

Giáo trình Photoshop CS 8.0



Sưu tầm và chỉnh sửa by hoangly85

Mail : tolover121@yahoo.com

ADOBE PHOTOSHOP CS

Đã từ lâu các KTV đồ họa, họa sĩ, các nhà xử lý ảnh đều xem Photoshop CS như một công cụ không thể thiếu được trong thiết kế xử lý ảnh. Trong tay các nhà thiết kế mỹ thuật cây gậy thần Photoshop CS đã giúp họ không chỉ tái hiện thế giới theo quan điểm riêng, mà còn biến giấc mơ thành hiện thực, với sự phát triển nhanh của kỹ thuật số, kỹ thuật in ấn, môi trường Internet, Multimedia, đã mang lại cho Photoshop khả năng ứng dụng vô hạn

Chương trình Photoshop CS và Image Ready 7.0 sẽ giúp các bạn học viên tìm hiểu thêm những tính năng tuyệt vời của phiên bản mới.

Photoshop CS, trình bày các kỹ thuật xử lý ảnh cao cấp, các tính năng mới giúp bạn tạo được các hình ảnh đẹp mắt rõ nét, và mang tính mỹ thuật cao, hỗ trợ đắc lực cho các chương trình dàn trang và tách màu điện tử, đặc biệt các hình thể dạng Vector được sử dụng trong môi trường làm việc của Photoshop.

Image Ready với các kỹ thuật tối ưu ảnh, tạo được các đoạn hoạt hình Rollover ứng với các thao tác Mouse, tạo các nút cho trang Web, bạn sẽ tạo đoạn hoạt hình từ một mảnh đơn bằng cách sử dụng các file GIF hoạt hình, một file GIF hoạt hình là một chuỗi liên tiếp nhiều ảnh hoặc nhiều Frame (khung) hợp thành.

Với cách sử dụng bài tập thực hành làm nền tảng cho bạn học tập và làm quen với Photoshop CS và Image Ready từ bài căn bản đến nâng cao. Hy vọng bạn sẽ cảm thấy vui mắt và thú vị hơn với các hình ảnh sống động mà Photoshop đã đem đến cho bạn.

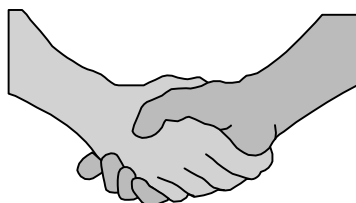
Trả lại giá trị mặc định cho các xác lập mặc định cho Photoshop CS và Image Ready trước khi tiến hành thực tập điều đó sẽ đảm bảo cho các công cụ và các bản option như được thực hiện trong giáo trình này.

File xác lập (Preferences file) của chương trình lưu giữ các xác lập của các bản lệnh và các xác lập cân chỉnh màn hình.

Nhấn giữ Phím Shift + Ctrl + Alt ngay khi vừa khởi động Photoshop hoặc Image Ready xuất hiện hộp thoại thông báo: “ **Delete the Adobe Photoshop Settings File**”, chọn **Yes**

Hướng dẫn Bài Học và Thực Hành Photoshop CS sẽ giúp bạn phần nào trong quá trình tham gia tìm hiểu chương trình xử lý ảnh được cập nhật

mới nhất hiện nay. Hy vọng bạn sẽ thực hiện tốt các bài thực hành tôi đã soạn sau đây.



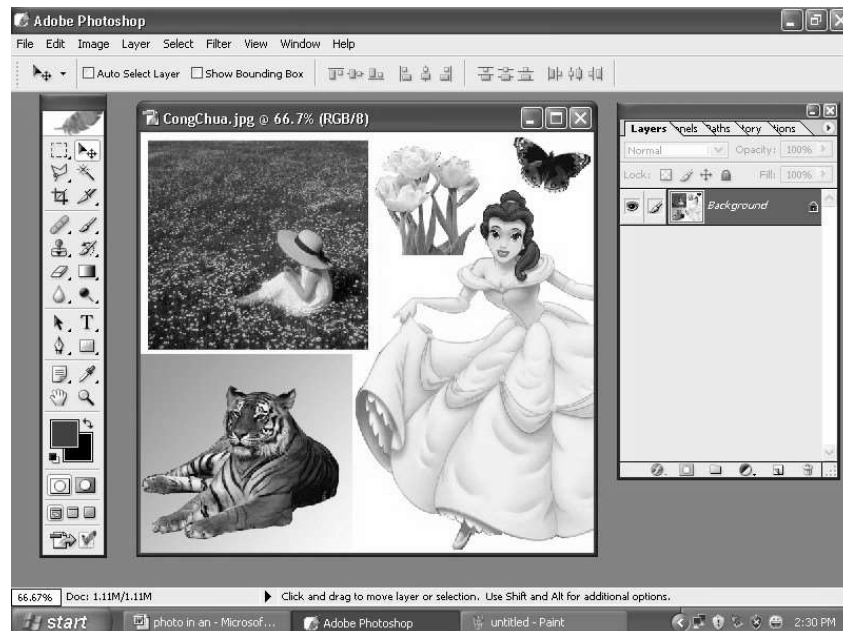
CHÚC BẠN THÀNH CÔNG TRONG HỌC TẬP

CHÀO MỪNG BẠN ĐẾN VỚI CHƯƠNG TRÌNH PHOTOSHOP CS



Chương 1

Vùng làm việc



Khi làm việc với Photoshop CS, bạn sẽ khám phá được nhiều cách thức để hoàn thành công việc như nhau, muốn sử dụng tốt khả năng chỉnh sửa ảnh của cả hai chương trình Photoshop CS và Image Ready, bạn cần biết về vùng làm việc của chúng.

Chương này bạn tìm hiểu những bài sau :

- Mở một file mới sau khi khởi động chương trình
- Các công cụ chọn lựa
- Làm việc với các Palette (bảng)

Bài 1: Khởi động và mở 1 file ảnh mới

*** Khởi động :**

Double click vào Icon (biểu tượng) của Photoshop để khởi động.

Khi khởi động Photoshop, trên màn hình sẽ xuất hiện menu thanh ngang (menu bar), hộp công cụ (Toolbox), thanh tùy chọn của công cụ (Tool Option Bar) và các nhóm bảng (Palette).

Chương trình Photoshop và Image Ready đều làm việc với ảnh Bitmap, ảnh kỹ thuật số (các ảnh do một loạt các hình vuông nhỏ gọi là các Pixel phần tử ảnh hợp thành).



Bạn có thể vẽ hình trong Photoshop và các hình thể này tạo ra rất tinh xảo mà vẫn giữ được độ sắc nét khi tỷ lệ của chúng được phóng lớn or thu nhỏ. Bạn xử lý các ảnh từ máy quét ảnh Scanner, quét từ phim đương bản, hoặc cắt (Capture) từ video hay được nhập vào (Import) từ các chương trình vẽ khác, nhập được ảnh từ máy kỹ thuật số (Digital Camera)

Bài 2: Các công cụ chọn

Trong hộp công cụ (Toolbox) chứa các công cụ chọn lựa, vẽ và chỉnh sửa. Với các công cụ này bạn sẽ biết được các tính năng chuyên biệt của chúng.

Để chọn một công cụ, bạn chỉ cần click trỏ mouse vào công cụ đó ở hộp Toolbox hoặc có thể nhấn phím tắt từ bàn phím. Công cụ được chọn sẽ có tác dụng cho đến khi bạn chọn một công cụ khác.

Một vài công cụ có hình tam giác nhỏ ở góc dưới phải để cho bạn biết còn có các công cụ ẩn phía dưới

Cách chọn các công cụ ẩn

- Nhấn giữ mouse trên công cụ có chứa công cụ ẩn, sau đó di chuyển mouse chọn công cụ mong muốn từ menu chứa.
- Nhấn giữ Shift + phím tắt của công cụ, lặp lại nhiều lần cho đến khi xuất hiện công cụ mà bạn muốn chọn
- Nhấn giữ Alt và click vào công cụ. Mỗi lần click các công cụ bị ẩn sẽ kế tiếp xuất hiện.

Bài 3: Sử dụng thanh tùy chọn của công cụ (Tool options bar).

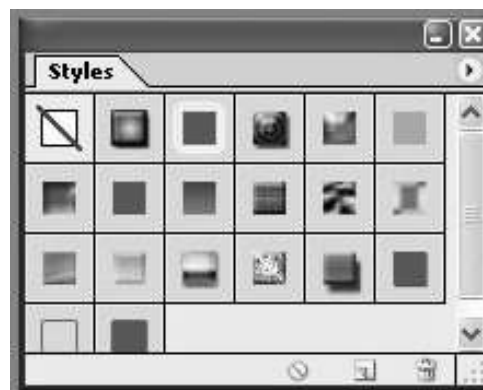
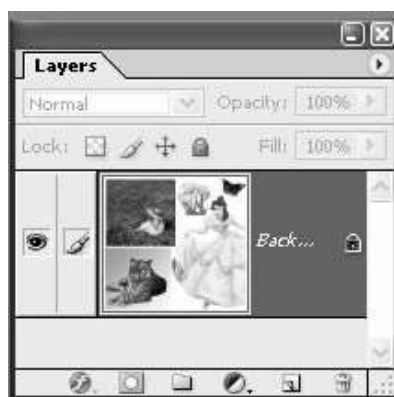


Tất cả các công cụ đều có các tùy chọn riêng của nó, và các tùy chọn này được thể hiện trên thanh tùy chọn của công cụ

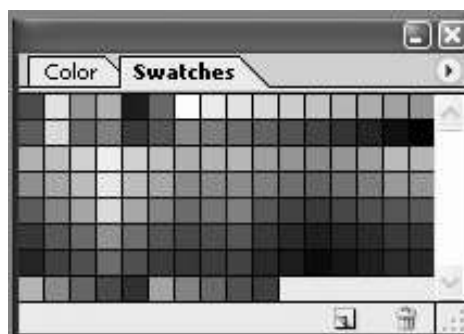
Thanh tùy chọn luôn thay đổi theo để phù hợp với từng công cụ đang được chọn, một vài thanh tùy chọn và bảng có các tùy chọn cho phép bạn nhập vào các giá trị số bằng cách sử dụng thanh trượt, phần định góc, các nút mũi tên hộp nhập.

Bài 4: Làm việc với các bảng Palette

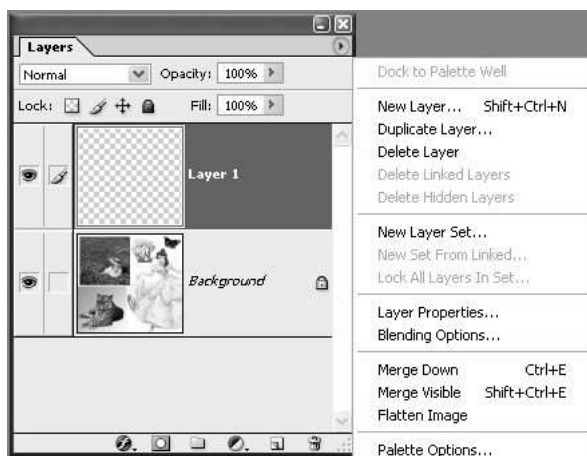
Các bảng giúp cho bạn giám sát và chỉnh sửa ảnh. Mặc định các bảng sẽ xuất hiện như như các nhóm bảng chồng lên nhau. Tùy theo công việc mà bạn có thể làm xuất hiện hoặc ẩn nó. Vào menu Window / chọn <tên bảng> cần hiển thị.



+ Thay đổi sự thể hiện của bảng



- Nhấn phím Tab để làm ẩn hoặc hiện tất cả các bảng có trên màn hình (trừ thanh toolbox)
- Drag vào các Tab và drag sang vị trí các bảng khác hoặc drag ra ngoài để tạo một bảng riêng biệt.
- Gắn bảng vào thanh tùy chọn của Photoshop, drag Tab của từng bảng thả vào vùng trống màu xám đậm bên phải thanh tùy chọn.
- Click nút tam giác nhỏ bên phải của bảng để mở một menu con.
- Click vào nút trừ góc trên phải của bảng để thu nhỏ bảng Minimize hoặc click vào dấu vuông để mở rộng bảng Maximize.

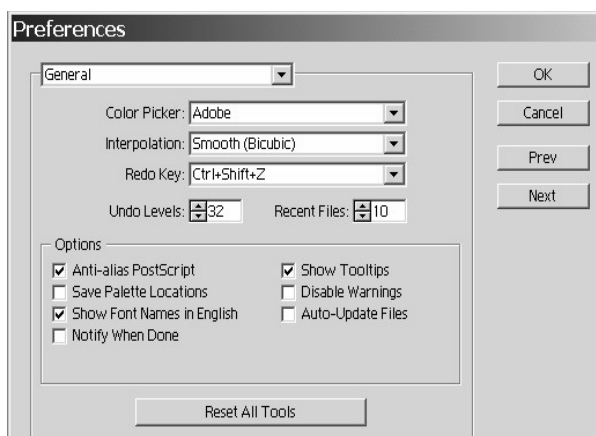


Xác lập vị trí của bảng và hộp thoại

Vị trí của các bảng hiện có và các hộp thoại sẽ được lưu như mặc định khi bạn thoát ra khỏi chương trình. Nhưng cũng có thể khởi động chương trình với vị trí mặc định đầu tiên hoặc bạn có thể đưa trở lại vị trí mặc định tại bất cứ thời điểm nào:

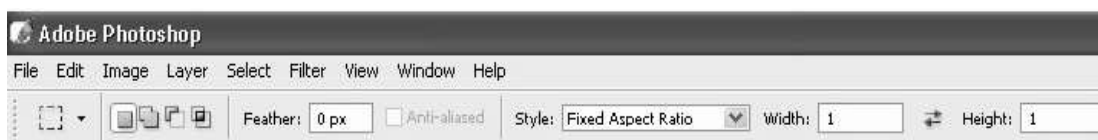
Để luôn luôn khởi động với vị trí mặc định đầu tiên.

Menu Edit / Preferences / General và huỷ bỏ chọn tùy chọn **Save palette Locations**.



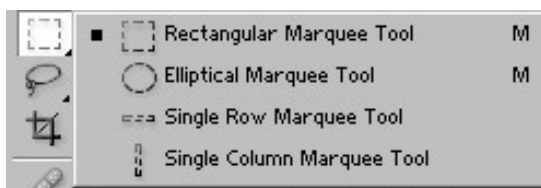
Chương 2

Làm việc với vùng chọn



Phần quan trọng nhất để làm việc với Photoshop là làm thế nào để chọn được một vùng mà bạn cần xử lý. Khi một vùng trên ảnh được chọn lựa thì chỉ phần đó chịu tác động còn phần khác không ảnh hưởng.

Giới thiệu về công cụ chọn

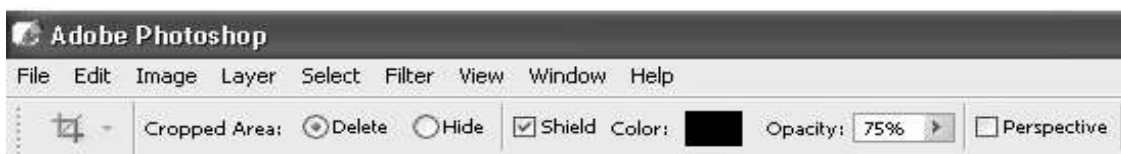


Bạn có thể chọn lựa tùy theo kích cỡ của ảnh, hình dáng cũng như màu sắc, bằng cách sử dụng các công cụ chọn sau:

- Công cụ chọn **Rectangular Marquee**: Cho phép bạn tạo một vùng chọn là hình chữ nhật trên ảnh hoặc hình vuông bằng cách nhấn giữ thêm phím Shift trên bàn phím.

- Công cụ **Elliptical Marquee**: Cho phép bạn chọn vùng chọn là một vùng chọn Elip hoặc hình tròn bằng cách nhấn giữ thêm phím Shift trên bàn phím.

- Công cụ **Single Row Marquee** và **Single column Marquee**: Cho phép chọn một vùng chọn là một dòng cao 1 pixel và một cột rộng 1 pixel.

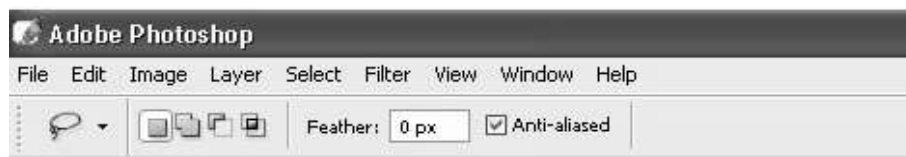


- Công cụ **Drop**: Dùng để xén những phần ảnh không cần thiết. Chọn vùng ảnh muốn giữ lại, (bạn còn có thể xoay hoặc thu phóng vùng ảnh chọn muốn giữ lại). Nhấn Enter.

- Công cụ **Lasso**: Drag một vùng chọn tự do, điểm cuối cùng trùng điểm đầu tiên để tạo nên một vùng chọn khép kín.



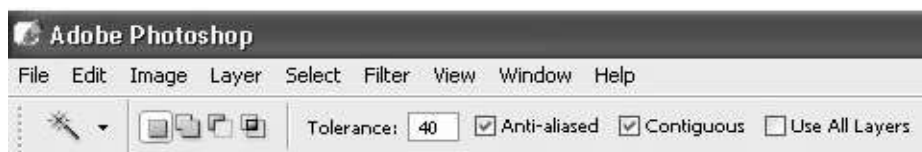
- Công cụ **Polygon lasso** : Nối các đoạn thẳng để tạo nên một vùng chọn.



- Công cụ **Magnetic Lasso** : Drag mouse theo biên vùng ảnh có vùng đồng màu tương tự, có tính chất bắt dính (Snap) vào biên của phần ảnh.



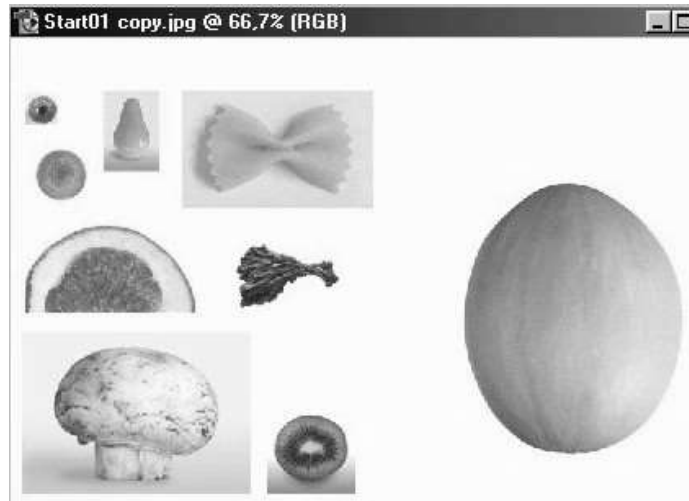
- Công cụ **Magic Wand** cho bạn chọn một phần ảnh dựa trên độ tương đồng về màu sắc của các pixel kề nhau.



Dùng bài thực hành mẫu để ứng dụng các công cụ chọn lựa.

Chọn với công cụ Marquee Rectangular

Menu file / Open / chọn Lesson 1 / start . psd



Trong file chứa các ảnh rau trái để bạn thực tập bài chọn lựa bằng công cụ, để chuẩn bị ghép hình thành hình khuôn mặt.

Click chọn công cụ **Rectangular Marquee**.

- Drag trở trên trái xuống góc dưới phải để tạo một vùng chọn (vùng kiến bờ).
- Bạn di chuyển vùng chọn vừa tạo theo đúng vị trí ảnh muốn chọn bằng cách dùng ngay trở vừa chọn đặt vào trong và drag mouse, nó không làm thay đổi kích cỡ và hình dáng của vùng chọn.
- Nếu không hài lòng với vùng chọn vừa tạo bạn có thể hủy vùng chọn.

Menu select / Deselect (Ctrl + D) hoặc click trở vào vị trí bất kỳ trong ảnh để hủy chọn.

Lưu Ý : Với công cụ chọn hình chữ nhật này không cắt được đúng viền của quả dưa , nếu cắt sang file khác vùng trắng bên ngoài quả dưa được chọn theo.

Chọn với công cụ Eliptical Marquee

Dùng công cụ này để chọn vùng con mắt cho khuôn mặt, drag chọn mặt cắt của củ cà rốt

- Đặt trỏ biên trái của vùng ảnh muốn chọn. Nhấn giữ phím Spacebar và drag mouse
- Chọn đối tượng ảnh từ tâm. Di chuyển công cụ chọn vùng đến tâm của mặt cắt củ cà rốt.

Click và drag đồng thời giữ phím Alt khi đối tượng được chọn xong thả mouse và thả phím Alt sau cùng.

*** Cách di chuyển phần ảnh được chọn**

Dùng công cụ Move, đặt trỏ vào giữa vùng chọn, trở thành hình mũi tên có kèm theo hình chiếc kéo, cho biết nếu bạn drag mouse nó sẽ cắt ảnh tại vị trí hiện hành và di chuyển vùng ảnh cắt sang vị trí mới.

Chọn menu Select /Deselect (Ctrl +D) để huỷ vùng chọn.

*** Di chuyển và sao chép vùng chọn**

Ta sẽ thực hành sao chép và di chuyển cùng lúc
Nhấn Ctrl (-) hoặc Ctrl (+) để trở về hình ảnh 100 %

Dùng công cụ chọn Elip chọn vùng mặt cắt của củ cà rốt.
Chọn công cụ Move, đặt trỏ vào trong phần chọn lựa nhấn giữ phím Alt, trỏ mouse trở thành mũi tên đôi cho biết ảnh sẽ được sao chép khi bạn drag mouse để di chuyển vùng ảnh chọn .

Tiếp tục nhấn giữ Alt và drag bản sao đặt trên vị trí quả dưa. Bạn nhấn giữ Shift khi di chuyển vùng chọn để ép buộc nó di chuyển theo hướng đứng hoặc ngang hoặc dọc.

*** Di chuyển bằng các phím tắt**

Phím tắt cho phép bạn sử dụng tạm thời công cụ, thay vì phải chọn nó từ hộp công cụ, bạn chọn và học thuộc các phím tắt có trong tên các công cụ để thuận tiện sử dụng cho các công việc xử lý ảnh sau này một cách nhanh chóng.

Chọn vùng quả Riwi bằng công cụ Elip hoặc nhấn phím **M**
Nhấn giữ phím Ctrl. Trở biến thành mũi tên với biểu tượng chiếc kéo bên cạnh thông báo vùng chọn sẽ bị cắt từ vị trí này.

Di chuyển quả Kiwi đặt lên khuôn mặt quả dưa để làm miệng.

*** Di chuyển vùng ảnh chọn bằng 4 phím mũi tên**

Bạn có thể điều chỉnh vị trí vùng ảnh chọn một chút bằng các phím mũi tên với mỗi bước chuyển là 1 pixel hoặc 10 pixel khi nhấn giữ phím Shift.

Chú Ý : Các phím mũi tên chỉ điều chỉnh vị trí của vùng chọn sau khi bạn đã di chuyển vùng chọn hoặc khi công cụ Move đang được chọn, nếu không chỉ làm di chuyển biên chọn mà thôi, còn phần ảnh chọn sẽ không di chuyển .

Nhấn giữ Shift mỗi lần nhấn 1 trong 4 phím mũi tên vùng ảnh chọn sẽ di chuyển 10 pixel.

Bạn thử thực hiện với các mũi tên để xem tác dụng.

*** Sao chép vùng ảnh chọn sang file khác**

Chọn vùng ảnh bằng công cụ chọn bất kỳ.

Chọn công cụ Move, đặt trỏ vào giữa vùng chọn và drag mouse sang file khác (file đã được mở sẵn đang nằm trên vị trí màn hình) khi drag ảnh sang file khác trỏ xuất hiện là dấu mũi tên kèm theo hình dấu (+) cho bạn biết là vùng ảnh chọn đã được copy sang, bạn thả mouse .

- Bạn cũng có thể copy vùng ảnh chọn sang file khác bằng lệnh Copy, Copy Merged, Cut, Paste, Paste Into.

- Lệnh Copy dùng để sao chép vùng chọn trên Layer hoặc Background hiện hành.
- Lệnh **Copy Merged**: Sao chép vùng chọn trên tất cả các Layer đang hiển thị.
- Lệnh **Past**: Dán giữ liệu đã được Cut hoặc Copy sang vị trí khác của file ảnh hoặc sang file khác để tạo nên một Layer mới.
- Lệnh **Past Into**: Dán dữ liệu đã được cắt hoặc sao chép vào bên trong một vùng chọn khác trong file ảnh.

Lưu ý: Sao chép và drag với công cụ Move sẽ đỡ tốn bộ nhớ vì trong trường hợp này Clipboard không được dùng đến như lệnh Copy, Copy Merged, Cut, Paste.

Chọn với công cụ lasso: Công cụ chọn tự do

Drag mouse tự do trên vùng ảnh muốn chọn, công cụ này dùng cho những vùng ảnh chọn không cần độ chính xác cao.

Điểm cuối cùng click trùng điểm đầu tiên vùng chọn khép kín.

Chọn với công cụ Polygon Lasso

Zoom lớn phần chiếu nơi trong bài Start

Dùng công cụ Polygon Lasso Click từng điểm để tạo nên các đoạn thẳng liên kết, bạn có thể dễ dàng chọn các đường gấp khúc

Điểm cuối cùng đặt trùng vào điểm click đầu tiên con trỏ hình dấu tròn, biên chọn đã hoàn thành .

Chọn với công cụ Magnetic Lasso :

Bạn dùng công cụ **Magnetic Lasso**, để drag vẽ đường biên chọn cho 1 vùng có độ tương phản cao ở biên, khi drag mouse đường biên chọn tự động hút vào đường biên của vùng ảnh muốn chọn. Có thể điều khiển

hướng của đường biên chọn bằng cách chủ động click mouse để xác định các điểm ép buộc, điểm định hướng (fastening point)

Thực hiện công cụ này cho vùng chọn là lát cắt quả cam, nho, click điểm đầu tiên phần bên trong, thả mouse và di chuyển con trỏ dọc theo đường cong biên phần ruột màu đỏ từ phải sang trái



Con trỏ sẽ hút vào biên và tự động thêm vào các điểm **Fastening point**

Nếu thấy đường biên chọn không hút đúng theo phần muốn chọn (có thể do độ tương phản của vùng ảnh này quá thấp), bạn click mouse chủ động tạo các điểm **fastening point**. Bạn cũng bỏ được các điểm fastening đã có bằng cách nhấn phím Del và di chuyển trỏ theo hướng ngược lại. Mỗi lần nhấn Del sẽ xóa đi một điểm Fastening.

Chọn bằng công cụ Magic Wand

Công cụ **Magic Wand** cho phép chọn những pixel gần nhau trong ảnh dựa trên sự tương đồng về màu sắc.

Thực hiện công cụ này để chọn hình quả lê trong ảnh để làm chiếc mũi.

Thanh tùy chọn của công cụ này cho phép bạn thay đổi tính năng của công cụ xác lập Tolerance cho biết có bao nhiêu tone màu sẽ được chọn khi click vào một vùng ảnh nào đó. Giá trị mặc định là 32 (32 tone màu sáng xấp xỉ nhau và 32 tone màu đậm tương tự nhau được chọn).

Click trỏ Magic Wand vào quả lê, một vùng chọn xuất hiện, nhấn giữ shift dấu (+) xuất hiện bên trỏ, bạn click trỏ vào phần còn lại của quả để chọn thêm vùng chọn.

*** Thêm và bớt vùng chọn**

- Nhấn giữ shift drag mouse để thêm một vùng chọn lựa.
- Nhấn giữ Alt drag mouse vào vùng chọn có sẵn để trừ bớt vùng chọn lựa.

*** Làm mềm biên chọn**

Làm cho biên chọn trong mềm hơn không bị gãy khúc.

- **Anti Alias:** Làm trơn các biên lởm chởm của vùng chọn bằng cách hoà lẫn màu chuyển tiếp giữa các pixel biên và pixel nền, chỉ pixel biên bị thay đổi, các chi tiết không bị mất.

Tuỳ chọn **Anti alias** phải được chọn trước khi dùng các công cụ chọn để chọn vùng ảnh.

- **Feather:** Làm mờ, nhòe biên bằng cách tạo sự chuyển tiếp giữa vùng chọn và các pixel xung quanh nó việc làm nhòe này có thể làm mất chi tiết tại biên vùng chọn. Định độ Feather trước khi chọn vùng chọn lựa bằng các công cụ Marquee, Lasso, Polygon Lasso, Magnetic Lasso.

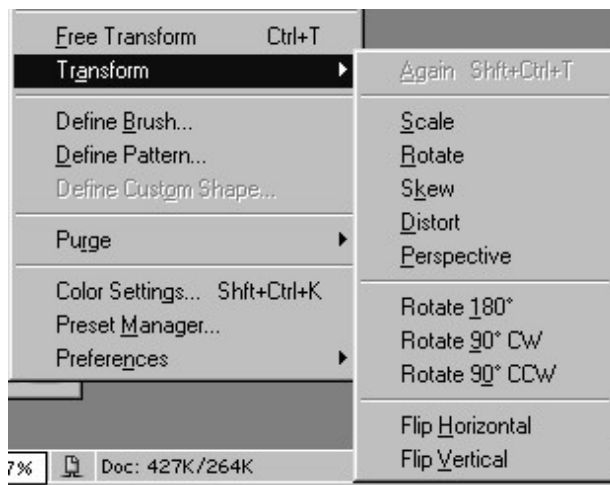
Giá trị **Feather** từ 1 đến 255 pixel.

Trường hợp nếu biên chọn đã thực hiện muốn xác lập Feather

Menu Select / chọn Feather, nhập giá trị độ mờ biên tuỳ ý. Click nút OK.

* Biến đổi ảnh vùng chọn trên Layer

Menu Edit / Transform(Ctrl+T)



Scale: Co giãn vùng ảnh chọn hoặc đối tượng ảnh trên Layer

Skew: Làm nghiêng vùng ảnh chọn hoặc đối tượng ảnh trên Layer

Distort: Hiệu chỉnh biến dạng hình ảnh.

Perspective: Thay đổi phối cảnh của vùng ảnh chọn.

Rotate: Xoay vùng ảnh

chọn hoặc đối tượng ảnh trên Layer.

Number: Tính chính xác theo điểm ảnh.

Rotate: Xoay vùng ảnh chọn hoặc đối tượng ảnh trên Layer

90 độ CW theo chiều kim đồng hồ

90 độ CCW ngược chiều kim đồng hồ

Elip Horizontal : Lật đối xứng theo phương dọc.

Elip Vertical : Lật đối xứng theo phương ngang.

Một hộp bao (Bounding Box) xuất hiện, bạn có thể thực hiện co giãn, xoay, nghiêng, lật đối xứng, thay đổi kích cỡ.

Đặt trỏ vào một trong các handle và drag mouse, nhấn giữ shift trong khi drag để ép buộc thay đổi theo tỷ lệ, nhấn Enter để kết thúc việc chỉnh sửa .

Thực hiện cho vùng tai, dùng Rotate 90 độ CW để xoay đối tượng ảnh chiều kim đồng hồ

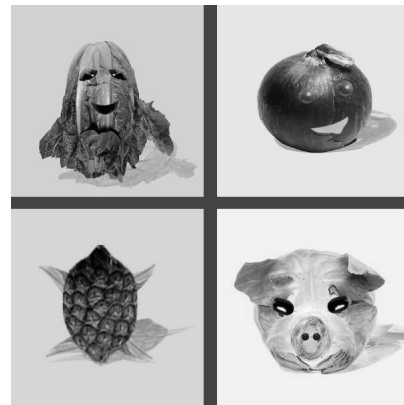
- Copy di chuyển.
- Dùng hiệu ứng Elip Horizontal để lật đối xứng theo phương ngang.

Mẫu thực hành ghép ảnh ứng dụng

Dựa trên bài ứng dụng vừa thực hiện ở trên



mẫu ban đầu



mẫu đã hoàn thành

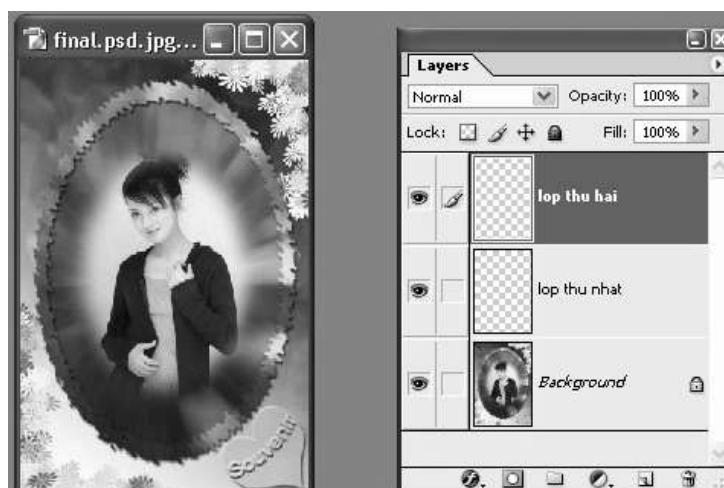
Chương 3

Các điều cơ bản về Layer

Mỗi file của **Photoshop** chứa một hoặc nhiều **Layer** riêng biệt. Một file mới thường là một Background chứa màu hoặc ảnh nền mà có thể nhìn thấy được thông qua phần trong suốt của các Layer tạo thêm sau. Bạn có thể quản lý các Layer bằng bảng hiển thị lớp.

1. Cách hiển thị hộp Layer

Menu window / Layers



Tất cả các Layer trừ nền Background luôn luôn trong suốt, phần bên ngoài của một ảnh trên Layer cũng là một phần trong suốt có thể nhìn thấy được các lớp bên dưới nó.

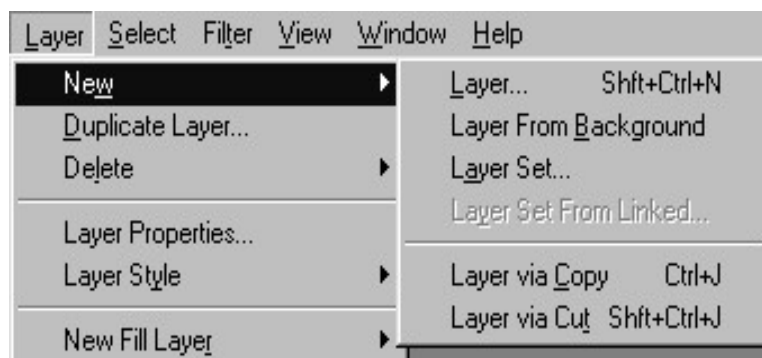
Các Layer trong suốt tương tự như tấm phim có vẽ hình, chồng lên nhau thành nhiều lớp, bạn có thể chỉnh sửa, thay đổi kích thước vị trí, xóa trên từng lớp mà không hề ảnh hưởng tới các hình vẽ khác trên Layer khác. Khi kết hợp các lớp xếp chồng lên nhau để tạo nên 1 bức ảnh hoàn hảo.

* Tạo và tham khảo bảng Layer khi chọn vùng ảnh hoặc dùng Move di chuyển một ảnh từ file khác sang sẽ tự tạo thành một Layer.

Bạn cũng có thể nhơn bản Layer để tạo nên một Layer mới riêng.

Bạn tạo được tối đa là 8000 Layer gồm Layer Set (bộ Layer), Layer chứa các hiệu ứng Effect (các hiệu ứng làm nổi) cho riêng từng file ảnh. Trên mỗi Layer bạn xác lập phương thức phối trộn màu (Blending mode) Opacity độ mờ đục cho riêng Layer, nhưng do máy tính có bộ nhớ giới hạn và bạn cũng chỉ cần số Layer vừa đủ để tạo nên một file ảnh của mình. Vì mỗi Layer, bộ Layer đã chứa các hiệu ứng và dữ liệu riêng nên giá trị thực tế sẽ chỉ tới 1000 Layer.

- * Biểu tượng con mắt trong hộp Layer để ẩn và hiện Layer.
- * Biểu tượng cây bút: Layer đang chọn



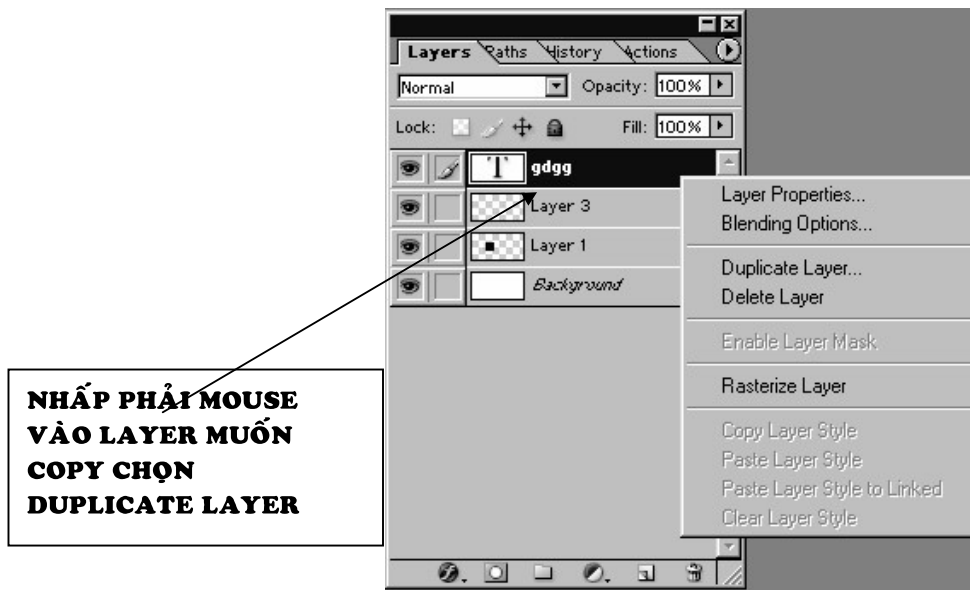
2. Các cách tạo Layer ảnh và copy Layer ảnh.

- Vùng chọn ảnh

Menu Layer / New / Layer Via Copy: Copy vùng ảnh chọn đặt trên 1 Layer mới

Menu Layer /New / Layer Via Cut: Cắt vùng ảnh chọn đặt trên 1 Layer mới.

- Nhấn phải vào Layer muốn Copy, trong hộp **Show Layer -> chọn Duplicate Layer.**
- Nhấp vào Menu con của hộp Show Layer chọn Duplicate Layer.
- Drag Layer muốn Copy thả vào ô New Layer trong hộp Layer.
- Khi nhập văn bản bằng công cụ Type cũng tự tạo thành 1 Layer mới.



3. Sắp xếp các Layer

Trong bảng Layer -> dùng trỏ mouse đặt vào Layer muốn di chuyển -> trở thành hình bàn tay, nhấn giữ mouse và drag lên hoặc xuống dưới các Layer.

* Thuận lợi khi sử dụng các Layer

Các Layer cho phép chỉnh sửa từng phần của file ảnh trên mỗi Layer riêng biệt.



* Cách làm ẩn hoặc hiện các Layer riêng biệt:

Biểu tượng con mắt ở bên trái trên Layer, trong bảng Layers báo cho bạn biết Layer đó đang được hiển thị. Có thể làm ẩn hoặc hiện Layer bằng cách click vào biểu tượng này.

* *Bạn có thể mang ảnh trong một Layer lên trước ảnh hoặc sau trong một Layer khác bằng cách drag Layer trong bản Layer trên Layers hoặc dùng:*

Menu / Layer / Arrange / Bring to Front

Mneu / Layer / Arrange / Bring to Back

* *Khi hoàn tất công việc cho một file ảnh để làm giảm dung lượng file bạn có thể ép phẳng file ảnh, tất cả các Layer sẽ được hợp nhất (Merge) trên cùng một nền Background hoặc Layer chọn hiện hành.*

* Bạn có thể liên kết các Layer muốn điều chỉnh bằng cách chọn 1 Layer trong bảng Layers, Click vào ô vuông sắt bên trái của tên Layer mà

tìm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

bạn muốn liệt kê khi liên kết bạn có thể cùng lúc xoay, di chuyển định kích thước một cách đồng thời.

4. Cách phối trộn màu của Layer

Blending Mode và Opacity (độ mờ đục)

Thực hiện trộn màu giữa các Layer với nhau, các mode trộn cho ta cảm giác ảnh trên Layer này được hoà nhập vào ảnh trên Layer khác.

Bạn có thể thử thực hiện với các Mode trong danh sách thả của hộp Show Layer.

Opacity: độ mờ đục của ảnh, ảnh trên Layer sẽ trong suốt dần nhìn thấy rõ phần ảnh ở Layer bên dưới khi nhập giá trị Opacity giảm dần.

5. Liên kết các Layer

Một cách rất hiệu quả là liên kết 2 hay nhiều Layer lại với nhau. Với các Layer đã được liên kết, bạn có thể di chuyển và biến đổi chúng một cách đồng thời để duy trì được vị trí cố định của các phần ảnh trên Layer.

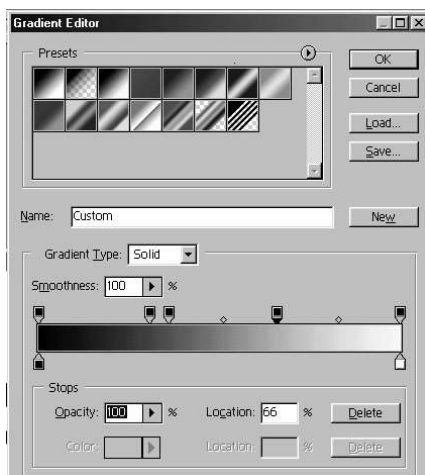
Biểu tượng liên kết (Link) hình móc xích sẽ xuất hiện trong ô vuông kế bên biểu tượng mắt Layer đang chọn sẽ không có biểu tượng liên kết cho dù nó đã được liên kết.

6. Tô màu chuyển sắc cho Layer

Công cụ Gradient

Bạn có thể tạo một Layer mới hoặc tạo một vùng chọn lựa tùy ý để đặt màu tô chuyển sắc tùy ý.

- Chọn công cụ **Gradient** trong hộp công cụ.
- Thanh tùy chọn công cụ Gradient, Click chọn nút Linear Gradient (chuyển màu theo phương thẳng) Click vào nút có mũi tên tam giác bên phải thanh chuyển màu (Menu con) để mở Menu chọn.



Ô thứ nhất: Màu tô từ màu *Foreground to Background*

Ô thứ hai trái đếm qua: Màu tô trong suốt *Foreground to Transparency*

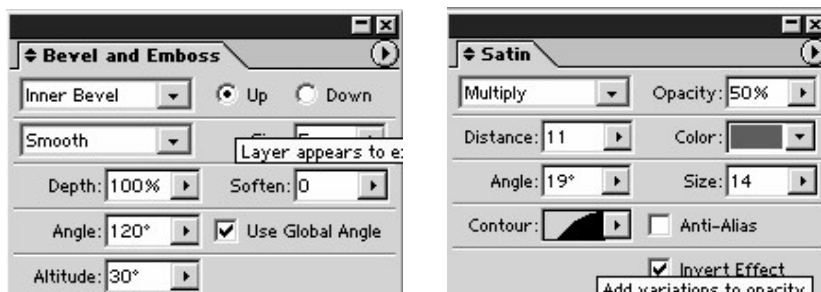
Các ô màu còn lại bạn có thể tùy chọn. Muốn thay đổi dãy màu khác, Double Click vào ô dãy màu tùy ý. Bạn có thể thêm hoặc thay đổi màu của dãy màu trong mục

Sử dụng các hiệu ứng nổi Style

Đây là các hiệu ứng nổi, bạn có thể thực hiện từng mục với các tùy chọn thông số riêng biệt cho hiệu ứng bạn muốn gán cho layer đang hiện hành



Tùy chọn các thuộc tính tương ứng theo ý thích của bạn. Tam giác nhỏ cho phép bạn chọn lựa thêm về độ bóng, màu sắc, độ nghiêng, khoảng cách...

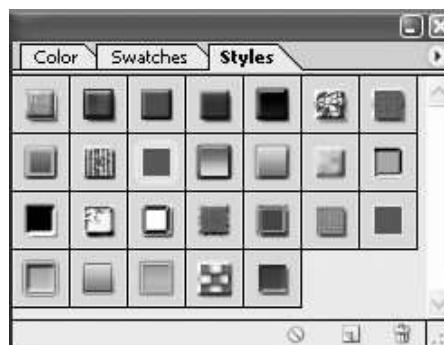


Menu Window / Style

Áp dụng các ô làm nổi này cho Layer bằng các hiệu ứng có sẵn như **Shadow** (bóng đổ), **Glow** (phát sáng), **Bevel** (vát cạnh), **Emboss** (nổi) và

các hiệu ứng đặt biệt khác. Các Layer Style rất dễ sử dụng và chúng liên kết trực tiếp với Layer.

Style bao gồm một hoặc nhiều hiệu ứng.



- **Dropshadow:** tạo bóng đổ bên dưới phần ảnh của Layer
- **Inner shadow:** Tạo một bóng đổ ở phía trong phần ảnh trên Layer tạo cảm giác lõm.
- **Grow và Inner Glow:** Tạo sự phát sáng ra bên ngoài hoặc vào bên trong phần ảnh của Layer.
- **Bevel and Embos:** Áp dụng kết hợp giữa phần sáng và bóng tối cho Layer.
- **Satin:** Tạo bóng phía bên trong phần ảnh của Layer để loại bỏ sự sắc nét

trong Layer.

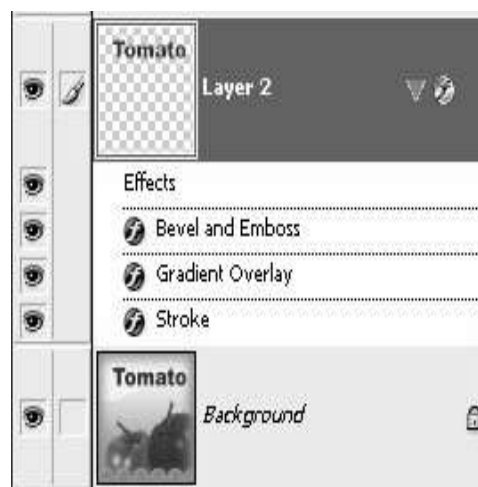
- **Color, Gradient và Pattern Overlay:** Che phủ bằng một màu, gradient (tô chuyển) hoặc một pattern (mẫu tô) cho Layer.
- **Stroke:** Tạo đường viền bao quanh phần ảnh của Layer với màu đơn sắc, Gradient hoặc Pattern. Rất hữu dụng cho văn bản khi cần có đường biên rõ nét.

Ngoài ra trong danh sách thả của hộp tạo hiệu ứng nổi (Styles) bạn còn có thể chọn thêm các dạng hiệu ứng khác rất ấn tượng thay vì bạn phải dùng rất nhiều thời gian để thực hiện với bộ lọc.



Chọn một trong các mục để có bảng hộp nổi tương ứng.

ảnh sửa by Lưu Hoàng Ly



Khi thực hiện chọn một ô nổi nào đó trong bảng để gán cho Layer, hộp Layer sẽ được hiển thị ngay các hiệu ứng đã hiện để hoàn thành mẫu nổi cho chữ.

Chương 4

Cách nhập và xử lý văn bản

Chọn công cụ Type (T)

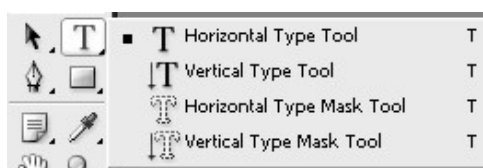
Click vào vị trí ảnh bất kỳ để định vị trí đặt chuỗi ký tự.

Một Layer văn bản mới (Layer 1) với biểu tượng chữ “T” kế bên trên Layer để thông báo nó là một Layer văn bản xuất hiện trong bản Layers.

Trên thanh tùy chọn bạn chọn Font, kích cỡ Font, kiểu Font, phương pháp Anti aliasing, số hàng các chuỗi ký tự, tô màu cho chuỗi Text.

Bạn chọn công cụ Move để di chuyển chuỗi văn bản trong ảnh sang vị trí tùy ý nếu nó chưa đúng.

Bạn có thể chọn một trong các dạng văn bản như sau trong thanh công cụ.



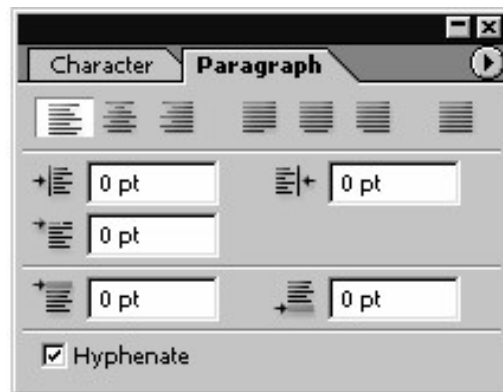
1 . Dạng Text đặt theo phương ngang chuỗi Text tự động đặt trên Layer riêng biệt, mang màu Foreground hiện hành.

2 . Dạng Text đặt theo phương ngang, hiển thị là một chuỗi Text chọn, được đặt trên Layer hoặc Background hiện hành.

3 . Dạng Text đặt theo ký tự dọc, nằm trên Layer mới.

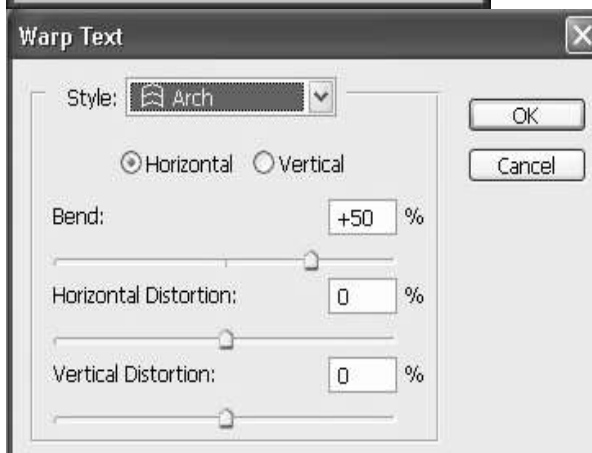
4 . Dạng Text đặt theo ký tự dọc, nằm trên Layer hay Background hiện hành thuộc dạng vùng chọn.

Đưa văn bản vào ảnh ở chế độ chỉnh sửa



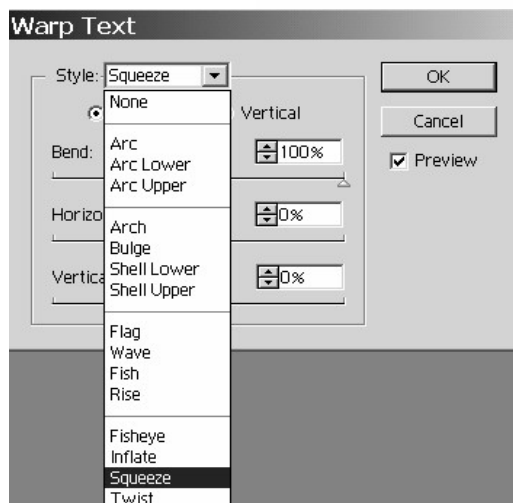
Sau khi đã nhập chuỗi văn bản bằng công cụ Type -> Nếu muốn hiệu chỉnh lại văn bản, bạn dùng lại công cụ Type click vào chuỗi văn bản, trở sau khi click, sẽ thành dấu thẳng nháy, cho phép bạn hiệu chỉnh nội dung văn bản click mouse vào ký tự muốn chỉnh, Layer văn bản sẽ tự đổi thành tên của chuỗi ký tự vừa gõ.

Đặt chuỗi ký tự vào hình bao có sẵn



Trên thanh tùy chọn, click vào nút **Create Warped Text** để mở hộp thoại Warp Text trong hộp **Warp Text** chọn dạng từ menu Style, bạn có thể nhập giá trị khác để xem kết quả. Nhấp ok.

warped text



Chương 5

Các kỹ thuật vẽ cơ bản của công cụ Pen

Bảng Path có thể hiện các ô ảnh nhỏ (Thumbnail) để thể hiện các Path mà bạn sẽ vẽ

Trong hộp Tab Path, phía dưới cùng của bảng Path có các tùy chọn dùng để tô màu viền, bạn click vào nút để chọn.



Nút **Fills Path With Foreground Color**: Tô phần bên trong của Path bằng màu Foreground

Nút **Strokes Path With Foreground Color**: Tô nét của Path với màu Foreground

Nút **Loads Path As a Selection**: Path được tạo sẽ trở thành vùng chọn

Nút **Make Work Path Fromm Selection**: Tạo một Path từ vùng chọn lựa

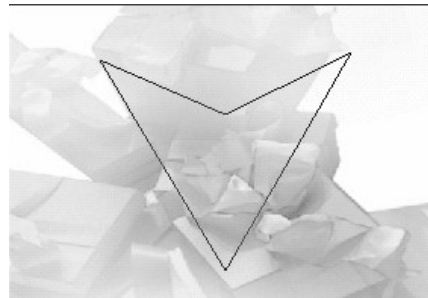
Nút **Create New Path**: Tạo một Path mới

Nút **Delete Current Path**: Xoá Path hiện hành .

Cách vẽ Path thẳng

Các Path thẳng được tạo ra khi bạn click mouse bằng công cụ **Pen**. Lần click đầu bạn sẽ tạo được 1 điểm (point) đầu tiên cho Path, các lần click sau sẽ tạo các đường path thẳng nối giữa điểm trước và điểm vừa click. Khi bạn vẽ các Path, trên bảng Path sẽ hiển thị tạm thời một Path có tên **Work Path**

- Khi bạn sử dụng công cụ Pen, thanh tùy chọn cũng có các thay đổi. Tùy chọn **Add to Shape** (+): Tiếp tục thêm các Path trên, Path đã tạo bằng Pen



Để kết thúc việc vẽ 1 Path, bạn click lại công cụ Pen. Các điểm nối trên các Path được gọi là điểm neo (anchor point) Có thể drag các điểm neo để chỉnh sửa các đoạn (Segment) trên Path có thể chọn tất cả các điểm neo để chọn toàn bộ Path.

- Trong bảng Path, double click vào tên Work Path để mở hộp thoại Save Path. Bạn có thể thay đổi tên để dễ nhớ khi làm việc với nhiều Path trong một file ảnh Click nút Ok việc lưu Path thành tên khác để tránh làm mất nội dung của nó. Nếu bạn bỏ chọn một Work Path mà không lưu nó lại, khi bạn bắt đầu vẽ Path mới thì một Work Path mới sẽ thay thế cho Work Path trước đó.

- Về các điểm neo (anchor point) điểm điều khiển (direction point) đường điều khiển (direction line). Một Path gồm có một hoặc nhiều, đoạn thẳng, đoạn cong. Các điểm neo đánh dấu điểm cuối của mỗi đoạn trên Path. Trên các đoạn cong, mỗi điểm neo được chọn sẽ thể hiện một hoặc hai đường điều khiển, cuối đường điều khiển là các điểm điều khiển vị trí của đường điều khiển và điểm điều khiển sẽ xác định hình dáng và kích cỡ của đoạn.

- Một Path khép kín (Path đóng) không có điểm bắt đầu và kết thúc (hình tròn). Các đường cong trơn Smooth Curve được kết nối bởi các điểm neo trơn (Smooth Point). Các đường cong gãy (Sharp Curve) được kết nối bằng các điểm neo gãy (Corner Point)

Khi bạn di chuyển một điểm điều khiển tại một điểm neo trơn các đoạn cong ở hai bên điểm neo sẽ thay đổi. Khi di chuyển một điểm điều khiển tại một điểm neo gãy thì chỉ có đoạn cong ở cùng bên với điểm điều khiển mới thay đổi.

Di chuyển và hiệu chỉnh Path

Chọn công cụ **Direction Selection** để chọn và điều khiển điểm neo, đoạn trên Path hoặc toàn bộ Path. Nhấn phím **A** chọn công cụ Direct Selection, click trở vào Path đã tạo để chọn Path. Để điều chỉnh góc và chiều dài của path bạn drag một trong các điểm neo bằng công cụ này. Muốn chọn toàn bộ các điểm neo cùng lúc, bạn nhấn giữ Alt. Dùng công cụ

Direct Selection click vào đoạn của Path, khi Path được chọn tất cả các điểm neo sẽ được tô đen.

Tạo các Path đóng

Có thể chuyển các Path thành vùng chọn và kết hợp giữa vùng chọn này với vùng chọn khác. Bạn cũng có thể chọn vùng chọn thành Path và hiệu chỉnh nó. Vẽ Path đóng bằng cách bạn click điểm cuối cùng trùng vào điểm click ban đầu bằng công cụ Pen sau đó bạn chỉnh đoạn cong hay hiệu chỉnh thành đối tượng nào bạn muốn với các công cụ đã giới thiệu ở phần trước.

Tô màu cho Path

Việc tô màu cho Path là đưa các pixel vào Path để Path vẽ được in ra. Bạn tô được màu (Fill) hoặc tô bằng một mẫu hình ảnh (Pattern) cho phần trong của Path đóng hoặc có thể tô viền (Stroke) cho Path. Chọn Path bạn muốn tô màu. Click chọn màu tùy ý trong hộp Show Swatches để gán cho ô Foreground, màu Foreground này sẽ được tô cho Path. Chọn công cụ Direct Selection, click vào Path để chọn. Menu con (danh sách thả) của hộp Path bạn chọn Stroke sub Path (tô viền Path). Chọn công cụ vẽ Airbrush từ Menu tool

- Bạn có thể chọn công cụ khác trong danh sách sau khi đã gán thuộc tính cho công cụ đó. Màu tô viền dày hoặc mỏng tùy thuộc nét cọ Brush bạn đã gán trước khi tô Stroke.

Tô phần trong cho Path đóng

Menu con của bảng Paths, danh sách thả bạn chọn fill Sub Path (tô màu cho Path)

Chọn màu Foreground khác từ hộp Swatches trước khi mở hộp fill Sub Path.

Mục contents: use: Foreground Color. Cho bạn tùy chọn màu tô cho path.

Blending : Sự phối trộn màu tô bằng các mode màu.

Opacity: Độ mờ đục của màu tô từ 0 -> 100% độ Opacity giảm cho màu tô nhạt trong suốt

Feather Radius: Làm mềm biên màu tô.

Vẽ các Path cong

Các Path cong được tạo bằng cách click và drag, lần đầu Click và drag, bạn đã xác lập một điểm neo khởi đầu cho path cong. Drag tại vị trí

khác, một đường cong sẽ được tạo ra giữa điểm neo trước đó và điểm neo hiện hành.

Khi bạn drag con trỏ của công cụ Pen Photoshop sẽ tự động tạo các đường điều khiển (direction Line) và điểm điều khiển từ điểm neo. Đường và điểm điều khiển dùng để điều chỉnh hình dạng và hướng của đoạn cong.

Vẽ Path xung quanh ảnh

Bạn sử dụng công cụ Pen để tạo vùng chọn cho ảnh. Bạn sẽ vẽ các Path dựa theo các phần trong ảnh. Khi các Path đã được tạo bạn sẽ chuyển nó thành vùng chọn để thể hiện tiếp các công việc khác như tô màu, áp dụng bộ lọc.

Khi vẽ một Path bất kì bằng công cụ Pen bạn dùng điểm neo hợp lý, số điểm neo ít thì hình càng trơn hơn.

Chuyển đổi Path thành vùng chọn

Vẽ Path tùy ý.

Menu con của hộp Show Paths, bạn chọn Make selection, trong danh sách thả. Để dễ dàng sử lý các đối tượng đồ họa trên phần mềm Photoshop, bạn dùng công cụ Pen để vẽ và hiệu chỉnh một cách dễ dàng, tuy nhiên đối tượng vẽ dạng này chỉ là hình thể Vector nên không cho phép bạn thực hiện, các hiệu ứng. Do đó việc chuyển đổi các Path thành vùng chọn cũng rất thuận tiện và không làm mất thời gian nhiều của bạn.

Chuyển vùng chọn lựa thành Path.

Đối với những hình thể dạng trơn tròn, thay vì dùng Path để tạo nên thì sẽ rất khó khăn cho bạn, ta có thể dùng dạng vùng chọn lựa với các công cụ chọn có sẵn sau đó biến thành Path và hiệu chỉnh lại đôi chút về hình thể đó

Bạn click chọn vào Menu con của hộp Path, chọn **Make Work Path**, hoặc click vào nút bên dưới của hộp. Bạn dùng các công cụ Pen đã học để chỉnh sửa lại các điểm neo trên Path.

* Hộp tùy chọn của công cụ Pen cho phép bạn chọn một trong hai dạng.

Create New Shape Layer: Bạn sẽ tạo ra các hình thể Shape Layer riêng biệt.

Create New Work Path: Các hình thể Shape trên cùng một Layer.

Sử dụng công cụ Freeform Pen

Khi sử dụng công cụ **Freeform Pen** và tùy chọn Magnetic nó sẽ tạo ra Path tự động hút vào các phần biên có độ tương phản cao. Path sẽ hút vào điểm gần nhất có độ sáng tối hoặc màu phân biệt rõ nét tại vị trí biên mà trỏ của bạn đang drag trên ảnh.

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

Đặt trỏ tại vị trí biên bất kì và click mouse để tạo điểm đặt **Fastening Point** đầu tiên, tiếp tục drag mouse (không cần giữ mouse) dọc theo biên ảnh.

Nếu Path không hút vào vị trí biên mong muốn, bạn có thể nhấn phím Delete để xóa từng điểm đặt Fastening Point (theo chiều ngược lại) và tiếp tục drag mouse để tạo Path mong muốn.

Trong trường hợp nếu do độ sáng tối hoặc màu tại vị trí nào đó khiến Path không thể hút đúng vào vùng bạn muốn, bạn có thể click mouse để tạo một điểm Fastening Point ép buộc cho vị trí này.

Fastening Point là các điểm đặt, tự động tạo ra do quá trình di chuyển mouse quanh biên ảnh với công cụ Freeform Pen, nó không phải là các điểm neo (anchor Point) sau khi công cụ Freeform Pen tạo xong Path, chương trình sẽ tính toán và tự động tạo ra các điểm neo.

* Bạn có thể vẽ các đoạn thẳng trong khi sử dụng công cụ Freeform Pen bằng cách nhấn giữ phím Alt (để tạm thời chuyển sang công cụ Pen) và click mouse thả phím Alt để trở lại công cụ Freeform Pen.

Các thông số của Magnetic Pen

Các thông số này có tác dụng khi bạn chọn công cụ Freeform Pen với tùy chọn Magnetic. Các thông số này sẽ điều khiển việc con trỏ của công cụ Freeform pen hút (snap) vào biên của vùng ảnh chọn.

Bạn click vào nút Magnetic pen trên thanh tùy chọn để mở bảng Magnetic Option

- **Width:** Có giá trị từ 1-> 40, là độ rộng của phạm vi ngay dưới con trỏ mà công cụ Freeform Pen sẽ xem xét khi đặt điểm Fastening Point. Width có giá trị lớn thường dùng cho ảnh có độ tương phản cao, giá trị nhỏ giúp cho việc chọn chính xác hơn. Giá trị mặc định là 10.

Bạn có thể tăng hoặc giảm giá trị Width bằng cách nhấn phím mở ngoặc vuông trên bàn phím để giảm và phím đóng ngoặc vuông trên bàn phím để tăng.

- **Contrast:** Giá trị từ 1 -> 100, là mức độ mặc định cần thiết của vùng ảnh để công cụ Freeform Pen nhận biết là đường biên. Giá trị mặc định là 10.

- **Frequency:** Giá trị từ 5 -> 40, điều khiển số điểm đặt Fastening Point được đặt khi vẽ Path. Giá trị Frequency thấp, số lượng Fastening Point sẽ rất nhiều và số điểm neo sẽ tăng lên.

Công cụ **Pen** dùng để vẽ các đoạn thẳng hoặc đường cong còn gọi là Path.

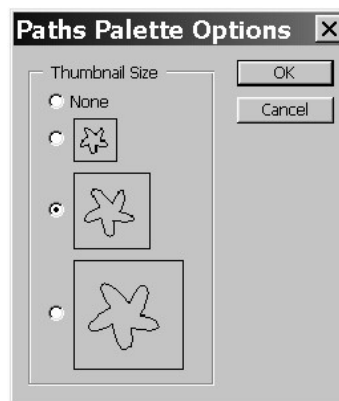
Công cụ **Pen** dùng như một công cụ vẽ hoặc công cụ chọn lựa bằng Pen sẽ tạo ra biên mềm mại, chính xác không bị răng cưa. Các Path sẽ thay thế cho các công cụ chọn lựa chuẩn, trong việc tạo các vùng chọn nhiều và phức tạp.

Các Path có thể mở hoặc đóng kín. Path mở có hai điểm đầu cuối riêng biệt. Path đóng là Path liên tục điểm đầu và cuối trùng nhau. Kiểu Path do bạn chọn ra sẽ ảnh hưởng đến việc chọn và chỉnh sửa chúng. Các Path không cho phép tô đầy màu trong Fill hoặc tô nét viền bằng Stroke. Path không được in thành file ảnh bởi Path là đối tượng Vector không chứa pixel nào cả, nó không giống như hình thể Bitmap được vẽ bằng công cụ pencil or các công cụ vẽ khác.

* Nhấn phím **P** để chọn công cụ pen. Tiếp tục nhấn phím, Shift để chọn lần lượt các công cụ trong nhóm.

- **Pen tool:** Công cụ pen, dùng để click từng điểm, tạo nên các đường thẳng path.
- **Freeform Pen tool:** Vẽ path tự do, drag mouse để tạo đối tượng tùy ý.
- **Add Anchor Point Tool:** Thêm điểm trên đoạn, click vào đoạn để tạo một điểm, bạn tiếp tục drag mouse vào điểm vừa thêm để tạo nên đoạn cong.
- **Del Anchor Point Tool:** Huỷ những điểm không cần thiết.
- **Convert Point Tool:** Đoạn cong thành góc.

Cách hiển thị bảng



CÁC HÌNH THỂ VECTOR TRONG PHOTOSHOP

Đồ họa Vector cho phép tạo ra các hình thể, được tô màu bên trong bằng fill (màu tô) hoặc tô màu biên stroke có thể dùng các hình thể này làm Fath cắt (clipping fath) để điều khiển sự thể hiện của ảnh.

*** Phân biệt đồ họa Vector và Bitmap**

Đồ họa trong máy tính sử dụng hai dạng chính là Vector và Bitmap, một file ảnh trong Photoshop và Image Ready có thể chứa cả hai dạng dữ liệu Vector và Bitmap.

Đồ họa Vector tạo ra các đoạn thẳng, đoạn cong được định nghĩa bằng các đối tượng toán học (gọi là Vector) các đồ họa vector này vẫn giữ được độ rõ nét, sắc sảo khi bạn di chuyển, định lại kích thước hoặc thay đổi màu cho chúng. Đồ họa Vector thích hợp cho các hình minh họa, logo văn bản ... và chúng có thể dùng lại nhiều lần với các kích cỡ khác nhau.

Ảnh Bitmap (gọi là ảnh raster) các dạng ảnh này được tạo nên bởi một tập hợp các phần tử ảnh (pixel). Mỗi pixel xác định vị trí và một giá trị khác nhau. Khi làm việc với ảnh bitmap bạn sẽ chỉnh sửa một nhóm các pixel chứ không phải với các nhóm đường hoặc hình thể. Đồ họa bitmap có khả năng diễn tả rất tinh tế mức độ chuyển dần của màu, nên nó thích hợp với cho các ảnh có tông màu chuyển tiếp cho các ảnh chụp. Tuy nhiên với một File ảnh Bitmap có những điểm bất lợi là chỉ chứa cố định một số lượng Pixel vì vậy chúng có thể bị mất độ chi tiết và thể hiện các biên lởm chởm, răng cưa khi bạn phóng lớn ảnh trên màn hình hoặc in ra với độ phân giải kém.

Cách sửa các đối tượng vẽ

Gồm các công cụ vẽ các hình thể, hình (Rectangle) hình chữ nhật bo góc.

(Rounded Rectangle), hình Elip, hình đa giác (Polygon) các dạng hình tự do.

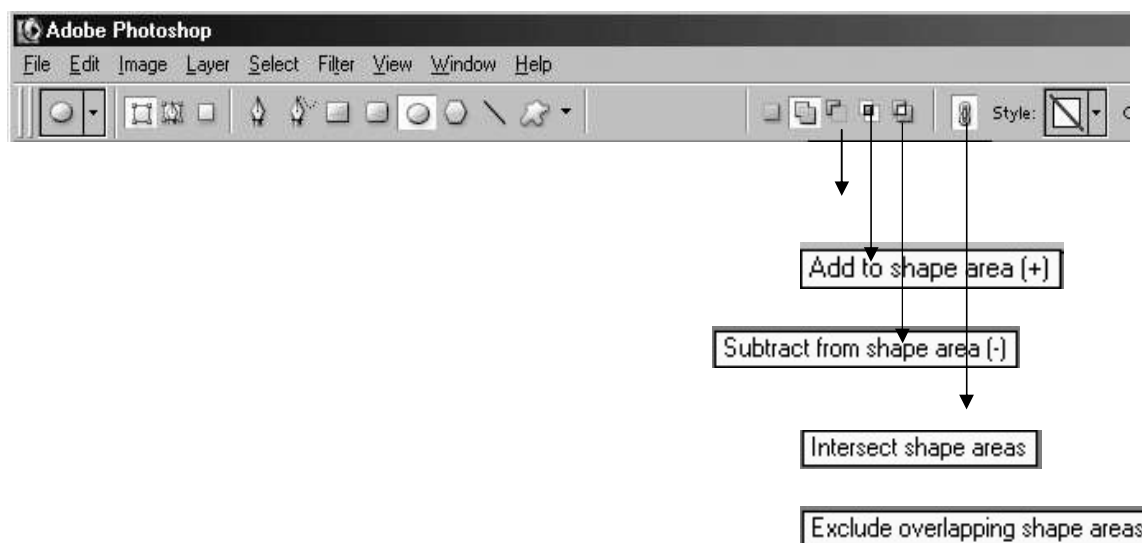
(Custom Shape) và Line.

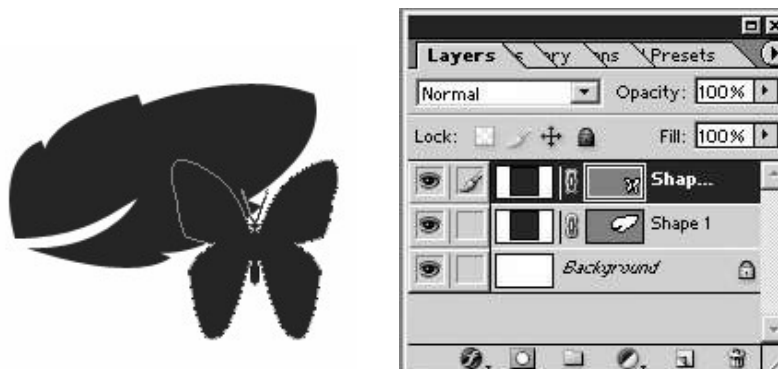
Bạn tạo một hình thể trên một Layer mới, hình thể vừa tạo mang màu Foreground hiện hành hoặc có thể thay đổi màu khác hay một mẫu Pattern khác biệt. Của hình thể được lưu trong Path cắt (Clipping Path) của Layer, và được thể hiện trong bảng Paths .

Trên một File ảnh hoặc một File mới, bạn chọn một trong các công cụ tạo hình thể như tôi đã giới thiệu ở trên, bạn định trị số tùy ý trong thanh tùy chọn để định dạng lại công cụ cần vẽ Drag mouse để tạo hình thể

Hình thể vẽ ra mang màu Foreground đồng thời trong hộp Layers xuất hiện một Layer mới có tên mặc định là Shape 1. Ô ảnh nhỏ (Thumbnail) bên trái cho biết Layer này đã được tô màu Ô ảnh nhỏ bên phải thể hiện Path cắt của Layer. Các Path cắt cũng như các mặt nạ, màu trắng là phần thể hiện của ảnh, màu đen là phần ảnh bị che khuất.

Cách cắt các hình thể trong Layer chứa các hình thể Vector

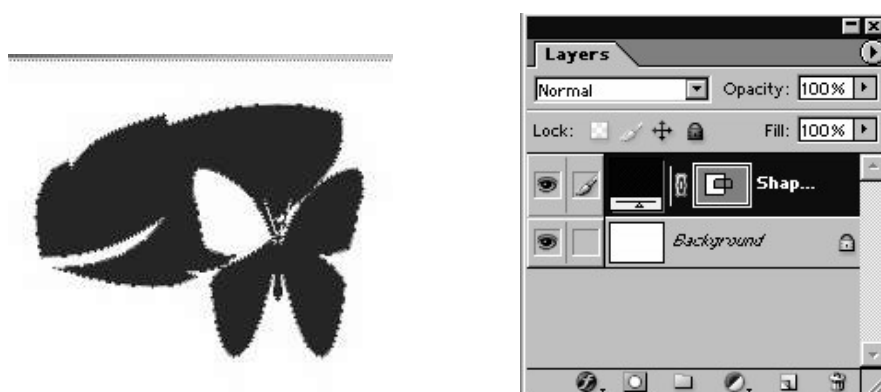




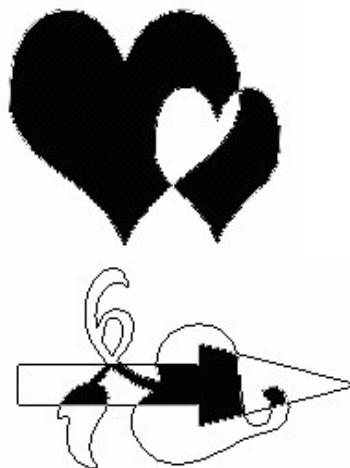
– Sau khi tạo một Shape Layer (Layer chứa các hình thể Vector) bạn có thể xác lập tùy chọn cắt cho hình thể Vector. Bạn cũng có thể dùng công cụ Path Component Selection và công cụ Direct Selection để di chuyển và hiệu chỉnh kích cỡ của các hình thể. Dùng một ví dụ để giải thích bài này

- Mở một File New kích thước 2 inch x 2 inch
- Chọn công cụ vẽ hình thể chữ nhật bo góc Rounded Rectangle vẽ một hình thể -> tô màu Foreground đầy trên file vừa mở
- Chọn công cụ vẽ hình thể hình chữ nhật (Rectangle)
- Nhấn giữ Shift vẽ hình vuông nhỏ
- Trên thanh tùy chọn bạn chọn

Subtract From Shape Area: Khi các hình thể mới tạo ra sẽ cắt hình thể hình thể đang có trong Layer.



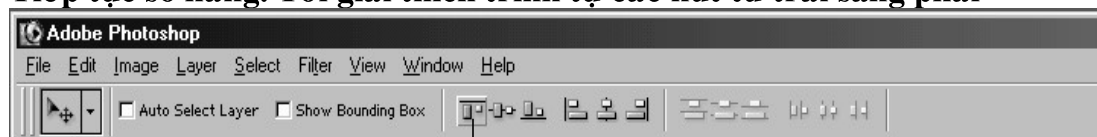
Hình vuông bạn vẽ sẽ có màu trắng bởi nó đã cắt hình thể hình vuông bo góc và hiện ra nền màu trắng của nền. Chọn công cụ Path Component Selection di chuyển con trỏ vào trong hình vuông nhỏ vừa tạo, nhấn giữ Alt và drag mouse để sao chép hình thể hình vuông mới sang vị trí kế bên.



Chọn một hình thể với công cụ **Path Component Selection** và chọn tùy chọn **Intersect Shape Area** trên thanh công cụ sẽ chỉ thể hiện vùng giao nhau của hai hình thể.

- Nếu chọn tùy chọn **Exclude Overlapping Shape Area** sẽ loại bỏ phần phủ lên nhau của hai đối tượng.
- Nhấn giữ phím Shift và click để bỏ chọn 2 hình thể vuông nhỏ bằng công cụ **Path Component Selection**
- Thanh tùy chọn bạn Click nút **Align Top Edges** để so hàng theo biên chỉnh của hai hình thể.
- Nhấn giữ Alt và drag mouse để tạo thêm các hình thể mới, cho đến khi bạn có đủ các hình vuông như bài mẫu.

Tiếp tục so hàng. Tôi giải thích trình tự các nút từ trái sang phải



Align top edges

- + **Nút Align Top Edges:** So hàng trên biên đỉnh
- + **Nút Align Vertical Centers:** So hàng ngay tâm theo chiều đứng
- + **Nút Align Left Edges:** So hàng theo biên trái

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

- + **Nút Align Horizontal Centers:** So hàng ngy tâm theo chiều ngang
- + **Nút Align Right Edges:** So hàng theo biên phải
- + **Nút Distribute Top Edges:** Dàn đều theo biên trên đỉnh
- + **Nút Distribute Vertical Centers:** Dàn đều theo tâm theo chiều đứng
- + **Nút Distribute Bottom Edges:** Dàn đều theo biên bên dưới
- + **Nút distribute Left Edges:** Dàn đều theo biên trái
- + **Nút Distribute Horizontal Centers:** Dàn đều ngang theo tâm
- + **Nút Distribute Right Edges:** Dàn đều theo biên phải.

TẠO HÌNH THỂ TỪ PATH ĐƯỢC TÔ MÀU

- Tiếp theo bạn sẽ dùng các công cụ tạo hình để tạo các hình thể như Path.
- Trên File ảnh hoặc một file mới.
- Chọn công cụ Ellip
- Trên thanh tùy chọn, bạn click chọn nút **Create New Work Path**
- Nhấn giữ Shift drag mouse để tạo một vòng tròn lớn
- Thanh tùy chọn bạn chọn nút **Exclude Overlapping Shape Area** và giữ Shift vẽ tiếp một vòng tròn bên trong vòng tròn thứ nhất.

Bạn chọn công cụ **Selection Path Component** để di chuyển vòng tròn hai trùng đỉnh với vòng tròn một.

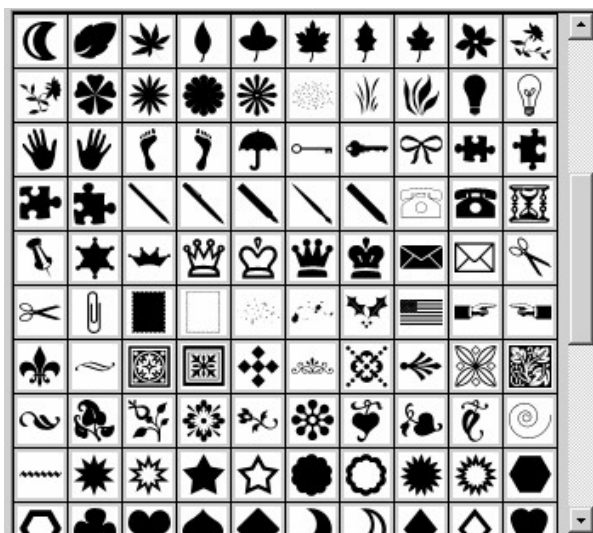
Bạn có thể vào **Menu Edit / Free Transform Path** và điều chỉnh các tay nắm (Handle) của hình bao để điều chỉnh kích cỡ và hình dạng của Path.

- Chọn công cụ **Path Component Selection** giữ Shift Click chọn cả hai vòng tròn
- Trên thanh tùy chọn bạn click nút **Combine** để kết hợp hai Path hình tròn thành một hình thể duy nhất.
- Chọn màu Foreground tùy ý
- Trong hộp Paths, Drag Work Path vừa kết hợp thả vào nút **Fill Path Width Foreground Color** ở cuối bảng Path để tô màu Foreground vừa chọn cho đối tượng Path

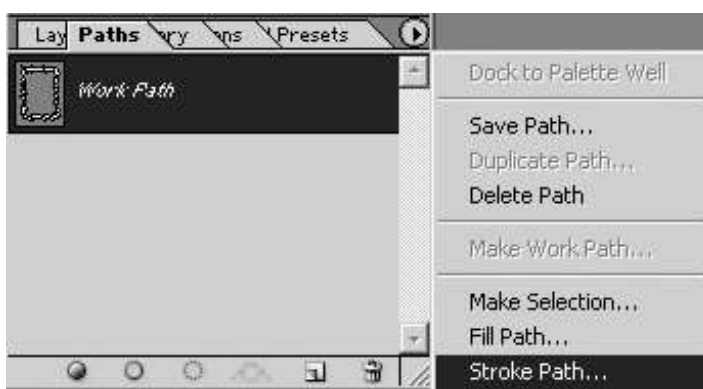
TẠO HÌNH THỂ TÙY Ý

- Chọn công cụ Custom Shape trên thanh tùy chọn, click vào nút mũi tên kế bên hộp shape để mở bảng Custom Shape

- Click vào nút ở góc trên bên phải bảng **Custom Shape** để mở Menu thả của bảng. Chọn mục **Custom Shape**, xuất hiện hộp nhắc nhở bạn chọn Append để nối thêm các hình thể mẫu vào bảng Custom Shape



- Drag ô trượt trên bảng danh sách thả bạn chọn mẫu hình thể tùy ý
- Nhấn giữ Shift vẽ thêm hình thể vừa chọn vào bên trong của Path hiện hành (Work Path)



- Dùng công cụ **Path Component Selection** để điều chỉnh lại vị trí của hình thể

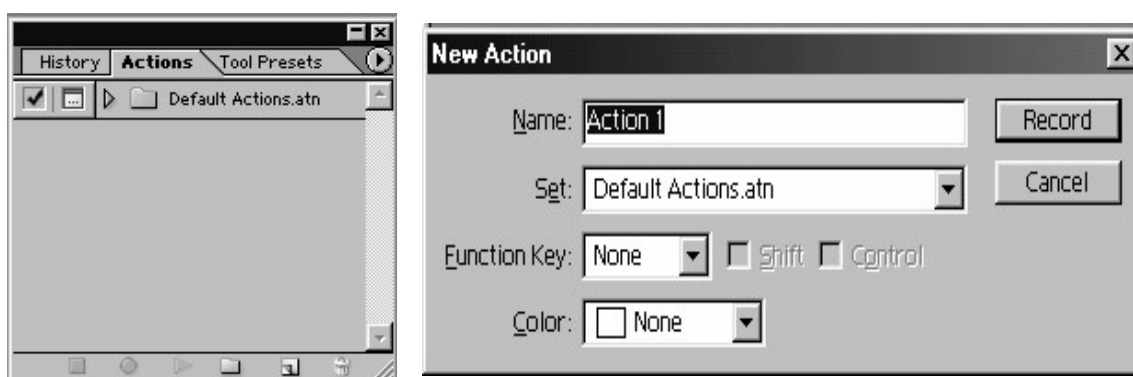
- Trong bảng layers, click chọn nút **Create a New Layers** ở bên dưới

hộp để tạo một Layer mới. Layer này sẽ chứa riêng mẫu hình thể bạn chọn và vẽ để dễ dàng áp dụng các hiệu ứng khác mà không liên quan đến các hình thể khác.

- Ở bảng Paths, bạn click chọn Menu thả để tô viền cho Path của bạn với tùy chọn **Stroke SubPath**.
- Bạn nên định nét cọ Brush lớn hoặc nhỏ để tô viền và màu tô viền tùy thuộc màu Foreground

- Để tô màu với hiệu ứng nổi cho hình thể của bạn, Double Click vào Layer hình thể muốn tô để mở hộp thoại **Layer Style**
- Hộp Layers Style Click chọn Bevel and Emboss (vát cạnh và nổi) để thể hiện hiệu ứng.

TẠO LẠI HÌNH THỂ VECTOR BẰNG ACTION VÀ STYLE



- Sử dụng Action là một trong các cách mà Photoshop dùng để tự động hoá công việc. Action là tập hợp các lệnh mà bạn có thể áp dụng tự động cho một File hoặc một loạt file
- Bạn sử dụng Action để ghi trình diễn lại, chỉnh sửa và xóa từng Action riêng biệt, ngoài ra còn cho phép bạn lưu, mở lại các File Action. Mở File ảnh mới có nền trắng để tạo một hình thể

Menu Window / Show Action

- Click vào nút Create New Set để tạo một Action mới trong bảng Action. Hộp thoại New Set, mục Name bạn đặt tên là Action 1 và nhập Ok.
- Ghi 1 Action mới
- Khi bạn tạo một Action mới các lệnh và các công cụ sử dụng sẽ được tự động thêm vào Action cho đến khi bạn dừng việc ghi lại, trong bảng Action, click chọn nút **Create New Action** xuất hiện hộp thoại, hộp thoại New Action, nhập tên của Action là “ tạo logo” ở hộp Name click nút **Record** để bắt đầu ghi
- Bây giờ quá trình ghi được bắt đầu

- Trong bảng Layers , click nút **Create a New Layers** để tạo một Layer mới
- (Layer 1)
- Chọn công cụ Custom Shape.
- Thanh tùy chọn click vào nút tên bên phải mục Shape để mở bảng Custom Shape Picker và chọn mẫu hình vương niệm
- Giữ Shift và drag mouse để tạo hình trên File, dùng công cụ Move để hiệu chỉnh vị trí tùy ý
- Trong bảng Layers chọn Layers 1, bạn click vào nút **Add a Layer Style** ở cuối bảng và chọn hiệu ứng **Bevel and Emboss** từ Menu thả
- Chọn công cụ Type, trên thanh tùy chọn bạn chọn Font chữ và kích cỡ, chọn màu trong ô Set the text color .

Nhập chuỗi văn bản “ Warped Text ”

Ở thanh tùy chọn click chọn nút **New Create Warped Text**, chọn kiểu **Shell Lower** từ Menu Style nhập giá trị ở mục Blend: + 25 giữ nguyên giá trị 0 ở các mục khác

- Văn bản của bạn có thể dùng công cụ Move để di chuyển vị trí văn bản tùy ý
- Bảng Style chọn mẫu ô nổi tùy để tô cho chuỗi văn bản của bạn
- Bảng Actions Click nút Stop để kết thúc việc ghi Action .
- File / Save lưu lại kết quả vừa thực hiện.

Sử dụng lại Action vừa tạo

Khi Action đã được ghi, bạn có thể chọn nó trong bảng Action và dùng nó để thể hiện lại các tác vụ một cách tự động



- Mở một File ảnh tùy ý nếu muốn đặt hình thể vừa tạo ở File trước tôi vừa hướng dẫn

- Trong bảng Action click chọn tên “ Action 1 ” và Click nút Play để thực hiện Action này
- Hình thể sẽ được tạo lại trong File ảnh này

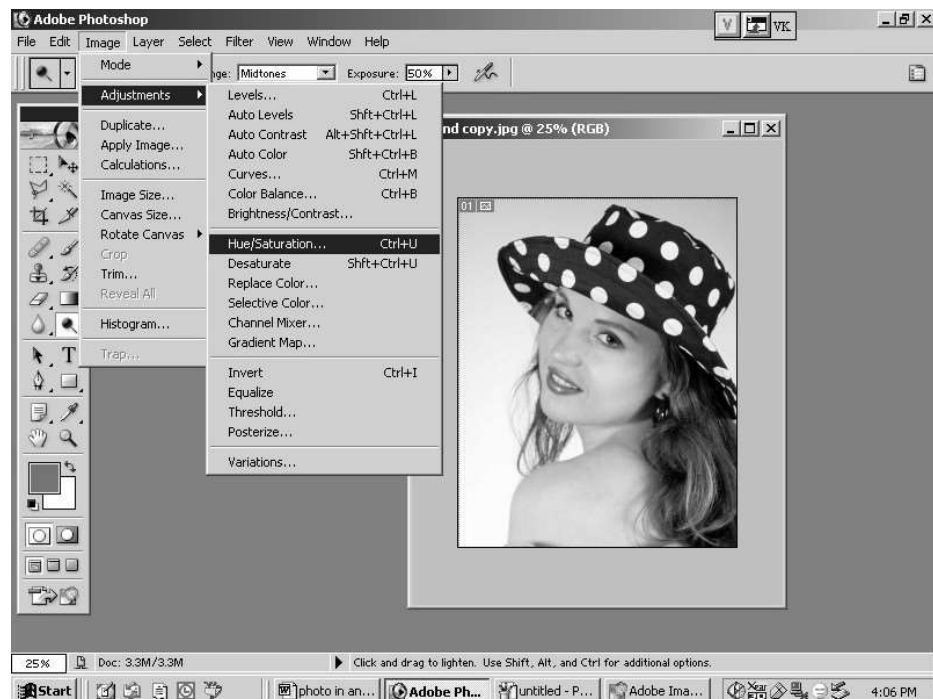
CHƯƠNG 6

CHỈNH SỬA ẢNH

NÊN SỬ DỤNG ẢNH RGB HAY CMYK

Người sử dụng Photoshop luôn đặt ra là nên làm việc với hồ sơ RGB hay CMYK. Nếu kết quả được xuất ra cho Slide hay Video nên chỉnh màu trong RGB bởi vì những Slide và Video dùng Mode RGB color thay vì dùng CMYK. Khi xuất cho những máy In thương mại để In báo, nên chỉnh bằng màu CMYK như vậy bạn sẽ làm việc cùng với màu mà nhà In sử dụng. Thật hữu ích khi chỉnh màu CMYK khi chỉnh với những màu đen trên ảnh, bạn chỉ cần thay đổi màu đen trong hồ sơ CMYK bằng cách điều chỉnh trên kênh (channel) màu đen (trong RGB không có màu đen) Hồ sơ CMYK luôn luôn hơn RGB .

Trong photoshop có nhiều công cụ và lệnh giúp cho việc chỉnh sửa các ảnh chụp



Hue Saturation Brightness

Các thuật ngữ này thường được sử dụng trong các chương trình đồ họa khi xử lý màu.

Hue: là màu phản xạ lại mắt người khi ánh sáng chiếu trên một đối tượng, một phần được hấp thu và một phần được phản xạ lại. Hue được tính toán bằng cách xác định vị trí trên bánh xe màu chuẩn (color wheel) theo độ từ 0 -> 360 độ. Hue được nhận biết bởi tên của màu như, màu đỏ, cam hoặc xanh

Saturation (chroma) là độ bão hòa (độ đậm đặc) cường độ màu Saturation mô tả sự tươi hoặc nhạt của Hue, nó được tính toán theo phần trăm 0% -> 100%

Brightness : ảnh hưởng độ sáng (Lightness) hoặc độ đậm (darkness) của màu, được đo bằng phần trăm 0% (đen) đến 100% (trắng). Photoshop giúp bạn chỉnh sửa ảnh, một công việc mà trước đây chỉ dành riêng cho các chuyên gia về lĩnh vực này. Bạn sẽ chụp ảnh và quét ảnh vào máy tính và có thể chỉnh sửa màu sắc, sắc độ đậm nhạt cho ảnh, sự hòa trộn giữa ảnh và một bức ảnh ghép khác, để tạo nên sự hoàn mỹ cho tác phẩm của bạn.

Chúng ta sẽ bắt tay vào việc chỉnh sửa ảnh với các bước tổng quát:

- Kiểm tra chất lượng ảnh mà bạn Scan và định độ phân giải phù hợp với ảnh sẽ dùng
- Xén ảnh với kích thước thành phẩm
- Điều chỉnh độ tương phản cho toàn ảnh
- Xóa bỏ sự mất cân bằng màu Color
- Điều chỉnh màu
- Khi sử dụng cho trang Web. In trên giấy khác với thể hiện trên màn hình. Màn hình máy tính và trang In rất khác nhau dựa trên các đặt điểm sau :
 - Màn hình máy tính nằm ngang, trong khi trang In thường theo chiều dọc. Điều này sẽ ảnh hưởng tới sự trình bày và định dạng trang của bạn
 - Văn bản dù nhỏ vẫn dễ đọc hơn khi được In trên giấy vì các điểm mực In vẫn sắc nét hơn các điểm sáng trên màn hình. Do đó bạn sẽ không nhìn thấy các văn bản nhỏ hoặc các hình đồ họa quá chi tiết trên màn hình
 - Màn hình máy tính có kích cỡ khác nhau, khi thiết kế để In trên giấy bạn cần biết kích cỡ giấy để trình bày phù hợp.

Độ phân giải và kích cỡ ảnh

Các loại độ phân giải

Số pixel trên một đơn vị chiều dài của ảnh được gọi là Image Resolution (độ phân giải ảnh) thường được đo bằng số pixel trên 1 inch (ppi). Ảnh có độ phân giải cao sẽ có nhiều pixel hơn (dung lượng file sẽ > hơn) ảnh có độ phân giải thấp mặc dù có cùng kích thước.

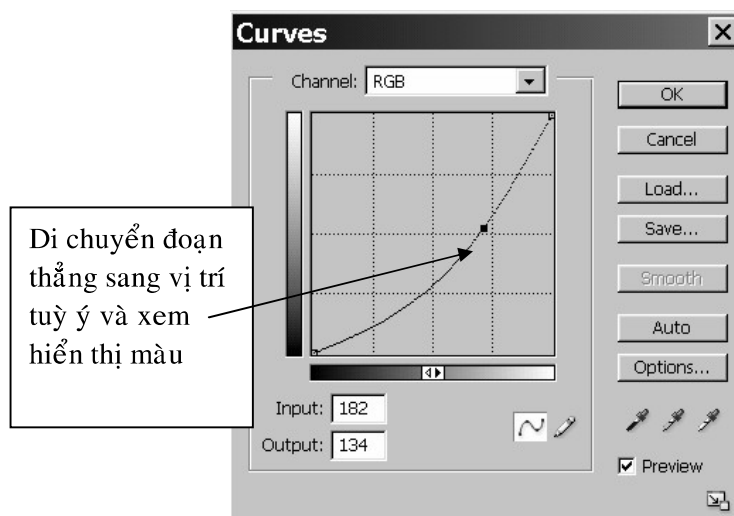
Số pixel trên 1 đơn vị chiều dài gọi là Monitor Resolution độ phân giải màn hình, thường được đo bằng số điểm (dot) trên 1 inch (dpi) các pixel của ảnh được chuyển trực tiếp thành các pixel của màn hình. Nếu độ phân giải của ảnh cao hơn độ phân giải màn hình, ảnh sẽ thể hiện trên màn hình lớn hơn kích thước được In ra.

VD: Bạn thể hiện một file ảnh 1.1 inch , 144ppi trên màn hình 72 dpi ảnh sẽ chiếm một vùng 2.2 trên màn hình.

Cách sử dụng công cụ chỉnh sửa màu

Công cụ chỉnh sửa màu làm việc dựa trên ánh xạ các giá trị của phạm vi tông màu hiện tại sang giá trị của phạm vi tông màu mới.

Điều chỉnh màu cho ảnh với lện Curves.

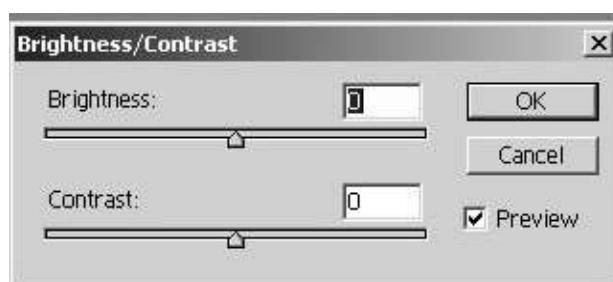


Bạn sử dụng công cụ chỉnh màu theo 3 cách :

Áp dụng cho một hoặc nhiều kênh (channel) cho Layer điều chỉnh hoặc cho Layer bình thường.

Điều chỉnh độ tương phản Contrast trong đó ánh xạ các pixel tối nhất sang màu đen và các pixel sáng nhất sang màu trắng.

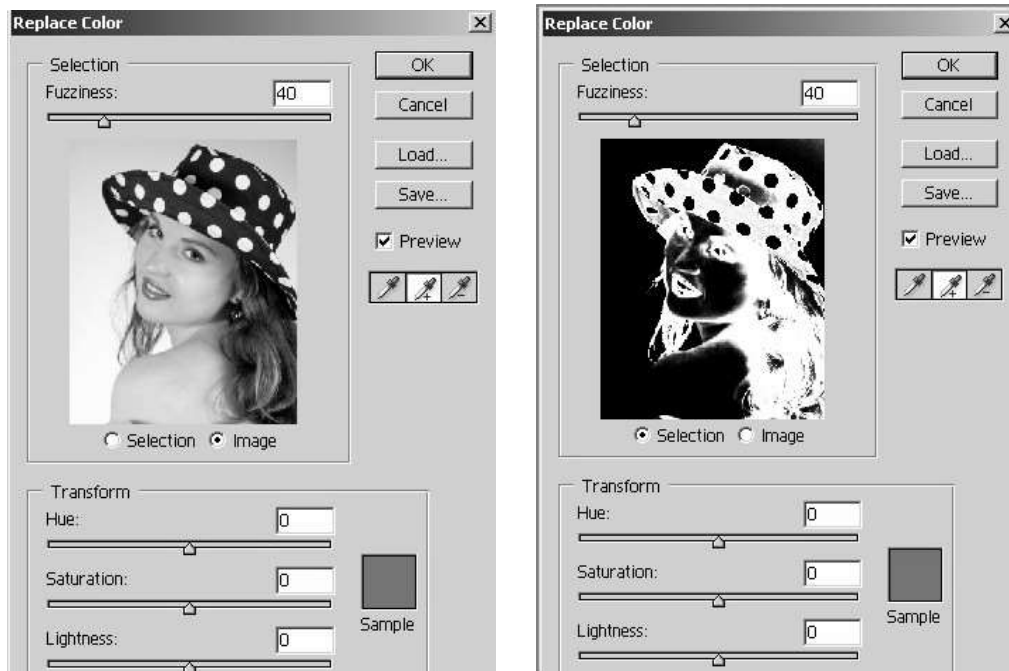
Ánh xạ làm cho phần sáng sẽ sáng hơn và vùng tối sẽ đậm và sắc nét hơn, giúp bạn hiệu chỉnh chất lượng ảnh chụp.



THAY THẾ MÀU TRONG ẢNH

- Với lệnh **Replace Color** tạo các mặt nạ tạm thời dựa trên các màu chỉ định rồi thay thế các màu này.
- Các mặt nạ cho phép cô lập một vùng tên ảnh để thay đổi tác động lên vùng được lựa chọn. Các tùy chọn trong hộp Replace Color cho phép bạn điều chỉnh Hue (màu) Saturation (độ bão hòa) và Lightness (lượng màu đen trắng)
- Dùng công cụ Rectangular Marquee darg mouse chọn vùng hình chữ nhật quanh phần ảnh muốn thay thế màu

Menu Image /Adjust / Replace Color



Tùy chọn Select mặc định được chọn hộp thoại Replace Color thể hiện một hình chữ nhật màu đen để đại diện cho vùng chọn ảnh hiện hành

Trong hộp có 3 công cụ hình ống hút