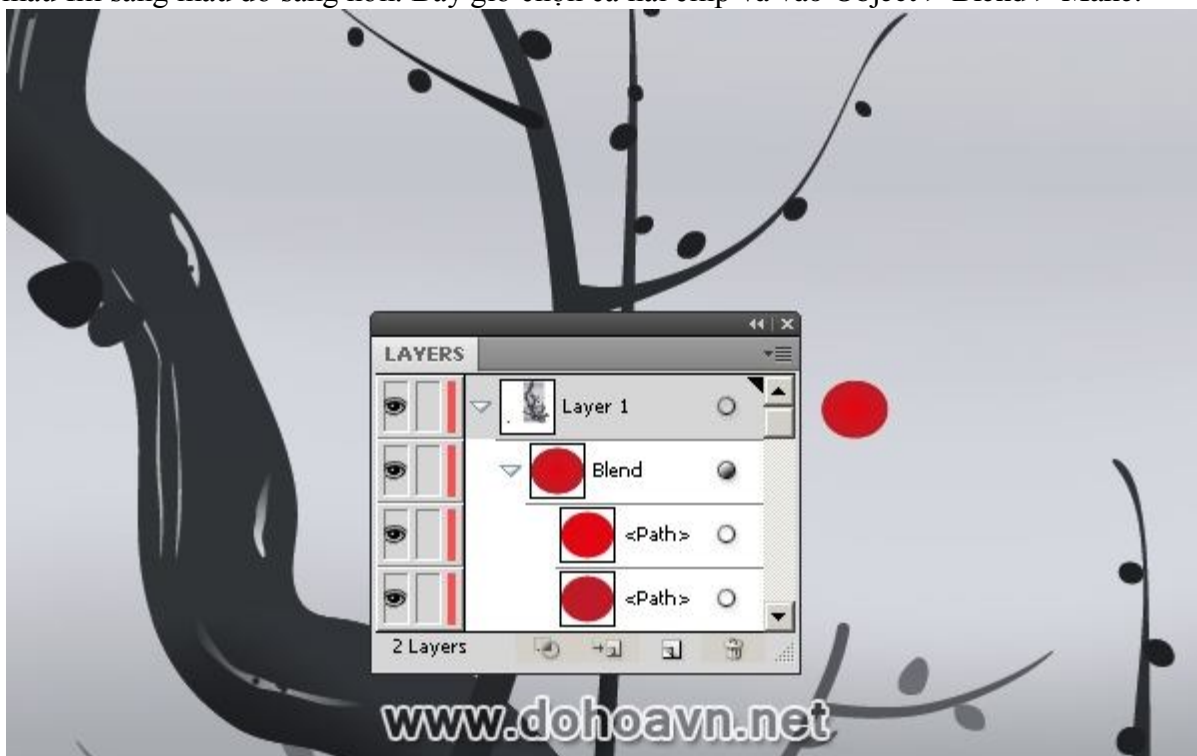


Bước 33

Bây giờ bạn có thể tạo những nụ hoa. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo ellip với màu đỏ. Màu sắc không nên sáng quá

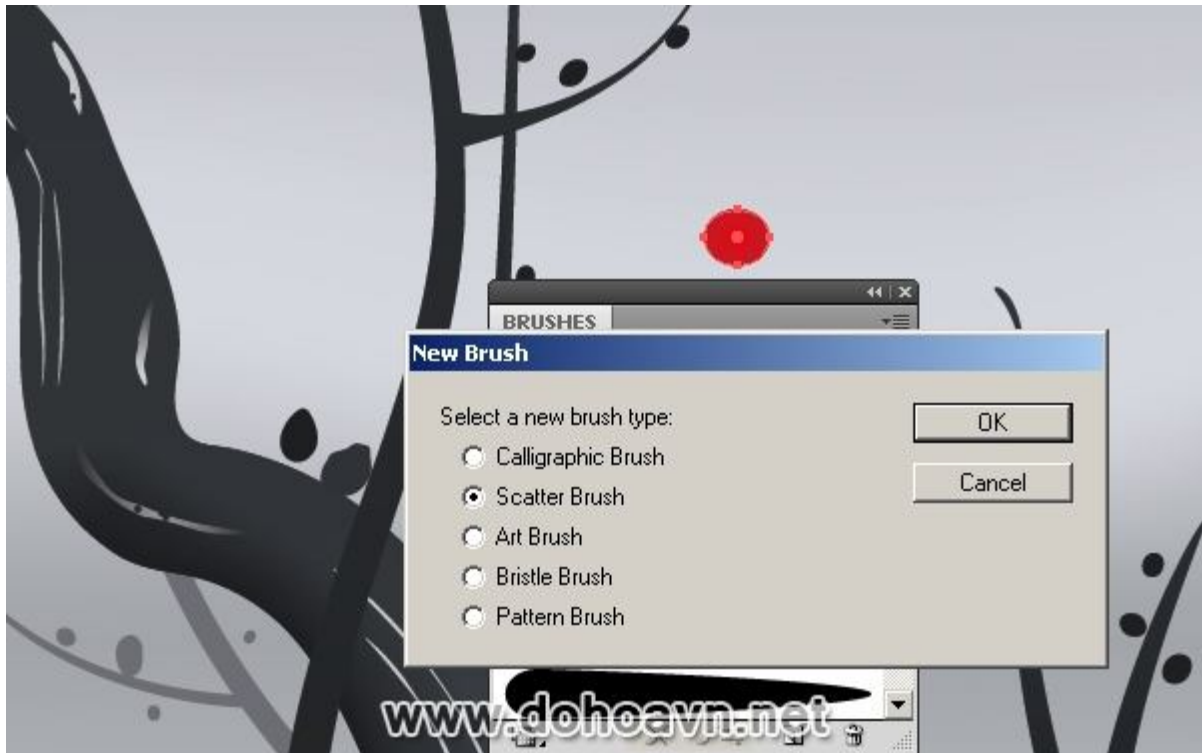


Copy và paste ellip lên trên (Ctrl + C; Ctrl + F). Giảm kích thước của ellip phía trên và thay đổi màu fill sang màu đỏ sáng hơn. Bây giờ chọn cả hai ellip và vào Object > Blend > Make.

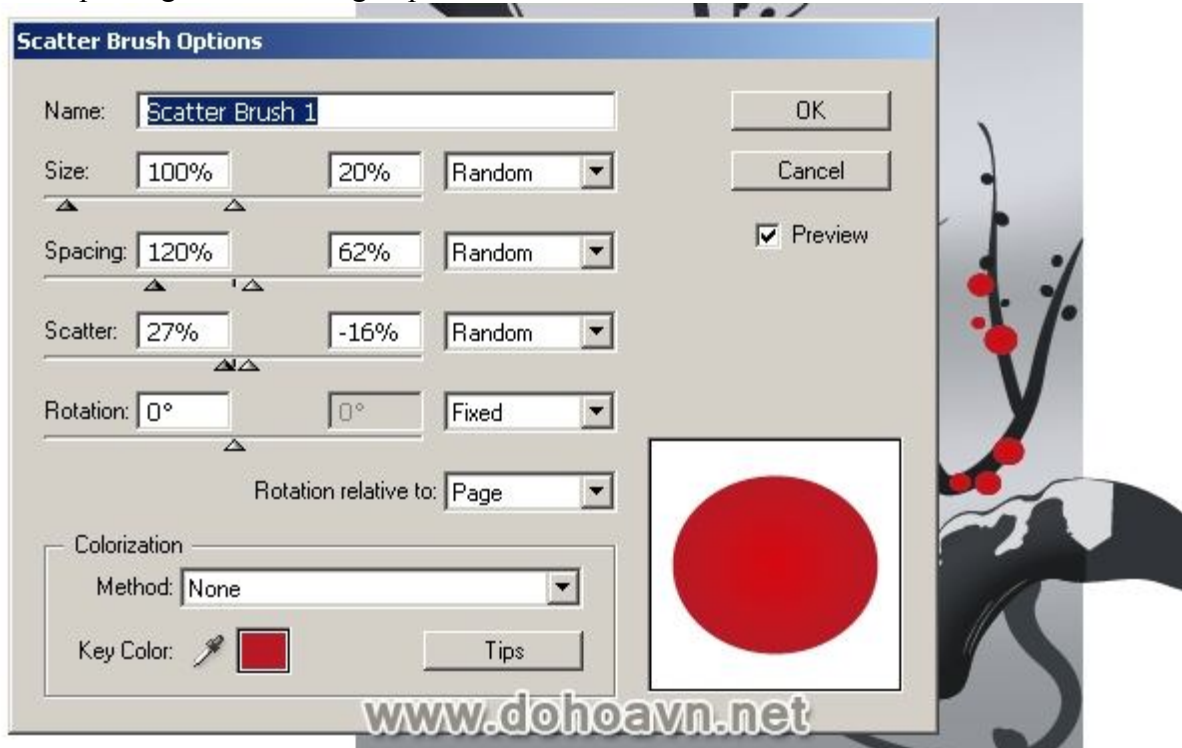


Bước 34

Kéo đối tượng vừa tạo vào Brushes palette và save brush dưới dạng Scatter Brush.



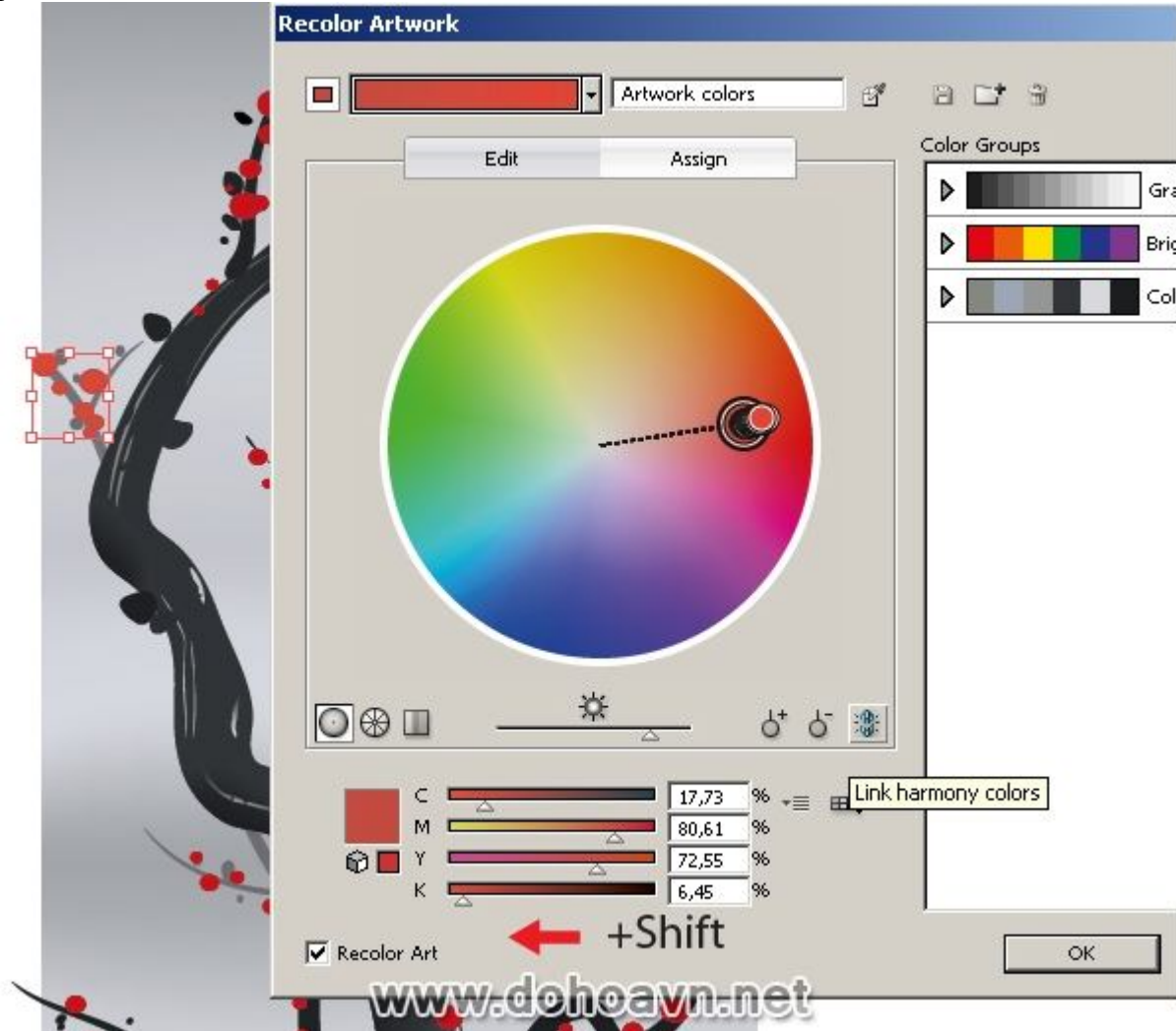
Thiết lập thông số brush trong hộp thoại như hình dưới.



Bước 35

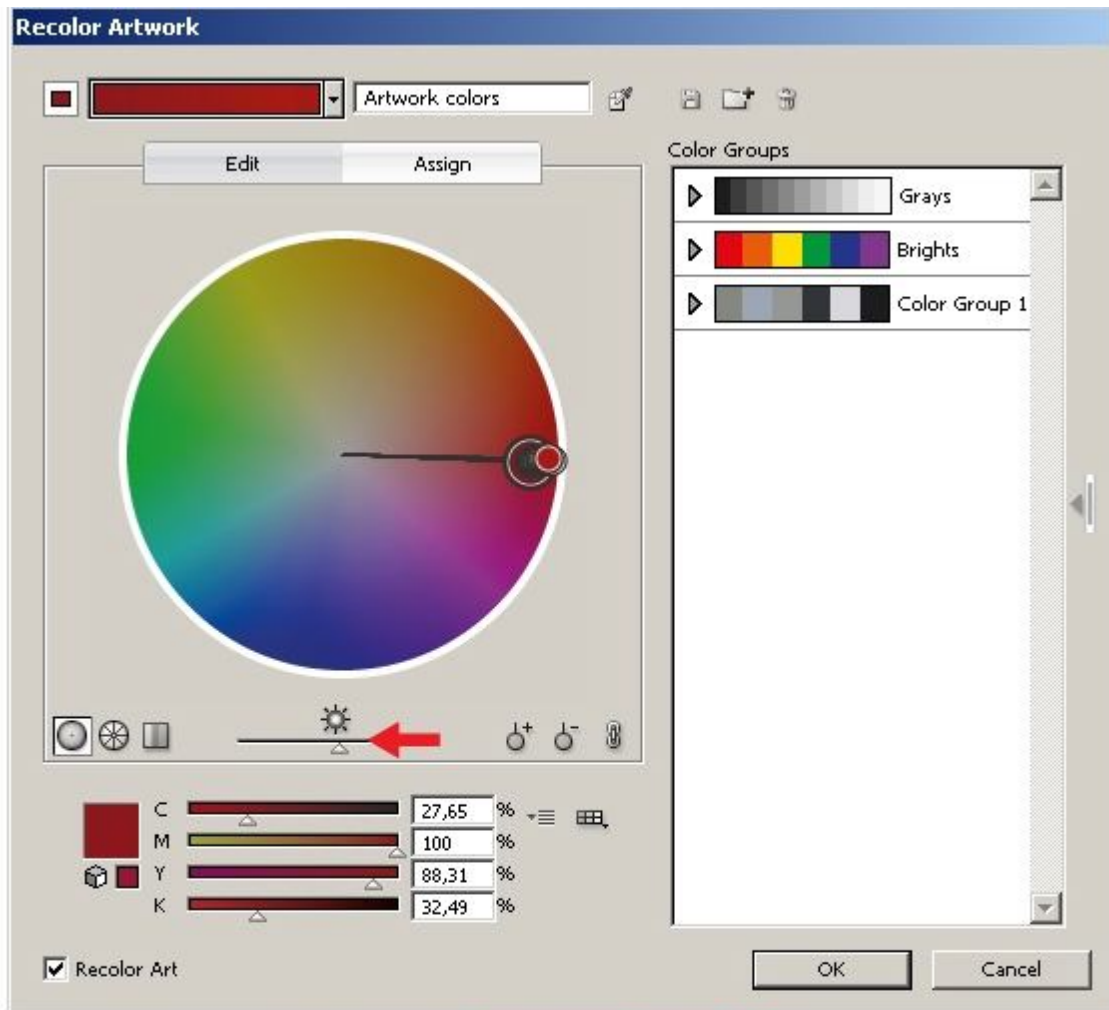
Dùng brush vừa tạo, phủ lên những nhánh cây anh đào với nụ hoa (dùng Paintbrush Tool (B)). Chọn tất cả stroke và vào Object > Expand Appearance.

thoại, click nút Link harmony colors và di chuyển tất cả thanh màu sang trái, trong khi vẫn giữ phím Shift.



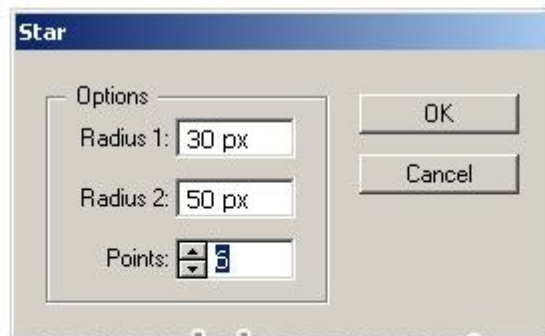
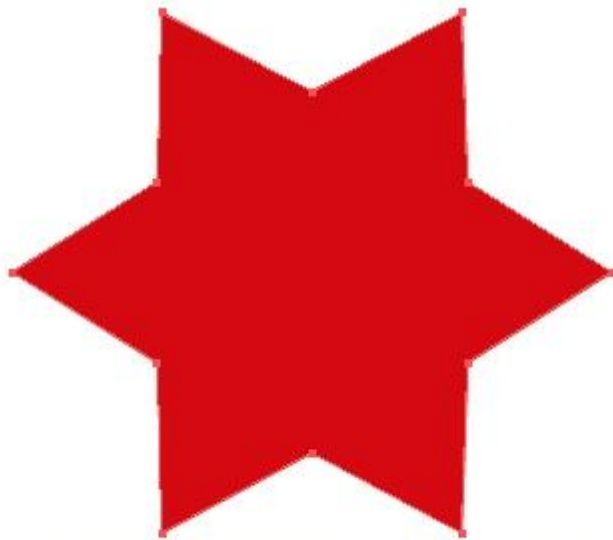
Bước 36

Những nụ hoa được đặt trong vùng tối có sắc độ đỏ tối hơn. Sau khi đổi màu sắc, chọn chúng vào Edit > Edit Colors > Recolor Artwork... Tiến hành vào Edit mode trong hộp thoại, click nút Link harmony colors và di chuyển thanh slider sáng sang bên trái.



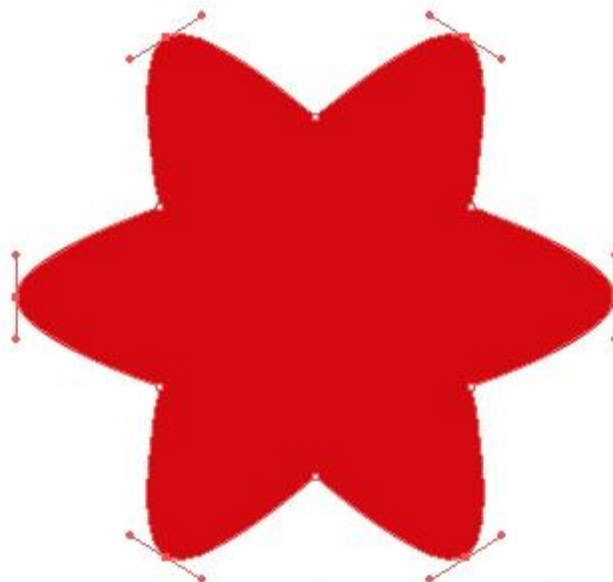
Bước 37

Đây là lúc tạo những bông hoa. Chọn Star Tool và click vào vùng làm việc để mở hộp thoại. Thiết lập thông số như hình bên dưới.



www.dohoavn.net

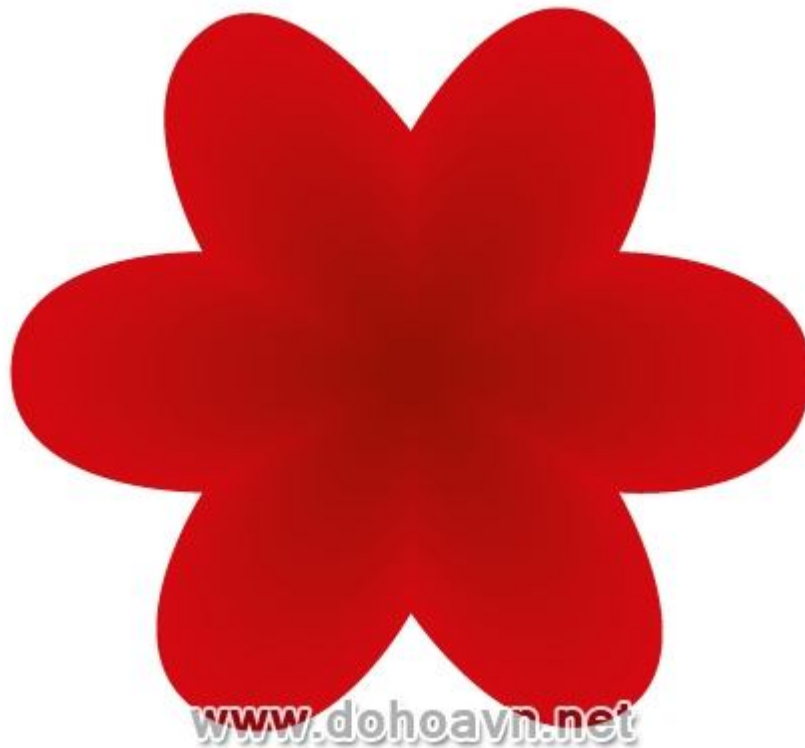
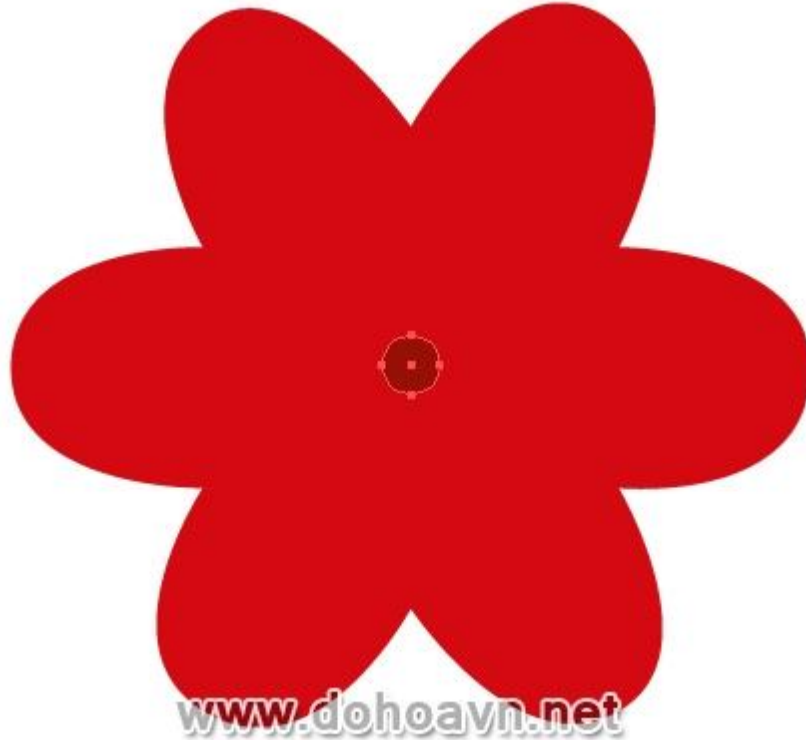
Chọn đỉnh ngôi sao dùng Direct Selection Tool (A) và bo tròn những điểm ở góc.



www.dohoavn.net

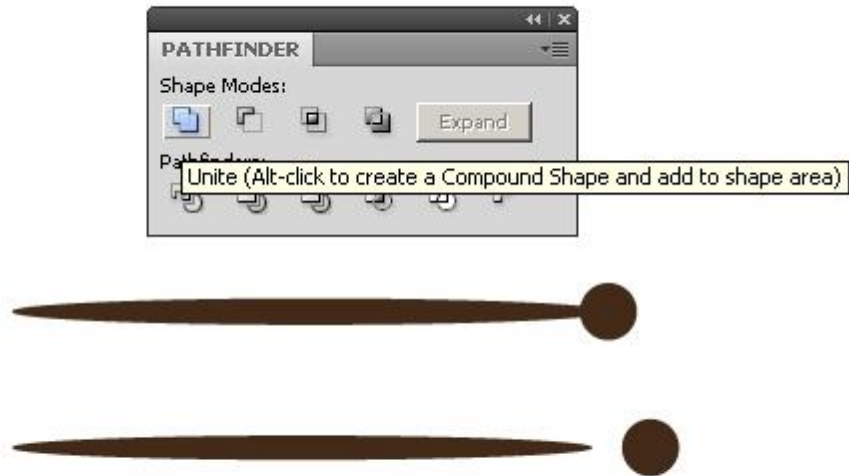
Bước 38

Điều chỉnh shape hoa, nếu bạn nghĩ cần thiết. Tạo hình tròn với màu đỏ tối nằm giữa bông hoa. Bây giờ chọn cả hai đối tượng vào Object > Blend > Make.



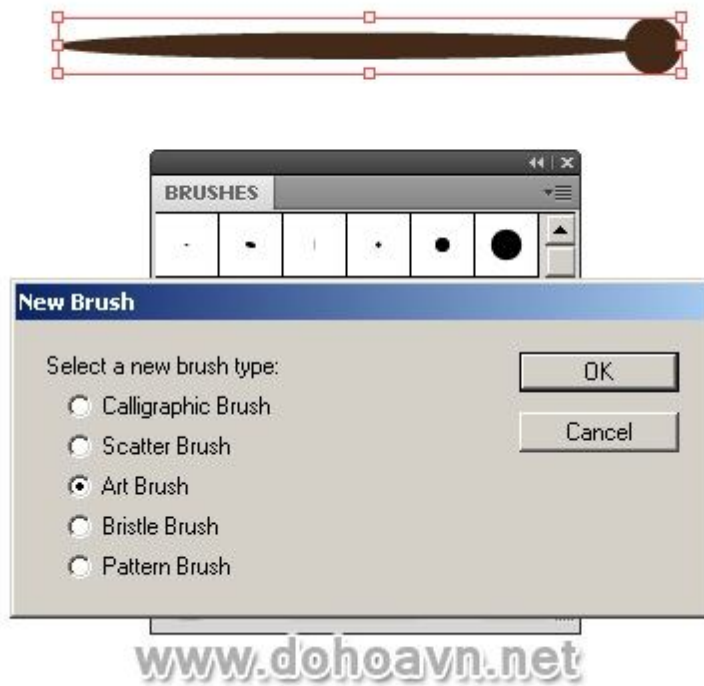
Bước 39

Tạo brush dưới hình dạng nhụy hoa. Shape bao gồm hình ellip được trải dài theo chiều ngang và một hình tròn được canh theo chiều ngang và được gắn kết với nhau bằng Pathfinder palette.



www.dohoavn.net

Shape được tạo phải fill với màu nâu tối. Di chuyển shape vào Brushes palette và save nó dưới dạng Art Brush



Bước 40

Dùng brush này, tạo một loạt các nhụy hoa và sau đó chọn tất cả nhụy hoa và vào Object > Expand Appearance.





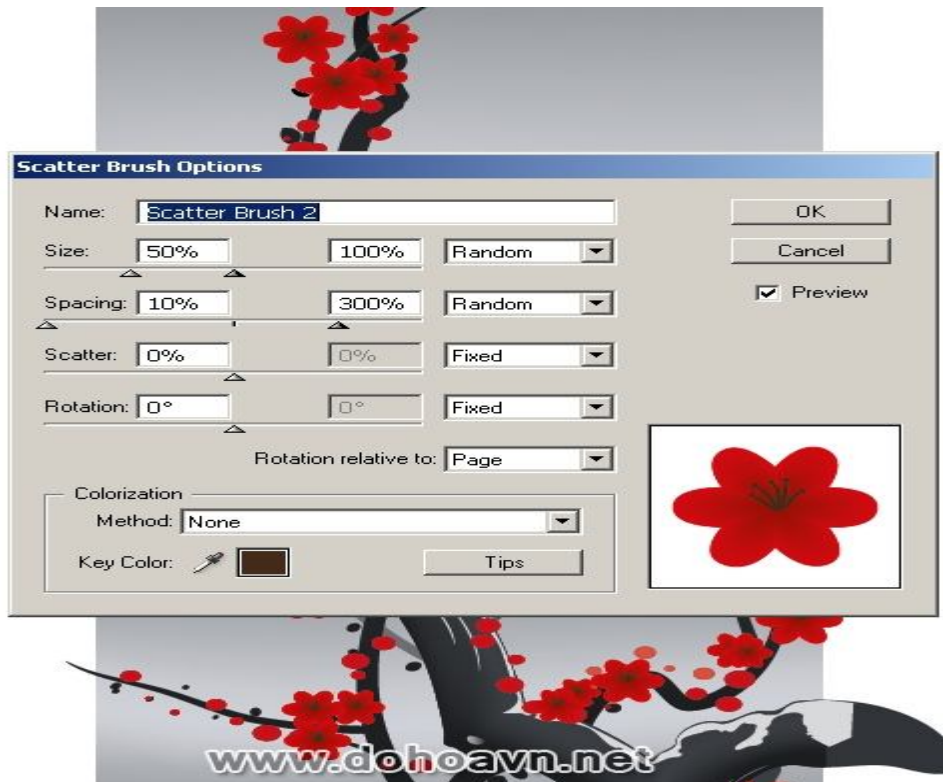
Group tất cả các yếu tố bông hoa và kéo nó vào bức tranh. Thay đổi kích thước bông hoa để phù hợp với kích thước các yếu tố khác của tác phẩm.



Bây giờ di chuyển bông hoa vào Brushes palette và save nó dưới dạng Scatter Brush.



Thiết lập thông số brush như hình bên dưới.



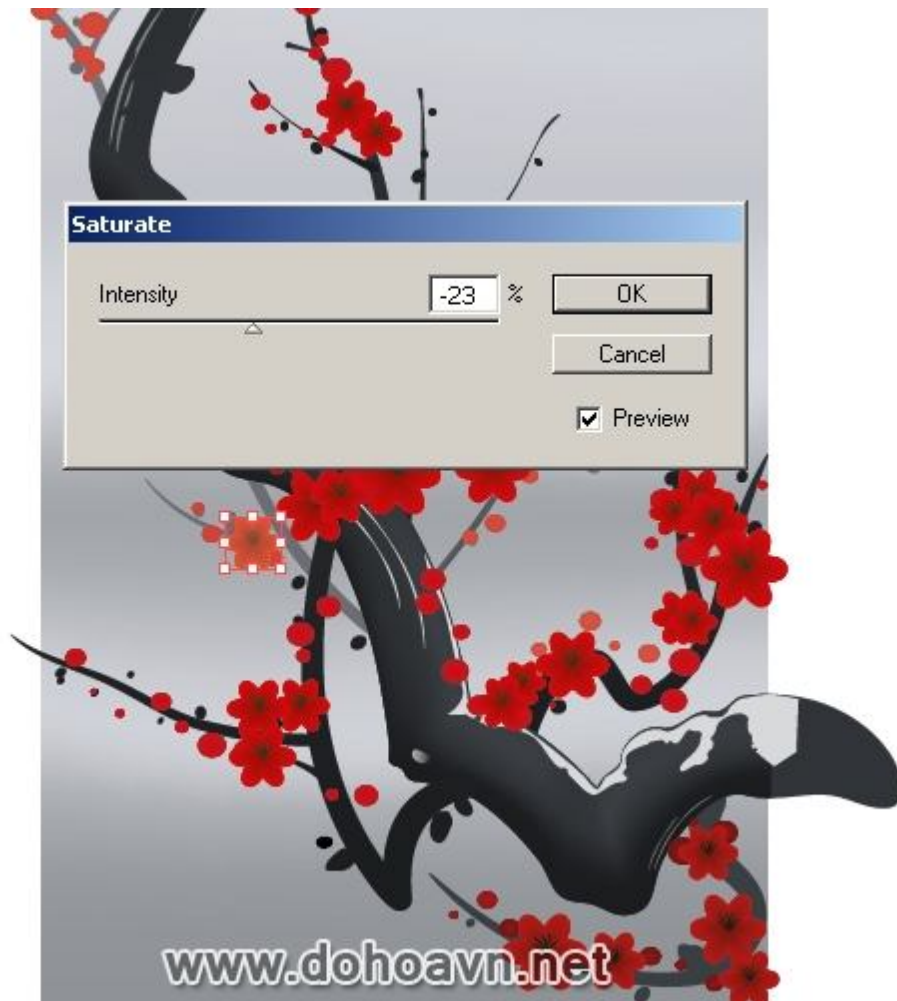
Áp bông hoa vào nhánh cây anh đào dùng stroke brush (Paintbrush Tool (B)).



Bước 41

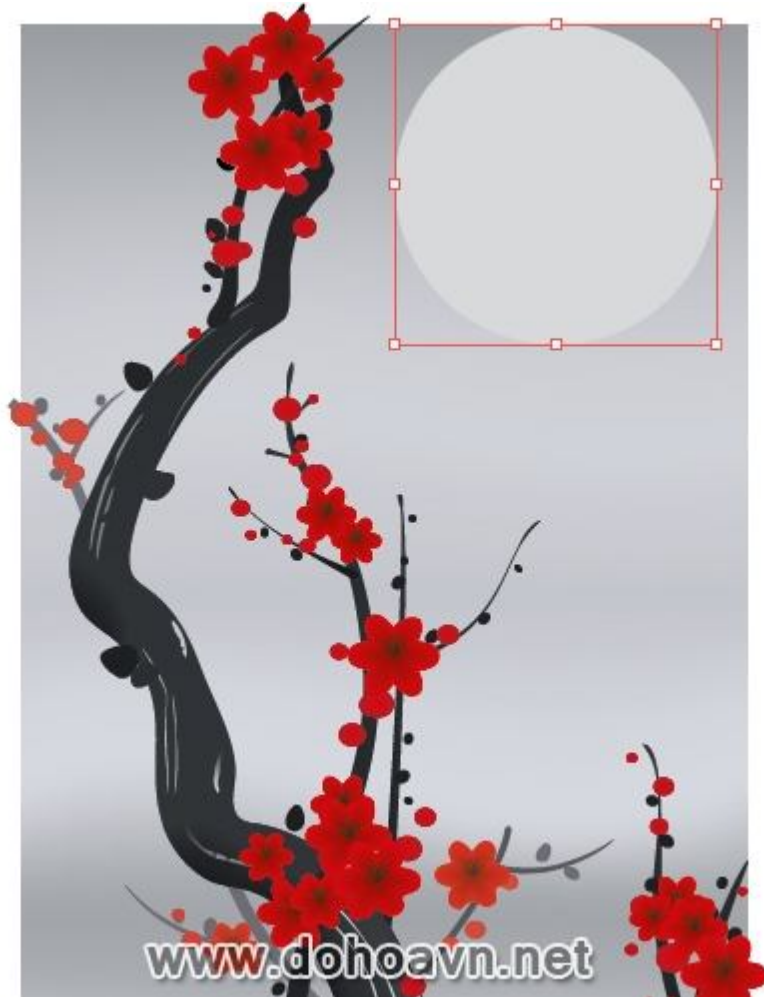
Những bông hoa phụ thuộc vào khu vực mà có sắc độ đỏ khác nhau. Chọn những đối tượng và vào Edit > Edit Colors > Saturate... Di chuyển Intensity slider cho tới khi đạt được sắc độ mong

muốn.

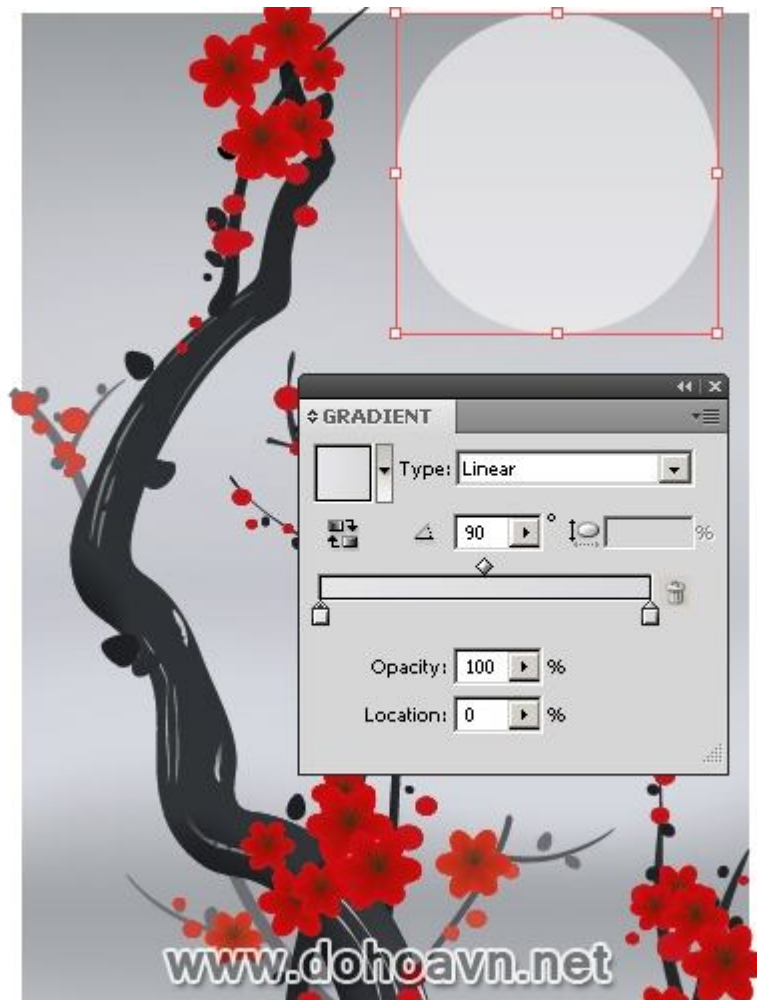


Bước 42

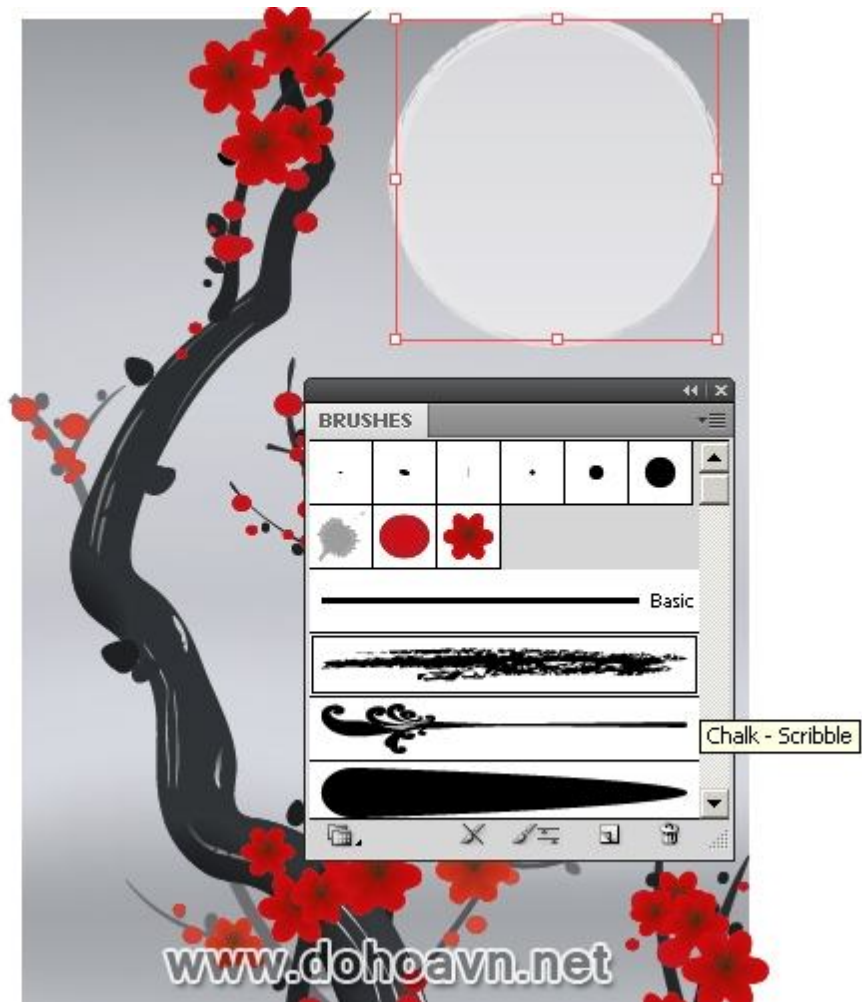
Tạo 1 cái đĩa mặt trời. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo hình tròn trong khi giữ phím Shift.



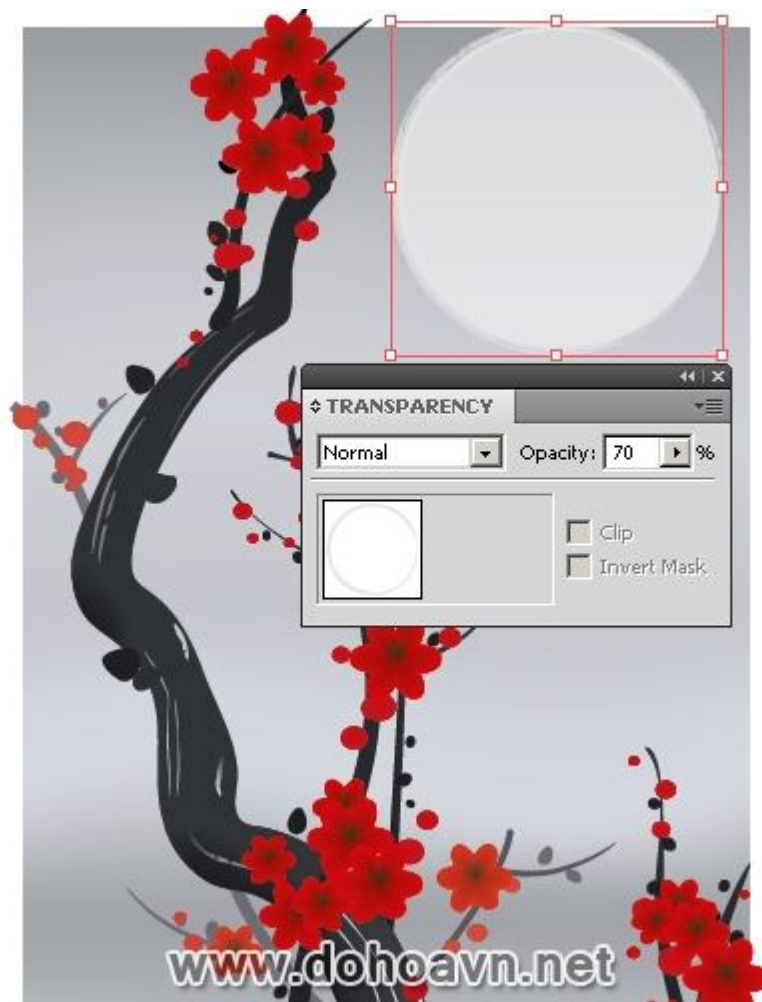
Fill hình tròn với linear gradient mang sắc thái huyền ảo của màu xám



Chèn stroke với độ dày 1pt và áp Chalk-Scribble Art Brush vào nó. Chọn mặt trời và vào Object > Expand. Bây giờ thay đổi màu stroke từ đen sang xám sáng.

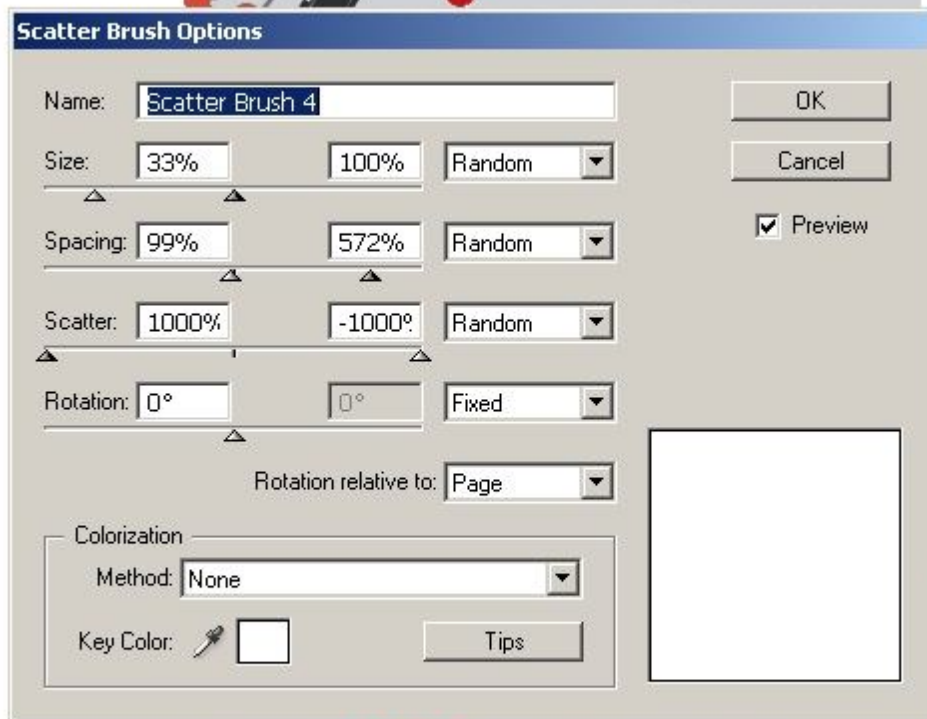
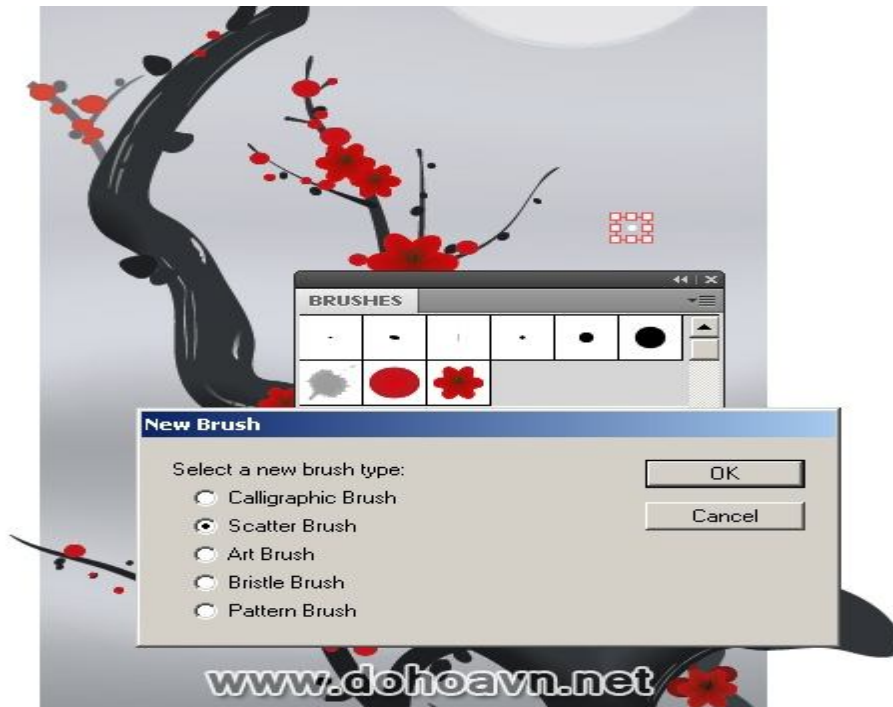


Thiết lập Opacity 70% đối với stroke trong Transparency palette.



Bước 43

Tiến hành tạo bông tuyết rơi. Dùng Ellipse Tool (L) và tạo hình tròn màu xám sáng. Save hình tròn này dưới dạng Scatter Brush, với thông số được thể hiện ở hình dưới



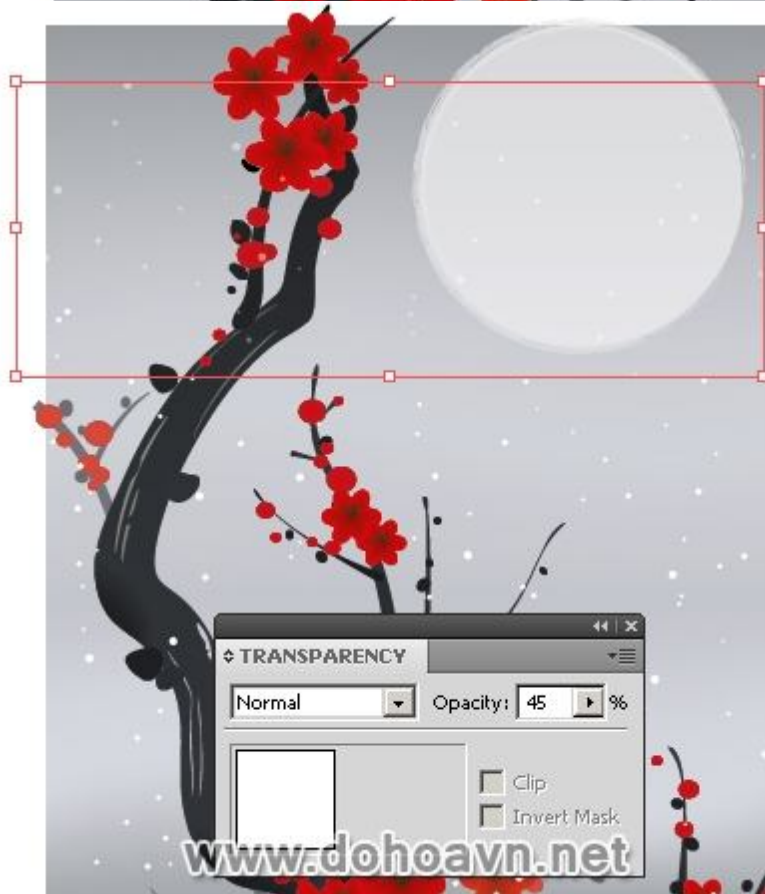
Bước 44

Dùng Paintbrush Tool (B) và tạo stroke theo chiều ngang từ trên xuống dưới.



Bước 45

Dùng Lasso Tool (Q) và chọn bông tuyết phía trên. Bây giờ thiết lập Opacity 45% cho chúng trên Transparency palette.



Dùng tool tương tự, chọn những bông tuyết ở giữa, thiết lập Opacity 65% trên Transparency

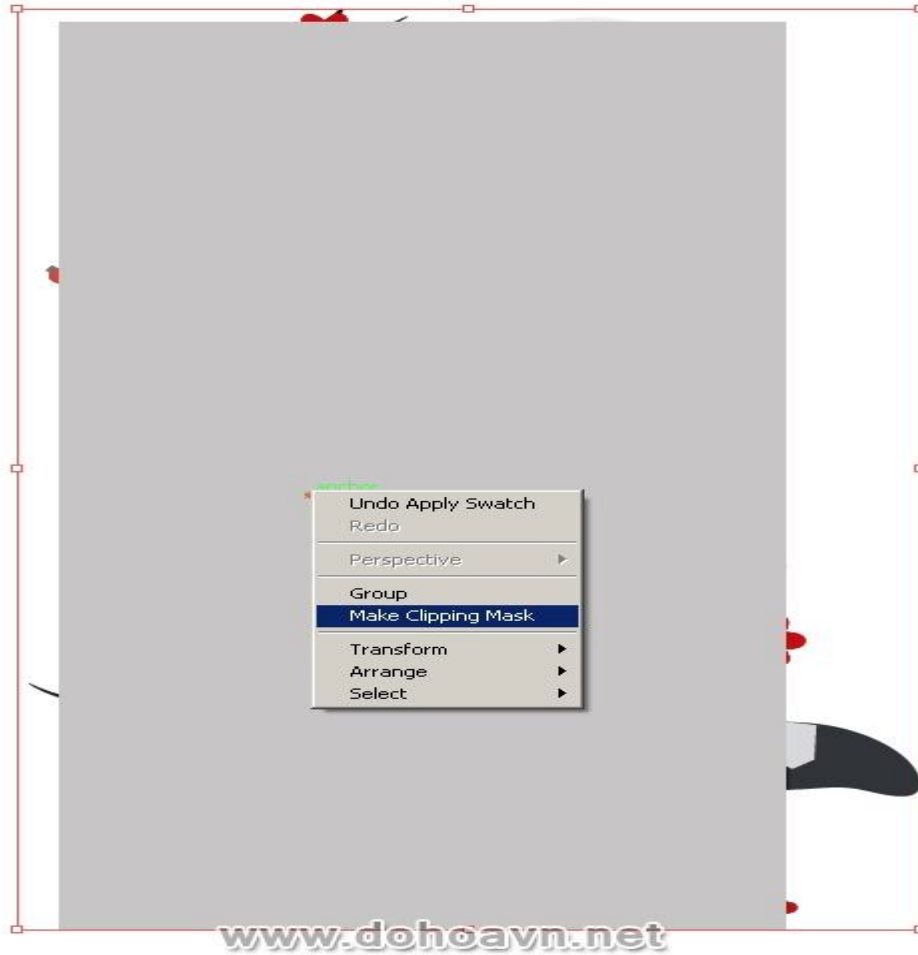
palette.



Nhờ đó, chúng ta đã tạo được những góc nhìn tuyệt vời đẹp.

Bước 46

Chúng ta làm ẩn những phần của đối tượng hơi nhô ra ở sau background. Dùng Rectangle Tool (M) và tạo hình chữ nhật có kích thước tương tự với background. Mở khóa tất cả những layer bên dưới trong Layers palette. Chọn tất cả đối tượng nhấn Ctrl + A và vào Object > Clipping Mask > Make.



Phản kết

Ukiyo-e hấp thụ những suy gẫm triết học và cảm hứng, ngưỡng mộ sự viên mãn của cuộc sống trần gian:

- Mặt trời trắng ...
- Sương mù lạnh lẽ trôi...
- Buổi sáng của hi vọng...

Hình ảnh cuối cùng nằm dưới đây và tôi hy vọng bạn sẽ thích tạo ra một tác phẩm của riêng bạn.



Cách vẽ quả trứng như thật bằng illustrator CS3

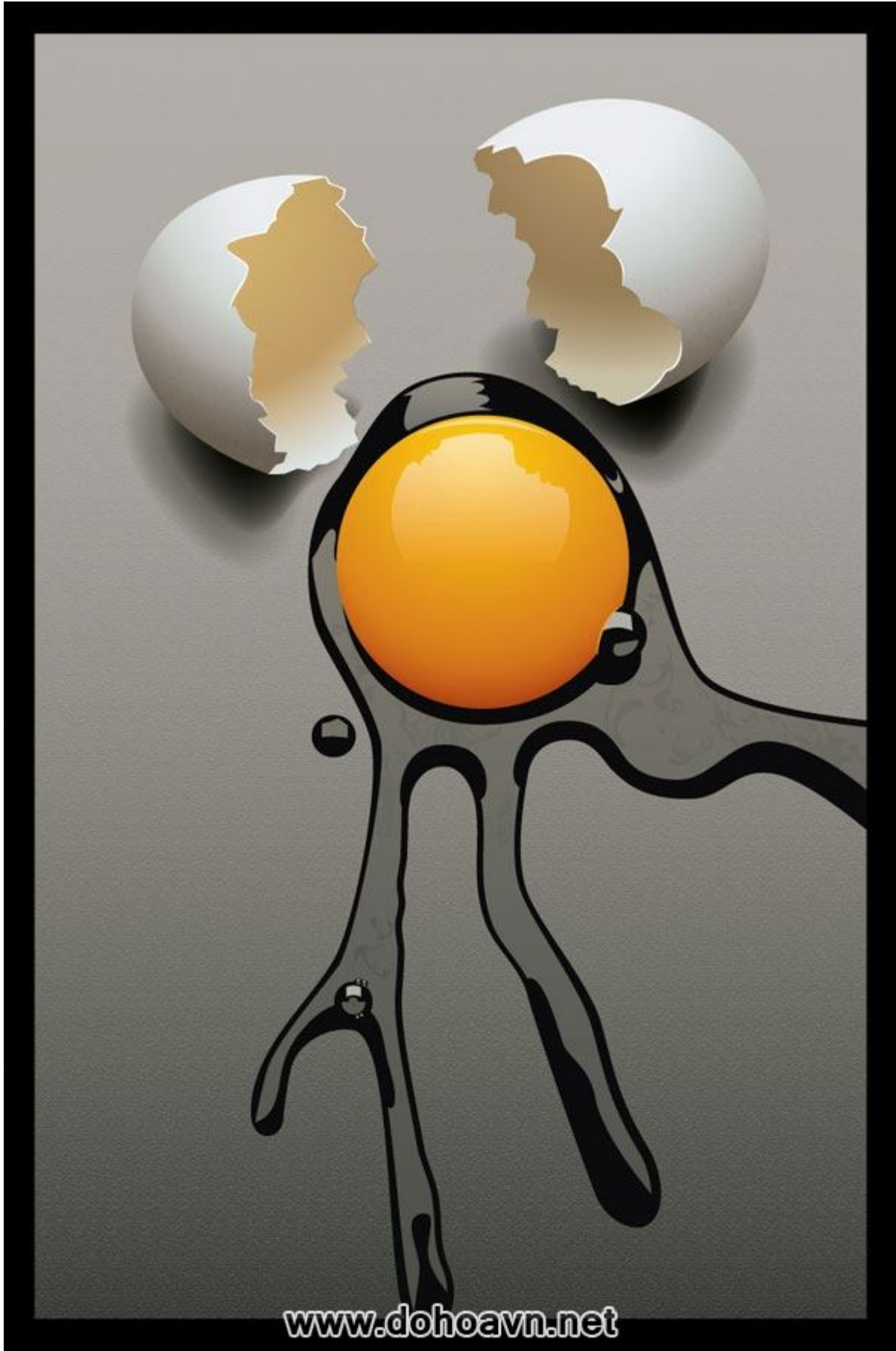
Trong bài hướng dẫn này chúng ta sẽ tập trung vào các luật cơ bản trong sáng tạo bố cục và học cách tạo nguồn sáng trong ảnh. Chúng ta sẽ dùng các công cụ Illustrator như: Opacity Mask, Envelope Distort, Texturizer, và Gradient Mesh. Khám phá các kỹ thuật đơn giản để đạt được kết quả tốt nhất. Học cách tạo bề mặt texture làm tác phẩm của bạn trông thực tế hơn.

Hình sau khi hoàn thành

Bạn có thể tìm thấy file gốc trong thư mục “source” được tải về ở cuối bài viết này . Bạn có thể xem sơ qua trước khi chúng ta bắt đầu.

Chi tiết

- **Tác giả:** Iaroslav Lazunov
- **Chương trình:** Adobe Illustrator CS3
- **Mức độ:** nâng cao
- **Thời gian hoàn thành dự kiến:** 2 giờ



www.dohoavn.net

10 quy tắc cơ bản về bố cục.

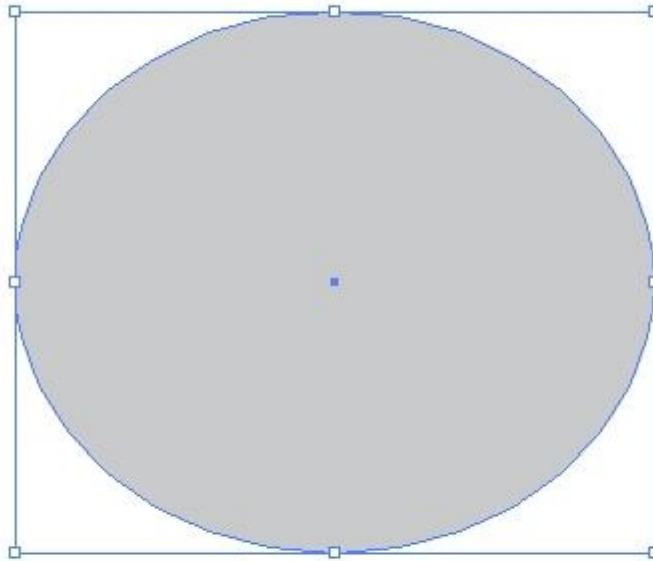
Đầu tiên chúng ta cùng nói về bố cục. Những yếu tố thị giác riêng biệt của ảnh đều liên quan tới nhau và sắp xếp thành bố cục tác phẩm. Những yếu tố cần thiết của ảnh bao gồm: đường line, hình thể, màu sắc, chất liệu, thể tích, tỉ lệ, không gian, nhịp điệu. Chúng ta sẽ dùng một vài trong số các luật được đề cập để tạo ra bố cục. Hãy cùng xem qua dưới đây:

1. Độ tương phản. Nếu bạn muốn thu hút người xem vào tác phẩm bạn phải dùng độ tương phản. Độ tương phản là sự kết hợp các yếu tố ở các thuộc tính thị giác khác nhau. Tương phản màu sắc là những thành phần sáng nằm trên nền tối và những thành phần tối nằm trên nền sáng. Tương phản chất liệu là sự kết hợp của bề mặt trơn nhẵn và xù xì. Tương phản hình dạng là sự kết hợp của các hình có góc cạnh và bằng phẳng, v.v...
2. Thống nhất. Những thành phần quan trọng của bản vẽ không nên đặt một cách bừa bãi. Sẽ tốt hơn khi chúng tạo thành các dạng hình học cơ bản. Phương hướng các yếu tố sẽ cho biết mối liên quan giữa chúng và hướng mắt người xem tập trung vào đối tượng chính của tác phẩm.
3. Sự cân bằng. Những yếu tố nằm trong những phần khác nhau của hình phải phù hợp về thể tích, kích thước và màu sắc.
4. Tỉ lệ vàng. Tỉ lệ vàng đã được biết đến từ sớm ở Ai cập cổ đại; Các thuộc tính của nó được nghiên cứu bởi Euclid và Leonardo da Vinci. Đây là mô tả đơn giản nhất về tỉ lệ vàng: điểm tốt nhất để đặt vật thể vào vị trí là khoảng $1/3$ từ đường biên của hình theo chiều dọc hoặc ngang. Những đối tượng quan trọng nằm ở những điểm thị giác này thì trông tự nhiên và lôi cuốn sự chú ý của người xem.
5. Đường chéo. Bố cục đường chéo là một trong những phương pháp hiệu quả nhất của bố cục. Thực chất nó rất đơn giản: những đối tượng cơ bản của hình được đặt theo đường chéo. Ví dụ từ phía trên bên trái sang góc dưới bên phải chẳng hạn. Phương pháp này khá tốt vì có thể hướng mắt người xem vào toàn bộ bức ảnh.
6. Khuôn khổ. Nếu chúng ta thấy những đối tượng nằm dọc như những tòa nhà chọc trời, khổ giấy nên để theo chiều dọc, nhưng nếu chúng ta thấy đối tượng nằm theo chiều ngang như hình phong cảnh chẳng hạn, khổ giấy nên nằm dọc.
7. Tâm nhìn. Vị trí của người xem gây ảnh hưởng mạnh mẽ đến tính thẩm mỹ của bức ảnh. Không chỉ ảnh hưởng tới các yếu tố mà còn làm ảnh hưởng tới khả năng phán đoán của người xem với đối tượng.

8. Phương hướng. Chúng ta đã quen với việc đọc từ trái qua phải, vì vậy chúng ta đánh giá ảnh theo cách tương tự. Đó là tại sao ảnh trông tốt hơn khi đặt vào vị trí chính giữa ở bên phải của khung. Cái nhìn và đối tượng của hình có vẻ như di chuyển về phía nhau. Vì vậy, luôn phải tính đến điều này khi tạo một tác phẩm.
9. Màu pha. Tạo nhiều màu pha trong một bức ảnh sẽ thu hút người xem.
10. Chuyển động. Khi mô tả một đối tượng đang chuyển động, luôn tạo khoảng cách đằng trước đối tượng.

Bước 1

Tạo trang mới kích thước 800×1200 pixels. Tạo Ellipse dùng Ellipse Tool (L).

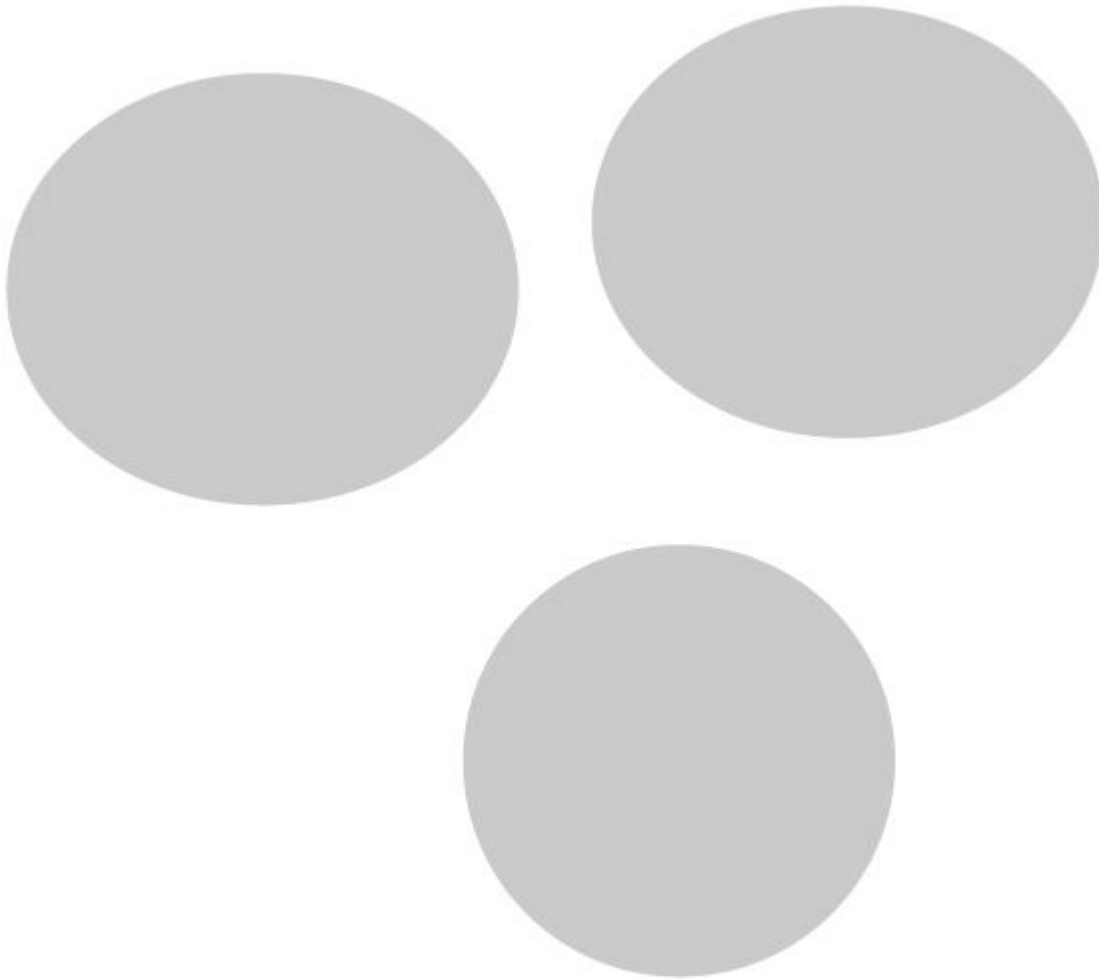


www.dohoavn.net

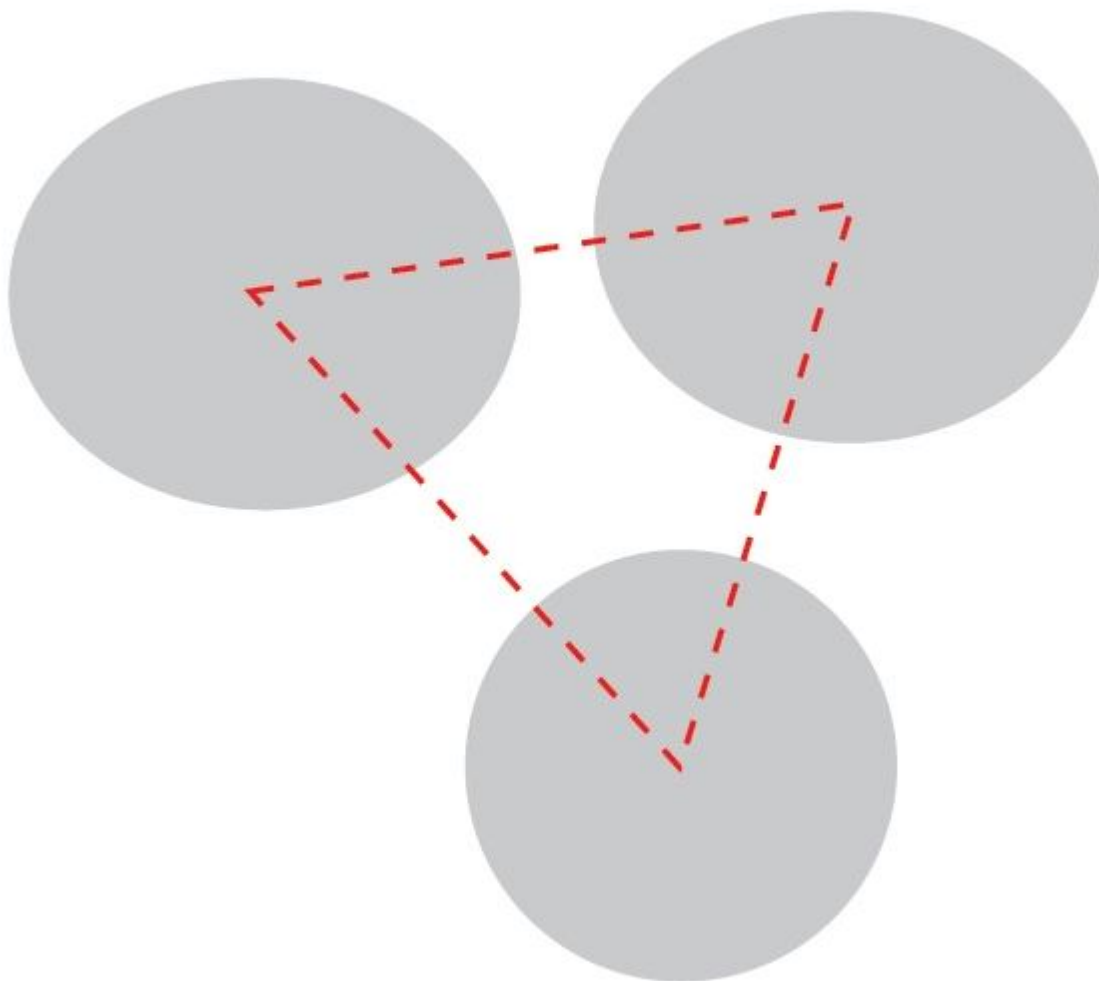
Bước 2

Nhấn đúp ellip và tạo một hình tròn với đường kính bằng chiều cao của ellip. Đặt ellip và hình tròn sao cho tạo thành hình tam giác giữa trung tâm. Những đối tượng phải phù hợp với nhau về kích cỡ, tạo thành hình đơn giản theo quy tắc hai và ba.

Hiện tại màu sắc không quan trọng vì chúng sẽ được thay thế sau.



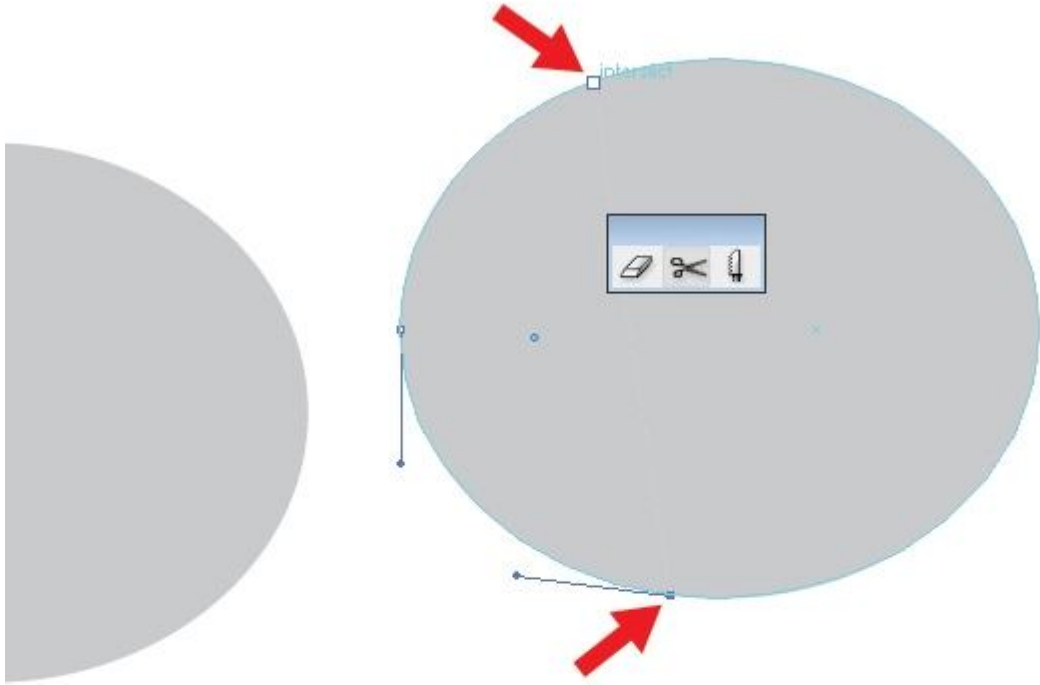
www.dohoavn.net

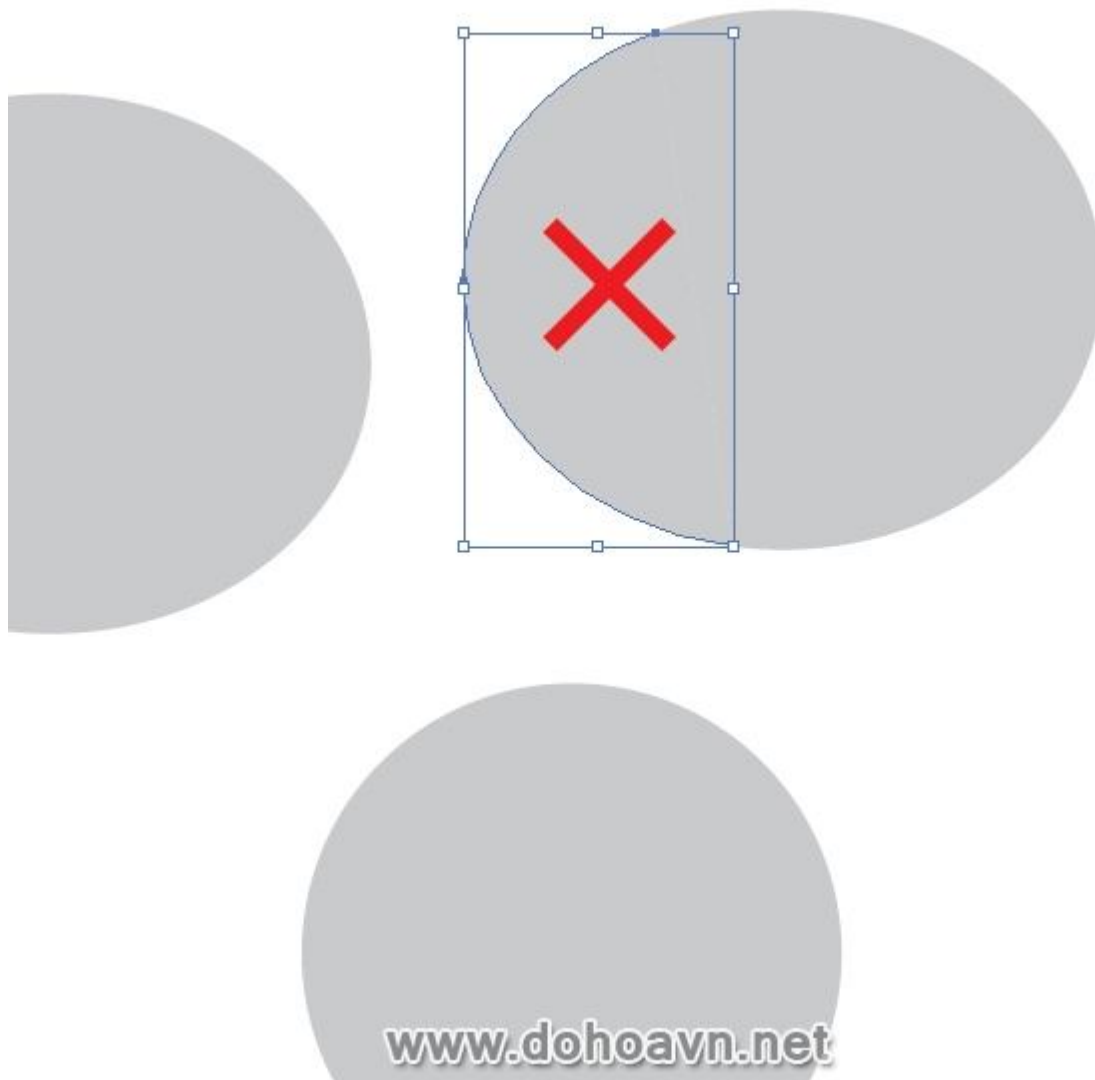


www.dohoavn.net

Bước 3

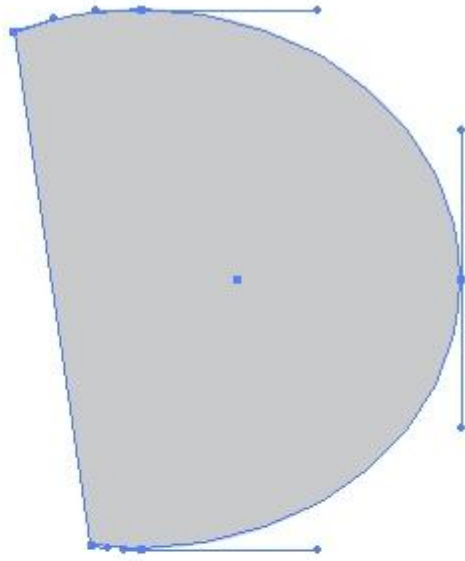
Transform các ellip* thành vỏ trứng bị bể. Dùng Scissors Tool (C) và cắt đường outline của ellip. Chọn và xóa phần không cần thiết.



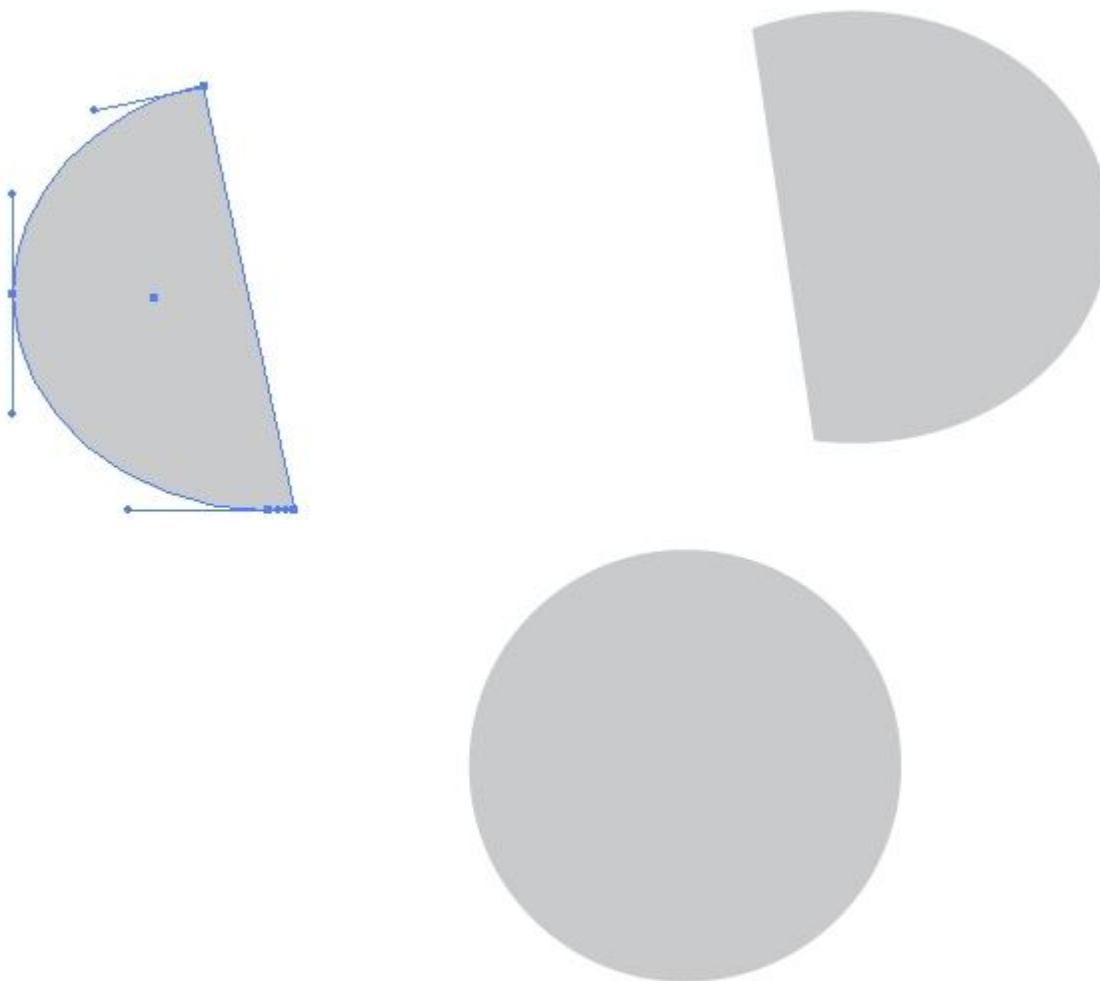


Bước 4

Bây giờ lấy Pen Tool (P) và đóng đường outline lại. Tạo một nửa vỏ trứng khác theo cách tương tự.



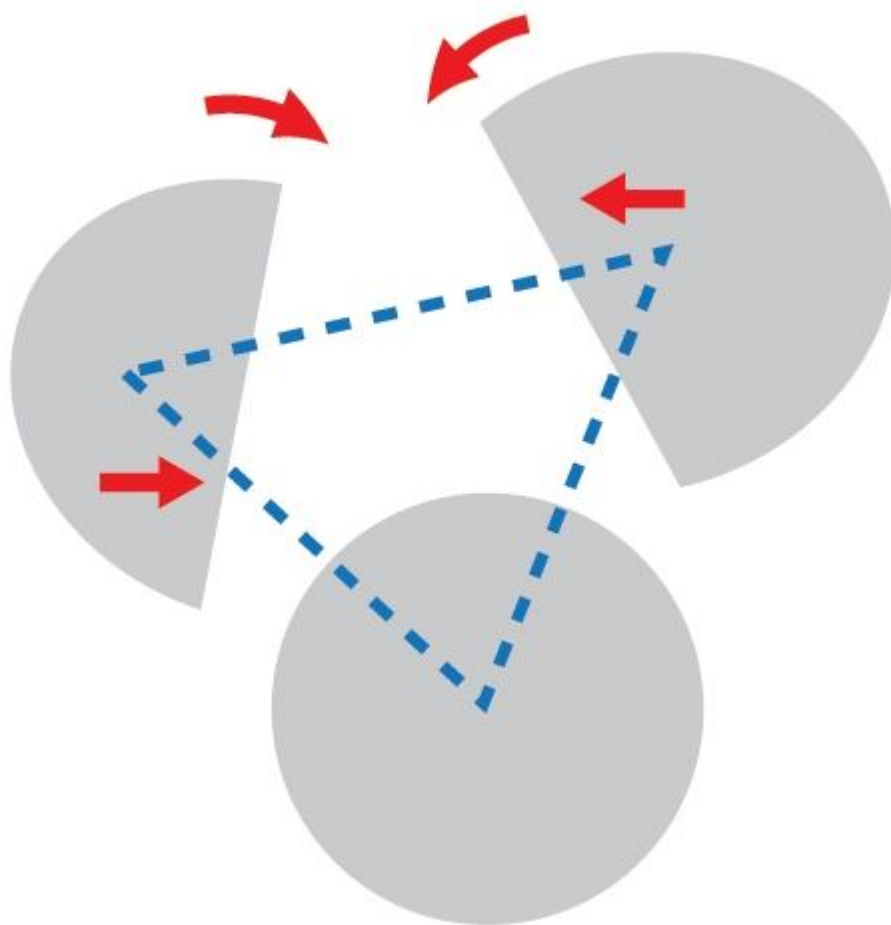
www.dohoavn.net



www.dohoavn.net

Bước 5

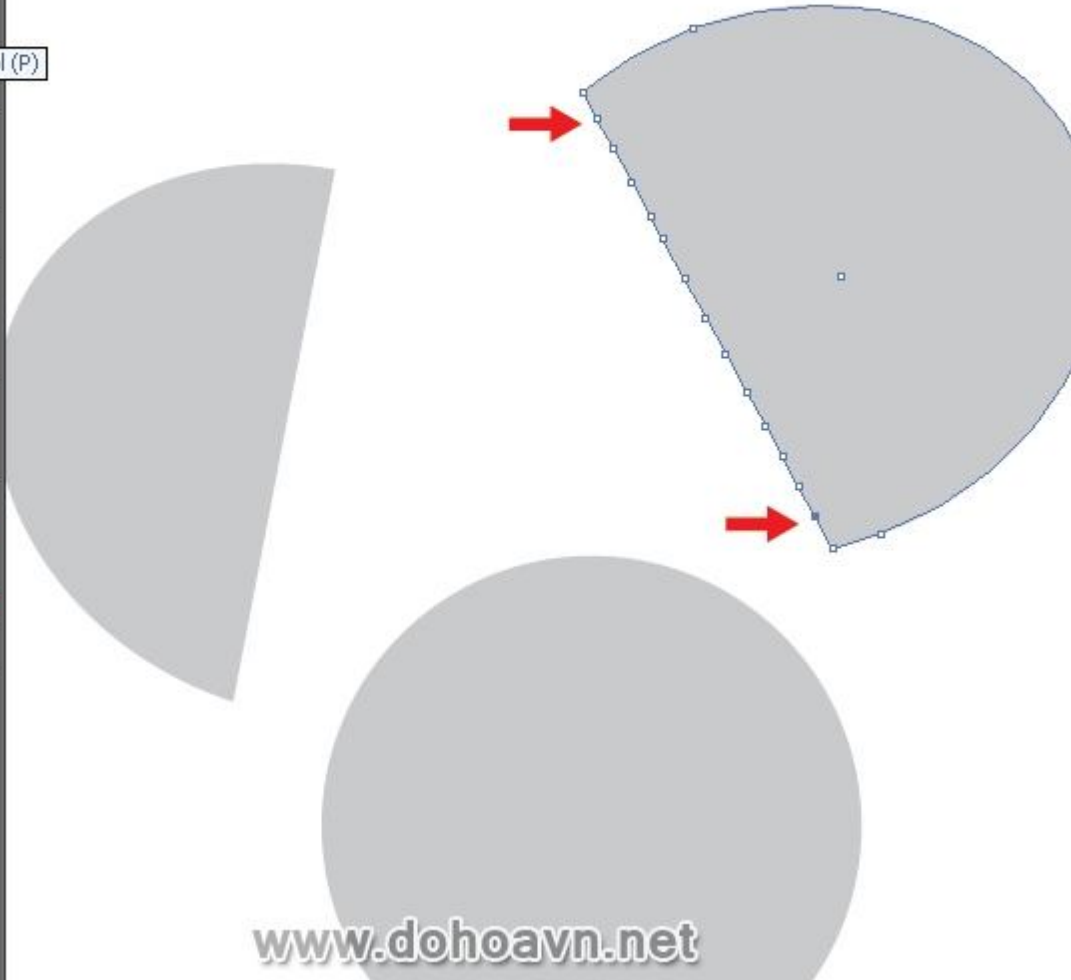
Xoay các phần vỏ trứng theo hướng về phía hình tròn (vòng tròn là lòng đỏ sau này), và định vị chúng để nhấn mạnh cho hình tam giác tưởng tượng.

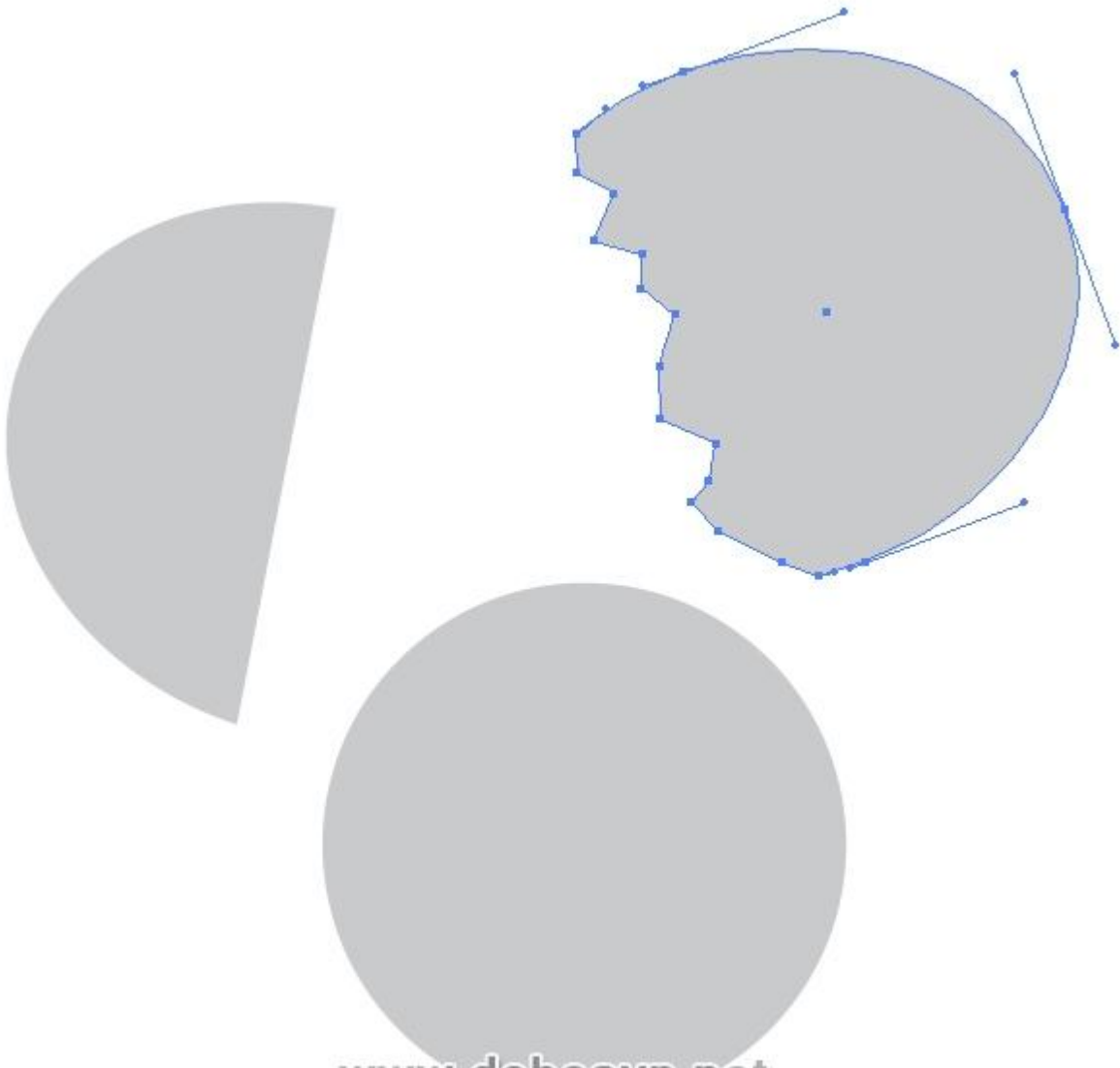


www.dohoavn.net

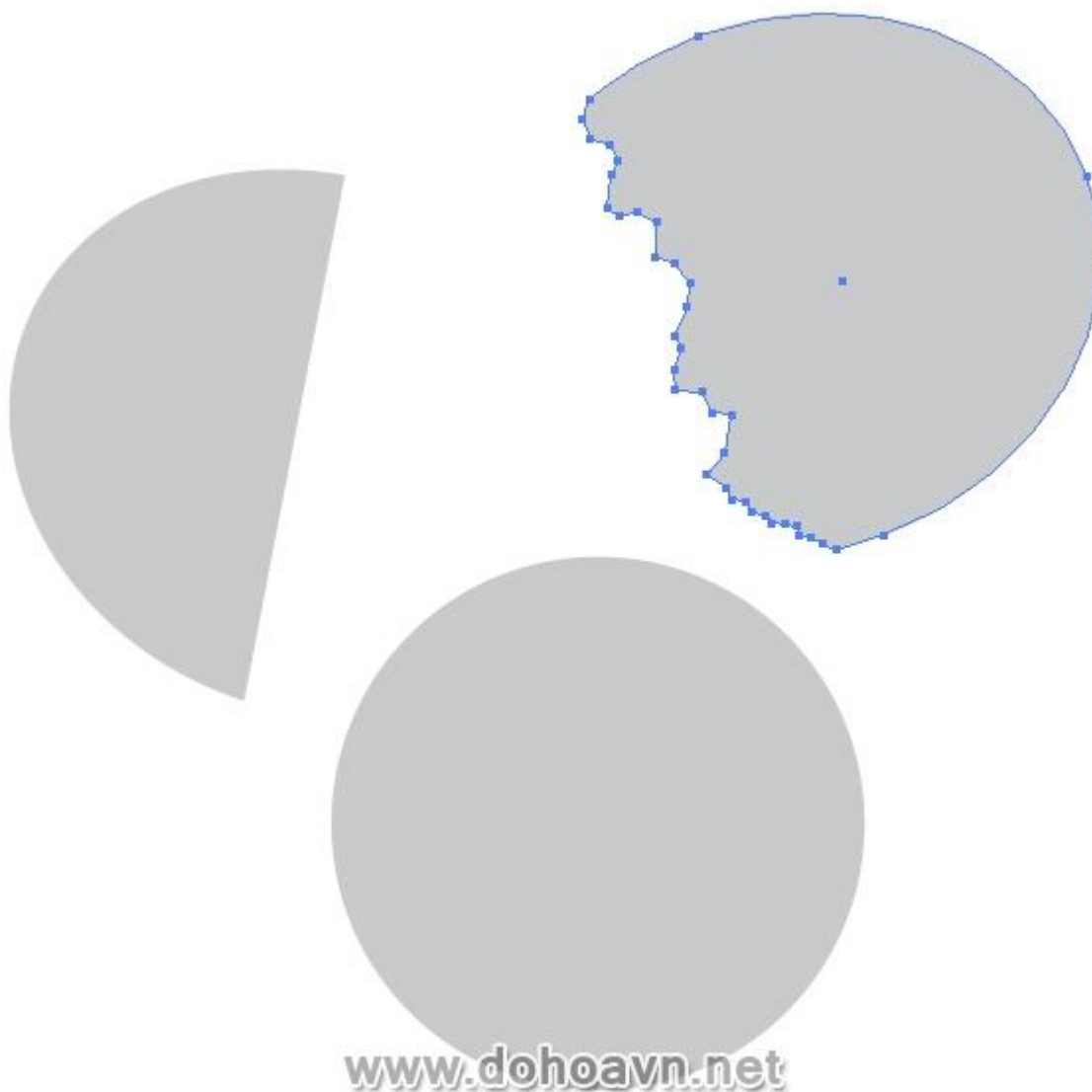
Bước 6

Chọn vỏ trứng, dùng Pen Tool (P) và tạo một hàng điểm point trên cạnh thẳng của vỏ. Lấy Direct Selection Tool (A) và thay đổi vị trí điểm được tạo ra để tạo vết nứt của vỏ. Để nhìn thêm giống thật, chèn thêm điểm để phá vỡ vỏ. Chúng ta sẽ tạo độ tương phản hình dạng trong bước này- một sự kết hợp giữa đối tượng bằng phẳng và góc cạnh.



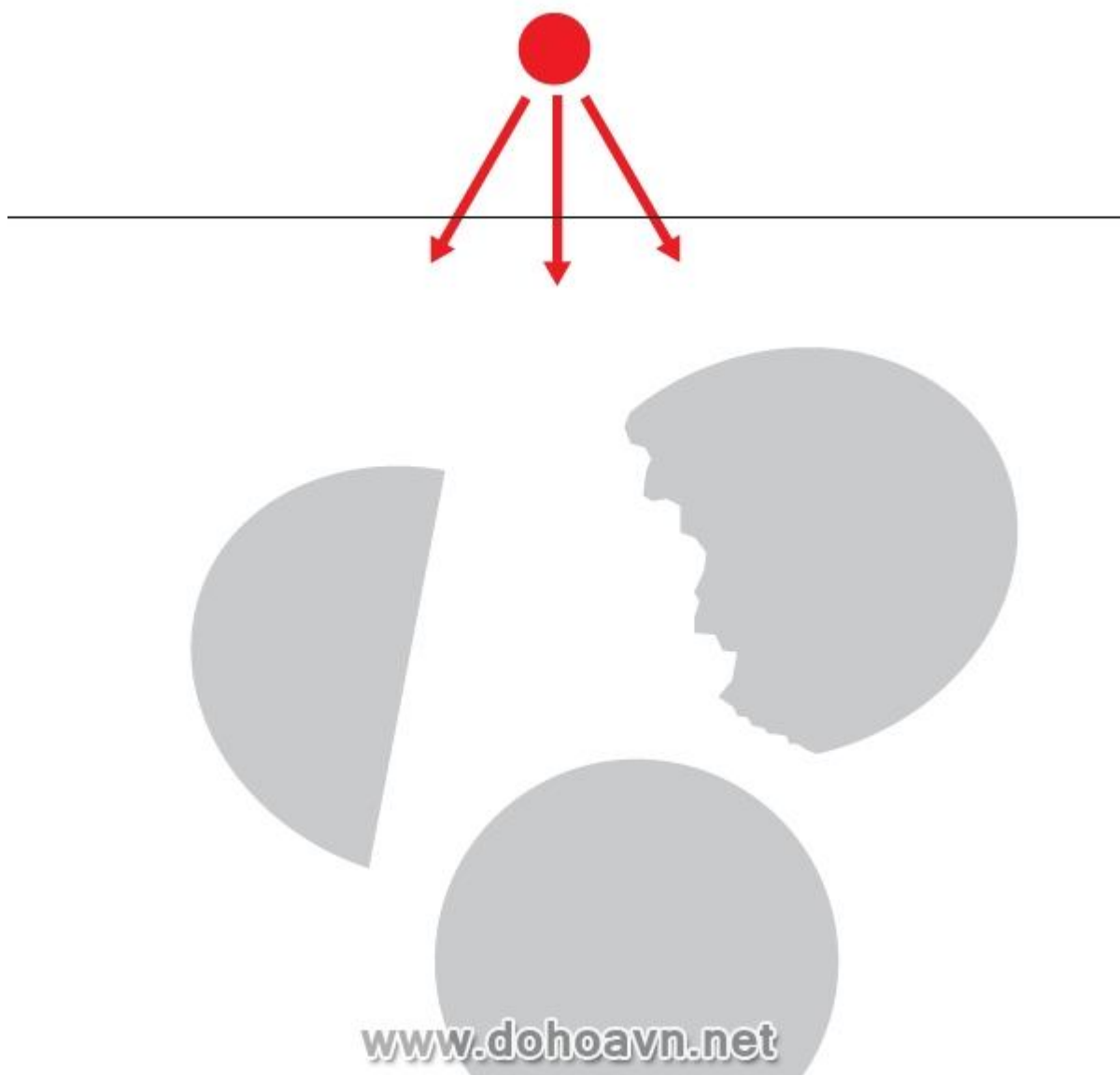


www.dohoavn.net



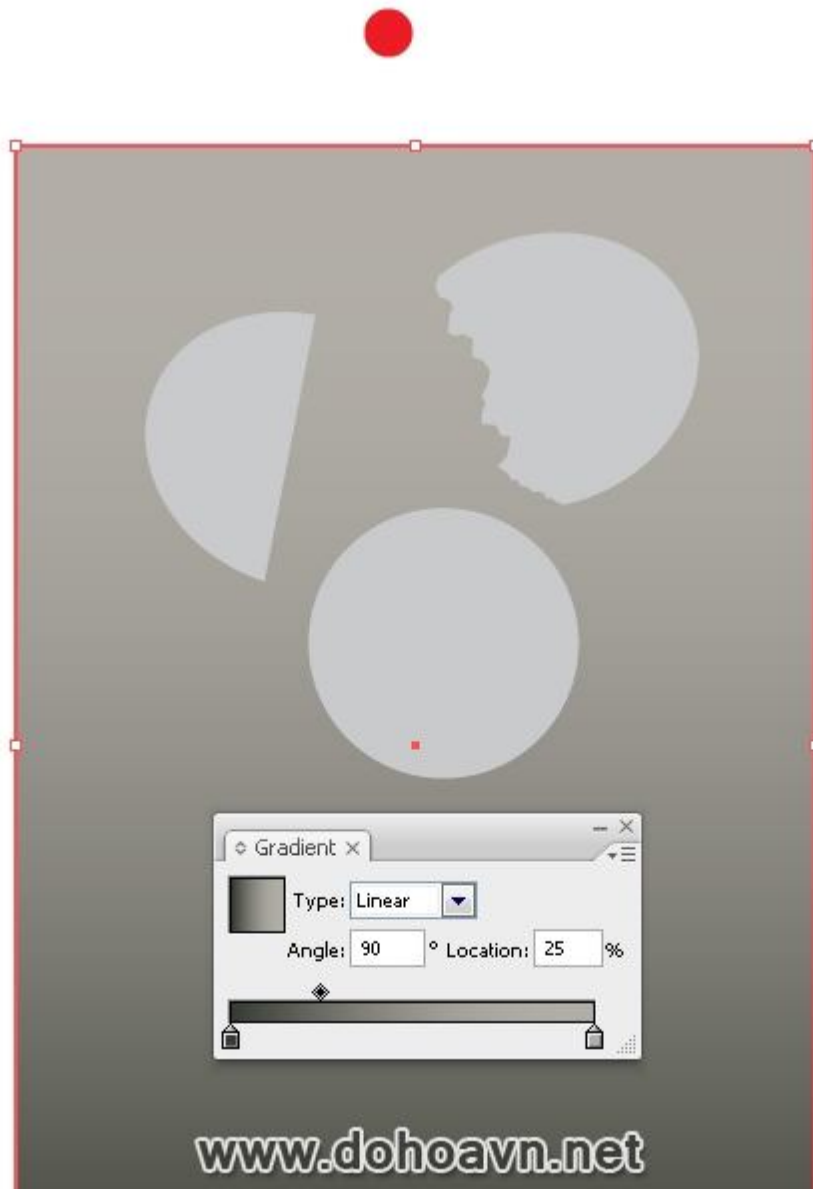
Bước 7

Xác định vị trí của nguồn sáng trong tác phẩm. Hướng tô của gradient và vị trí của bóng dựa vào nó. Tôi sẽ đặt nguồn sáng ở trên cùng phía giữa tác phẩm. Hình tròn chỉ ra vị trí của nguồn sáng. Góc độ ánh sáng sẽ quyết định vị trí của những vùng sáng nổi bật, ánh sáng, bóng đổ và vùng nửa tối. Hình tròn sẽ bị xóa cuối cùng, những mũi tên từ nguồn sáng thì không cần thiết. Chúng ta hãy đặt tên cho layer với những yếu tố bố cục – “Egg”.



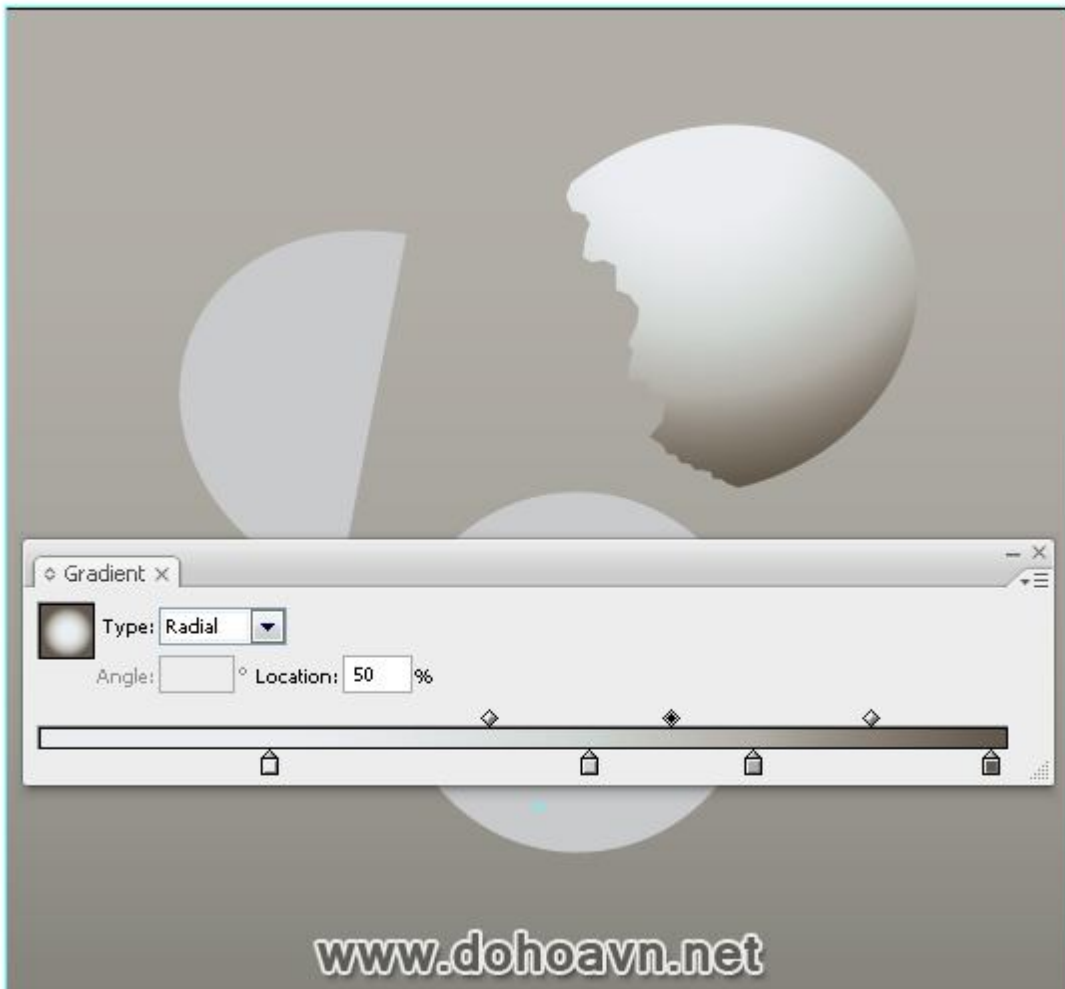
Bước 8

Dưới layer Egg tạo một layer mới – “BG”. Tạo một hình chữ nhật và tô kín nó với linear gradient từ màu sáng (32, M=27, Y=31 and K=0) ở trên cùng chuyển sang màu tối (C=69, M=57, Y=68 and K=54) bên dưới theo vị trí của nguồn sáng. Điều này sẽ tạo sự tương phản màu sắc, vỏ màu sáng sẽ được đặt ở nền tối. Màu của trứng sẽ ko trắng hoàn toàn vì vậy tạo màu giống thật khá khó khăn trên nền trắng hoàn toàn của trang giấy. Do đó, chúng ta tạo màu nền trước khi tô chi tiết.



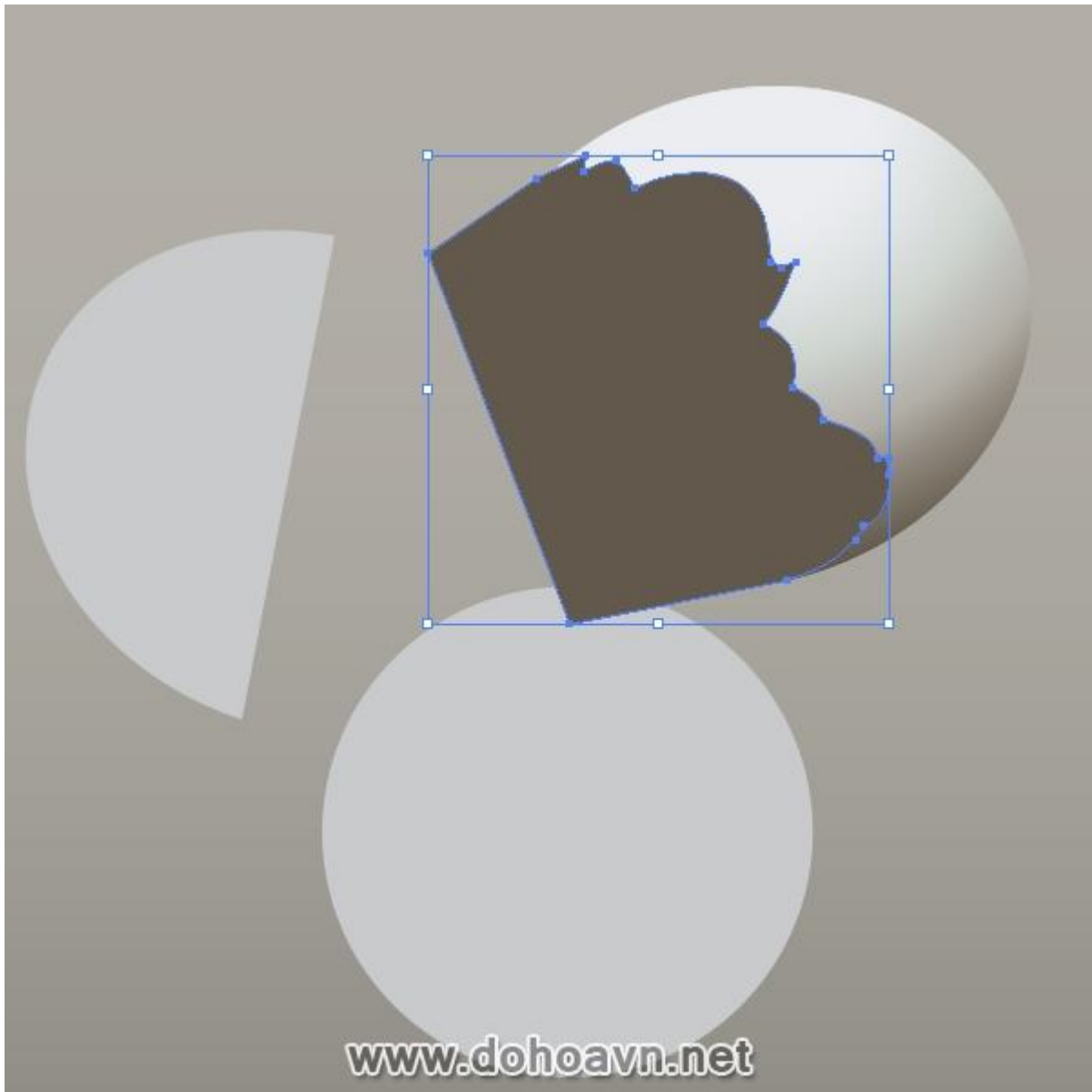
Bước 9

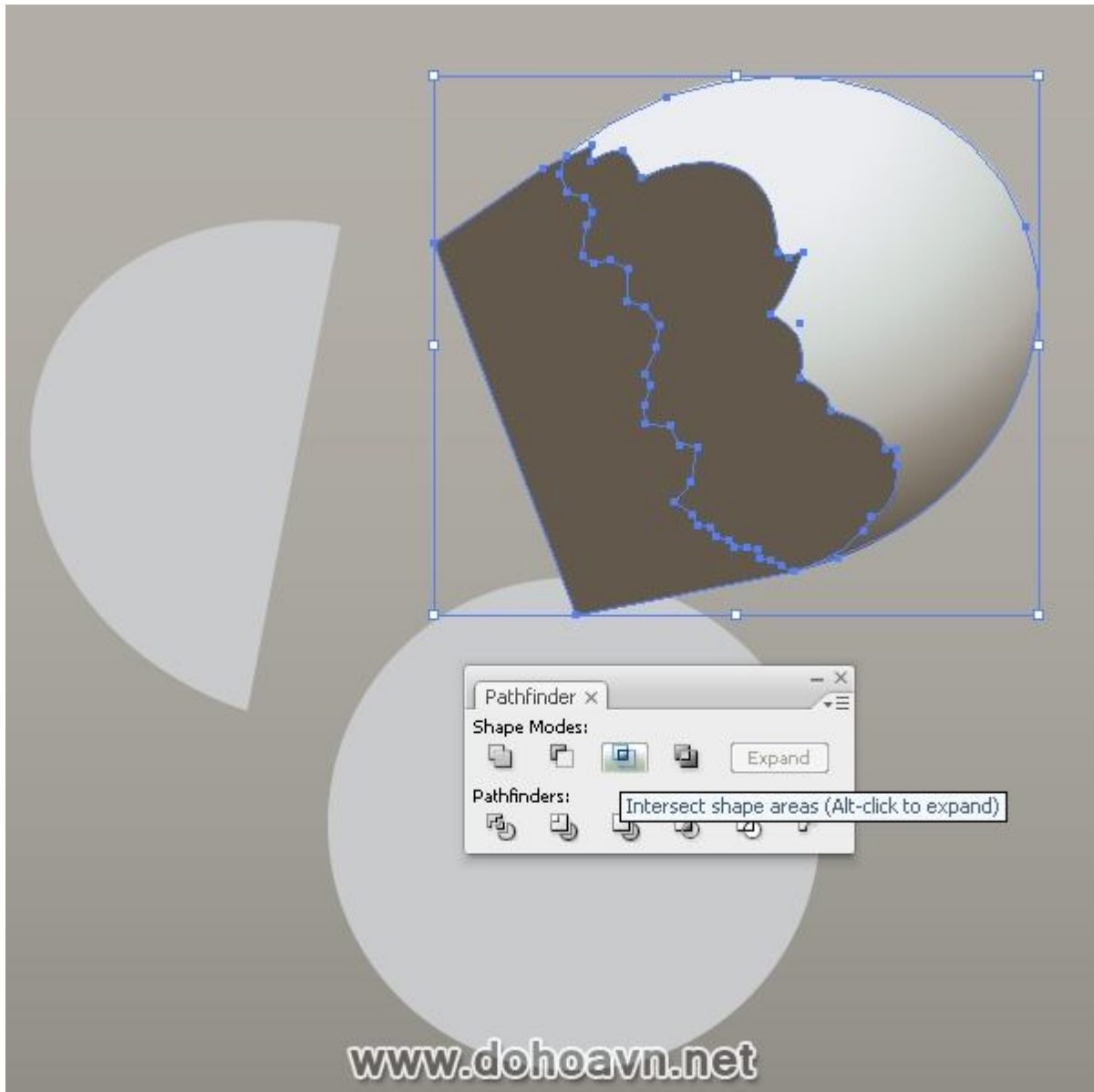
Tô kín vỏ với radial gradient bao gồm bốn màu. 1 (C=7, M=5, Y=4 and K=0), 2 (C=19, M=11, Y=16 and K=0), 3 (C=32, M=27, Y=31 and K=0), 4 (C=51, M=50, Y=62 and K=36). Dùng Gradient Tool (G) vào đúng vị trí, di chuyển thành trượt gradient trong gradient palette để đạt được sự chuyển sắc mượt mà.



Bước 10

Tạo phần vỏ bên trong. Copy và paste in front shape vỏ. Bây giờ dùng Pen tool (P) tạo hình dạng, như hình bên dưới. Chọn shape vừa tạo và bản copy của vỏ, click Intersect từ Pathfinder. Sau đó nhấn Expand.



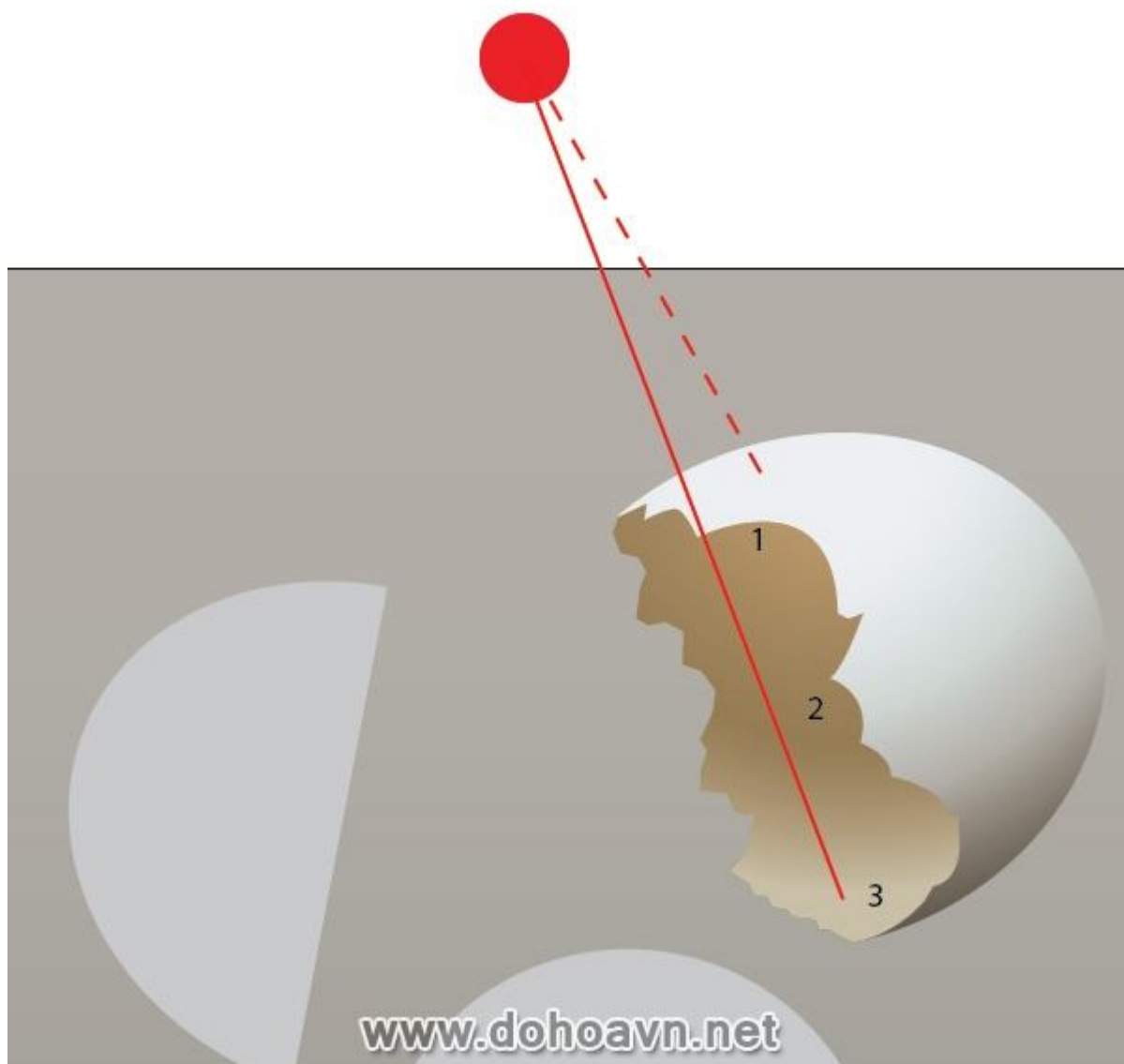


Bước 11

Tạo bóng đổ trên bề mặt trong của trứng dùng radial gradient bao gồm ba màu. 1 (C=30, M=39, Y=67 and K=4), 2 (C=38, M=45, Y=72 and K=13), 3 (C=22, M=20, Y=35 and K=0) Những số thứ tự trên ảnh cho thấy: 1 -vùng sáng hơn được tạo bởi ánh sáng chiếu qua vỏ, 2 -vùng tối, 3 -vùng sáng từ ánh sáng trực tiếp.



www.dohoavn.net

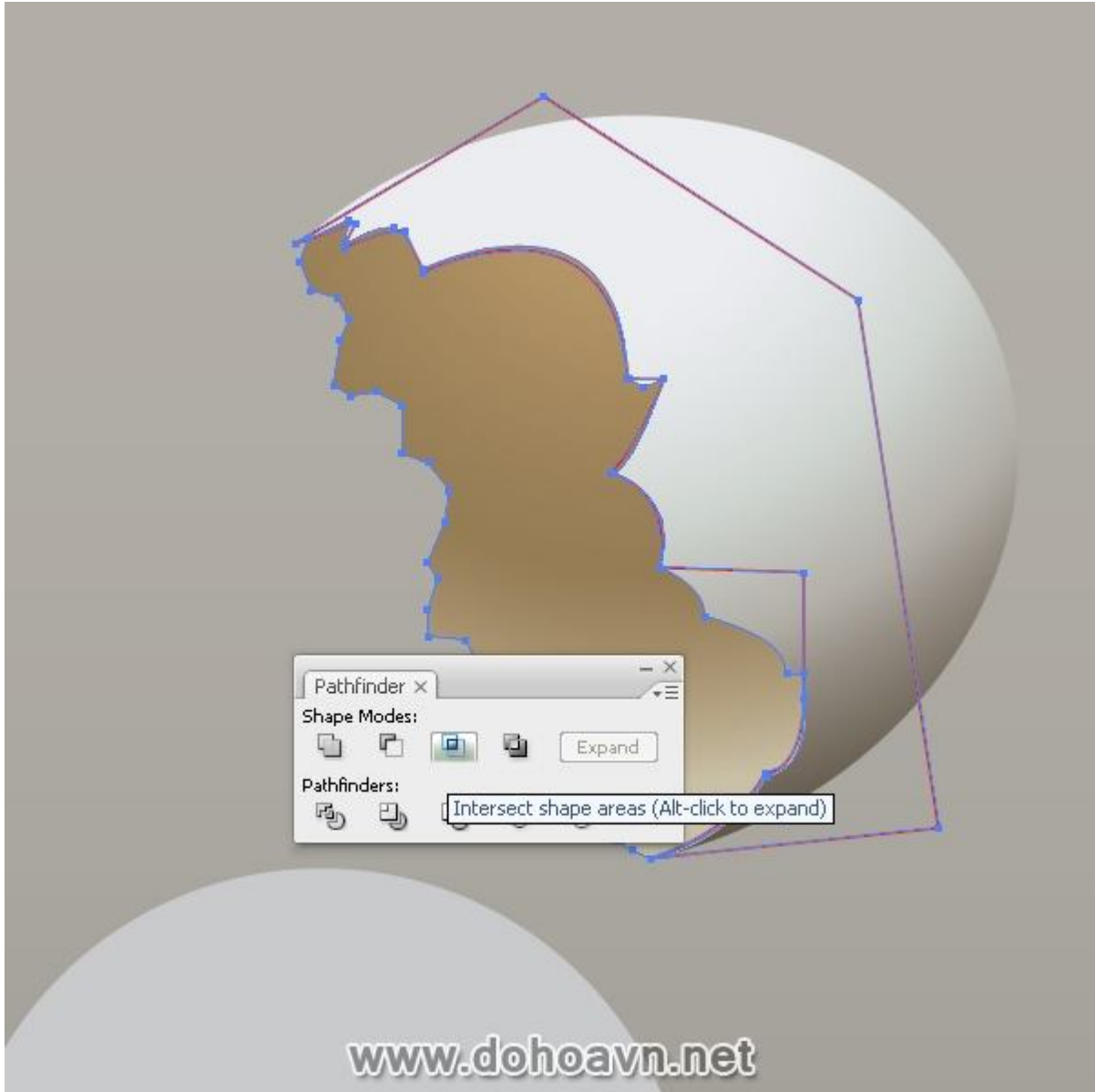


Bước 12

Tạo shape thể hiện độ dày của vỏ. Copy shape của bề mặt bên trong trứng và paste in front. Bây giờ lấy Pen Tool (P) và tạo shape như được chỉ ra bên dưới. Chọn shape và bản copy bề mặt bên trong, click Intersect từ Pathfinder. Sau đó nhấn Expand. Tô kín shape kết quả với màu trắng.



www.dohoavn.net



www.dohoavn.net



Bước 13

Tạo texture cho vỏ. Copy và paste in front shape của vỏ và vào Effect > Artistic> Sponge ... với thông số: Brush Size = 0; Definition = 0 và Smoothness = 1. Khi texture của phần được chiếu sáng không được thể hiện, ta áp Opacity Mask. Copy shape gốc của vỏ một lần nữa paste in front nó lên shape vừa tạo hiệu ứng. Tô kín shape trên cùng với gradient radial black and white. Chọn shape mang hiệu ứng và shape có gradient black and white, áp Opacity Mask, dùng Transparency palette.



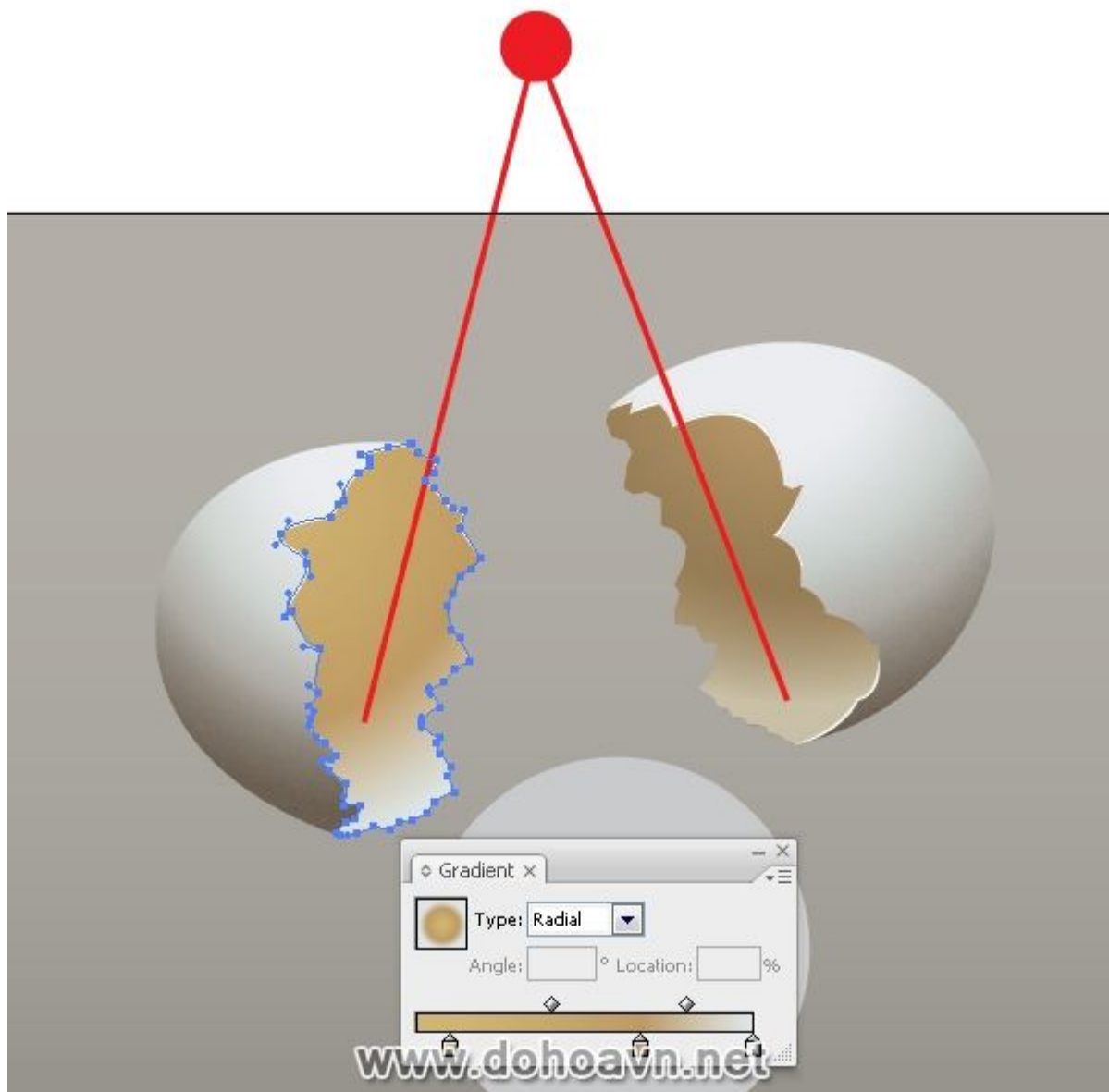




Bước 14

Một nửa của vỏ đã làm xong. Dùng những kĩ thuật được mô tả ở trên, tạo nửa thứ hai của vỏ. Phải nói rằng gradient của bề mặt trong của vỏ thứ hai thì khác biệt với màu của phần vỏ đầu tiên, vì nó xoay hướng khác so với nguồn sáng. Màu gradient của bề mặt trong phần vỏ thứ hai: * 1 (C=16, M=25, Y=65 and K=0), 2 (C=26, M=37, Y=69 and K=2), 3 (C=12, M=5, Y=7 and K=0).





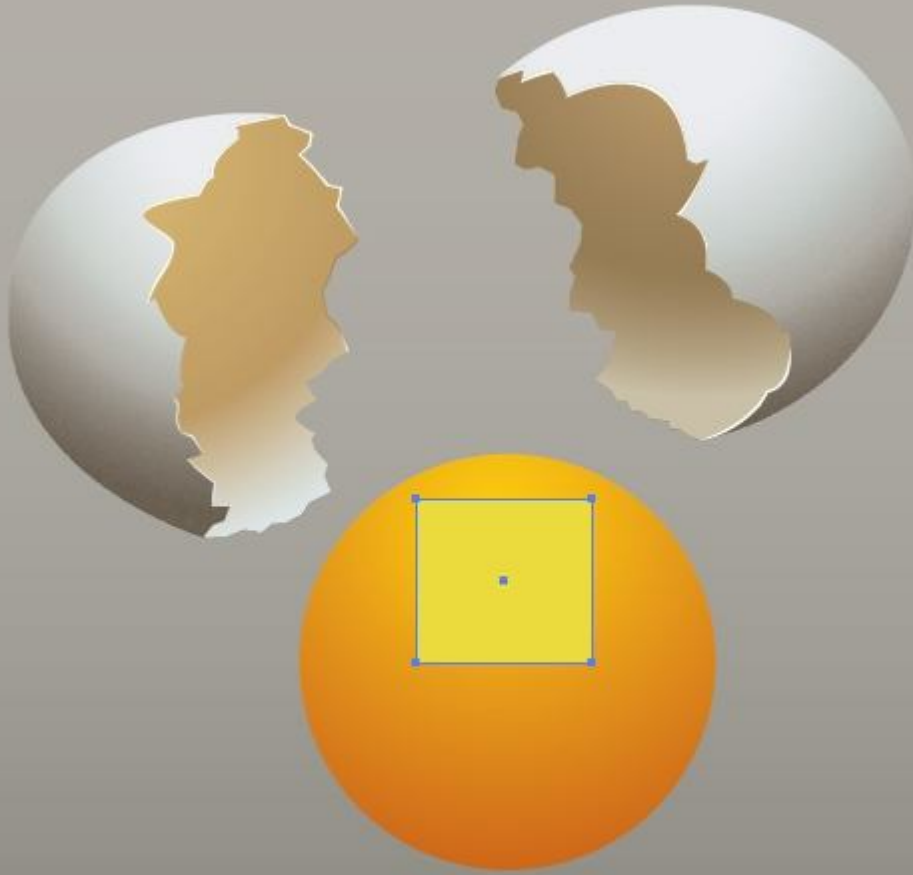
Bước 15

Bây giờ tạo lòng đỏ. Tô kín hình tròn với radial gradient từ vàng (C=1, M=16, Y=100 and K=0) sang màu nâu sáng (C=0, M=79, Y=100 and K=22). Màu cam sáng sẽ tạo độ tương phản màu sắc trong tác phẩm chủ yếu là màu đơn sắc.



Bước 16

Tạo sự phản chiếu của nguồn sáng trong lòng đỏ. Shape phản chiếu dựa trên shape của nguồn sáng, shape của chính đối tượng, và bề mặt được phản chiếu lên. Cửa sổ (shape vuông) là nguồn sáng tối dùng; hình cầu là bề mặt được phản chiếu lên. Dùng Rectangle Tool (M) và tạo shape phản chiếu. Sau đó vào Object > Envelope Distort > Make with Warp ... với thông số được đề cập trên hình. Bây giờ vào Object > Expand. Lấy Direct Selection Tool (A) và chỉnh shape phản chiếu. Phía dưới sự phản chiếu không thể lòi, vì nó nằm trên mặt phẳng đi qua trục của hình cầu. Chỗ này thì nên thẳng. Tô kín sự phản chiếu với linear gradient từ trắng sang vàng (C=5, M=41, Y=100 and K=0) và Opacity 60%



www.dohoavn.net



Warp Options

Style Inflate Deflate

Horizontal Vertical

Bend: %

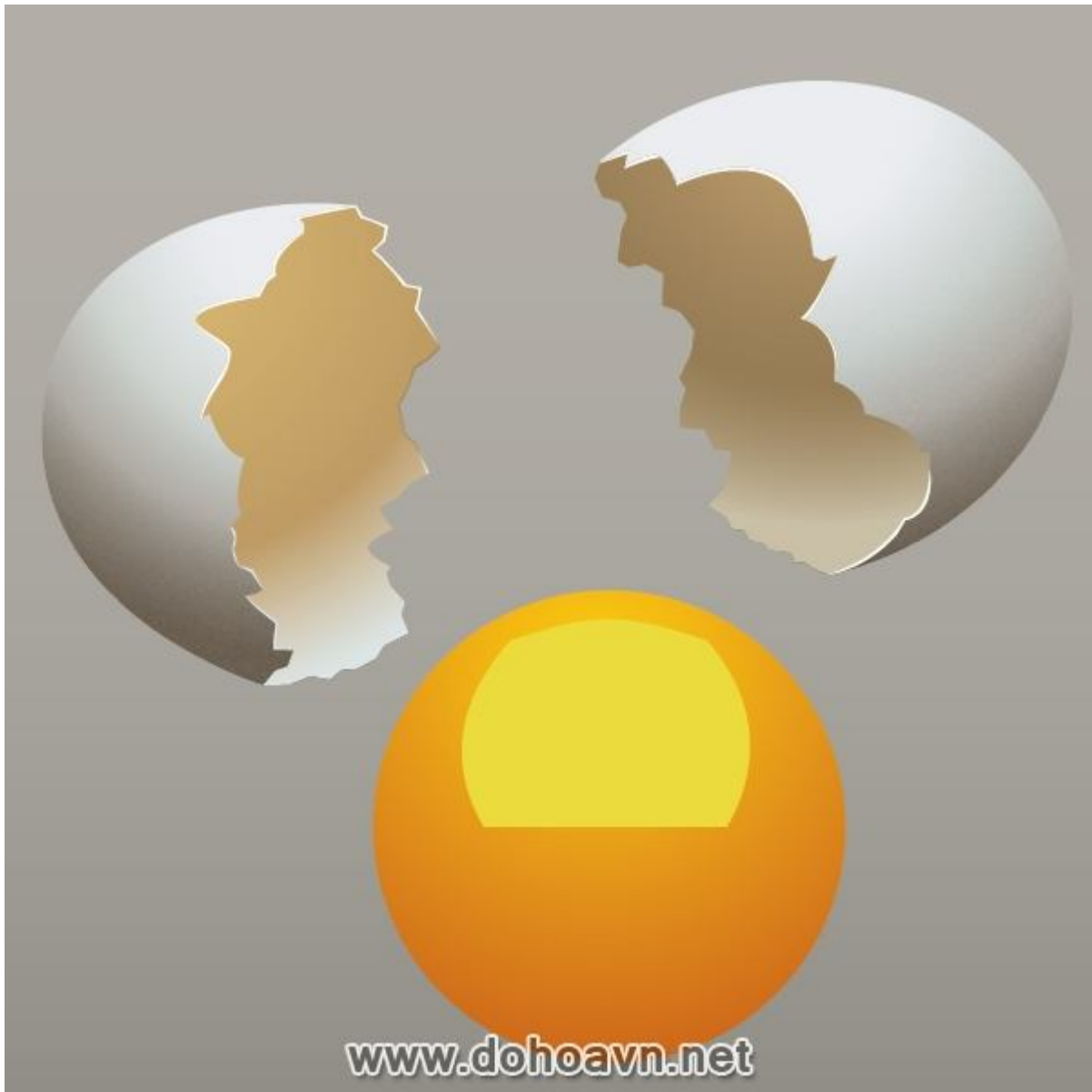
Distortion

Horizontal %

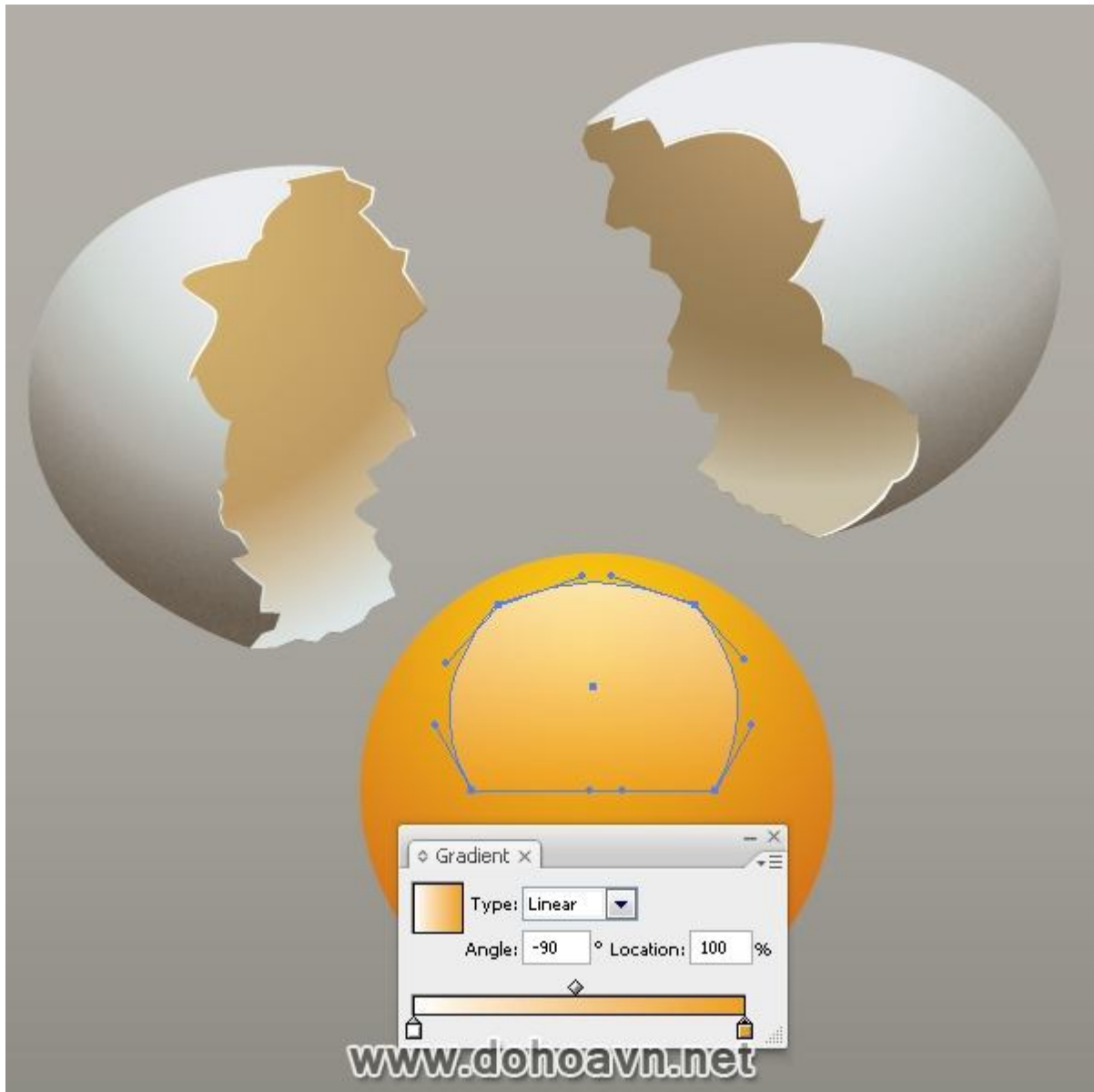
Vertical %

Preview

www.dohoavn.net

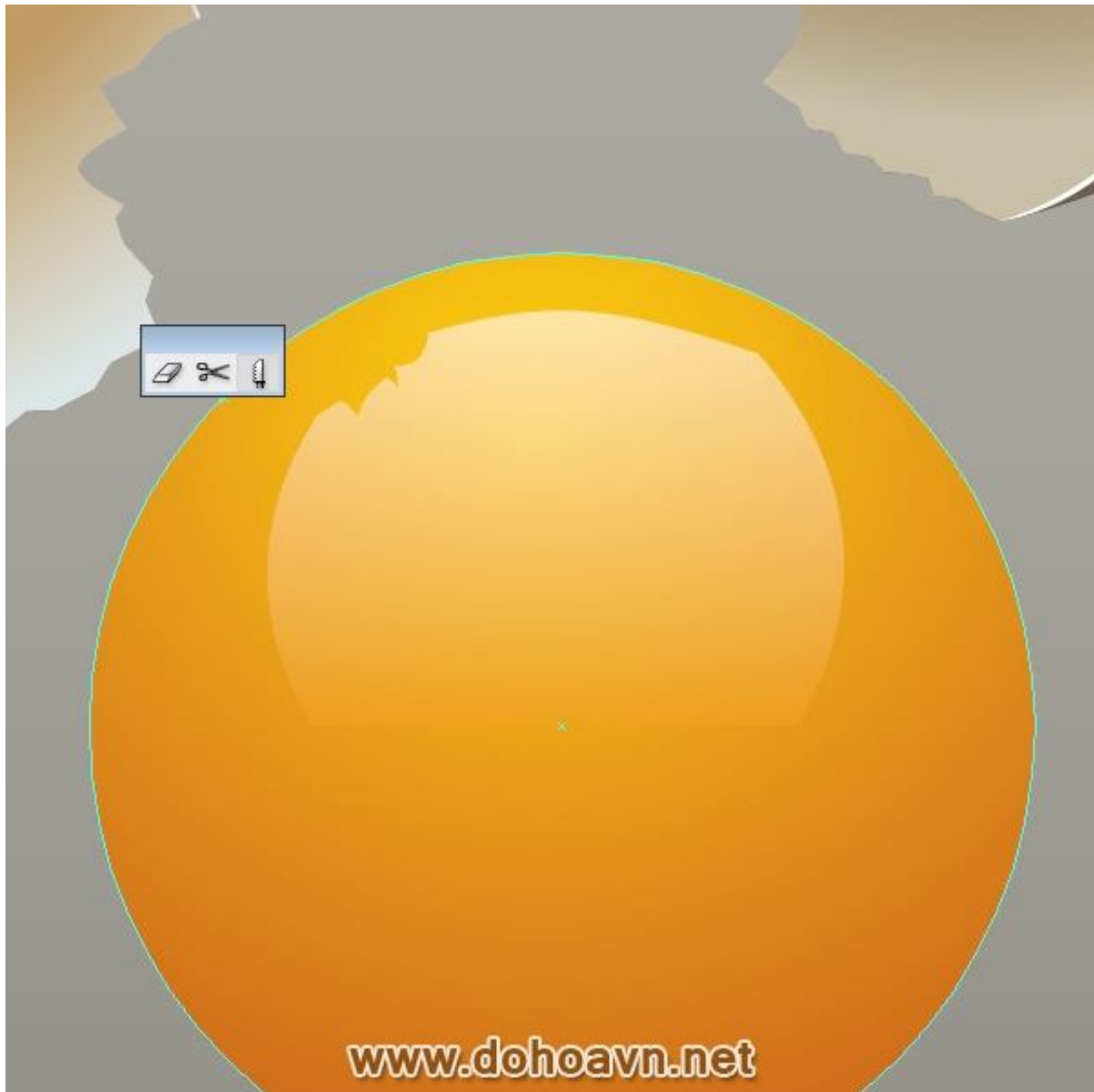


www.dohoavn.net



Bước 17

Không phải toàn bộ sự phản chiếu của cửa sổ sẽ được hiển thị, vì nó bị ẩn đi trên những miếng vỏ. Lấy Knife tool và cắt những cạnh trên của phần phản chiếu trong quỹ đạo cong và xóa phần không cần thiết.



Bước 18

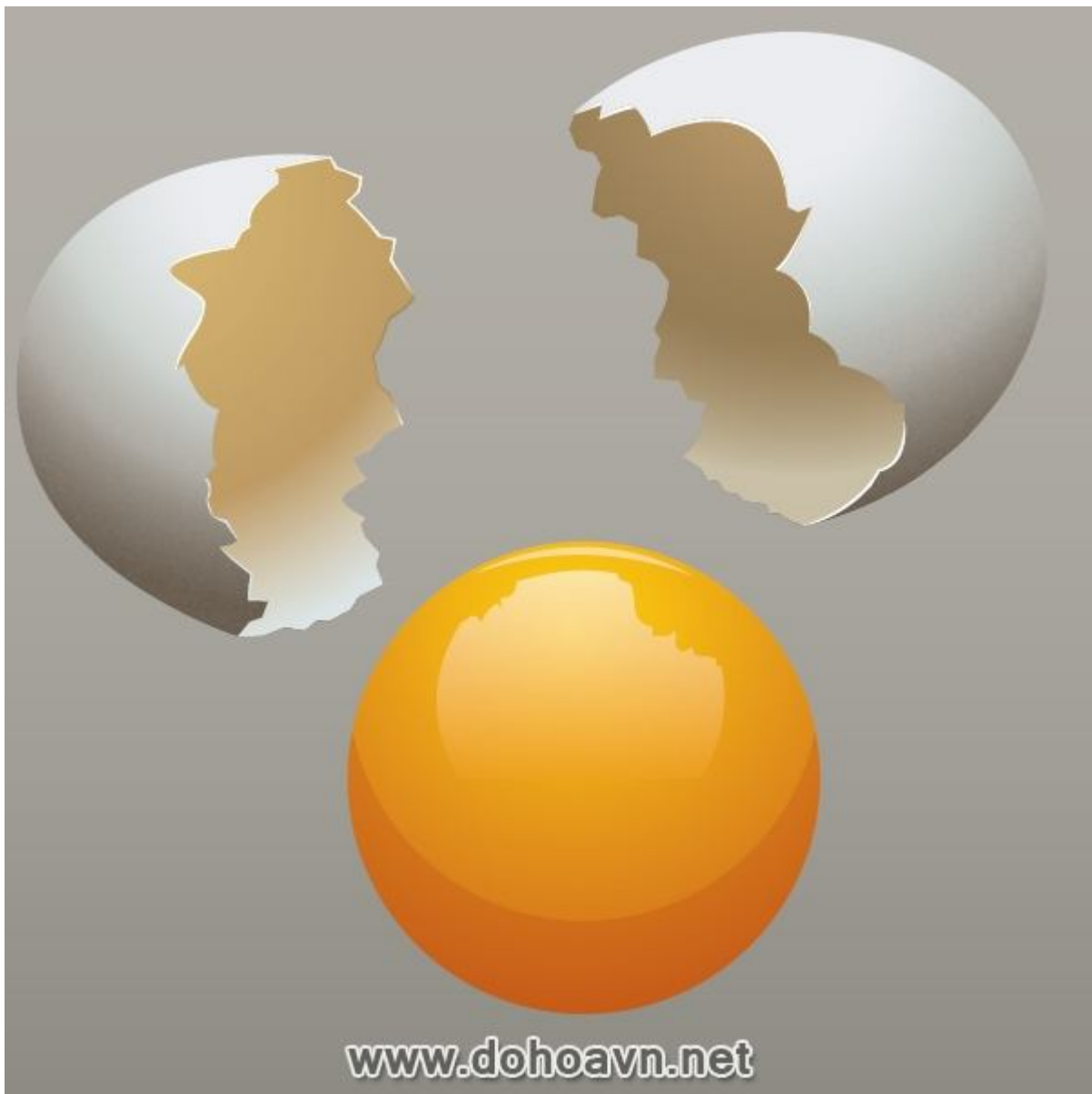
Lấy Pen Tool (P) và tạo shape của phần tương phản trên phần trên của lòng đỏ, tô kín shape với màu trắng và thiết lập Opacity 50%.

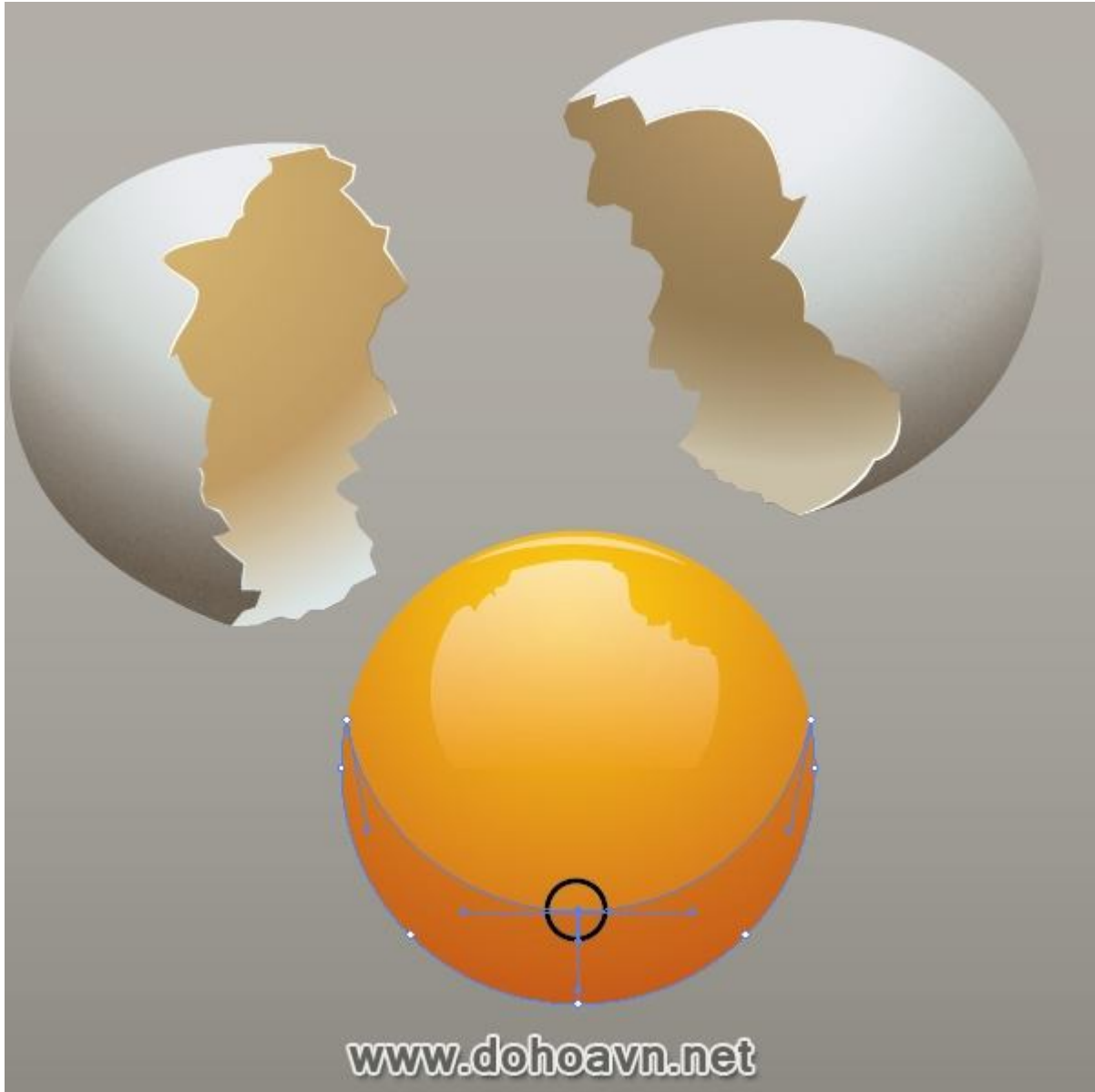


Bước 19

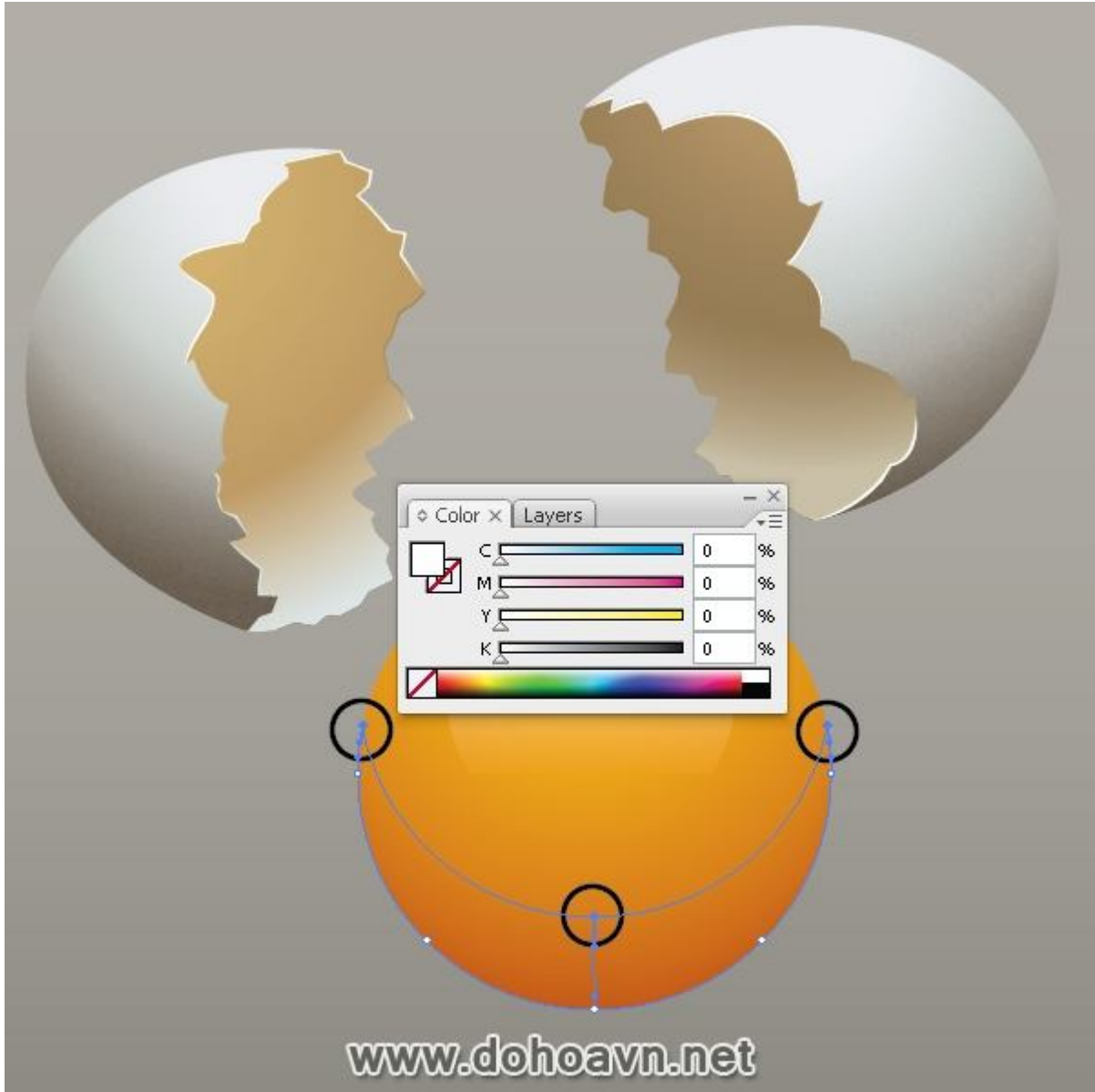
Dùng kỹ thuật được mô tả ở bước 11, tạo shape của vùng nửa tối trên lòng đỏ (color C=0, M=79, Y=100 and K=22) và thiết lập Blending Mode, Opacity như hình bên dưới. Kết quả là chúng ta có được sự thay đổi sắc nét về màu sắc. Bây giờ làm cho sự chuyển đổi này trông mượt mà hơn. Dùng Mesh Tool (U) và tạo một điểm của Grid. Bây giờ thay thế màu của những điểm grid dưới sang màu trắng, dùng Direct Selection Tool (A) và Swatches. Áp kỹ thuật này tạo bóng đổ trên lòng đỏ.

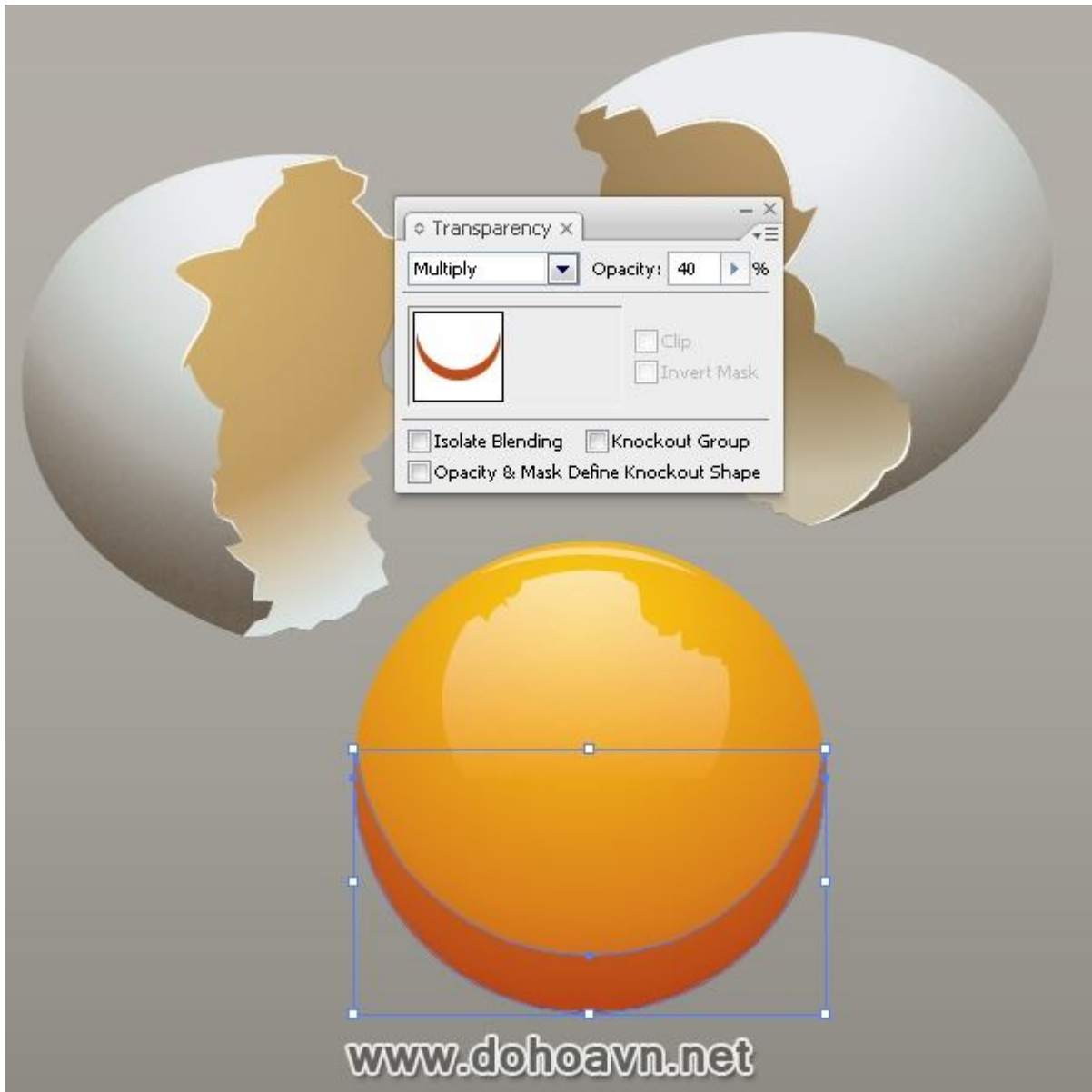


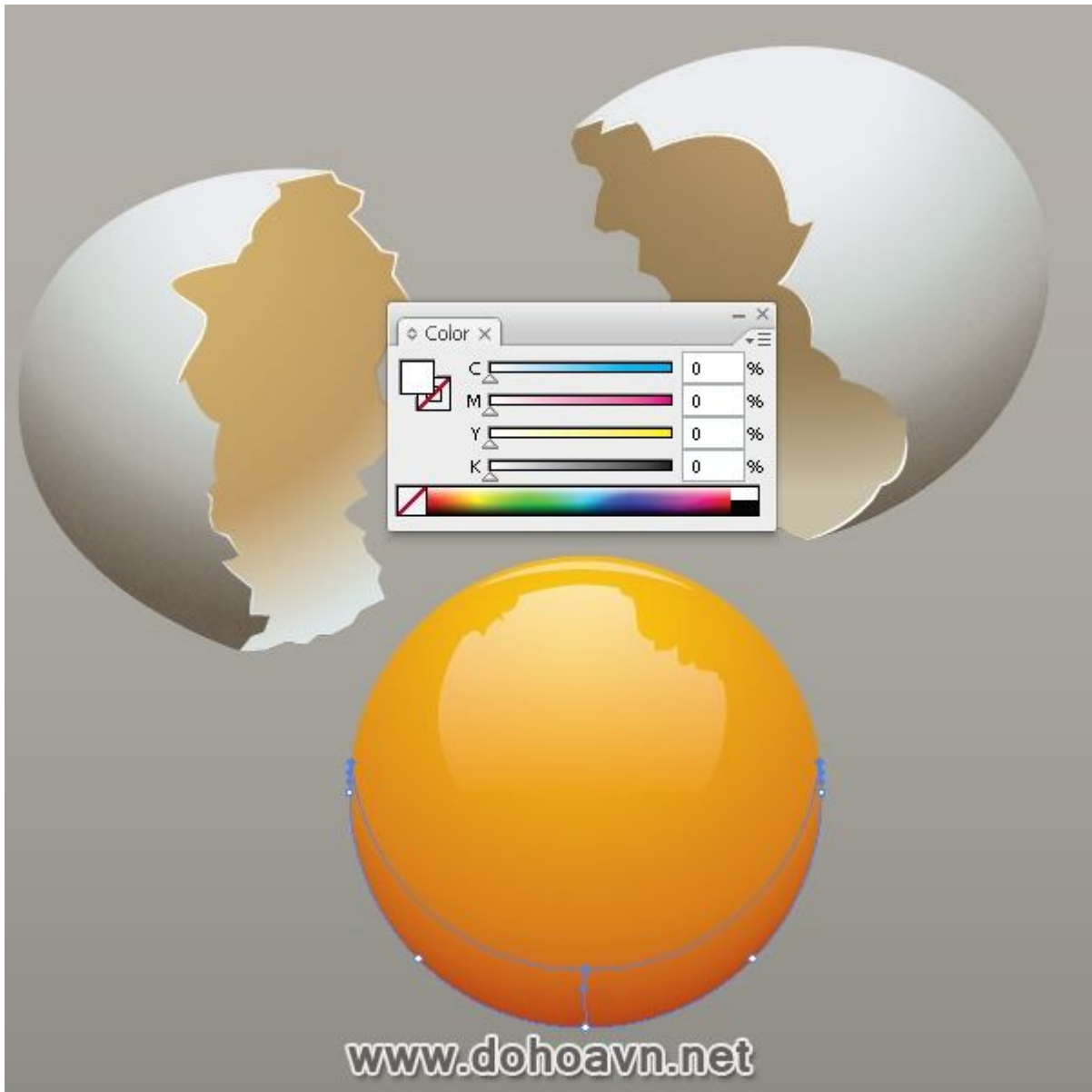




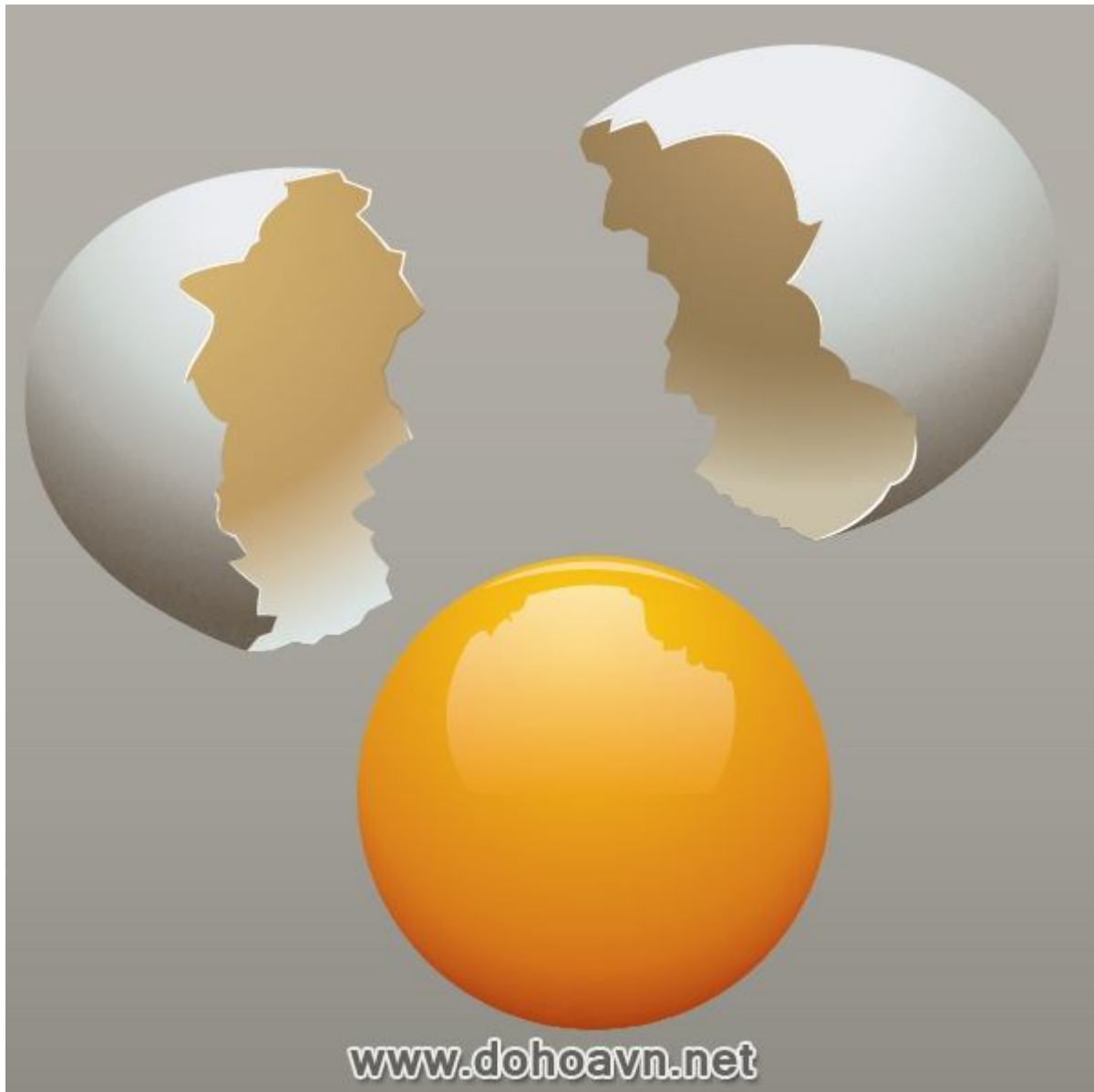
www.dohoavn.net





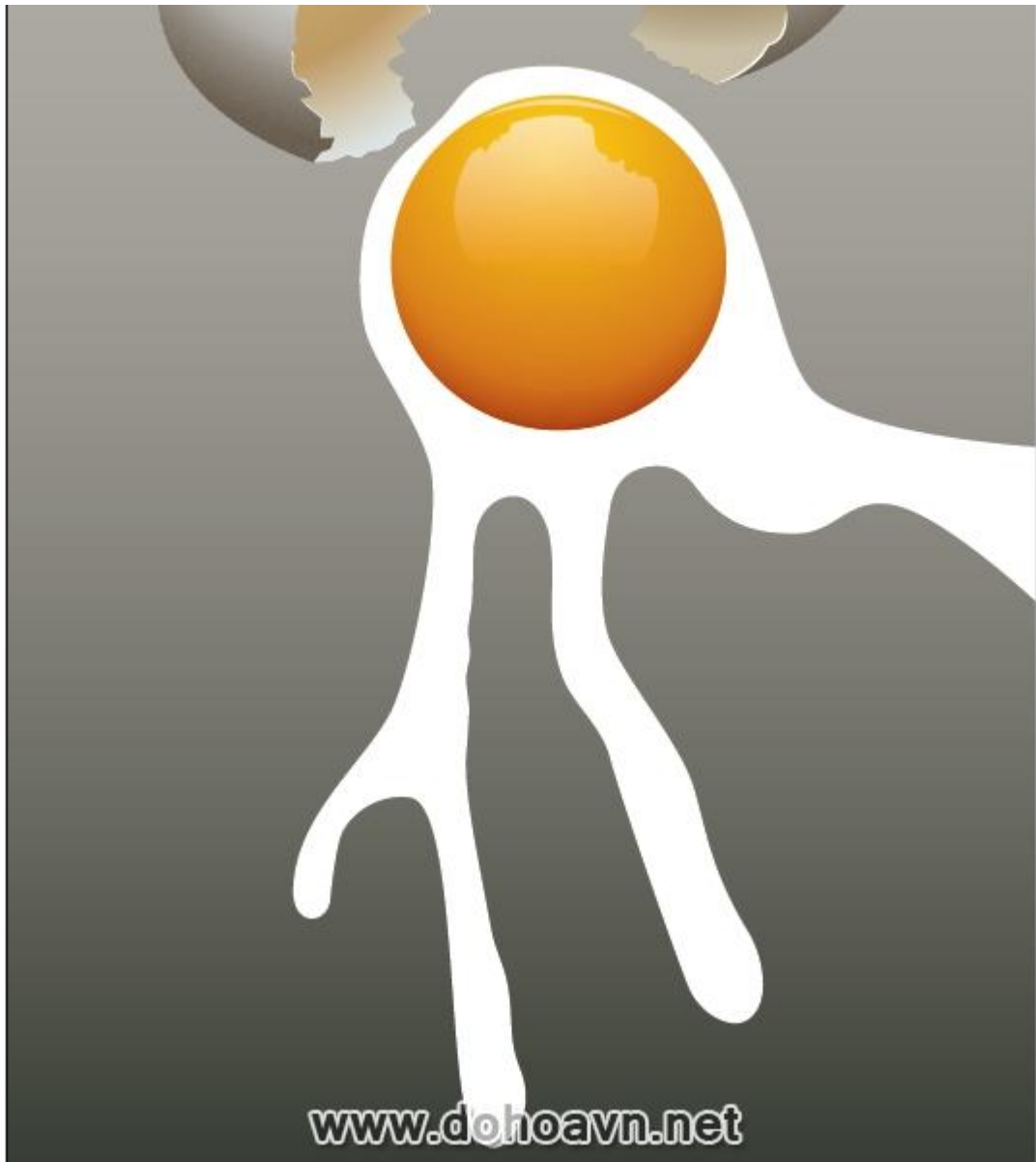


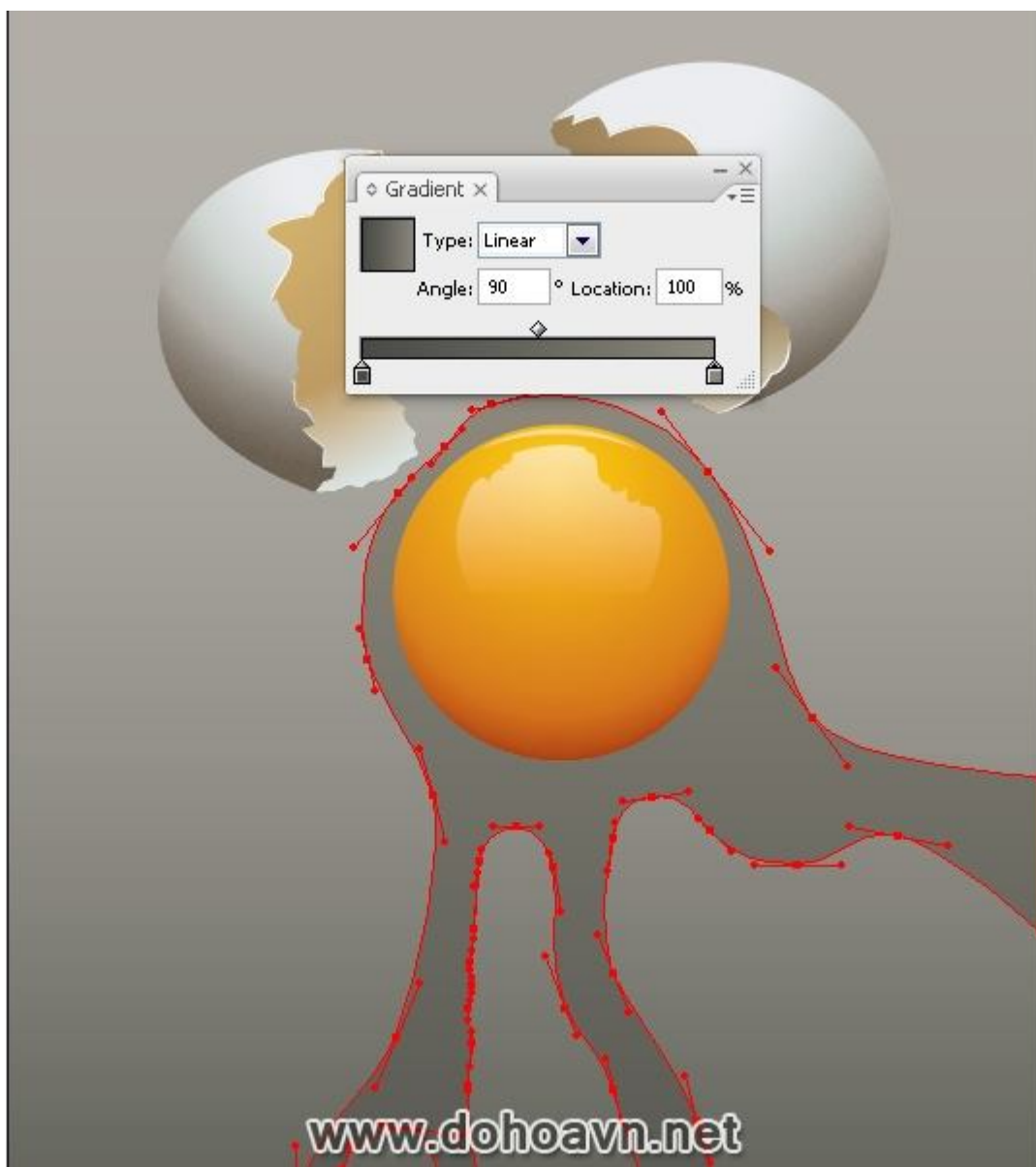
www.dohoavn.net



Bước 20

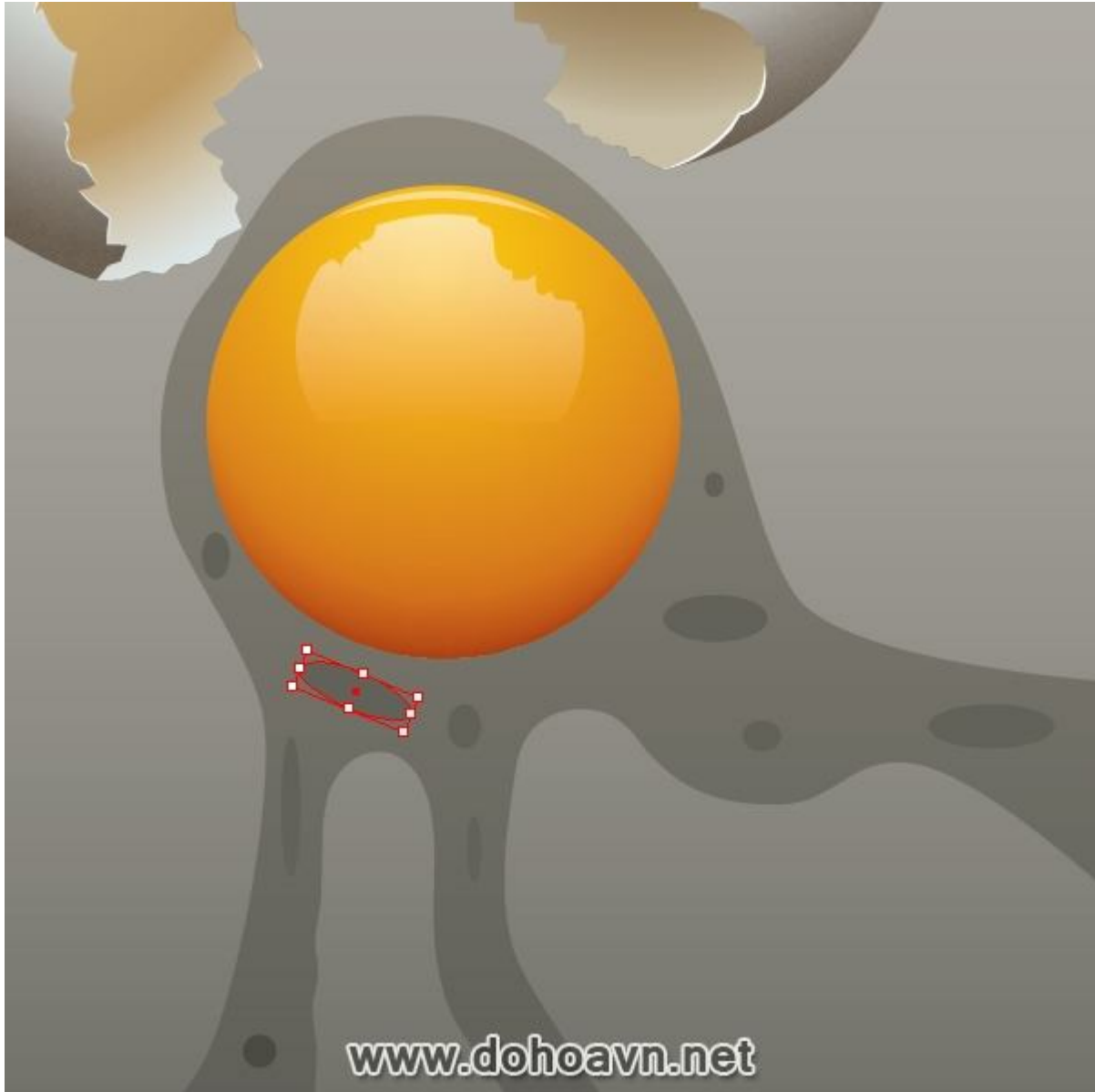
Bây giờ tạo lòng trắng trứng. Tạo một layer mới phía trên background và đặt tên Glair. Lấy Pen Tool (P) và tạo shape lòng trắng trứng. Cố gắng tạo tất cả những đường cong thật mượt mà và đẹp. Tô kín shape với linear gradient (C=66, M=56, Y=62 and K=40) to (C=45, M=40, Y=49 and K=7).



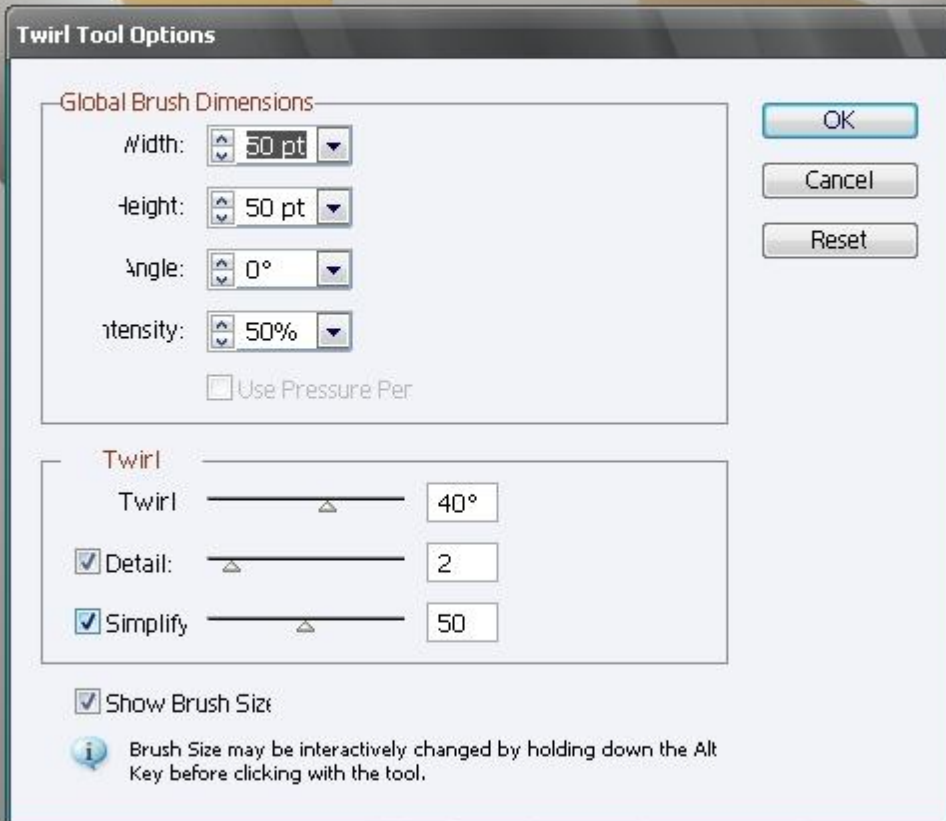


Bước 21

Lòng trắng trứng có cấu trúc không đồng nhất, vì vậy chúng ta sẽ ráng tạo sự phản chiếu ở nó trong tác phẩm này. Tạo một vài ellip trên bề mặt lòng trắng, tô kín màu (C=56, M=48, Y=56 and K=29). Bây giờ dùng Twirl Tool và áp thông số trong hộp thoại, như thể hiện hình bên dưới. Thử nghiệm với những thông số. Giữ cho tool di chuyển trong suốt quá trình thao tác, và bạn sẽ nhận được kết quả xuất sắc. Thiết lập Opacity 45% đối với các yếu tố được tạo ra. Group các yếu tố và khóa các layer phía dưới



www.dohoavn.net





Bước 22

Tạo bóng đổ ở lòng trắng dùng kỹ thuật được mô tả ở bước 11. Tô màu cho bóng đổ (C=74, M=67, Y=66 and K=85)



Bước 23

Bây giờ tạo một vài phân chiếu trong bóng đổ. Dùng Pen tool và tạo shapes phân chiếu.

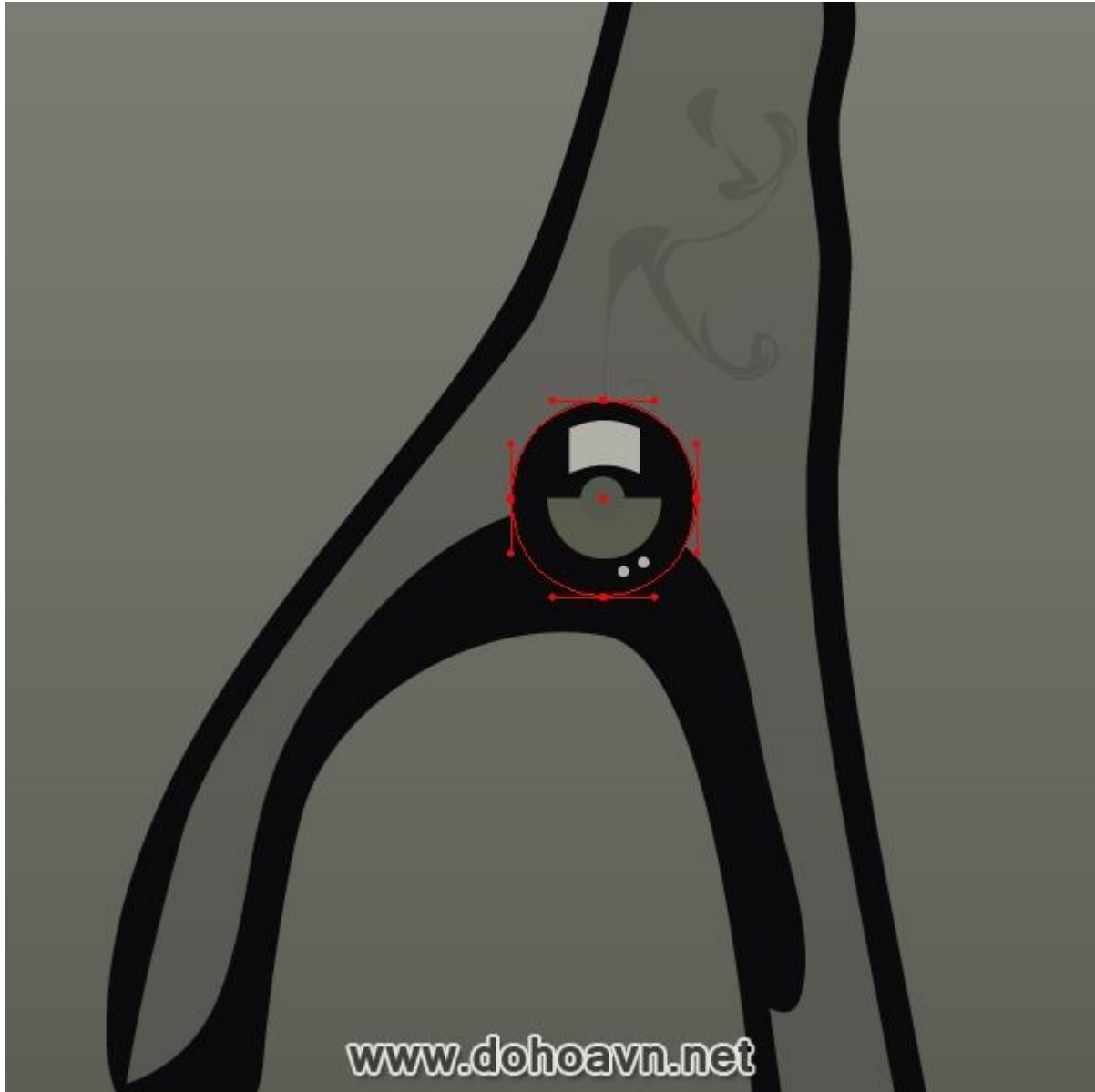


Bước 24

Tạo một giọt và những bong bóng trên lòng trắng trứng. Tạo một ellip, dùng Pen tool (P) và tạo shape phản chiếu. Tạo một bong bóng theo cách tương tự. Group tất cả yếu tố bong bóng, copy nó, paste in front và scale nó, tạo những bong bóng nhỏ.



www.dohoavn.net



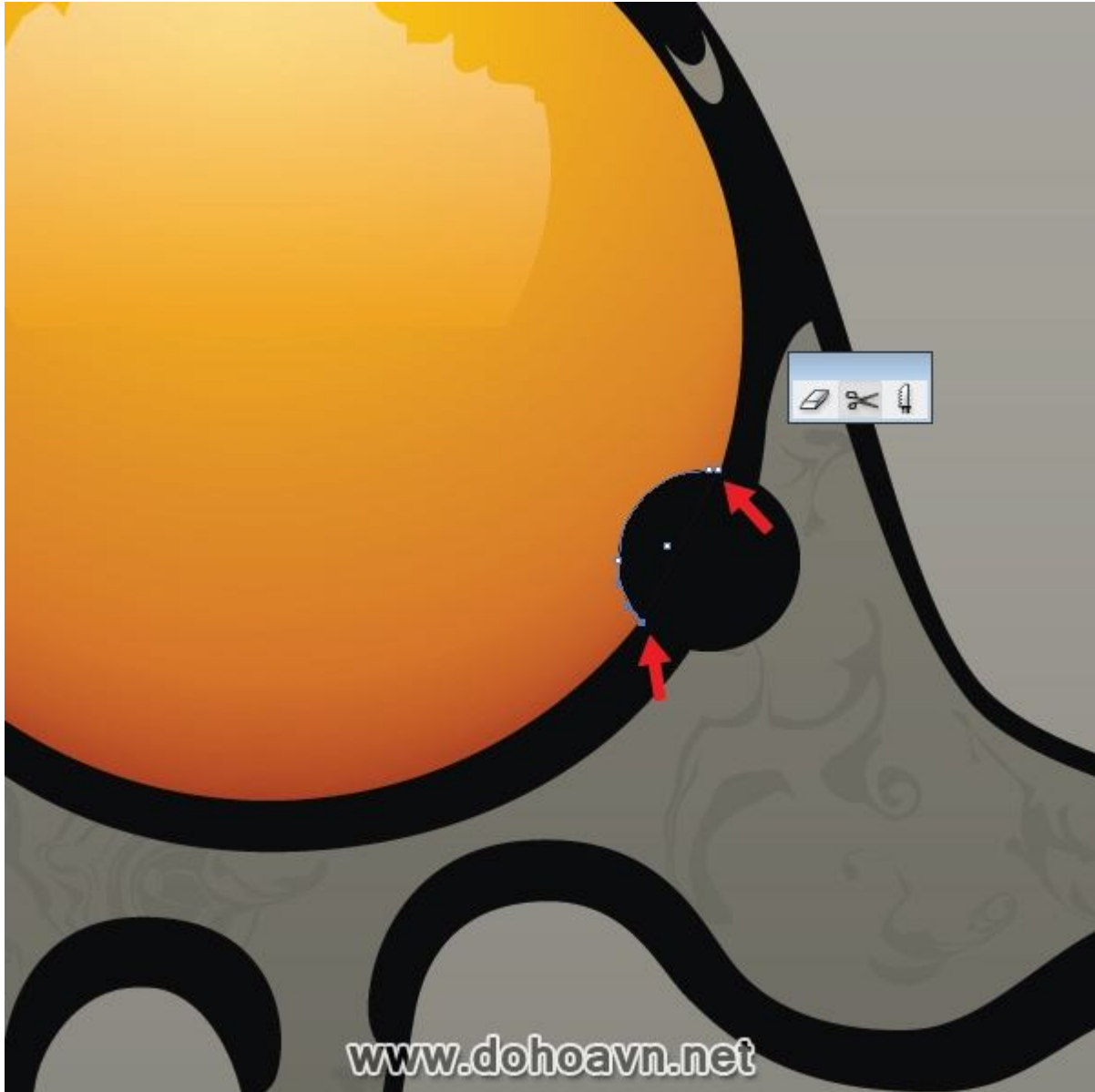


Bước 25

Tạo một bong bóng lớn kế lòng đỏ. Tạo một ellip trong layer Egg. Dùng Scissors Tool (C) và cắt ellip ở phần giao nhau với lòng đỏ. Xóa phần không cần thiết và dùng Pen tool (P) dọc theo vòng cung của điểm cắt. Copy shape bong bóng và paste nó vào layer Glair. Di chuyển shape này để làm bóng đỏ của bong bóng. Copy shape bong bóng một lần nữa và paste nó vào layer Egg. Chuyển bản copy theo hướng lòng đỏ và tô kín nó với màu vàng (C=5, M=41, Y=100 and K=0). Do đó chúng ta có được sự chuyển tiếp của bong bóng đối với lòng đỏ.



www.dohoavn.net









www.dohoavn.net

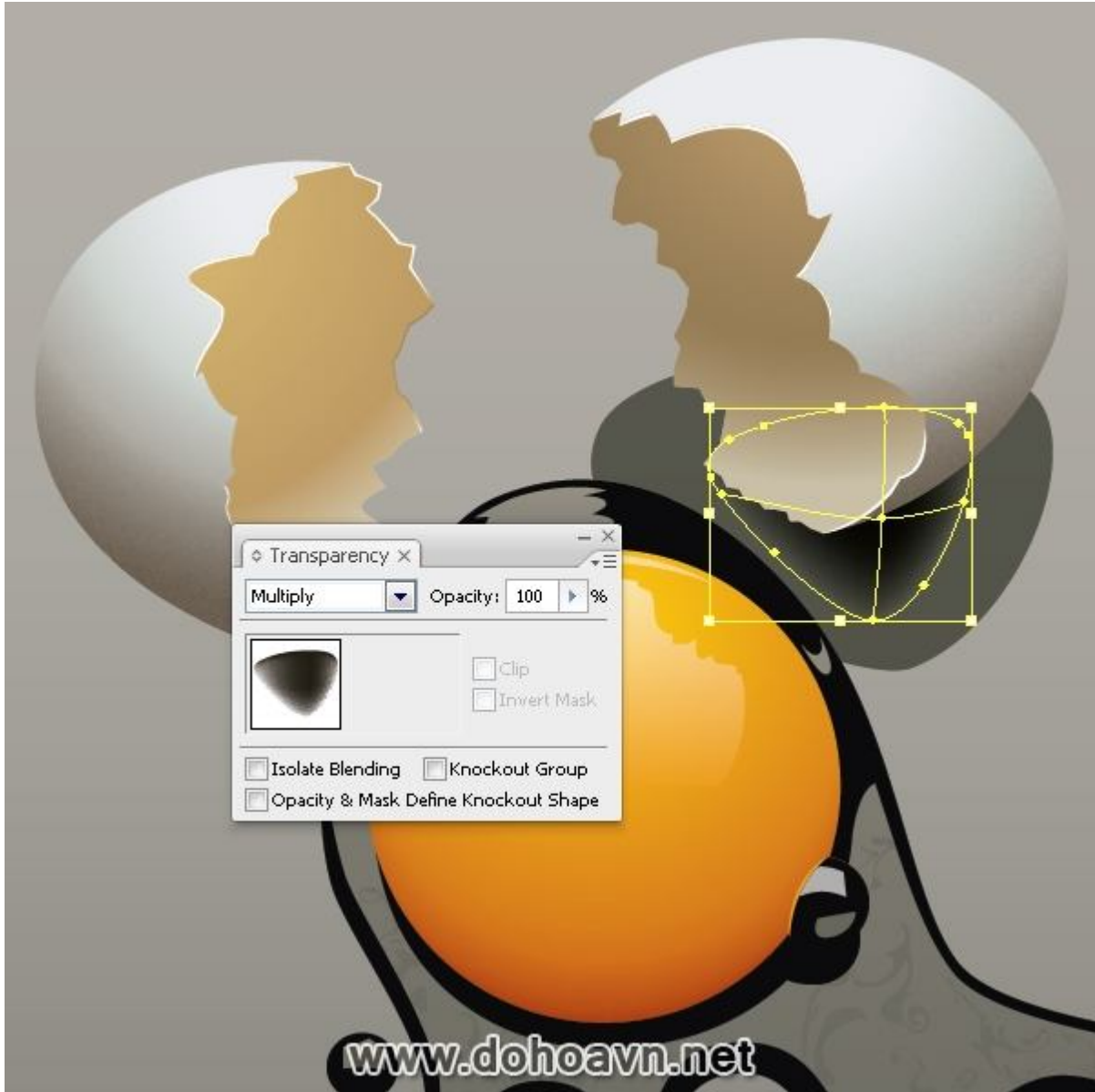


Bước 26

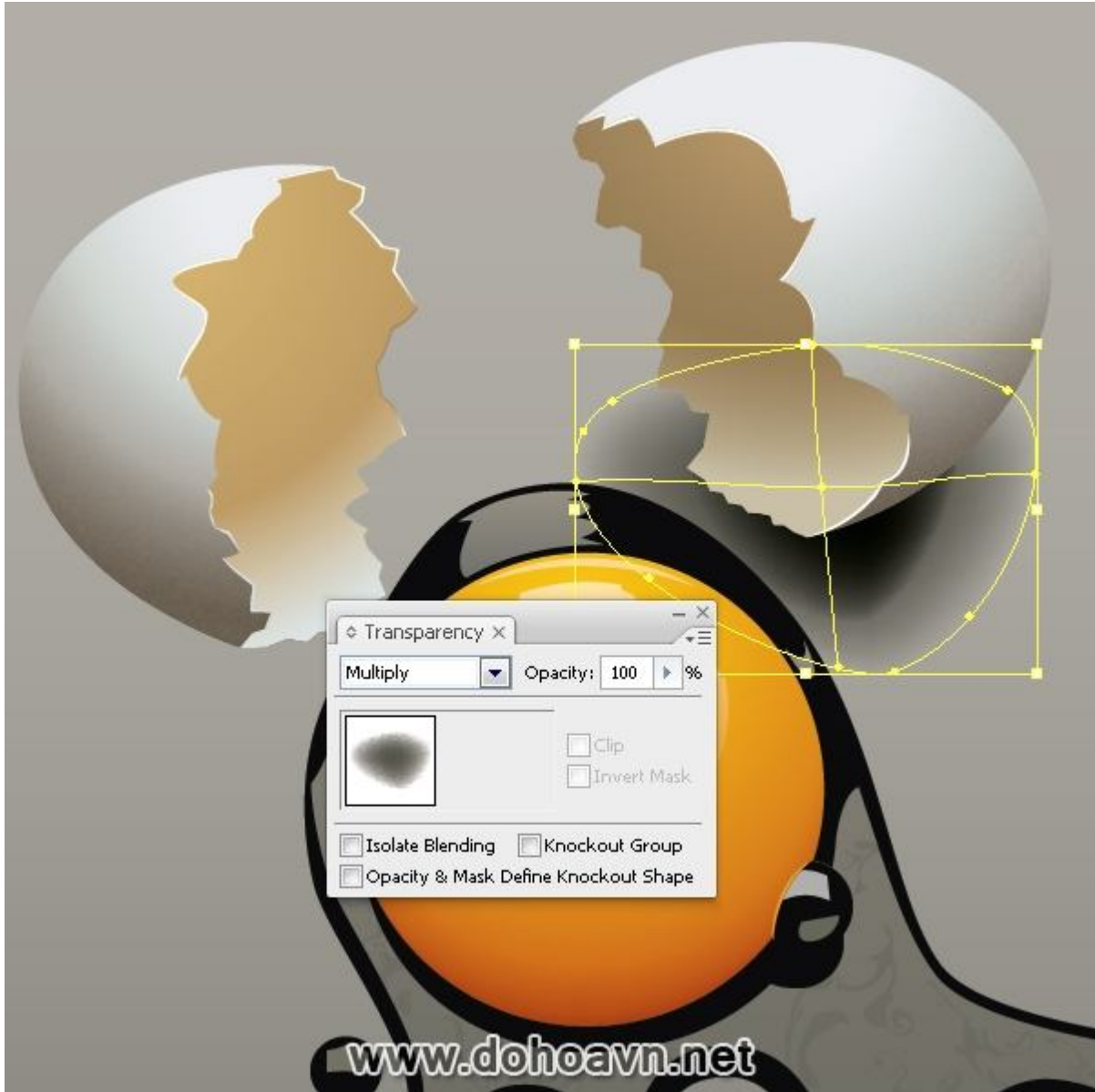
Bây giờ tạo bóng đổ dưới vỏ. Tạo layer mới- Shadow trên background. Dùng Pen Tool (P) và tạo shape của bóng đổ. Màu bóng đổ (C=65, M=64, Y=77 and K=77). Đừng quên phối hợp vị trí của bóng đổ với nguồn sáng và shape của đối tượng. Tạo shape của vùng nửa tối bên dưới bóng. Tô màu vùng nửa tối (C=55, M=48, Y=58 and K=20). Bóng đổ được tạo bởi phần vỏ thấp hơn, trong khi vùng nửa tối được tạo bởi phần trên. Xóa phần chuyển tiếp màu sắc dùng kỹ thuật được mô tả ở bước 20. Làm tương tự với bóng đổ dưới phần thứ hai của vỏ.

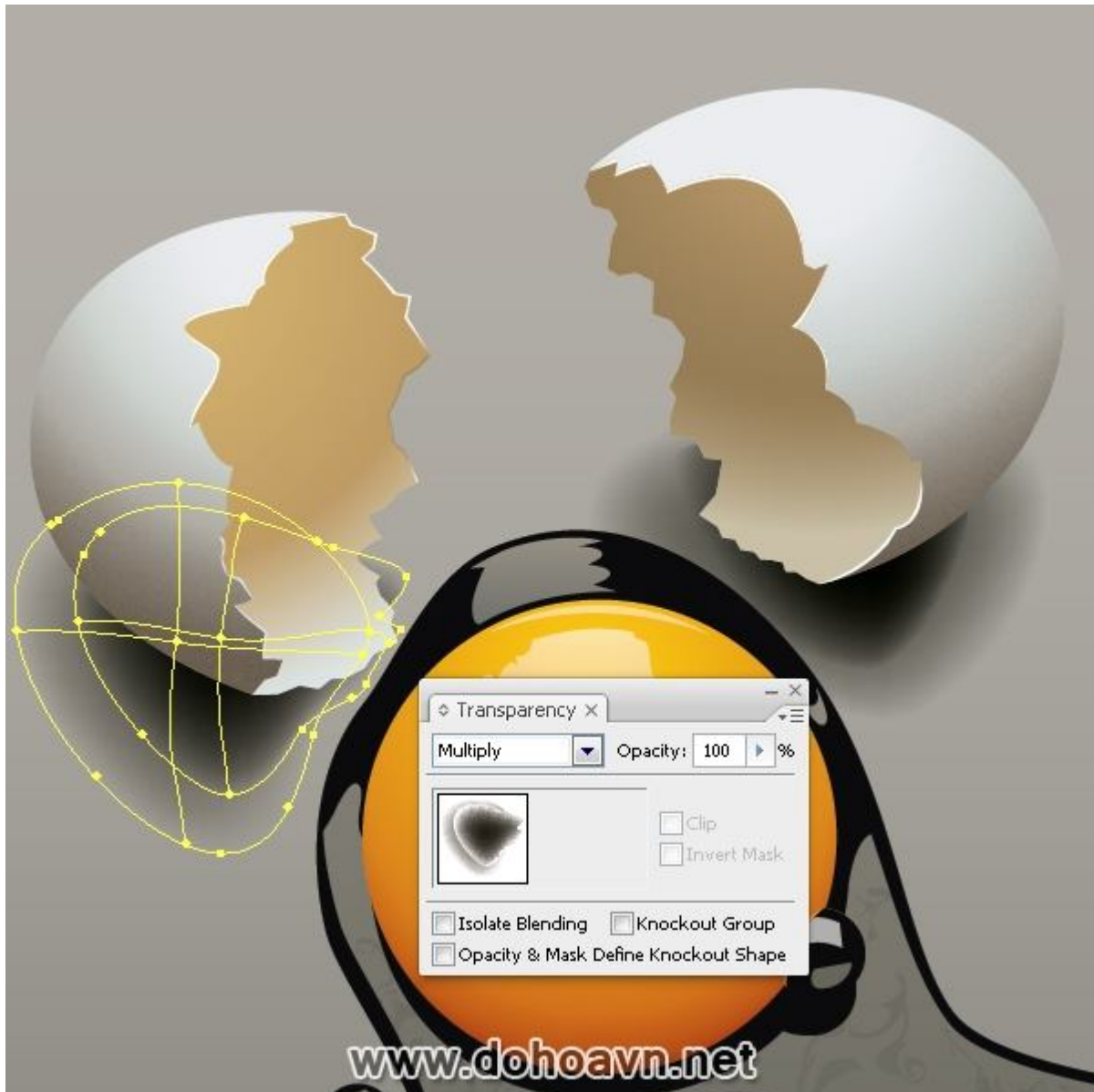






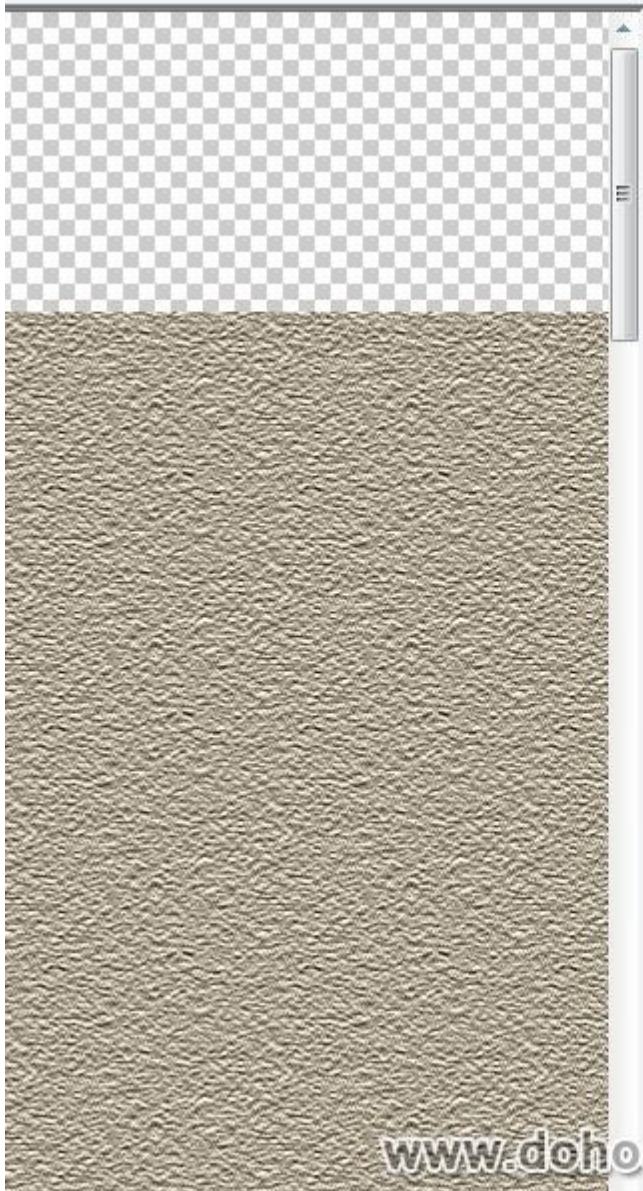
www.dohoavn.net





Bước 27

Tới phần background, ta cho nó nổi hạt. Tiếp tục với layer BG. Nhân đôi hình chữ nhật và vào Effect > Texture > Texturizer ... với thông số được chỉ ra ở hình dưới. Sự kết hợp lòng trắng trứng và bề mặt xù xì cho chúng ta một texture tương phản tốt. Ở mặt trước* bề mặt nhám được hiển thị nhiều hơn ở trên background. Áp Opacity Mask để làm ẩn độ nhám của background, dùng kỹ thuật được mô tả ở bước 14.



OK
Cancel

Texturizer

Texture: Sandstone

Scaling 100 %

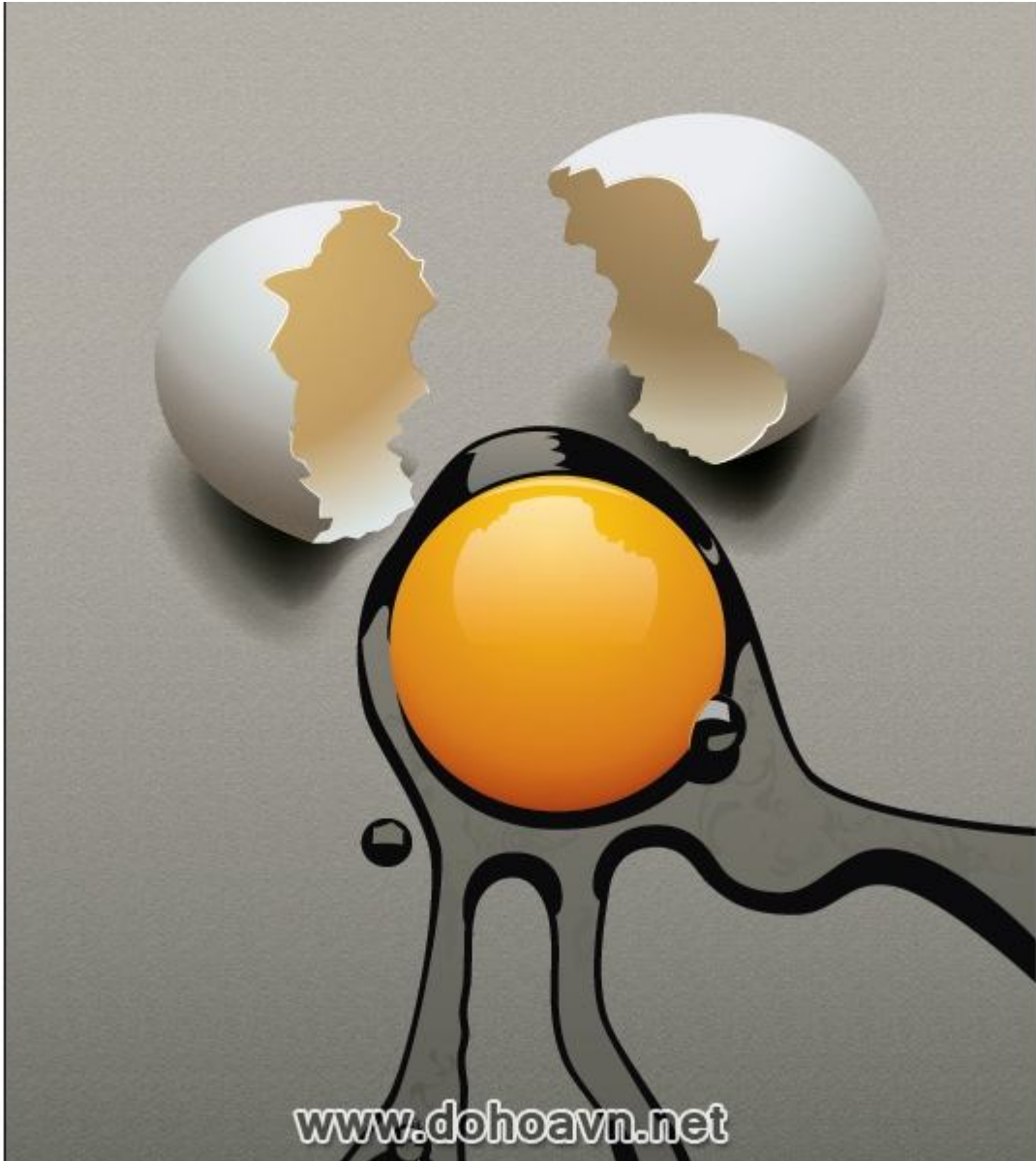
Relief 10

Light: Top

Invert

Texturizer

www.dohoavn.net

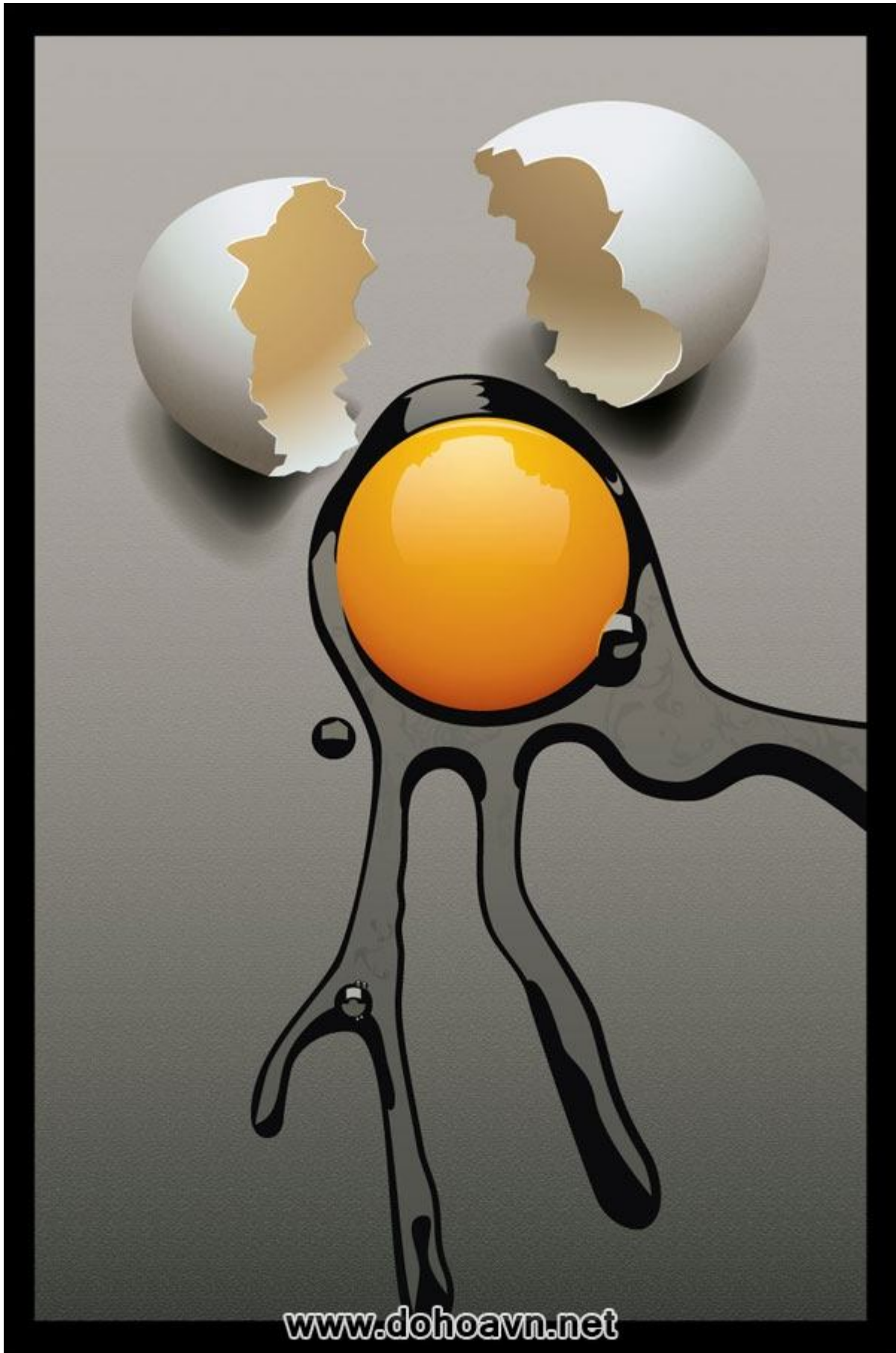




Phần kết

Bây giờ chúng ta đã tạo ra một tác phẩm hoàn hảo, chúng ta đã dùng những loại tương phản khác nhau của hình dạng, màu sắc và chất liệu. Chúng ta đã học được cách đặt các yếu tố của ảnh cho đúng cách theo các quy tắc về bố cục. Khi thao tác với ánh sáng, tôi khuyên bạn nghiên cứu những đối tượng thật một cách cẩn thận, bạn sẽ học được cách cảm nhận về sắc thái mà bạn chưa bao giờ nhận thấy trước đây. Dùng những cách quan sát này và tác phẩm của bạn sẽ trông thực tế hơn.

Chúc may mắn.



www.dohoavn.net

Vẽ phối cảnh ngôi nhà và rừng cây với Illustrator CS5

Trong bài hướng dẫn này, tôi sẽ chỉ cho bạn cách vẽ ngôi nhà được tạo ra bằng công cụ Perspective Grid cùng với các yếu tố khác tạo ra từ các brush dạng thiên nhiên để bức tranh thêm sinh động. Với bài hướng dẫn này, bạn sẽ học được rất nhiều kỹ thuật để có thể vẽ một quang cảnh ngôi nhà và rừng cây **Vector** trong **illustrator CS5**

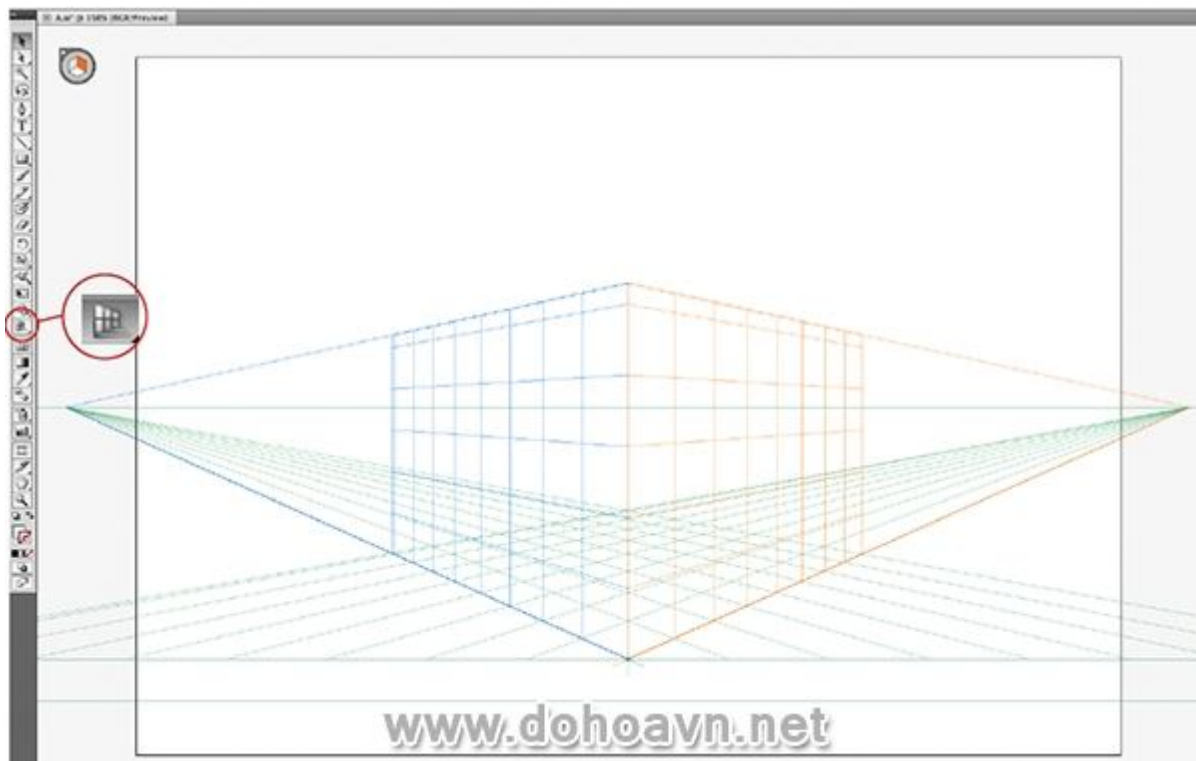


Chi tiết:

- Tác giả: Getulino Pacheco
- Biên soạn: Dohoavn.net
- **Chương trình:** Adobe Illustrator CS5
- **Cấp độ:** Nâng cao
- **Thời gian dự kiến hoàn thành:** 3 giờ

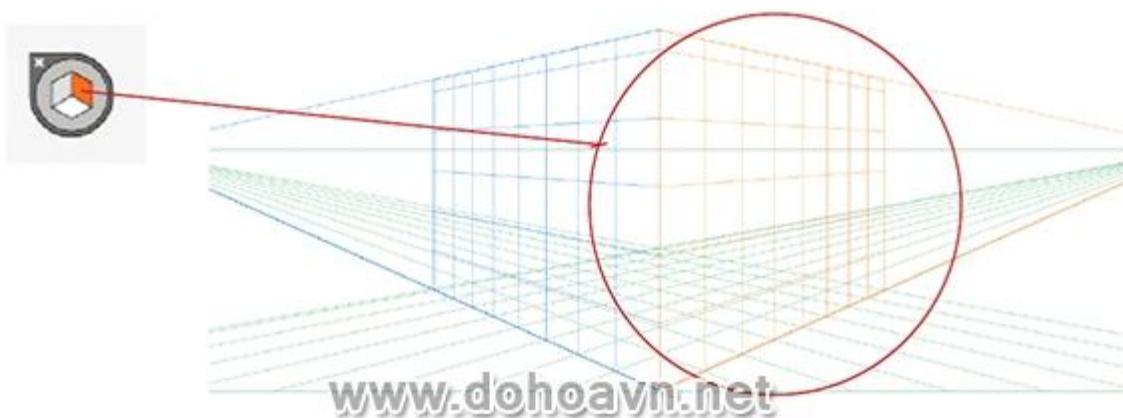
Bước 1

Tạo 1 trang mới. Bắt đầu công việc bằng cách tạo ra các bức tường của ngôi nhà: nhấp vào biểu tượng lưới phối cảnh (Perspective Grid) trên thanh công cụ để xuất hiện hệ thống lưới.



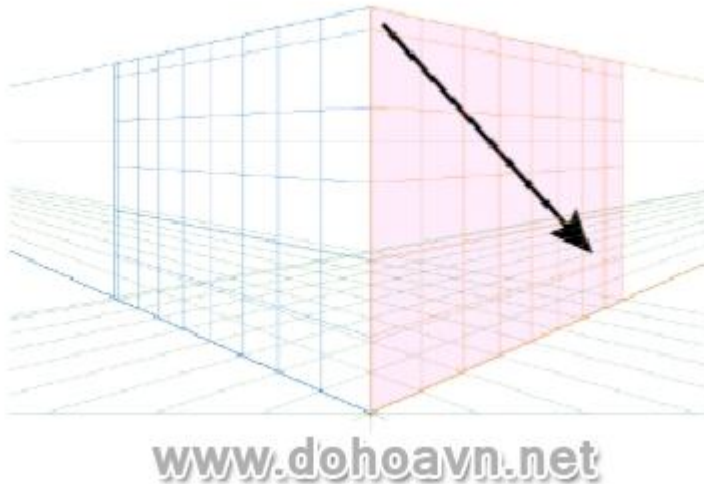
Bước 2

Hệ thống lưới có dạng khối lập phương xuất hiện trên trang . Khi chúng ta di chuyển lên xuống hoặc trái phải bất kỳ điểm cân xứng (hình thoi màu trắng) của một trong hai mặt khối lập phương thì đường lưới sẽ tự động biến mất hoặc thêm vào. Để quá trình này diễn ra, bạn phải sử dụng biểu tượng xuất hiện trên đầu trang khi công cụ Perspective Grid được chọn. Biểu tượng được thể hiện bằng một khối lập phương nhỏ. Bấm vào phía bên phải của khối biểu tượng sẽ hiện ra màu cam – việc này chỉ ra rằng phía bên phải của lưới đang hoạt động.



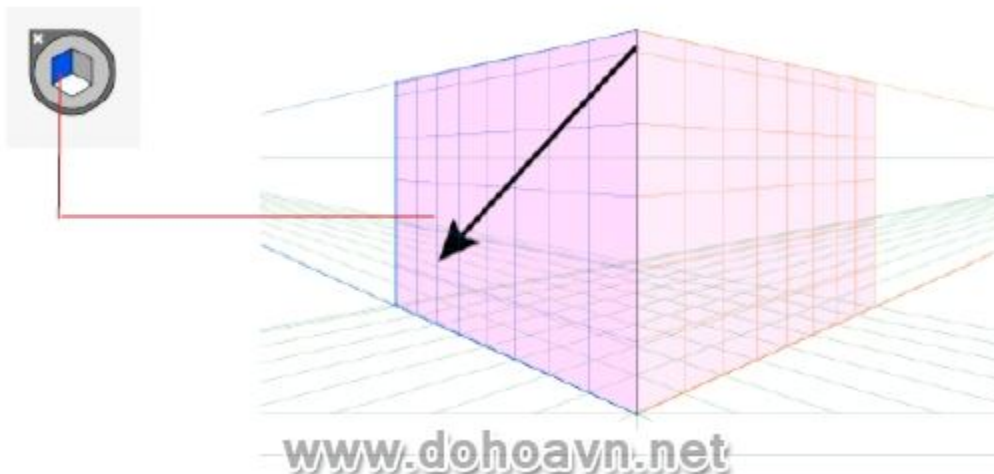
Bước 3

Dùng công cụ Rectangle để tạo ra một hình chữ nhật với màu fill # F8EFF9 và kéo hình chữ nhật theo hướng như trong ví dụ . Hãy chú ý khi bạn nhấp chuột và kéo hình chữ nhật trên trang ,nó sẽ tự động được hình thành dựa trên mặt phải của khối lập phương.



Bước 4

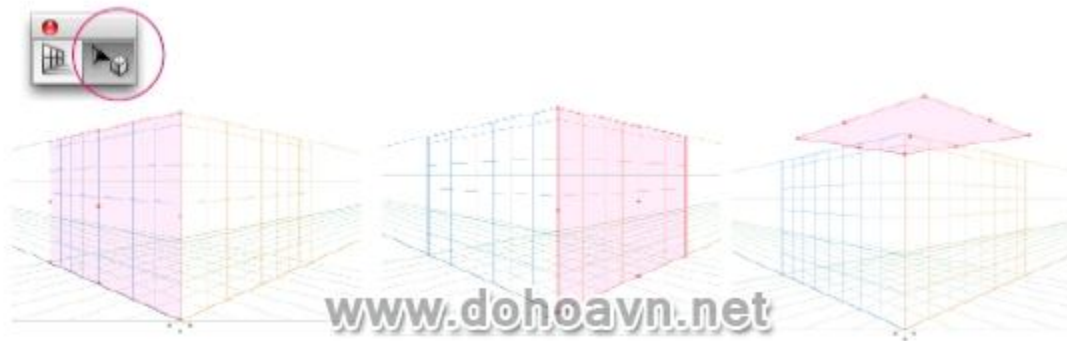
Nhấp chuột vào mặt trái của khối biểu tượng, mặt tương ứng của khối sẽ hiện ra màu xanh, chỉ ra rằng phía bên trái của lưới đang hoạt động. Vẽ một hình chữ nhật giống bước 3, nhưng thay đổi màu sắc với # FAE0FC để tạo ra sự tương phản giữa hai màu .



Bước 5

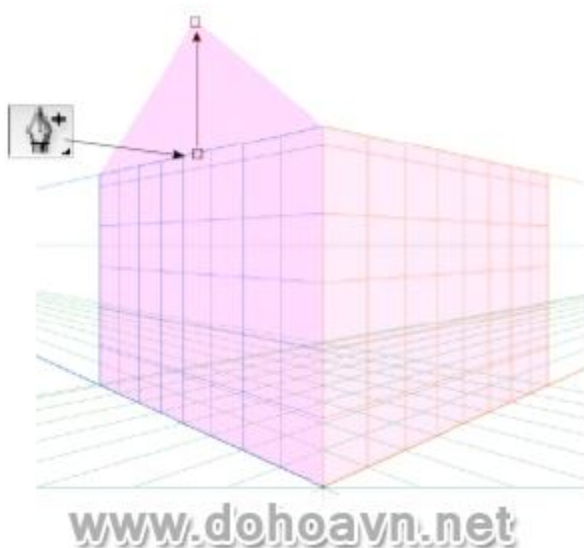
Quá trình này cũng có thể được sử dụng bằng các phím nóng trên bàn phím. Để làm điều này hãy thay đổi từ công cụ Perspective Grid sang công cụ Perspective Selection (Shift +V) . Để chọn

phía bên trái của lưới, nhấp Perspective Selection và nhấn phím “1”. Để chọn mặt bên phải, nhấn phím “3” và nhấn phím “2” để kích hoạt chiều ngang.



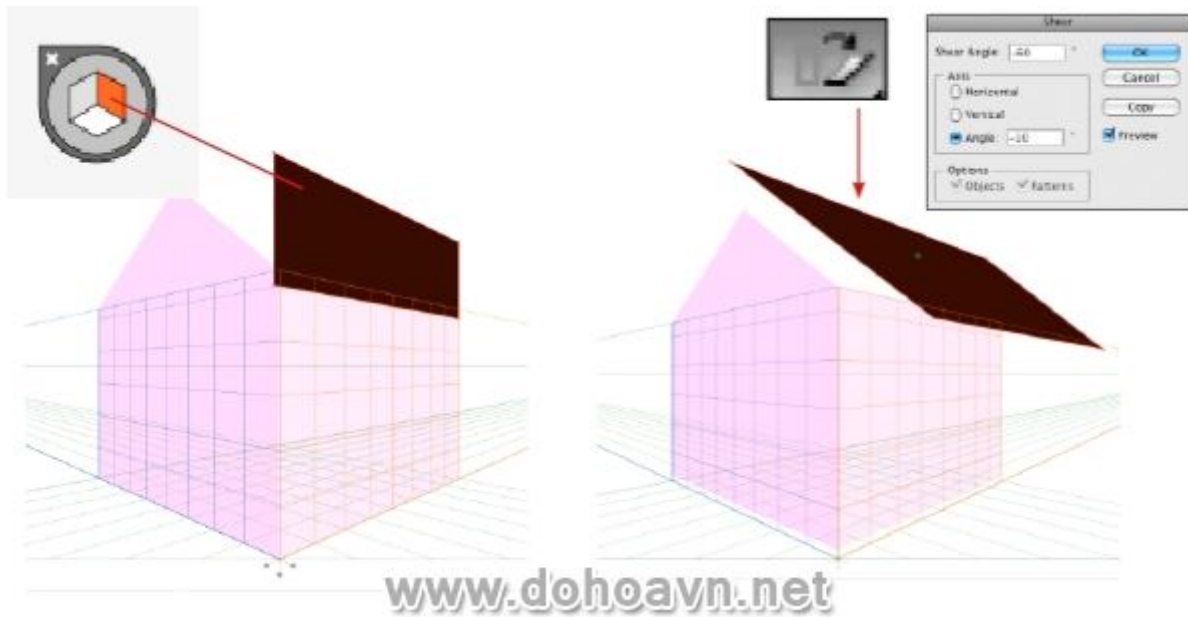
Bước 6

Sử dụng công cụ Add Point (+) thêm một điểm ở giữa cạnh trên của mặt trái. Sau đó, dùng công cụ Direct Selection (A), kéo điểm này lên trên để tạo phần chóp của mái nhà.



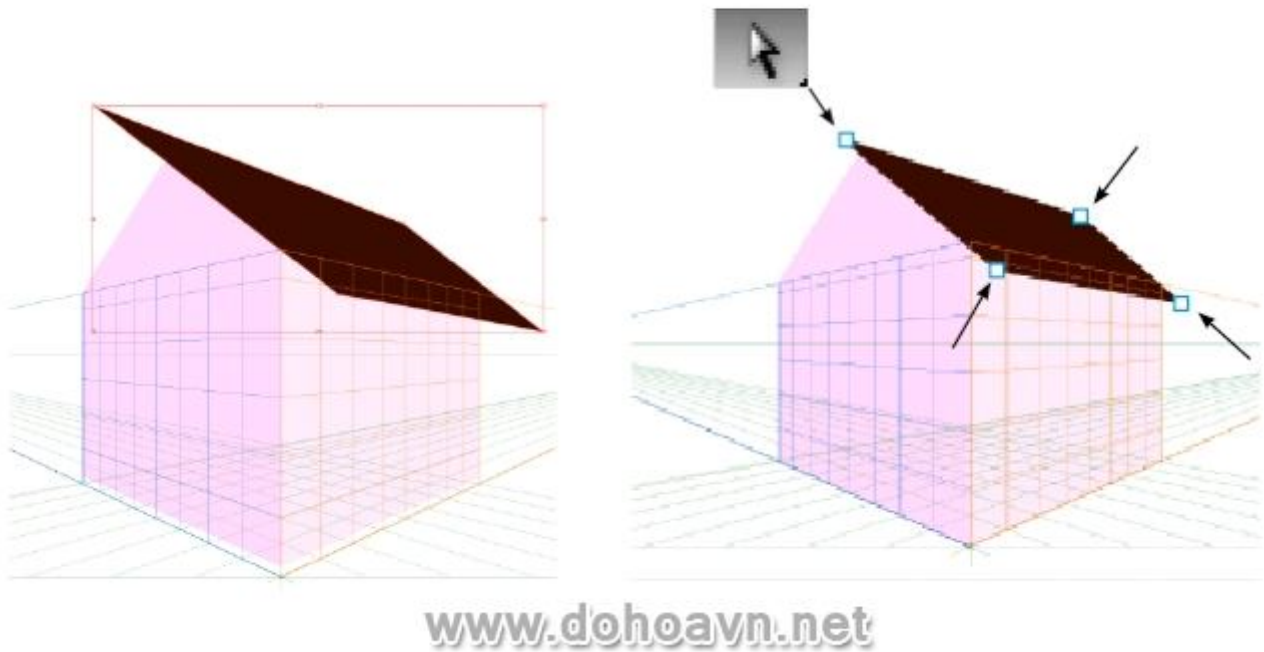
Bước 7

Chọn phía bên phải của lưới và vẽ một hình chữ nhật với màu fill nâu tối. Cố gắng giữ cho chiều rộng hình chữ nhật này bằng chiều rộng của bức tường. Sau đó, chọn công cụ Shear và điều chỉnh hướng để tạo phần mái.



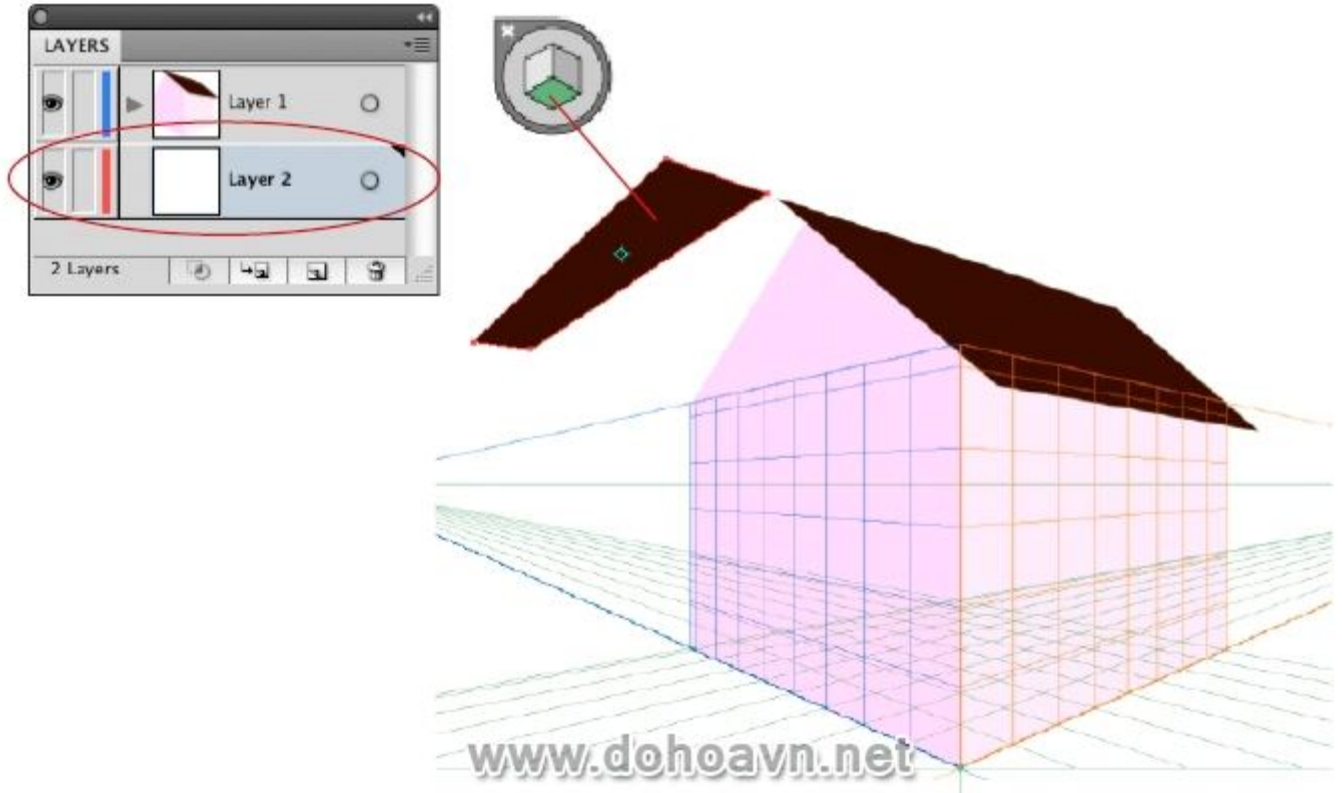
Bước 8

Dùng công cụ Direct Selection di chuyển các điểm neo điều chỉnh đường biên mái nhà cho phù hợp.



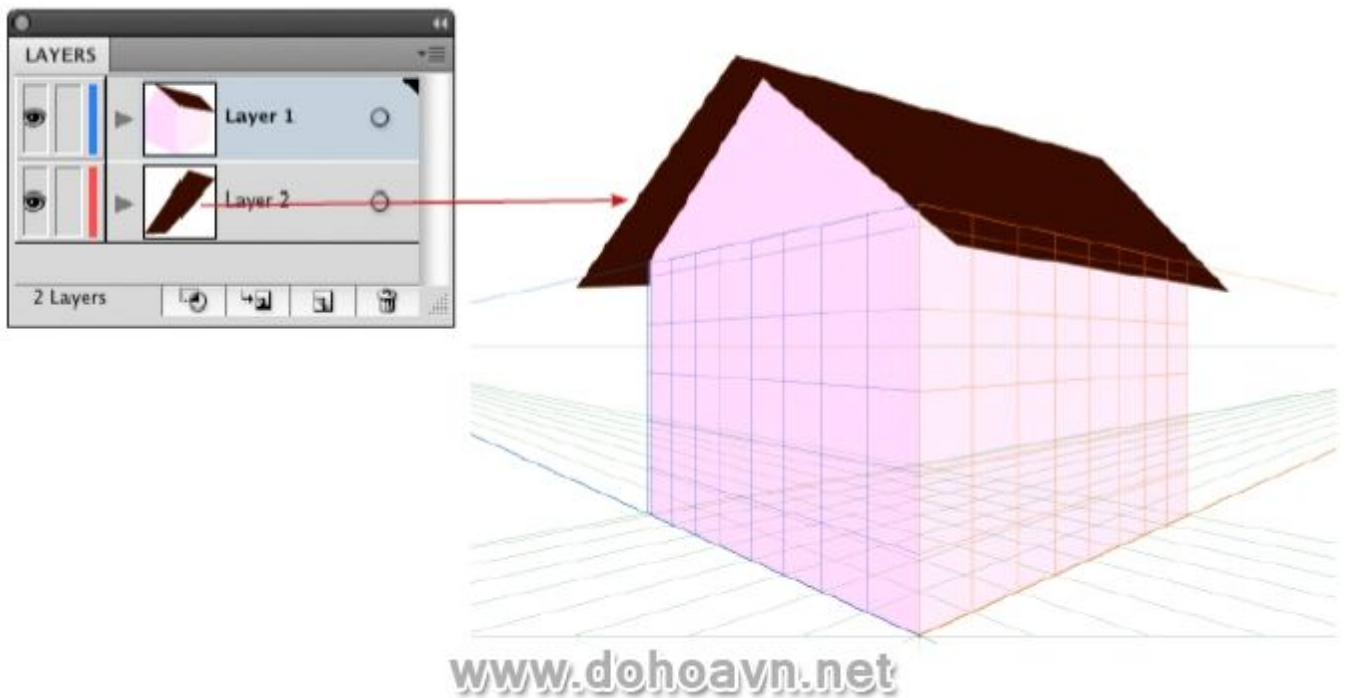
Bước 9

Tạo một layer mới bên dưới layer hiện tại. Chọn mặt dưới khối biểu tượng của công cụ Perspective Grid. Tạo một hình chữ nhật trong layer mới này.



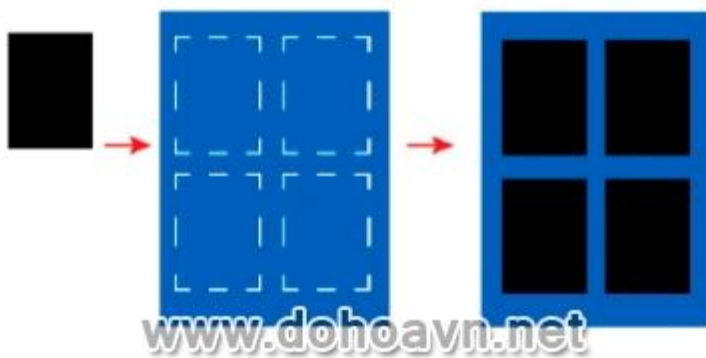
Bước 10

Xác định vị trí hình chữ nhật này để tạo ra mặt còn lại của mái nhà. Nếu cần thiết, sử dụng công cụ Shear và Direction Selection như đã giải thích ở trên để điều chỉnh .



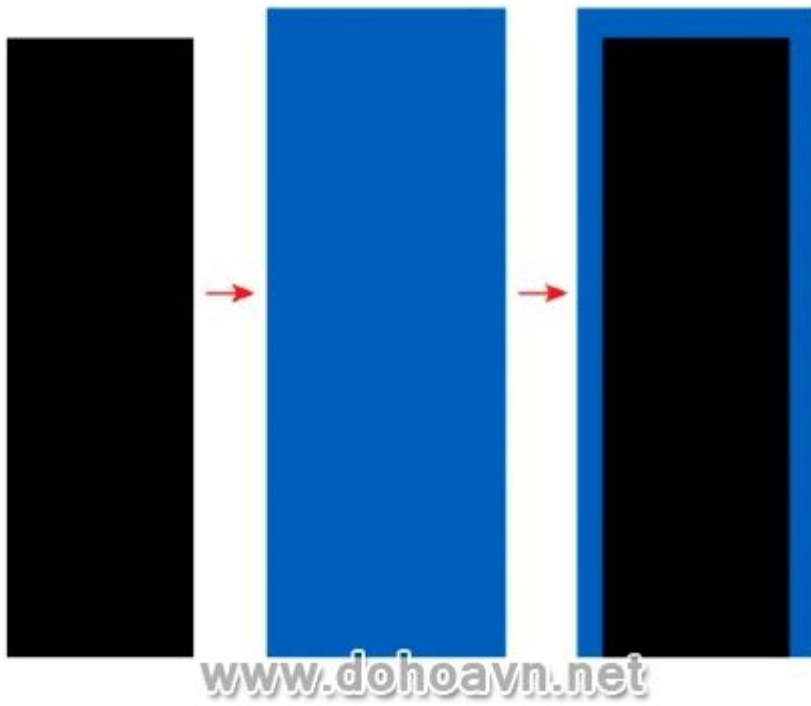
Bước 11

Tạo 1 trang mới để vẽ cửa sổ và cửa ra vào. Vẽ cửa sổ và fill màu xanh đậm # 0071BC. Vẽ các hình chữ nhật nhỏ hơn với màu fill đen như ví dụ dưới đây.



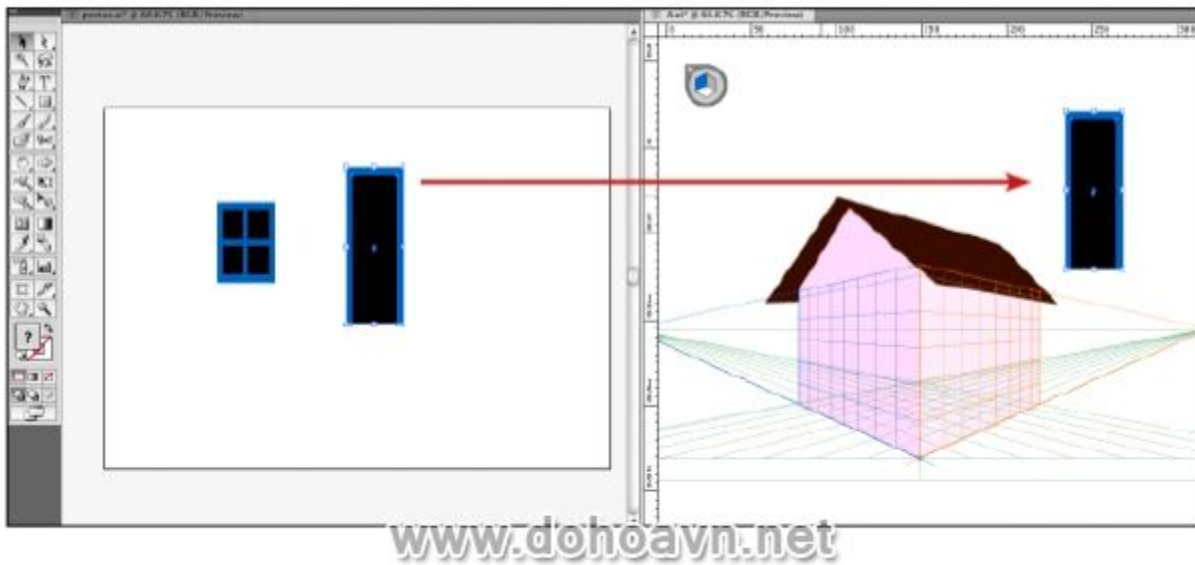
Bước 12

Thay đổi kích thước hình chữ nhật để tạo ra cửa ra vào.



Bước 13

Kéo cửa ra vào vừa được tạo ra đến vào trang có ngôi nhà.



Bước 14

Khi một đối tượng được kéo đến hệ thống lưới ,nó sẽ bỏ qua hai mặt của lưới. Trong trường hợp này bạn vẫn có thể lựa chọn mặt lưới bạn muốn thực hiện bằng việc chuyển sang công cụ Perspective Selection và nhấn phím “3” . Kéo cánh cửa vào mặt phải lưới để định vị trên phía tường bên phải.



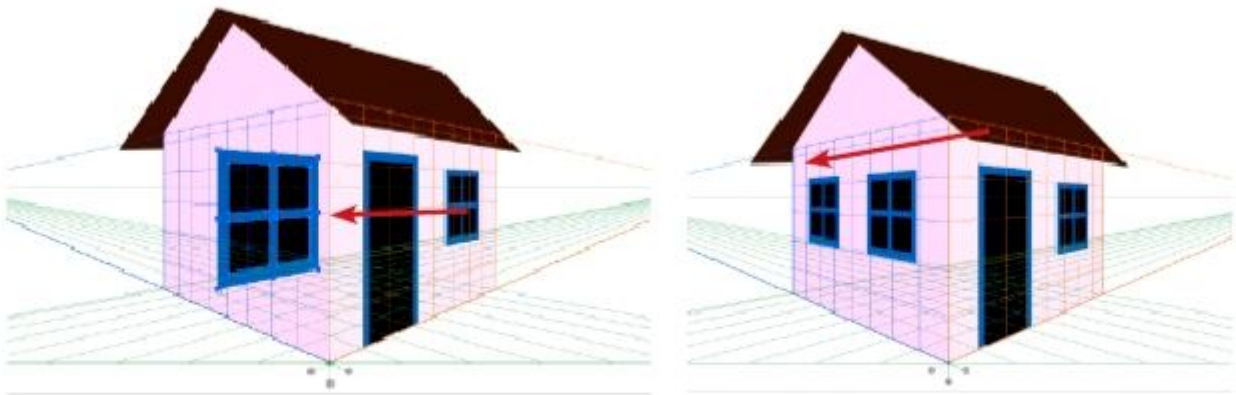
Bước 15

Làm tương tự với cửa sổ.



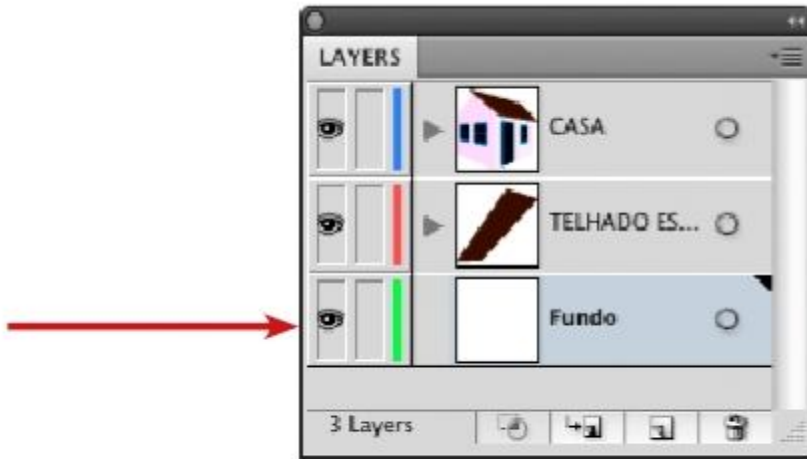
Bước 16

Giữ phím Option (Mac) hoặc phím Alt (PC) để copy cửa sổ và thực hiện tương tự với mặt bên kia của bức tường. Nhớ nhấn phím 1 để thay đổi sang mặt trái của lưới.



Bước 17

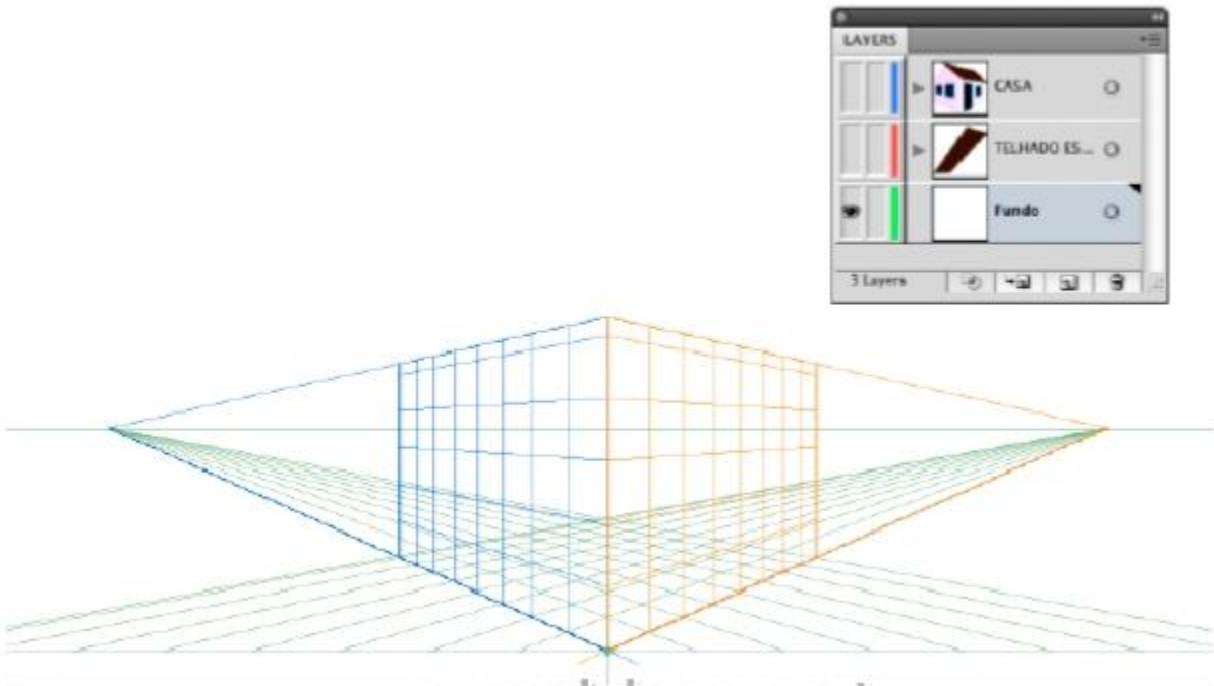
Sau khi xác định được kết cấu ngôi nhà, bạn cần tạo phong cảnh xung quang căn nhà. Tạo một layer mới nằm dưới cùng để vẽ bầu trời.



www.dohoavn.net

Bước 18

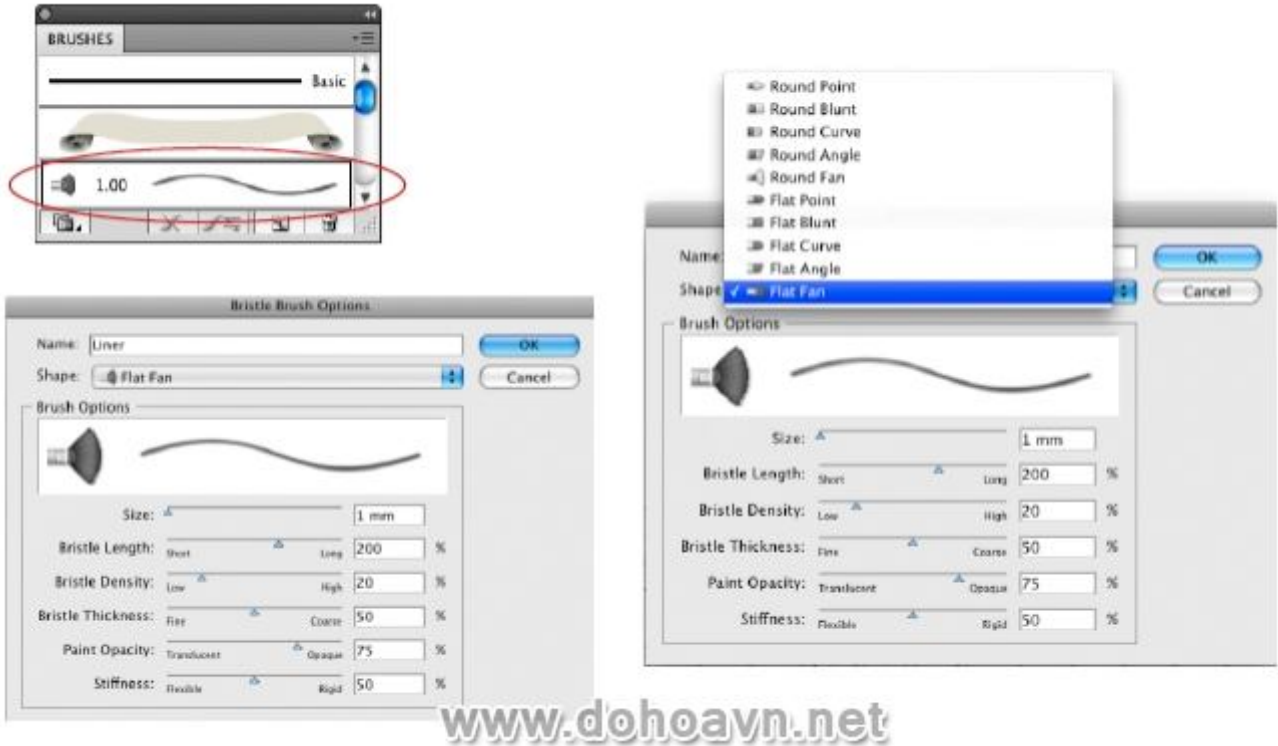
Ẩn hiển thị của các layer trên , chỉ hiển thị background với Perspective Grid.



www.dohoavn.net

Bước 19

Phiên bản CS5 mang đến 1 nhóm brush mới. Double-click vào biểu tượng brush mới tại bảng Brushes. Một bảng Brush Option sẽ xuất hiện, bạn có thể chọn nhiều loại brush và có thể điều chỉnh các loại cọ, mật độ cũng như độ mờ đục của cọ.



Bước 20

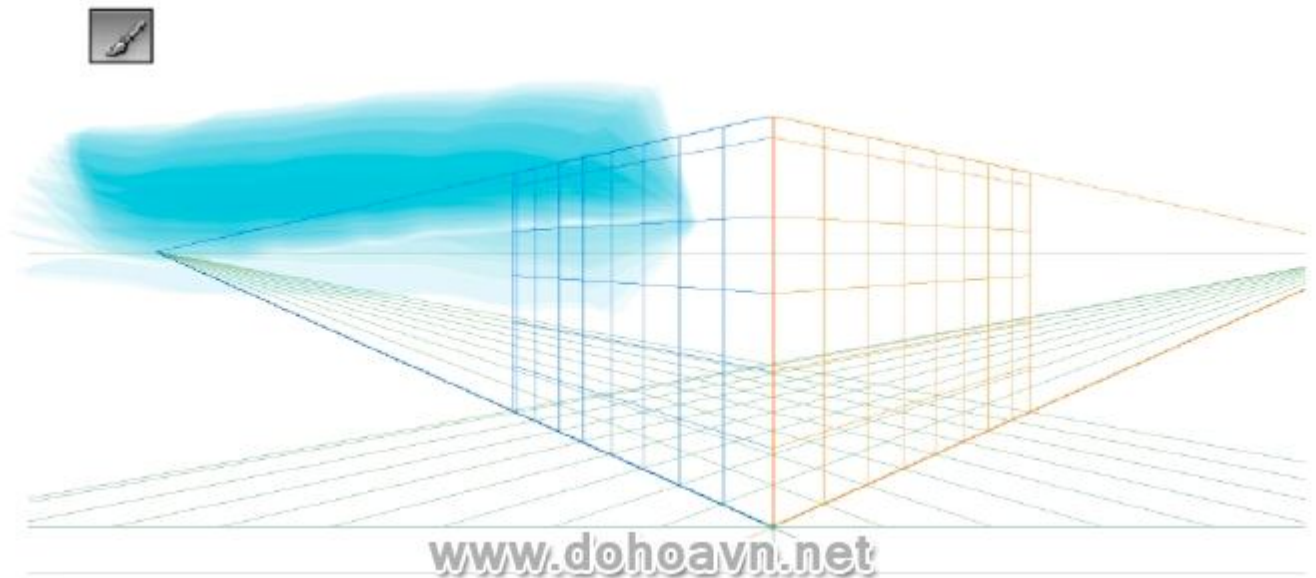
Chọn Flat Fan Brush để vẽ bầu trời. Trong bảng thông số brush, tăng kích thước brush một chút và giữ nguyên các đặc tính còn lại.



www.dohoavn.net

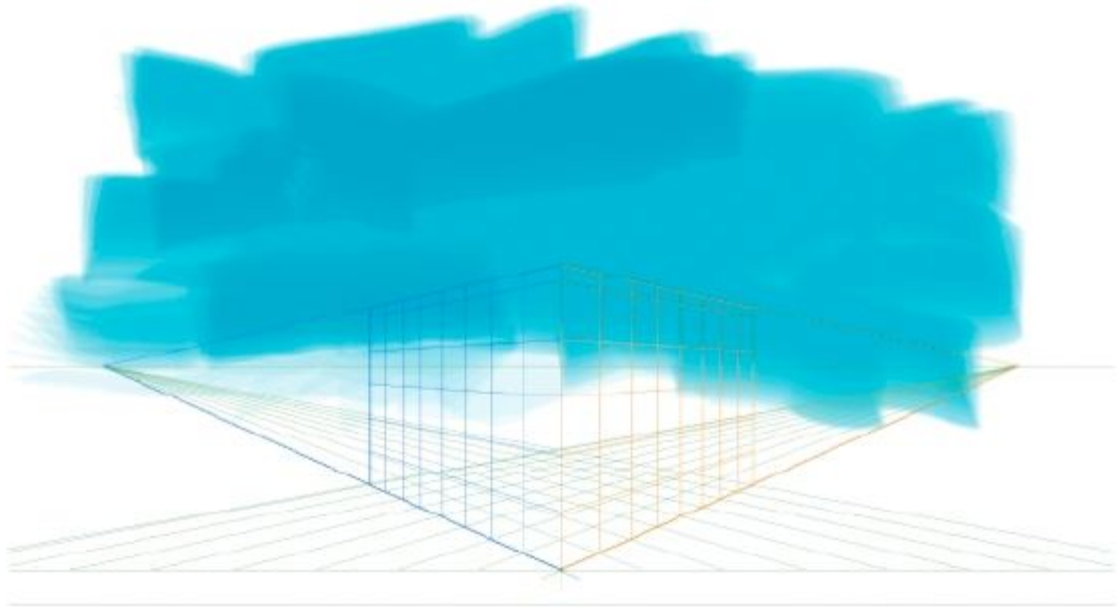
Bước 21

Click chuột vào công cụ Brush để chọn màu xanh # 2FACC9 và tô ngang trên phần lưới. Cố gắng điều chỉnh độ rộng brush như hình dưới đây.



Bước 22

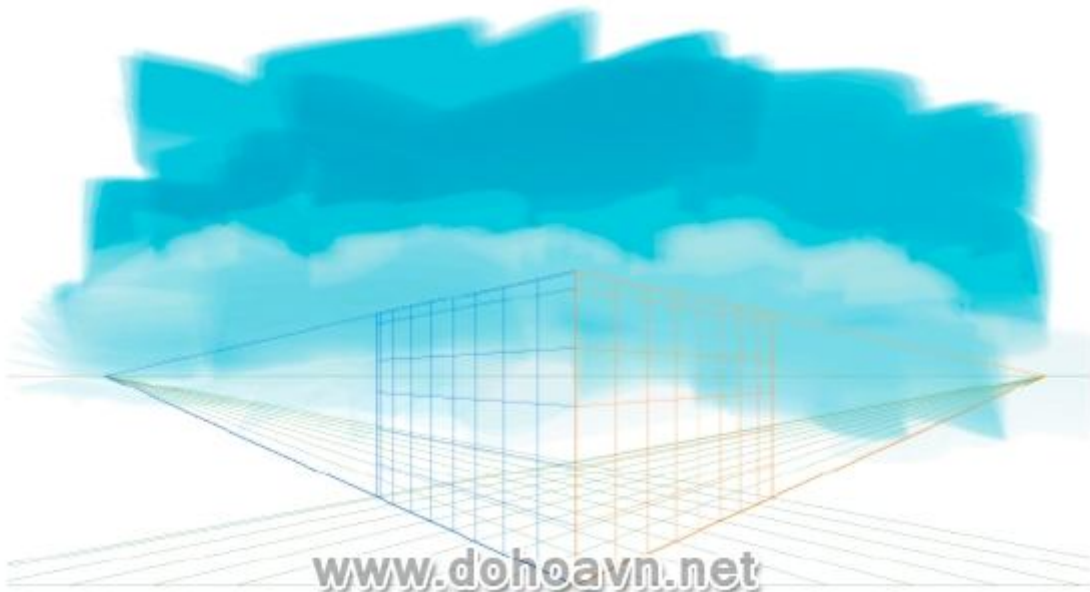
Tiếp tục tô bầu trời với brush theo phương ngang.



www.dohoavn.net

Bước 23

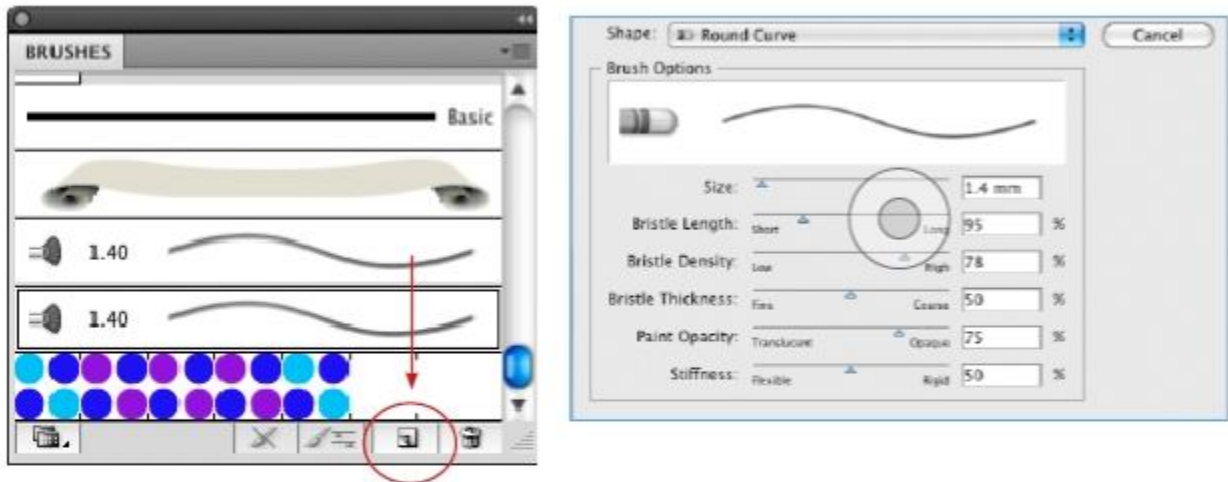
Thay đổi màu sắc brush sang màu trắng và tô chồng lên lớp trước sao cho giống như chúng ta đang tô màu nước. Cố gắng tô màu trắng trên các phần gần nhất với đường ngang để tạo ra chiều sâu cho bức tranh .



www.dohoavn.net

Bước 24

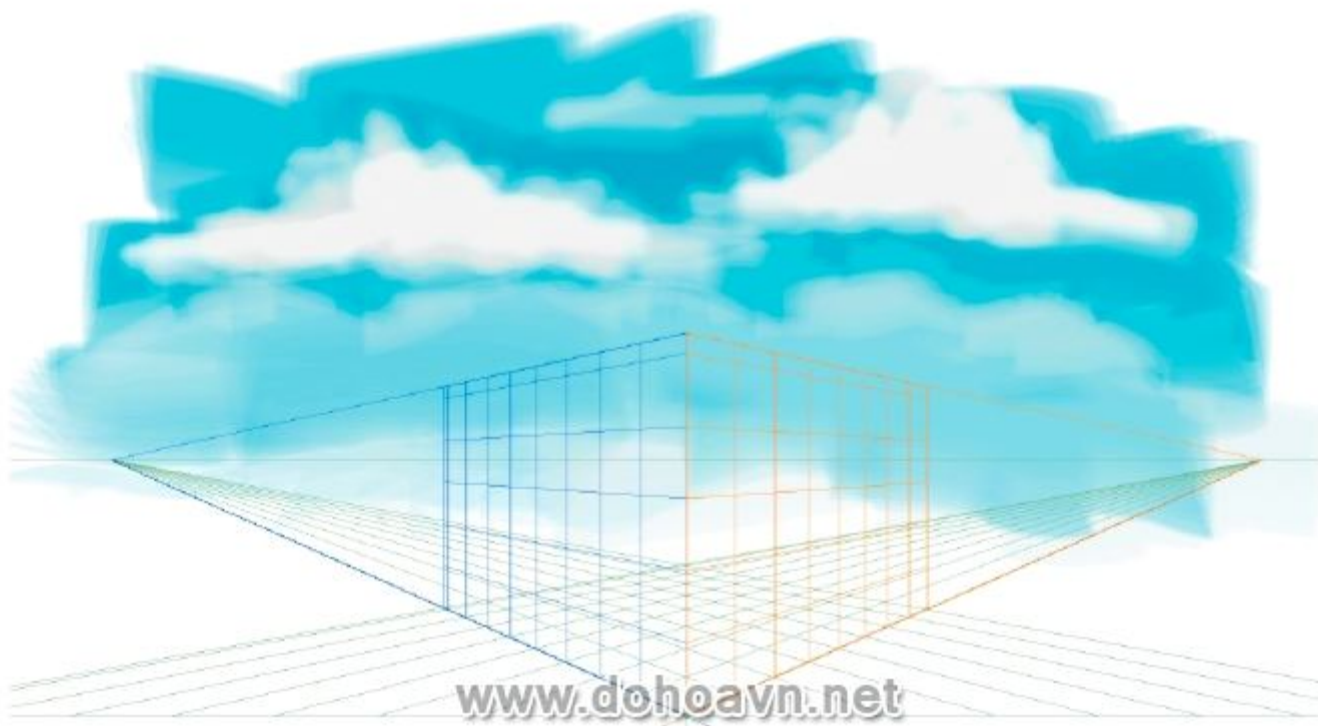
Bây giờ tạo một brush mới để vẽ những đám mây. Tại bảng Brush, kéo biểu tượng brush bạn đã vẽ bầu trời vào biểu tượng “Create New Layer” để vào phần dưới của bảng điều khiển. Điều này sẽ tạo ra một bản sao brush. Sau đó, double click vào biểu tượng brush copy và thay đổi shape với Round Curve trong bảng Brush Options.



www.dohoavn.net

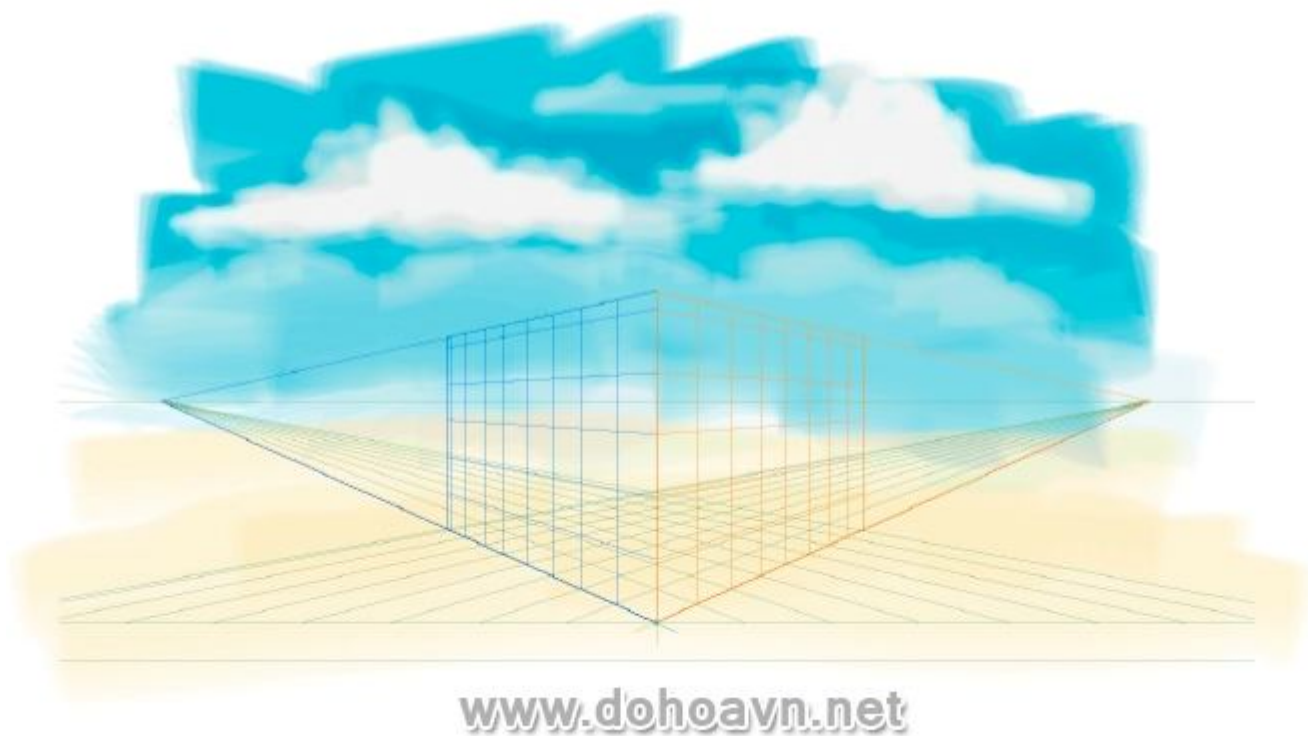
Bước 25

Vẽ các đám mây trên bầu trời với brush mới màu trắng vừa tạo.



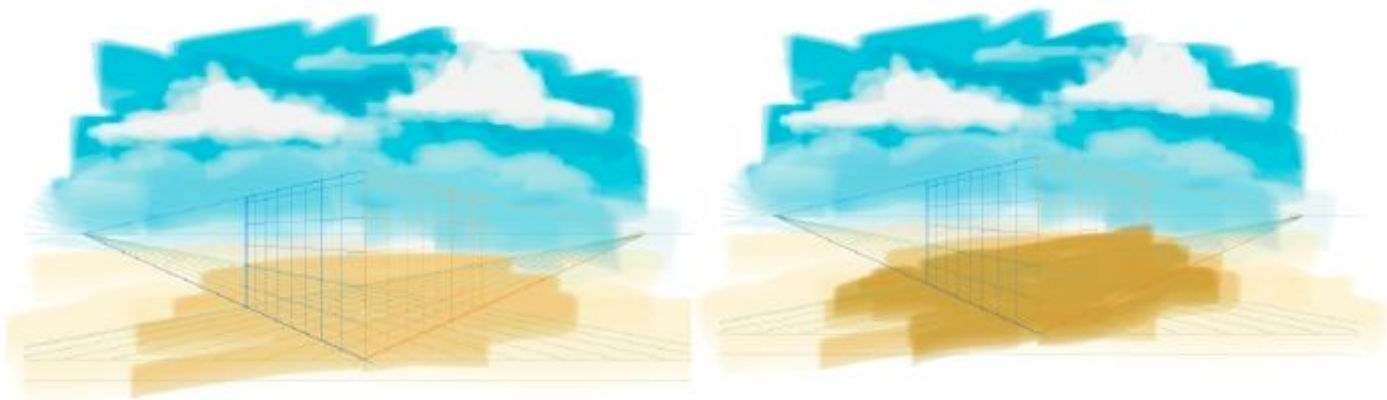
Bước 26

Lấy brush đã dùng để vẽ bầu trời để tô mặt đất, nhưng thay đổi màu sắc brush sang # F7EECB .



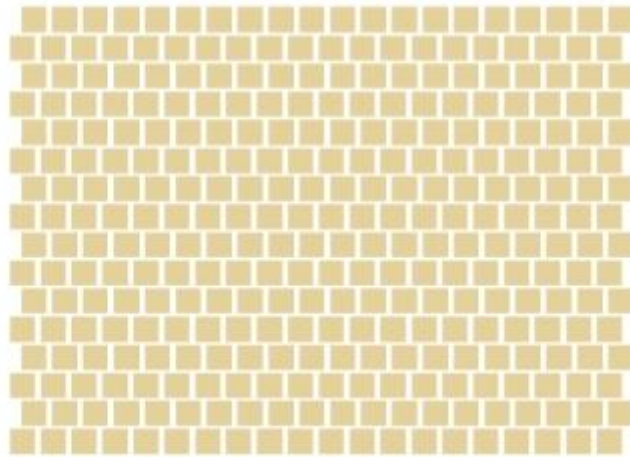
Bước 27

Thay đổi tông màu brush sang # DBC47B và cho nét cọ ngắn hơn so với trước. Lặp lại quá trình lần nữa, thay đổi màu sắc thành # BA9B42 và tô phủ mặt đất với ba lớp sơn.



Bước 28

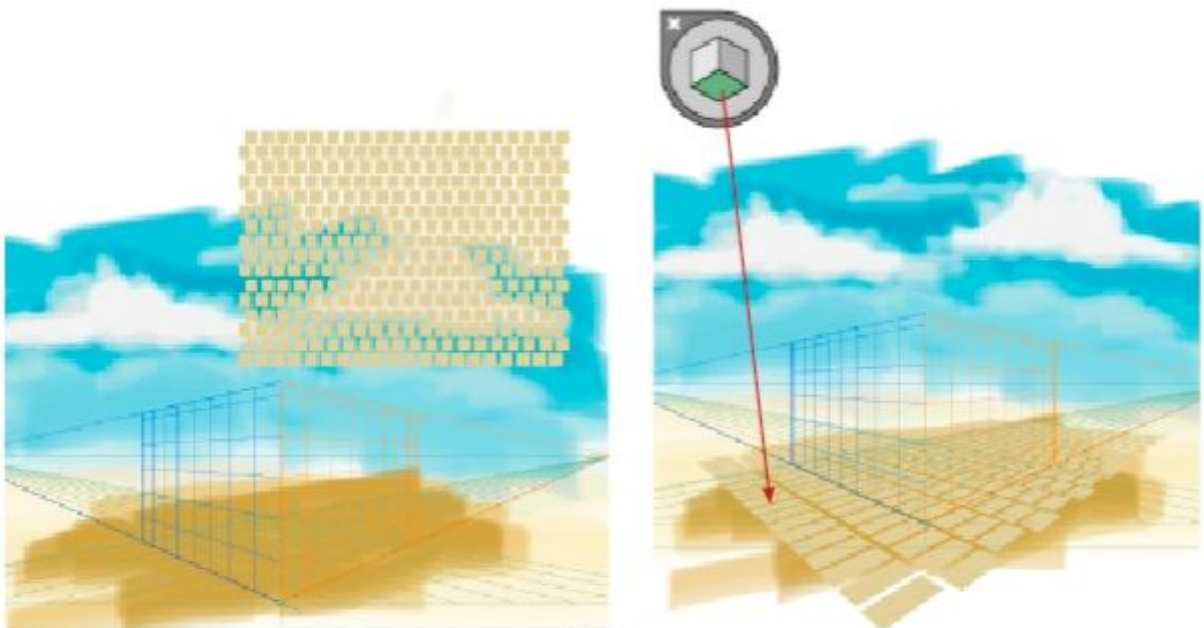
Tạo ra lớp nền gạch như ví dụ dưới đây, tô màu fill # E2D8B0 cho chúng.



www.dohoavn.net

Bước 29

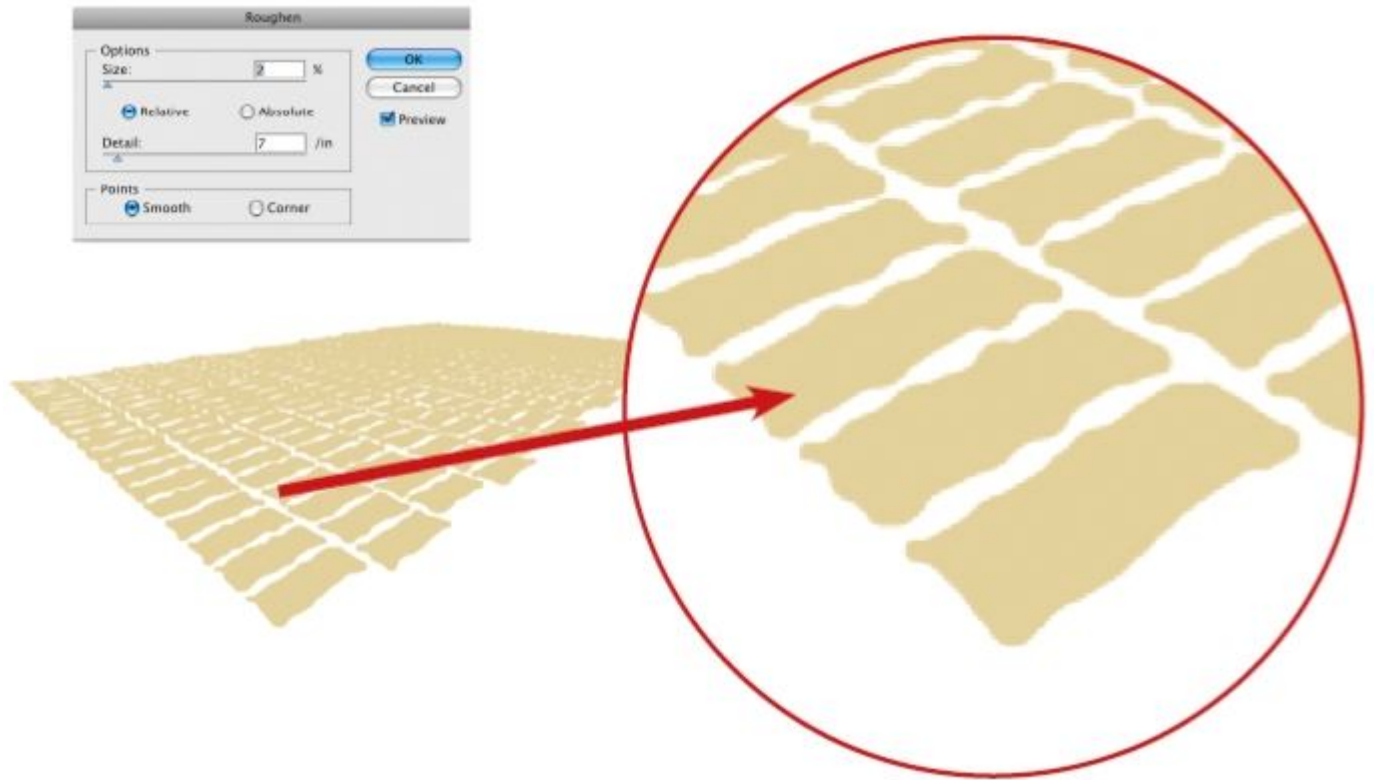
Kéo sàn lát gạch vào ngôi nhà với mặt dưới của lưới.



www.dohoavn.net

Bước 30

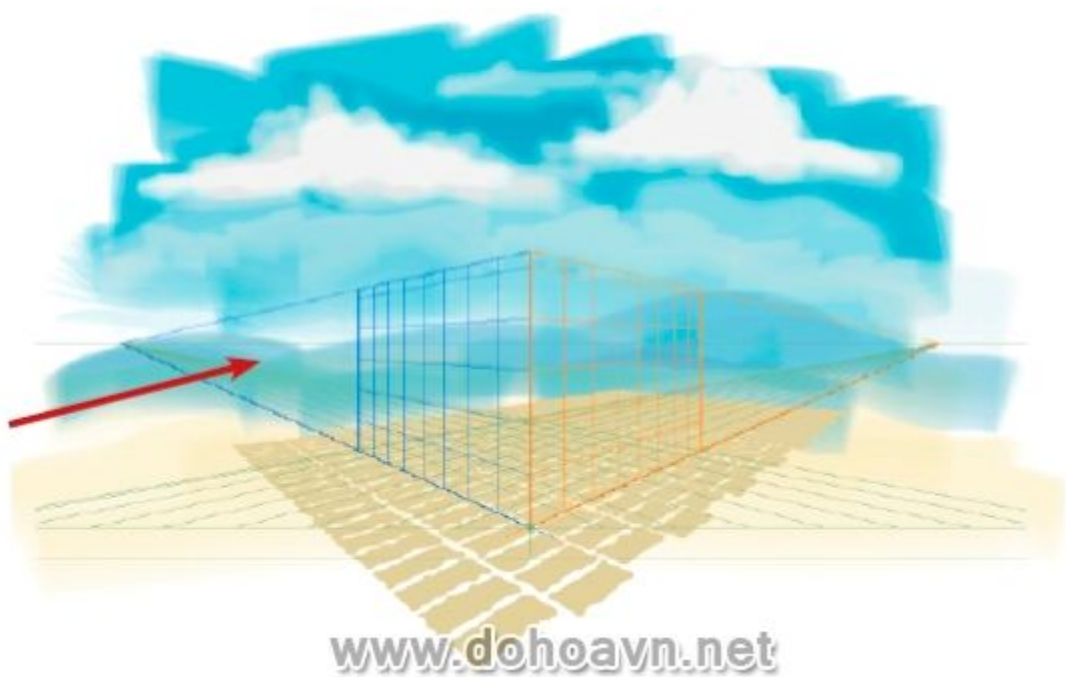
Chọn sàn gạch , vào Effect> Distort & Transform> Roughen. Điều chỉnh thông số với giá trị thấp để biến dạng các đường biên của tất cả các hình chữ nhật để khiến chúng trông tự nhiên hơn.



www.dohoavn.net

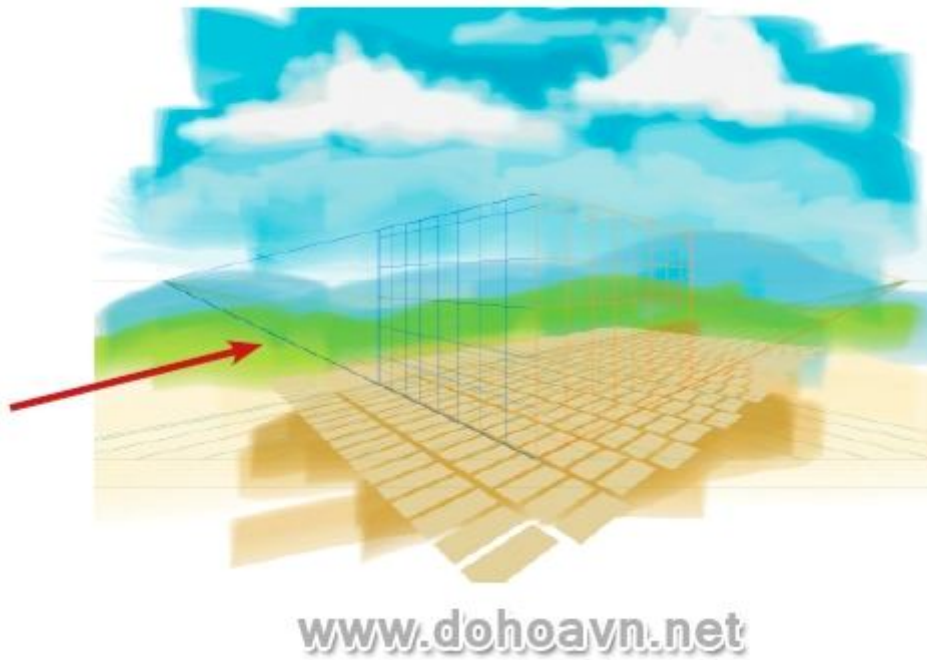
Bước 31

Dùng brush tương tự với bầu trời và mặt đất để tạo ra ngọn núi. Sử dụng màu # 94C4D6.



Bước 32

Tạo ra cỏ phía trước núi với màu #AECC33



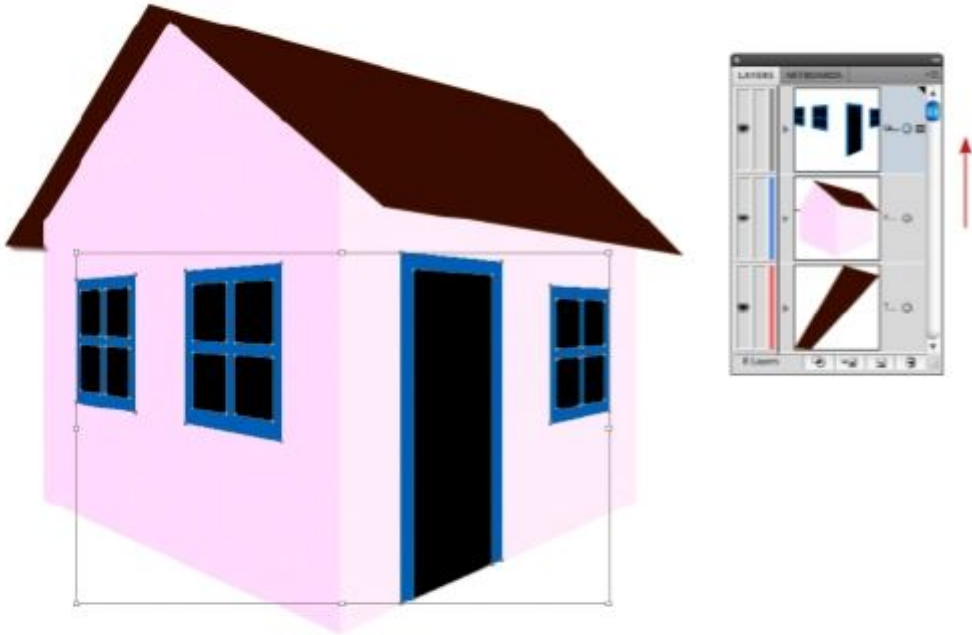
Bước 33

Nhấn Shift + Option + i để bật hiển thị layer nhà và tắt lưới Perspective Grid.



Bước 34

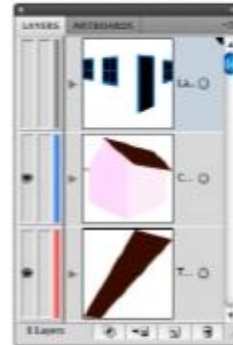
Tắt tất cả các layer trừ layer ngôi nhà và bắt đầu vẽ những bức tường. Điều này sẽ tạo thuận lợi cho quá trình tô. Tạo một layer mới phía trên ngôi nhà, chọn các cửa sổ và cửa ra vào và kéo chúng vào layer mới này.



www.dohoavn.net

Bước 35

Bây giờ các cửa sổ và cửa được tách ra từ các bức tường, tắt hiển thị của chúng.



Bước 36

Sử dụng công cụ Eyedropper để lấy màu hồng của bức tường bên phải. Sau đó, trên bảng điều khiển màu, điều chỉnh thêm một chút màu đỏ và tô trên tường, sử dụng brush được dùng để vẽ bầu trời tô các nét dọc và ngang.



www.dohoavn.net

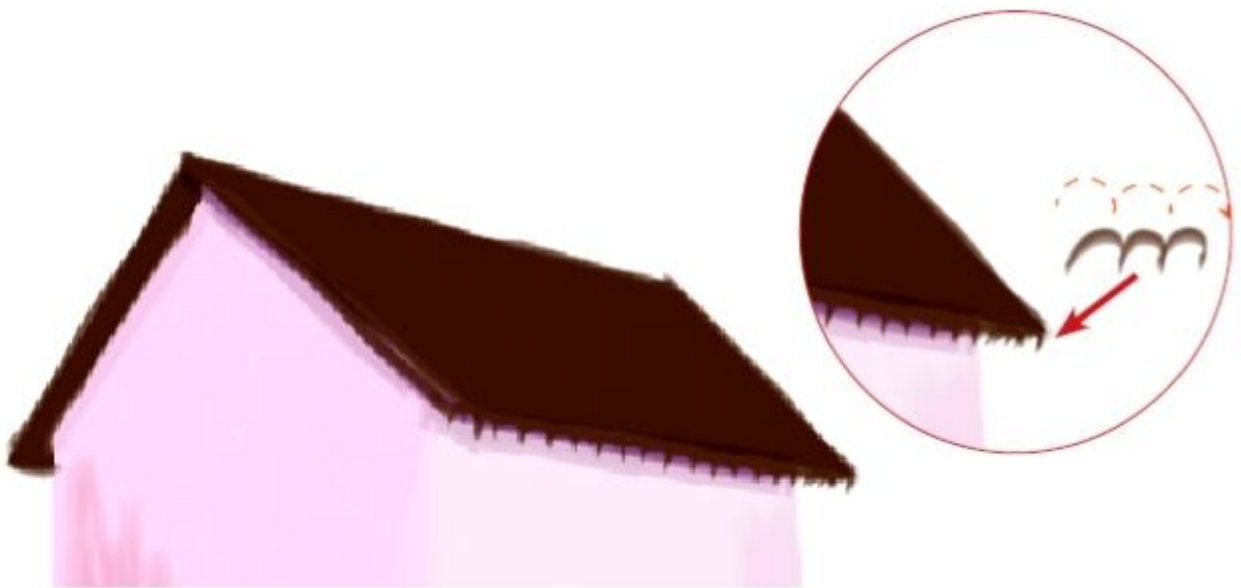
Bước 37

Thực hiện tương tự đối bức tường kia. Thêm chút ít độ tương phản giữa mái nhà và bức tường để có thể thấy được bóng đổ. Tăng hoặc giảm kích thước brush nếu cần.



Bước 38

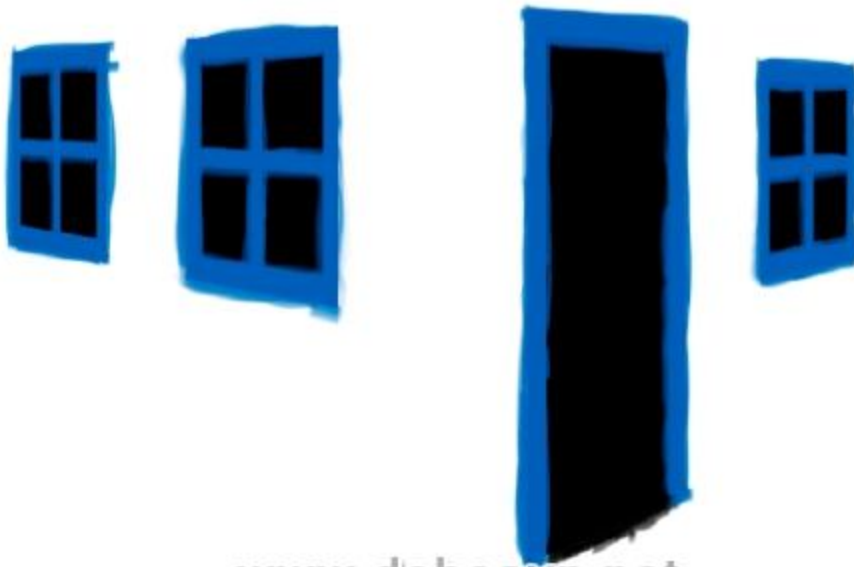
Làm tương tự với mái nhà, tập trung vào phần biên của mái, tạo cho nó các shape cơ bản. Ở phía dưới bên phải của mái nhà tô theo hình zig zag để trông giống ngói.



www.dohoavn.net

Bước 39

Hiện thị layer cửa sổ và cửa ra vào. Dùng các kỹ thuật tương tự để khiến chúng như tranh vẽ .



www.dohoavn.net

Bước 40

Tô chi tiết với các tông màu và brush khác nhau. Sử dụng brush với tông màu xanh đậm che phủ các nền đen của cửa sổ để tạo ra độ dày. Điều này sẽ mang lại cảm giác chiều sâu cho cửa sổ.



www.dohoavn.net

Bước 41

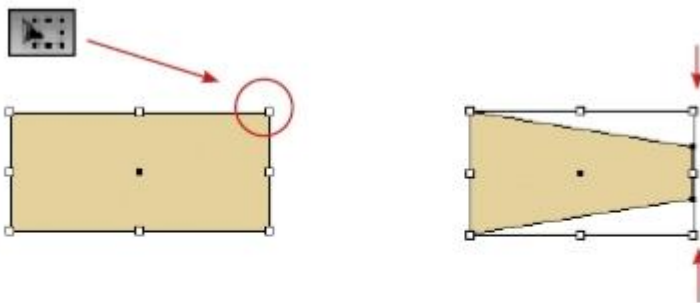
Bật hiển thị layer nhà để xem hiệu ứng tô màu với tất cả các yếu tố được áp dụng .



www.dohoavn.net

Bước 42

Để phần mái nhà trông cũ hơn, chúng ta tạo thêm lớp ngói. Vẽ một hình chữ nhật với màu fill # E2D8B0. Click chuột vào công cụ Free Transform và đưa con trỏ lên phần trên bên phải của hình chữ nhật, nhấn phím Shift +Alt +Ctrl, vẫn giữ phím và chuột, kéo xuống dưới. Điều này sẽ làm cạnh phải của hình chữ nhật hội tụ vào giữa.



www.dohoavn.net

Bước 43

Copy mảnh ngói mới tạo ra theo tuần tự, hãy tạo khoảng cách nhỏ giữa các bản copy . Sau đó, mở bảng Brushes và kéo các đối tượng vào bên trong bảng , hộp thoại New Brush sẽ hiện ra , chọn Art Brush.



www.dohoavn.net

Bước 44

Điều chỉnh độ dày của brush bằng 0.25pt và tô lên phần mái theo hướng mũi tên như trong hình . Tô từ bên phải sang trái của cạnh mái cho đến khi phần mái được che phủ hết. Bạn không cần tô thẳng hàng vì chúng ta muốn lớp ngói sẽ trông ngẫu nhiên.

Stroke: 0.25 pt



www.dohoavn.net

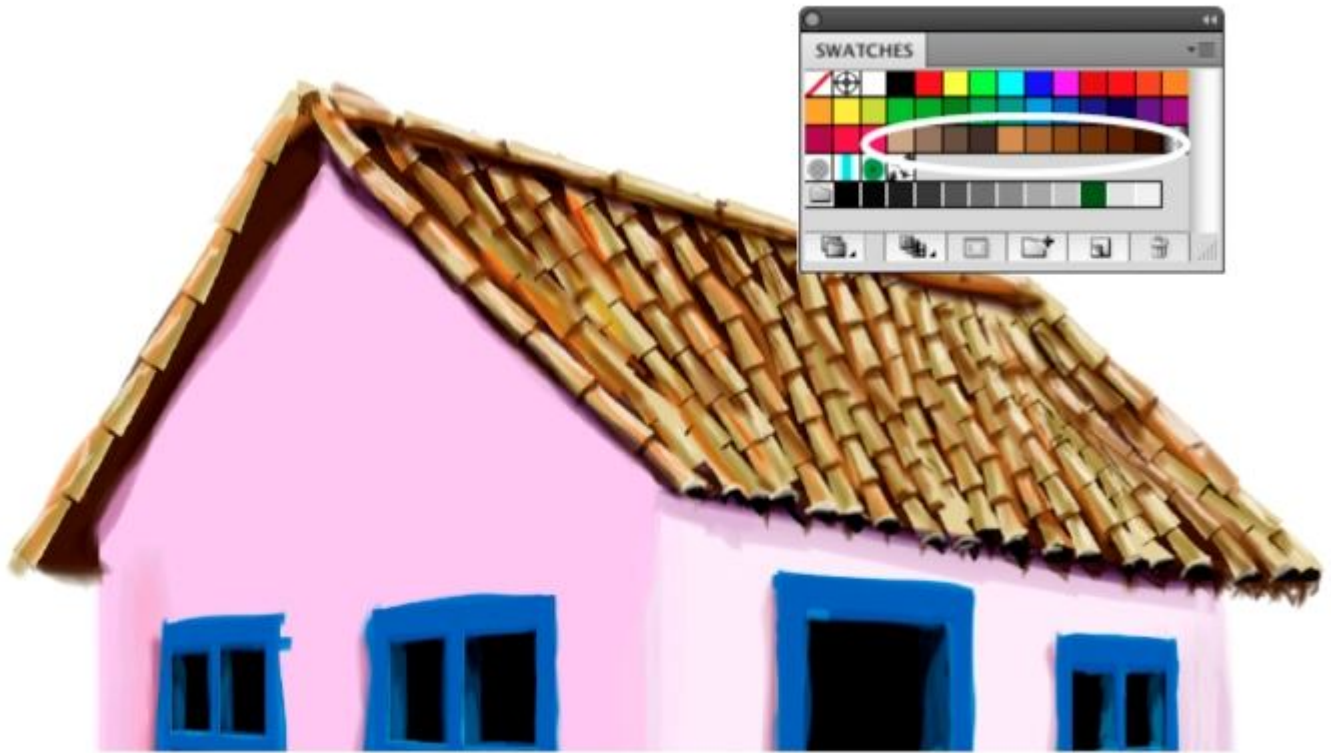
Bước 45

Sử dụng lại brush vẽ bầu trời với màu # A89A5D. Tô chồng lên lớp ngói để tạo khối .



Bước 46

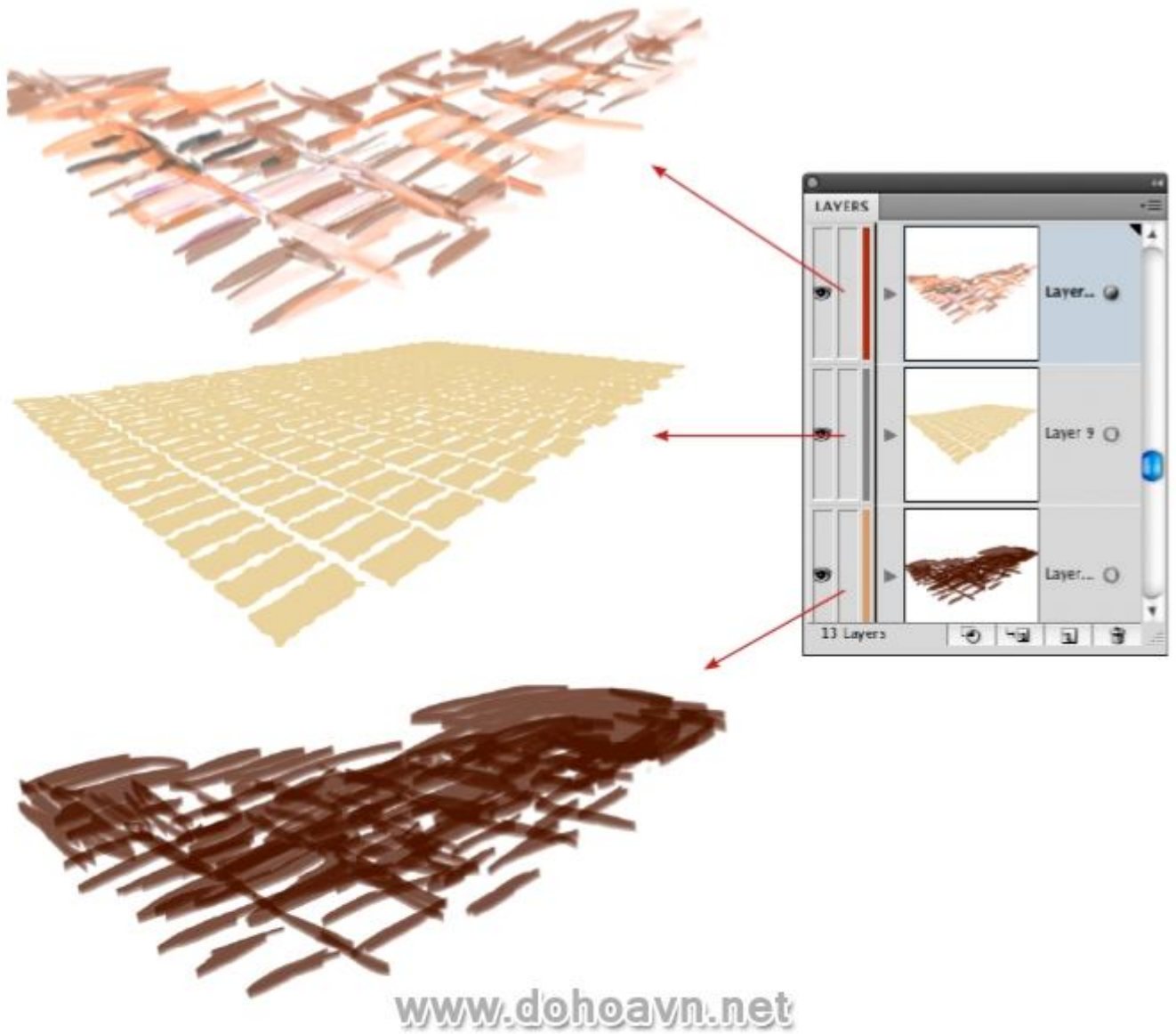
Dùng kỹ thuật tương tự với tông màu nâu có sẵn trong bảng Swatches ,tiếp tục tô lên lớp ngói.
Các tông màu nâu sẽ khiến phần mái trông đa dạng hơn. Dùng brush mỏng với tông màu nâu tối
và tô lên các chi tiết ngói. Dùng brush màu trắng để tạo các mảng ngói được chiếu sáng.



www.dohoavn.net

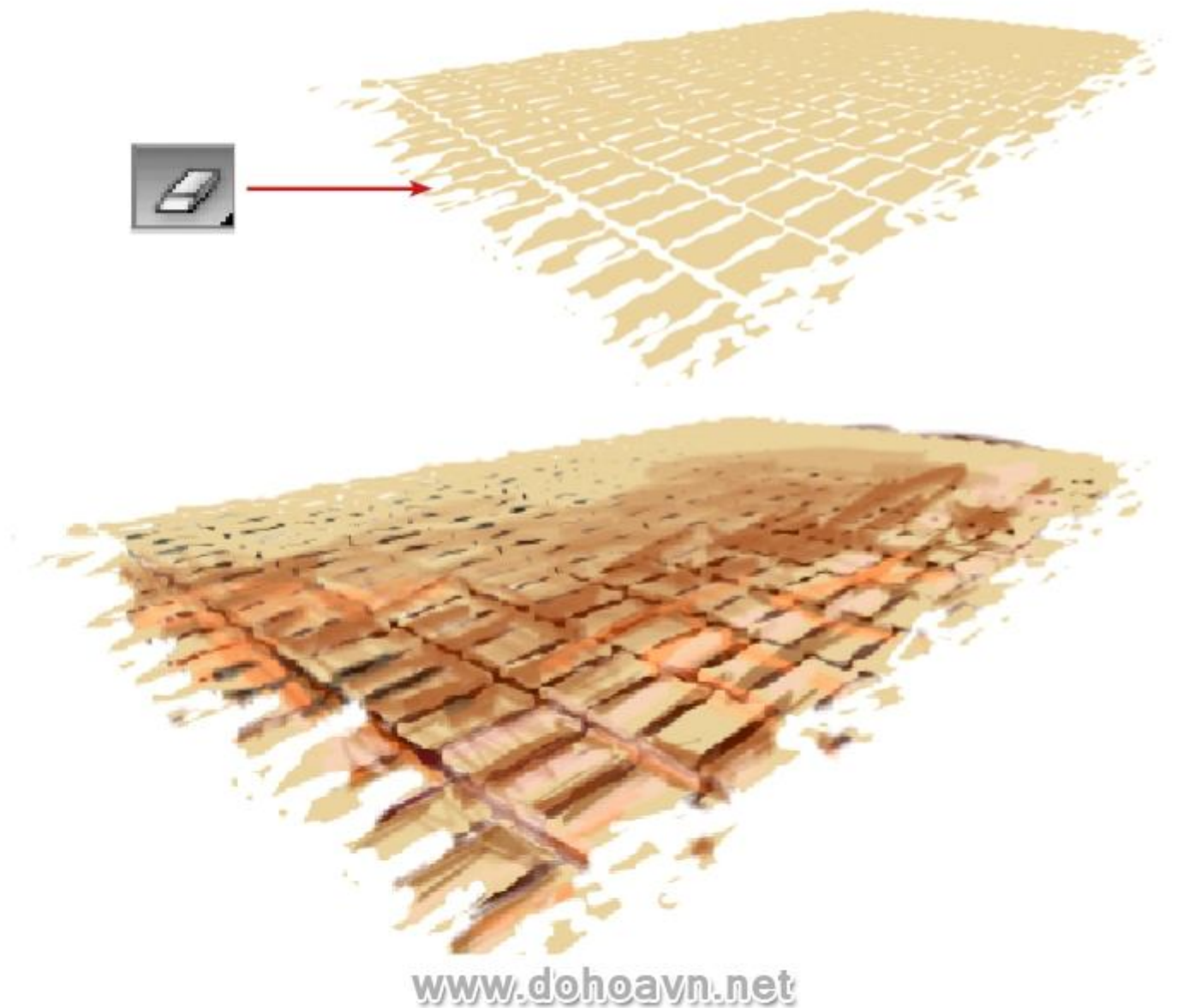
Bước 47

Quay lại với lớp gạch lát sàn nhà một lần nữa. Ẩn tất cả các layer khác, chỉ hiển thị layer sàn gạch. Tạo layer mới trên và dưới layer gạch. Tiếp tục sử dụng cùng một brush và màu sắc tương tự với phần mái nhà. Bắt đầu tô chéo trên layer dưới với màu nâu sẫm, cố gắng lấp đầy khoảng giữa các viên gạch. Làm tương tự với layer nằm trên nhưng sử dụng tông màu nâu khác và cố gắng dùng các brush có độ dày khác nhau.



Bước 48

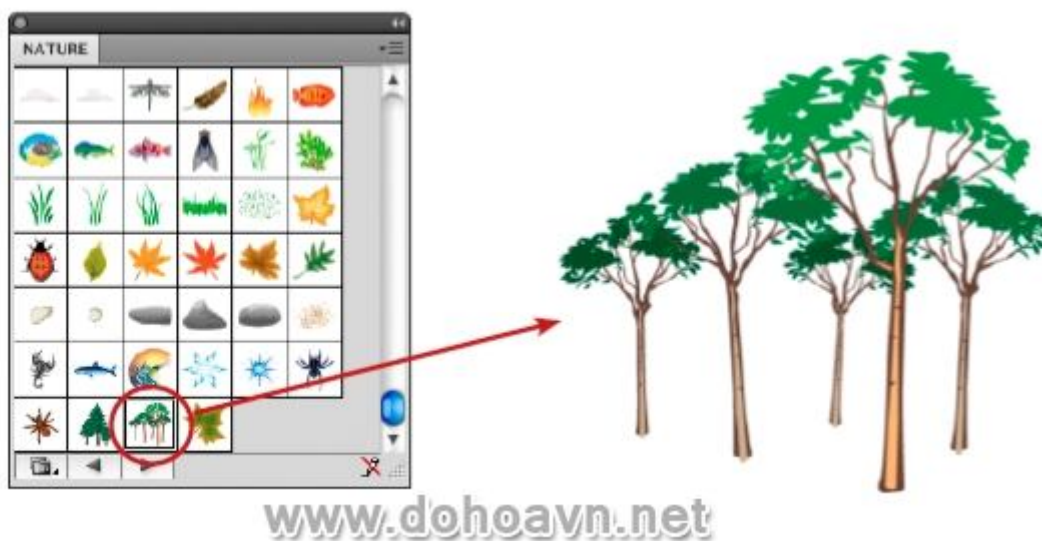
Dùng công cụ Erase tạo ra sự bào mòn của gạch , tẩy 1 cách thật ngẫu nhiên ở đường biên .



Bước 49

Bây giờ chúng ta sẽ tạo hệ thực vật từ các nét cọ khác nhau. Mở một trang mới để vẽ ra tất cả các yếu tố riêng biệt và sau đó kéo chúng đến layer chứa ngôi nhà.

Hãy bắt đầu với việc vẽ cây, chúng ta có sẵn chúng trong Illustrator. Mở bảng Symbols, click chọn vào sub-menu , chọn Open Symbols > Library và click tùy chọn Nature. Ngoài ra trong bảng này, chúng ta sẽ thấy một số yếu tố có thể được dùng cho bức tranh nhưng chúng sẽ không được dùng như một Symbol mà sẽ được sử dụng trên cơ sở tranh vẽ. Kéo các Group cây vào trang mới.



Bước 50

Chọn cây và đến Object > Expand, điều này sẽ chuyển đổi các Symbol thành nhóm đối tượng có thể chỉnh sửa. Dùng công cụ Eyedropper lấy màu xanh của lá. Dùng brush đã sử dụng cho sần gạch và tô lên phần lá để tạo ra các đặc điểm khác nhau trên tán cây.



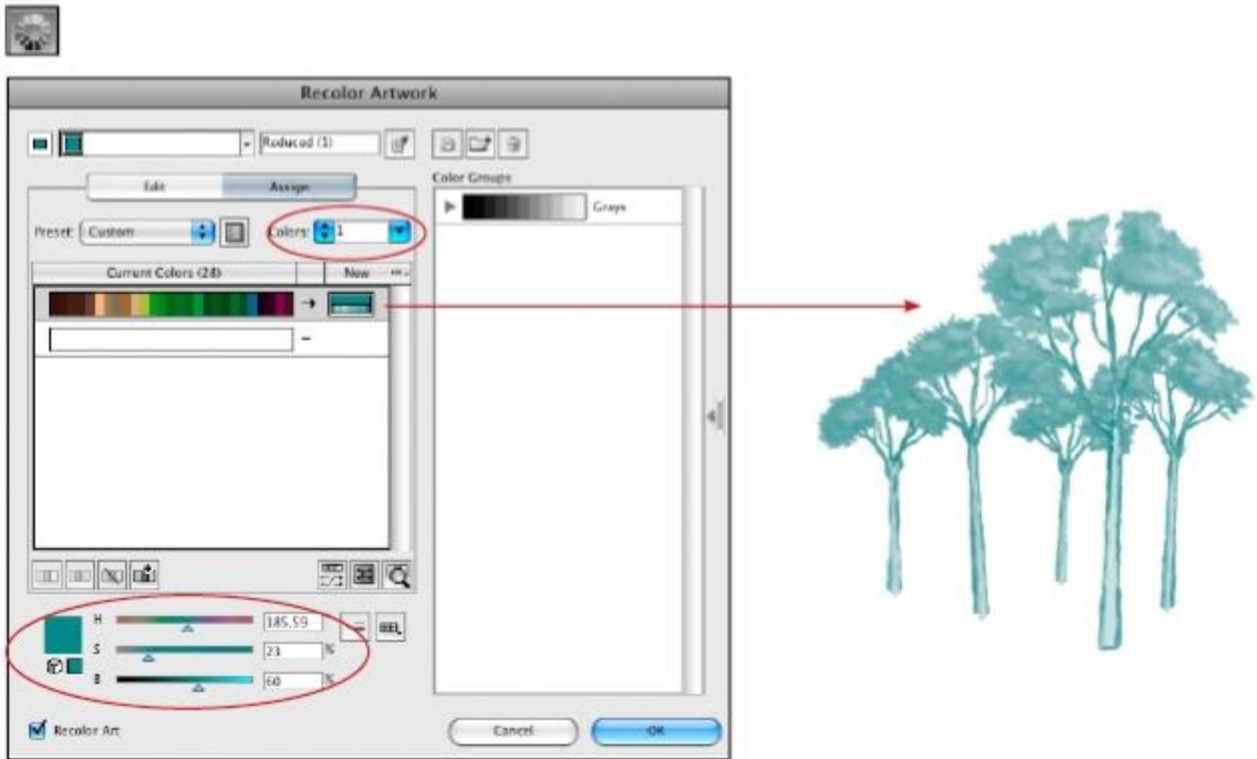
Bước 51

Tạo ra các kích thước brush khác nhau với các tông màu xanh lá cây, che phủ thêm trên tán cây với một số nét brush ngắn màu vàng và da cam để làm cho tán cây sinh động hơn. Bạn có thể mất một ít thời gian với việc này nhưng kết quả sẽ rất thú vị.



Bước 52

Sau đó, tạo một bản copy của tất cả các cây, mở bộ lọc Recolor Artwork: click vào biểu tượng tại thanh điều chỉnh. Chỉnh sửa thông số trên bảng điều khiển để có được một màu xanh nhạt.



www.dohoavn.net

Bước 53

Tạo một khu rừng nhỏ với các bản copy này. Làm cho một số cây lớn hoặc nhỏ và sử dụng công cụ khác như Reflect để lật ngược một số cây.



www.dohoavn.net

Bước 54

Copy và Paste hoặc kéo nhóm cây đến bức tranh chính.



Bước 55

Thêm độ tương phản cho cây bằng cách tạo một layer copy và đặt nó trên layer gốc. Mở bảng Transparency chuyển sang chế độ Multiply.



Bước 56

Đặt layer cây ban đầu lên trước và theo sau là các nhóm cây khác.



Bước 57

Tạo một layer mới phía trên layer cây để vẽ ra thảm thực vật mặt đất .Sử dụng brush tương tự mà bạn dùng cho các bước vẽ cây với màu # 4B002F và size 0.25pt. Tô một số nét cọ tượng trưng cho bãi cỏ .



Bước 58

Dùng tông xanh và vàng tô chồng lên để tạo ra một thảm thực vật sống động.



Bước 59

Cuối cùng, hiển thị tất cả các layer. Vẽ thêm nhiều thảm thực vật xung quanh và phía trước của ngôi nhà để tạo chiều sâu cho bức tranh trên nền xanh đậm.



Phản kết

Bức tranh đã hoàn tất. Chỉ sử dụng vector và các brush thiên nhiên, bạn có thể vẽ một bức tranh đẹp! Bạn cũng có thể sử dụng kỹ thuật này để tạo ra một dãy nhà hoặc một khung cảnh đô thị bởi trí tưởng tượng của bạn.



www.dohoavn.net

Read more: <http://dohoavn.net/2013/04/ve-phoi-can-ngoai-nha-va-rung-cay-voi-illustrator-cs5/#ixzz2jrInYZZq>

Tạo ảnh họa tiết theo phong cách Grungy với Photoshop và illustrator

Tác giả Teddy Soegiarto quan niệm rằng thiết kế luôn bắt nguồn từ cảm hứng , và tác giả nói rằng “Các cảm hứng thiết kế của tôi thường bắt nguồn từ âm nhạc. Chỉ với tiêu đề, lời bài hát, hoặc thậm chí là nhịp điệu đều được tôi khai thác như một ý tưởng. Hôm nay, tôi sẽ hướng dẫn các bạn **tạo ra một bức ảnh với phong cách Grungy**“ . Mời bạn theo dõi bài hướng dẫn thú vị này qua các bước hướng dẫn chi tiết dưới đây



Hướng dẫn chi tiết

- **Chương trình:** Adobe Photoshop, Illustrator CS3+
- **Mức độ:** Nâng cao
- **Thời gian dự kiến hoàn thành:** 5 – 7 giờ
- **Biên soạn :** Dohoavn.net

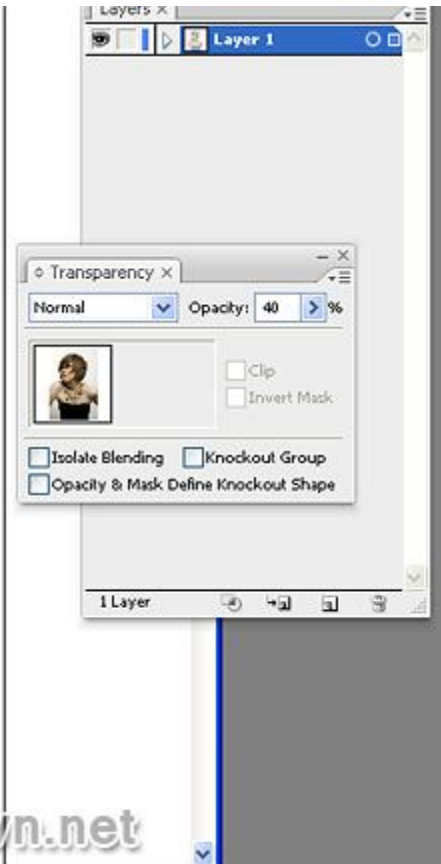
Bước 1

Đầu tiên, sử dụng chương trình Illustrator để phác thảo cô gái và con quạ. Bạn cũng có thể sử dụng công cụ Pen trong Photoshop. Tạo trang A4 hoặc lớn hơn. Place hình ảnh cô gái vào trang. Hình ảnh cô gái bạn có thể lấy từ Lunette Visual Industrie hoặc bạn cũng có thể sử dụng stock ảnh của riêng bạn .



Bước 2

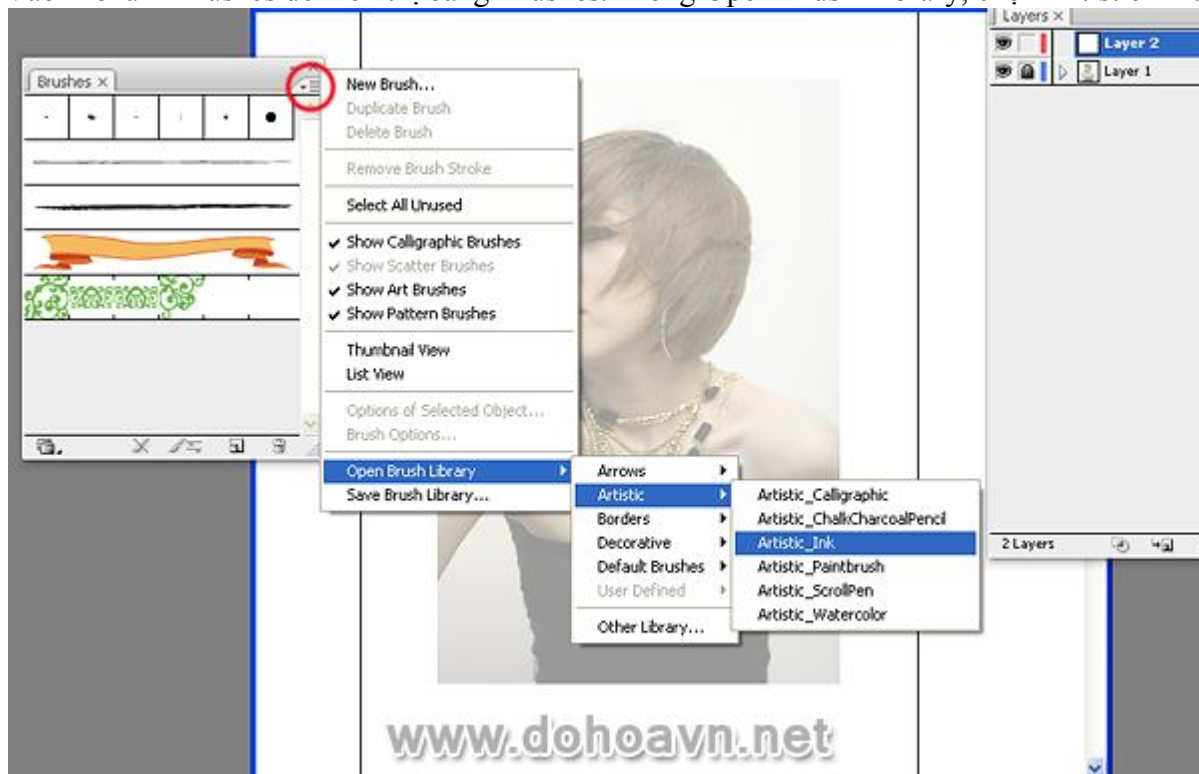
Vào menu Window > Transparency. Giảm Opacity xuống 40% để bức ảnh mờ hơn .



www.dohoavn.net

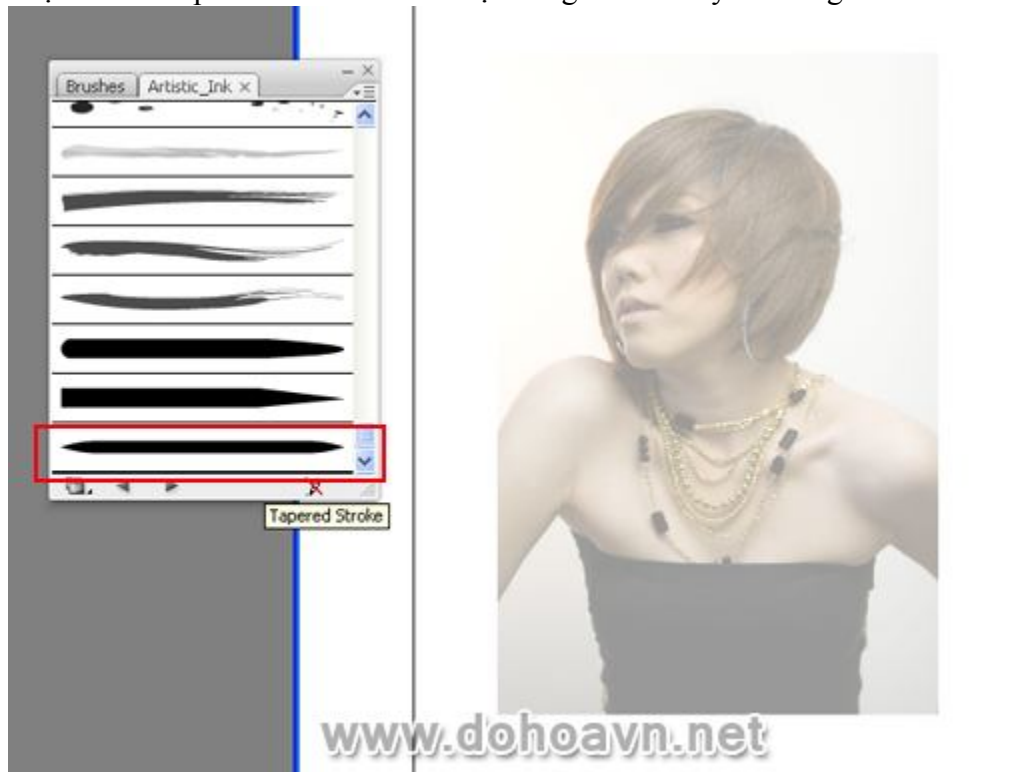
Bước 3

Vào Menu > Brushes để hiển thị bảng Brushes. Trong Open Brush Library, chọn Artistic Ink.



Bước 4

Chọn brush Tapered Stroke để vẽ . Bạn cũng có thể thay thế bằng brush của riêng bạn nếu muốn.



Bước 5

Tạo 1 layer mới với thiết lập fill none và stroke màu đen. Dùng công cụ pen bắt đầu vẽ xung quanh phần đầu cô gái. Hãy nhớ điều chỉnh brush có độ dày bằng 0.25pt.



Bước 6

Đừng vẽ đường path khép kín xung quang vùng đầu. Chỉ cần vẽ các đường path riêng biệt sẽ tạo độ cong tại mỗi điểm bắt đầu và kết thúc.



Bước 7

Tiếp tục vẽ cho đến khi chúng ta có hình dạng cơ bản của phần đầu, cổ và vai.



Bước 8

Làm tương tự đối với mắt, mũi, miệng cô gái. Riêng đôi mắt và mũi, chúng ta cần fill màu đen.
Xem minh họa hình dưới .



Bước 9

Sử dụng Tapered Stroke có độ dày 0.15pt để vẽ phác thảo phần tóc .



Bước 10

Vẽ nhiều chi tiết phần tóc. Cố gắng tạo các hướng đường cong khác nhau để thể hiện sự bông bênh của mái tóc.



Bước 11

Làm tương tự với hình ảnh con quạ. Thực sự chúng ta chỉ cần các shape cơ bản nhưng bạn có thể vẽ nhiều chi tiết hơn nếu muốn.



Bước 12

Ấn hình ảnh gốc để có thể xem kết quả. Đừng lo lắng về kích thước của cô gái và con quạ. Chúng ta có thể điều chỉnh sau này. Group các đường line cô gái và con quạ riêng biệt, sau đó

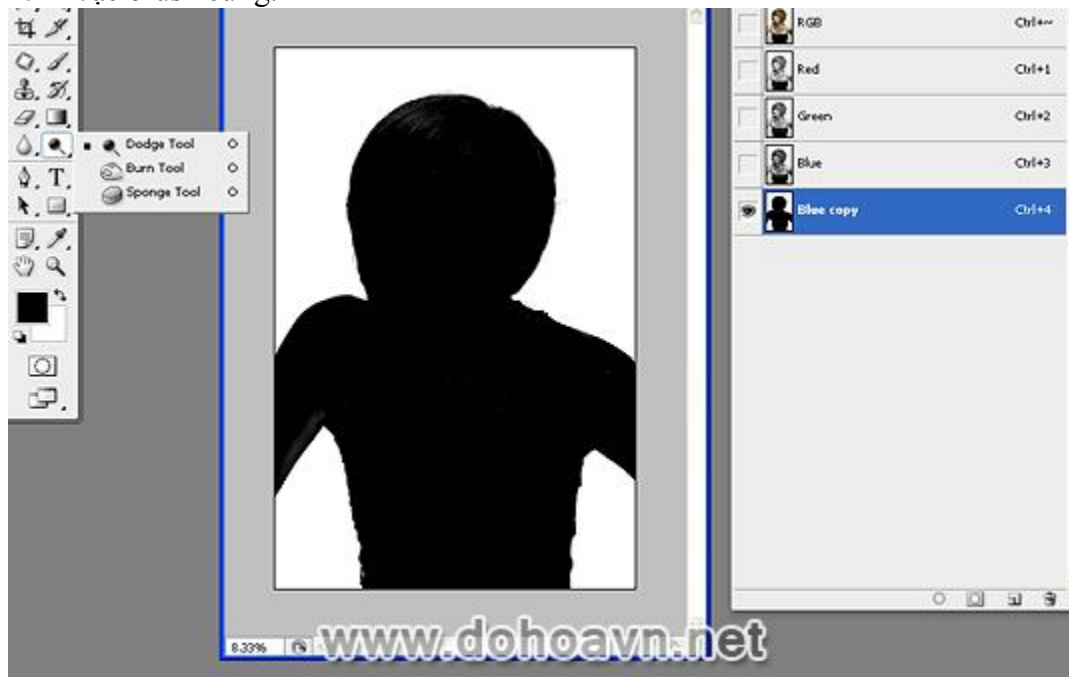
lưu lại . Bây giờ hãy mở Photoshop lên .



Bước 13

Mở hình ảnh cô gái trong Photoshop. Tách riêng phần cô gái với mặt nạ trong channels. Nhân đôi channel có độ tương phản cao nhất, ở đây tôi nhân đôi channel Blue . Sử dụng Dodge và Burn để tách biệt các khu vực tối và sáng. Sau đó, load vùng chọn của kênh Blue đã copy và đảo ngược nó .Ban sẽ có được hình cô gái không có background. Bạn cũng có thể tạo mask bằng công cụ

Pen hoặc brush cứng.



Bước 14

Tạo trang mới với kích cỡ A4 hoặc lớn hơn. Với các trang có kích thước lớn sẽ giúp bạn sáng tạo thêm nhiều chi tiết hơn cho tác phẩm của mình. Tạo background với màu fill cam nhạt và đưa hình cô gái vào. Xóa một phần dưới cơ thể bằng layer mask. Chúng ta chỉ tập trung vào phần đầu và vai.



Bước 15

Làm tương tự với hình ảnh con quạ. Điều chỉnh kích thước hình và đặt phía sau ảnh cô gái.



Bước 16

Quay lại Illustrator, copy bản phác thảo cô gái và paste vào Photoshop . Click chuột phải chọn Rasterized Layer để chuyển chúng thành đối tượng hình ảnh. Điều chỉnh các đường outline cho

trùng với hình ảnh. Thực hiện các bước tương tự đối với con quạ.



Bước 17

Tôi sẽ bổ sung thêm các chi tiết trên khuôn mặt của cô gái. Chọn Hard Round hoặc công cụ pencil với 2-3pt và vẽ sơ các đường outline. Các vòng tròn màu đỏ là những khu vực mà chúng ta muốn vẽ. Nhưng bạn có thể vẽ thêm các khu vực khác ngoài vòng tròn màu đỏ như trong hình

minh họa dưới đây.



Bước 18

Từ bước này chúng ta có thể thử với nhiều brush khác nhau cùng với các blending mode và texture khác nhau. Bạn có thể tải chúng từ bất kỳ trang web nào, chẳng hạn như [Deviant Art](#) hoặc các trang web khác.

Merge các phác thảo với hình ảnh cô gái, và thay đổi blending mode thành Darken hoặc Darker Color với Opacity 90%. Load một số brush splatter và watercolour ,tạo layer mask và cố gắng

che một số phần bằng nhiều loại brush .



Bước 19

Tôi sẽ làm cho khuôn mặt cô gái giống như bức vẽ minh họa bằng brush. Tạo một layer mới, chọn brush với opacity 20% và flow 30%, sử dụng công cụ Eyedropper để chọn màu từ da sau

đó bắt đầu tô từ từ xung quanh.



Bước 20

Tiếp theo, thêm độ tương phản và thay đổi nó sang tông màu nhạt. Tạo layer hiệu chỉnh Curve, trong kênh RGB điều chỉnh đường cong như trong hình dưới: điểm đầu tiên với Output: 44 – Input: 51 và điểm thứ hai với Output: 208 – Input: 185, sau đó trong kênh Blue điều chỉnh 2 điểm một lần nữa, điểm đầu với output 67 – input: 72 và điểm thứ hai Output: 218 – Input: 214. Không quên tạo Clipping Mask của layer Curve. Tiếp theo tạo layer Selective Color, chọn màu đỏ và giảm màu đen -20%; chọn màu trắng và tăng màu vàng +12%, Black -3%, sau đó chọn màu Neutral, điều chỉnh màu vàng – 13%, đen -3% và cuối cùng màu đen, với màu vàng - 15%, đen + 10%. Hãy chắc chắn rằng tạo clipping mask cho layer hiệu chỉnh Selective Colour và nằm phía trên layer Curve.

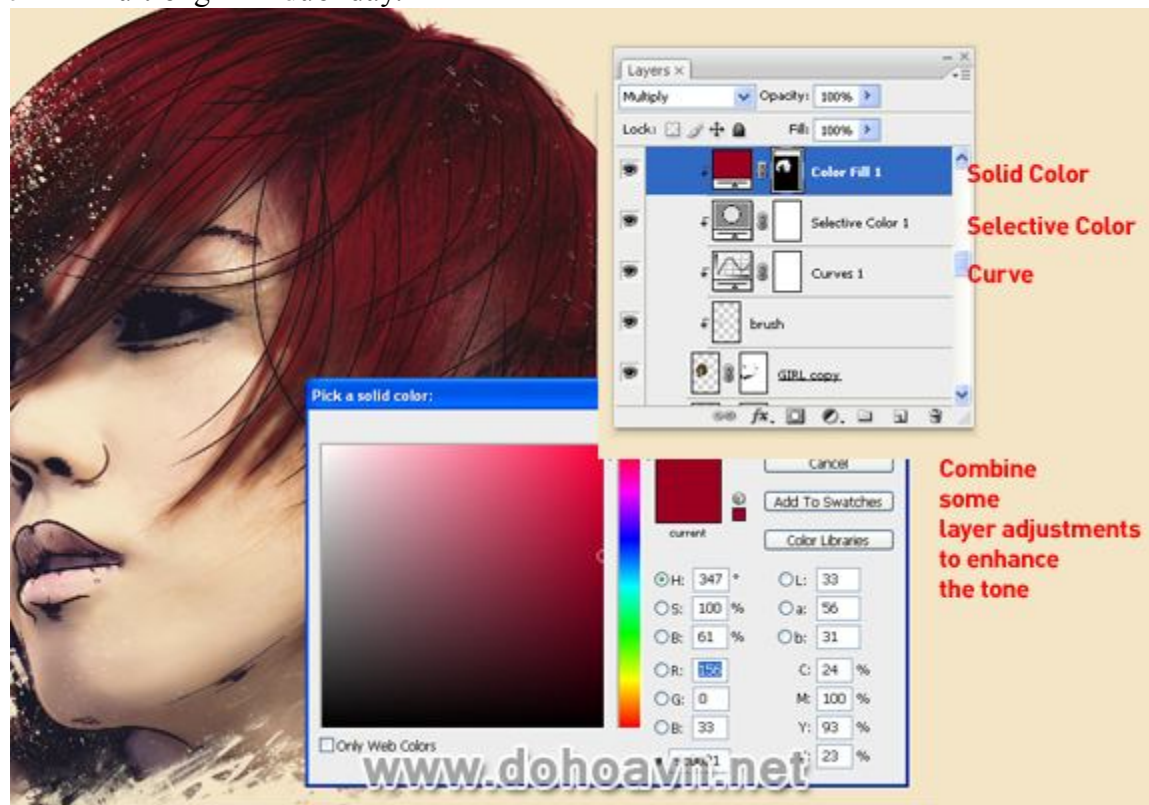
Bạn có thể khám phá và tự điều chỉnh thông số của riêng bạn. Trong các bước tiếp theo, bạn có thể tự mình thử nghiệm màu sắc .



Bước 21

Thay đổi màu sắc của tóc thành màu hạt dẻ. Tạo layer hiệu chỉnh Solid Colour , chọn màu đỏ sẫm và thay đổi blending mode thành Multiply. Bạn có thể thấy sự sắp xếp của các layer hiệu

chính như trong hình dưới đây.



Bước 22

Tiếp theo chúng ta sẽ thêm blood xung quanh khuôn mặt cô gái. Load và chọn brush Splatter, tạo một layer mới và thêm một số Splatters xung quanh khuôn mặt và mái tóc. Thiết lập blending mode sang Multiply. Sử dụng brush để bạn có thể xóa một số phần mà bạn không thích, hãy sáng

tạo để đạt được những gì bạn muốn.



Bước 23

Chọn brush splatter có dạng phun để thêm các hiệu ứng blood táo bạo trên khuôn mặt .



Bước 24

Lặp lại tương tự các bước với hình ảnh con quạ như bạn đã thực hiện với cô gái. Hãy thử kết hợp các layer hiệu chỉnh khác nhau, mỗi hình ảnh sẽ không có chung một phương pháp hướng dẫn để

có một tông màu theo ý muốn.

Isolate the crow
Set the blending mode to
Darken or
Darker Color 90% opacity

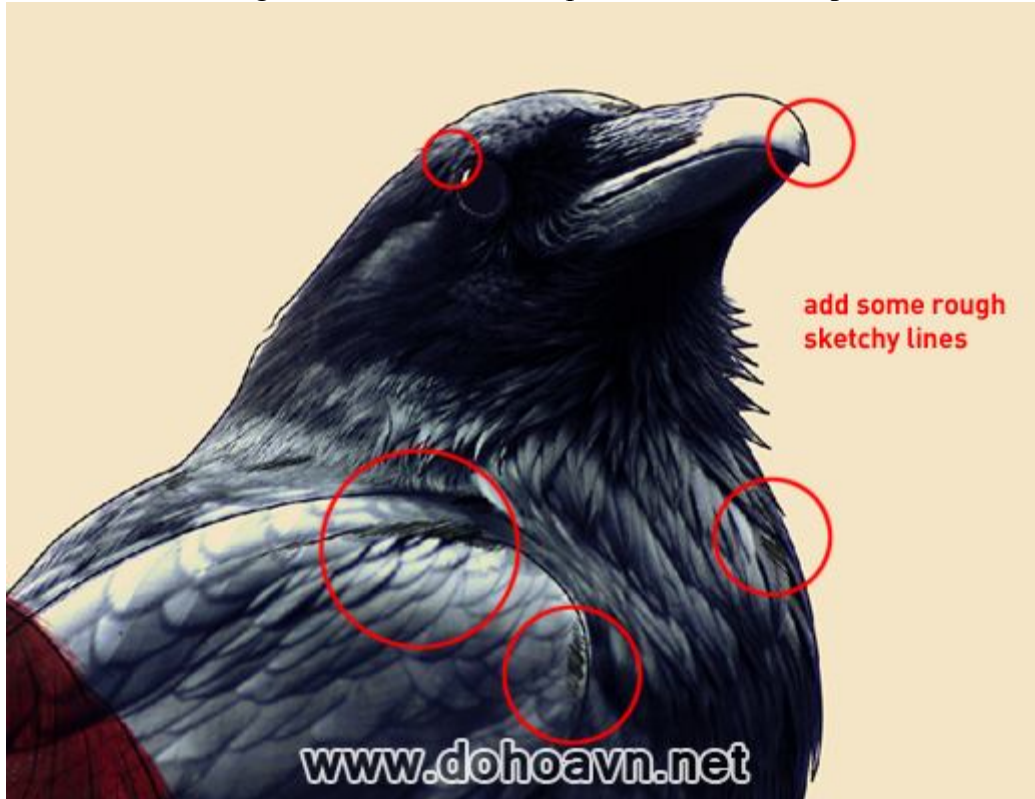
Changing tone color using Curve

Use Selective Color to make a
"pale" tone color by reducing
some variables.

www.dohoavn.net

Bước 25

Thêm một vài đường sketch sơ ở một số bộ phận để làm cho tác phẩm đạt hiệu ứng như bức vẽ .



Bước 26

Che một số chi tiết với layer mask bằng brush watercolor và splatter.



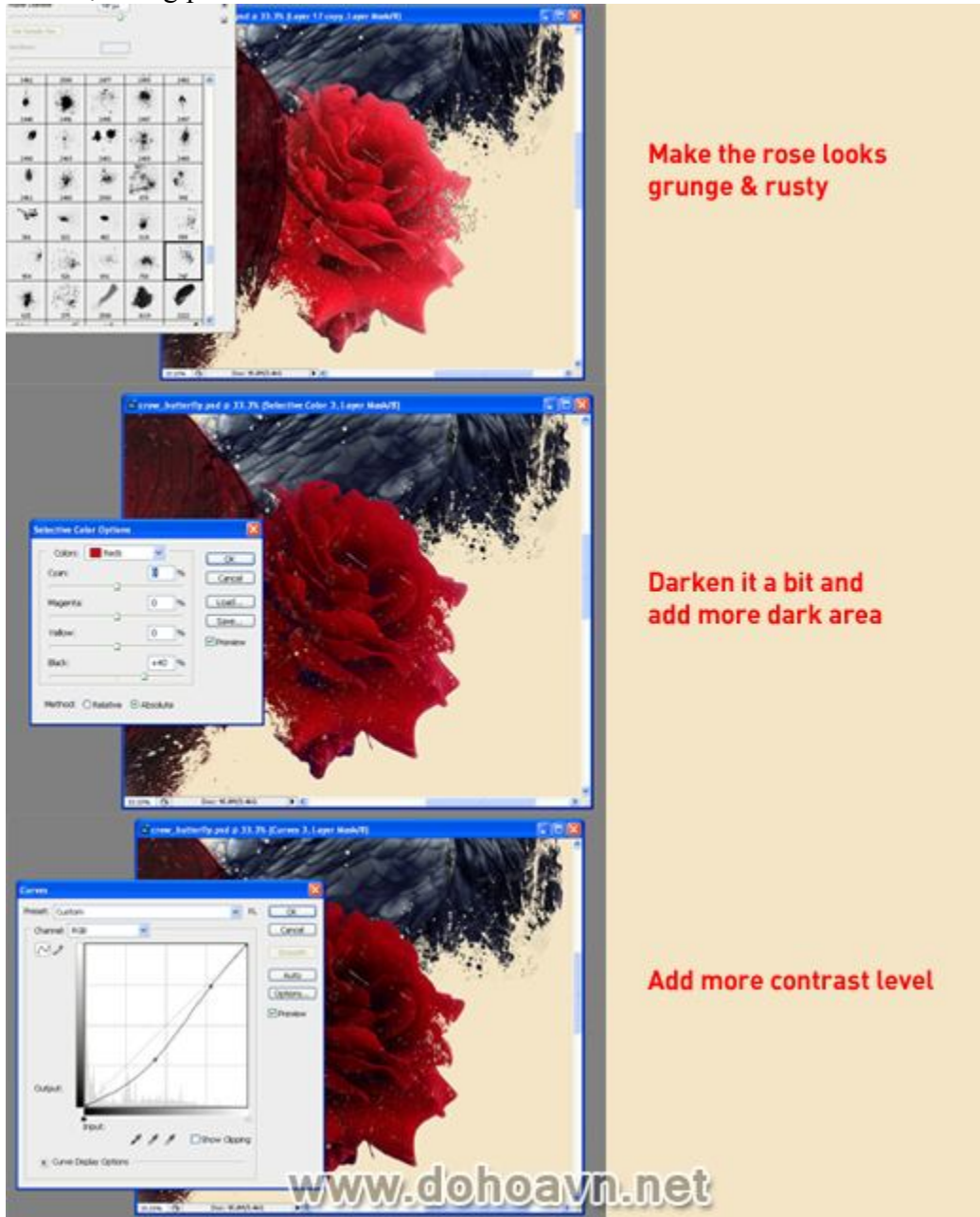
Bước 27

Tiếp theo, chúng ta cần một số đối tượng để trang trí, tôi sẽ sử dụng hình ảnh hoa hồng để tạo cảm giác quyến rũ và mạnh mẽ. Tách và lật hình ảnh hoa hồng, sau đó đặt phía sau đầu của cô gái.



Bước 28

Dùng brush splatter để khiến nó giống như một bông hồng bị rỉ. Tăng độ tối cho bông hồng và thêm độ tương phản cho nó



Make the rose looks grunge & rusty

Darken it a bit and add more dark area

Add more contrast level

www.dohoavn.net

Bước 29

Nhân đôi bông hồng 2 lần và điều chỉnh với kích thước khác nhau. Đặt chúng phía sau cô gái.



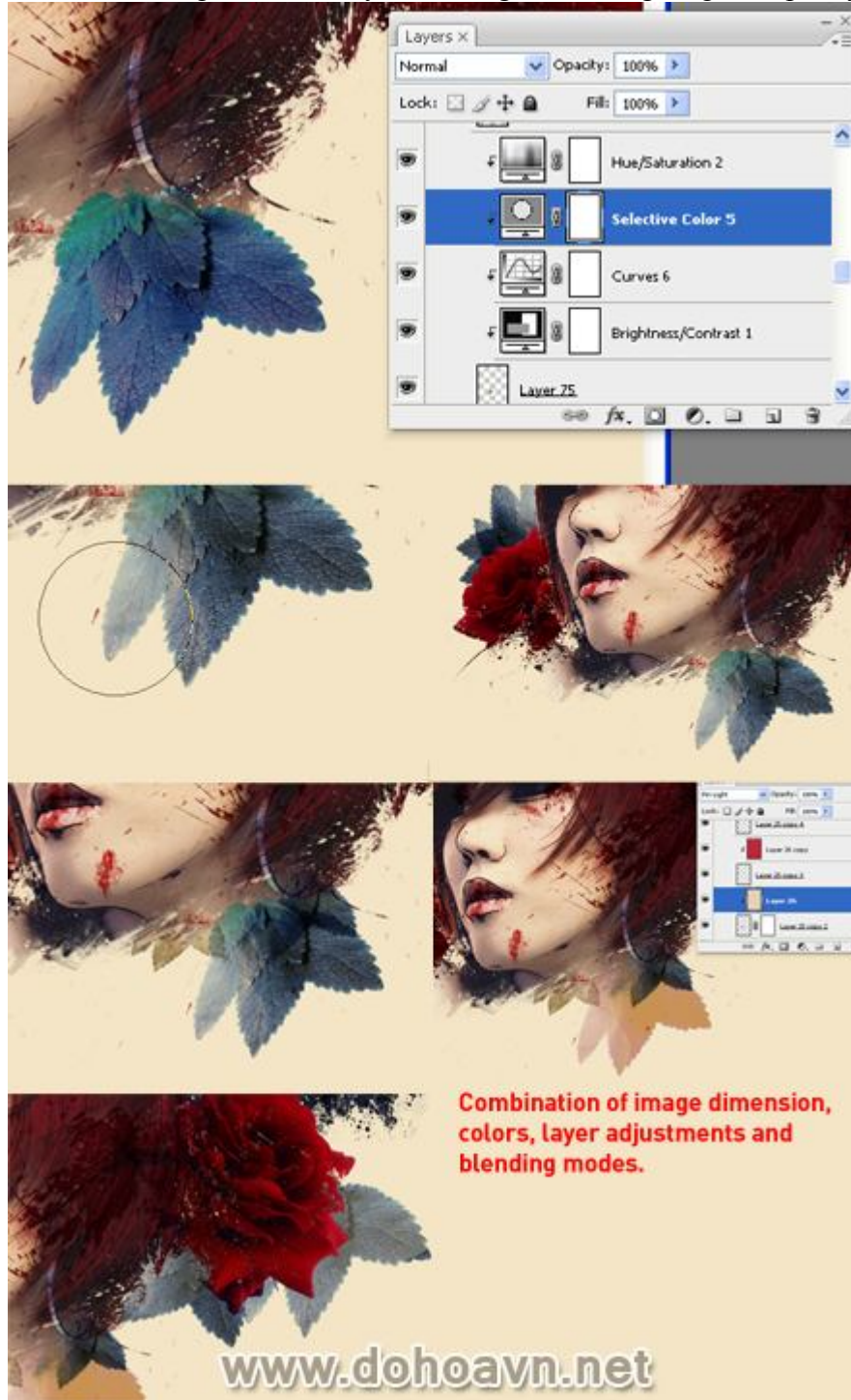
Bước 30

Sau đó chúng ta sẽ thêm lá để trang trí. Loại bỏ nền trắng, xoay 180 độ và đặt dưới cổ của cô gái.



Bước 31

Sử dụng các blending mode, colour và layer hiệu chỉnh khác nhau, chẳng hạn như Multiply, Darken, Soft Light và Overlay. Bạn cũng có thể tăng và giảm opacity của các đối tượng.



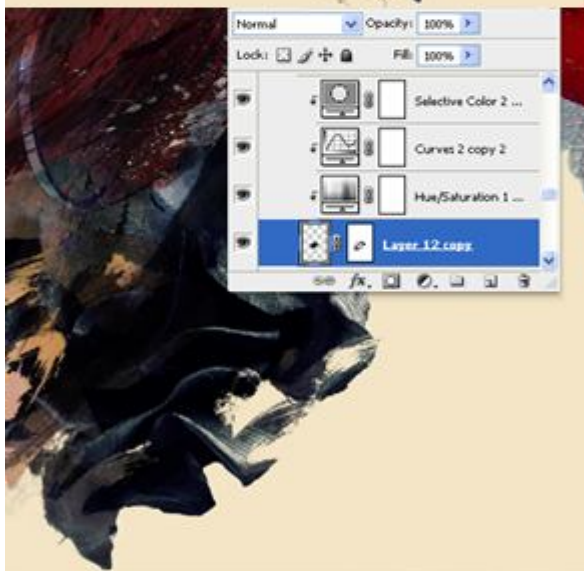
Bước 32

Mở một stock lá khác , copy thay đổi tông màu sang màu xanh và đặt chúng xung quanh.



Bước 33

Mở hình ảnh hoa hồng đen,copy và thiết lập giống như những gì tôi đã thực hiện ở bước trước .
Lần này tôi sẽ sử dụng blending mode Exclusion để giảm sự hiện diện cho nó.



Bước 34

Thêm một vài bông hồng đen quanh bông hồng đỏ; phía sau cũng như xung quang mỏ con quạ. Bạn có thể điều chỉnh opacity theo ý mình.



Bước 35

Mở hình ảnh cây gai. Chúng ta không cần phải sử dụng tất cả . Tách và đặt chúng xung quanh. Sử dụng tẩy để xóa đi 1 số phần không mong muốn. Tạo thêm nhiều bản copy với kích thước và

hướng khác nhau. Đặt chúng gần hoa hồng và lá.



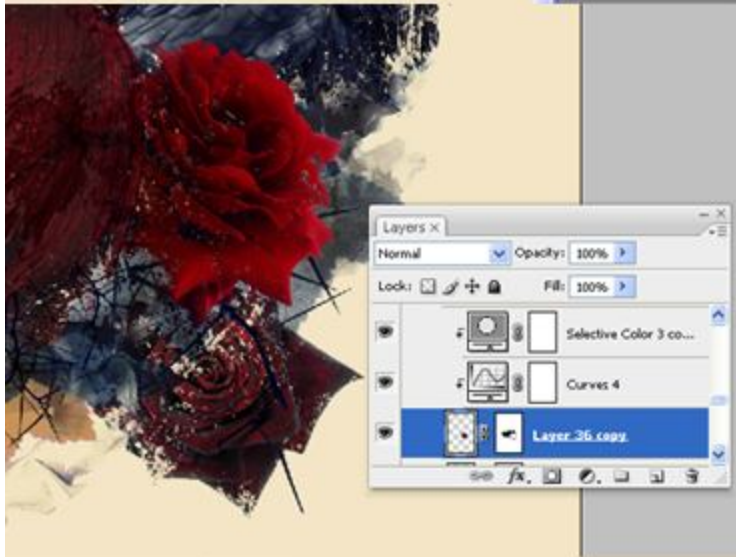
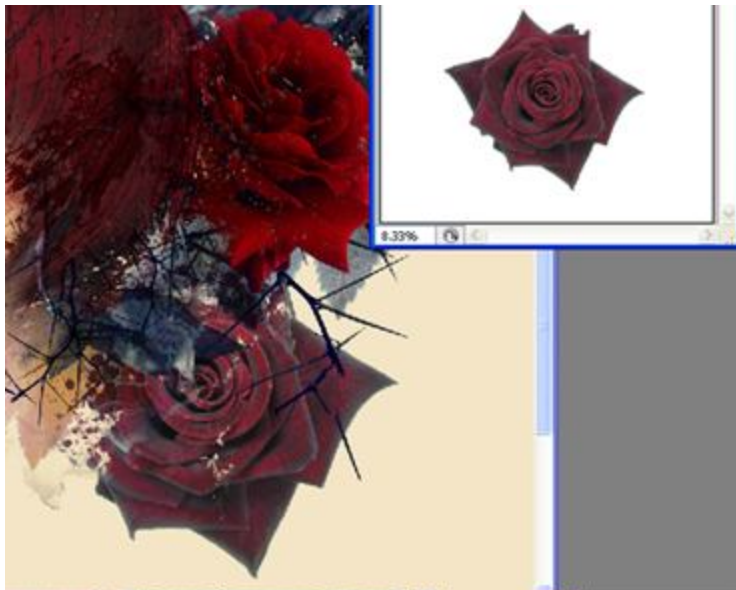
Bước 36

Thêm các đối tượng phức tạp hơn. Tôi sẽ sử dụng hình bóng con quạ và nhánh cây từ Stockxchng.com.



Bước 37

Sau đó, chúng ta sẽ thêm nhiều loại hoa hồng sẫm màu và sắc nét khác nhau.



Bước 38

Mở ảnh con bướm và lựa chọn một số trong đó. Tách và điều chỉnh độ tương phản cũng như màu sắc. Đặt và sắp xếp chúng như thể đang bay từ hoa hồng đến con quạ ngoài trừ phần dưới cùng vì chúng ta sẽ thêm text sau đó.



Bước 39

Bước này là một phần thú vị của bài hướng dẫn, bạn có thể phác thảo và vẽ tay bằng bút chì, sau đó scan chúng trở lại vào máy tính và chúng ta sẽ xử lý bằng kỹ thuật số. Nếu bạn không thích

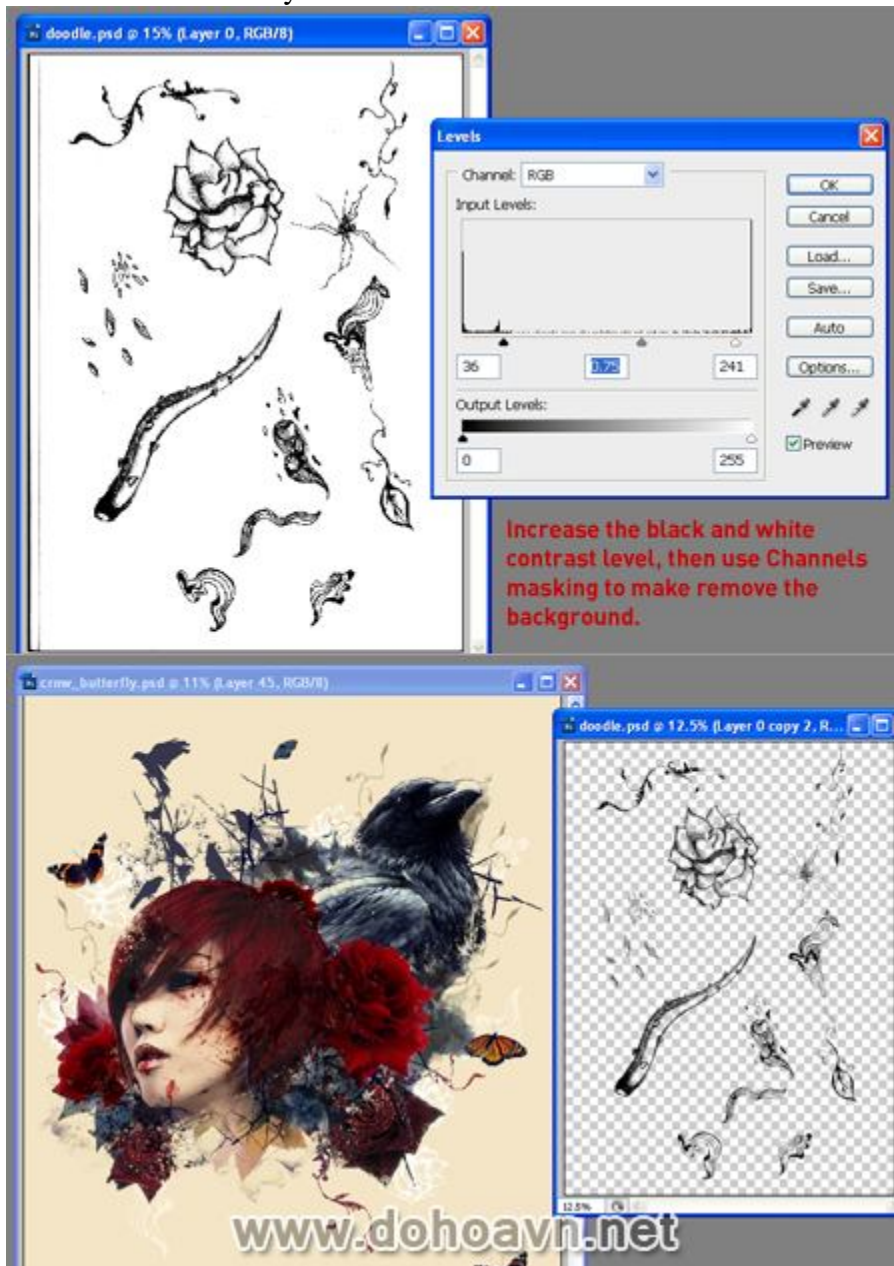
cách này, bạn có thể vẽ trực tiếp trong Photoshop.



Bước 40

Sau khi scan lên máy, tiến hành xử lý hình ảnh vẽ tay bằng cách thêm độ tương phản đen và trắng, sau đó load vùng chọn mặt nạ từ thẻ channel. Bạn có thể sử dụng màu sắc và blending

mode khác nhau theo ý mình.



Bước 41

Điều chỉnh màu sắc tươi sáng cho các hình vẽ tay của bạn và có thể thay đổi transparent nếu muốn.



Bước 42

Load brush scribbles để thêm hiệu ứng “vết xước” cho hình ảnh cũng như kết hợp các brush với màu sắc và blending mode khác nhau. Bạn cũng có thể tạo ra một bảng màu tạm thời trong bảng colour và sử dụng công cụ Eyedropper để chọn chúng khi cần . Bảng màu này sẽ thực sự giúp

bạn khi làm việc với các tông màu tương tự.

The image shows a digital art software interface. At the top, there is a brush palette with a grid of 30 different ink scribble brushes, each with a unique number and a small preview image. Below the palette is a painting of a woman's face with red hair, surrounded by a blue bird and butterflies. A temporary color palette window is open in the bottom right, showing four color swatches. The text 'www.dohoavn.net' is visible at the bottom of the painting area.

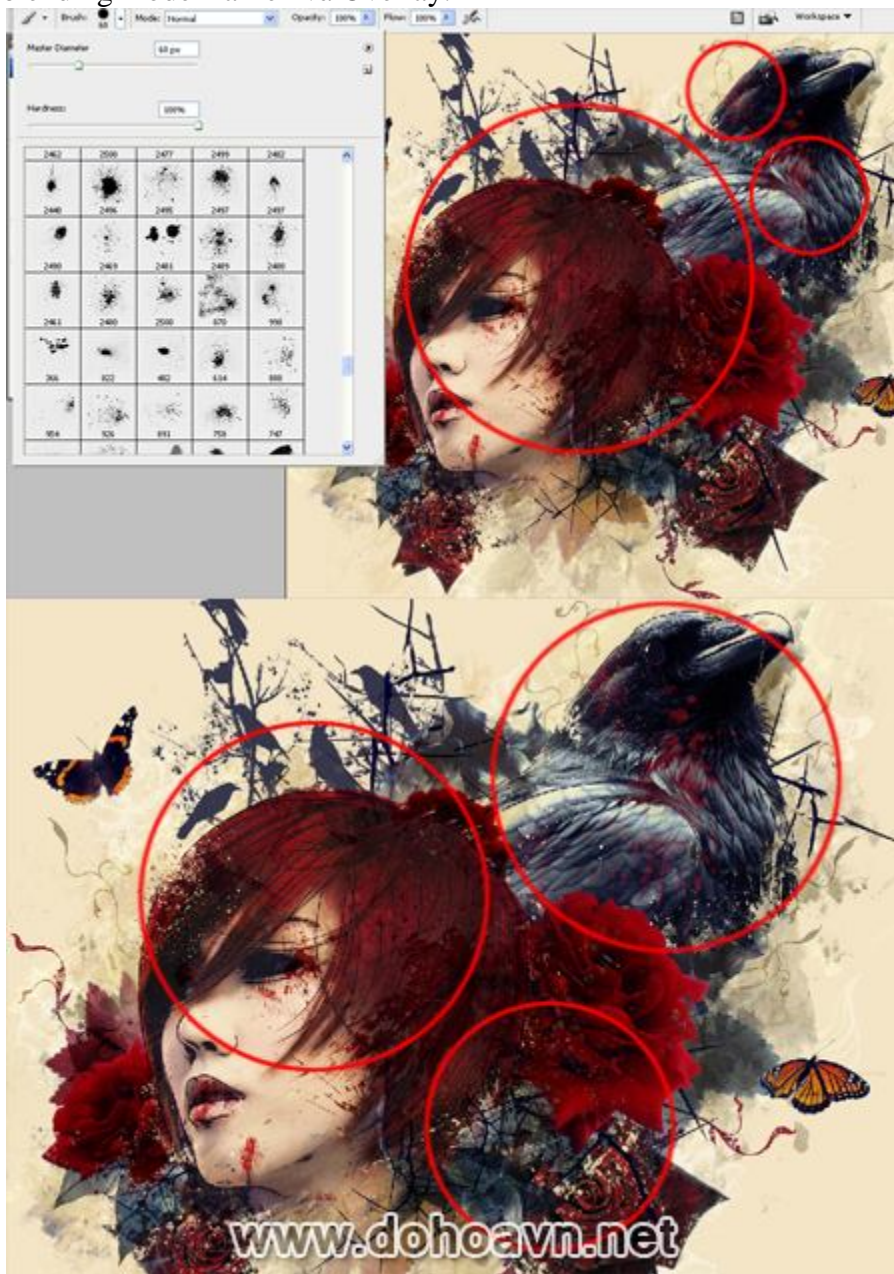
Use ink_scribbles brushes to give more "scratch" effects

You can make a temporary color pallete and pick different colors from it.

www.dohoavn.net

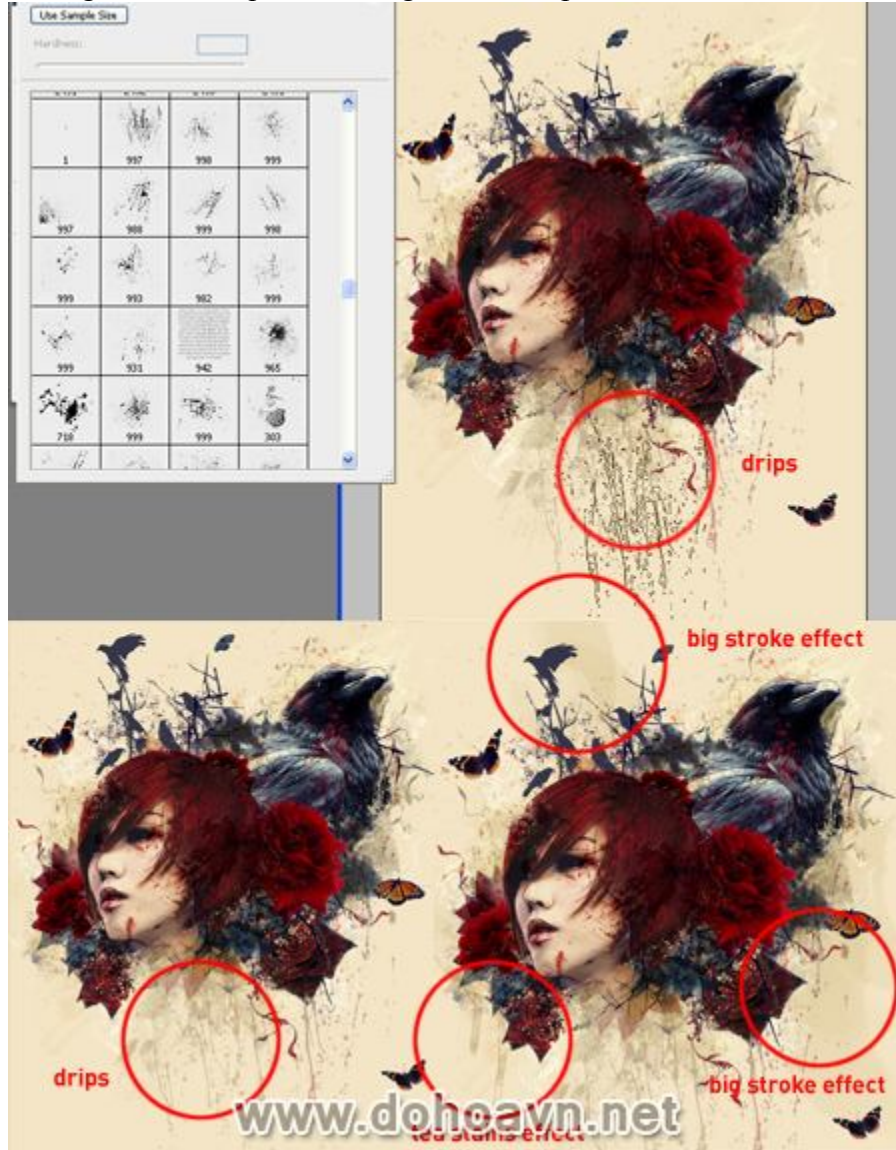
Bước 43

Thêm nhiều chi tiết mang phong cách Grungy, sử dụng một số brush Splatter khác nhau với blending mode Darken và Overlay.



Bước 44

Thêm các vết nước chảy dài dưới cổ cô gái, hoặc cũng có thể thêm các shape giống vết nước trà để tăng thêm hiệu quả . Sử dụng một số shape khác nhau của brush để tạo texture cho hình ảnh .



Bước 45

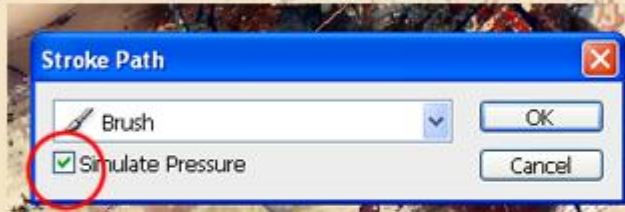
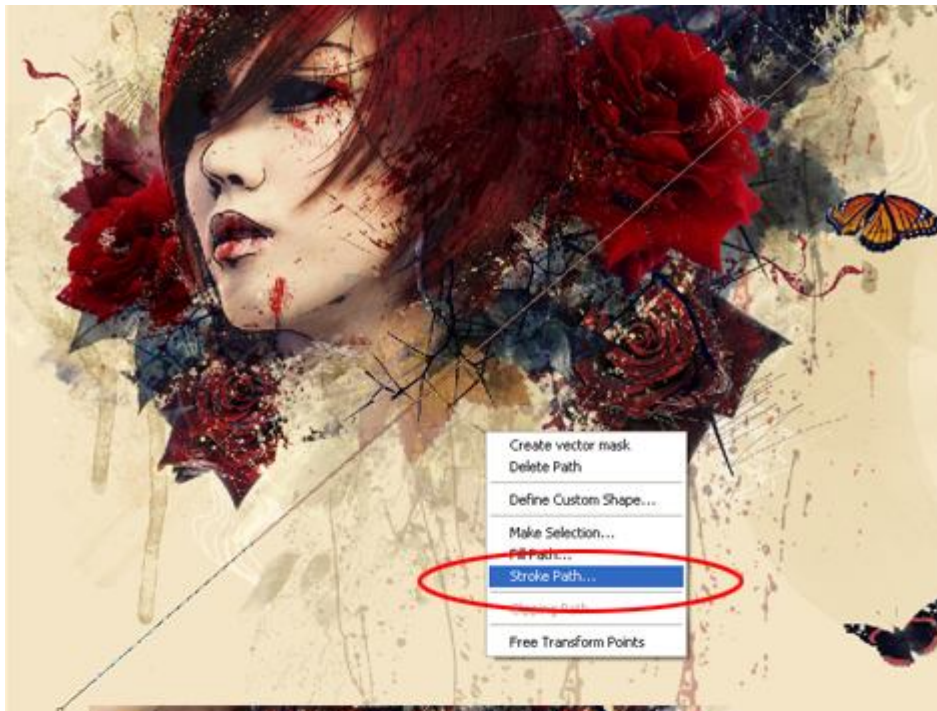
Sử dụng brush Hard Round với độ dày 3pt và tạo một số đường line ngẫu nhiên trên hình ảnh với màu sắc khác nhau.



Bước 46

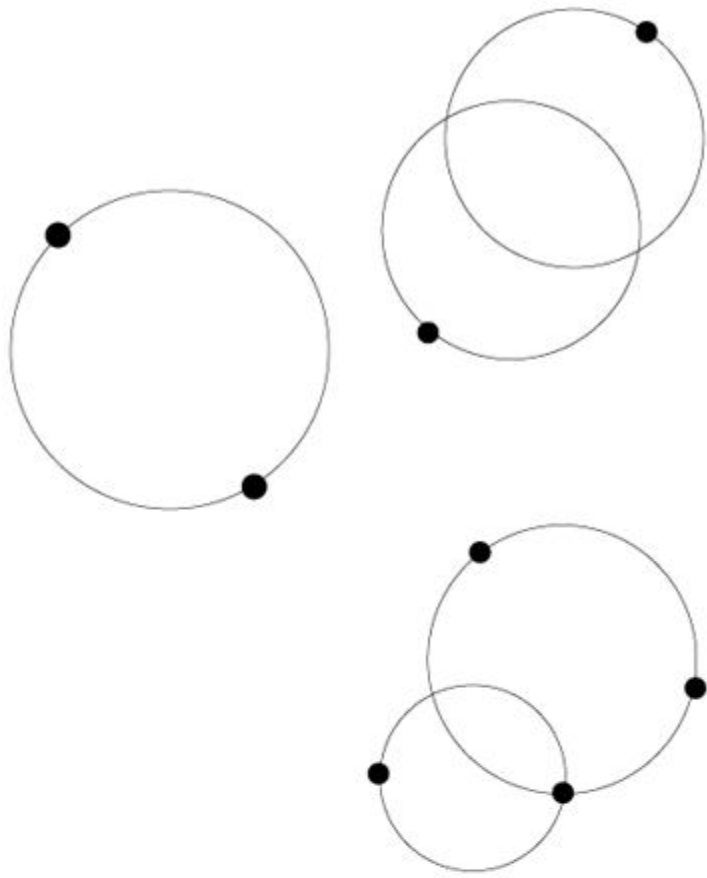
Chúng ta sẽ thêm các đường line sắc nét lớn hơn. Tạo layer mới, thiết lập brush cứng với 15pt. Chọn công cụ Pen và vẽ một đường thẳng cắt qua cô gái và hoa hồng. Nhấp chuột phải và chọn Stroke Path, tích tủy chọn Simulate Pressure. Bạn có thể tạo các đường line với kích thước brush

và màu sắc khác nhau.



Bước 47

Bạn có thể sử dụng Illustrator hoặc Photoshop để vẽ ra các shape này . Đưa chúng vào bức ảnh với màu sắc nhẹ nhàng.

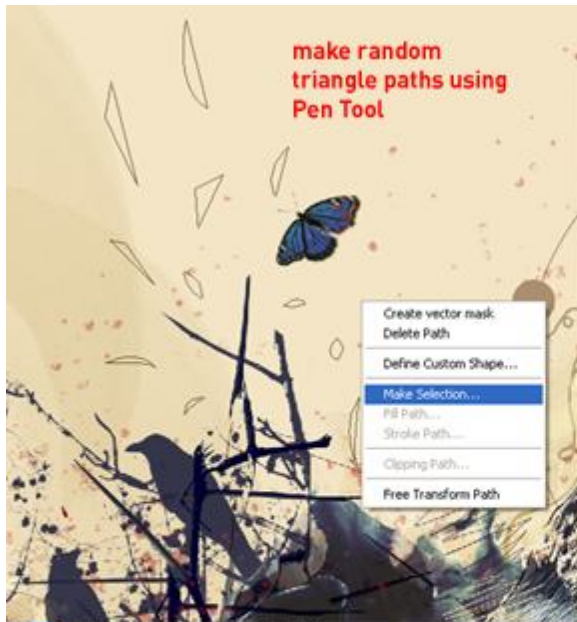


Bước 48

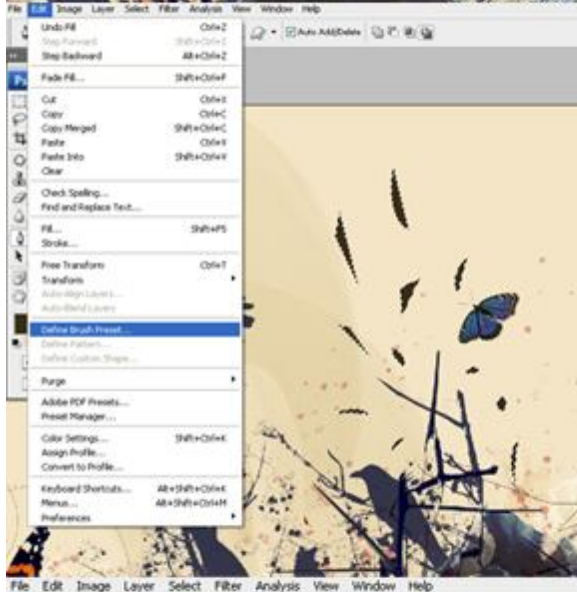
Tạo một layer mới, chọn công cụ Pen, vẽ các hình tam giác ngẫu nhiên sau đó click chuột phải chọn Make Selection với Feather Radius bằng 0 pixel. Sau đó fill các shape với màu đen , vào Edit và chọn Define Brush [Preset](#). Nhập tên brush và bây giờ nó sẽ tự động xuất hiện trong thư

viện brush hiện tại của bạn.

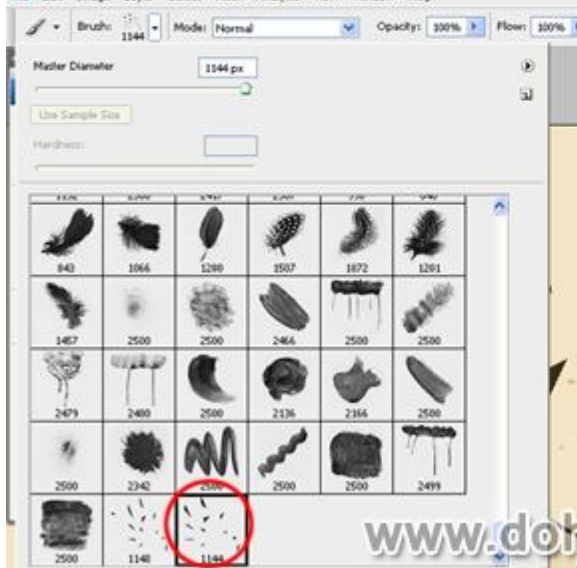
make random triangle paths using Pen Tool



Make a new brush with these triangles



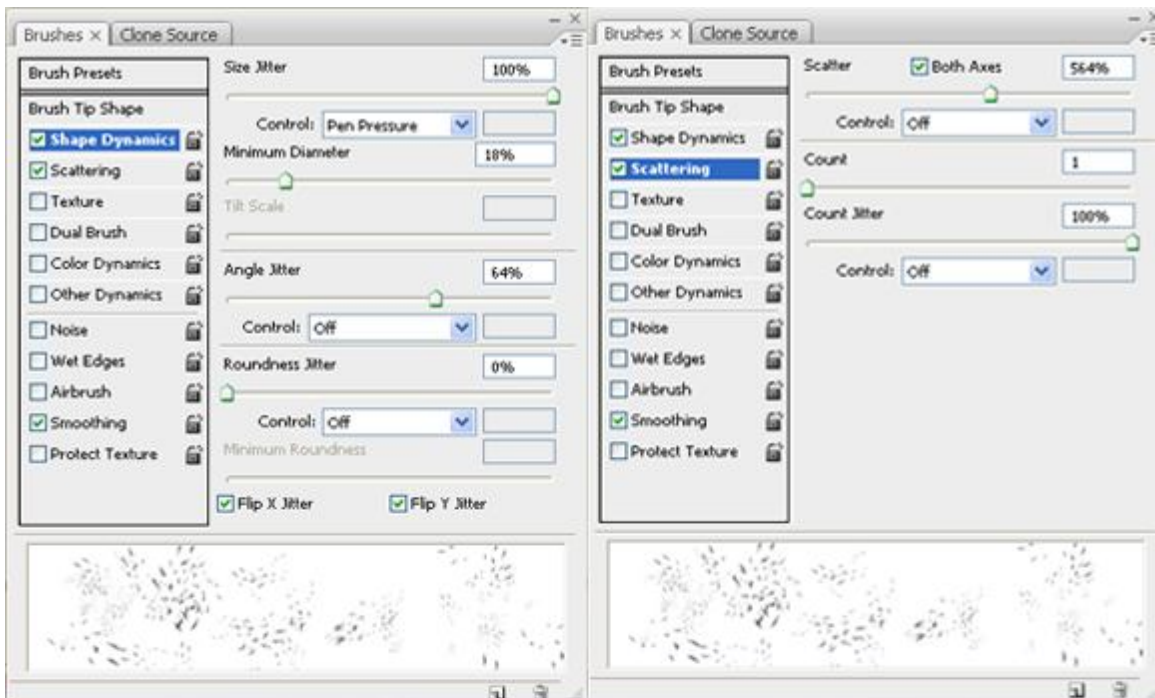
The brush will appear in brush library



Bước 49

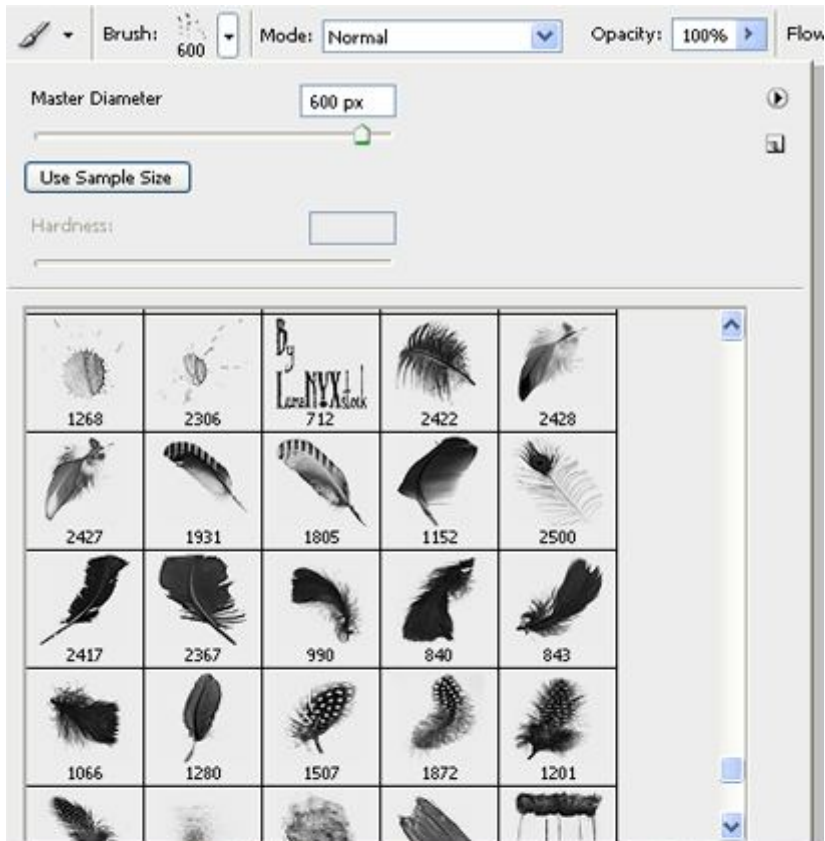
Chọn brush hình tam giác, sau đó vào menu Window và chọn Brush. Kích hoạt chế độ Scattering và điều chỉnh một số tùy chọn. Sau đó tạo một layer mới, và bắt đầu tô xung quanh để tạo hiệu

ứng phân tán.



Bước 50

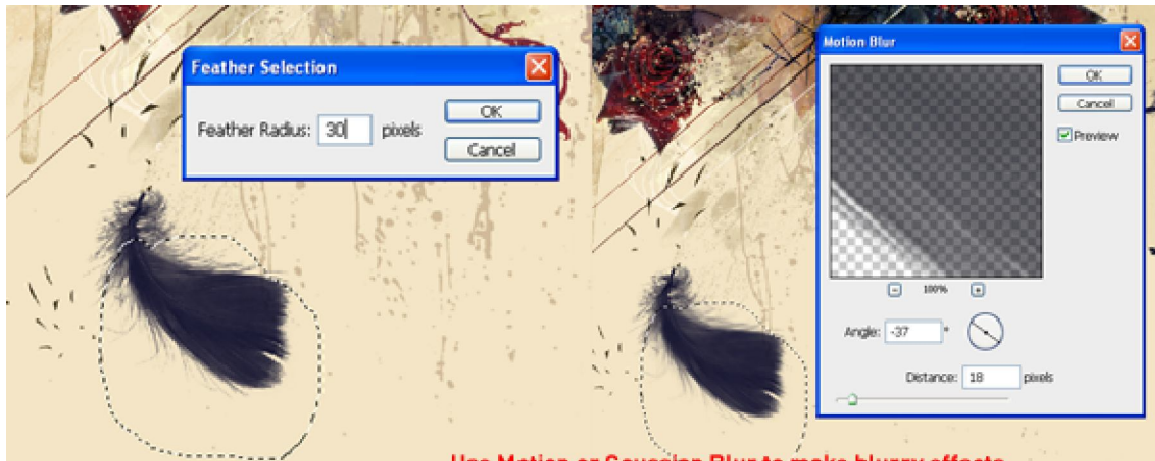
Tiếp theo, tôi muốn thêm một số lông chim, bạn có thể sử dụng stock feather hoặc brush. Thêm một số lông với các góc độ và kích thước khác nhau.



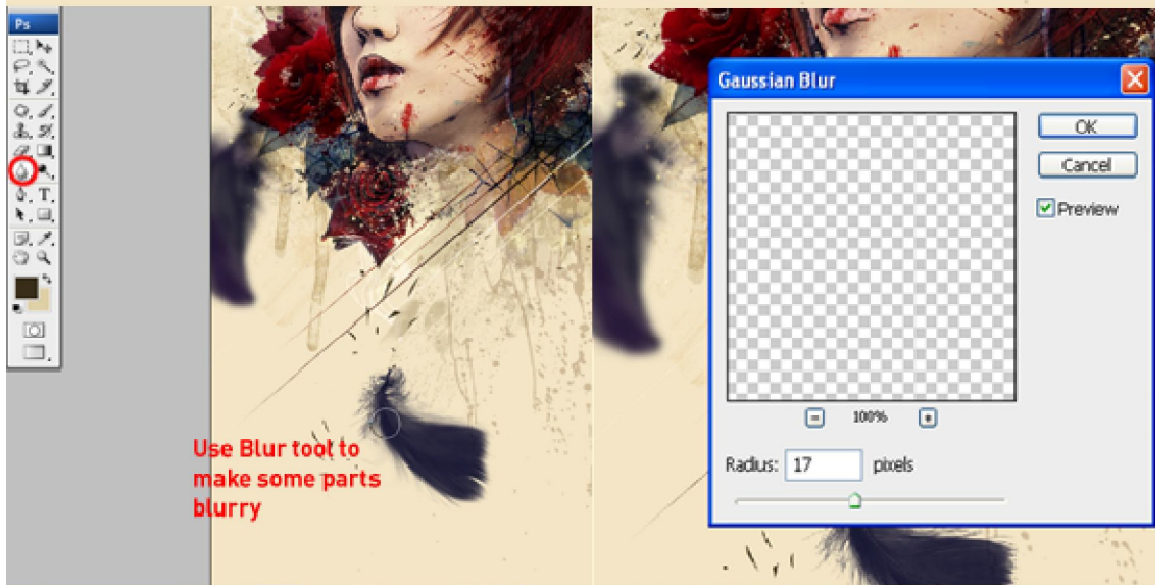
Bước 51

Tạo hiệu ứng chuyển động và blur cho lông bằng cách tạo vùng chọn xung quanh lông, kích chuột phải và chọn Feather. Giá trị Input khoảng 20-30 pixel. Sau đó vào Filter> Blur. Bạn có thể sử dụng Gaussian Blur và Motion blur để làm mờ theo hướng chuyển động. Nếu bạn muốn làm

mờ cho khu vực nhất định , bạn có thể sử dụng công cụ Blur.



Use Motion or Gaussian Blur to make blurry effects



Use Blur tool to make some parts blurry



Bước 52

Tiếp theo tạo một layer mới dưới cùng, chọn brush Soft Round và thiết lập blending mode thành Multiply. Bắt đầu tạo bóng phía sau.



Bước 53

Thêm các vòng tròn trong suốt cho background .



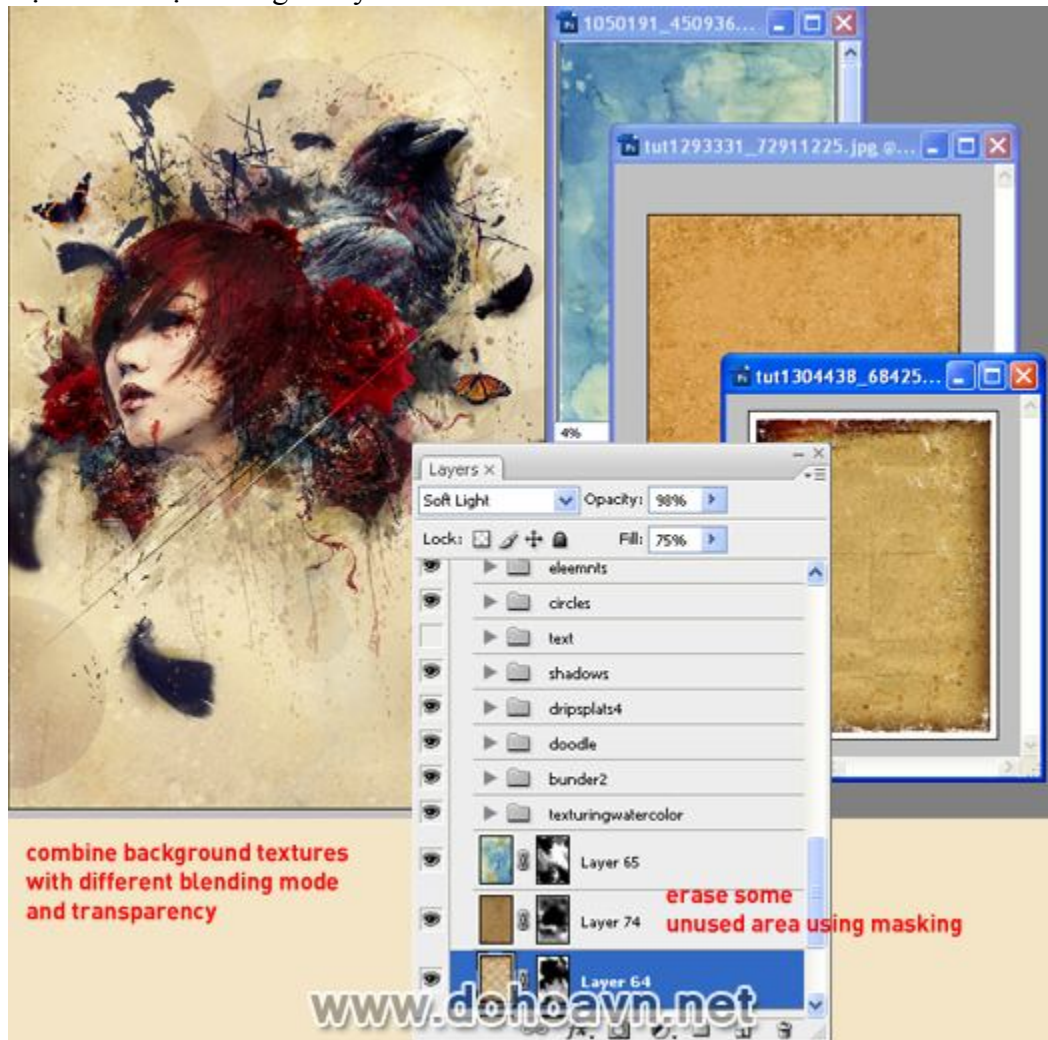
Bước 54

Chúng ta sẽ thêm một số brush splatter để tạo vết bẩn trên hình ảnh.



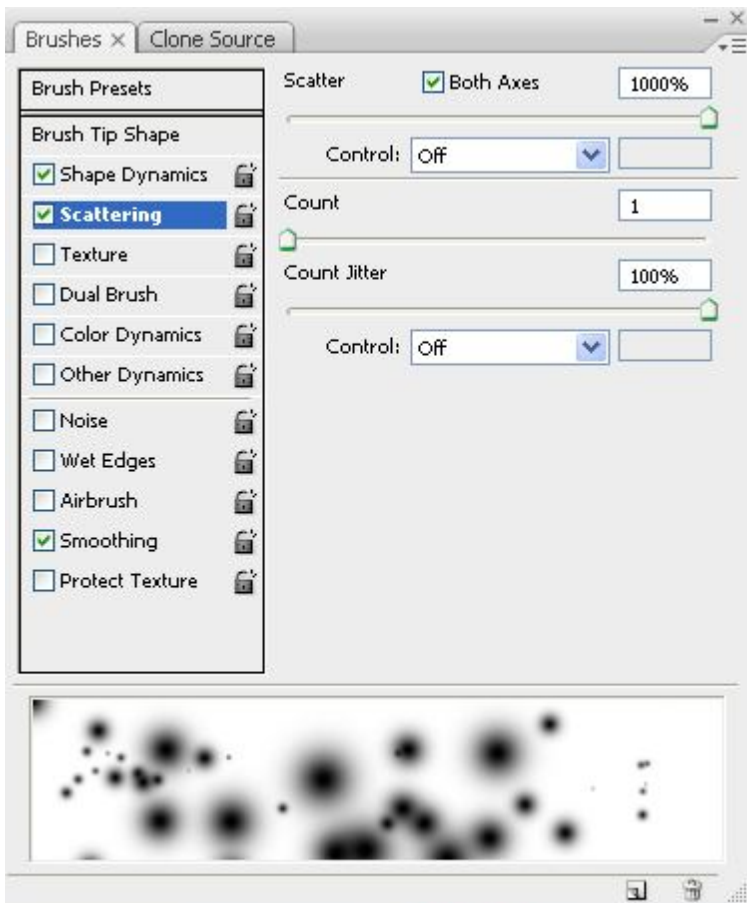
Bước 55

Kết hợp background với texture Grungy và thử với các blending mode. Sử dụng mask để che một số khu vực không vừa ý.



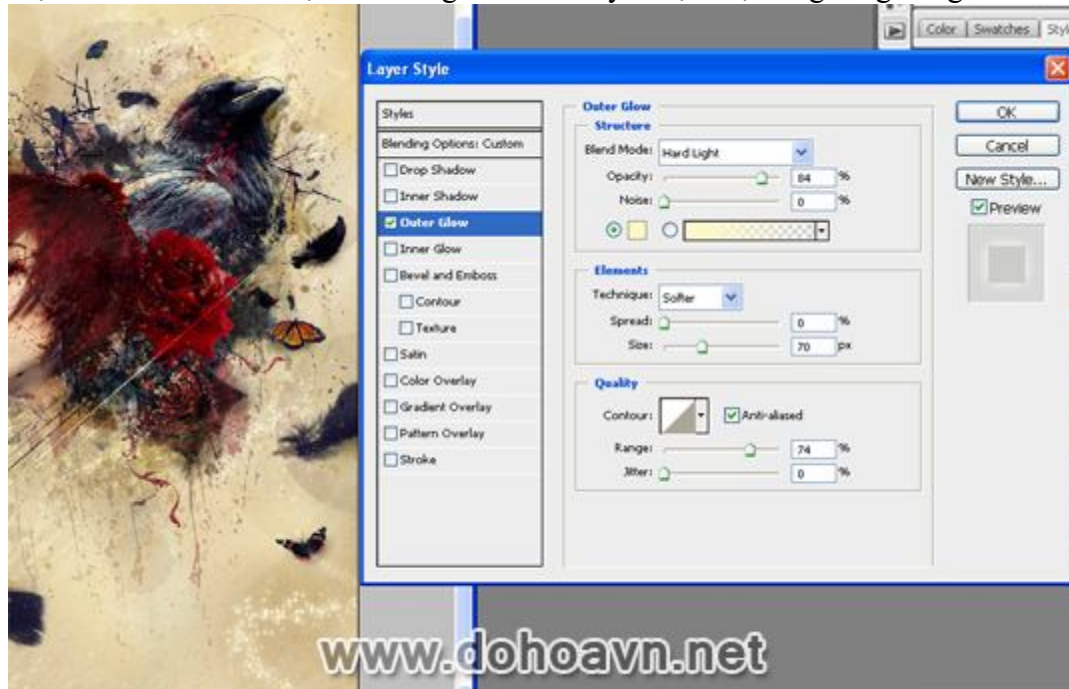
Bước 56

Thêm dấu vết bướm bay bằng cách sử dụng brush Soft Round và hiệu ứng Scattering.



Bước 57

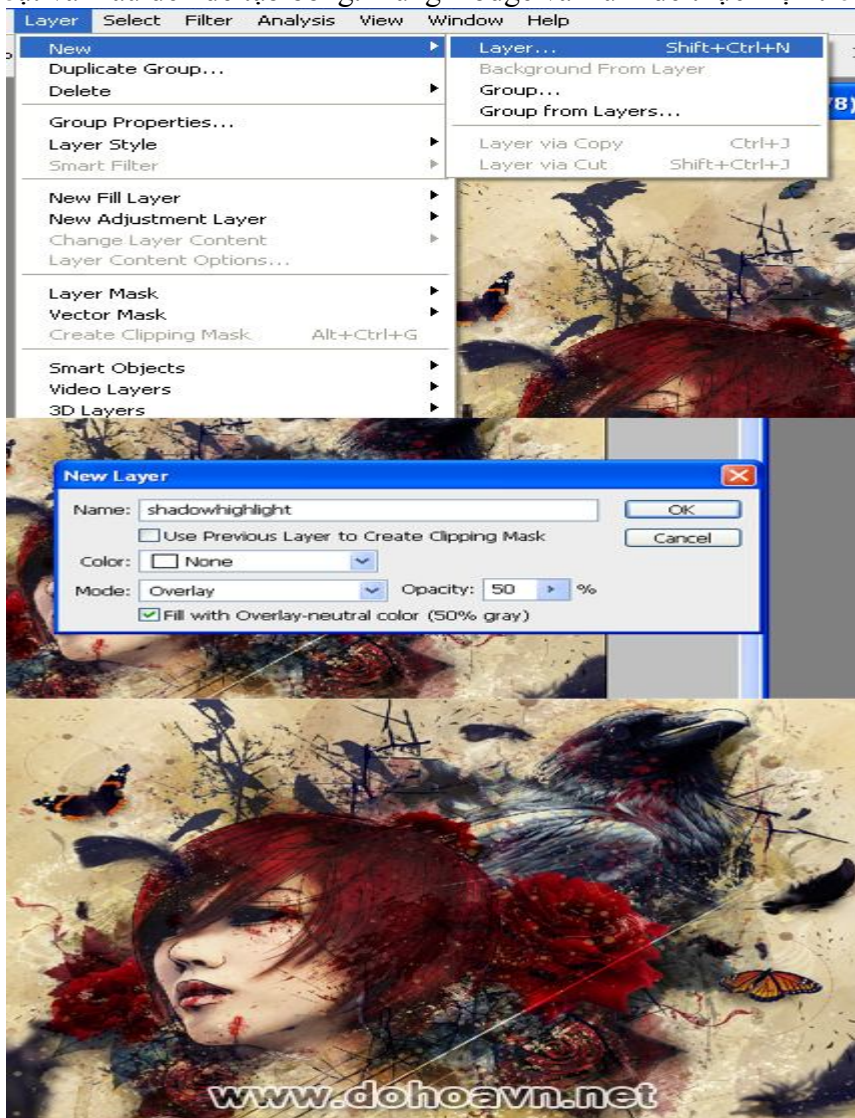
Chọn layer vừa mới làm ở bước trên, nhấp chuột phải và chọn Blending Options. Kích hoạt tùy chọn Outer Glow và chọn Hard Light. Điều này sẽ tạo hiệu ứng sáng bóng.



Bước 58

Chúng ta sẽ thêm bóng và làm nổi bật cho một số khu vực. Tạo một layer mới trên cùng và kích hoạt tùy chọn "Fill with Overlay-neutral color" với opacity 50%. Sử dụng màu trắng để làm nổi

bật và màu đen để tạo bóng. Dùng Dodge và Burn để thực hiện trên hình ảnh.



Bước 59

Tạo layer mới, sử dụng brush Soft Round và thiết lập blending mode là Hard Light với opacity 80% . Chọn màu sắc mềm mại và tươi sáng, như màu hồng hoặc tím nhạt.



Bước 60

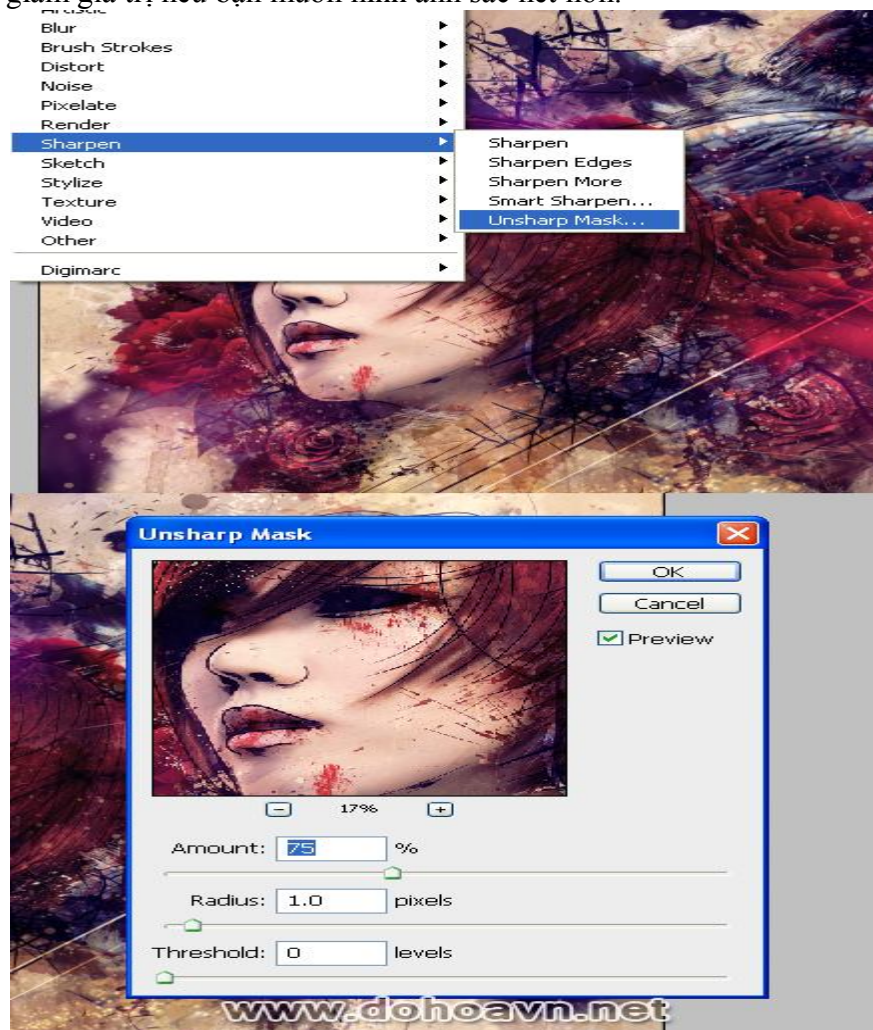
Tạo layer hiệu chỉnh trên cùng để điều chỉnh màu sắc mới như Color Balance, Curve hoặc Colour. Thêm chữ và kết hợp một chút màu đỏ.



Bước 61

Tạo 1 layer mới trên cùng. Nhấn Ctrl + Alt + Shift + E, sau đó vào Filter > | Sharpen > Unsharp Mask. Thiết lập thông số với Amount 75%, Radius 1.0 và Threshold 0. Bạn có thể tùy ý tăng

giảm giá trị nếu bạn muốn hình ảnh sắc nét hơn.



Kết quả

