## Tạo Con Sáp -Photoshop Cs6



Tạo Con Sáp - Photoshop Cs6

Trong hướng dẫn này chúng ta sẽ biết được cách tại hiệu ứng con dấu bằng sáp trong Illustrator và Photoshop. Toàn bộ quá trình được thực hiện chủ yếu với Layer Styles.

#### Bước 1:

Mở Illustrator và sử dụng Ellipse Tool(L) và tạo ra 3 vòng tròn như sau:



#### Bước 2:

Sử dụng công cụ Type on Path Tool để Text vào một trong 3 vòn tròn như hình dưới đây, đối với vòng tròn bên ngoài bạn sử dụng công cụ Warp Tool để bóp méo nó:



#### Bước 3:

Chọn hình bên ngoài và bên trong sau đó sử dụng Pathfinder để bỏ đi khu vực trung tâm. Sau đó mở Photoshop để copy hình vừa rồi sang ta được như sau:



#### Bước 4:

Vào Layer/Layer Styles/ Ineer Shadow chọn Blend Mode là Multiply, color màu đen, Opacity bằng 30%, Angle bằng 90, Distance 20 Pixels choke là 0 và Size 75 Pixels.

#### Bước 5:

Chọn Inner Glow với Blen Mode là Overlay, Opacity bằng 45% Color là màu trắng, Source là Choke bằng 1, Size 30 Pixels và sử dụng đường viền phần Contour bạn chọn cone.

#### Bước 6:

Chọn Bevel And Emboss với Style là Inner Bevel, Technique là Smooth, Depth là 150, Direction là up, Size là 30 Px, Soften là 10px, Angle là 90%, Altitude là 32%. Đối với Highight mode chọn Screen, Color là trắng với 65%, đối với Shadow Mode chọn Color Mode chọn Color Bủn color là màu đen và Opacity bằn 20%.

#### Bước 7:

Đối với Color Overlay chọn màu đỏ tía như hình bên dưới với mã màu như sau : 7f1414

Đây là hiệu ứng sau khi làm :



#### Bước 8 :

Bạn tạo thêm một vòng tròn nhỏ bên trong và nhấn chuột phải chọn Bleding Option và làm như các hình dưới đây:

tyles	- Inner Shadow
lending Options: Default	Blend Mode: Multiply
Bevel & Emboss	
Contour	
Texture	Angle: 90 ° Vise Global Ligh
Stroke	Distance: 21 px
Inner Shadow	Choke: 21 %
Inner Glow	Size: 32 px
] Satin	
Color Overlay	Quality
Gradient Overlay	Contour: Anti-aliased
Pattern Overlay	Noise: 0 %
Outer Glow	
Drop Shadow	Make Default Reset to Default
les	Inner Glow
es	Inner Glow
es nding Options: Default	Inner Glow       Structure       Blend Mode:       Overlay
es Iding Options: Default Bevel & Emboss	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay Opacity: 44 %
rles Inding Options: Default Bevel & Emboss	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay Opacity: 44 % Noise: 0 %
les nding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay Opacity: 44 % Noise: 0 % 0 %
rles Inding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay Opacity: 44 % Noise: 0 % Elements
rles Inding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay Opacity: 0 0 % 0 % Elements Technique: Softer
rles ending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay ▼ Opacity: 44 % Noise: 0 % © ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○
rles Inding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay ▼ Opacity: 44 % Noise: 0 % 0 % Elements Technique: Softer ▼ Source: © Center © Edge Choke: 1 %
les nding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay ▼ Opacity: 44 % Noise: 0 % 0 % © © © © % Elements Technique: Softer ▼ Source: © Center © Edge Choke: 1 % Size: 29 px
es nding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay	Inner Glow Structure Blend Mode: Overlay Opacity: 44 % Noise: 0 % 6 6 6 6 7 6 7 7 8 8 8 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9 9
es inding Options: Default Bevel & Emboss Contour Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow	Inner Glow         Structure         Blend Mode:       Overlay         Opacity:       44         %         Noise:       0         %
les inding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow Dron Shadow	Inner Glow         Structure         Blend Mode:       Overlay         Opacity:       44         %         Opacity:       44         %         0       %         @       0         %       0<
rles         anding Options: Default         Bevel & Emboss         Contour         Texture         Stroke         Inner Shadow         Inner Glow         Satin         Color Overlay         Gradient Overlay         Pattern Overlay         Outer Glow         Drop Shadow	Inner Glow         Structure         Blend Mode:       Overlay         Opacity:       44         %         Noise:       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       0         %       %         %

cu la	DEVELA LINUUSS
Styles	Structure
Blending Options: Default	Style: Inner Bevel 🔻
Bevel & Emboss	Technique: Smooth
Contour	Deaths Control of
Texture	Dispetient Olla Obeum
Stroke	
Inner Shadow	
Inner Glow	sorren:5 px
Satin	Shading
Color Overlay	Angle: 105 °
Gradient Overlay	Altitude:
Pattern Overlay	32
Outer Glow	Gloss Contour:
Drop Shadow	Highlight Mode: Screen
	Opacity: 44 %
	Shadow Mode: Multiply 👻
	Opacity: 45 %
	Make Default Reset to Default

Styles	Color Overlay
Blending Options: Default	Blend Mode: Normal
🗹 Bevel & Emboss	Opacity: 100 %
Contour	
Texture	Make Default Reset to Default
🗐 Stroke	
Inner Shadow	
Inner Glow	
Satin	
Color Overlay	
Gradient Overlay	
Pattern Overlay	
Outer Glow	
And the second state and the second	

#### Bước 9 :

Vẽ thêm một hính tròn nhỏ giữa các hình sáp



Áp dụng tương tự Layer Styles

Styles	Structure	
Blending Options: Default	Blend Mode: Multiply	
📃 Bevel & Emboss	Opacity:	75 %
Contour		
Texture	Angle: 👌 105 ° 🗹	Use Global Light
🗖 Stroke	Distance:	21 px
Inner Shadow	Spread:	0 %
Inner Glow	Size:	21 px
🗖 Satin	Quality	
Color Overlay		
🔲 Gradient Overlay	Contour:	d
Pattern Overlay	Noise:	0 %
Outer Glow	I aver Knocks Out Dr	on Shadow
✓ Drop Shadow	Make Default Reset	to Default
✓ Drop Shadow /les	Make Default Reset	to Default
Drop Shadow	Make Default Reset	to Default
Ves Inding Options: Default Bevel & Emboss	Inner Shadow Structure Blend Mode: Color Burn	to Default
Ves ending Options: Default Bevel & Emboss Contour	Inner Shadow       Structure       Blend Mode:       Opacity:       34	to Default
Ves Inding Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       © Use	to Default %
	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       VUse         Distance:       20	to Default % e Global Light
	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       Vuse         Distance:       20         Choke:       20	to Default % Global Light %
	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       VUse         Distance:       20         Size:       49	to Default % Global Light px % px
Ves  Ales  Ales Ales	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       VUsa         Distance:       20         Size:       49	to Default % Global Light % % px %
Ves ending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       VUse         Distance:       20         Size:       49	to Default % Global Light px % px
	Inner Shadow   Structure   Blend Mode:   Color Burn   Opacity:   34   Angle:   90   Vuse   Distance:   20   Size:   49   Quality   Contour:   Image:   Image:   Image:   90   Image:   90   Image:   90   Image:   90   Image:   1mage:   1mage:  <	to Default % Global Light % px %
Ves ending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay	Inner Shadow         Structure         Blend Mode:       Color Burn         Opacity:       34         Angle:       90       Vuse         Distance:       20         Choke:       20         Size:       49         Quality       Anti-aliased         Noise:       0	to Default % Global Light px % px
Ves  Ales  Ales Ales	Inner Shadow   Structure   Blend Mode:   Color Burn   Opacity:   34   Angle:   90   Vuse   Distance:   20   Size:   49   Quality   Contour:   Noise:   0	to Default % Global Light px % px %

Styles	Inner Glow
Blending Options: Default	Blend Mode: Overlay
Bevel & Emboss	Opacity: 70 %
Contour	Noise:
Texture	
🔲 Stroke	
Inner Shadow	Elements
Inner Glow	Technique: Softer 🔻
🗐 Satin	Source: O Center O Edge
Color Overlay	Choke: 1 %
Gradient Overlay	Size: 29 px
Pattern Overlay	Quality
Outer Glow	Contains and a Contraction of a
🗹 Drop Shadow	
	Range: 50 %
	Jitter: 0 %
	Make Default Reset to Default

Styles	Structure
Blending Options: Default	Style: Inner Bevel 🔻
✓ Bevel & Emboss	Technique: Smooth
Contour	
Texture	
Stroke	Direction: O Up O Down
✓ Inner Shadow	
	Soften: 4 p
Inner Glow	
✓ Inner Glow Satin	
<ul> <li>✓ Inner Glow</li> <li>Satin</li> <li>Color Overlay</li> </ul>	Angle: 90 °
Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay	Angle: 90 ° W Use Global Light
Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay	Shading Angle:
Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow	Shading Angle:
Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow Top Shadow	Shading Angle: 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90
Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow Drop Shadow	Shading Angle: 90 90 90 90 90 Vuse Global Light 32 0 Gloss Contour: Highlight Mode: Screen Opacity: 44 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90
Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow Drop Shadow	Shading Angle: 90 90 90 90 90 90 90 90 90 90

Styles	Satin
Blending Options: Default	Blend Mode: Overlay
Bevel & Emboss	Opacity: 50 %
Contour	
Texture	Angle: 19 °
🗍 Stroke	Distance: 46 px
☑ Inner Shadow	Size: 58 px
☑ Inner Glow	Contour: Anti-aliased
✓ Satin	Invert
Color Overlay	Make Default Reset to Default
Gradient Overlay	
Pattern Overlay	
Outer Glow	

Styles	Color Overlay Color	
Blending Options: Default	Blend Mode: Normal 🗸	R
Bevel & Emboss	Opacity:	%
Contour		ine i
Texture	Make Default Reset to Default	
Stroke		
Inner Shadow		
Inner Glow		
Satin		
Color Overlay		
Gradient Overlay		
Pattern Overlav		

#### Bước 10:

Copy text từ Illustrator vào Photoshop sau đó điều chình kích thước sao cho phù hợp va ap dung nhu sau:

Styles	Drop Shadow
Blending Options: Default	Blend Mode: Multiply
Bevel & Emboss	Opacity: 60 %
Contour	
Texture	Angle: 90 ° Vise Global Light
Stroke	Distance: 10 px
Inner Shadow	Spread: 0 %
Inner Glow	Size: 5 px
🗐 Satin	Quality
Color Overlay	
Gradient Overlay	Contour:
Pattern Overlay	Noise:0%
Outer Glow	I aver Knocks Out Drop Shadow
Drop Shadow	Make Default Reset to Default

Styles	- Timer Shadow		
	- Structure		:
Biending Options: Derault	Blend Mode: Multiply	• <b></b>	
Bever & Emboss	Opacity:	3 9	%
	Angle:	• 🔽 Use Global Li	ight
	Distance:	15 F	DX
✓ Inner Shadow	Choke:		%
Inner Glow	Size:	10 F	DX
Satin	Quality		
Color Overlay	Contour:	ti-aliased	
Gradient Overlay			
Pattern Overlay	Noise:	q	%
Outer Glow	Make Default	Reset to Default	1
tyles	Bevel & Emboss		
tyles lending Options: Default	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel	•	
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss	Bevel & Emboss	•	
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth V	•	04
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture	Bevel & Emboss	▼ 	%
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth • Depth: Direction: • Up O Dow Size:	vn 4	%
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth • Depth: Direction: • Up O Dov Size: O Soften: O	vn 4 1	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth • Depth: Direction: • Up O Dov Size: Soften:	vn 4 1	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth • Depth: Direction: • Up O Dov Size: Soften: Shading	vn 4 1	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth ▼ Depth: Direction: O Up O Dov Size: Soften: Soften: 99 Plus of the state of	vn 1000 1000 1000 0	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth • Depth: Direction: • Up O Dow Size: Soften: • Soften: • Shading Angle: •99 V Use O	vn 4 1 3 1000 0 3 1000	% px px
tyles lending Options: Default lending Option: Default lend	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth Depth: Direction: Oup Oov Size: Soften: Shading Angle: 99 Altitude: 99	vn 4 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1 1	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Shadow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth Depth: Direction: OUP ODov Size: Soften: Stading Angle: 99 Altitude: 26 Gloss Contour: Y Ar	vn 1000 vn 4 1 3lobal Light o nti-aliased	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Outer Glow Drop Shadow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth Depth: Direction: OUP ODOV Size: Soften: Soften: Shading Angle: 99 Altitude: 99 QUse C 26 Gloss Contour: Ar	vn 4 1 3lobal Light °	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Gradient Overlay Outer Glow Drop Shadow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth Depth: Direction: Oup Size: Soften: Shading Angle: 99 Altitude: 99 Altitude: 26 Gloss Contour: V Highlight Mode: Screen Opacity: Screen	vn 1000 vn 4 r 1 r Slobal Light o slobal Light 4 r 1 r 1 r 1 r 1 r 1 r 1 r 1 r 1	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Pattern Overlay Douber Glow Drop Shadow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth Depth: Direction: Oup Size: Soften: Soften: Shading Angle: 99 Use C Altitude: 26 Gloss Contour: Market Screen Opacity: Shadow Mode: Color Burn	Image: 1000       Image: 1000 <t< td=""><td>% px px</td></t<>	% px px
tyles lending Options: Default Bevel & Emboss Contour Texture Stroke Inner Shadow Inner Shadow Inner Glow Satin Color Overlay Gradient Overlay Gradient Overlay Duter Glow Drop Shadow	Bevel & Emboss Structure Style: Inner Bevel Technique: Smooth Depth: Direction: Oup Oov Size: Soften: Soften: Shading Angle: 99 Altitude: 99 QUse C Altitude: Screen Opacity: Shadow Mode: Color Burn	I000       I000       I <td>% px px</td>	% px px



Bạn sẽ được hình như sau:

Styles	Color Overlay
Blending Options: Default	Blend Mode: Normal
Bevel & Emboss	Opacity:
Contour	
Texture	Make Default Reset to Default
Stroke	
✓ Inner Shadow	
🗐 Inner Glow	
Satin	
Color Overlay	
Gradient Overlay	
Pattern Overlay	
Outer Glow	
Drop Shadow	

Bước 11:

Bạn đã hoàn thành xong giờ bạn chỉ cấn thêm một vài chi tiết nhỏ vào như thêm Logo LMT và làm tương tự các hiệu ứng như các bước trên và bạn gộp tất cả các Layer bằng cách nhấn Ctrl+J và vào Filter/ Blur/ Gaussian thêm Radius là 0,2

Kết quả như sau:



## Làm chữ bằng Brush -Illustrator Cs6



Lmt sẽ hướng dẫn các bạn tạo ra hiệu ứng chữ bằng Brush Illustrator CS6 chỉ vài bước đơn giản bạn sẽ tạo ra được những hiệu ứng chữ theo ý muốn của mình.

Bước 1:

Mở tài liệu mới kích thước 1024x768 và tạo ra một số ô vuông như sau:



Sau đó chọn tất cả và Click vào New icon trên bảng Brush tại hộp thoại option chọn New Art Brush



#### Bước 2:

Bạn làm như hình sau:

Art Brush Options	-	-	-	-
Name: Art Brush 1				_
Width: Fixed	l 🐜 o	2%	vi ú	10055
Brush Scale Options Scale Proportionately Stretch to Fit Stroke Length Stretch Between Guides	nd: 🚽 30.96 mm			
		Direction:		
		Color: / Options Flip Along	□ 74 0 53	erlap: 💌 🔿
		I	ок	Cancel

#### Bước 3:

Brush đã được lưu, chọn công cụ Type Tool để viết sau khi viết xong bạn kích chuột phải chọn Create Outlines:



Bước 4:

Bạn nhấn phím D



Bạn chọn chữ và kích vào Brush vừa tạo thế là bạn đã hoàn thành xong:



# Tạo mặt trời bằng

### **Illustrator Cs6**



Sử dụng Illustrator Cs6 để tạo hình ông mặt trời rất dễ thương chỉ cần vài bước vẽ đơn giản sự kết hợp màu Gradient bạn sẽ có được một bức ảnh như ý muốn

#### Bước 1:

tạo một File mới và sử dụng công cụ Ellips vẽ hình tròn như sau và tô màu:





#### Bước 2:

Nhấn Ctrl+c,Ctrl+F cho honhf nhỏ đi bằng cách giữa Shift và tô màu như sau:



tạo thêm hai hình elip nhỏ hình bên trong bạn chọn màu đen, hình tròn bên ngoài bạn chọn màu như hình dưới đây



và đây là kq:



bạn vẽ thêm hai hình tròn màu trắng như sau:



bạn chọn hình tròn to và Ctrl+C, Ctrl+F và đổi màu thành cam





chọn tất cả các honhf copy và paste ta được:





Bấm M và vẽ một hình chữ nhật ban vào Effects/stylize/Round và bạn chọn radius bằng 10. Tiếp theo bạn vào object/ Expand Appearance

	Warp Options	
Style: 🛱 Arch	\$	ОК
🖲 Horizo	ntal 🔘 Vertical	Cancel
Bend:	25 9	<sup>6</sup> Preview
L		_
Distortion ——		
Horizontal:	40 %	6
C		
Vertical:	0 9	6
-		

thay đổi màu như sau:



tiếp theo bạn copy dán sang mắt bên kia

#### Bước 5:

tiếp theo bạn vẽ thêm một hình tròn và thay đổi màu sắc như sau:



bước tiếp theo bạn vẽ một hình elíp và hinh vuông bạn dùng lệnh

0	
PATHFINDER	*
Shape Modes:	
Expand	)
Pathfinders:	
•	44
¢ GRADIENT	*=
Type Linear	•
	%
	8
-	
Opacity: 10 %	
Location: 📕 %	

copy thêm một hình xuống dưới như sau:



vẽ thêm 2 hình Elip và chọn lệnh Minus Front copy và kéo xuống dưới như hình



vẽ ngôi sao và và các hình tròn bạn sắp xếp như sau:



## Tạo Một Nhân Vật Octopus Hạnh Phúc -Illustrator CS6



Tạo Một Nhân Vật Octopus Hạnh Phúc - Illustrator CS6

Trong Illustrator Cs6 thật dễ dàng để tạo ra các ký tự vui vé với một số hình dạng đơn giản. Trong hướng dẫn sau tôi sẽ hướng dẫn các bạn làm thế nào để tạo ra một nhân vật Octopus hạnh phúc .

#### Bước 1:

Bạn mở một tài liệu mới và vẽ một hình ellips và dùng công cụ Derect Selecttion Tool (A) tạo điểm neo và kéo xuống dưới như sau:





Chọn hình ellips sao chép đổi màu như sau:





Vẽ các hình tròn màu nhỏ copy và paste như sau màu sắc bạn chọn màu nhạt hơn:



#### Bước 4:

Bạn vẽ hình tròn và một hình vuông nhỏ dùng lệnh Minus Front được một nửa của cái miệng và vẽ hai hình tròn nhỏ và dùng lệnh Intersect bạn sẽ được.



#### Bước 5:

Bây giờ bạn vẽ một hình tròn nhỏ và tô màu Gradient


bạn sắp xếp như sau:



#### Bước 6:

Bây giờ vẽ mắt băng cách vẽ các hình tròn nhỏ như sau:

### 0

Tô vào màu trắng và đen

Bạn sắp xếp như sau:



#### Bước 7:

Bây giờ với công cụ pentool bạn vẽ và làm như sau:



♦ Stro	oke ×	-			- ×
w	eight:	\$ 15 p	t		S.
Miter	Limit:	\$ 4	>	-	11 11
Align S	troke: [	II			
Das	hed Lin	ie —			
dash	gap	dash	gap	dash	gap

#### Bước 8:

Sau đó bạn copy thêm một hình nữa bằng cách giữa Alt và đổi màu nhạt đi:



#### Bước 9:

Bây giờ lặp lại các bước để được như hình sau:



## Tạo tách cafe illustrator

### Cs6



Tạo Tách Cafe Illustrator Cs6

Illustrator CS6 đã cập nhật thêm nhiều tính năng mới giúp bạn dễ dàng tạo ra những thiết kế chuyên nghiệp và đẹp mắt. Bài viết dưới đây, LMT sẽ chia sẻ với bạn đọc cách tạo tách cafe bằng illustrator CS6.

#### Bước 1

Tạo một File mới với kích thước 600x450 và vẽ hình chữ nhật tô màu xanh dùng công cụ pen vẽ như hình sau:



#### Bước 2:

Bạn chọn đường cong vừa vẽ đi vào Effect/ 3 d/ Revolve để chuyển đổi sang 3D như hình

ation 🗸	→ -15 <sup>4</sup>		OK Cancel
	) 0°		Map Art
Perspective:	0°	•	✓ Preview
from Left Edge ling Light Intensity:	100%	•	
<u>A</u> mbient Light: <u>B</u> lend Steps:	57%	•	
	Perspective: Perspective: Cap: Cap: Cap: from Left Edge ling Light Intensity: Ambient Light: Blend Steps:	Perspective: 0° Perspective: 0° Cap: O° from Left Edge • ling • Light Intensity: 100% Ambient Light: 57% Blend Steps: 25	Perspective: 0°   Perspective: 0°

Ta được như sau:



#### Bước 3:

Để thực hiện các sọc ở vành của chiếc đĩa chúng ta sẽ vẽ 3 hình chữ nhật sắp xếp như hình sau:



và bạn kéo sang phần Symbols và đặt tên

#### Bước 4:

Chọn đĩa và vào 3D ép Map Art và chọn hình như sau:



Ta được như sau:



#### Bước 5:

Bây giờ vẽ cái côc bằng cách sử dụng công cụ pen tool ễ một như hình sau:



Edit/ Copy và Edit Paste in Front nhấn chuột phải chọn Reflect



#### Bước 6:

Bây giờ vẽ hình Ellipse Tool và tô màu đen và vẽ thêm một hình Eliip nữa và chọn lệnh Divide trong bảng Pathfinder.

#### Bước 7:

Bây giờ bạn vào Object chọn Create Gradient Mesk chọn như sau:

Rows	6		OK
Columns	6		Cancel
Appearance	Flat	٠	Preview
Highlight	100 %		

Và chọn màu #694e56 tô cho 2 đầu bên ta được như sau:



#### Bước 8:

Vẽ cái tai của cái cốc như sau:





Bạn thêm một chút hoa văn cho cốc café của bạn trông sẽ đẹp mắt hơn.

# **Tạo sóng thần illustrator Cs6**



Tạo sóng thần Illustractor Cs6

Để tạo những hình ảnh sinh động, với những đường nét mạnh mẽ cá tính bằng illustrator Cs6 ngày càng trở nên đơn giản hơn. Với hướng dẫn dưới đây của LMT bạn hoàn toàn có thể dễ dàng tạo hình ảnh sóng thần đẹp mắt với illustrator Cs6.

#### Bước 1:

Dùng công cụ Rectangle Tool(M) tạo một hình chữ nhật như sau:



#### Bước 2:

Bạn bật chế độ Show Rulers(Ctrl+R) và kéo xuống như sau:



Chọn tất cả cá đướng và hình chữ nhật bằng cách nhấn Ctrl+ A và mở hộp thoại Pahfinder sau đó bạn chọn lệnh Divde



#### Bước 3:

Chọn một vài hình chữ nhật và tô một với màu khác



#### Bước 4:

Sau đó chọn một vài hình chữ nhật và điền chúng với màu xanh hải quân cho màu xanh

_				
¢ G		_		
	👻 Type: Linear	-		
	∆ 0 <b>)</b> °	<b>1</b> 9		
4	\$ 		38	
	Opacity:	5		
	Location:	5		

Điền vào một vài hình chữ nhật với Gradient xuyên tâm như sau:

41 X	
◆ GRADIENT	
Image: state of the state	
↔ GRADIENT       ▼ Type: Radial       ▼       ↓       0       ↓	
♦ GRADIENT   ▼ Type: Radial   ▼   ↓   0   ↓	
✓ GRADIENT     ▼ Type: Radial     ▼ 100 %	
Image: Second seco	

Được như sau:



#### Bước 5:

Chọn tất cả các hình chữ nhật đi đến Object/ Envelope Distort như sau:

#### Bước 6:

Chúng ta sẽ dùng công cụ Selection và di chuyển tay cầm của điểm neo



Ta được như sau:



#### Bước 7:

Copy thêm một hình và sắp xếp như sau:



#### Bước 8:

Cách tạo bọt biển

Dùng công cụ Ellipse Tool(l) và tạo hai vòng tròn, chọn cả hai vòng trong và chọn hộp thoại pathfinder và chọn như sau:

PATHFINDER T
Shape Modes:
Pathfinders Minus Front (Alt-click to create a Compound Shape and subtract from shape

Và Fill vào màu trắng và kéo nó vào bảng Brushes nhu sau:

0	BRUSHES +
New Brush Select a bu	
⊘ New ● New ⊘ New ⊘ New	Calligraphic Brush Scatter Brush Art Brush Pattern Brush

#### Buoc 9:

Bạn dùng công cụ pen vẽ vẽ các đường như sau và kéo Brush bạn vừa tạo:



Thêm một vài chi tiết bạn sẽ có:



## Vẽ Que Diêm bằng

### **Illustrator cs6**



Làm thế nào để vẽ được một que diêm như ý muốn và trông thật bạn chỉ có thể làm được như thế bằng cách sử dụng Illustractor mà hôm nay Lmt sẽ hướng dẫn các bạn hoàn thành tác phẩm đó nhé!

Bước 1:

Bạn mở một File với kích thước tùy ý dùng công cụ Rectangle Tool(M) và tô màu đen, sau đó vẫn dùng công 1 cụ M và vẽ hình chữ nhật và tô màu như sau:



Sao chép hình chữ nhật này dán ở phía trước và tô màu sắc như sau:



chọn cả hai hình chữ nhật đi đến Object/ Blend như sau:

Spacing: Specified Steps SO	OK Cancel	
	Preview	

Bước 2:

Tạo ra một hình chữ nhật có chiều rộng tương tự đặt màu Gradient và Opacity 0%



Bước 3:

Tạo ra một hình chữ nhật chiều cao bằng với một vài điểm của Gradient giống như hình chữ nhật trong suốt.


chọn cả

hai hình chữ nhật đi đén Object/ Blend

	14	
Blend Opt	ions	
Spacing	Specified Steps	ОК
Orientation	with with	Cancel
		 Preview
L		

#### Bước 4:

Bạn dùng công cụ Ellipse (L) và tạo ra một vòng tròn trung tâm



#### Bước 5:

Dùng công cụ Direct Selection Tool (A) và kéo ra vòng tròn bên ngoài dùng Pen để đặt vào điểm Neo



Dùng công cụ Direct Selection Tool biến đổi hình dạng như sau:







Tô với màu Gradient từ tâm nâu đen sang màu sáng của nó

#### Bước 7:

Sao chép và dán lên trên và tô màu đen- nâu rắn thay đổi một chút để bên trái



Dùng công cụ Pen tạo ra một nơi gỗ được đốt cháy tô với màu đậm hơn



#### Bước 8:

Bây giờ dùng công cụ Ellipse Tool tạo một hình Elip như sau:



Bây giờ copy như sai:



#### Bước 9:

Dùng công cụ Ellipse tạo một vòng tròn sử dụng công cụ Direct Selection Tool (A) như sau:

eate Gradient Mesh		
Rows: 3 OK Columns: 4 Cancel		
Highlight: 100 %	ļ	









# Vẽ con quái vật

## illustrator Cs6



ve con quar vat mustrator Cso

Trong bài hướng dẫn này lmt sẽ hướng dẫn các bạn vẽ con quái vật chủ yếu sử dụng công cụ Pen và bảng Pathfinder để vẽ nên con quái vật thật thú vị.

Bước 1:

Khởi động Adobe Illustrator và vẽ một hình chữ nhật tròn



Sử dụng công cụ Pen vẽ các đường xúc tác như sau:



#### Bước 2:

Bạn dùng công cụ Pen và vẽ thêm một vài đường xúc tác

Stroke   Weight:   12 pt   Miter Limit:   4   Align Stroke:   Dashed Line

Bạn thêm đường Pen và bạn chọn Select the Round cap Option và chọn Rounded eges

(	
	Expand
	Expand Object Fill Stroke
	Expand Gradient To     Gradient Mesh     Specify: 255 Objects

Chuyển đổi đột quỵ này thành hình dạng bằng cách chọn các đối tượng và bạn vào Obejct/ Expand .



Bạn chọn mã màu đen như sau:





Sử dụng công cụ Pen các bạn vẽ với các hướng khác nhau như sau:





Bạn vẽ tiếp các đường nét chọn các đường tiếp xúc và chọn như sau:



Chọn tất ả các hình dạng và chọn công cụ Pathfinder chọn add bạn sẽ được như sau:



Vẽ một vài mắt với hình bầu dục màu đen từ công cụ Circle



Sử dụng Rounded Rectangle Tool để vẽ miệng, tiếp dùng công cụ như sau:



#### Bước 5:

Tiếp theo chúng ta sẽ vẽ cái lưỡi với hình dạng như sau:



Bước 6:

Tô màu cho các hình sau:



Kết quả sau khi làm



## Vẽ Quả Cam illustrator

### cs6



Trong bài hướng dẫn này Lmt sẽ hướng dẫn các bạn tạo ra vecter quả cảm bằng illusustrator cs6. Chúng ta sẽ sử dụng Sponge, Plastic wrap và accent edges.

Bước 1:

Chúng ta sẽ vẽ một vòng tròn sử dụng công cụ elip hoặc bấm phím L trên bàn phím và bạn tô màu Gradien như sau:



Layer 1 bằng cách kéo nó vào nút New layer trên Layer Palette và tô màu đen



bạn áp dụng Sponge Effect



#### Bước 2:

Tiếp tục sử dụng và áp dụng: Effect/ Artistic wrap:

and the second	
Plastic Wrap	
Plastic Wrap Highlight Strength	
Plastic Wrap Highlight Strength	

Bạn đặt ở chế độ Soft Light

Ap Stre Gr	a o Tra	insparen	cy × [	-
Soft Light	•	Opacity:	100	1 %
	-	_		
				_
Layers ×				-
	0 Ora	0.09	4	ort.
		nge		
	Laye	er 1	(	<u> </u>

Bạn sẽ được như thế này:



Bây giờ bạn sử dụng vòng ngoài tô màu da cam và cũng áp dụng như sau:

Sponge	+
Brush Size	0
<u>D</u> efinition	18
Smoothness	4



	Accented Edges	•]
	Edge <u>W</u> idth	2
	Edge <u>B</u> rightness	50
1	Smoothness	5



Vẽ một hình tròn nhỏ bên trong và tô màu vàng như sau:



sử dụng Brush Tool để vẽ như sau:





# Vẽ Phong Bì bằng Illustrator Cs6



Vẽ Phong Bì bằng Illustrator Cs6

Hôm nay Lmt sẽ hướng dẫn các bạn vẽ phong bì bằng Illustrator Cs6 chủ yếu sử dụng chủ yếu bằng công cụ pen và cách hình dạng quen thuộc tôi nghĩ rằng bạn sẽ dễ dàng vẽ được một cái phong bì như ý muốn.

#### Bước 1:

Sử dụng Rectangle với kích thước 1.93x 1.96 sử dụng mã màu #cccccc

× ② ③ ☆ ③ ○	
2.4	

#### Bước 2:

Tô màu Gradient với mã màu như sau: # DEDEDE như sau:



#### Bước 3:

Bạn sử dụng công cụ Pen và vẽ các đường như hình vẽ sau:










#### Bước 4:

Copy và Past như sau:









#Stroke				
Weight:	~	~		
Mitor Limite	A 4			5
álian Stroker	2 2 2 2 2 2		(UP)	ille ille
Dashed Lir	ied and a ne			
dash gap	dash	gap	dash	gap



#### Bước 5:

Bây gờ ta vẽ mũi tên bằng cách như sau:





Tô màu Gradien cho nó









					- 🛛
Pathfi	nder				۲
Shape	Modes:				1000
9	P			Exp	and
Pathfin	ders:				5
R	Ðh		Dh.	因	2
0	9	9	0	~	100



# Vẽ Hoa Nhiều Màu Sắc Illustrator Cs6



Hôm nay lmt sẽ hướng dẫn các bạn môt bài học vẽ hoa bằng Illustrator cs6 rất cơ bản va hữu ích nếu bạn muốn tìm hiểu sâu hơn về Illustrator thì bạn không thể bỏ qua bài hướng dẫn cơ bản sau.

#### Bước 1:

Bạn dùng hình Ellips vẽ như sau:



Dùng thước đo kéo ra tâm của hình Ellips và nhấn phím R để chỉnh tâm của hình tròn về chính giữa và xoay một góc nhỏ khoảng 25<sup>0</sup> và nhấn Ctrl+D thêm 7 lần nữa như sau:



#### Bước 2:

Nhấn Shift+ Ctrl+ G và xóa như sau để được như hình:







Và bước cuối cùng là bạn tô màu sao chợp mắt với bạn như hình sau:



### Vẽ Trái Nho - Illustrator

### CS6



Các bạn đều biết Illustrator Cs6 hỗ trợ rất nhiều trong việc thiết kế về màu sắc vì thế Lmt sẽ hướng dẫn các bạn vẽ trái nho, một cách nhanh nhất mà hiệu quả nhất. Bằng cách sử dung Blending Option trong Illustrator Cs6, các bạn chỉ mất khoảng 15' sẽ tạo ra được một chùm nho với màu sắc và hình ảnh đẹp.

#### Bước 1:

Dùng công cụ Ellipse Tool nhấn Shift để giữa hình tròn, chọn màu tím:



Sau đó bạn tiếp tục vẽ hình Elip nhỏ bên trong





Bạn sử dụng công cụ Blend trên thanh công cụ



Sau đó nhấp chuột hai lần vào hai hình. Bạn muốn Bland mịn bạn vào Object/Blend/Blending Option để chỉnh theo ý mình:





Vẽ một hình elip tô màu trắng:



Mở cửa sổ Transparency ,kích vào ô tam giác và chọn Make Opacity Mask. Bạn sẽ được như hình sau:





Bạn kích chọn vào hình vuông như hình thế này:



#### Bước 4:

Bạn mở hộp thoại Gradien và chọn thông số như sau:











#### Bước 6:

Bây giờ vẽ cuống của chùm nho dùng pen Tool dùng Mesh Fill(U) đẻ tô màu:



#### Bước 7:

Bây giờ ta vẽ chiếc là, bạn có thể tải chiếc là về và đồ theo, hoặc bạn dùng công cụ pen vẽ và dùng Mesh Fill(U).



Chọn một nửa chiếc lá như hình



Sau đó làm Opacity Mask như ở trên ta sẽ được chiếc lá hoàn thiện

Bạn Copy thêm nhiều trái nho và sắp xếp cho hợp ly, bạn tạo bóng đổ bằng cách Copy và giảm Transparecy là được



## Tạo bối cảnh trừu tượng - Illustrator Cs6



Các bạn đều biết để tạo ra một Background trừu tượng trong Illustractor Cs6 không phải là dễ nhưng cũng không phải là khó nếu như các bạn tỉ mỉ theo dõi các hướng dẫn ma Lmt sẽ hướng dẫn các bạn trong bài này.

Bước 1:

Tạo nền: bằng cách tạo ra một hình chữ nhật đổ với màu Gradien màu xanh



#### Bước 2:

Tạo một đường dẫn như sau:



E 🖸 🖬
Stroke \$Gradient
♦Transparency
Screen V Opacity: 100 🗲 %
Clip Invert Mask
Isolate Blending Knockout Group

#### Bước 3:

Làm lại như bước 2 nhưng để như sau:





#### Bước 4:

Dùng Pen để tạo 2 hình như sau:



#### Bước 5:

Bạn vào Object /Blend/Blending options chỉ cần nhập Specified = 20. Sau đó với 2 strock vào tiếp Object /Blend/Make (Ctrl+Alt+B)

Blend Options	
Spacing: Specified Steps 💽 20	OK
Orientation:	Cancel
	Preview

#### Bước 6:

Thay đổi màu sắc bạn chọn công cụ phím tắt A chọn strock bạn muốn thay đổi màu sắc và chọn màu bạn muốn.



#### Bước 7:

Bạn có thể làm tương tự để tạo ra một Background ấn tượng như thế này:



### Vẽ hoa - Illustrator Cs6



Đây là bài tập khá đơn giản trong Illustrator Cs6 bạn chỉ cần sử dụng công cụ Elips Tool và Transform Punker Bload là bạn đã tạo ra được những cánh hoa như ý bạn muốn chỉ cần làm theo các bước mà Lmt sẽ giới thiệu sau đây để hoàn thành tác phẩm của mình nhé!

Bước 1:

Đầu tiên bạn vẽ hình vuông và cho nó màu đỏ



Vào Effect/Disort và Transform Punker Bload để giá trị là 136%



#### Bước 2:

Vẽ tiếp hình tròn và fill cho nó màu cam



Vào Effect/Disort và Transform Punker Bload để giá trị là 96%



Chập hai hình lại:



Ban Blend smooth color (Ctrl+Alt+B)



#### Bước 3:

Bạn làm tương tự như thế đối với các hình khác và bạn sắp xếp sao cho hợp lý:



## Vẽ trái táo bằng 3D -Illustrator SC6



Lmt mong rằng sẽ giúp đỡ các bạn mới học Illustrator Cs6 sẽ thành thạo khi sử dụng phần mềm này, vì thế mà Lmt đã viêt chi tiết bài hướng dẫn này để các bạn có thể làm quen với thanh công cụ vẽ Pen và thanh Menu 3D trong Illustrator Cs6 tạo ra được một bức như ý muốn của mình.

Bước 1:

Bạn chọn công cụ Pen và màu ma bạn thích màu Border đặt rỗng, sau đó bạn vào Menu Effect/3D/Revolve để tạo khối 3D:


3D Revolve Options	Sector -		
Position: Off-Axis Front			
	্য ্য <mark>-18<sup>2</sup></mark> ড় ( ) <mark>-26°</mark>	1	
	ə 🕞 🕫	I	
	Perspective: 0°		
Revolve			
Angle: 360° Cap	: • •		
Offset: 0 pt From L	eft Edge 🔻		
Surface: Plastic Shading 🚽	1		
Light Inten	isity: 100% 🕨		
Ambient L	ight: 50%		
Highlight Inten	sity: 60% ►		
Highlight :	Size: 90%		
Blend St	eps: 25		
Shading C	olor: Custom 🔻		
Preserve Spot Colors D	raw Hidden Faces		
✓ Preview Map Art	Fewer Options	OK	Cancel

Angle: 360 độ, để nó xoay toàn diện ,và thiết lập như hình bạn đã tạo ra cái rổ rất.

Bước 2:

Vẽ quả táo: Dùng công cụ Ellipse Tool với màu nền là màu xanh lá cây, không có đường viền sau đó vẽ một khối Elipse đứng sau đó Effect/3D/Revolve



Giá trị Angle là 360 độ ta có kết quả:



Chèn đổ bóng cho quả táo nhìn cho nó thật hơn bằng cách bạn vào Effect /Stylize/Dropshadow

Drop Shadow
Mode: Multiply 🚽
Opacity: ≑ 90%
X Offset: ≑ 2.47 mm
Y Offset: 韋 2.47 mm
Blur: ≑ 3.09 mm
Color: Darkness: 100%
✓ Preview OK Cancel

#### Bước 3:

Vào Window/Brushes để hiện ra bảng Brush, bây giờ vẽ một đường Path với màu đen

Bạn kéo vào bảng Brush và se hiện lên bảng thông báo như sau:

Art Brush Options	
Name: Art Brush 1	
Width: Fixed	100%
Brush Scale Options Scale Proportionately Stretch to Fit Stroke Length Stretch Between Guides Start: 0 mm End: 66.742 mm	Length(X): 66.742 mm
	Direction:   ← → ↑ ↓   Colorization   Method: Tints   Method: Tints   Key Color:    ✓   Options   □   Options   □   □   Options   □   □   □
	OK Cancel

#### Bước 4:

Sử dụng công cụ PenTool và vẽ theo cái cuống mà bạn nghĩ, và keo Brush mà bạn vừa tạo ra

#### Bước 5:

Bạn Giữa Alt để copy thêm 2 bảng nữa và đổi màu.

#### Bước 6:

Bạn điều chỉnh Apperance để điều chỉnh quả táo đỏ:Window/Appearance(Shift+F6) chon quả táo đỏ sau đó Click lên lệnh:3D Revolve trên bảng thông tin để điều chỉnh thông số:

÷	57*	
ψ	63*	
۲	-159°	

#### Bước 7:

Bạn làm tương tự đối với các quả táo còn lại

Kết quả sẽ là:



## Vẽ khối Ruy băng trong Illustrator Cs6



Vẽ khối Ruy băng trong Illustrator Cs6

Để vẽ hình khối ruy băng không hề khó đâu các bạn, bạn chỉ cần làm theo hướng dẫn mà Lmt đã làm sau đây bạn sẽ có một khối hình ruy băng trông rất đẹp mắt bằng Illustrator CS6.

#### Bước 1:

Mở một File mới trong Illustrator Cs6 và chọn Rectangle Tool(M) và Clik chuột vào trang giấy 2 lần và nhập vào thông số như sau: W: 300, H;20

#### Bước 2:

Chọn hình vừa chọn và nhấn chuột phải Transform/Move và điền như sau:

Move
Position
Horizontal: 0 px
Vertical: 30 px
Distance: 30 px
Angle:
Options
Transform Objects 🗌 Transform Patterns
✓ Preview
Copy OK Cancel

Bạn nhấn Copy và ok bạn nhấn Ctrl+D thêm 4 lần nữa như sau:





Bạn chọn tất cả các hình và nhấn chuột phải chọn Transform/ shear và điền với thông số như sau:

Shear
Shear Angle: 6°
Axis
<ul> <li>Horizontal</li> </ul>
<ul> <li>Vertical</li> </ul>
O Angle: 90°
Options
🗹 Transform Objects 🔲 Transform Patterns
✓ Preview
Copy OK Cancel

#### Bước 4:

Bạn bỏ chọn màu Fill va chọn màu strock vơi màu khác và bạn vẽ như sau:



#### Bước 5:

Các bạn chọn tất cả các hình và mở bảng PathFinder và chọn lệnh Crop



#### Bước 6:

Bạn kéo hình vừa tạo vào Symbols như hình sau và đặt tên cho nó như hình sau:



Symbol Options



#### Bước 7:

Bạn vẽ một hình tròn không viền và chọn màu xanh, và vẽ một đường line,chọn công cụ chọn cả hình tròn và đường line chỉnh vào chính giữa tâm.

Sau đó bạn lại vao pathfinder và chọn lênh Divide, phải chuột chọn ungroup và bạn xóa một bên đi ta có như sau:



#### Bước 8:

3D Revolve Options
Position: Off-Axis Front
Perspective: 0°
Revolve
Angle: 360° Cap: Cap
Offset: 0 pt 🔹 from Left Edge 🔫
Surface: Plastic Shading 👻
✓ Preview Map Art More Options OK Cancel

Ban vào Menu Effect/3D/Revolve:

Bạn nhấn Map Art

Map Art						
Symbol: 📰	ruy bang edit these symbols, u	Surface:	: 14 4 🖸 al.	of 1	▶ ¥I	
Scale to Fit	Clear	Clear All	🖊 Shade Artı	work (slower)	✓ Invisible	Geometry
✓ Preview				ОК	с	ancel

Nhấn Ok bạn sẽ được hình như sau:



### Hiệu ứng chữ gạch trong illustrator Cs6



Hiệu Ứng Chữ Gạch Trong Illustrator Cs6

Với những tính năng mới của illustrator Cs6 bạn có thể dễ dàng tạo những hiệu ứng chữ khác nhau. Bài viết dưới đây LMT sẽ hướng dẫn các bạn tạo hiệu ứng chữ gạch bằng cách sử dụng 3d – rendering và sử dụng một vài Brush để tạo nên các phần gạch khác nhau.

#### Bước 1:

Đầu tiên bạn mở một File( Ctrl+N) và dùng công cụ Type(T) sử dụng Fond chữ Arial, in đậm bạn đánh chữ muốn làm:



#### Bước 2:

Bạn tiếp tục vào Object/ Compound path/ Release



Sau đó chọn đường dẫn bên ngoài và đi vào Effect/ Stylize/round corners



Tiếp đến bạn đi vào Object/ Expand Appearance. Bạn chọn cả hai và đi vào Object/ Compound path/Make



#### Bước 3:

Bạn chọn như sau:

* 8	
<b>↓</b> T, <u>3</u> R	ectangular Grid Tool Options
	Default Size     OK       Width:     1030 px       Height:     9.02 px
~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~~	Horizontal Dividers
	Number: 0 Bottom Skew: 0% Top
	Vertical Dividers Number: 39 Left Skew: 0% Right
	<ul> <li>Use Outside Rectangle As Frame</li> <li>Fill Grid</li> </ul>
	TRAN ALIG       PATHFINDER       >> I *=         Shape Modes:       Image: Compared to the second to

Và tô màu cho nó màu sau đó bạn vào Object/ Transform/Move và chọn như sau:

- Position		OK
Horizontal: 1	2,951	
Vertical: 8	93 p	Cancel
		Сору
Distance: 1	3 рх	
		Preview

Chọn cả 2 vào Object/ Transform/ Move như sau:

Move	
Position Horizontal: 0 px Vertical: 2*8,93 Distance: ,86 px Angle: -90 *	OK Cancel Copy Preview

Nhấn Ctrl+D ta sẽ như hình sau:\



Chọn chữ và gạch và bạn vào Pathfinder và chọn Crop – Button như sau:



Hình của bạn sẽ như thế này:



Bạn chọn hình và làm như sau:



Hình của bạn như sau



Ban vào Fffect/ 3D/ Extrude & Bevel như sau:



Được như sau:



Bạn đi đến Object/ Expand Appearance, Object/ Ungroup, và select/ same/ Fill color như sau:



## Thân Thiện Với Môi Trường Bằng Chữ Trong Illustrator Cs6



Thân Thiện Với Môi Trường Bằng Chữ Trong Illustrator Cs6

Trong hướng dẫn sau đây, tôi sẽ hướng dẫn các bạn làm thế nào để tạo ra một bức ảnh bằng chữ trong Illustrator thân thiện với môi trường chỉ sử dụng vài bước cơ bản bạn sẽ tạo ra được.

#### Bước 1:

Mở File mới và đách chữ bạn muốn thực hiện ở đây tôi chọn Fond chữ: Helvetica Bold và đánh chữ Lmt.com.vn bây giờ bạn chọn chữ và vào Type/ Create Outlines :

# LMT.com.vn LMT.com.vn

Bước 2:

Bạn chọn chữ và vào Gradient thay đổi màu sắc như sau bạn chọn mã màu CMYK ở Swatch đầu tiên với mã màu như sau:C=40/M=0/Y=100. Ở Swatch thứ hai bạn điền: C=60,M=16,Y=100,K=0

## LMT.com.vn

Bước 3:

Dùng công cụ Pentool vẽ lại chiếc lá như sau:



và tô màu như sau:



#### Bước 4:

Bạn dùng công công cụ Pen và một hình dáng làm nổi bật trên chiếc lá



Tô màu như sau:



#### Bước 5:

Bây giờ tới cuống lá bạn vẽ như sau:





Tiếp theo chúng ta sẽ tạo giọt nước



#### Bước 7:

Vẽ con cách cam bạn vẽ như sau:





#### Tạo cho nó cái bong



#### 0k thế là xong



Bạn hãy xem cách sắp xếp như sau:


# Vẽ Tranh Thiên Nhiên Illustrator Cs6



Hôm nay Lmt sẽ hướng dẫn các bạn vẽ một bức tranh thiên nhiên bằng illustractor chủ yếu sử dụng công cụ pentool và cách pha màu cho hợp lý bạn cùng thử làm nhé!

#### Bước 1

Mở File Flash với kích thước 600x450 và dùng Pen vẽ như sau:



Bạn sử dụng Square khoảng và Pencil Tool Draw và tô màu như sau:



### Bước 2:

Bạn sử dụng Radial Gradient quét một lớp như sau:



## Bước 3:

Sử dụng tiếp Pencil tool draw giống như hình dưới :



#### Bước 4:

Bạn tô màu nền cho nó như sau:



Bạn sử dụng Draw với kích thước 1000px X 1000px tô màu trắng để vẽ mây:



và bạn làm như sau:



Vẽ hoa:

~~~	9	
	Pucker & Bloat	
	Pucker 76 %	Bloat OK
	-	Cancel
	K	

Sử dụng công cụ vẽ Draw và bạn vào Filter/ Distort/ Pucker& Bloat và di chuyển như sau:



Copy and Paste in Place như sau:



Bạn sử dụng các màu khác nhau và xoay sao cho đẹp mắt như sau:





Bạn vẽ con bướm bằng cách sau:

Reflect
Axis OK OK
O Angle: 90 * Copy





Bạn sẽ được như sau:

