

Adobe Photoshop 7.0

[HTTP://VIETPHOTOSHOP.COM](http://VIETPHOTOSHOP.COM)

Ebook được làm bởi <http://thegioiebook.com>

Khi bạn làm việc với Adobe Photoshop và Adobe ImageReady, bạn sẽ thấy rằng thường thì có rất nhiều cách để hoàn thành một tác phẩm. Để tận dụng hết được những tính năng xử lý tuyệt vời của hai chương trình này, trước hết bạn phải học cách để sử dụng nó. "*As you work with Adobe Photoshop and Adobe ImageReady, you'll discover that there is often more than one way to accomplish the same task. To make the best use of the extensive editing capabilities in these programs, you first must learn how to use it!*" (Laurie Macana)

Photoshop là một trong những công cụ xử lý ảnh mạnh nhất và tiện dụng nhất hiện nay. Công dụng của nó rất vô cùng và rộng lớn. Đối với những nhiếp ảnh gia thì Photoshop có thể tăng hiệu ứng của bức ảnh, sửa chữa những khuyết không đáng có của bức ảnh và hơn thế nữa người ta có thể dùng Photoshop để tạo lên hẳn một template cho website của mình, hoặc làm ra những thanh di chuyển, những hình đồ họa độc đáo.

Tuy nhiên để tạo ra được những thứ đó thì trước hết bạn nên biết được những điều cơ bản, hiểu rõ tính năng của từng hiệu ứng, nắm rõ chức năng của từng công cụ sẽ giúp bạn có những tác phẩm như mong muốn.

Cuốn sách này được dịch lại từ cuốn "**Photoshop 7.0 - Classroom in the book**" của tác giả **Laurie Macana**. Bạn có thể download phiên bản tiếng Anh cũng có trên trang chủ để tham khảo bản gốc và thông báo cho chúng tôi những chỗ mà bạn nghĩ cần được sửa đổi.

Trong bản dịch này chúng tôi để nguyên tác tiếng Anh những công cụ trong Photoshop vì thứ nhất nếu dịch ra tiếng Việt thì rất "khó nghe" và thứ hai là chúng ta không có bản Photoshop Việt hoá, cho nên nếu dịch ra tiếng Việt sẽ làm các bạn lẩn lộn giữa các công cụ khi thực hành. Trong quá trình dịch chúng tôi tự ý cắt đi những phần không quan trọng hoặc không thực sự cần thiết

dựa trên kinh nghiệm sử dụng PTS của mình. Hơn nữa chúng tôi cũng thêm bớt một vài chỗ để hợp với văn phong của người Việt, và đặc biệt có những chỗ chúng tôi thêm vào những kinh nghiệm do trong quá trình làm việc với PTS chúng tôi đúc kết lại.

Cuốn sách bao gồm 18 chương với những hướng dẫn cơ bản nhất từ môi trường làm việc, các công cụ cho đến những kiến thức về tạo web bằng Photoshop cũng như việc xuất bản in ấn. Hầu hết ở mỗi chương khi đề cập đến các công cụ hoặc những thuật ngữ chuyên ngành chúng tôi để chèn biểu tượng của công cụ đó hoặc thuật ngữ đó ngay bên cạnh để bạn tiện theo dõi hơn.

Nếu bạn là người mới làm quen với Photoshop, chúng tôi khuyên bạn nên kiên nhẫn đọc từ chương 1 đến chương 17 để nắm bắt những điều cần bản nhất. Trong trường hợp bạn là người đã quen với Photoshop nhưng muốn tham khảo, thì bạn có thể tra cứu đến phần mình cần để xem. Cuốn sách có bố cục chặt chẽ từ đầu đến cuối, nhưng nếu bạn chọn cách tra cứu thì vẫn hoàn toàn có thể vì mỗi chương chúng tôi đều có những chú thích hoặc diễn giải ở những chương khác.

Bạn có thể tham khảo thêm 3 phụ lục: Khái quát về các Filter trong Photoshop, Các lệnh gõ tắt trong Photoshop và Các chế độ hòa trộn của Photoshop để giúp bạn tối ưu hóa khả năng sử dụng Photoshop của mình.

Chúng tôi xin thay mặt Bàn Tay Đen gửi lời cảm ơn chân thành tới 3 bạn **Sfone**, **Tô** và **Matdo** đã góp công dịch cuốn sách này.

Do trình độ hạn chế nên chúng tôi không tránh khỏi những sai sót trong khi chuyển dịch. Chúng tôi rất biết ơn những ai đóng góp ý kiến sửa chữa hoặc phê bình để chúng tôi hoàn thành nó một cách tốt hơn.

Điều cuối cùng chúng tôi mong muốn ở các bạn là khi bạn muốn download về máy để xem offline, in ra giấy để dùng với mục đích học tập hoặc phi thương mại thì các bạn cứ tự nhiên, vì

mọi thứ trong này đều FREE. Nhưng khi bạn muốn phát hành lại cuốn sách này ở website khác thì mong các bạn ghi rõ nguồn là © **Bá Tước Monte Cristo - Final Fantasy và**

www.bantayden.com. Nếu được như vậy chúng tôi sẽ rất biết ơn và cảm kích vì đó cũng là một lời cảm ơn chân thành nhất dành cho chúng tôi.

Chúc các bạn thành công và có những bài học bổ ích.

Khởi động Adobe Photoshop và mở một tài liệu

Môi trường làm việc của Adobe Photoshop và Adobe ImageReady bao gồm những menu lệnh nằm trên cùng màn hình của bạn với rất nhiều công cụ và Palette để chỉnh sửa và thêm các thành tố cho file hình. Bạn có thể thêm lệnh và các Filter vào menu bằng cách cài đặt một phần mềm thứ ba được biết đến như là các Plug-in

Trong phần này bạn sẽ làm quen với môi trường làm việc của Adobe Photoshop (PTS) và mở một file trong PTS. Cả PTS và ImageReady (IR) đều tương thích với hình bitmap, hình kỹ thuật số. Trong PTS, bạn cũng có thể làm việc với hình Vector, một dạng hình được tạo bởi các đường thẳng mà nó giữ nguyên độ nét khi bạn định lại kích thước. Với IR bạn có thể tạo những hình động, rollover. Bạn có thể tạo một tác phẩm hoàn toàn bằng PTS hoặc IR, hoặc bạn có thể nhập hình vào bằng cách scan, phim âm bản và những hình đồ họa khác, thậm chí những đoạn video clip và những tác phẩm đồ họa được tạo bởi những phần mềm đồ họa khác. Bạn có thể nhập những hình ảnh kỹ thuật số được chụp bằng máy ảnh kỹ thuật số.

Sử dụng công cụ

Cùng với PTS và IR cung cấp một hệ thống những công cụ để tạo ra những tác phẩm đồ họa tinh tế dùng cho các ứng dụng web hoặc in ấn. IR bao gồm rất nhiều công cụ có chức năng tương tự như trong PTS.

Tìm công cụ trong môi trường làm việc.

Môi trường làm việc mặc định của PTS và IR bao gồm thanh Menu ở trên cùng của màn hình, một hộp công cụ ở bên trái, một thanh menu tuỳ biến (Option Bar) ở dưới thanh Menu chính,

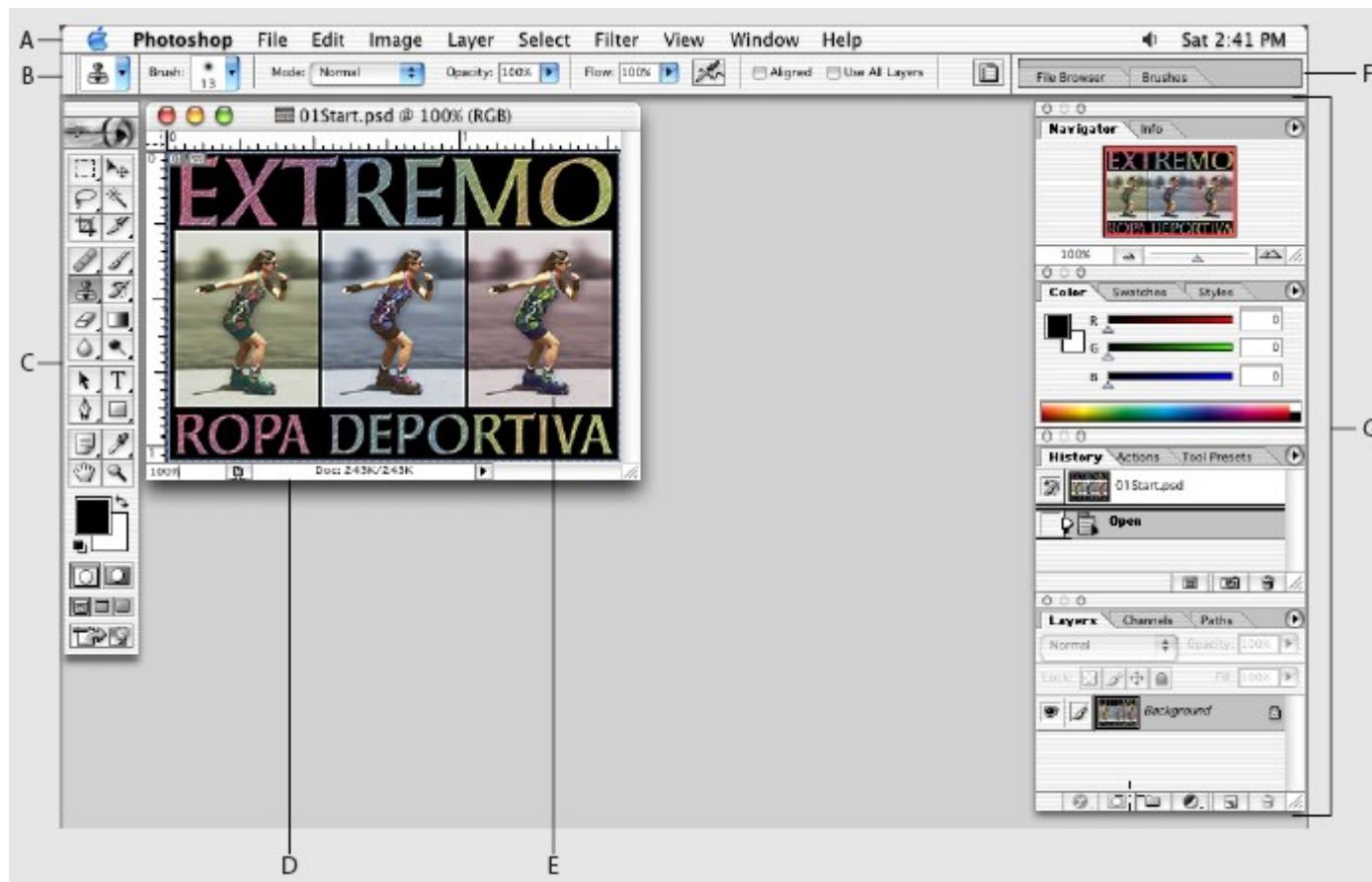
những palette, một hoặc vài cửa sổ chứa hình xuất hiện dọc theo bên phải môi trường làm việc.

Trong IR, có thêm một Palette nữa xuất hiện ở phần bên dưới phía trái của môi trường làm việc.

Tất cả những công cụ được đặt ở hộp công cụ (Tool Box) nhưng cũng có thể được điều khiển

bằng những tuỳ biến bạn chọn trên thanh Option Bar, và trong vài trường hợp, có thể ở một

Palette nào đó.



A: Thanh Menu chính **B:** Option Bar (Thanh menu tuỳ biến) **C:** Tool Box (Hộp công cụ) **D:** Thanh thông tin **E:** Cửa sổ tài liệu **F&G:** Palette

Chọn công cụ trong Hộp công cụ

Hộp công cụ bao gồm Selection Tool, Painting và những công cụ chỉnh sửa, Nền trước - Nền sau, và những chế độ hiển thị. Phần này sẽ đề cập đến hộp công cụ và chỉ cho bạn cách chọn

một công cụ bất kỳ. Khi bạn đọc hết tất cả chương, bạn sẽ học được chức năng của từng công cụ.

1. Để chọn một công cụ, bạn nhấp chuột vào công cụ đó ở hộp công cụ, hoặc bạn có thể dùng phím tắt trên bàn phím. Ví dụ bạn muốn sử dụng lệnh gõ tắt để chọn Zoom Tool, nhấn phím Z. Sau đó bạn nhấn chữ M để chuyển về Marquee Tool. Những công cụ được chọn sẽ luôn hiển thị cho đến khi bạn chọn một công cụ khác. Nếu bạn không biết lệnh gõ tắt của một công cụ nào đó, hãy di chuột lên trên công cụ đó cho đến khi một dòng chữ nhỏ xuất hiện chỉ cho bạn biết tên và lệnh gõ tắt của công cụ đó. Tất cả những lệnh gõ tắt được liệt kê trong phần phụ lục này.



- PTS và IR sử dụng những lệnh gõ tắt giống nhau trừ những lệnh sau: A, P, Q và Y
- Trong PTS khi bạn nhấn A, bạn sẽ có Selection Tool; trong IR nhấn A sẽ ẩn hoặc hiện Image Map
- Trong PTS khi bạn nhấn Q sẽ hoán đổi chế độ Quick Mask và chế độ tiêu chuẩn; Trong IR nhấn Q sẽ ẩn hoặc hiện Slice
- Trong PTS khi bạn nhấn Y để chọn History Brush; trong IR nhấn Y để xem trước hiệu ứng Rollover

Một vài nút công cụ trong hộp công cụ có một hình tam giác nhỏ ở dưới cùng bên phải, điều đó có nghĩa rằng có một vài công cụ nữa được ẩn ở dưới công cụ đang được chọn



Chọn những công cụ ẩn bằng những phương pháp sau:

- Giữ chuột trái vào một nút trên công cụ mà có tam giác nhỏ như là Rectangular Marquee (Rect Marq) sẽ có một cửa sổ hiện ra chứa những công cụ ẩn sau nó. Kéo chuột đến công cụ mà bạn muốn dùng và thả chuột để chọn nó.
- Giữ phím Alt và nhấp chuột vào hộp công cụ để lần lượt hoán đổi vị trí của những công cụ ẩn cho đến khi công cụ mà bạn muốn hiện ra.
- Nhấn phím Shift + lệnh gõ tắt cho đến khi công cụ bạn cần xuất hiện

Hình dưới là bản tổng quan về các công cụ trong PTS. Nhấp vào hình để xem hình đầy đủ



Hình dưới là tổng quan về các công cụ trong IR. Nhấp vào hình để xem hình đầy đủ



Sử dụng thanh công cụ tuỳ biến.

Hầu hết các công cụ đều có những tuỳ biến được hiển thị trên thanh tuỳ biến (Option Bar). Thanh tuỳ biến công cụ là một dạng menu chữ và thay đổi khi những công cụ khác nhau được chọn. Có một vài công cụ dùng chung thanh tuỳ biến như là chế độ Paint và Opacity, và một vài công cụ thì chỉ có một thanh tuỳ biến như là Auto Erase định dạng cho Pencil.

Bạn có thể di chuyển thanh tuỳ biến tới bất cứ chỗ nào trong môi trường làm việc. Trong PTS, bạn cũng có thể đặt nó ở dưới hoặc trên cùng của màn hình. Thanh tuỳ biến công cụ của PTS bao gồm một Palette Well để chứa các palette mà không phải đóng hẳn chúng lại. Palette Well chỉ hiển thị khi mà môi trường làm việc của bạn lớn hơn 800x600 Px.

Những bước sau chỉ cho bạn sự tương tác giữa công cụ và thanh tuỳ biến công cụ

- Để thấy tuỳ biến của một công cụ, chọn công cụ đó ví dụ như là Rect Marq và chú ý những thay đổi trên thanh tuỳ biến.



Chú ý: Nếu thanh tuỳ biến công cụ không hiển thị, mở Window > đánh dấu vào Option.

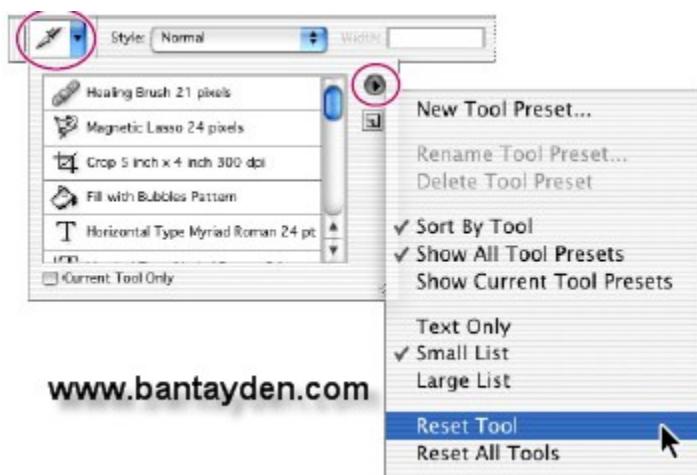
- Chọn một công cụ khác trong hộp công cụ và chú ý những thay đổi trên thanh tuỳ biến
- Để di chuyển thanh tuỳ biến công cụ, kéo cạnh bên trái của nó đến một vị trí mới. Trong PTS, cạnh bên trái có dạng hình chấm chấm khi bạn đặt nó ở dưới thanh Menu chính hoặc một vị trí bất kỳ.



Chú ý: Trong PTS và IR bạn có thể nhấp đúp vào vạch chấm chấm đó ở phía tận cùng bên trái để đóng nó lại, như thế thì bạn sẽ chỉ thấy một ô vuông nhỏ ở vị trí đó. Nhấp đúp thêm lần nữa để mở nó ra.

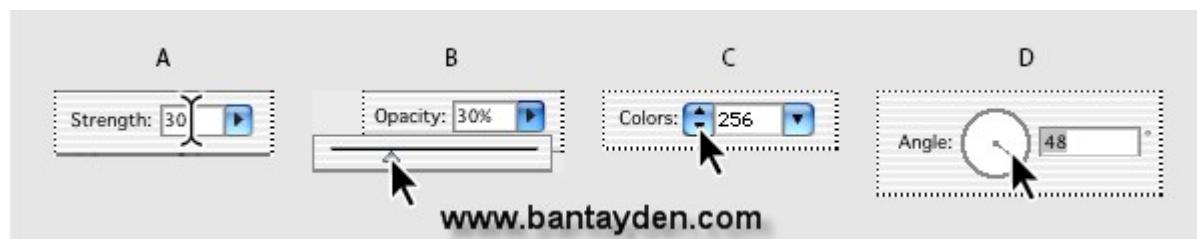
4. Sau khi bạn chọn tuỳ biến cho một công cụ, những tuỳ biến này sẽ giữ nguyên cho đến khi bạn thay đổi nó, thậm chí khi bạn chọn công cụ khác thì tuỳ biến đã chọn vẫn không thay đổi với công cụ trước. Bạn có thể dễ dàng trả lại chế độ thiết lập mặc định của nó bằng cách

5. Nhấp vào công cụ trên thanh tuỳ biến công cụ để mở một palette ra, sau đó mở Palette Menu và chọn Reset Tool. Sau đó nhấp chuột vào một vùng bất kỳ ở vùng làm việc để đóng nó lại. Bạn cũng có thể Reset All Tool trong menu này để trả lại thiết lập mặc định của tất cả các tool.



Điền vào giá trị

Một vài thanh tuỳ biến công cụ, Palette và hộp thoại cho phép bạn điền giá trị vào. Có rất nhiều cách để điền một giá trị vào: Dùng thanh trượt, chỉnh góc, mũi tên và cả hộp thoại chữ. Khi bạn thực hành ở các chương sau, khi ai đó nói là bạn hãy điền giá trị vào có nghĩa rằng họ đang đề cập đến những giá trị sau. Bạn có thể trực tiếp điền giá trị bằng cách gõ số vào tất cả các trường giá trị sau.



A: Hộp thoại chữ B: Thanh Trượt C: Mũi tên len và xuống D: Chỉnh bằng góc

Bỏ vài phút để thực hành với những giá trị trên cho đến khi nào bạn thấy thành thục thì thôi!

Hiển thị hình ảnh

Bạn có thể xem các chế độ hiển thị ảnh ở các mức phóng đại khác nhau từ 0.29% trong PTS và 12.5% trong IR đến 1600% ở mức cực đại. PTS thể hiện mức phóng đại này ở thanh tiêu đề của cửa sổ hiện thời. Khi bạn sử dụng bất cứ công cụ View hoặc lệnh gì bạn sẽ thay đổi chế độ hiển thị của file ảnh, chứ không phải chiều hoặc kích thước của ảnh.



Sử dụng View Menu

Để mở rộng hoặc giảm tầm quan sát của một file hình sử dụng View Menu, bạn hãy làm theo những bước sau

- Chọn View > Zoom In để phóng lớn hình
- Chọn View > Zoom Out để thu nhỏ hình.
- Chọn View > Fit on Screen. File ảnh sẽ mở rộng và phủ đầy màn hình.

Chú ý: Bạn cũng có thể nhấp đúp vào Hand Tool ở hộp công cụ để mở ảnh phủ đầy màn hình.

Mỗi khi bạn chọn lệnh Zoom, tầm quan sát của hình sẽ bị định lại kích thước. Tỉ lệ phần trăm độ lớn của file hình được thể hiện trên thanh Tiêu đề (Title Bar) và ở góc dưới bên trái của cửa sổ hiện hành.



Sử dụng công cụ Zoom

Thêm vào lệnh View, bạn có thể sử dụng công cụ Zoom để phóng đại hoặc thu nhỏ tầm quan sát của file hình.

1. Chọn Zoom Tool và di chuyển con trỏ lên một file hình bất kỳ. Chú ý rằng dấu cộng xuất hiện ở trung tâm của Zoom Tool
2. Đặt Zoom Tool lên trên file hình và nhấn chuột một lần để phóng đại file hình lên một tỉ lệ phần trăm khác.
3. Với Zoom Tool đang được chọn và đặt ở vị trí trên tấm hình, giữ phím Alt. Một dấu trừ sẽ hiện ra ở trung tâm của Zoom Tool
4. Nhấp chuột một lần, độ phóng đại của file hình sẽ được giảm xuống một tỉ lệ phần trăm thấp hơn.
5. Bạn cũng có thể vẽ một vùng lựa chọn bao quanh file hình bằng cách sử dụng Zoom Tool. Vùng lựa chọn mà bạn vẽ bằng Zoom Tool đó sẽ định dạng tỉ lệ phần trăm sẽ được phóng đại. Vùng lựa chọn càng nhỏ thì tỉ lệ phóng đại càng lớn.



Chú ý: Bạn có thể vẽ vùng lựa chọn bằng Zoom-in Tool để phóng lớn tầm quan sát của file hình, nhưng bạn không thể vẽ vùng lựa chọn bằng Zoom-out để giảm tầm quan sát của file hình đó. Bạn có thể sử dụng Zoom Tool để nhanh chóng trả loại 100% view dù bạn ở bất cứ độ phóng đại nào.

6. Ở hộp công cụ nhấp đúp vào nút Zoom Tool để trả lại file hình về chế độ hiển thị 100%

Bởi vì Zoom Tool rất hay được dùng trong quá trình xử lý ảnh để tăng hoặc giảm tầm quan sát của hình, bạn có thể chọn Zoom Tool bằng lệnh gõ tắt mà không cần phải bỏ chọn công cụ hiện hành. Ví dụ bạn đang dùng Rect Marq mà bạn muốn chọn Zoom Tool, thì bạn không cần phải bỏ chọn Rect Marq mà chỉ cần dùng phím tắt.

7. Chọn một công cụ bất kỳ như là Hand Tool

8. Sử dụng lệnh gõ tắt để tạm thời chọn Zoom-in bằng cách nhấn phím Spacebar-Ctrl (Spacebar = Phím cách). Khi bạn thấy nó hiện lên dấu cộng thì nhấp chuột trái để phóng đại tầm hình.

9. Nhấn Space-Alt để chọn Zoom-out.

Kéo một tấm hình

Nếu bạn có một file hình quá lớn và nó nằm không vừa với cửa sổ của bạn, bạn phải dùng Hand Tool để kéo những vùng không nhìn thấy ra để xử lý. Nếu file hình đó nằm vừa vặn với cửa sổ làm việc thì Hand Tool không có tác dụng gì khi bạn kéo nó.

1. Nhấp chuột vào góc phía dưới bên phải của cửa sổ hiện hành để giảm kích thước của cửa sổ sao cho chỉ để lại một phần nhỏ của file ảnh.
2. Chọn Hand Tool và kéo bạn thử kéo với những hướng khác nhau để xem được những vùng bị ẩn. Khi bạn kéo file ảnh sẽ di chuyển cùng với con trỏ. Giống như Zoom Tool, bạn có thể chọn Hand Tool bằng lệnh gõ tắt mà không cần bỏ đi công cụ hiện hành
3. Chọn bất cứ công cụ nào khác Hand Tool
4. Giữ phím Spacebar để chọn Hand Tool từ bàn phím. Kéo để định vị lại file hình.
5. Nhấp đúp vào Zoom Tool để trả lại độ phóng đại là 100% của file hình

Chú ý: Để trả lại cửa sổ hiện hành về chế độ hiển thị 100%, đánh dấu vào hộp kiểm *Resize Windows to Fit* trên thanh tuỳ biến Zoom Tool và nhấn vào nút *Actual Pixel Size*.

Sử dụng Navigator Palette

Navigator Palette cho phép bạn di chuyển hình tại những độ phóng đại khác nhau mà không cần kéo hoặc định lại kích thước của file hình ở cửa sổ hiển thị. IR không có Navigator Palette.

1. Nếu bạn không thấy Navigator Palette, chọn Window > Show Navigator để hiển thị nó.
2. Trong Navigator Palette, kéo thanh trượt về phía phải khoảng 300% để phóng đại tầm quan sát của file hình. Khi bạn kéo thanh trượt để tăng mức độ phóng đại, ô vuông màu đỏ bao quanh cửa sổ Navigator sẽ nhỏ dần lại.
3. Ở Navigator Palette, đặt con trỏ vào trong ô vuông màu đỏ đó. Con trỏ sẽ biến thành bàn tay.

www.bantayden.com



Kéo thanh trượt lên 200%



Hiển thị ở mức 200%



Xem ở Navigator Palette

4. Kéo bàn tay để kéo ô vuông màu đỏ đến những vùng khác nhau của file hình. Ở trong cửa sổ hiển thị file hình (cửa sổ làm việc), chú ý đến vùng nhìn thấy được của file hình cũng thay đổi khi bạn kéo trong Navigator Palette. Bạn cũng có thể vẽ một vùng lựa chọn ở Navigator Palette để xác định vùng của tầm nhìn mà bạn muốn xem.

5. Với con trỏ vẫn đang được đặt ở Navigator Palette, giữ phím Ctrl và vẽ một vùng lựa chọn trên file hình. Vùng lựa chọn càng nhỏ, thì độ phóng đại ở cửa sổ hiển thị ảnh càng lớn.

Sử dụng Thanh Thông Tin (Info Bar)

Trong PTS, thanh thông tin được đặt ở cạnh dưới của cửa sổ chính. Vùng này thể hiện độ lớn hiện tại của tài liệu, một trường điều giá trị, một menu thông tin chữ về công cụ đang được chọn. Trong IR, thanh thông tin xuất hiện ở cạnh dưới của cửa sổ chứa hình ảnh. Bạn có thể nhấp chuột vào mũi tên ở thanh thông tin sẽ có một cửa sổ hiện ra với những thông tin về các hạng mục khác nhau. Những lựa chọn của bạn trên thanh menu xác định những thông tin gì sẽ xuất hiện bên cạnh mũi tên trên thanh thông tin.

Chú ý: Menu hiện ra trên thanh thông tin sẽ không hiện ra nếu cửa sổ đó quá nhỏ.



Ở mặc định, kích thước của tấm hình sẽ xuất hiện trên thanh thông tin. Giá trị đầu tiên là kích thước của file hình nếu lưu lại dưới dạng hình phẳng mà không có các layer, giá trị thứ hai là giá trị nếu lưu lại với các layer.

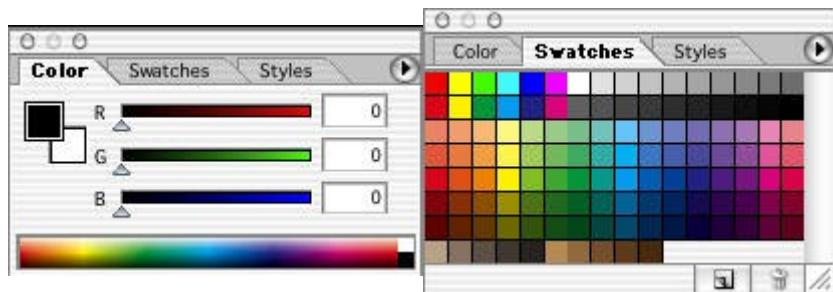
Làm việc với các Palette:

Palette giúp bạn điều khiển và chỉnh sửa hình ảnh. Bởi mặc định, những palette được đặt vào một nhóm. Để ẩn hoặc hiện một Palette mà bạn đang làm việc, chọn tên Palette đó ở nút Window trên menu chính Window > [Tên Palette]. Dấu tick màu đen xuất hiện trên Menu trước tên nào là Palette tương ứng được hiện ở môi trường làm việc. Nếu không có dấu tick có nghĩa là Palette bị đóng hoặc ẩn đằng sau những palette trong nhóm Palette của nó.

Thay đổi chế độ thể hiện Palette:

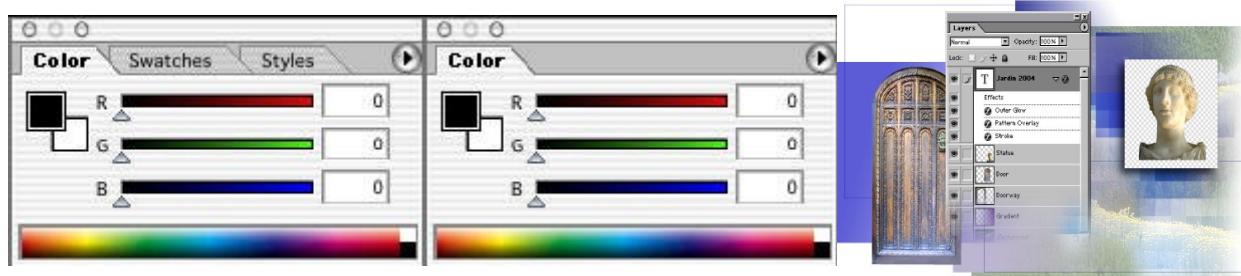
Bạn có thể tổ chức lại vùng làm việc bằng rất nhiều cách. Hãy thử thao tác với vài kỹ thuật sau:

- Để ẩn hết tất cả các Palette, hộp công cụ, và thanh tuỳ biến công cụ, nhấn phím Tab. Sau đó nhấn phím Tab lần nữa để mở nó.
- Để ẩn hoặc hiện duy nhất Palette thôi mà không ảnh hưởng đến hộp công cụ hoặc thanh tuỳ biến công cụ nhấn Shift-Tab
- Để hiện một Palette lên trên nhóm của Palette đó nhấn vào thẻ có tên Palette đó.

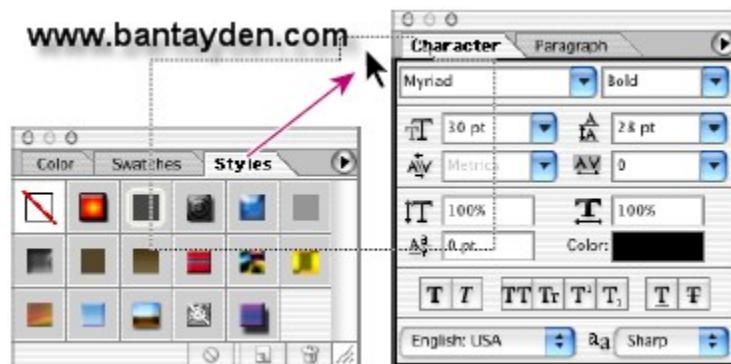


- Để di chuyển tất cả nhóm Palette, kéo thanh tiêu đề đè đến một vị trí mới.

- Tách một Palette ra khỏi nhóm của nó, kéo Palette đó ra ngoài nhóm đó.



- Để di chuyển một Palette sang một nhóm khác, kéo Palette trong nhóm palette đó và bạn sẽ thấy một hình chấm chấm xuất hiện bao, thả nó vào một nhóm Palette mới.



- Để đặt một Palette trong Palette Well ở trên thanh tuỳ biến, kéo Palette đó và thả nó vào Palette Well.

Chú ý: Những palette để ở Palette Well sẽ là những Palette ẩn. Nhấp chuột vào thanh tiêu đề của palette đó để tạm thời hiển thị nội dung của palette đó cho đến khi bạn nhấp chuột vào một vùng bất kỳ ở vùng làm việc để đóng nó lại.

Sử dụng Palette Menu:

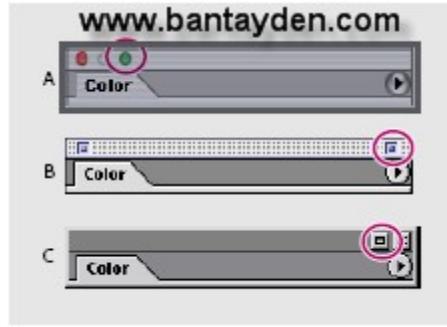
Hầu hết các Palette kể cả những Palette hiện ra (Pop-up), Picker, và một số hộp thoại đều có menu đính kèm với lệnh, nó ảnh hưởng đến những lựa chọn có sẵn hoặc những lựa chọn liên quan cho Palette đó hoặc hộp thoại đó. Những menu này đôi khi được gọi là Menu bay ra (Fly-out menu) bởi vì cái cách mà nó được mở ở trên các Palette. Nhưng cuốn sách này sẽ gọi những menu này là Palette Menu. Để hiện Palette Menu, nhấp chuột vào nút có hình mũi tên đen ở góc trên bên phải của palette đó. Bạn có thể di chuyển con trỏ đến lệnh mà bạn muốn chọn.



Mở và đóng một Palette

Bạn cũng có thể định lại kích thước của Palette để nhìn thấy nhiều hơn hoặc ít hơn nội dung của nó, bằng cách kéo hoặc thay đổi kích thước hiển thị.

- Thay đổi chiều cao của Palette, kéo cạnh dưới bên phải
- Đổi lại chế độ mặc định kích thước của Palette, nhấp vào nút Minimize/ Maximize.



Chú ý: Bạn không thể định kích thước của Palette Info, Color, Character và Paragraph Palette trong PTS hoặc Optimize, Info, Color, Layer Options, Character, Paragraph, Slice, và Image Map Palette trong IR.

- Để thu nhỏ một nhóm các Palette thành thanh tiêu đề, Alt-Click vào hộp Minimize/ Maximize. Hoặc nhấp đúp vào thẻ Palette. Để ý rằng những thẻ cho các Palette trong nhóm Palette và các nút cho các Palette Menu vẫn được hiển thị sau khi bạn đóng palette.

Đặt vị trí cho Palette và các hộp thoại:

Vị trí của những palette mở và những hộp thoại có thể di chuyển được được lưu lại như mặc định khi bạn thoát khỏi PTS. Tuy nhiên bạn luôn luôn có thể quay lại với những vị trí mặc định của Palette bất cứ lúc nào.

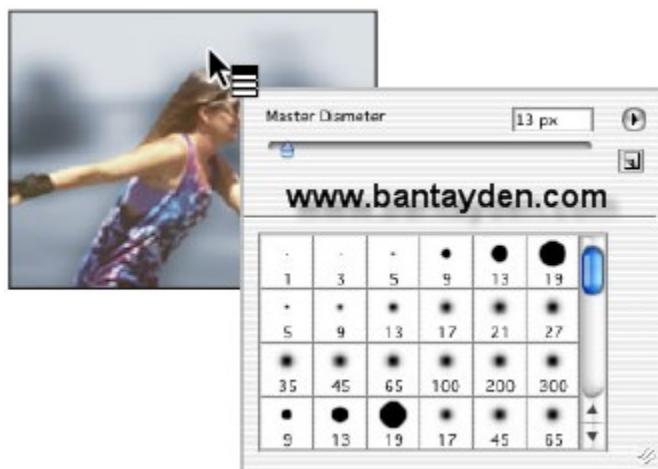
- Để trả lại vị trí mặc định cho các Palette chọn Window > Workspace > Reset Palette Location
- Để PTS luôn khởi động với những Palette và hộp thoại mặc định chọn Edit > Preferences > General, và bỏ chọn hộp thoại Save Palette Locations. Những thay đổi sẽ được thiết lập sau khi bạn khởi động lại PTS hoặc IR.

Sử dụng Menu ngữ cảnh: (Context Menu)

Thêm vào menu hiển thị ở trên cùng của màn hình, menu ngữ cảnh hiển thị những lệnh tương ứng với những công cụ hiện hành, vùng lựa chọn hoặc Palette.

- Để hiển thị menu ngũ cành, di chuột lên trên file ảnh hoặc trên file một thứ gì đó trên vùng làm việc và nhấn chuột phải.

- Để thực hành với lệnh này bạn chọn Eye Dropper Tool di chuyển nó lên trên file hình, và nhấn chuột phải. Một menu ngũ cành sẽ xuất hiện, cho bạn những tuỳ chọn để thiết lập cho Eye Dropper, bao gồm cả menu Palette với một vài tuỳ chọn thêm. Bạn cũng có thể có tuỳ chọn này bằng cách click chuột vào mũi tên tuỳ chọn Brush trên thành Option Bar.



Chuyển sang ImageReady

Khi bạn chuyển sang IR cho phép sử dụng đầy đủ những tính của cả 2 chương trình khi làm việc với tác phẩm đồ họa hoặc cho các ứng dụng web và những công việc khác.

1. Trong hộp công cụ ở PTS nhấn vào nút Jump To IR (). File hình của bạn sẽ được chuyển sang IR. Bạn có thể nhảy qua lại giữ PTS và IR để chỉnh sửa, mà không cần phải đóng chương trình nào hết. Thêm nữa, bạn có thể nhảy từ IR sang những ứng dụng đồ họa khác và những ứng dụng thiết kế web bằng ngôn ngữ HTML được cài đặt trong hệ thống của bạn.

2. Ở IR, nhấn vào nút Jump to PTS () ở trong hộp công cụ để quay lại PTS hoặc chọn File > Jump to > Adobe Photoshop 7.0

Mỗi lần bạn nhảy từ PTS sang IR hoặc ngược lại file hình của bạn sẽ tự động cập nhật những thay đổi gần nhất và bạn có thể nhận ra nó ở History Palette. Bạn sẽ học cách sử dụng History Palette ở những bài sau. Hoặc click vào đây để xem.

3. Đóng một file.

Bây giờ bạn đã quen thuộc với vùng làm việc cơ bản của PTS, bạn đã sẵn sàng để khám phá tính năng File Browser hoặc bắt đầu học cách để tạo hoặc chỉnh sửa hình ảnh. Một khi bạn đã biết những điều cơ bản, bạn có thể học cuốn sách này từ đầu đến cuối hoặc nhảy sang những phần nào bạn thích.

Ôn lại những kiến thức đã học:

1. Miêu tả 2 cách để xem một file hình?
2. Bạn làm cách gì để chọn công cụ trong PTS hoặc IR
3. Bạn di chuyển từ PTS sang IR và ngược lại như thế nào?

Đáp án:

1. Bạn có thể chọn lệnh từ View menu để Zoom-in hoặc Zoom-out, hoặc phủ đầy màn hình, bạn cũng có thể sử dụng công cụ Zoom để nhấp và kéo trên một file hình để phóng to hoặc thu nhỏ tầm quan sát. Thêm nữa, bạn có thể dùng lệnh gõ tắt để phóng to hoặc thu nhỏ chế độ hiển thị của file hình. Bạn cũng có thể sử dụng Navigator Palette để kéo một file hình hoặc thay đổi độ lớn của nó mà không cần sử dụng cửa sổ hiện hành.
2. Để chọn một công cụ, bạn có thể chọn công cụ từ hộp công cụ hoặc nhấn những tổ hợp phím tắt, bạn có thể sử dụng kết hợp tổ hợp phím để thay đổi lần lượt theo thứ tự những công cụ cùng nhóm. Bạn có thể giữ chuột trái vào một công cụ bất kỳ trên hộp công cụ để mở một menu hiện ra có chứa những công cụ ẩn.

3. Bạn có thể nhấp chuột vào nút Jump To ở hộp công cụ hoặc chọn File > Jump To để nhảy qua lại giữ PTS và IR

File Browser là một tính năng độc đáo được bổ sung vào Photoshop từ phiên bản 7.0 trở lên. Với File Browser bạn có tiết kiệm rất nhiều thời gian khi làm việc với Photoshop như: tạo một thư mục mới, đặt lại tên cho một file, di chuyển file và xoá dữ liệu từ ổ cứng. Nhưng tính năng độc đáo nhất của File Browser là khả năng hiển thị thumbnail và thông tin về những file chưa được mở. Bạn sẽ thấy nó hữu ích vô cùng khi bạn chỉ muốn tìm và mở một file cụ thể nào đó. Bạn thậm chí có thể chuyển hướng được một hình từ File Browser

Ở bài học này bạn sẽ học được những cách sau:

- Mở, đóng và định vị File Browser
- Xác định và định lại kích cỡ của 4 cột trong File Browser
- Xoá, đặt lại tên và đặt lại tên cho nhiều file một lúc từ File Browser
- Thiết lập hệ thống phân cấp lên từng tệp tin và sắp xếp tệp tin theo cấp đã phân
- Đổi chiều của hình ảnh mà không cần phải mở nó ra trong Photoshop.

Chú ý: *File Browser không có trong IR cho nên bạn phải làm ở Photoshop.*

Bắt đầu

Trong bài học này bạn sẽ trở lên quen thuộc với một tính năng mới của Photoshop 7.0 là File Browser. File Browser trông giống những palette khác trong Photoshop cả về chức năng lẫn hình thức. Nó cũng bao hàm một số chức năng với những thư mục bình thường như Window Explorer. Nhưng hơn hẳn những Photoshop palette và Window Explorer, nó có những tính năng và giao diện duy nhất mà không có ở đâu hết.

1. Khởi động Photoshop

2. Chọn File > Browser để mở Photoshop File Browser ra.

3. File Browser (FB) sẽ mở ra ở Palette Well trên góc trên bên phải của vùng làm việc. Kéo FB ra giữa vùng làm việc để tách nó ra khỏi Palette Well.

4. Định lại kích cỡ của FB bằng cách kéo cạnh dưới bên phải hoặc nhấp vào nút Maximize (ở phía tận cùng bên phải của thanh tiêu đề FB). Nếu bạn nhấp vào nút Maximum, FB sẽ phủ toàn bộ vùng làm việc.

Khám phá chức năng của File Browser (FB):

Để bắt đầu bạn sẽ học cách xác định những vùng khác nhau của FB và chức năng của chúng.

Chú ý đến 4 cột của FB, 3 ở góc trái và một ở góc phải của cửa sổ.



A. Navigation ("tree") **B.** Preview pane **C.** Information (metadata) pane

D. Palette menu button **E.** Address display **F.** Thumbnails pane

1. Ở cửa sổ góc bên trái, nhấp chuột vào dấu cộng để mở rộng cây thư mục ra và tìm đến file ảnh nào đó bạn thích. Ở ô bên phải của FB, những thumbnail xuất hiện chỉ ra nội dung của file hình.

2. Tại dưới cùng của FB, nhấp chuột vào mũi tên đằng sau chữ Large with Rank để hiển thị một menu hiện ra, sau đó bạn thử chọn một vài lệnh khác nhau, từng cái một.

- Chức năng Small, Medium và Large thay đổi kích thước của thumbnail
- Chức năng Detail hiển thị những thông tin thêm về file hình

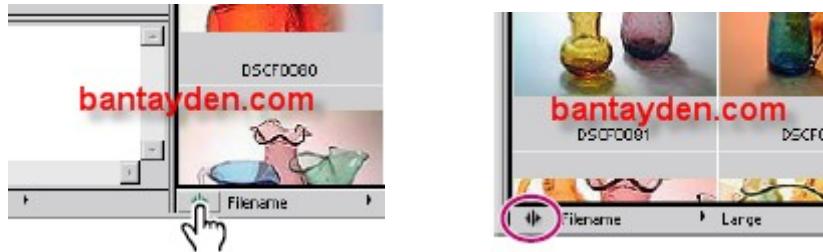
Bạn sẽ làm việc với chức năng Large with Rank ở phần sau của bài học này, bây giờ bạn hãy chọn Medium hoặc Large.



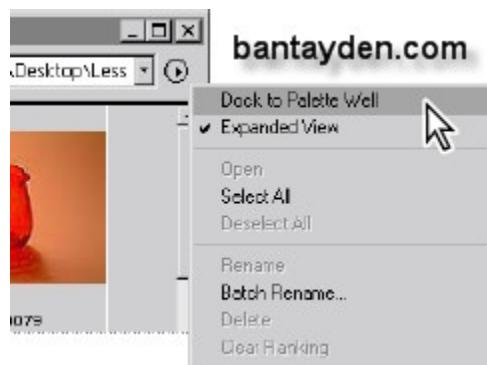
3. Di chuyển con trỏ vào vị trí cột hàng dọc mà phân chia ô bên phải và ô bên trái của FB, khi nào bạn thấy nó biến thành mũi tên màu đen 2 đầu thì kéo để định lại kích thước của ô đó.



4. Nhấp vào nút Toggle Expand View ở dưới cùng của FB để ẩn hết tất cả 3 ô cửa sổ bên trái. Sau đó nhấp lại vào nút đó để hiện lại 3 ô vừa ẩn



5. Ở FB Palette menu (nhấp vào mũi tên màu đen ở góc trên bên phải để mở menu) chọn Dock to Palette Well



Chú ý: Nếu độ phân giải màn hình của bạn là 800 x 600 Px hoặc nhỏ hơn, Palette Well sẽ không hiện ra mà thay vào đó bạn phải nhấp chuột vào nút Close trên FB hoặc chọn File > Close

6. Ở trong Palette Well, kéo thẻ FB ra giữa vùng làm việc hoặc nếu FB không xuất hiện trên Palette Well bạn vào File > Browser

Xem trước và mở một file hình

Tiếp đến, bạn sẽ học cách sử dụng FB để mở một hình trong Photoshop. Trước khi bắt đầu, bạn phải mở FB và chọn file hình bạn muốn mở ở ô cửa sổ Navigation.

1. Trong ô cửa sổ hiển thị Thumbnail, chọn một hình bất kỳ trong nhóm hình của bạn. Một hình xem trước sẽ hiện ra ở giữ ô Xem Trước. Khung bên dưới sẽ hiện ra thông tin về file hình đó.

2. Di chuyển con trỏ đến vị trí ở giữa của ô trên và ô giữa và kéo lên phía trên để tăng chiều cao của ô giữa.



Hình xem trước sẽ tự động định lại kích cỡ đến khi nó phủ toàn bộ vùng trống của ô Xem Trước (Preview)

3. Ở ô phía dưới bên trái, kéo thanh cuộn để xem lại thông tin.



FB sẽ hiển thị những thông tin chi tiết về file hình, bao gồm định dạng của hình, độ lớn bằng Px, kích thước của hình và độ nén. Bởi vì những hình này được chụp bằng máy ảnh kỹ thuật số cho nên thông tin hiển thị bao gồm ngày chụp, độ sáng và độ phân giải. Để xem thông tin dưới dạng EXIF, chọn EXIF từ menu hiện ra ở góc bên trái dưới ô Thông Tin

4. Với tấm hình đầu tiên được chọn, nhấn Enter hoặc nhấp đúp vào file hình ở ô Xem Trước hoặc ô Thumbnail. File hình sẽ được mở trong Photoshop



Để mở một lúc nhiều files từ FB, chọn những file cần mở ở ô thumbnail và nhấn Enter. Bạn có thể chọn nhiều file bằng cách thường làm với hệ điều hành của bạn: Nhấp và Shift-Click để chọn những file gần kề, hoặc chọn chúng bằng cách kéo con trỏ qua thumbnail của hình mà bạn muốn chọn bằng phím Ctrl-Click để chọn những file hình cách nhau.

5. Chọn File > Close để đóng hình của bạn lại

6. Nếu cần thiết, mở lại FB bằng cách nhấn vào thẻ FB trong Palette Well hoặc chọn File > Browser

Chú ý: Nếu bạn mở FB trong cửa sổ của nó, nó sẽ hiện cho đến khi bạn nhấp chuột vào một vùng bất kỳ trên vùng làm việc. Nếu bạn mở nó trong Palette Well, mà không kéo nó ra thành một cửa sổ chính, FB sẽ tự động đóng lại khi bạn nhấp chuột vào vùng bất kỳ.

7. Chọn một file hình bất kỳ nào đó rồi nhấp vào nút Delete File ở góc dưới bên phải trên FB. Khi một thông báo xuất hiện hỏi bạn có chắc là muốn xoá không! hà hà! quyển sinh sát thuộc về bạn!



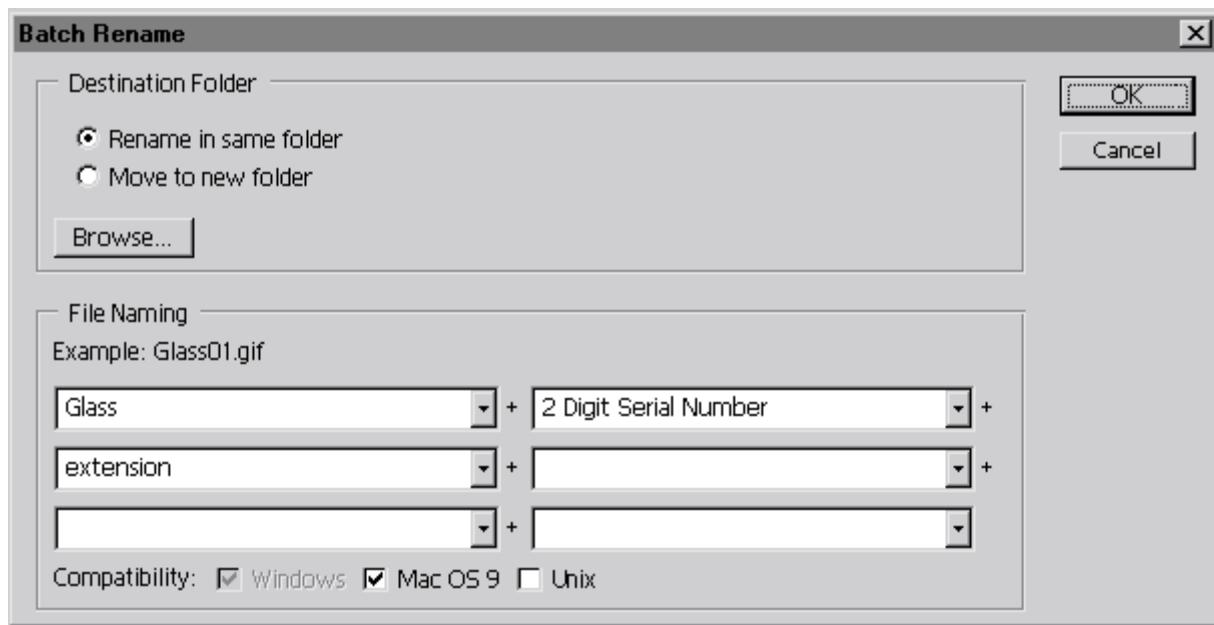
Quan trọng: Kéo một file từ FB đến nút Delete File sẽ xoá file đó từ ổ cứng chữ không chỉ ở Photoshop.

Đặt lại tên file trong FB

Bạn đã biết cách xoá một file từ FB, và bây giờ bạn sẽ học cách đặt lại tên cho một file từ FB. Có hai lợi ích để đặt lại tên file trong FB. Thứ nhất, nó sẽ dễ dàng hơn khi bạn chọn tên cho file bởi vì bạn có thể nhìn thấy hình đó như thế nào mà không cần phải mở nó ra trong Photoshop. Thứ hai và có lẽ là quan trọng nhất bạn có thể đặt tên một lúc cho nhiều file

1. Nhấp chuột vào mũi tên cạnh nút View By ở dưới cùng của FB để mở một menu hiện ra và chọn Large
2. Trong ô hiển thị Thumbnail, chọn thumbnail thứ nhất. Sau đó nhấp vào tên của file đó để bôi đen nó, sau đó đặt tên là BTD.
3. Nhấn phím Tab để chọn thumbnail kế tiếp và gõ BTD2.
4. Bỏ chọn thumbnail bằng cách chọn một vùng trắng ở ô Thumbnail. Bây giờ không có một thumbnail được chọn và ở ô Xem Trước sẽ trống rỗng.
5. Trong FB, nhấp chuột phải để mở một menu ngữ cảnh, và chọn Batch Rename. (nếu FB không được đặt ở Palette Well, bạn có thể nhấp vào mũi tên để mở Palette Menu, sau đó chọn Batch Rename).
6. Trong hộp thoại Batch Rename chọn những thiết lập sau:
 - Dưới Destination Folder, chọn Rename In The Same Folder
 - Dưới File Naming, gõ BTD để thay tên mặc định là "Document Name"
 - Nhấn phím Tab để nhảy sang hộp văn bản kế tiếp, và chọn 2 Digit Serial Number từ menu thả xuống.

- Nhấn Tab để chuyển sang ô kế tiếp và chọn chữ extension từ menu thả xuống chứ không phải là "EXTENTION"
- Đánh dấu vào hộp kiểm Compatibility để cho hệ điều hành của bạn hoặc của người khác có thể dùng được.



7. Nhấn Ok để đóng hộp thoại Batch Rename lại. File đó sẽ được đặt lại tên và số file sẽ tương ứng với file mà bạn đã chọn bao gồm BTD và BTD2 mà bạn đã đặt tên trước đây.

8. Hurra! bạn đã thấy cái hay của FB chưa? nói rồi mà không tin! thay vì ngồi đặt tên từng chú một thì nay chỉ cần một cú nhấp chuột! hè hè!

Thông tin thêm về Batch Rename

Lệnh Batch Rename hoạt động khác biệt dựa trên cái gì được chọn hoặc không được chọn khi bạn chọn lệnh:

- Nếu không có thumbnail nào được chọn, thì tên mà bạn chọn trong hộp thoại Batch Rename sẽ áp dụng cho tất cả những file trong thư mục được chọn

- Nếu một vài chữ không phải toàn bộ thumbnail được chọn, lệnh đó sẽ chỉ đặt lại tên cho duy nhất file được chọn
- Nếu chỉ một file được chọn, lệnh Batch Rename sẽ không hiển thị (những ô văn bản và trong Palette menu sẽ mờ đi)

Xếp hạng và phân loại hình ảnh trong File Browser

FB có chức năng xếp hạng mà bạn có thể dùng để nhóm và phân loại thumbnail. Cách này cho bạn một lựa chọn nữa để phân loại hình ảnh thay vì làm bằng cách thông thường là nhấp chuột phải và chọn File Name của Window.

1. Trong menu hiện ra View By ở dưới cùng của FB, chọn Large With Rank



Bạn sẽ nhận thấy có sự xuất hiện của một chữ Rank ở dưới mỗi file hình của bạn. Một gạch nối ở ngay cạnh chữ Rank chỉ ra rằng chưa có Rank nào được thiết lập. Xem hình trên.

2. Chọn một file bất kỳ và nhấp vào gạch nối đó, sau đó gõ vào chữ BTD. Sau đó nhấn phím Tab và gõ tiếp BTD lần nữa ở file hình kế tiếp.



3. Tại dưới cùng của FB, nhấp vào mũi tên bên phải để mở menu Sort By và chọn Rank



Bây giờ hai file BTD sẽ là hai file được hiện ra ở trên cùng của ô hiển thị Thumbnail, bởi vì 2 ảnh đó là 2 ảnh duy nhất được xếp hạng.

Chú ý: Tính năng Sort By Rank phân loại theo thứ tự số của những tên rank khác nhau. Khi bạn áp dụng Rank vào file của bạn, chọn tên rank thì nó sẽ bắt đầu theo trật tự Alphabet mà bạn đã thiết lập. Có thể sẽ dễ dàng hơn cho bạn khi thiết lập xếp hạng theo A, B, C ... hơn là sử dụng những từ miêu tả cho Rank. Bạn có thể xếp hạng file theo giá trị số.

Thiết lập Rank trong Batch

Cũng tương tự như bạn Batch Rename, bạn cũng có thể thiết lập Rank bằng Batch

1. Trong ô Thumbnail, Ctrl-Click và một vài Thumbnail để chọn nó. (Bạn nên chọn ngẫu nhiên vài tấm hình, hoặc theo một tiêu chí của riêng bạn như là chất lượng của hình, xấu đẹp ...)

2. Nhấp chuột phải vào một trong những Thumbnail để mở menu ngữ cảnh và chọn Rank A



3. Sử dụng kỹ năng tương tự như bước 2, chọn một vài thumbnail và xếp hạng cho nó là loại B. Và loại C cho những File còn lại

4. Trong menu Sort By ở dưới cùng của FB, chọn Rank một lần nữa. Böyle giờ Thumbnail sẽ xuất hiện theo trật tự mà bạn xếp loại

Xoay hình ảnh trong File Browser (FB)

Một tính năng khác của FB vượt trội hơn hẳn khả năng của Window là nó có thể xoay hướng của thumbnail. Không giống như Rename, tính năng này không thay đổi file thật sự cho đến khi bạn mở nó ra. Khi bạn mở một thumbnail đã được xoay hướng, Photoshop sẽ tự động xoay hình đó theo hướng mà bạn đã chỉ định trong FB.

.1. Ctrl-Click để chọn khoảng 3 thumbnail bất kỳ trên FB của bạn

2. Nhấp chuột vào nút Rotate ở phía dưới bên phải của FB



3. Khi một thông báo hiện ra bạn chọn OK. Sau khi nhấp OK 3 file ảnh bạn chọn sẽ được xoay theo chiều kim đồng hồ trong ô Thumbnail. Nếu bạn chọn một trong những thumbnail đó, hình ảnh của nó sẽ xuất hiện trong ô Xem Trước cũng là hình được xoay. Nút Rotate sẽ xoay hình của bạn theo chiều kim đồng hồ, mặc dù bạn cũng có thể xoay hình ngược chiều kim đồng hồ bằng cách nhấn vào nút Rotate 3 lần hoặc giữ phím Alt và nhấp chuột, bạn sẽ sử dụng một kỹ năng khác với tấm hình tiếp theo.

4. Chọn một hình bất kỳ và nhấp chuột phải vào thumbnail đó để mở menu ngữ cảnh và chọn Rotate 90° CCW.

5. Chọn Ok để đóng thông báo lại. File hình của bạn sẽ được xoay ngược chiều kim đồng hồ.

6. Với file hình vừa được xoay được chọn, nhấn Enter. File hình sẽ được mở ra trong cửa sổ làm việc và được xoay theo hướng đã định trước.

Okie! vậy là bạn đã biết hết những tính năng của FB. Khi bạn học hết những bài trong cuốn sách này bạn sẽ còn có nhiều cơ hội để dùng FB mà những tính năng của nó sẽ vô cùng hữu ích.

Ôn lại kiến thức đã học

1. Miêu tả 2 cách để mở FB như là mở một cửa sổ

2. Nêu những điểm giống nhau của FB và chế độ hiển thị thư mục của Window

3. Miêu tả cách sử xoay ảnh trong FB

Đáp án:

1. Bạn có thể mở FB bằng cách chọn File > Browser hoặc, nếu vùng làm việc của bạn lớn hơn 800 x 600 Px, bằng cách kéo FB ra khỏi Palette Well.

2. Bạn có thể dùng FB hoặc chế độ hiển thị thư mục của Window như là Window Explore để đặt tên lại cho file, xoá file từ ổ cứng, di chuyển file và thư mục từ một vị trí này đến vị trí khác hoặc tạo một thư mục mới.

3. Bạn có thể nhấp chuột vào nút Rotate ở góc dưới bên phải của FB để xoay hướng của file hình được chọn. Mỗi lần nhấp chuột bạn sẽ xoay hình đi 90° theo chiều kim đồng hồ. Bạn có thể nhấp chuột phải vào một thumbnail bất kỳ để mở menu ngữ cảnh và chọn một trong những lệnh xoay như là: 180°, 90° CW hoặc 90° CCW

PTS và IR bao gồm rất nhiều công cụ và lệnh cho phép bạn tăng chất lượng của hình ảnh.

Chương này sẽ từng bước hướng dẫn bạn bạn đi suốt quá trình định dạng lại file hình, chỉnh sửa để có được những tấm hình như ý.

Trong chương này bạn sẽ học được những điều sau:

- Chọn độ phân giải thích hợp cho một tấm hình sca
- Crop một tấm hình để có kích thước thích hợp
- Điều chỉnh tông màu của tấm hình
- Loại bỏ những màu không thích hợp bằng Auto Color.

- Điều chỉnh độ Saturation và Brightness của một vùng nhất định trên một tấm hình sử dụng công cụ Sponge và Dodge
- Thiết lập bộ lọc Unsharp Mask để hoàn thiện quá trình chỉnh sửa
- Lưu một file dưới định dạng của PTS để bạn có thể dùng nó và những việc căn chỉnh

Chương này sẽ sử dụng PTS nhưng cách sử dụng những chức năng tương tự sẽ được đề cập khi cần thiết trong IR

Chiến lược xử lý ảnh

Bạn có thể chỉnh sửa một tấm hình trông như được chụp bởi những chuyên gia giàu kinh nghiệm. Bạn có thể sửa những sai sót của chất lượng màu và tông màu được tạo ra trong quá trình chụp hình hoặc scan hình. Bạn cũng có thể chỉnh sửa những thiếu sót trong bối cảnh của bức tranh và làm rõ toàn cảnh một tấm hình. PTS cung cấp một bộ công cụ chỉnh sửa màu sắc toàn diện để điều chỉnh tông màu của những tấm hình riêng lẻ. IR có bộ công cụ xử lý màu cơ bản hơn bao gồm Levels, Auto Levels, Brightness/ Contrast, Hue/ Saturation, Desaturion, Invert, Variations và bộ lọc Unsharp Mask.

Những bước cơ bản để xử lý ảnh:

Có 6 bước cơ bản trong việc xử lý ảnh

- Kiểm tra chất lượng scan và chắc chắn rằng độ phân giải thích hợp với cách mà bạn sẽ dùng tấm hình
- Crop một tấm hình để có kích cỡ và hướng thích hợp
- Điều chỉnh độ tương phản và tông màu của bức ảnh
- Loại bỏ những màu không cần thiết

- Điều chỉnh màu và tông màu của một vùng nhất định trong tấm hình để tạo độ bóng, Midtones, Shadow và Desaturate.

- Làm rõ toàn bộ cục của bức tranh

Thường thì bạn nên theo thứ tự như trên khi xử lý một tấm hình. Nếu không kết quả của một bước có thể tạo ra những thay đổi không mong đợi ở một phần của hình ảnh, làm cho bạn phải mất thời gian làm lại một bước nào đó.

Điều chỉnh các bước tiến hành cho mục đích của bạn

Những kỹ năng sửa chữa ảnh mà bạn thiết lập cho một tấm hình phụ thuộc vào cách mà bạn sẽ dùng nó. Bức hình đó sẽ là hình trắng đen để in trên báo hoặc một tấm hình đầy màu sắc để dùng trên internet ảnh hưởng đến tất cả mọi thứ từ độ phân giải khi bạn scan cho đến tông màu và độ chỉnh sửa màu mà tấm hình đó yêu cầu. PTS hỗ trợ chế độ màu CMYK để in hình, hoặc RGB và một vài chế độ khác. IR chỉ hỗ trợ duy nhất chế độ RGB sử dụng cho màn hình vi tính. Để minh họa cho một ứng dụng của xử lý hình, chương này sẽ hướng dẫn bạn cách chỉnh sửa một tấm hình được dùng để in trong chế độ bốn màu.



Hình gốc



Crop và chỉnh sửa



Ung dung vào thực tế

Dùng trong ứng dụng web: In ra giấy và dùng cho màn hình vi tính

Mặc dù bạn có thể tạo ra những xuất bản phẩm cho cả hai mục đích là in ra giấy hoặc dùng cho

màn hình, bạn hãy nhớ rằng giấy và màn hình vi tính rất khác biệt. Luôn luôn để ý đến điểm này khi bạn tạo một xuất bản phẩm cho mục đích của mình.

- Chữ có thể nhỏ và vẫn rõ ràng trên giấy, bởi vì những chấm in mực trên giấy thì nhỏ hơn nhiều là những chấm được tạo ra bởi các tia trên máy tính. Cho nên tránh những dòng chữ nhỏ và chi tiết quá nhỏ khi hiện thị trên màn hình. Điều này có nghĩa rằng sẽ khó khăn hơn nhiều để sử dụng định dạng đa hàng cột một cách hiệu quả trên màn hình vi tính.
- Có rất nhiều loại màn hình máy tính và bạn không thể chắc rằng khách đến thăm trang web của bạn sẽ dùng loại màn hình có độ phân giải nào. Bạn nên thiết kế hình phù hợp với loại máy có độ phân giải nhỏ nhất khoảng 800 x 600 Px. Ngược lại, khi bạn in trên giấy, bạn biết rõ được kích thước của nó và thiết kế hình phù hợp với khổ giấy đó.
- Độ lớn của màn hình máy tính được tính theo là chiều ngang, trong khi hầu hết những trang in ấn, độ lớn lại tính theo chiều dài. Yếu tố này ảnh hưởng sâu sắc đến cách dàn trang của bạn.

Độ phân giải và kích thước hình

Bước đầu tiên để chỉnh sửa một tấm hình trong PTS là bạn phải đảm bảo rằng nó đang ở độ phân giải phù hợp. Thuật ngữ "độ phân giải" có nghĩa rằng hàng loạt những hình vuông nhỏ được biết đến như là các đơn vị Pixel, nó thể hiện lên một tấm hình và tạo ra những chi tiết. Độ phân giải được xác định bởi kích thước Pixel, hoặc những giá trị Px tính theo chiều cao hay chiều rộng của file hình.



Thể hiện dưới dạng Pixel

Những kiểu của độ phân giải:

Trong đồ họa máy tính, có nhiều loại độ phân giải: Những Px trên một đơn vị chiều dài của file ảnh được gọi là Độ phân giải hình ảnh (Image resolution), thường được tính bằng Px/Inch. Một file hình có độ phân giải cáo thì có nhiều Px hơn và dĩ nhiên là có dung lượng lớn hơn một file hình với cùng kích thước nhưng với độ phân giải thấp hơn. Hình ảnh trong PTS có thể thay đổi từ hình có độ phân giải cao là (300 PPI hoặc cao hơn) đến hình có độ phân giải thấp là (72 PPI hoặc 96 PPI). Trong khi hình ảnh trong IR được cố định là 72 PPI.

Những Px trên một đơn vị chiều dài ở màn hình máy tính là "độ phân giải màn hình", thường được tính bằng những dấu chấm trên một inch (dpi). Pixel hình ảnh được chuyển trực tiếp thành Px của màn hình. Trong PTS, nếu độ phân giải của hình cao hơn độ phân giải của màn hình, file hình sẽ xuất hiện lớn hơn trên màn hình hơn là kích thước khi được in ra. Ví dụ, khi bạn xem hình 1 x 1 Inch, 144 ppi trên màn hình 72-dpi, file hình sẽ phủ 2 x 2 inch của màn hình. Những file hình trong IR có độ phân giải cố định là 72 ppi và hiển thị trên độ phân giải của màn hình.



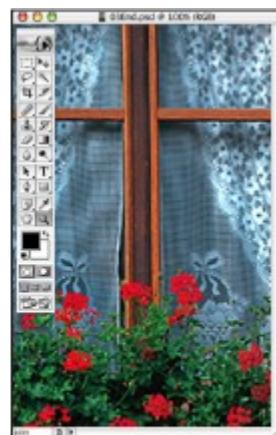
4 in. x 6 in. at 72 ppi;
file size 342K



100% on-screen view



4 in. x 6 in. at 200 ppi;
file size 2.48 MB



100% on-screen view

Chú ý: Bạn biết 100% view có nghĩa là gì không? nó có nghĩa rằng khi bạn làm việc trên mà hình tại giá trị là 100% thì 1Px của hình = 1 Px của màn hình. Nếu độ phân giải của hình không

giống với độ phân giải của máy tính, thì kích thước trên màn hình có thể to hơn hoặc nhỏ hơn kích thước của file hình khi được in ra.

Nhưng chấm mực trên một inch được tạo bởi bộ định hình hoặc máy in Laser sẽ là độ phân giải đầu ra (output resolution). Dĩ nhiên, một máy in và hình có độ phân giải cao kết hợp với nhau sẽ cho ra kết quả tốt nhất. Độ phân giải thích hợp cho một tấm hình in ra được xác định bởi cả hai độ phân giải của máy in và tần số của màn hình (Screen Frequency) hoặc lpi (lines per inch) hoặc màn hình bán sắc được sử dụng để sao chép hình ảnh. Bạn hãy nhớ rằng hình có độ phân giải càng cao, thì dung lượng của nó càng lớn và sẽ mất nhiều thời gian hơn để load trên mạng

Chỉnh ngay ngắn và Crop một hình

Trong phần này bạn sẽ dùng công cụ Crop để cắt và định tỉ lệ cho một tấm hình sao cho nó ăn khớp với vị trí cần đặt. Bạn có thể sử dụng công cụ crop hoặc lệnh crop để cắt nó. Bạn có thể quyết định khi nào thì xoá, ẩn hoặc loại bỏ vùng nằm ngoài vùng lựa chọn. Trong IR, lựa chọn ẩn rất cần thiết khi bạn tạo những hình động với những thành phần di chuyển từ những vùng không nhìn thấy sang vùng thấy được.

1. Ở hộp công cụ chọn Crop Tool (). Sau đó trên thanh Tuỳ biến gõ vào giá trị bằng Inch với tỉ lệ tương ứng là Width: 2 và Height: 3



Chú ý: Nếu bạn đang làm việc trong IR, chọn lựa chọn Fixed Size trên thanh tuỳ biến trước khi điền giá trị vào.

2. Vẽ một vùng lựa chọn bao quanh hình của bạn. Đừng bận tâm đến việc bạn có bao quanh hết phần chính của hình không, vì bạn có thể điều chỉnh sau này. Khi bạn kéo, vùng lựa chọn sẽ duy trì tỉ lệ 2/3 như bạn đã định dạng cho nó. Trên thanh tuỳ biến công cụ, một vùng tối mờ bao phủ lấy vùng bạn sẽ loại bỏ, và thanh tuỳ biến hiển thị lựa chọn cho vùng bao phủ đó.

3. Trên thanh tuỳ biến công cụ, bỏ đánh dấu ở hộp kiểm Perspective (nếu có)

4. Trên cửa sổ chứa hình bạn di con trỏ ra ngoài vùng lựa chọn, nó sẽ biến thành một mũi tên cong hai đầu ↘. Xoay nó theo chiều kim đồng hồ để chuyển hướng vùng lựa chọn cho đến khi nó song song với hai cạnh đáy của cửa sổ.

5. Đặt con trỏ vào bên trong vùng lựa chọn, và kéo vùng lựa chọn cho đến khi nó bao quanh hết những chi tiết của bức tranh sao cho sau khi cắt sẽ có một kết quả đẹp nhất. Nếu bạn muốn thay đổi độ lớn của vùng lựa chọn, kéo một trong những ô vuông trên đường chấm chấm.



6. Nhấn Enter để thiếp lập vùng lựa chọn. Bức ảnh của bạn đã được cắt và hình vừa được cắt sẽ phủ đầy cửa sổ hiện hành, ngay ngắn, chỉnh lại kích cỡ, và cắt đẹp để theo những gì bạn thiết lập.



www.bantayden.com

Trong PTS và IR bạn có thể vào Image > Trim, lệnh này sẽ bỏ đi đường biên bao quanh viền file hình của bạn dựa trên độ trong suốt và màu của đường biên.

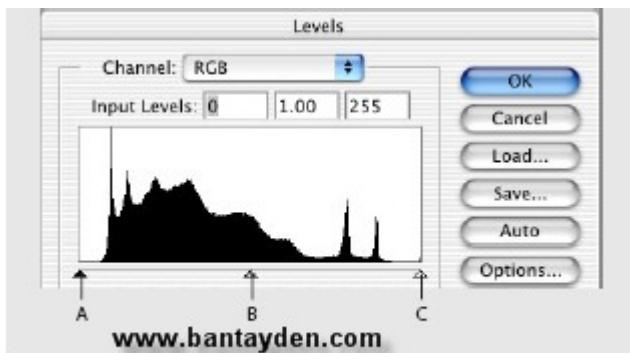
7. Vào File > Save để lưu lại tác phẩm của bạn

Điều chỉnh tông màu

Tông màu của một hình ảnh thể hiện độ tương phản hoặc chi tiết trên một tấm hình và được xác định bởi mức phân chia đồng đều của các đơn vị Px. Sắp đặt từ những Px tối nhất (màu đen) đến Px sáng nhất (Trắng). Bây giờ bạn sẽ học cách chỉnh sửa màu của một tấm hình bằng lệnh Levels

1. Vào Image > Adjustment > Levels để mở hộp thoại Levels

2. Đánh dấu vào hộp kiểm Preview (nếu chưa). Ở giữa của hộp thoại bạn sẽ thấy ba hình tam giác nhỏ được đặt ở dưới biểu đồ. Ba hình này thể hiện những vùng sau: Shadow (tam giác màu đen), Highlight (Tam giác màu trắng) và Midtone hoặc Gamma (Tam giác màu xám). Nếu màu của tấm hình của bạn hoàn toàn nằm trong phạm vi của tông màu sáng, đồ thị sẽ mở rộng hết chiều dài của biểu đồ, từ tam giác đen đến trắng. Ngược lại đồ thị sẽ tụ lại vào giữa, chỉ ra rằng không có màu nào quá sáng và quá tối.

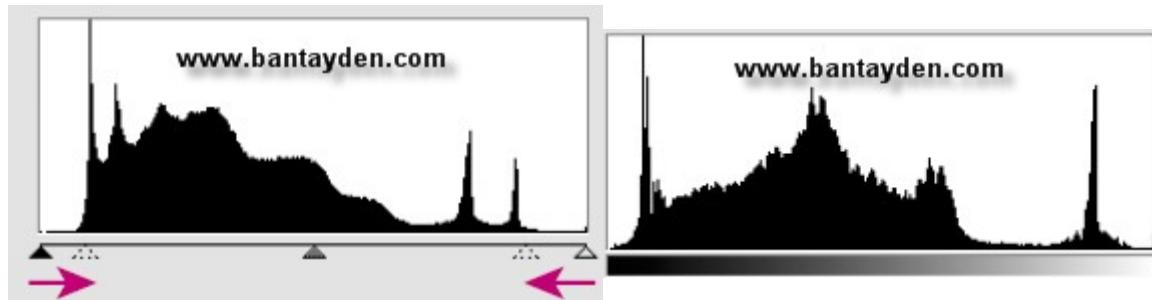


A. Shadows B. Midtones or gamma C. Highlights

Bạn có thể điều chỉnh điểm trắng và đen của tấm hình để mở rộng tông màu của nó và sau đó thì điều chỉnh Midtones.

3. Kéo tam giác phía bên trái sang bên phải rồi để ý sự thay đổi ở trường Input Levels và hình ảnh cũng thay đổi theo

4. Hãy thử với nút bên phải và kéo nó sang bên trái và để ý những thay đổi trên trường Input Level và những thay đổi mà nó mang lại cho tấm hình.



5. Tiếp tục thử với tam giác ở giữa và để ý những thay đổi.

6. Khi bạn ưng ý với kết quả thì nhấn OK để chấp nhận.

7. Vào Image > Histogram để xem một biểu đồ mới. Tông màu bây giờ mở rộng và bao phủ hoàn toàn phạm vi của biểu đồ. Nhấn Ok để đóng lại và lưu lại tác phẩm của mình

Chú ý: IR không có lệnh Histogram. Nếu bạn muốn điều chỉnh và xem biểu đồ thì dùng lệnh Levels thay thế

Auto Contrast

Bạn cũng có thể điều chỉnh độ tương phản (Highlight và Shadow) và toàn bộ màu sắc của hình tự động bằng cách sử dụng lệnh Image > Adjustments> Auto Contrast. Điều chỉnh độ tương phản thay đổi những pixel tối nhất và sáng nhất trong tấm hình thành đen và trắng. Cách sắp xếp lại này gây ra những vùng sáng sẽ sáng hơn và những vùng tối thì tối hơn và có thể cải thiện chất lượng hình ảnh hoặc những hình có tông màu kẽ nhau

Lệnh Auto Contract rút ngắn những Px trắng và đen xuống 0.5%. Nó bỏ qua 0.5% ban đầu những Px quá sáng hoặc quá tối của một tấm hình. Sự rút ngắn giá trị của màu này đảm bảo giá trị của trắng đen là những vùng tiêu biểu của nội dung tấm hình hơn là những giá trị pixel cực đại.

ở bài tập sau bạn sẽ không dùng đến lệnh Auto Contrast, nhưng đó là lệnh bạn nên biết và bạn có thể dùng vào những việc riêng của bạn

Loại bỏ những màu không cân bằng:

Một vài tấm hình bao gồm những màu không cân bằng gây ra bởi quá trình scan hoặc đã có sẵn trên hình gốc. Hình cửa sổ dưới đây có một chút màu xanh không cân bằng. Bạn sẽ sử dụng Auto Color trong PTS để sửa nó. (Trong IR không có lệnh Auto Color cho nên bạn phải làm trong PTS)

Chú ý: Để nhìn được những vùng màu không cân bằng trên màn hình vi tính, bạn cần có màn hình màu là 24-bit, ở màn hình 256 màu (8 bit) thì những vùng này khó phát thấy hoặc thậm chí không thể nhìn thấy được.

1. Chọn Image > Adjustment > Auto Color. Và bạn sẽ thấy màu xanh đó biến mất.

2. Lưu file hình của bạn lại

Vài điều về Auto Contrast:

Lệnh Auto Contrast điều chỉnh độ tương phản và màu của hình bằng cách tìm những hình ảnh thật hơn là Shadow, Midtones và Highlight. Nó trung hoà Midtone và rút ngắn những Px trắng và đen dựa trên những giá trị thiết lập trong hộp thoại Auto Correction.

Thiết lập tùy biến Auto Correction (PTS)

Hộp thoại Auto Correction cho phép bạn tự động điều chỉnh tông màu toàn diện của tấm hình, định rõ phần trăm rút ngắn, và quy định giá trị màu cho những vùng tối, Midtones và Highlight. Bạn có thể áp dụng những thiết lập trong quá trình sử dụng hộp thoại Level hoặc Curves. Bạn cũng có thể lưu lại những thiết lập này để sau này dùng tới.

Để mở hộp thoại Auto Correction Option, nhấp chuột vào Options trong hộp thoại Levels hoặc Curves

Thay thế màu của hình.

Với lệnh Replace Color bạn có thể tạm thời tạo ra Mask dựa trên một mẫu cụ thể nào đó và sau đó thì thay thế màu này. (Mask sẽ cô lập một vùng của tấm hình, cho nên những thay đổi gì chỉ tác động lên vùng được lựa chọn mà không ảnh hưởng gì đến những vùng khác). Hộp thoại Replace Color bao gồm lựa chọn để điều chỉnh những thành tố Hue, Saturation và Lightness của vùng lựa chọn. **Hue** là màu sắc; **Saturation** là mức thuần khiết của màu và **Lightness** là mức độ của màu trắng và đen trong hình. Bạn sẽ dùng lệnh Replace Color để thay đổi màu của bức tường ở phía trên của tấm hình. Lệnh Replace Color không có trong IR

1. Chọn Rect Marq (rectangular selection tool) và vẽ một vùng lựa chọn xung quanh bức tường màu xanh tại phía trên của tấm hình. Đừng quan tâm đến việc vẽ một vùng lựa chọn hoàn hảo, nhưng bạn chỉ cần để ý là vùng lựa chọn phải bao quanh hết vùng tường màu xanh.



2. Chọn Image > Adjustmnet > Replace Color để mở hộp thoại Replace Color. Bởi mặc định, vùng lựa chọn của hộp thoại Replace Color xuất hiện một hình vuông đen thể hiện vùng lựa chọn hiện tại.

Chú ý đến biểu tượng của 3 công cụ Eyedropper trong hộp thoại Replace Color. Cái thứ nhất chọn một màu đơn, cái kế tiếp chọn một màu thêm vào và thêm màu đó vào vùng lựa chọn, cái cuối cùng chọn những màu mà bị loại bỏ bởi vùng lựa chọn.



A: Chọn màu đơn **B:** Màu thêm vào **C:** Bỏ đi

3. Chọn cái thứ nhất (A) công cụ Eyedropper (eyedropper icon) trong hộp thoại Replace Color và nhấp vào một vùng bất kỳ trên bức tường xanh để tô tất cả vùng lựa chọn với màu đó.



4. Trong hộp thoại Replace Color, chọn công cụ Eyedropper-plus (+) và kéo sang những vùng khác nhau của cửa bức tường xanh cho đến khi tất cả hình của bức tường được highlight bằng màu trắng trong hộp thoại



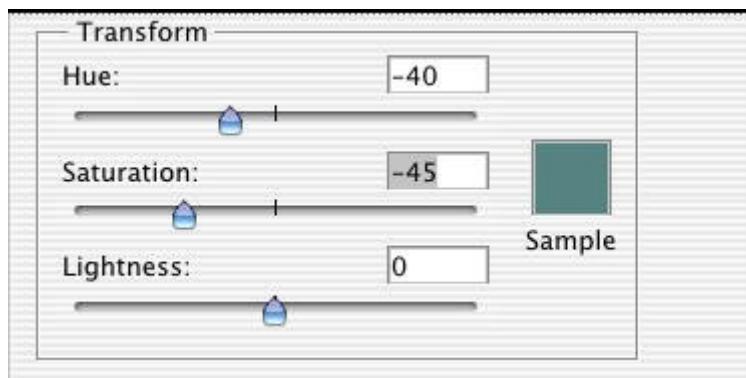
5 Điều chỉnh mức dung sai của Mask bằng cách kéo thanh trượt Fuzziness hoặc gõ vào giá trị là 80



Fuzziness điều khiển mức độ của những màu liên quan có trong Mask.

6. Nếu có một vùng trắng nào đó của Mask xuất hiện trong hộp thoại Replace Color thì đó không phải là phần của bức hình, chọn Eyedropper-Minus và nhấp vào vùng màu đen xung quanh vùng lựa chọn ở trong hộp thoại Replace Color để loại bỏ hầu hết những vùng trắng.

7. Trong vùng Transform của hộp thoại Replace Color, kéo thanh trượt Hue xuống còn -40, Saturation: -45 và Lightness: 0



Khi bạn thay đổi giá trị, màu của bức tường sẽ thay đổi ở Hue, Saturation và Lightness cho nên bức tường bây giờ sẽ thành màu xanh lá cây.

8. Nhấn Ok để thiết lập thay đổi.

9. Chọn Select > Deselect và chọn File > Save

Điều chỉnh Lightness với công cụ Dodge

Bạn sẽ dùng Dodge Tool để làm sáng những vùng Highlight và làm xuất hiện những chi tiết của chiếc màn gió đoblins sau cửa sổ. Công cụ Dodge dựa trên biện pháp cổ điển của thợ chụp ảnh bằng cách giữ lại anh sáng trong khi để để lộ sáng một vùng của tấm hình.

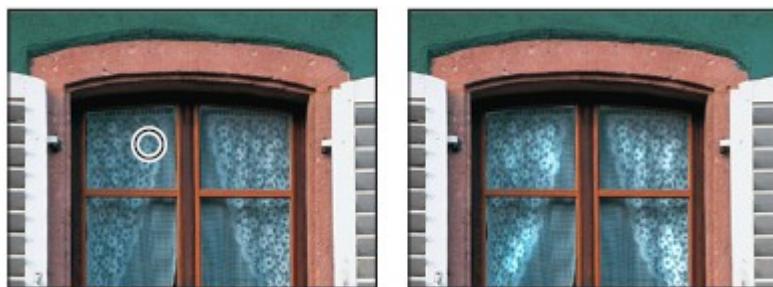
1. Trong hộp công cụ chọn Dodge Tool (D), trong IR công cụ Dodge được ẩn đoblins sau công cụ Clone Stamp (S)

2. Trên thanh tuỳ biến công cụ, thiết lập thông số như hình dưới



3. Sử dụng Dodge và kéo công cụ đó lướt qua màn gió để làm xuất hiện những chi tiết của nó.

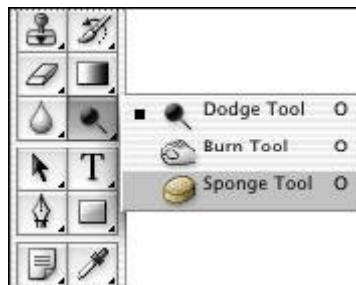
Bạn có thể dùng lệnh undo hoặc History Palette để quay lại thao tác trước nếu bạn không vừa ý với những thay đổi vừa tạo.



Điều chỉnh Saturation với công cụ Sponge

Bây giờ bạn sẽ dùng công cụ Sponge để tô đậm màu của đỏ của tường gạch. Công cụ Sponge rất hữu ích cho việc thay đổi độ đậm tinh tế cho một vùng cụ thể nào đó.

1. Chọn công cụ Sponge, được ẩn ở dưới công cụ Dodge.



2. Trên thanh tuỳ biến công cụ, thiết lập những thông số như hình sau



3. Kéo công cụ Sponge qua lại trên hoa và lá để tăng màu cho nó. Bạn càng kéo nhiều thì màu càng trở lên đậm hơn



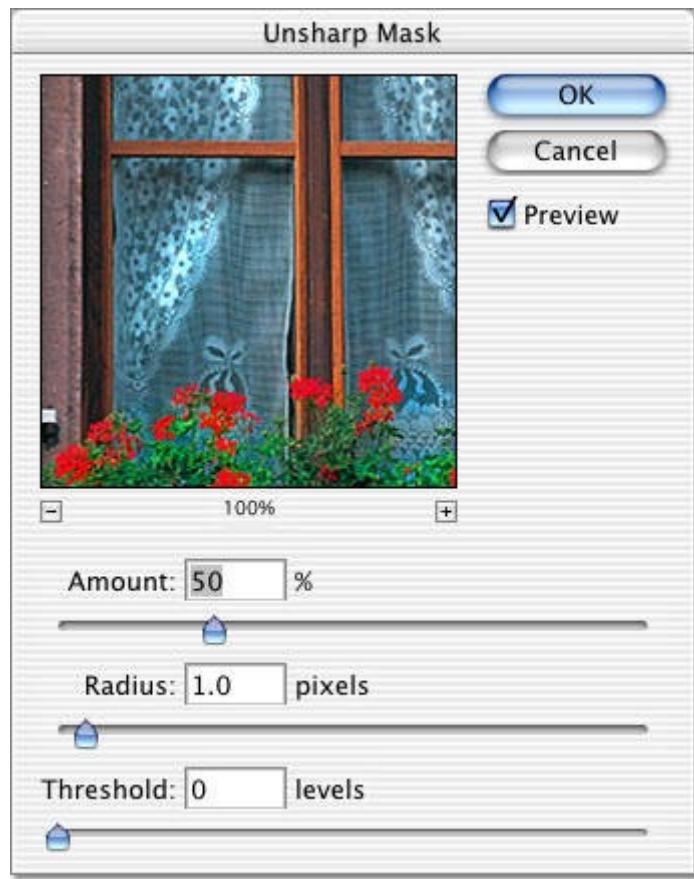
Áp dụng bộ lọc Unsharp Mask

Bước cuối cùng bạn dùng để chỉnh sửa một tấm hình là bằng cách sử dụng bộ lọc Unsharp Mask.

Công dụng của nó dùng để điều chỉnh độ tương phản của những tiểu tiết và tạo cho người xem có cảm giác bức ảnh đẹp hơn nhiều.

1. Chọn Filter > Sharpen > Unsharp Mask

2. Trong hộp thoại Unsharp Mask, đánh dấu vào hộp kiểm Preview (nếu chưa). Bạn có thể kéo trong cửa sổ xem trước ở hộp thoại Unsharp Mask để thấy những vùng khác nhau của tấm hình hoặc sử dụng dấu (+) và dấu (-) ở dưới thumbnail zoom in và out



3 Kéo thanh trượt Amount cho đến khi bạn hài lòng với độ nét.

Nếu bạn thử với những thông số khác nhau, bạn có thể tắt hoặc mở hộp kiểm Preview để quan sát những thay đổi tác động đến tấm hình như thế nào. Hoặc bạn có thể nhấp vào tấm hình trong hộp thoại để tắt hoặc bật filter. Nếu tấm hình của bạn quá lớn, sử dụng màn hình trong hộp thoại có thể sẽ hiệu quả hơn bởi vì chỉ một vùng nhỏ được kéo lại

4 Kéo thanh trượt Radius để xác định số Px bao quanh viền, những Px này sẽ tác động đến Sharpening. Độ phân giải càng cao, thì giá trị Radius cũng nên đề cao.

5. Bạn có thể điều chỉnh thanh trượt Threshold. Giá trị mặc định của nó là 0 Px làm nét cho tất cả các Px trên tấm hình.

6. Nhấp Ok để thiết lập Unsharp Mask

Làm nét một tấm hình

Unsharp Mask hay còn được gọi là USM, là một kỹ xảo phim ảnh tổng hợp cổ điển sử dụng để làm nét những đường viền của một tấm hình. Filter USM chỉnh sửa những vùng bị mờ xuất hiện khi chụp ảnh, scan hoặc in ấn. Nó rất hữu ích cho những tấm hình dùng cho in ấn hoặc cho ứng dụng web.

Filter USM định vị những Px có sự khác biệt với những Px xung quanh bằng thanh trượt Threshold bạn điều chỉnh và tăng độ tương phản của Px bằng thanh trượt Amount. Hơn nữa, thanh trượt Radius cho phép bạn cụ thể hóa một vùng mà ở đó những Px sẽ được so sánh.

Hiệu ứng mang lại từ Filter USM thì rõ ràng hơn rất nhiều trên màn hình hơn là những tác phẩm in ấn với độ phân giải cao. Nếu mục đích của bạn là in ấn, thì bạn hãy thử nghiên cứu những thông số của hộp thoại USM để tìm ra thông số nào làm bạn hài lòng nhất.

Lưu hình để in màu: (Đỏ - Xanh - Vàng - Đen)

Trước khi bạn lưu những hình ảnh trong PTS để dùng cho việc in màu, bạn phải đổi chế độ của hình sang CMYK để khi bạn in ra mới có kết quả như mong muốn. Bạn có thể dùng lệnh Mode để thay đổi chế độ màu. Việc này chỉ có thể tiến hành trong PTS. IR không có tính năng in ấn và chỉ sử dụng duy nhất một chế độ RGB để hiện thị trên màn hình máy tính.

1. Chọn Image > Mode > CMYK Color
2. Chọn File > Save As
3. Trong hộp thoại Save As chọn TIFF từ menu thả xuống
4. Nhấn Save
5. Trong hộp thoại TIFF, lựa chọn dạng đúng của Byte Order cho hệ thống của bạn và nhấn OK

Tấm hình của bạn bây giờ đã được chỉnh sửa và sẵn sàng cho những mục đích của bạn

Ôn lại những kiến thức đã học:

1. Độ phân giải có nghĩa là gì?
2. Bạn sử dụng công cụ Crop như thế nào trong việc chỉnh sửa ảnh?
3. Làm cách gì để điều chỉnh tông màu của một tấm hình?
4. Saturation là gì? và bạn điều chỉnh nó bằng cách nào?
5. Tại sao bạn lại dùng Filter Unsharp Mask?

Đáp án:

1. Thuật ngữ Độ phân giải nói đến những Px tạo lên một hình ảnh và những chi tiết của nó. Có 3 loại độ phân giải khác nhau: Độ phân giải hình ảnh được tính bằng Px per Inch (ppi); độ phân giải màn hình được tính bằng Dots per Inch (dpi) và Độ phân giải in ấn tính bằng những chấm mực trên một inch (ink dots per inch)
2. Bạn có thể dùng công cụ Crop để cắt, định lại kích cỡ và làm ngay ngắn một tấm hình
3. Bạn có thể dùng 3 tam giác Trắng, Đen và Xám dưới lệnh Level để điều chỉnh trung điểm và nơi nào có những điểm tối nhất và sáng nhất để mở rộng tông màu
4. Saturation là độ mạnh hoặc tình thuần khiết của một tấm hình. Bạn có thể tăng Saturation ở một vùng nhất định của một tấm hình bằng công cụ Sponge
5. Filter USM điều chỉnh độ tương phản chi tiết của những đường viền và tạo một cảm giác tập trung cho bức hình

Học cách để chọn một vùng nhất định của tấm hình là một điều rất quan trọng mà bạn phải học. Một khi bạn đã tạo được một vùng lựa chọn, chỉ có duy nhất vùng lựa chọn sẽ được chỉnh sửa. Những vùng nằm ngoài vùng lựa chọn sẽ không bị ảnh hưởng bởi những thao tác của bạn

Trong chương này bạn sẽ học được những kỹ năng sau:

- Chọn một vùng của tấm hình bằng cách sử dụng nhiều công cụ khác nhau
- Định vị lại vùng lựa chọn.
- Bỏ một vùng lựa chọn
- Xoay chuyển vùng lựa chọn
- Sử dụng nhiều công cụ lựa chọn để tạo ra những vùng lựa chọn phức tạp
- Cắt một tấm hình
- Xoá vùng lựa chọn

Bắt đầu:

1. Khởi động PTS.
2. Chọn File > Open và mở một file hình bất kỳ trên đĩa cứng của bạn.



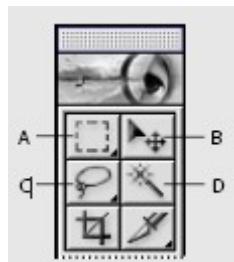
Thực tập với việc tạo một vùng lựa chọn

Trong bài học này bạn sẽ thực tập với việc tạo một vùng lựa chọn trước khi bạn bắt đầu làm việc thực sự với file ví dụ của bạn. Bằng cách làm việc với những công cụ trong phần thực hành, bạn sẽ nắm bắt được những điểm cơ bản của các công cụ và cách sử dụng nó. Bạn cũng sẽ học cách chọn và di chuyển là một giai đoạn hai bước. Trong PTS, bạn trước tiên chọn một vùng của tấm hình mà bạn muốn để di chuyển nó với một trong những công cụ lựa chọn. Sau khi bạn chọn nó, bạn có thể sử dụng một công cụ khác để di chuyển những Px đó đến một vị trí khác.

Tổng quát về những công cụ lựa chọn

Trong PTS bạn có thể tạo một vùng lựa chọn dựa trên kích thước, hình dạng và màu. Bằng cách sử dụng bốn loại công cụ cơ bản: Marquee, Lasso, Magic Wand và Pen Tool. Bạn cũng có thể sử dụng Magic Eraser để tạo vùng lựa chọn cũng tương tự khi bạn dùng Magic Wand.

Chú ý: Trong bài học này, bạn sẽ chỉ sử dụng Marquee, Lasso, Magic Wand và Move Tool. Bạn sẽ học về Pen Tool ở chương sau. Chương này chỉ dành để nói về Pen Tool



A. Marquee tool

B. Move tool

C. Lasso tool

D. Magic wand tool

Công cụ Marquee (Marq) và Lasso là những công cụ hàm chứa công cụ ẩn đằng sau nó. Bạn có thể chọn công cụ ẩn bằng cách giữ chuột vào biểu tượng công cụ đang hiển thị và kéo con trỏ đến công cụ mà bạn muốn chọn trong menu hiện ra. Để tạo một vùng lựa chọn xung quanh vùng mà bạn muống chọn. Hình dạng của vùng lựa chọn phụ thuộc vào công cụ mà bạn tạo ra nó.

Vùng lựa chọn hình học: Bạn sử dụng công cụ Rectangular Marq () để chọn một vùng hình vuông trên tấm hình. Công cụ Elliptical Marq () để tạo một vùng hình tròn. Công cụ Single row Marq () và Single colum Marq cho phép bạn chọn một vùng lựa chọn có chiều dài hoặc chiều rộng bằng 1 px.

Chú ý: Nếu bạn có thể tạo một dạng khác của Rectangular Marq bằng cách sử dụng công cụ Crop (). Bạn sẽ có cơ hội để sử dụng công cụ Crop ở phần sau của chương này.

Vùng lựa chọn tự do: Bạn có thể kéo công cụ Lasso () xung quanh một vùng để tạo một vùng lựa chọn tự do. Sử dụng Polygonsal Lasso () cho phép bạn tạo một đường thẳng xung quanh vùng bạn muỗn chọn. Công cụ Magnetic Lasso () trong PTS có tính năng tương tự với công cụ Lasso, nhưng đường lựa chọn của bạn sẽ dính vào viền của đối tượng lựa chọn khi bạn dùng Magnetic Lasso.

Vùng lựa chọn dựa trên màu sắc: Công cụ Magic Wand () chọn những vùng của một tấm hình dựa trên những điểm tương đồng về màu sắc của những Px gần kề. Công cụ này rất hữu dụng để chọn một hình đơn mà không cần phải tô theo đường viền phức tạp của hình đó. IR bao gồm những công cụ Marq cơ bản như: Lasso, Polygonsal Lasso và Magic Wand có tính năng tương tự như trong PTS. Để tiện dụng hơn cho người sử dụng trong khi làm việc với những hình thông dụng, IR bổ sung thêm một công cụ lựa chọn nữa đó là Rounded - Rectangular Marq ().

Chọn và bỏ chọn một vùng trên hình ảnh

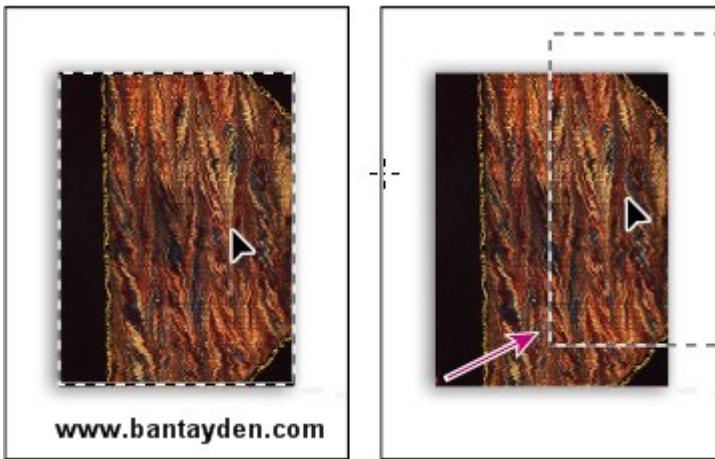
Bạn sẽ thực hành những kỹ năng lựa chọn bằng cách sử dụng công cụ Rectangular Marquee (Rect Marq),

1. Chọn File > Open và mở một file nào mà bạn thích.
2. Trong hộp công cụ chọn Rect Marq () nếu nó chưa được chọn.
3. Kéo một hình từ góc trái bên dưới đến góc phải theo hình mũi tên đỏ để tạo một vùng lựa chọn hình vuông



Bạn có thể di chuyển biên của vùng lựa chọn khi bạn đã vẽ nó.

4. Đặt con trỏ vào bất cứ chỗ nào trong vùng lựa chọn. Con trỏ sẽ biến thành mũi tên màu đen với một biểu tượng nhỏ bên cạnh nó (), nhưng con trỏ sẽ lại biến hình một lần nữa khi bạn bắt đầu kéo.
5. Kéo vùng lựa chọn dịch sang bên phải. Bằng cách này bạn đã thay đổi vị trí của vùng lựa chọn, nó không ảnh hưởng đến hình của vùng lựa chọn, nó cũng không di chuyển những Px của tấm hình mà tấm hình vẫn còn "gin" như lúc mới mở!



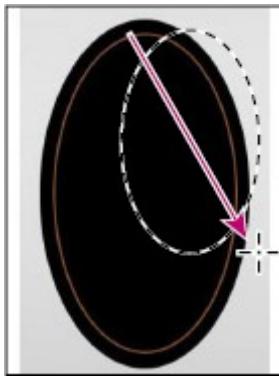
Chú ý: Định vị lại một vùng lựa chọn có thể áp dụng với tất cả những công cụ Marq như: Lasso và Magic Wand

6. Chọn Edit > Deselect hoặc bạn có thể bỏ chọn bằng cách nhấp chuột vào một vùng bất kỳ nằm ngoài vùng lựa chọn.

Định vị lại một vùng lựa chọn trong khi đang tạo:

Bạn đã học ở bài trước cách di chuyển một vùng lựa chọn trước khi bạn thả chuột ra, nhưng bạn không thể thay đổi kích thước hoặc hình dáng của vùng lựa chọn. Trong phân này bạn sẽ sử dụng Ellipt Marq để chọn hình Oval màu đen và học cách điều chỉnh vị trí của vùng lựa chọn khi bạn tạo nó.

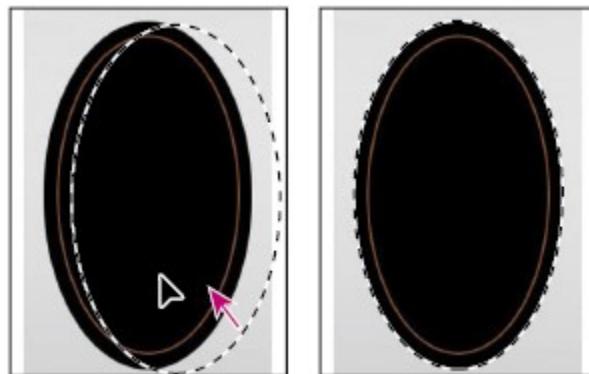
1. Chọn Zoom Tool (🔍) và nhấp vào hình Oval màu đen bên phải của cửa sổ chứa hình ảnh để Zoom nó với 100% View.
2. Chọn công cụ Ellipt Marq (⭕) được ẩn dưới công cụ Rect Marq
3. Di chuyển con trỏ lên trên hình Oval và kéo một đường chéo qua hình Oval để tạo một vùng lựa chọn, nhưng đừng thả chuột vội. Bạn cũng không cần bận tâm nếu vùng lựa chọn của bạn không bao hết hình Oval đó.



Nếu bạn không nghe lời tui mà lại thả chuột ra thì coi như hỏng! không làm tiếp được nữa đâu! he he! đùa thôi! nếu thế thì bạn vẽ lại một hình khác và lần nay thì nhớ nhé! Thông thường khi bạn vẽ một hình mới thì vùng lựa chọn mới sẽ thay thế cho cái cũ.

4. **Vẫn giữ chuột**, nhưng giữ phím Space Bar (phím cách) trên bàn phím và kéo vùng lựa chọn. Vùng lựa chọn sẽ di chuyển khi bạn kéo.

5. Thả phím Space Bar ra (nhưng **không phải chuột** đâu nhé!) và tiếp tục kéo, hãy cố gắng sao cho vùng lựa chọn bao phủ lấy hình Oval nhé! Nếu cần bạn có thể nhấn phím Space Bar xuống lần nữa và kéo để di chuyển vùng lựa chọn vào vị trí bao quanh hình Oval.



6. Khi vùng lựa chọn được đặt và chỉnh kích cỡ đúng vị trí, thả chuột. Đây là một kỹ năng hết sức quan trọng trong tương lai khi bạn làm những bài thực hành trên trang chủ yêu cần phải tạo một vùng lựa chọn bao quanh một hình khác.

Di chuyển nội dung của vùng lựa chọn

Bây giờ bạn đã biết đôi chút về tạo một vùng lựa chọn, bây giờ bạn có thể tạo một vùng lựa chọn để mang lại những thay đổi cho tấm hình của bạn. Trong phần trước, bạn đã tạo một vùng lựa chọn với những công cụ khác nhau và sử dụng kết hợp với các tổ hợp phím để giúp bạn tạo chúng, nhưng bạn chưa tạo ra thay đổi gì cho tấm hình cả. Một lý do cơ bản để tạo một vùng lựa chọn là di chuyển những Px nằm trong nó đến một vùng khác của tấm hình. Trong phần kế tiếp này, bạn sẽ có cơ hội để thực tập thêm. Nhưng trước tiên bạn phải tạo một vùng lựa chọn.

Chọn từ tâm của hình

Đôi khi sẽ dễ dàng hơn để tạo một vùng lựa chọn Tròn hay vuông bằng cách vẽ từ tâm của đối tượng ra phía ngoài. Sử dụng cách này bạn sẽ tạo một vùng lựa chọn cho hình cầu.

1. Trong hộp công cụ chọn Zoom Tool và phóng hình cầu lên khoảng 300%.
2. Trong hộp công cụ chọn Ellipt Marq
3. Di chuyển con trỏ vào gần tâm của hình cầu. Bạn có thể sử dụng trực đốt của hình cầu và đường xích đạo để xác định tâm của nó.
4. Nhập và kéo nhưng không thả chuột, giữ phím Alt và tiếp tục kéo vùng lựa chọn ra đến ngoài của hình cầu. Để ý rằng vùng lựa chọn được đặt ở tâm thông qua điểm khởi đầu.

Bạn có thể nhấn phím Shift trong khi bạn tạo vùng lựa chọn để cho hình elip của bạn là một hình tròn tuyệt đối. Nếu bạn giữ phím Shift trong khi sử dụng Rect Marq bạn sẽ tạo được một hình vuông tuyệt đối.

5. Khi bạn đã hoàn toàn lựa chọn hình cầu đó, thả chuột và thả phím Alt và cả phím Shift nếu bạn dùng nó. ĐỪNG bỏ chọn bởi vì chúng ta sẽ dùng vùng lựa chọn này cho phần sau.



Nếu cần thiết, điều chỉnh vùng lựa chọn bằng cách sử dụng một trong những cách bạn đã học trước đây. Nếu bạn chẳng may bỏ phím Alt trước khi bạn thả chuột thì bạn phải làm lại lần nữa! cái tật tẩy máy mãi không bỏ được!

Di chuyển và thay đổi những Px của vùng lựa chọn

Bây giờ bạn sẽ sử dụng công cụ Move để di chuyển hình cầu sang phía bên phải của hình. Sau đó bạn sẽ tạo ra một thay đổi hoàn toàn bằng cách thay đổi màu của hình cầu với một hiệu ứng đẹp mắt.

Trước khi bắt đầu, bạn phải xem xem hình cầu còn được chọn hay không. Nếu không thì bạn phải làm lại thoai!

1. Chọn View > Fit on Screen để điều chỉnh độ phóng đại như thế tấm hình sẽ phủ đầy cửa sổ.
2. Trong hộp công cụ chọn Move Tool (). Để ý rằng hình cầu vẫn đang được chọn.
3. Đặt con trỏ vào vùng lựa chọn. Con trỏ sẽ biến thành mũi tên với một biểu tượng hình chiếc kéo (). Để chỉ ra rằng nếu kéo vùng lựa chọn sẽ cắt nó ra khỏi vị trí hiện tại và di chuyển nó đến một vị trí mới.



4. Kéo hình cầu lên gần với góc phải của hình. Nếu bạn muốn điều chỉnh vị trí sau khi dừng kéo, đơn giản là kéo lại lần nữa. Hình cầu vẫn được chọn trong suốt quá trình thao tác.

5. Chọn **Image > Adjustments > Invert**.

Màu sắc của hình cầu sẽ bị nghịch đảo, cho nên bây giờ nó là mẫu âm bản của hình gốc.

6. Lưu lại hình nếu bạn muốn! he he! theo tôi chắc cũng chẳng cần! he he. Nhưng đừng bỏ chọn! chúng ta cần nó cho phần sau.

Di chuyển và cùng một lúc nhân đôi

Tiếp đến bạn sẽ di chuyển và nhân đôi vùng lựa chọn cùng một lúc. Nếu hình cầu của bạn không được chọn nữa, bạn phải chọn nó với những kỹ năng đã học

1. Sử dụng **Move Tool** và giữ phím Alt và sau đó đặt con trỏ vào trong vùng lựa chọn. Con trỏ sẽ biến thành mũi tên kép trắng và đen chỉ ra rằng khi bạn di chuyển vùng lựa chọn nó sẽ copy một hình tương tự.

2. Tiếp tục giữ phím Alt và kéo một hình nhân đôi của hình cầu xuống bên phải. Bạn có thể đặt hình cầu nằm đè lên một phần của hình gốc. Thả chuột và bỏ giữ phím Alt, nhưng đừng bỏ chọn ở hình cầu vừa được nhân đôi.



3. Chọn Edit > Transform > Scale để hiển thị một vùng bao quanh vùng lựa chọn
4. Giữ phím Shift và kéo một góc nào đó để phóng lớn hình cầu sao cho nó to hơn hình gốc một chút. Sau đó nhấn Enter để xác nhận thay đổi và ẩn vùng bao quanh. Chú ý là vùng lựa chọn cũng được định lại kích thước và hình cầu được nhân đôi vẫn được chọn! thế mới đau!
5. Giữ phím Shift-Alt và kéo hình cầu vừa được copy xuống phía dưới bên phải. Giữ phím Shift và di chuyển vùng lựa chọn để di chuyển nó theo một đường thẳng hoặc một góc nghiêng 45°.
6. Lặp lại bước 3 và 4 cho hình cầu thứ 3, nhưng tạo cho nó với độ lớn gấp đôi hình gốc.
7. Khi bạn hài lòng với kích thước và vị trí của nó chọn Select > Deselect.



Di chuyển với lệnh gõ tắt

Tiếp đến bạn sẽ chọn hình Oval màu đen và di chuyển nó vào cuốn sách sử dụng lệnh gõ tắt.

Lệnh gõ tắt cho phép bạn tạm thời chọn Move Tool mà không phải chọn nó từ hộp công cụ

1. Chọn Ellipt Marq

2. Kéo một vùng lựa chọn bao quanh hình oval sử dụng những cách bạn đã chọn.
3. Với công cụ Ellipt Marq vẫn đang được chọn, giữ phím Ctrl và di chuyển con trỏ vào trong vùng lựa chọn. Biểu tượng chiếc kéo xuất hiện với con trỏ chỉ ra rằng vùng lựa chọn sẽ bị cắt từ vị trí hiện tại.
4. Kéo hình Oval vào cuộn sách để nó nằm ở vị trí gần tâm (bạn sẽ dùng một kỹ thuật khác để di chuyển hình Oval vào vị trí chính xác mà bạn muốn. Đừng bỏ chọn.



Di chuyển với phím mũi tên trên bàn phím

Bạn có thể tạo những hiệu đính nhỏ đến vùng lựa chọn bằng cách sử dụng phím mũi tên trên bàn phím để di chuyển hình Oval tịnh tiến với tỉ lệ là 1 hoặc 10 Px một lần nhấn. Khi công cụ lựa chọn của bạn đang được chọn trong hộp công cụ, phím mũi tên di chuyển vùng lựa chọn chứ không phải nội dung trong đó. Khi công cụ Move được chọn, phím mũi tên sẽ di chuyển vùng lựa chọn và nội dung của nó. Trước khi bắt đầu bạn phải chắc rằng hình Oval vẫn đang được chọn.

1. Trong hộp công cụ chọn Move Tool và nhấn phím mũi tên () trên bàn phím một vài lần để di chuyển hình Oval lên trên. Chú ý mỗi lần bạn nhấn phím mũi tên hình Oval sẽ di chuyển 1 Px tương ứng. Hãy thực hành với phím mũi tên để hiểu rõ hơn nó tác động đến vùng lựa chọn như thế nào.

2. Giữ phím Shift và nhấn phím mũi tên. Bạn có thấy vùng lựa chọn được di chuyển 10 Px một lúc không? đôi khi đường biên bao quanh vùng lựa chọn có thể làm bạn phân tâm khi xử lý ảnh. Bạn có thể tạm thời dẫu đường biên đi mà không phải là bỏ chọn và sau đó lại hiện vùng lựa chọn sau khi bạn đã hoàn thành công việc xử lý.

3. Chọn View > Show > Selection Edges hoặc View > Extras. Vùng lựa chọn xung quanh hình Oval sẽ biến mất.

Chú ý: đôi khi tôi dùng lệnh này và quên mất là mình đã chọn, cho nên khi tôi vẽ hoặc làm một cái gì đó bên ngoài thì không được! tưởng làm sao! he he! chỉ việc lập lại bước 3 để hiện lại vùng lựa chọn thôi!

4. Sử dụng phím mũi tên để di chuyển hình Oval cho đến khi nó được đặt ở vị trí mà bạn muốn. Sau đó chọn View > Show > Selection Edges hoặc View > Extras



Copy vùng lựa chọn hoặc layer

Bạn có thể sử dụng Move Tool để copy vùng lựa chọn khi bạn kéo chúng trong tấm hình, hoặc bạn có thể copy và di chuyển vùng lựa chọn sử dụng lệnh Copy, Copy Merge, Cut và Paste. Kéo với Move tool tiết kiệm được bộ nhớ bởi vì không phải sử dụng đến Clipboard như lệnh Copy, Copy Merge, Cut và Paste. PTS và IR bao gồm một số lệnh cắt và dán sau:

- Lệnh Copy sẽ sao chép vùng lựa chọn trên layer hiện hành

- Lệnh Copy Merge sẽ copy gộp tất cả những layer nhìn thấy được trong vùng lựa chọn
- Lệnh Paste dán một vùng cắt hoặc sao chép vùng lựa chọn voà một phần khác của tấm hình hoặc vào một tấm hình khác
- Lệnh Paste Into dán một vùng cắt hoặc một vùng lựa chọn nằm trong một vùng lựa chọn khác vào cùng một tấm hình hoặc một tấm hình khác. Vùng lựa chọn nguồn được dán lên một layer mới, và vùng lựa chọn đích được biến thành một layer mask

Bạn nên nhớ rằng khi một vùng lựa chọn hoặc một layer được dán vào những hình ảnh có độ phân giải khác nhau, vùng được dán vẫn giữ nguyên kích thước Px của nó. Nó có thể làm cho tỉ lệ của vùng được dán có kích thước lớn hơn tấm hình mới. Sử dụng lệnh Image Size để làm cho kích thước của file nguồn và file đích có cùng độ phân giải.

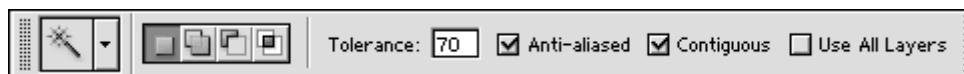
Tạo vùng lựa chọn với công cụ Magic Wand

Công cụ Magic Wand lựa chọn những Px gần kề nhau trong một tấm hình dựa trên những điểm tương đồng về màu sắc. Bạn sẽ sử dụng công cụ này để chọn số 5 trong hình

1. Chọn công cụ Magic Wand ().

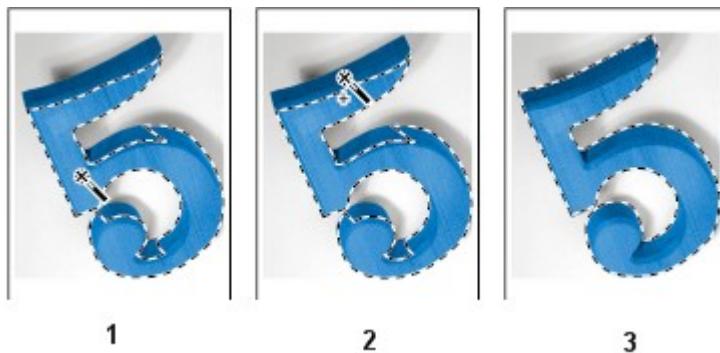
Thanh tuỳ biến công cụ bao gồm những thiết lập mà bạn có thể thay đổi để tạo cho cùng một công cụ nhưng có tính năng khác nhau. Trong thanh tuỳ biến của công cụ Magic Want, thông số Tolerance điều chỉnh những điểm tương đồng về màu trong vùng lựa chọn khi bạn nhấp chuột. Giá trị mặc định là 32, chỉ ra rằng có 32 tông màu sáng và 32 tông màu tối sẽ được chọn.

2. Trong thanh tuỳ biến công cụ, điền giá trị 79 vào Tolerance để tăng giá trị của những tông màu giống nhau sẽ được chọn.



3. Sử dụng Magic Wand, nhấp vào mặt trước của cửa số 5. Nó sẽ chọn gần hết số 5

4. Để chọn những vùng còn lại của số "5", giữ phím shift bạn sẽ thấy một dấu công xuất hiện với con trỏ là Magic Wand, chỉ ra rằng nếu bạn nhấp vào bất cứ vào chỗ nào trên tấm hình cũng sẽ thêm vào vùng lựa chọn. Sau đó click vào một vào một vùng chưa được chọn nào đó của số 5



Chú ý: Khi bạn sử dụng những công cụ lựa chọn khác như là công cụ Marquee và Lasso, bạn cũng có thể sử dụng phím Shift để thêm vào vùng lựa chọn. Ở phần sau của chương này bạn sẽ học cách bớt đi một vùng lựa chọn

5. Tiếp tục thêm vào vùng lựa chọn cho đến khi tất cả những vùng màu xanh được chọn. Nếu bạn không may chọn một vùng ngoài số 5 bạn có thể vào Edit > Undo để thử lại lần nữa.

6. Khi toàn bộ số 5 đã được chọn, giữ phím Ctrl và kéo số 5 lên phía bên trái của tấm hình.

7. Select > Deselect



Tạo vùng lựa chọn với công cụ Lasso

Bạn có thể sử dụng công cụ Lasso để tạo vùng lựa chọn mà yêu cầu những đường thẳng và những đường tự do. Trong bài học này bạn sẽ dùng công cụ Lasso để chọn chiếc bút mày. Bạn có lẽ phải thực tập một chút để làm quen với cách sử dụng công cụ Lasso trong khi thay đổi giữa những đường thẳng và vùng lựa chọn tự do. Nếu bạn bị lỗi khi tạo vùng lựa chọn thì hãy bỏ chọn và làm lại.

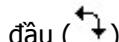
1. Chọn Lasso Tool () và bắt đầu từ điểm phía dưới bên trái của tấm hình, kéo nó xung quanh quản bút, và đi theo đường viền của chiếc bút càng chính xác càng tốt. Bạn đừng thả chuột ra nhé! giữ chặt nó lại cho phê!
2. Giữ phím Alt và thả chuột con trỏ của bạn sẽ biến thành Polygonsal Lasso ()
3. Bắt đầu nhấp chuột từ nắp bút và ở khúc lượn của chiếc bút để thêm những điểm neo, sử dụng những đường ngắn hoặc dài để hợp với đường viền của chiếc bút. Nhớ giữ phím Alt trong suốt quá trình chọn nhé



4. Khi bạn chọn đến đoạn cong của chiếc ngòi bút, giữ chuột trái và thả phím Alt ra cho nó thở một xí!. Con trỏ sẽ trở lại thành công cụ Lasso! phù! tưởng mất!
5. Kéo thật cẩn thận xung quanh ngòi bút và vẫn giữ chuột trái.
6. Khi bạn đã chọn được hết ngòi bút và đến phần thân bút, bạn lại giữ phím Alt xuống lần nữa, đồng thời thả chuột trái và bắt đầu nhấp chuột dọc theo phía dưới của chiếc bút. Cứ tiếp tục như vậy cho đến khi bạn quay lại điểm xuất phát.
7. Đến gần khúc cuối bạn phải nhấp chuột chính xác vào điểm bắt đầu để đóng vùng lựa chọn lại, nhả phím Alt để nó thở được roài, và sau đó thả chuột trái không nó chết bếp mất. Chiếc bút đã hoàn toàn được chọn.

Biến đổi vùng lựa chọn (Transform Selection)

Đến bây giờ bạn đã có thể di chuyển vùng được lựa chọn và nghịch đảo lại màu của vùng lựa chọn. Nhưng còn rất nhiều thứ mà bạn có thể làm với vùng lựa chọn. Trong phần này bạn sẽ học cách biến đổi vùng lựa chọn.

1. Giữ Ctrl và kéo vùng lựa chọn của chiếc bút xuống dưới một xí.
2. Chọn Edit > Transform > Rotate. Chiếc bút và vùng lựa chọn sẽ được bao bọc bởi một đường chấm chấm và con trỏ biến thành mũi tên hai đầu (
3. Di chuyển con trỏ ra ngoài vùng chấm chấm đó và kéo để xoay chiếc bút theo hướng nào bạn thích. Sau đó nhấn Enter để thiết lập thay đổi.
4. Nếu cần bạn có thể chọn Move Tool và kéo để thay đổi vị trí của chiếc bút. Khi bạn đã hài lòng với vị trí của chiếc bút chọn Select > Deselect



Lựa chọn bằng công cụ Magnetic Lasso

Bạn có thể sử dụng Magnetic Lasso trong PTS để tạo một vùng lựa chọn tự do với những hình có độ tương phản cao giữa viền và nền. Khi bạn tạo vùng lựa chọn với Magnetic Lasso, đường lựa chọn sẽ tự động dính vào mép của đối tượng khi bạn di chuyển. Bạn cũng có thể điều khiển hướng của nó trong khi chọn bằng cách thỉnh thoảng nhấp chuột một cái để khoá những điểm lựa chọn lại. Trong IR cũng có công cụ Magnetic Lasso)

Bây giờ bạn sẽ dùng công cụ Magnetic Lasso để chọn chiếc khoá.

1. Chọn Magnetic Lasso () được ẩn dưới công cụ Lasso ().
2. Nhấp chuột một lần vào viền của chiếc khoá, và bắt đầu men theo viền của chiếc khoá bằng cách di chuyển con trỏ Magnetic Lasso dọc theo đường biên, cố gắng đặt con trỏ càng gần đối tượng càng tốt.

Cho dù bạn không giữ chuột xuống nhưng nó vẫn dính vào đường biên và tự động thêm những điểm neo. Nếu bạn nghĩ công cụ không bám gần vào đối tượng do độ tương phản không cao, bạn có thể tự đặt điểm neo trên đường biên của đối tượng bằng cách nhấp chuột. Bạn có thể thêm bao nhiêu điểm neo tùy thích. Bạn cũng có thể loại bỏ điểm neo và quay lại với vị trí trước đó bằng cách nhấn phím Delete.

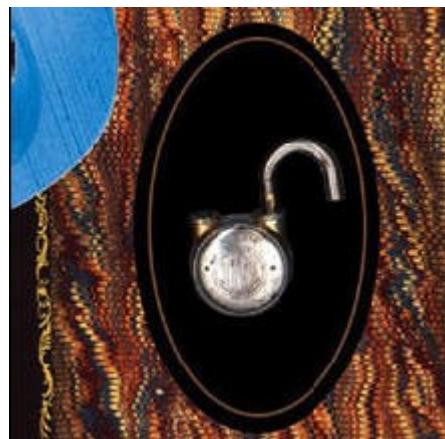


3. Khi bạn di chuyển đến phía bên trái của chiếc khoá, và quay lại điểm bắt đầu thì bạn nhấp đúp chuột để đóng vùng lựa chọn lại.

4. Nhấp đúp vào Hand Tool để cho tấm hình phủ đầy màn hình.

5. Chọn Move Tool và kéo cái khoá đến điểm giữa của hình Oval màu đen ở giữa của cuốn sách.

6. Chọn Select > Deselect.



Làm mềm mại đường biên của vùng lựa chọn

Bạn có thể làm mềm mại đường biên của vùng lựa chọn bằng chức năng anti-aliasing và Feathering.

Anti-aliasing: Làm mềm những đường răng cưa của vùng lựa chọn bằng cách làm mờ khoảng màu giao nhau giữa px của đường biên và của hình nền. Bởi vì chỉ có duy nhất những Px của đường biên thay đổi chứ không ảnh hưởng đến những chi tiết khác của tấm hình. Anti-aliasing rất hữu dụng khi bạn dùng để cắt, copy và dán vùng lựa chọn để ghép hình. Những công cụ có thể sử dụng anti-aliasing là: Lasso, Polygonsal Lasso, Magnetic Lasso, Rounded rectangle marquee, elliptical marquee và Magic Wand. (chọn một công cụ trên để hiện thị thanh tùy biến công cụ) Bạn phải đánh dấu vào hộp kiểm Anti-aliasing trước khi sử dụng những công cụ này. Một khi vùng lựa chọn được tạo, bạn không thể thêm chức năng Anti-aliasing.

Feathering: Làm mờ đường biên bằng cách thiết lập một vùng giao nhau giữa vùng lựa chọn và những Px bao quanh nó. Những phần bị mờ này sẽ làm mất đi một chút chi tiết ở đường biên của đối tượng. Bạn có thể thiết lập feathering cho những công cụ marquee, lasso, polygonal lasso hoặc magnetic lasso khi bạn đang sử dụng công cụ hoặc bạn có thể thêm giá trị feathering cho một công cụ hiện hành. Bạn sẽ thấy hiệu ứng Feathering xuất hiện khi bạn di chuyển, cắt hoặc copy vùng lựa chọn.

- Để sử dụng Anti-Aliasing, chọn công cụ Lasso, polygonal lasso, magnetic lasso, rounded rectangle marquee

(ImageReady), elliptical marquee hoặc magic wand tool. Chọn Anti-aliasing trên thanh tùy biến công cụ.

- Để thiết lập vùng feather cho đường viền của vùng lựa chọn, chọn bất kỳ một công cụ Lasso nào hoặc Marquee. Điền giá trị Feather vào thanh tùy biến công cụ. Giá trị này quyết định độ rộng của vùng feather và có thể điền vào với giá trị từ 1 - 250

Kết hợp nhiều công cụ lựa chọn.

Như bạn đã biết công cụ Wand tạo vùng lựa chọn dựa trên sự tương đồng về màu. Nếu một vật nào đó bạn muốn chọn mà có độ tương phản cao với nền, nó có thể rất dễ dàng khi sử dụng

Wand Tool để tách đối tượng đó ra khỏi nền. Bây giờ bạn sẽ học cách sử dụng công cụ Rect Marq kết hợp với công cụ Magic Wand để chọn bông hoa sau:

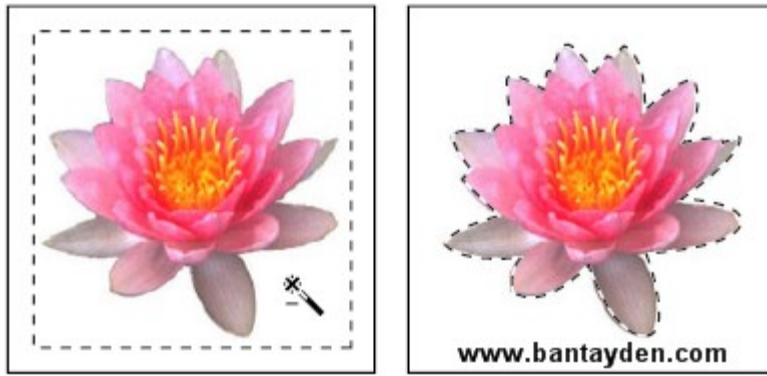
1. Chọn công cụ Rect Marq () ẩn đằng sau công cụ Ellipt Marq ()



2. Kéo một vùng lựa chọn xung quanh bông hoa. Sao cho vùng lựa chọn của bạn bao quanh cả một vùng trắng của bông hoa nữa. Bạn sẽ bỏ vùng trắng đi để tách riêng bông hoa ra ngoài
3. Chọn công cụ Magic Wand và trên thanh tuỳ biến điều chỉnh giá trị Tolerance là 32

Chú ý: Nếu bạn để giá trị là 70, Magic Wand sẽ chọn cả một số vùng màu hồng nhạt và màu xám nhạt của cánh hoa, bởi vì vùng phủ bóng này có màu gần tương đồng với màu của vùng lựa chọn là màu trắng cho nên nó sẽ bao gồm trong đó.

4. Giữ phím Alt một dấu trừ sẽ xuất hiện cùng với công cụ Magic Wand
5. Nhấp vào bất kỳ một vùng trắng nào đó xung quanh bông hoa. Bây giờ tất cả những vùng trắng đã được chọn và bạn có một bông hoa hơi bị đính.



Cắt hình và xoá nó trong vùng lựa chọn

Để hoàn thành tác phẩm này, bạn sẽ cắt một tấm hình đến một kích cỡ cuối cùng và xóa đi những chi tiết của nền còn dư lại khi bạn di chuyển vùng lựa chọn. Ở cả PTS và IR, bạn có thể sử dụng cả 2 công cụ cắt hoặc lệnh cắt (Crop) để cắt một tấm hình. Trong IR, sử dụng lệnh Crop hoặc công cụ Crop để cắt một tấm hình.

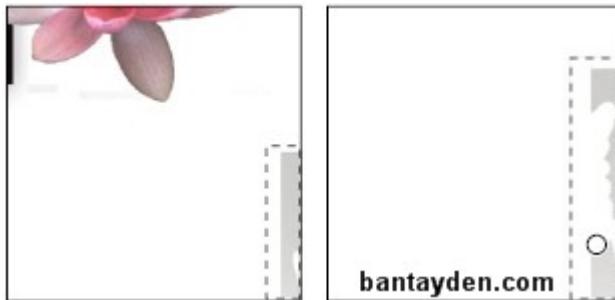
Trong Image Ready (IR) sử dụng lệnh Crop hoặc công cụ Crop với thiết lập là Hide để tạo những yếu tố động được di chuyển từ một vùng không nhìn thấy vào vùng nhìn thấy được.

1. Chọn công cụ Crop () hoặc nhấn C để đổi từ công cụ hiện hành thành công cụ Crop.
2. Di chuyển con trỏ vào trong tấm hình, kéo một đường chéo từ góc trên bên trái xuống góc dưới bên phải để tạo một vùng lựa chọn. Sau khi bạn kéo xong, nhìn vào thanh tùy biến công cụ và bỏ đánh dấu ở hộp kiểm Perspective (nếu đánh dấu)
 - Nếu bạn cần định lại vị trí của vùng cắt, đặt con trỏ vào vùng đó và kéo
 - Nếu bạn muốn định lại kích thước thì đặt nó ra gần mép ngoài và kéo
3. Điều chỉnh vùng crop nếu cần.
 - Nếu bạn cần định lại vị trí của vùng cắt, đặt con trỏ vào vùng đó và kéo
 - Nếu bạn muốn định lại kích thước thì đặt nó ra gần mép ngoài và kéo
4. Khi vùng cắt đã ở vị trí như bạn muốn, nhấn Enter để thiết lập vùng cắt

Vùng cắt này có thể bao gồm một chút màu xám của hình nền mà bạn chọn để di chuyển.

5. Kéo vùng lựa chọn xunh quanh vùng mà có một vài những điểm chấm xám, cẩn thận đừng để những chi tiết của đối tượng bị dính vào vùng lựa chọn

6. Trong hộp công cụ chọn Eraser Tool (eraser icon) và đặt màu nền trước và sau là đen và trắng.



7. Dùng Eraser để tẩy những vùng xám nắng trong vùng lựa chọn đi.

Để tẩy với nét lớn, chọn một brush có kích thước lớn trên thanh tuỳ biến công cụ. Bởi vì tất cả những vùng lựa chọn của tấm hình đã được bảo vệ, cho nên bạn không sợ lỡ tay xử nhầm em nào đâu!

8. Chọn một vùng khác với những mẩu còn thừa lại và xoá nó đi. Cứ tiếp tục chọn và xóa cho đến khi nào sạch như chùi thì thoai!

Câu hỏi ôn tập:

1. Một khi bạn đã tạo một vùng lựa chọn, vùng hình ảnh nào sẽ được xử lý?

2. Bạn làm cách gì để thêm hoặc bớt một vùng lựa chọn

3. Bạn làm cách gì để di chuyển một vùng lựa chọn khi bạn đang vẽ nó

4. Khi bạn đang vẽ một vùng lựa chọn bằng công cụ Lasso, bạn làm cách gì để đóng vùng lựa chọn lại?

5. Làm thế nào để công cụ Magic Wand xác định những vùng của hình ảnh nó sẽ chọn?

Tolerance nghĩa là gì và nó tác động thế nào tác động vùng lựa chọn?

Đáp án:

1. Chỉ có những vùng nằm trong vùng lựa chọn mới có thể được sửa đổi

2. Để thêm vào vùng lựa chọn, giữ phím Shift và kéo vào vùng lựa chọn hiện hành. Để bớt đi từ vùng lựa chọn, giữ phím Alt và kéo vào vùng lựa chọn hiện hành.

3. Vẫn giữ nguyên chuột trái, giữ phím cách (Spacebar) và kéo để định lại vị trí cho vùng lựa chọn.

4. Để đóng lại vùng lựa chọn bằng công cụ Lasso, nhấp đúp vào điểm bắt đầu khi bạn đã tạo một vòng xung quanh đối tượng. Nếu bạn kết thúc điểm lựa chọn ở một chỗ khác chứ không phải là điểm bắt đầu. Nó sẽ tạo ra một đường cắt ngang nối liền điểm xuất phát và điểm bạn kết thúc.

5. Công cụ Magic Wand chọn những pixel gần kề nhau dựa trên những điểm tương đồng về màu sắc. Tolerance có nghĩa rằng nó xác định bao nhiêu tông màu mà công cụ Magic Wand sẽ chọn.

Giá trị của Tolerance càng lớn, công cụ Magic Wand sẽ lựa chọn nhiều tông màu hơn.

Trong chương này bạn sẽ học và làm về:

- Sắp xếp hình ảnh trên layer.

- Tạo layer mới.
- Ẩn hoặc hiện một layer
- Chọn layer
- Loại bỏ chi tiết hoặc hình ảnh trên layer.
- Sắp xếp lại layer để thay đổi theo trình tự sắp xếp trong hình.
- Áp dụng các chế độ hoà trộn cho layer
- Kết nối layer để làm việc cùng 1 lúc.
- Áp dụng Gradient cho layer.
- Thêm text và layer effect cho layer
- Tạo một bản lưu của tài liệu với một layer đã được flatten.

Bắt đầu

- 1- Mở PTS lên.
- 2- Chọn File > Open và mở một file hình bất kỳ
- 3- Một khi bạn xem xong rồi, có thể để nguyên vậy hoặc đóng nó lại mà không cần Save/Change gì hết.

Về layers

Mỗi file trong PhotoShop bao gồm 1 hoặc nhiều layer. Khi bạn mở một file mới, theo mặc định nó sẽ là layer background, layer này có thể chứa một màu nào đó hoặc một hình ảnh mà có thể nhìn thấy qua vùng trong suốt của layer nằm trên nó. Bạn có thể xem vào thao tác các layer với Layers palette.

Những layer mới sẽ là hình trong suốt cho đến khi bạn thêm nội dung hoặc các Pixel hình ảnh vào. Làm việc với layer cũng tương tự như bạn vẽ trên một cuốn sách nhiều trang. Mỗi trang giấy có thể được chỉnh sửa, thay đổi vị trí, xóa bỏ mà không ảnh hưởng đến những trang khác. Khi các trang giấy được sắp xếp chồng lên nhau, toàn bộ bức vẽ sẽ hiện lên.

Xem thông tin trên Layers palette.

Bây giờ bạn sẽ mở file và bắt đầu bài học bằng cách làm việc với bức ảnh như bạn học về Layers Palette và Layer Options. Layer Pallete thể hiện tất cả layers với tên layer và những chi tiết khác của tấm hình trên mỗi layer. Bạn có thể dùng Layers Palette để giấu, xem, di chuyển vị trí, đổi tên và xóa và merge các layer. Thumbnail của từng layer sẽ tự động update khi bạn chỉnh sửa một layer.

1.Chọn File > Open, mở file một file bất kỳ

2. Nếu như Layers pallete kô tự động xuất hiện thì chọn Window > Layer.

Có 3 layer trong Layers Palette: Statue, Doorway và Background. Layer nền sẽ có màu xanh chỉ ra rằng bạn đang làm việc trên layer đó. Sẽ có 3 biểu tượng nhỏ xuất hiện trên layer nền: Hình chiếc khoá (🔒) xuất hiện ở bên phải của layer, hình con mắt (👁️) và hình cây cọ (🖌️). Hai hình này không có ở trên 2 layer còn lại.

3 Chọn File > Open, mở file Door.psd trong thư mục Lesson05

Layer Palette sẽ thay đổi bởi vì layer bạn đang làm việc đã thay đổi. Chỉ có mỗi 1 layer trên hình Door.psd: layer 1



Về layer nền.

Khi bạn mở một tài liệu mới với màu nền trắng hoặc một màu khác, layer dưới cùng của Layer Palette sẽ được đặt tên là Background. Một file hình chỉ có thể có một layer Background. Bạn

không thể thay đổi vị trí của layer background, chế độ hòa trộn hoặc mức Opacity của nó. Tuy nhiên bạn có thể nâng layer nền thành một layer bình thường.

Khi bạn mở một tài liệu với nền trong suốt, thì tài liệu đó sẽ không có layer Background. Layer cuối cùng trong Layer Pallete không bị "khoá cứng" như layer background, nó cho phép bạn di chuyển layer đó đến bất cứ nơi nào trong Layer Palette, bạn cũng có thể thay đổi chế độ hòa trộn và mức Opacity của nó.

Để nâng layer background thành một layer thông thường:

1. Nhấp đúp vào layer Background trong Layer Pallete, hoặc chọn Layer > New > Layer Background
2. Lựa chọn tùy biến layer như bạn muốn.
3. Click OK.

Để chuyển layer thành layer nền:

1. Chọn layer trong Layer Palette
2. Chọn Layer > New > Background From Layer

Chú ý: Bạn không thể tạo một layer Background chỉ bằng cách đặt lại tên cho nó mà bạn phải dùng lệnh Background From Layer.

Tạo một layer mới cũng có thể đơn giản như kéo một tấm hình từ một tài liệu này sang một tài liệu khác. Trước khi bạn bắt đầu bạn hãy mở 2 file hình bất kỳ ra trước. Việc trước tiên bạn nên làm là đổi tên của nó thành một tên dễ nhớ hơn.

1. Trong Layer Palette, nhấp đúp vào Layer 1 và gõ Door.
2. Nếu cần, kéo 2 layer Door.psd và Start.psd sang gần nhau để bạn có thể nhìn thấy một phần của tấm hình. Sau đó chọn hình Door.psd để layer đó sẽ là layer làm việc.
3. Trông hộp công cụ chọn Move Tool () và đặt nó ở trong tài liệu Door.psd.
4. Kéo file Door.psd sang file Start.psd. Khi bạn kéo nó sang Start.psd con trỏ sẽ thay đổi thành một mũi tên trắng với một dấu cộng trong hình vuông nhỏ. (Nếu bạn giữ phím Shift khi kéo

một hình ảnh từ tài liệu này sang tài liệu khác, layer được kéo sẽ tự động căn chỉnh nó vào trung tâm của hình mà nó được kéo đến)

5. Khi bạn thả chuột, hình cánh cửa sẽ xuất hiện trên hình cánh đồng của file Start.psd.

6. Đóng file Door.psd lại, và kô cần phải lưu lại thông tin.



Trong layer Palette bạn chú ý layer cánh cửa xuất hiện trên một layer riêng biệt và có cùng tên với tên ở file gốc - Door



Chú ý: Nếu bạn muốn mở rộng Layer Palette, nhấp vào nút Minimize/ Maximize hoặc định lại kích thước của Layer Palette trên đỉnh của nó hoặc kéo xuống từ góc dưới bên phải.

Kéo một tấm hình từ cửa sổ này sang cửa sổ khác chỉ di chuyển một layer đang được chọn.

Bạn cũng có thể kéo một layer từ layer Palette của một tài liệu sang hình ảnh của một tài liệu khác.

Xem từng layer riêng lẻ:

Trên layer Palette hiện thời thể hiện tài liệu đang chứa tổng cộng 3 layer kể cả layer Door, một vài trong số đó có thể thấy được và một vài thì bị ẩn. Biểu tượng con mắt (👁) ở phía bên trái của layer palette chỉ ra rằng layer đó đang được chọn. Bạn có thể ẩn hoặc hiện một layer bằng cách nhấp vào biểu tượng này.

1. Nhấp vào layer con mắt trên layer Door để ẩn hình cánh cửa đi.

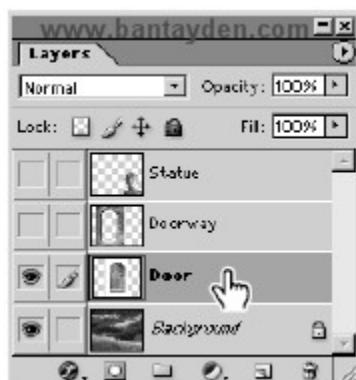
2. Nhấp lại lần nữa để hiện nó.

Cứ để nguyên "hiện trường" của các layer khác dù cho nó ẩn hoặc hiện.

Chọn và di chuyển một vài Px từ một layer:

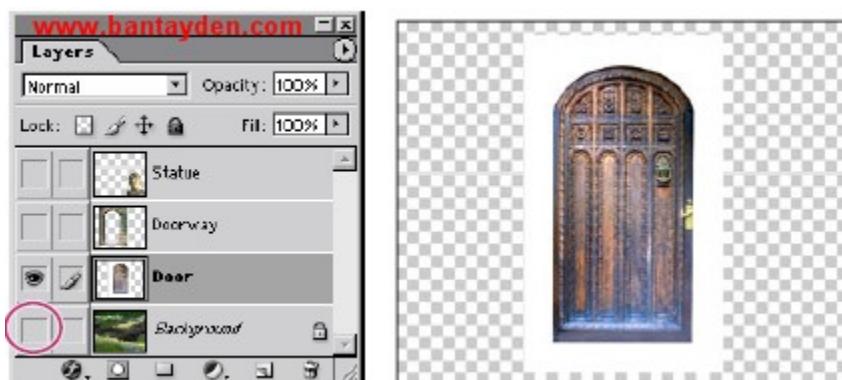
Chú ý rằng khi bạn di chuyển hình cánh cửa sang hình ngôi vườn, bạn cũng có thể di chuyển vùng trắng bao quanh cánh cửa. Vùng màu trắng này che phủ một phần của hình ngôi vườn, bởi vì layer cánh cửa nằm trên hình ngôi vườn. Nay giờ bạn sẽ sử dụng Eraser để tẩy những vùng trắng xung quanh cánh cửa.

1. Nhấp chuột chọn layer Door. Để chọn layer, nhấp vào tên của layer đó trên Layer Palette.



Layer đó sẽ được tô màu xanh (trên layer Palette), và một hình chiết cọ (✂) xuất hiện về phía bên trái của biểu tượng con mắt chỉ ra rằng đây là layer đang được chọn.

2. Để vùng màu trắng hiển thị rõ ràng hơn, bạn ẩn layer vườn đi bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng con mắt (👁) ở bên trái của Background layer.



Hình ngôi vườn sẽ biến mất, và hình cánh cửa hiện lên trên một hình kẻ caro. Vùng kẻ caro này thể hiện vùng trong suốt của layer hiện hành.

3. Chọn công cụ Magic Eraser (eraser with a feather icon) ẩn đằng sau công cụ Eraser (eraser icon). Bạn có thể thiết lập mức Tolerance của công cụ Magic Eraser. Nếu mức Tolerance quá thấp, công cụ Magic Eraser sẽ để lại một ít vết trắng xung quanh cánh cửa. Nếu mức Tolerance quá cao, công cụ này sẽ xoá đi một vài chi tiết của cánh cửa.

4. Trên thanh tuỳ biến công cụ, điền các giá trị khác nhau cho Tolerance ở đây chúng ta dùng 22 và sau đó nhấp vào vùng trắng xung quanh cánh cửa.



Bạn để ý rằng vùng kẻ caro đã thay cho vùng màu trắng, chỉ ra rằng vùng này đã trở thành "tòng phạm", cả lũ trở thành trong suốt.

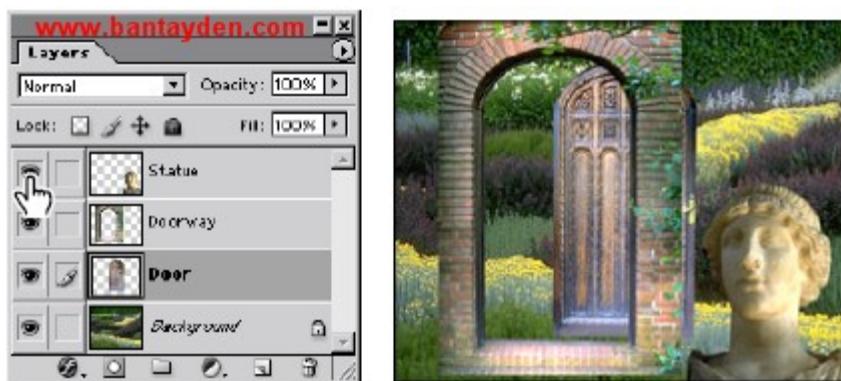
5. Hiện layer Background bằng cách nhấp vào biểu tượng con mắt. Hình ngôi vườn sẽ hiện ra đằng sau hình cánh cửa.



Sắp xếp lại các layer.

Thứ tự của các layer của một hình được sắp xếp gọi là thứ tự sắp xếp. Thứ tự sắp xếp của các layer xác định hình ảnh đó sẽ được xem như thế nào bạn có thể thay đổi thứ tự thứ tự của layer để hình trong layer đó hiện hoặc ẩn trước hoặc sau một hình khác. Bây giờ bạn sẽ sắp xếp lại các layers sao cho layer cánh cửa nằm trên cùng của các hình khác.

1. Nhấp vào con mắt cạnh hai layer cánh cửa và layer tượng để hiển thị nó. Bạn sẽ thấy một phần của layer cánh cửa bị che khuất bởi layer cổng gạch.

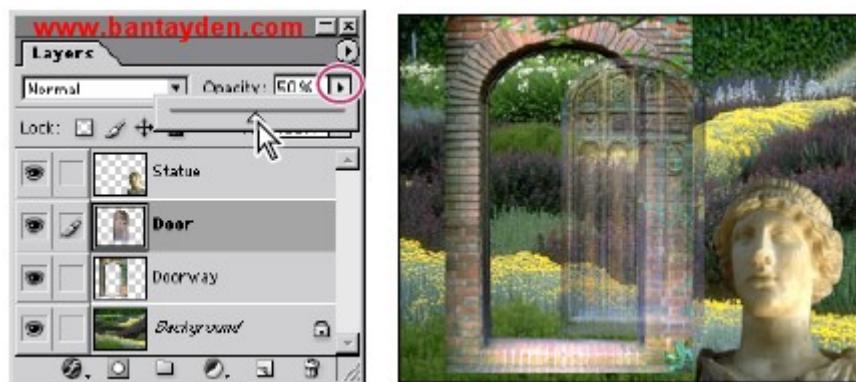


Trên layer Palette, kéo layer Door lên trên layer Doorway. Layer Door di chuyển lên trên một mức theo thứ tự sắp xếp, và hình cánh cửa xuất hiện trên hình cổng gạch.

Thay đổi chế độ hòa trộn và mức Opacity của một layer.

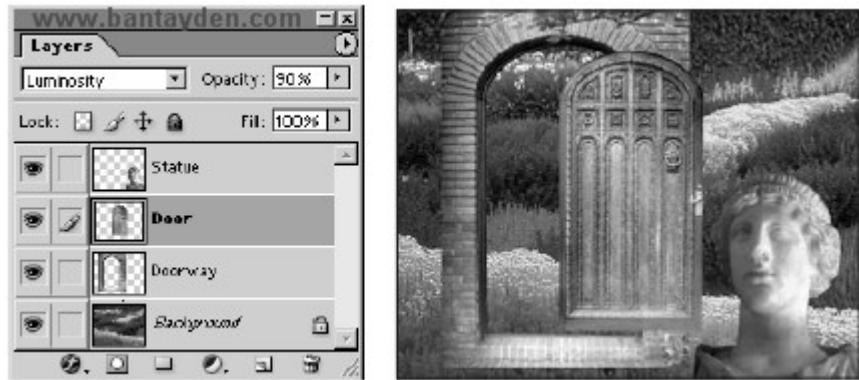
Hình cánh cửa bây giờ che phủ tất cả những hình nào nằm dưới nó. Bạn có thể giảm mức Opacity của layer cánh cửa để nhìn thấy những layer nằm dưới nó. Bạn cũng có thể áp dụng những chế độ hòa trộn khác nhau cho layer, nó tác động đến hình cánh cửa sẽ hòa trộn với những layer nằm dưới nó như thế nào. Hiện tại chế độ hòa trộn là Normal.

1. Chọn layer Door, nhấp chuột vào mũi tên cạnh hộp Opacity trên layer Palette và kéo thanh trượt xuống còn 50%. Hình cánh cửa sẽ mờ đi một nửa, và bạn có thể nhìn được layer nằm dưới đó. Những thay đổi này chỉ tác động đến duy nhất layer cánh cửa. Hình bức tượng và ngôi vườn vẫn "bình chân như vại".



2. Ở bên trái của hộp thoại Opacity là các chế độ hòa trộn, nhấn vào mũi tên và từ menu thả xuống bạn chọn Luminosity

3. Điều chỉnh lại mức Opacity của layer đó thành 90%



4. Chọn File > Save để lưu lại những gì bạn đã làm nếu cần. He! tôi nghĩ chắc chắn cần!

Liên kết các layer với nhau:

Một cách hiệu quả để làm việc với vài layer là liên kết hai hoặc nhiều layer với nhau. Bằng cách này bạn có thể di chuyển hoặc Transform chúng cùng một lúc nhưng vẫn giữ được vị trí của từng layer. Trong phần này bạn sẽ liên kết hai hình cánh cửa và cổng gạch với nhau, sau đó di chuyển và định dạng nó.

1. Chọn Move Tool và kéo cánh cửa sang bên trái vào vị trí như hình dưới.



2. Trên layer Palette chọn layer Door nhấp chuột vào ô vuông bên cạnh layer Doorway như hình được khoanh tròn ở dưới. Một biểu tượng mắt xích xuất hiện chỉ ra rằng layer được liên kết với layer Doorway. (Layer hiện hành hoặc layer được chọn sẽ không xuất hiện biểu tượng mắt xích khi bạn tạo liên kết layer)



3. Vẫn sử dụng công cụ Move Tool, kéo layer Doorway sang bên trái của cửa sổ hình sao cho mép trái chạm vào cạnh của tài liệu như hình dưới. Bạn sẽ nhận thấy cánh cửa và cổng gạch di chuyển cùng với nhau.



4. Chọn layer Doorway trên Layer Palette, sau đó vào Edit > Free Transform. Một vùng bao quanh sẽ xuất hiện xung quanh hình ảnh của layer được link. Giữ phím Shift và kéo một góc của vung bao quanh sang bên phải để định dạng lại cánh cửa và cổng gạch to hơn một chút.



6. Nếu cần, đặt con trỏ vào giữa vùng bao quanh và kéo để định vị lại hai tấm hình.

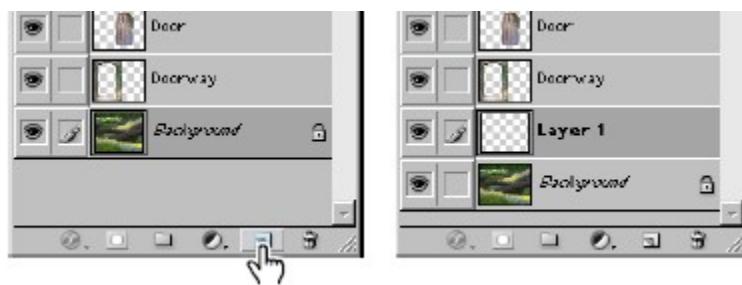
7. Nhấn Enter để thiết lập vùng Transform

Thêm hiệu ứng Gradient cho một layer

Tiếp theo bạn sẽ tạo một layer mới trên cùng các layer khác, việc thêm một layer mới tương tự như việc bạn thêm một trang giấy khác lên trên hình mình đang vẽ vậy. Sau đó bạn sẽ thêm một vùng bán trong suốt bằng công cụ Gradient, layer này sẽ tác động đến tất cả những layer trong layer Palette nằm dưới nó. Trong IR không có công cụ Gradient, bạn có thể áp dụng Gradient/Pattern từ layer Palette.

1. Trong layer Palette, chọn layer Background.

2. Chọn nút New Layer () ở dưới cùng của Layer Palette. Một layer mới được tạo và theo mặc định được đặt tên là Layer 1, xuất hiện ở giữa layer Background và layer Doorway.



Chú ý: Bạn có thể tạo một layer mới bằng cách chọn New Layer trong Layer Palette Menu.

3. Nhấp đúp vào layer Layer 1 và gõ chữ Gradient để đặt tên cho nó. Bây giờ bạn có thể áp dụng Gradient cho layer này. Gradient là một vùng giao thoa giữa 2 hoặc nhiều màu. Bạn điều chỉnh độ giao thoa bằng cách sử dụng công cụ Gradient.

4. Trong hộp công cụ chọn Gradient (█).

5. Trên thanh tuỳ biến công cụ, chọn loại Linear Gradient (█) và nhấp chuột vào ô vuông màu để mở rộng vùng chọn màu. Chọn loại Foreground to Transparent và nhấp chuột vào một vùng bất kỳ để đóng hộp thoại chọn màu lại.



Để xác định tên của những loại gradient khác nhau, rê chuột qua những thumbnail đó cho đến khi một dòng chữ hiện lên, đó là tên của Gradient đó. Hoặc bạn có thể mở Gradient Menu để chọn Small List hoặc Large List.

6. Chọn Swatch Palette để hiển thị nó lên trên những Palette khác, và chọn một màu bất kỳ bạn muốn.



7. Với layer Gradient đang được chọn trên layer Palette, kéo gradient từ bên mép trái sang mép phải của hình. (Bạn nên giữ phím Shift trong khi kéo để gradient được thành một đường thẳng). Gradient sẽ che phủ toàn bộ layer, bắt đầu từ màu bạn chọn và nhạt dần cho đến khi trong suốt, và tác động đến layer ngôi vườn nằm dưới nó. Bởi vì layer gradient đã che khuất một phần của ngôi vườn, bây giờ bạn có thể làm cho sáng lên bằng cách thay đổi độ Opacity của nó.

8. Trên layer Palette hạ mức Opacity của layer Gradient xuống còn 60%. Ngôi vườn sẽ được nhìn thấy qua layer Gradient.

Chú ý: Nếu bạn thử cách này trong IR, những tác động của Gradient/ Pattern sẽ không xuất hiện nếu bạn xem nó trong PTS. Tuy nhiên, hiệu ứng Gradient vẫn được giữ trong bức ảnh. Một biểu tượng nhắc sẽ xuất hiện trong PTS để chỉ cho bạn biết layer đó có chứa hiệu ứng Gradient. Hiệu ứng Pattern hoặc Gradient không thay đổi được trong PTS nếu bạn không Rasterize layer chứa hiệu ứng đó.

Thêm chữ:

Bây giờ bạn sẽ gõ thêm chữ vào tấm hình. Bạn có thể viết chữ với công cụ Type. Công cụ này sẽ tự động tạo một layer mới và hiển thị chữ trên đó. Bạn sẽ chỉnh sửa chữ và thêm những hiệu ứng vào cho nó. (Trong IR cũng có tính năng viết chữ nhưng nó sử dụng Palette để hiển thị tuy biến công cụ type chứ không phải là hộp thoại như trong PTS)

1. Trong layer Palette nhấp chuột chọn layer bức tượng để chọn nó
2. Trong hộp công cụ, nhấn vào nút màu mặc định nền trước nền sau () ở gần phía dưới cùng của hộp công cụ để đổi lại màu nền trước thành đen. Đây sẽ là màu của layer chữ.

Chú ý: Nếu bạn quyết định đổi màu của chữ sau khi gõ, bạn có thể thay đổi nó bằng cách bôi đen chữ đó bằng công cụ Type và sử dụng Color Swatch trên thanh tuỳ biến công cụ.

3. Trong hộp công cụ chọn công cụ Type (T). Sau đó ở trên thanh tuỳ biến công cụ thiết lập những thông số sau cho công cụ Type, xem hình:

- Chọn Font là Adobe Garamond
- Chọn kiểu chữ là Regular
- Đặt vào độ lớn của font là 60 point
- Chọn Crisp từ menu Anti-Aliasing.
- Chọn chế độ căn chỉnh là Center Text

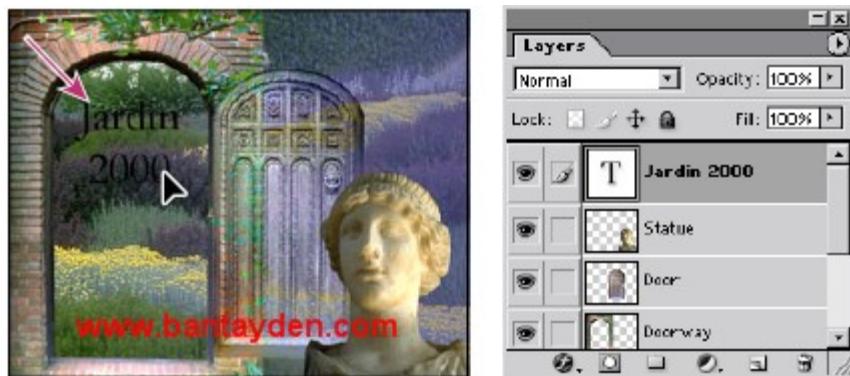


4. Nhấp vào bất cứ chỗ nào trên tài liệu đang được mở. Bạn sẽ thấy trên layer palette xuất hiện một layer mới và có biểu tượng chữ T cạnh tên của layer đó, chỉ ra rằng đây là layer chữ.

5. Gõ chữ gì bạn muốn và nhấn Enter để xuống hàng sau đó gõ thêm chữ nữa ví dụ BTD chẳng hạn. Chữ bạn vừa gõ sẽ xuất hiện trên một layer mới và ở chính điểm ban đầu bạn click chuột. Böyle giờ bạn cần định vị lại chữ cho cân đối với tấm hình.



6. Chọn Move Tool () và kéo chữ bạn vừa gõ vào giữa hình đền bất cứ nơi nào bạn cho là đẹp. Tuy nhiên chữ của bạn hiện giờ rất khó đọc vì nó cùng màu tối với hình nền, nhưng chúng ta sẽ khử nó ngay bây giờ. Bạn cũng có thể nhận ra rằng tên của layer đó đổi thành chữ mà bạn vừa gõ.



Thêm Layer Style:

Bạn có thể áp dụng nhiều hiệu ứng cho một layer như: Shadow, glow, bevel, emboss hoặc những kỹ xảo khác từ những layer style đã làm trước trong PTS. Những style này rất dễ sử dụng và được liên kết trực tiếp với layer do bạn chỉ định. Các layer style được thao tác khác nhau trong PTS và IR. Trong PTS bạn sử dụng hộp thoại Layer Style để thêm hiệu ứng. Trong IR, bạn sử dụng Layer Option/ Style cùng với tên của hiệu ứng bạn muốn thêm vào.



Hộp thoại Layer Style của PTS



Hộp thoại Layer Style của IR

Những hiệu ứng đơn có thể được tạm thời ẩn đi bằng cách nhấp vào biểu tượng con mắt (). Trong Layer Palette hoặc bạn cũng có thể copy layer style từ layer này sang layer khác bằng cách kéo nó đến layer bạn muốn áp dụng hiệu ứng tương tự. Bây giờ bạn sẽ thêm hiệu ứng Outer Glow cho chữ của mình và tô layer chữ với một Pattern. Trước tiên bắt đầu với Glow.

1. Với layer chữ đang được chọn, vào Layer > Layer Style > Outer Glow.

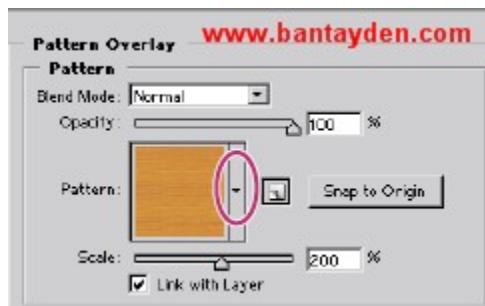
Chú ý: Bạn cũng có thể mở hộp thoại layer style bằng cách nhấn vào nút Add A Layer Style () ở dưới cuối cùng của Layer Palette và chọn một layer style bất kỳ trên menu hiện ra.

2. Trong hộp thoại Layer Style, đánh dấu vào hộp kiểm Preview và di chuyển hộp thoại sang một bên để bạn có thể nhìn thấy hiệu ứng tác động lên chữ của bạn như thế nào.

3. Ở vùng Element của hộp thoại Outer Glow, điền giá trị là 10 cho Spread và 10 cho Size.

4. Ở cột bên trái của hộp thoại bạn đánh dấu vào hộp kiểm Stroke, bạn sẽ thấy rằng ở cột bên phải nó vẫn thể hiện những tuỳ biến của Outer Glow. Nhấp chuột vào chữ Stroke để hiển thị tuỳ biến của Stroke. Ở vùng bên phải bạn điền những giá trị sau:

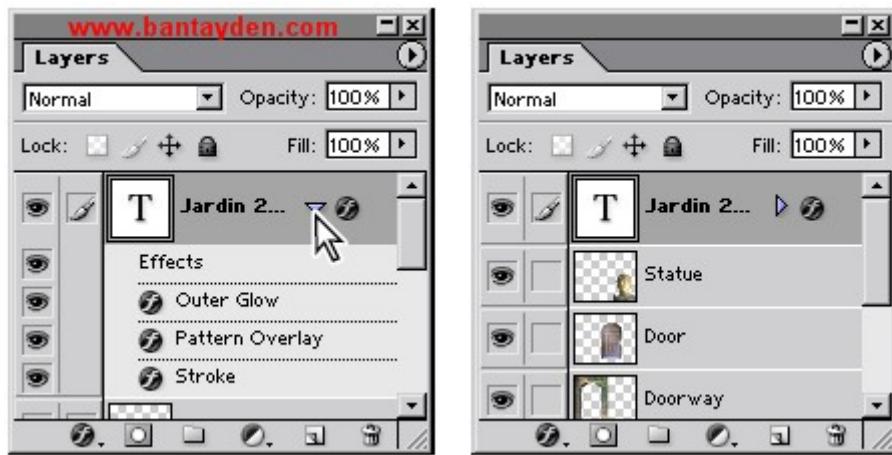
- Ở vùng Structure của hộp thoại điền giá trị là 1 cho Size, Outside
- Ở vùng Fill Type bạn nhấp vào ô màu để mở hộp thoại chọn màu. Sau đó chọn màu vàng của tôi là (R=**255**, G=**255**, and B=**0**). Đóng hộp thoại chọn màu nhưng vẫn để hộp thoại Outer Glow.
- Ở cột bên trái nhấp chuột vào chữ Pattern Overlay.
- Nhấp chuột vào mũi tên màu đen để hiển thị danh sách các pattern và chọn Wood. Nhấp chuột vào một vùng bất kỳ để đóng hộp menu pattern. Bạn có thể rê chuột lên các thumbnail để hiển thị tên của pattern đó.
- Trong ô Scale điền giá trị là 200.



5. Nhấp Ok để thiết lập lựa chọn và đóng hộp thoại Layer Style.

Bây giờ dưới layer chữ của bạn sẽ có thêm 3 dòng mang những thông tin khác nhau. Dòng thứ nhất chỉ ra là layer này mang hiệu ứng. Ba dòng còn lại được đặt tên theo những style bạn áp dụng lần lượt là: Outer Glow, Pattern Overlay và Stroke. Có thêm một biểu tượng nữa cho layer style (☒) xuất hiện bên cạnh 3 tên của những style kia. Một biểu tượng tương tự và một dấu mũi

tên cũng xuất hiện ở bên phải của layer chữ. Để ẩn những layer style này nhấn vào nút mũi tên để đóng danh sách các style.



Chỉnh sửa chữ đã gõ:

Những layer style bạn đã áp dụng sẽ tự động thay đổi nếu bạn thay đổi những chi tiết của layer đó. Bạn có thể chỉnh sửa chữ mà bạn đã gõ và quan sát những tác động của style đến những thay đổi của bạn.

1. Trong layer Palette chọn layer chữ.
2. Trong hộp công cụ chọn công cụ Type (T)
3. Trên thanh tuỳ biến công cụ, thay đổi kích thước Font từ 60 thành 72 Point. Mặc dù bạn không cần bôi đen layer chữ như thường làm trong trình MS Word, nhưng tất cả chữ trên layer đó đã trở thành 72 point.
4. Sử dụng công cụ Type và chọn một chữ cuối cùng trên layer chữ của bạn.
5. Thay đổi chữ đó thành chữ gì bạn muốn ví dụ từ BTD thành BT Xanh. Ke ke! Khi bạn thay đổi thì những định dạng và style vẫn giữ nguyên mà không thay đổi.



6. Trên thanh tuỳ biến công cụ, nhấp chuột vào nút Commit Any Current Edit (✓) để thiết lập những thay đổi và chuyển sang chế độ chỉnh sửa bình thường.

Flatten và lưu lại tài liệu:

Khi bạn đã chỉnh sửa hết các layer trong file hình của mình, bạn có thể tạo một bản sao của tài liệu với một layer được flatten. Flatten một file có nghĩa là nó sẽ gộp hết những layer của tài liệu đó thành một hình nền, và giảm dung lượng của file một cách đáng kể. Tuy nhiên bạn không nên flatten hình ảnh cho đến khi bạn đã hài lòng với những thay đổi của mình. Trong hầu hết các trường hợp, bạn nên giữ một bản sao của file hình với một layer khác phòng trường hợp bạn lại muốn thay đổi gì. Để thấy được những thay đổi của Flatten, bạn hãy để ý đến dung lượng của file trên thanh thông tin tại phía dưới của cửa sổ hoặc cửa sổ của tài liệu đang làm việc.



Số thứ nhất thể hiện dung lượng của file sẽ là bao nhiêu nếu bạn Flat nó. Số thứ hai là dung lượng hiện tại của file tại thời điểm chưa Flatten. Trong ví dụ của chúng ta, file nếu được flatten sẽ có dung lượng khoảng 900K nhưng dung lượng thiêng tại của nó là gần 4 MB xấp xỉ hơn 4 lần nếu không flatten. Cho nên trong trường hợp này flatten thì tốt hơn nhiều.

1. Nếu công cụ Type vẫn được chọn thì bạn chọn đại một công cụ nào khác. Sau đó thì chọn File > Save để lưu lại những thay đổi mà bạn đã làm.
2. Chọn Image > Duplicate
3. Trong hộp thoại Duplicate bạn đặt tên cho file đó và chọn nó đến một thư mục tùy ý và nhấn Save.
4. Trên layer palette nhấp vào mũi tên nhỏ màu đen ở góc trên bên phải và chọn Flatten Image như hình bên trái:



6. Chọn File > Save. Mặc dù bạn chọn Save chứ không phải chọn Save As nhưng hộp thoại Save As vẫn xuất hiện! thế mới láo!

7. Chọn Save để thiết lập những giá trị mặc định và lưu file đã được flatten lại. Bây giờ bạn đã có một phiên bản được flatten và một phiên bản vẫn còn đầy đủ các layer. Bạn có thể tiếp tục làm việc với tài liệu đã được flatten và thậm chí bạn có thể thêm các layer mới lên trên layer background.

Nếu bạn chỉ muốn flatten một vài layer trong một tài liệu, bạn có thể nhấp vào nút con mắt để ẩn những layer mà bạn không muốn flatten đi và sau đó chọn Merge Visible trên menu của Layer Palette.

Tạo một tập hợp layer và thêm một layer.

Bạn có thể hợp các layer lại ở ngay trên layer Palette. Nguyên lý của nó gần giống như việc bạn tạo một thư mục và trong thư mục đó có các thư mục con hoặc mảnh thứ linh tinh xi ki. Bằng cách này bạn có thể làm việc dễ dàng hơn và giảm thiểu được những rắc rối khi bạn phải làm việc với một file phức tạp.

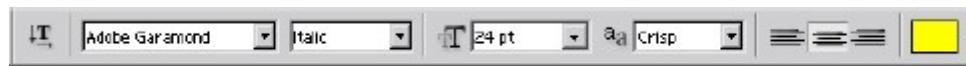
1. Trong menu của Layer Palette, chọn New Layer set. Nút ở dưới cùng của Layer Palette.
2. Trong hộp thoại New layer set bạn đặt tên cho nó là gì thì tùy bạn hoặc chơi chữ BTD cho nó hoành tráng và nhấp OK. Sau khi bạn nhấp Ok trên layer Palette sẽ xuất hiện một Layer Set

Thêm một layer chữ lên trên layer đã bị flatten:

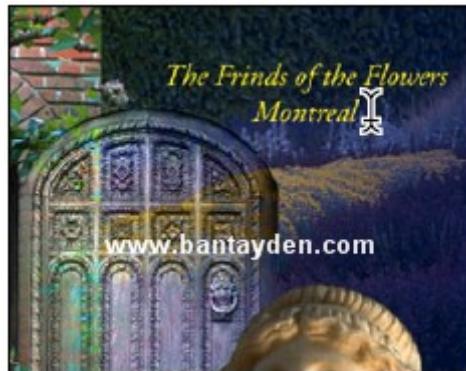
Bạn sẽ làm việc với hai layer chữ có thông tin để nhận biết nhưng lại khác nhau về ngôn ngữ

1. Trong hộp công cụ chọn công cụ Type (T)
2. Trên thanh tuỳ biến công cụ, thiết lập những thông tin sau:
 - Chọn font cho chữ tuỳ ý bạn

- Font Style
- Font Size là khoảng 24 Pts
- Nhấp chuột vào ô chọn màu để mở hộp thoại chọn màu và chọn màu vàng giống như màu bạn làm với Outer Glow (R=255, B=255, G=0) Sau đó nhấp Ok để đóng hộp thoại chọn màu.
- Chọn Anti - Aliasing là Crisp và căn chỉnh vào giữa.

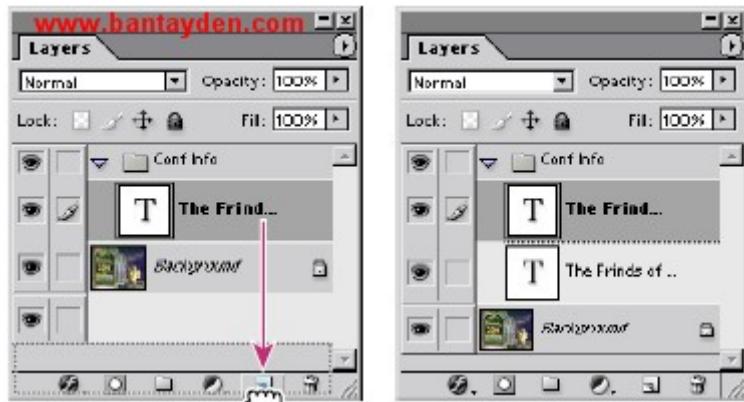


Chọn layer set bạn đã tạo ở trên và nhấp chuột chọn công cụ Type sau đó gõ chữ gì bạn muốn. Trong layer Palette sẽ xuất hiện một layer mới nằm dưới Layer Set BTD.



4. Chọn công cụ Move và kéo dòng chữ sao cho nó nằm vào giữa cổng gạnh như hình dưới. Tên của layer chữ sẽ giống với dòng chữ mà bạn gõ.

5. Chọn layer chữ đó và kéo và thả nó vào nút New Layer Button ở dưới cùng của Layer Palette. Khi bạn thả chuột, một layer chữ sẽ được nhân đôi và được đặt ở dưới layer set BTD.



Nếu sau này bạn quyết định thay đổi vị trí của hai layer chữ, bạn có thể chọn layer set BTD trong layer Palette và sử dụng Move Tool để kéo cả 2 layer đó tương tự như chúng được liên kết với nhau vậy.

Viết chữ và tự thiết lập từ điển của bạn:

PTS 7.0 có thêm một tính năng mới là có thể kiểm tra lỗi chính tả bằng nhiều loại ngôn ngữ khác nhau. Bạn có thể thiết lập cả một layer chữ hoặc một vài từ đơn lẻ để được kiểm tra trong những từ điển khác nhau. Khi bạn kích hoạt chức năng kiểm tra lỗi chính tả, PTS sẽ tự động so sánh mỗi từ với những từ nó có trong từ điển.

1. Trong Layer Palette nhấp vào con mắt của layer chữ mà bạn copy ở bước trên để ẩn nó đi. Và chọn layer chữ gốc.
2. Kéo công cụ Type để bôi đen dòng chữ mà bạn đã gõ, và gõ một chữ khác vào đó. Chơi tiếng Hà Lan đi ha! Ik hou van jou!
3. Chọn Window > Character để mở Charater Palette.
4. Trên layer Palette chọn layer Ik hou van jou. Sau đó ở menu từ điển hiện ra ở góc dưới bên trái của Character Palette chọn French. Mèn! không có tiếng Hà Lan nhẩy?



Sử dụng chức năng kiểm tra chính tả đa ngôn ngữ:

Vừa rồi bạn đã thiết kế từ điển mà PTS sẽ sử dụng để kiểm tra những chữ khác nhau trong tài liệu của bạn, bây giờ bạn đã có thể kiểm tra lỗi chính tả goài!

1. Trong layer Palette, nhấp chuột chọn con mắt để hiển thị layer chữ ban đầu. Layer gốc ý! Lúc đó 2 layer chữ sẽ xuất hiện trên tài liệu. Bởi vì chúng nằm chính xác chồng lên nhau, bạn chắc cũng khó mà đọc được chữ gì nhưng cứ bình tĩnh!
2. Chọn Edit > Check Spelling. Hộp thoại Check Spelling sẽ xuất hiện, chỉ ra chữ Montreal bị sai chính tả. Siết tình! không biết tiếng Pháp nên phần này ký qué!
3. Nhấp chuột chọn nút Change để chấp nhận từ đúng trong từ điển. Khi bạn nhấp Ok thì chữ trên hình sẽ thay đổi, và trong hộp thoại cũng sẽ thay đổi
4. Trong danh sách những từ hiện ra bạn chọn từ Friends để chọn nó trong Chang To hoặc gõ chữ Friends để tự bạn thêm từ. Sau đó nhấp Change
5. Nếu một hộp thoại xuất hiện và báo là kiểm tra lỗi chính tả đã hoàn thành thì nhấp OK.

Bạn sẽ nhận ra một thay đổi nhỏ trong dung lượng của file. mặc dù nó chỉ tăng có chút ít, nó vẫn không lớn bằng hình ảnh cuối cùng được flatten. Bài học cho phần này đã hoàn thành.

Câu hỏi ôn tập:

1. Sử dụng layer có những lợi ích gì?
2. Bạn làm cách gì để ẩn hoặc hiện một layer?
3. Bạn làm thế nào để hiển thị chi tiết của layer này xuất hiện trên layer khác?
4. Bạn làm cách gì để nhân đôi layer cùng một lúc.
5. Khi bạn hoàn thành công việc, bạn làm cách gì để giảm thiểu độ lớn của tài liệu.

Đáp án:

1. Layer cho phép bạn chỉnh sửa những vùng khác nhau của hình như một phần tách biệt.
2. Biểu tượng con mắt (👁) ở góc trái của tên layer trong layer Palette chỉ ra rằng layer đó đang được hiển thị. Bạn có thể ẩn hoặc hiện một layer bằng cách nhấp vào biểu tượng này.
3. Bạn có thể thể hiện chi tiết của layer này lên layer khác bằng cách thay đổi layer đó lên trên hoặc xuống dưới theo thứ tự sắp xếp trên layer Palette hoặc bằng cách sử dụng Layer > Arrange > Commands: Bring to Front, Bring Forward, Send to Back và Send Backward. Nhưng bạn không thể thay đổi vị trí của layer Background.
4. Bạn có thể liên kết nhiều layer với nhau để chỉnh sửa bằng cách chọn một trong số những layer bạn muốn liên kết ở trên layer Palette, và sau đó nhấp vào ô vuông cạnh tên của layer đó. Khi đã được liên kết, cả hai layer sẽ được di chuyển, xoay vòng, và định dạng cùng một lúc.
5. Bạn có thể Flatten hình ảnh, để gộp tất cả các layer thành một layer Background.

Adobe Photoshop sử dụng Masks để tách và thao tác những mảng đặc trưng của hình ảnh. Một Mask giống như một cái khuôn tô. Phần cắt bỏ của Mask có thể bị thay đổi, nhưng diện tích xung quanh phần cắt bỏ sẽ không bị thay đổi. Bạn có thể tạo một Mask tạm thời cho một lần sử dụng, hay bạn cũng có thể lưu một Mask để sử dụng nhiều lần.

Trong bài này, bạn sẽ học các bài sau:

- Làm lại phần lựa chọn bằng một Quick Mask.
- Lưu một vùng lựa chọn như một Channel Mask.
- Coi một Mask bằng bảng Channel.
- Lựa chọn một Mask đã lưu và ứng dụng hiệu ứng.
- Tô màu trong Mask để làm giảm khoanh vùng.
- Tạo một vùng lựa chọn phức tạp với lệnh Extract.
- Tạo và sử dụng Gradient Mask.

Làm việc với Masks và Channels

Masks giúp bạn tách và bảo vệ các phần của bức ảnh. Khi bạn tạo ra một mask từ những vùng lựa chọn, những phần không được chọn sẽ được đánh dấu và bảo vệ không bị thay đổi. Với Masks, bạn có thể tạo và tiết kiệm thời gian hao phí với việc khoanh vùng và sử dụng chúng sau này. Bên cạnh đó, bạn cũng có thể sử dụng mask cho các nhiệm vụ chỉnh sửa phức tạp khác. Ví dụ như thay đổi màu hay áp dụng các bộ lọc cho bức ảnh.

Trong Adobe Photoshop, bạn có thể tạo ra các Mask tạm thời, còn gọi là Quick Mask, hay bạn cũng có thể tạo một Mask cố định và cất giữ chúng như một Channel Grayscale đặc biệt, còn gọi

là Alpha Channel. Photoshop cũng sử dụng những Channel để cất giữ thông tin màu sắc và thông tin về những đốm màu của bức ảnh. Không giống như Layer, Channel không thể in ấn. Bạn sử dụng bảng Channel để coi và làm việc với những Alpha Channel. ImageReady không bao hàm Channel, chỉ trừ Alpha Channel sử dụng cho ảnh PNG trong suốt.

Bắt đầu

Bạn sẽ bắt đầu bài học với việc quan sát những tấm ảnh bạn đã tạo ra bằng Masks và Channels. Mục đích của bài học này chủ yếu là lấy một hình ảnh bình thường về con cò trong tự nhiên và làm nó thành phông nền cho không gian chung quanh chú chim giống như nó được vẽ bằng bút chì màu. Bạn cũng sẽ tạo ra các vùng lựa chọn phức tạp về bãi cỏ từ những hình ảnh có sẵn và đặt chúng vào phía trước của tấm ảnh con cò. Hiệu chỉnh cuối cùng của bạn là sử dụng thêm Gradient để làm bức ảnh nhẹ nhàng hơn.

Tạo một Quick Mask

Bây giờ bạn bắt đầu mở tập tin bắt đầu và bắt đầu bài học sử dụng chế độ Quick Mask để hoán chuyển vùng lựa chọn thành một Mask tạm thời. Sau đó, bạn sẽ hoán chuyển phần Quick Mask tạm thời này vào trong một phần khoang vùng khác. Trừ khi bạn lưu Quick Mask như là một Alpha Channel Mask cố định, nếu không Mask tạm thời của bạn sẽ bị loại bỏ ngay khi nó được hoán chuyển sang khoanh vùng.

Bạn sẽ bắt đầu bằng việc tạo vùng lựa chọn của con cò với công cụ Magic Wand, và sau đó bạn sẽ chỉnh sửa phần lựa chọn bằng Quick Mask.

1. Lưu hình sau về máy, nhập chuột phải > Save target as... [Hình 1](#), sau đó mở nó ra trong PTS.
2. Chọn công cụ Magic Wand (
3. Trên thanh tùy biến công cụ, đánh vào 12 trong ô Tolerance.

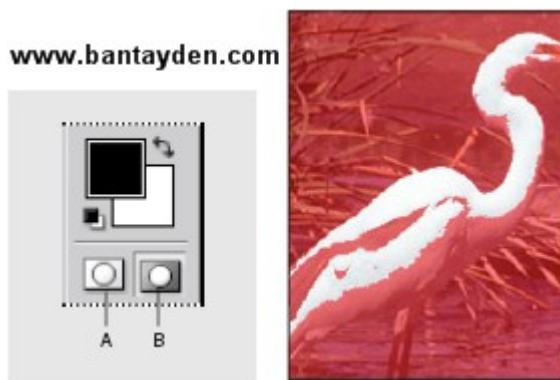
4. Đánh dấu bắt cứ đâu trong phần ảnh màu trắng của con cò để bắt đầu quá trình tạo vùng lựa chọn

5. Để mở rộng vùng lựa chọn, nhấn giữ phím Shift và nhấn (click) công cụ Magic Wand lên những phần màu trắng khác. Khi bạn nhấn giữ phím Shift, một dấu cộng sẽ xuất hiện bên cạnh công cụ Magic Wand. Điều đó biểu thị công cụ của bạn sẵn sàng để lựa chọn thêm vùng lựa chọn



Con cò vẫn còn tiếp tục có thể khoanh vùng. Bây giờ bạn sẽ khoanh vùng bằng Quick Mask.

6. Nhấn nút Quick Mask Mode () trong hộp công cụ để chọn chế độ Quick Mask. Tại mặc định, bạn đang được làm việc tại chế độ Standard.



Trong chế độ Quick Mask, màu đỏ sẽ che phủ, để mask và bảo vệ những phần bên ngoài khoanh vùng (giống như màu hồng ngọc, hay màu đỏ của chất a - xê - tat, đó là một cách thay đổi màu căn bản để mask một bức hình). Bạn chỉ có thể tạo sự thay đổi lên vùng diện tích không được

bảo vệ (vùng hiện thị rõ ràng và được khoanh vùng). Bạn có thể thay đổi màu đỉ che phủ; màu sắc chỉ giúp bạn dễ phân biệt thôi.

Chú ý: *Những phần đã khoanh vùng sẽ không bị che phủ trong chế độ Quick Mask.*

Chỉnh sửa Quick Mask

Kế tiếp, bạn sẽ chỉnh sửa phần khoanh vùng của con cò bằng cách thêm hay xóa bớt những phần của diện tích khoanh vùng. Bạn sẽ sử dụng công cụ Brush Tool để thực hiện những thay đổi đến Quick Mask của bạn. Điều thuận lợi để sử dụng Quick Mask là bạn có thể sử dụng hầu hết các công cụ của PTS cũng như các filter để chỉnh sửa vùng mask. Bạn thậm chí có thể sử dụng công cụ lựa chọn. Trong chế độ Quick Mask, mọi thao tác của bạn đều diễn ra trên cửa sổ hình ảnh. Hơn nữa, PTS sẽ tự động mặc định thành chế độ Grayscale. Màu nền trước được mặc định thành màu đen và màu nền sau thành màu trắng. Khi bạn sử dụng công cụ vẽ hoặc các công cụ chỉnh sửa trong chế độ Quick Mask, hãy nhớ nguyên lý cơ bản sau:

- Vẽ với màu trắng sẽ xoá vùng màu đỉ (mask) và mở rộng vùng được lựa chọn.
- Vẽ với màu đen sẽ thêm vùng màu đỉ (mask) và giảm vùng được lựa chọn.
- Mở rộng vùng lựa chọn bằng cách xoá bớt vùng được mask.

Ở phần này bạn sẽ vẽ với màu trắng để mở rộng vùng lựa chọn nằm trong con cò. Bằng cách này vùng màu đỉ (mask) sẽ bị xoá bớt đi.

1. Để chuyển màu nền trước thành trắng, chọn biểu tượng Switch Foreground và Background () nằm trên hộp chọn màu nền trước và nền sau.



2. Chọn công cụ Zoom () và phóng đại hình ảnh lên nếu cần.

Lệnh gõ tắt của công cụ Zoom

Khi bạn chỉnh sửa hình ảnh, bạn cần phải Zoom vào để phóng lớn những chi tiết của hình và lại Zoom out để thấy những thay đổi. Bạn có thể sử dụng rất nhiều lệnh gõ tắt để công việc của bạn được dễ dàng hơn là cứ phải liên tục thay đổi giữa các công cụ chỉnh sửa và công cụ Zoom.

Đổi sang công cụ Zoom

Bạn có thể chọn công cụ Zoom bằng những cách sau:

- Nhấp chuột vào công cụ Zoom trong hộp công cụ để chọn nó.
- Giữ phím Ctrl-Spacebar để tạm thời chọn công cụ Tool từ bàn phím. Khi bạn đã zoom xong, thả các phím ra để trở về với công cụ mà bạn đang sử dụng.

Zoom in - Phóng to

Bạn có thể sử dụng công cụ Zoom để phóng đại tầm nhìn của một bức ảnh bằng những cách sau:

- Nhấp chuột vào một vùng mà bạn muốn phóng đại. Mỗi lần nhấp chuột sẽ phóng đại hình ảnh lên với một giá số định trước.
- Kéo xung quanh các phần của tấm hình mà bạn muốn phóng đại, sẽ tạo ra một vùng bao quanh. Khi bạn thả chuột, thì vùng được bao quanh vừa rồi sẽ phủ đầy màn hình.

Zoom out - Thu nhỏ

Bạn có thể sử dụng công cụ Zoom để thu nhỏ góc nhìn của hình bằng những cách sau:

- Trong hộp công cụ nhấp đúp vào công cụ Zoom để trở về chế độ xem 100%
- Giữ phím Alt và nhấp vào một vùng bất kỳ của hình mà bạn muốn thu nhỏ. Mỗi lần nhấp chuột sẽ thu nhỏ hình ảnh lên với một giá số định trước.

3. Chọn công cụ Brush ().

4. Trên thanh tuỳ biến công cụ, chọn chế độ là Normal. Sau đó nhấp vào mũi tên để hiển thị menu của Brush, và chọn brush với kích thước trung bình khoảng 13 Px.

Chú ý: *bạn sẽ thay đổi brush nhiều lần khi bạn làm bài này. Để thuận tiện cho bạn, bạn có thể chọn Window > Brush để mở brush palette ở một cửa sổ riêng biệt hoặc kéo nó ở Palette well. Bằng cách này tuỳ biến của brush đã sẵn sàng để bạn làm việc. Hoặc bạn có thể nhấp vào thẻ Brush trong Palette well để tạm thời mở nó ra.*

Lời khuyên từ BTD: *Tôi dịch thì cứ dịch nhưng thấy chú tác giả này lầm cẩm quá chịu không nổi nên phải lên tiếng xí. Tôi thi toàn dùng phím tắt cho nhanh, chứ Palette với cả Paleo mất thời gian. Bạn nhấn phím J (ngoặc vuông) để phóng to brush và L để thu nhỏ brush.*



5. Sử dụng công cụ Brush, bắt đầu tô vào vùng màu đỏ nằm trong con cò. Khi bạn vẽ với màu trắng, vùng màu đỏ sẽ bị xoá đi. Đừng lo lắng nếu bạn không may vẽ ra ngoài người con cò. Sau này bạn có thể sửa nó dễ dàng.

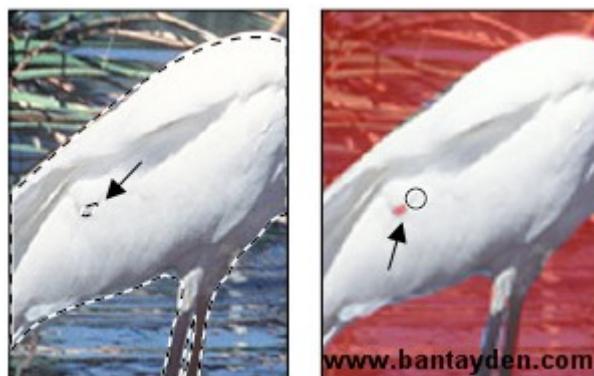


6. Cứ tiếp tục tô với màu trắng để xoá đi những vùng màu đỏ (mask) ở trong con cò, bao gồm cả mỏ và chân của nó. Khi bạn đang tô bạn có thể chuyển qua lại giữa chế độ Quick Mask và

Standard để xem những tác động của quick mask lên vùng lựa chọn khi bạn tô trên nó. Bạn sẽ nhận thấy vùng lựa chọn xunh quanh người con cò tăng lên khi những màu đỏ giảm xuống.



Nếu một vùng nào đó trong người con cò xuất hiện vùng lựa chọn, có nghĩa rằng bạn chưa xoá toàn bộ mask.



7. Một khi bạn đã xoá toàn bộ những vùng màu đỏ trong mình con cò, nhấp chuột vào biểu tượng Standard Mode lần nữa để xem Quick Mask của bạn dưới dạng vùng lựa chọn. Đừng lo lắng nếu vùng lựa chọn của bạn bị vượt ra ngoài đối tượng, chúng ta sẽ học cách sử lý nó.

Bớt vùng lựa chọn bằng cách thêm vùng mask

Bạn có thể lỡ tay xoá ra ngoài mình con cò một chút, cho nên một chút hình nền sẽ dính vào vùng lựa chọn. Bạn hãy quay lại chế độ Quick Mask và tô với màu đen để lấy lại vùng mask bị mất.

1. Nhấn vào nút Quick Mask Mode để quay lại chế độ Quick Mask
2. Đặt màu nền trước là màu đen.
3. Chọn Brush từ menu brush thả xuống, chọn loại brush nhỏ ở hàng trên cùng.
4. Bây giờ tô với màu đen để lấy lại vùng mask bị mất. Cứ tiếp tục làm như thế và kiên trì một chút cho đến khi vùng trong của con cò hoàn toàn sạch sẽ và bạn hài lòng với vùng lựa chọn đó. Bạn nên phóng to và thu nhỏ hình ảnh bằng công cụ Zoom, hoặc chuyển qua lại giữa Standard mode và Quick Mask Mode

Chú ý: Trong chế độ Quick Mask bạn cũng có thể dùng Eraser để tẩy những vùng lựa chọn thừa.

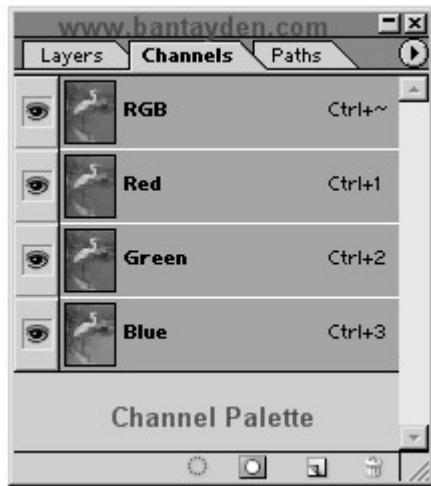
5. Trong hộp công cụ chuyển sang chế độ Standard để xem kết quả cuối cùng của vùng lựa chọn.
6. Nhấp đúp vào công cụ Hand để hình con cò phủ đầy cửa sổ.

Lưu vùng lựa chọn như là Mask

Bây giờ bạn sẽ lưu vùng lựa chọn của con cò thành một Alpha Channel, để giữ lại vùng lựa chọn mà bạn mất cả chục phút tỉ mỉ làm. Bạn có thể dùng lại vùng lựa chọn sau này. Bởi vì Quick Mask chỉ tạm thời và nó sẽ biến mất nếu bạn bỏ chọn. Tuy nhiên bất cứ vùng lựa chọn nào cũng có thể được lưu lại như là một Alpha Channel. Alpha Channel giống như một vùng lưu trữ thông tin. Khi bạn lưu vùng lựa chọn như là mask, một Alpha Channel mới sẽ được tạo trong Channel Palette. Một hình ảnh có thể có tối đa là 24 channels bao gồm tất cả màu và alpha Channel. Bạn có thể sử dụng những mask này trong cùng một hình hoặc trong một hình khác.

Chú ý: Nếu bạn lưu và đóng tài liệu trong chế độ Quick Mask, thì Quick Mask (QM) sẽ được hiển thị ở channel của riêng nó cho đến khi bạn mở nó lần kế tiếp. Tuy nhiên, nếu bạn lưu và đóng tài liệu trong chế độ Standard, thì QM sẽ bị mất ở lần sau khi bạn mở nó.

1. Chọn Window > Channels để mở Channel Palette trong nhóm Layer Palette

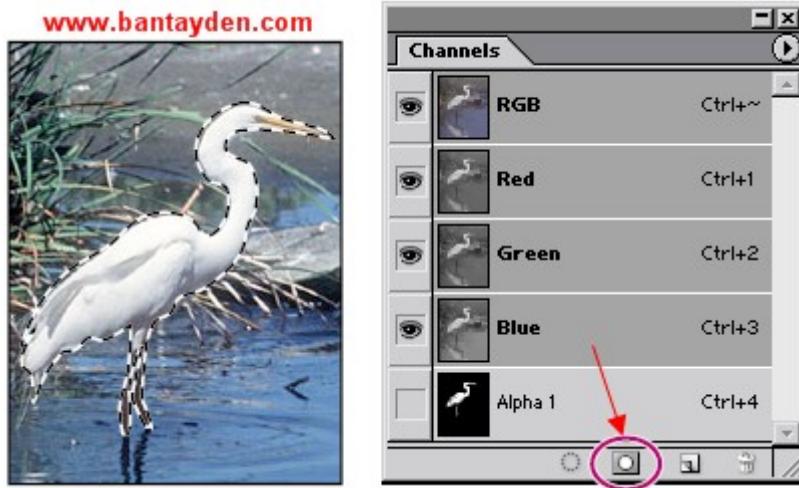


2. Trong Channel Palette, channel thông tin màu mặc định được liệt kê: một channel với đầy đủ màu RGB ở trên cùng, và 3 channel khác thể hiện màu Red, Green và Blue.

3. Nhấp chuột vào con mắt của Red Channel để ẩn channel này đi và chú ý đến những thay đổi của nó ở hình ảnh. Sử dụng biểu tượng con mắt, thực hành với việc ẩn và hiện channel để xem từng channel riêng lẻ. (Để ẩn hoặc hiện nhiều channels bạn chỉ việc ẩn hoặc hiển nhiều con mắt)

4. Khi bạn thực hành xong với Channel, nhấp chuột vào con mắt của channel RGB để hiện thị nó.

5. Với vùng lựa chọn của con cò vẫn đang được hiển thị trên cửa sổ hình ảnh, nhấp chuột vào nút Save Selection as Channel ở dưới cùng của Channel Palette



Một channel mới có tên là Alpha 1 xuất hiện trong Channel Palette. Tất cả các channel mới đều có kích thước và độ lớn pixel giống như hình gốc.

6. Nhấp đúp vào Alpha 1 channel và gõ chữ Egret để đặt tên cho nó

Cách sử dụng Alpha Channels

Thêm vào dạng mask tạm thời của chế độ QM, bạn có thể tạo nhiều loại mask cố định hơn bằng cách giữ và chỉnh sửa vùng lựa chọn trong Alpha Channel. Điều này cho phép bạn sử dụng cùng một mask cho cùng một hình hoặc nhiều hình khác nhau.

Bạn có thể tạo một Alph Channel trong PTS và sau đó thêm mask cho nó. Bạn cũng có thể lưu những vùng lựa chọn có sẵn trong PTS hoặc IR thành một Alpha Channel, nó sẽ xuất hiện trong Channel Palette. Một Alpha Chanel có những tính năng chính sau:

- Mỗi hình ảnh (trừ loại hình 16-bit) có tối đa là 24 channels, bao gồm tất cả màu và những alpha Channels.
- Tất cả các channel là loại hình 8-bit Grayscale, có khả năng thể hiện 256 mức của Gray

- Bạn có thể đặt tên, màu sắc, tuỳ biến mask và mức Opacity của mỗi channel. Mức Opacity tác động đến hình xem trước của channel chứ không phải là hình ảnh.
- Tất cả channel mới có cùng kích thước và độ lớn giữa các pixel giống như hình gốc
- Bạn có thể chỉnh sửa mask trong Alpha Channel bằng cách sử dụng công cụ vẽ, công cụ sửa chữa và các filter.
- Bạn có thể chuyển một Alpha Channel thành một channel màu.

Nếu bạn cho hiển thị tất cả những channel màu và Alpha Mask channel mới thì cửa sổ hình ảnh sẽ nhìn giống như trong chế độ Quick Mask (Với màu đỏ ruby xuất hiện ở vùng lựa chọn được mask)

7. Chọn Select > Deselect để bỏ chọn mọi thứ.

Alpha Channel có thể được thêm, xoá, và cũng như chế độ QM có thể được chỉnh sửa bằng cách sử dụng những công cụ vẽ và công cụ chỉnh sửa. Để tránh sự nhầm lẫn giữa các channel và layer, bạn có thể tưởng tượng Channel chưa đựng màu sắc và thông tin vùng lựa chọn của hình ảnh, và layer thì chứa đựng những chi tiết và hiệu ứng.

Sửa chữa một Mask

Bây giờ bạn sẽ tia tót cho vùng lựa chọn của con cò bằng cách sửa chữa Mask Channel. Trong khi tạo một vùng lựa chọn, rất dễ để mất đi những chi tiết nhỏ. Bạn không thể nhìn thấy những điểm chưa chuẩn đó cho đến khi bạn xem vùng lựa chọn được lưu lại với một Mask Channel. Bạn có thể sử dụng hầu hết những công cụ vẽ hoặc chỉnh sửa để chỉnh sửa một Mask Channel, cũng gần giống như khi bạn chỉnh sửa ở chế độ QM. Bây giờ bạn sẽ cho hiển thị và sửa chữa mask của một hình Grayscale.

1. Với channel Egret được chọn, nhấp chuột vào con mắt ở tất cả các channel khác để ẩn những channel này đi ngoại trừ channel Egret. Khi chỉ còn lại channel Egret có biểu tượng con mắt, cửa sổ sẽ xuất hiện với màu mask là trắng và đen của vùng lựa chọn con cò. Nếu bạn chọn tất cả các channels, màu của hình con cò sẽ là màu đỏ)

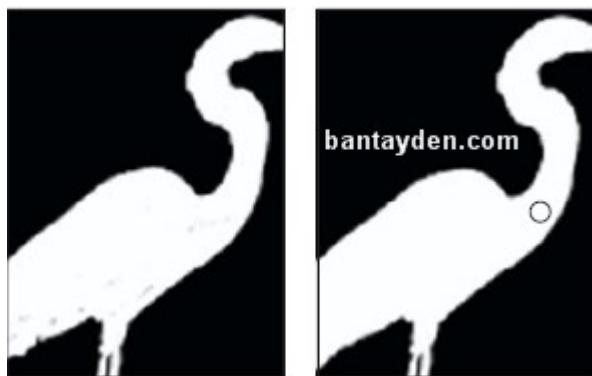


Bạn có thấy những đốm màu xám xám ở trong người con cò không? bạn sẽ xoá nó bằng cách tô với màu trắng để mở rộng vùng lựa chọn. Hãy nhớ những điểm sau khi sửa chữa một channel với công cụ vẽ hoặc sửa chữa:

- Tô với màu trắng sẽ xoá mask và mở rộng vùng lựa chọn
- Tô với màu đen xẽ thêm mask và giảm vùng lựa chọn
- Tô với màu xám sẽ thêm hoặc bớt vào mask với những độ đậm nhạt khác nhau phụ thuộc vào mức độ màu xám mà bạn dùng. Ví dụ nếu bạn tô với màu xám trung bình, khi bạn sử dụng mask như vùng lựa chọn thì những Px sẽ được chọn 50%. Nếu bạn tô với màu xám tối hơn và sử dụng mask như là vùng lựa chọn, thì những Px sẽ được chọn ít hơn 50% (phụ thuộc vào giá trị màu xám mà bạn chọn). Và nếu bạn tô với một màu xám sáng hơn thì những Px sẽ được chọn nhiều hơn 50%.

2. Trong Channel Palette chọn Egret Channel bằng cách nhấp chuột vào nó. Một channel khi được chọn sẽ được tô đậm trên Channel Palette.

3. Đổi màu nền trước là màu trắng và chọn một brush nhỏ trong Brush Palette và xoá đi những vùng xám trên người con cò.



4. Nếu bạn thấy có vùng màu trắng nào lấn vào vùng màu đen của channel, thì đổi màu nền trước thành màu đen và tô lên nó. Nhớ rằng khi bạn tô với màu đen bạn sẽ mở rộng vùng mask và giảm vùng lựa chọn.

Load mask thành vùng lựa chọn và áp dụng những thao tác chỉnh sửa:

Bây giờ bạn sẽ load Mask của Egret channel thành vùng lựa chọn. Channel Mask vẫn được giữ lại trong Channel Palette dù cho bạn đã load nó với vùng lựa chọn. Có nghĩa rằng bạn có thể sử dụng lại mask bất cứ lúc nào mình muốn.

1. Trong Channel Palette, chọn channel RGB để hiển thị toàn bộ hình ảnh, và sau đó nhấp vào con mắt ở Egret Channel để ẩn nó đi.



Load vùng lựa chọn vào một hình bằng cách sử dụng lệnh gõ tắt:

Bạn có thể sử dụng lại vùng lựa chọn đã lưu lại từ trước bằng cách load nó vào một tấm hình. Để load một vùng lựa chọn đã được lưu lại bằng cách sử dụng lệnh gõ tắt, hãy làm theo những bước sau trong Channel Palette:

- Chọn Alpha Channel, nhấp vào nút Load Selection ở dưới cùng của Channel Palette và sau đó nhấp vào Composite Color Channel ở gần trên cùng của Palette.
- Kéo channel có chứa vùng lựa chọn mà bạn muốn load vào nút Load Selection.
- Ctrl-Click vào channel chứa vùng lựa chọn mà bạn muốn load.
- Để thêm mask vào một vùng lựa chọn đã có sẵn, nhấn Ctrl-Shift và nhấp vào channel.
- Để bớt mask từ một vùng lựa chọn có sẵn, nhấn Ctrl-Alt và nhấp vào vùng lựa chọn
- Để load phần giao nhau giữa vùng lựa chọn đã lưu với vùng lựa chọn có sẵn, nhấn Ctrl-Alt-Shift và chọn channel đó.

2. Chọn Select > Load Selection và nhấn OK



Vùng lựa chọn con cò sẽ xuất hiện ở cửa sổ hình ảnh. Vừa rồi bạn đã sửa chữa những chỗ chưa đặt trong vùng lựa chọn bằng cách tô trong Channel, bây giờ bạn sẽ điều chỉnh mức độ cân bằng tông màu của con cò.

3. Chọn Image > Adjustments > Auto Levels. Nó sẽ tự động điều chỉnh độ cân bằng màu trong vùng lựa chọn. Auto Level xác định những Px sáng nhất và tối nhất ở mỗi channel như là màu trắng và đen và sau đó nó phân bố lại những giá trị Px trung hoà đều nhau.

4. Chọn Edit > Undo để so sánh những điều chỉnh bạn vừa tạo. Sau đó bạn chọn Edit > Redo để áp dụng lại những chỉnh sửa.

5. Chọn Select > Deselect.

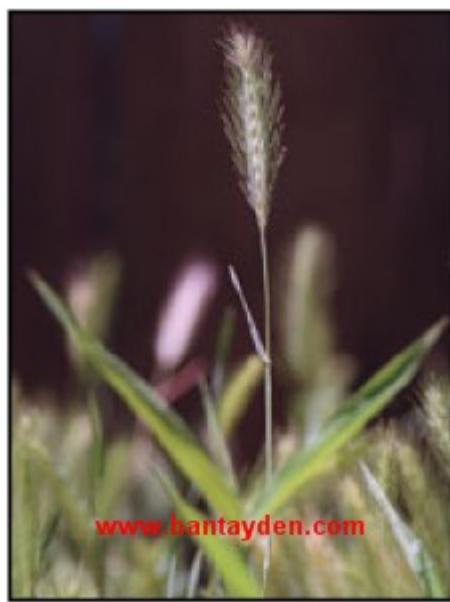
Tách một tấm hình:

Bây giờ bạn sẽ làm việc với một công cụ Mask và lựa chọn khác, đó là lệnh Extract, để tạo những vùng lựa chọn phức tạp như là bãi cỏ và đuôi con cáo. Lệnh Extract cho bạn một cách làm rất tinh tế để tách một hình ra khỏi nền của nó, dù cho hình đó rất ghồ ghề, zic zác, răng cưa hoặc đường viền không rõ ràng để có thể tách ra khỏi nền nếu lăm bắng các công cụ khác. Bạn sẽ bắt đầu với một tấm hình chỉ có một layer, bạn phải làm việc với layer để có thể sử dụng được lệnh Extract. Nếu hình gốc của bạn không có layer mà chỉ có một layer Background, bạn có thể nhân đôi layer đó lên thành một layer mới.

Tách một đối tượng ra khỏi nền:

Bạn sẽ sử dụng lệnh Extract để tách bông hoa cỏ may ra khỏi hình nền tối màu của nó.

1. Lưu hình sau về máy và mở nó ra trong PTS.



Bông hoa cỏ may ở trên có độ phân giải giống như hình con cò, 72 ppi. Để tránh những kết quả không mong đợi khi kết hợp với những thành tố của các tài liệu khác, bạn phải sử dụng hình ảnh với cùng độ phân giải hoặc bù trừ cho những chỗ không cùng độ phân giải. Ví dụ, nếu hình gốc của bạn là 72 ppi và bạn thêm một đối tượng khác với độ phân giải là 144 ppi, đối tượng được thêm vào sẽ xuất hiện lớn gấp 2 lần bởi vì nó gấp đôi về số lượng Px.

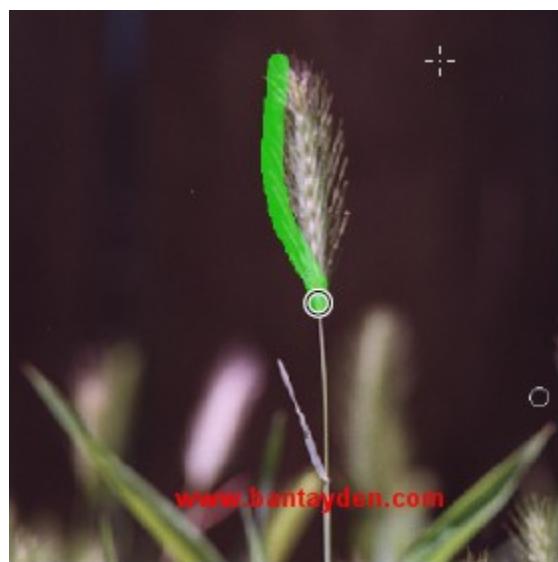
2. Chọn Filter > Extract

Hộp thoại Extract xuất hiện với một công cụ Hinglight (🔍) được chọn ở góc trên bên trái của hộp thoại. Để tách một đối tượng, bạn sử dụng hộp thoại Extract để highlight đường viền của đối tượng. Sau đó bạn xác định vùng nằm trong của đối tượng và nhấn nút Preview để xem. Bạn có thể tinh chỉnh và xem trước vùng extract bao nhiêu lần tùy thích. Áp dụng lệnh Extract sẽ xoá hình

nền thành trong suốt và để lại đối tượng được extract. Nếu cần, bạn có thể định dạng lại hộp thoại Extract bằng cách kéo góc dưới bên phải. Bạn chọn lấy một vùng của tấm hình để tách bằng cách sử dụng công cụ và xem trước trong hộp thoại Extract. Bây giờ bạn sẽ chọn kích thước brush cho công cụ Highlight. Bạn nên bắt đầu bằng một brush khá lớn.

3. Nếu cần thiết, chọn kích thước brush khoảng 20 Px. Theo kinh nghiệm thì khi bạn bắt đầu vẽ với brush có kích thước lớn sẽ dễ dàng hơn để highlight một vùng lựa chọn và sau đó thì chuyển sang brush nhỏ hơn để tia tót.

4. Sử dụng công cụ Edge Highlighter, kéo qua những vùng xù xì của bông hoa như hình dưới nhưng đừng tô vào bông hoa. Chỉ vẽ sao cho đường highlight che phủ một phần hình nền và bông hoa.



Đừng bận tâm đến vùng highlight bao phủ mất một phần của bông hoa. Lệnh Extract tạo vùng lựa chọn bằng cách tìm những điểm khác biệt trong độ tương phản giữa những Px. Bạn không cần thiết phải vẽ đường highlight ở chỗ mà đối tượng giao thoa với đường biên. Bây giờ bạn sẽ tô sáng cành hoa.

5. Giảm kích thước của Brush xuống còn 5.

6. Nếu cần chọn công cụ Zoom hoặc nhấn Spacebar+Ctrl và nhấp vào hình để phóng lớn cành hoa. Bạn cũng có thể sử dụng công cụ Hand để định vị lại hình ảnh xem trước.

7. Sử dụng công cụ highlight Edge và kéo qua nó. Nếu trong lúc kéo bạn nếu bạn mắc lỗi và highlight nhiều hơn vùng cần thiết, chọn công cụ Eraser trong hộp thoại và tô nó qua vùng highlight

8. Chọn công cụ Fill trong hộp thoại Extract. Và nhấn vào bên trong của đối tượng để tô vùng trong của nó. Bạn phải tô vùng trong của đối tượng trước khi xem trước vùng cắt.



Màu mặc định của lệnh Fill là màu xanh sáng rất tương phản với màu của highlight là màu xanh lá cây. Bạn có thể thay đổi màu nếu bạn cần độ tương phản cao với màu của hình, sử dụng công cụ Highlight để lệnh Fill trong hộp thoại Extract.

9. Nhấn nút Preview để xem vùng tách. Bạn có thể điều khiển chế độ xem trước bằng những cách sau:

- Để phóng đại hình xem trước, chọn công cụ Zoom trong hộp thoại Extract và nhấp vào hình xem trước. Để thu nhỏ bạn giữ phím Alt và nhấp cùng với công cụ zoom vào hình xem trước.
- Để xem những phần khác nhau của hình xem trước, chọn công cụ Hand trong hộp thoại Extract và kéo từng phần của hình.

- Để thay đổi giữa hai công cụ Edge Hihglight và công cụ Eraser khi một trong hai đang được chọn, nhấn B (Edge Highlight) hoặc E (Eraser)

10. Để tinh chỉnh vùng lựa chọn, hoặc chỉnh sửa đường biên của vùng tách sử dụng những cách sau:

- Thay đổi giữa hai chế độ hiện thị hình gốc và hình đã được tách bằng cách sử dụng menu Show trong hộp thoại Extract.

- Chọn công cụ Eraser và tô vào hình để loại bỏ những vùng highlight không cần thiết

- Chọn lựa chọn Show Highlight và Show Fill để xem vùng highlight hoặc Fill, bỏ đánh dấu hộp kiểm để ẩn nó.

- Phóng to vùng lựa chọn sử dụng công cụ Zoom trong hộp thoại Extract. Sau đó bạn có thể sử dụng brush với kích thước nhỏ hơn để chỉnh sửa, thay đổi giữa hai công cụ Edge Highlihter và Eraser nếu cần để vùng cắt được chính xác hơn.

- Đổi sang brush nhỏ hơn bằng cách điều chỉnh kích thước của Brush vào hộp văn bản và tiếp tục "xì tút" đường biên của vùng lựa chọn bằng công cụ Edge Highlight hoặc công cụ Eraser.

11. Khi bạn hài lòng với vùng lựa chọn, nhấn OK để thiết lập vùng cắt.

Thêm hình được cắt vào một layer:

Bây giờ bạn sẽ thêm hình bạn vừa cắt vào hình con cò

1. Bạn chọn cửa sổ chứa hình bông hoa cỏ may và sử dụng công cụ Move để kéo hình bông hoa sang phía phải của hình con cò. Hình hoa cỏ may sẽ được thêm vào một layer mới trong hình con cò.

2. Đóng hình bông hoa lại mà không cần lưu lại. Hiện tại bạn còn cửa sổ hình con cò với bông hoa cỏ may trên đó và nó nằm trên một layer riêng biệt.

3. Chọn Edit > Transform > Scale. Kéo một góc của đường bao quanh, nên giữ phím shift để cho vùng transform được đều theo tỉ lệ, bạn định lại kích thước của nó cho đến khi bông hoa bằng 2/3 chiều cao của hình gốc. Nhấn Enter để thiết lập vùng transform.



4. Trong Layer Palette chọn layer bông hoa cỏ may (Layer 1), giảm mức Opacity của nó xuống còn khoảng 70%.

Tách hình bằng Force Foreground.

Lệnh Force Foreground cho phép bạn tạo một vùng lựa chọn tương đối phức tạp khi đối tượng cần tách thiểu những chi tiết rõ ràng. Để minh họa cho phần này, bạn sẽ tách hình bãi cỏ.

1. Lưu [hình sau](#) (Chuột phải > Save Target as ...) về máy và mở nó ra trong PTS.

2. Chọn Filter > Extract.

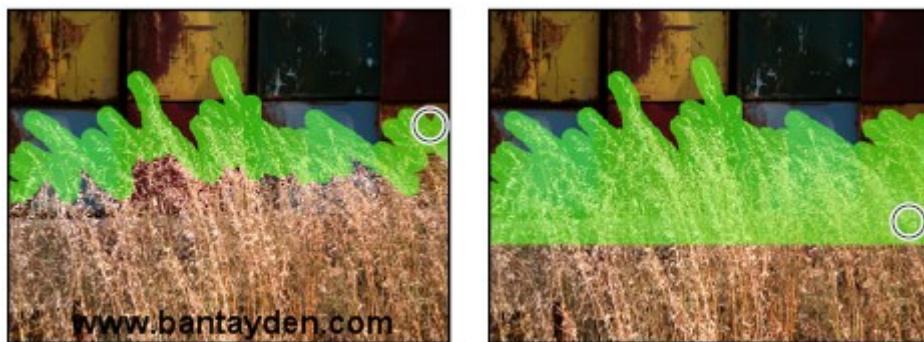
3. Trong hộp thoại Extract bạn đánh dấu vào hộp kiểm Force Foreground. Bạn sẽ bắt đầu bằng cách chọn màu cơ bản cho vùng lựa chọn của bạn, màu này sẽ là màu mà vùng lựa chọn của bạn dựa trên nó. Lệnh Force Foreground hoạt động tốt nhất với những đối tượng là hình đơn sắc hoặc có màu giống nhau.

4. Sử dụng công cụ Eyedropper (eyedropper icon) trong hộp thoại Extract và chọn một vùng màu sáng của bãi đỗ để làm màu mẫu cho màu nền trước.

5. Chọn công cụ Edge Highlight trong hộp thoại Extract.

6. Chọn brush với kích thước khoảng 20-30 Px. Bạn có thể thay đổi kích thước của brush bằng cách thêm giá trị vào hộp văn bản hay dùng thanh trượt.

7. Bắt đầu tô đè lên hình bãi cỏ, ở phần mà nó giao nhau với hình nền. Xem hình dưới



8. Chọn Black Matte từ menu Display trong hộp thoại Extract. Black Matte tạo ra độ tương phản cao cho những vùng lựa chọn sáng màu. Với một vùng lựa chọn tối màu, bạn hãy thử hai lựa chọn Gray hoặc White Matte. Tuỳ chọn None xem trước một vùng lựa chọn trên nền trong suốt.

9. Nhấp vào nút Preview để xem trước đối tượng được tách.



Để xem hoặc trau chuốt cho vùng tách của bạn, bạn có thể sử dụng những phương pháp sau:

- Sử dụng menu Show để thay đổi giữa hình xem trước của hình gốc và hình được tách.
 - Chọn tùy chọn Show Highlight để hiển thị đường biên cắt của đối tượng.
10. Khi bạn hài lòng với vùng lựa chọn, nhấp OK để thiết lập vùng cắt. Tất cả những Px nằm bên ngoài vùng được tách sẽ trở thành trong suốt.

Chú ý: Một phương pháp khác để tạo ra vùng lựa chọn phức tạp là chọn những khoanh vùng bằng màu sắc. Để làm được điều này, chọn Select > Color Range. Sau đó sử dụng công cụ Eyedropper từ hộp thoại Color Range để lấy màu mẫu cho vùng lựa chọn của bạn. Bạn có thể lấy màu mẫu từ cửa sổ hình ảnh hoặc từ cửa sổ xem trước.

Áp dụng bộ lọc (Filter) cho vùng lựa chọn mask

Để hoàn thành bài học này bạn sẽ tách hình con cò ra trong khi bạn thiết lập hiệu ứng filter cho hình nền.

1. Trên layer Palette chọn Background

2. Trong Channel Palette, kéo Egret channel vào nút Load Channel As Selection ở dưới cùng của Palette. Nó sẽ load channel vào một hình ảnh. Tiếp đến bạn sẽ nghịch đảo vùng lựa chọn để cho hình con cò được bảo vệ và bạn có thể làm việc với hình nền.

3. Chọn Select > Inverse

Vùng lựa chọn trước là hình con cò bây giờ được bảo vệ, thay vào đó là hình nền bây giờ được chọn. Bạn có thể áp dụng những thay đổi cho hình nền mà không lo nó sẽ tác động lên hình con cò.

4. Chọn thẻ Layer Palette và chọn layer Background. Sau đó chọn Filter > Artistic > Colored Pencil. Thực hành một chút với thanh trượt để thấy được những thay đổi trước khi bạn áp dụng bộ lọc.

Xem trước những vùng khác nhau của hình nền bằng cách kéo hình ảnh trong cửa sổ xem trước của hộp thoại Colored Pencil. Chế độ xem trước này có ở hầu hết các bộ lọc của PTS.



5. Nhấn Ok nếu bạn hài lòng với hiệu ứng mà filter này mang lại.

Bạn có thể thực hành với những bộ lọc khác cho hình nền. Chọn Edit > Undo để quay lại với tình trạng cũ.

6. Chọn Select > Deselect để bỏ chọn mọi thứ.

Trước khi bạn lưu lại tài liệu, bạn nên flatten Image để giảm dung lượng của tài liệu. Nếu bạn đã hài lòng với những thay đổi rồi thì hãy tiếp tục bước tiếp theo bởi vì bạn sẽ không sửa chữa được nữa khi mà hình ảnh đã bị flatten.

7. Chọn Layer > Flatten Image

8. Chọn File > Save

Tạo một Gradient Mask

Thêm vào cách mà sử dụng màu đen để thể hiện những gì được ẩn, và màu trắng thể hiện những vùng được chọn, bạn có thể tô với màu xám để thể hiện nửa trong suốt. Ví dụ nếu bạn tô trong Channel với màu xám khoảng giữa trắng và đen, thì hình nằm dưới đó sẽ nhìn thấy được

một nửa hoặc hơn. Sau đây bạn sẽ học cách thêm Gradient cho một channel và sau đó thì tô vùng lựa chọn với một màu để thấy mức độ trong suốt của màu đen, xám và trắng tác động đến hình ảnh như thế nào.

1. Trong Channel Palette, tạo một channel mới bằng cách nhấp vào nút New Channel ở dưới cùng của Palette. Một channel mới với tên là Alpha 1 sẽ xuất hiện dưới cuối cùng của Channel Palette, và một channel khác được ẩn dưới cửa sổ hình ảnh.



2. Nhấp đúp vào Alpha 1 channel và gõ chữ Gradient để đặt lại tên cho nó.

3. Chọn công cụ Gradient (█)

4. Trên thanh tuỳ biến công cụ, nhấp chuột vào mũi tên để hiển thị hộp thoại chọn Gradient và chọn gradient Black, White.



5. Giữ phím Shift để kéo một đường thẳng đứng bắt đầu từ trên đỉnh của cửa sổ xuống đến cạnh đáy. Gradient được thiết lập trên channel



Thiết lập hiệu ứng bằng cách sử dụng Gradient Mask.

Bây giờ bạn sẽ load Gradient thành vùng lựa chọn và tô vùng lựa chọn với một màu cụ thể. Khi bạn load Gradient thành vùng lựa chọn và tô với một màu nhất định, mức độ Opacity của màu tô vào sẽ thay đổi cùng với độ dài của Gradient. Nơi mà gradient là màu đen, vùng đó sẽ không được tô màu, nơi gradient là màu xám thì màu sẽ một nửa là trong suốt, và nơi gradient là màu trắng vùng tô màu sẽ hoàn toàn đặc.

1. Trong Channel Palette, chọn channel RGB để hiển thị đầy đủ màu sắc. Tiếp đến bạn sẽ load gradient thành vùng lựa chọn.

2. Không bỏ chọn RGB channel, kéo Gradient channel vào nút Load Channel as Selection () ở dưới cuối cùng của Channel Pallette để load Gradient thành vùng lựa chọn. Một vùng lựa chọn xuất hiện ở cửa sổ. Mặc dù đường biên của vùng lựa chọn chỉ xuất hiện có một nửa của hình ảnh, không sao đâu! Đó là điều mà chúng ta đang cần.

3. Đặt màu nền trước là đen và nền sau là trắng.

4. Nhấn Delete để tô vùng lựa chọn Gradient với màu của nền sau là màu trắng.

5. Chọn Select > Deselect

Bạn đã hoàn thành bài này, mặc dù bạn phải thực tập nhiều hơn nữa để sử dụng channel một cách thành thạo. Nhưng bạn đã học những bước cơ bản nhất để có thể sử dụng Channel và Mask.



Câu hỏi ôn tập:

1. Sử dụng Quick Mask có những lợi ích gì?

2. Điều gì sẽ xảy ra với Quick Mask khi bạn bỏ chọn nó?

3. Khi bạn lưu vùng lựa chọn như là mask, mask sẽ được lưu lại ở đâu?

4. Bạn làm như thế nào để chỉnh sửa mask trong channel khi bạn đã lưu nó lại?

5. Channel và Layer khác nhau như thế nào?

6. Bạn dùng lệnh Extract để tách đối tượng có đường viền phức tạp như thế nào?

Đáp án:

1. Quick Mask rất hữu dụng để tạo một vùng lựa chọn nhanh chóng, một lần. Hơn nữa, sử dụng Quick Mask là một cách đơn giản để sửa chữa vùng lựa chọn bằng các công cụ vẽ

2. Quick Mask sẽ biến mất khi bạn bỏ chọn.

3. Mask được lưu lại trong channel, nơi mà được xem như là kho lưu trữ những vùng lựa chọn của tấm hình.

4. Bạn có thể vẽ trực tiếp trên mask trong channel sử dụng màu đen, trắng và màu xám.

5. Channel được sử dụng như là vùng lưu trữ để giữ những vùng lựa chọn. Nếu bạn không hiển thị rõ ràng một channel, nó không xuất hiện trong tấm hình hoặc khi in ấn. Layer có thể được dùng để tách rời nhiều phần của bức ảnh cho nên nó có thể được sửa chữa như là một đối tượng tách rời bằng các công cụ vẽ và những hiệu ứng khác.

6. Bạn sử dụng lệnh Extract để tách một đối tượng và hộp thoại Extract để highlight đường viền của đối tượng. Sau đó bạn tinh chỉnh phần trong của đối tượng và xem trước vùng được cắt. Khi bạn áp dụng lệnh Extract nó sẽ xoá hình nền thành trong suốt và chỉ để lại đối tượng được tách. Bạn cũng có thể sử dụng lựa chọn Force Foreground để tách một hình đơn sắc hoặc những đối tượng có cùng một màu dựa trên những màu mạnh hơn của nó.

Những chức năng mới trong PS7 và IR7 tạo nên thành công cho các công cụ sao chép (bắt chước, nhái) để chỉnh sửa bức ảnh, thậm chí còn dễ và trực giác hơn. Chúng ta phải cảm ơn công nghệ này đã hỗ trợ những tính năng mới này, bởi vì có những bức ảnh đã qua chỉnh sửa nhưng nó thật đễn nỗi mà không ai có thể nhận ra những thay đổi gì.

Trong bài học này, bạn sẽ học cách làm như thế nào để:

- Sử dụng công cụ Clone Stamp để loại trừ một phần của hình ảnh không cần đến.

- Sử dụng công cụ Pattern Stamp và Pattern Maker để thay thế một phần của hình ảnh.
- Sử dụng công cụ Healing Brush và công cụ Patch để trộn lẫn sửa chữa.
- Chỉnh sửa tkéon lớp bản sao và tạo cho nó một cái nhìn tự nhiên.
- Quay lại các bước làm việc cũ của bạn bằng cách dùng bảng History.
- Sử dụng History Brush để khôi phục từng phần hình ảnh về trạng thái trước đây (đó).
- Sử dụng những hình ảnh chụp nhanh (snapshots) để giữ (nhớ) lại các công việc trước đó của bạn và so sánh kết quả kế tiếp của hình ảnh.

Bài học này sẽ làm trong khoảng 45 phút. Bài này được thiết kế để làm trong Adobe Photoshop.

Một vài công cụ và chức năng được sử dụng trong bài này không có trong Image Ready, bao gồm công cụ Healing Brush, Patch, Pattern Stamp và Pattern Maker.

Bắt đầu:

Trước khi bắt đầu bài học, khôi phục chế độ mặc định cho các công cụ trong Photoshop.

Không giống phần lớn các bài học khác trong quyển sách này, bạn sẽ phải làm việc với 3 phần hình ảnh riêng biệt trong bài học. Mỗi một công cụ chỉnh sửa khác nhau được sử dụng theo một cách riêng, vì vậy bạn sẽ được chứng kiến sức mạnh và sự đặc biệt của nhiều loại công cụ.

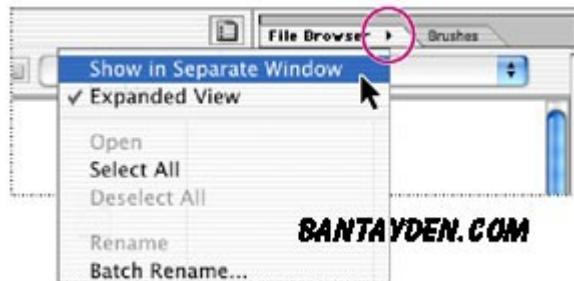
Chúng ta sẽ bắt đầu bằng cách sử dụng File Browser để xem trước 3 bức ảnh kết quả mà bạn sẽ chỉnh sửa trong bài học này. Và để mở file ảnh đầu tiên.

1. Khởi động Photoshop

Nếu như xuất hiện thông báo tuy nhiên bạn lại muốn tự ý thiết lập chế độ mẫu. Hãy chọn NO.

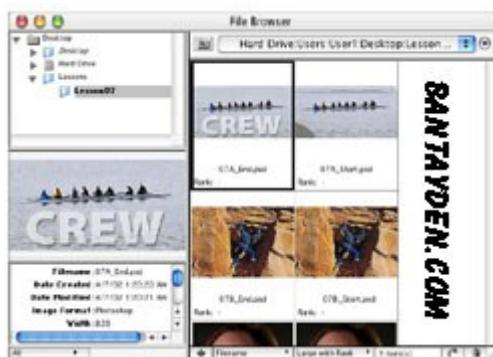
2. Chọn File > Browser hoặc kéo tab File Browser từ Palette Well tkéon thanh công cụ Option ra giữa khu vực làm việc của bạn.

Hoặc sau khi chọn tab File Browser (FB), bạn có thể ấn vào mũi tên kéo tab để mở bảng chọn của File Browser và chọn Show In Separate Window.



3. Trong cửa sổ ở góc cao bên trái của FB, xác định và chọn thư mục Lessons/Lesson07.

4. Trong cửa sổ bên phải chọn hình nhỏ 07A_End.psd. Nếu cần có thể đưa chỉnh lại kích thước ở cửa sổ giữa phía bên trái của FB để nhìn thấy bức ảnh khi phóng to lên.



Trong ảnh có một đội đua thuyền nữ và một vài chữ trong nền bức ảnh.

5. Chọn các hình thu nhỏ khác trong thư mục Lesson07, để xem tình trạng trước và sau của 3 bức ảnh. Bạn sẽ thực hiện việc đó trong bài học này :

Trong dự án đầu tiên, bạn sẽ phải sửa chỗ không có nước ở góc của bức ảnh và sau đó xoá bỏ một số khu vực giảm linh động nơi mà có vết lằn xuất hiện phía sau những người chèo thuyền.

Trong dự án thứ hai, bạn phải dọn dẹp bức tường đá, để xoá các chữ viết và các hố tròn tkéon bề mặt cầu đá.

Trong dự án thứ ba, bạn sẽ sửa sang chân dung để loại bỏ các nếp nhăn tkéon trán và xung quanh mắt của người đàn ông.

6. Khi bạn xem xong các ảnh, hãy nháy đúp vào ảnh thu nhỏ của hình 07A_Start.psd để mở bức hình đó. Nếu cần bạn có thể phóng to 100% và đưa trở lại kích thước bình thường để có thể thấy toàn bộ ảnh.

7. Nhấn vào nút tắt (x) của File Browser để đóng nó lại.

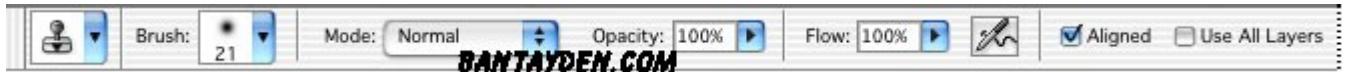
Chỉnh sửa các vùng bằng công cụ Clone Stamp

Công cụ Clone Stamp (CS) sử dụng các điểm từ một vùng của ảnh để thay thế các điểm trong vùng khác của ảnh.. Sử dụng công cụ này, bạn không thể loại bỏ những đối tượng không cần đến trong ảnh của bạn, nhưng bạn có thể tô vào những vùng bị hư hại do khi quét ảnh gây nên.

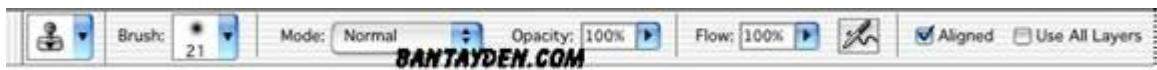
Bạn sẽ bắt đầu tô vào vùng nước ở góc của bức ảnh. Với một bản sao nước từ vùng khác của bức ảnh.

1. Chọn công cụ Clone Stamp.

2. Trong thanh công cụ option, mở bảng chổi mẫu ra và chọn cỡ chổi trung bình với cạnh mềm như là Soft Round 21. Sau đó chắc chắn rằng tùy chọn Aligned đã được chọn.



3. Di chuyển con trỏ công cụ Clone Stamp tới giữa của bức ảnh ngang bằng với mức đỉnh nằm ngang của góc nước. Sau đó giữ Alt (Window) hoặc Option (Mac OS) sao cho con trỏ xuất hiện như hình mục tiêu chữ thập và nhấn để bắt đầu mẫu hoặc sao chép một phần của hình ảnh.



4. Bắt đầu từ đỉnh viền của góc nước, kéo công cụ CS qua vùng hư hỏng của ảnh.



Chú ý là dấu chữ thập của công cụ CS phải di theo chổi của bạn vẽ. Hình chữ thập cho bạn biết vùng của bức ảnh mà công cụ CS đang sử dụng để vẽ.

5. Khi kết thúc việc sao chép tại góc của bức ảnh, bạn hãy thả chuột ra. Di chuyển con trỏ tới vùng khác của góc bị hỏng và bắt đầu kéo chuột lại.

Chú ý : Khi tùy chọn Aligned không được chọn và bạn vẽ nhiều lần, dấu chữ thập và chổi vẽ sẽ duy trì sự liên quan không gian giống nhau (khoảng cách và phương hướng) mà chúng có thể lấy lại lần sao chép đầu tiên bất chấp việc định vị của bản mẫu gốc.

6. Tiếp tục sao chép cho đến khi toàn bộ góc ảnh đó tô đầy nước.

Nếu cần làm cho bề mặt của nước trông tự nhiên với phần còn lại của bức ảnh, bạn có thể điều chỉnh lại bằng cách thiết lập lại khu vực lấy mẫu (như ở bước 3) và sao chép lại. Hoặc bạn có thể bỏ chọn Aligned và sao chép lại.

7. Khi bạn vừa ý với vùng nước được sao chép. Vào File > Save.



Sử dụng công cụ Pattern Stamp.

Nhiệm vụ tiếp theo là việc loại bỏ thuyền và vết lằn ở khu vực tkéon của bức ảnh. Bạn có thể thực hiện với công cụ Clone Stamp, nhưng thay vào đó bạn sẽ sử dụng kĩ thuật khác. Khi mà toàn bộ vùng có mẫu giống nhau, bạn có thể sử dụng chức năng mới Pattern Maker của PS7 tạo ra mẫu hiện thực để bạn có thể sử dụng để sơn phủ lên vết lằn và con tàu.

Tạo một mẫu

Bạn sẽ bắt đầu bằng việc định nghĩa một mẫu mới cho dự án của bạn.

1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Rectangular Marquee. Sau đó kéo để tạo vùng chọn giữa phía phải của con thuyền và vết lăn. Hãy chắc chắn rằng vùng chọn của bạn chỉ có nước và không có bất cứ cái gì khác.



2. Chọn Filter > Pattern Maker.

3. Trong mục Tile Generation của hộp thoại Pattern Maker, ấn chọn nút Use Image Size

4. Ấn Generate. Vùng hình ảnh Pattern Maker tô đầy mẫu nước của bạn.

Bạn có thể ấn Generate Again để tạo mẫu khác. Sau đó bạn có thể sử dụng mũi tên ở góc dưới bên phải của hộp thoại để xem lại các mẫu khác nhau. Tuy nhiên trong hình ảnh nước thì chúng có thể khá giống nhau.

5. Trong mục Tile History của hộp thoại, ấn nút Saves Preset Pattern.



6. Trong hộp thoại Pattern Name, đánh chữ water rồi OK để trở lại hộp thoại Pattern Maker.
7. Trong hộp thoại Pattern Maker ấn Cancel để đóng hộp thoại mà không thay thế hình ảnh với mẫu nước.

Nếu chọn OK thay vì Cancel, hộp thoại Pattern Maker có thể thay thế toàn bộ hình ảnh với mẫu mới mà bạn vừa tạo ra. Thay thế hình ảnh mà bạn không muốn, vì vậy Cancel mới đúng là nút mà bạn cần chọn.

Chú ý : Nếu như xảy ra việc ảnh bị tô đầy mẫu nước thì bạn vào Edit > Undo. Bởi vì bạn đã nhớ mẫu nước đó rồi và bạn ko cần thực hiện lại công đoạn này. Hơn nữa mẫu này bây giờ trở thành một mẫu cố định trong thư viện mẫu của bạn cho đến khi bạn xoá đi, bởi vậy bạn có thể áp dụng mẫu nước này cho các ảnh khác trong photoshop, thậm chí là cho lần làm việc sau.

Áp dụng một mẫu

Bây giờ bạn đã sẵn sàng dùng mẫu của bạn để sửa thuyền và vết lằn.

1. Chọn Select > Deselect.
2. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Pattern Stamp, ẩn dưới công cụ Clone Stamp.
3. Trong thanh công cụ option, thay đổi chổi vẽ với kích cỡ là 13 pixel, thay đổi Mode là Normal, Opacity là 100%, Flow là 100% và chọn Aligned
4. Ấn mũi tên trong mục pattern để mở Pattern Picker. Sau đó chọn mẫu water mà bạn tạo lúc trước và ấn ra ngoài bảng để đóng nó. Một hình nhỏ nước sẽ xuất hiện khi bạn tuỳ chọn pattern của thanh công cụ Option.



Để xác định pattern, đưa con trỏ lên hình nhỏ trong pattern picker, một vài giây tên và thông tin của pattern đó. Hoặc ấn vào mũi tên nhỏ ở phía bên phải của pattern picker và chọn cách hiển thị khác, bao gồm : Text only, Small List, hoặc Large List.

5. Trong cửa sổ ảnh, kéo công cụ Pattern Stamp qua vết lắn và con tàu để thay thế chúng bằng mẫu water. Tiếp tục vẽ với công cụ Pattern Stamp cho đến khi bạn vừa ý với kết quả của mình.



6. Trong bảng Layer, ấn vào biểu tượng con mắt tkéon layer Crew, làm vậy dòng chữ sẽ hiện ra trong cửa sổ ảnh.



7. Chọn File > Save. Rồi đóng file 07A_Start.psd lại.

Sử dụng công cụ Healing Brush và Patch.

Chức năng mới Healing Brush và Patch trong PS7 là một bước tiến ngoài khả năng của các công cụ Clone Stamp và Pattern Stamp. Sử dụng khả năng của chúng để áp dụng các điểm ảnh hỗn hợp từ vùng này tới vùng khác. Chúng có thể mở ra một cách nhìn tự nhiên về việc cảm nhận các vùng đồng màu hoặc kết cấu.

Trong dự án này, bạn sẽ tô, sửa lại bức tường đá, loại bỏ các hoa văn, chữ viết và các hố tròn tkéon bê mặt của nó. Vì đá có nhiều biến đổi về màu sắc, kết cấu và ánh sáng nên nó thách thức sự thành công của công cụ Clone Stamp để sửa các vùng bị hư hại. May thay, công cụ Healing Brush và Patch có thể dễ dàng làm được điều đó.

Nếu bạn muốn xem lại các bức ảnh trước và sau khi chỉnh sửa hãy sử dụng File Browser như các bước đã làm ở tkéon.

Sử dụng Healing Brush để xoá bỏ các vết rạn, nứt.

Mục tiêu của bức ảnh này là loại bỏ hư hỏng làm mất vẻ đẹp tự nhiên của bức ảnh.

1. File > Open và mở ảnh 07B_Start.psd hoặc sử dụng File Browser và nháy đúp vào hình thu nhỏ của file ảnh.
2. Chọn công cụ Zoom và ấn vào chữ "DJ" đã bị xước ở phía dưới của tảng đá, bởi vậy bạn phải xem khu vực này của ảnh là khoảng 200%.
3. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Healing Brush.
4. Trong thanh công cụ option, chọn cỡ chổi là 10 pixel và đặt các thông số khác như sau : Mode là Normal, Source là Sampled và không chọn Aligned.



5. Giữ Alt (Window) hoặc Option (Mac OS) và ấn vào khu vực gần vết xước trong bức ảnh để lấy mẫu bộ phận của tảng đá đó. Nhả phím Alt/Option.



6. Bắt đầu từ phía tkéon của chữ "D" vẽ thẳng xuống qua một phần của chữ, sử dụng các đường vẽ ngắn.



7. Tiếp tục dùng các đường vẽ ngắn, vẽ từ trên xuống dưới cho đến khi bạn không còn nhìn thấy chữ cái nữa.

Khi bạn hoàn thành việc xoá các hoa văn, kí tự nhìn bẽ mặt của tảng đá tự nhiên hơn.



8. Phóng to lên 100% để xem. File > Save

Về trạng thái Snapshot và bảng History.

Khi bạn làm công việc chỉnh sửa, bạn có thể dễ dàng sửa qua bức ảnh cho đến khi chúng chưa nhiều hơn số ảnh cho phép. Một trong những cách bảo vệ ngay lập tức tình trạng công việc của bạn là chụp nhanh hình ảnh tại nhiều thời điểm khác nhau trong quá trình làm việc của bạn.

Bảng History tự động ghi lại các bước bạn đã làm khi bạn đang làm việc với một file ảnh trong Photoshop. Bạn có thể dùng bảng History như là nhiều lần dùng lệnh "Undo" để quay lại tình trạng lúc trước của bức ảnh. Ví dụ để quay lại 6 bước gần đây nhất thì đơn giản chỉ là ấn vào bước thứ 6 ở bên tay phải hiện thời trong bảng History. Để trở lại bước gần đây nhất, trong bảng History bạn hãy kéo thanh cuộn xuống và chọn vị trí thấp nhất trong danh sách.

Số bước được nhớ trong bảng History được xác định trong thiếp lập Preferences. Mặc định của nó là 20 bước gần đây nhất sẽ được ghi lại. Khi bạn thực hiện các bước tiếp theo thì các bước đầu tiên sẽ mất đi để các bước gần đây nhất được thêm vào trong bảng History.

Khi bạn chọn các bước đầu trong bảng History, cửa sổ ảnh sẽ trở lại tình trạng của nó ở giai đoạn trước. Tất cả các bước kế tiếp vẫn được liệt kê trong danh sách ở dưới. Tuy nhiên nếu bạn chọn một bước ở tay phải và sau đó tạo ra một thay đổi mới thì tất cả các bước xuất hiện phía dưới sẽ bị mất đi và thay thế vào đó là bước vừa mới thực hiện.

Chú ý : Kỹ thuật sau chưa được giới thiệu khi bạn làm việc với các bức ảnh lớn và phức tạp như là những bức ảnh có nhiều lớp, bởi vì nó sẽ thực hiện công việc chậm. Việc nhớ nhiều bước trước đó và các snapshot đòi hỏi RAM phải mạnh. Nếu công việc của bạn thường xuyên làm việc với các bức ảnh phức tạp thì yêu cầu RAM phải rất lớn, bạn cũng nên nghĩ về việc giảm số bước nhớ bằng cách thay đổi thiết lập trong Preferences của PS.

Snapshop sẽ tạo ra cho bạn một số cơ hội để thử các kỹ thuật khác nhau và sau đó chọn giữa chúng. Điển hình là bạn có thể dùng snapshot để ghi lại một giai đoạn trong công việc của bạn mà bạn tin là mình muốn giữ lại, ít nhất là các bước cơ bản. Nếu như bạn muốn tạo một snapshot khác tại thời điểm đó, nó sẽ ghi lại khoảng thời gian của lần làm việc hiện thời trong file ảnh. Sau đó bạn có thể quay lại snapshot trước và thử các kỹ thuật khác cho đến khi bức ảnh vừa ý bạn. Khi làm xong bạn có thể tạo snapshot thứ ba, rồi quay lại snapshot đầu và thử lại.

Khi kết thúc việc thử nghiệm, bạn có thể kéo thanh cuộn lên tkéon trong bảng History nơi có danh sách snapshot. Sau đó, bạn có thể chọn lần lượt các snapshot để so sánh kết quả.

Nếu bạn xác định được cái tốt nhất, bạn có thể chọn nó, nhấp vào trong file ảnh và đóng nó lại. Ngay lúc này, snapshot và các bước trong bảng History sẽ bị mất đi.

Tạo một snapshot.

Vì bạn đã vừa ý với kết quả mà healing brush đã thực hiện với các vết nứt tkéon tường nên bây giờ là thời điểm tốt để chúng ta tạo một snapshot. Cái này sẽ phục vụ cho bất kì thực nghiệm nào trong tương lai.

1. Nếu bảng History chưa được mở thì vào Window > History. Nếu cần, kéo thanh cuộn xuống đáy của bảng History để bạn có thể thấy được thay đổi cuối cùng với hình ảnh và chắc chắn rằng bạn để cho bước đó đang được chọn lựa.
2. Nhấn nút New Snapshot ở dưới đáy của bảng History để tạo ra snapshot cho các bước hiện thời.



3. Kéo thanh cuộn lên tkéon trong bảng History., một snapshot mới với tên là snapshot1 xuất hiện trong bảng.



4. Nháy đúp vào snapshot1 và gõ "Post-Graffiti" để đổi tên snapshot.

Chú ý : Bạn cũng có thể tạo snapshot ở các bước tkéon. Để làm việc này, bạn kéo thanh cuộn lên đến một bước trong bảng History, chọn nó và ấn nút New Snapshot ở dưới đáy của bảng.. Sau khi đổi tên snapshot, bạn chọn lại các bước mà bạn muốn tiếp tục công việc.

5. Chắc chắn rằng snapshot "Post-Graffiti" hoặc bước cuối cùng trong bảng History đang được chọn. Sau đó File > Save.

Sử dụng công cụ Patch.

Công cụ Patch kết hợp cách tạo vùng chọn của công cụ Lasso với thuộc tính hòa trộn màu của công cụ Healing Brush. Với công cụ Patch, bạn có thể chọn vùng nguồn (vùng cần sửa) hoặc vùng đích (vùng dùng để sửa). Sau đó khi bạn kéo vùng chọn của công cụ Patch tới vùng khác của ảnh. Khi bạn nhả chuột ra, công cụ Patch sẽ làm công việc của nó. Vùng chọn còn lại sẽ qua vùng sửa chữa, sẵn sàng kéo lại lần nữa. hoặc tới vùng khác cần được sửa chữa (nếu chọn tùy chọn Destination) hoặc tới chỗ lấy mẫu khác (nếu chọn tùy chọn Source).

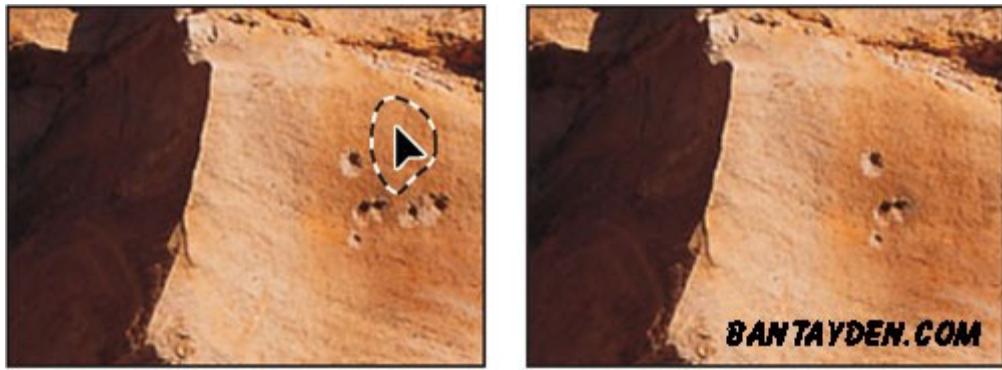
1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Patch, ẩn dưới công cụ Healing Brush.

2. Trong thanh công cụ option, chắc chắn rằng tuỳ chọn Source được chọn.

3. Kéo con trỏ của công cụ Patch xung quanh một vài lỗ tròn tới phía bên phải của núi như cách bạn dùng với công cụ Lasso và sau đó nhả chuột.



4. Bây giờ bạn phải xác định khu vực được sửa, kéo vùng chọn tới vùng sạch của tảng đá, tốt nhất là chỗ gần giống mẫu đá xung quanh các lỗ tròn đó, nhưng không cứ nhất thiết phải làm thế.



Khi bạn nhả chuột ra, vùng chọn sẽ trở lại vị trí gốc trên những lỗ tròn, thay thế và hoà trộn các điểm ở lỗ tròn bằng vùng sạch.

5. Kéo vùng chọn mới của công cụ Patch quanh các lỗ tròn khác tới vùng sạch của ảnh. Cứ tiếp tục như vậy cho đến khi các chỗ hư hỏng được sửa chữa vừa ý của bạn. (Đừng bỏ qua những lỗ tròn nhỏ bên phía trái ảnh)

6. Chọn Select > Deselect.

7. Chọn File > Save.

Sử dụng công cụ History Brush để chọn lọc tái bản.

Thậm chí với công cụ tốt nhất, chỉnh sửa những bức ảnh để chúng trông hoàn toàn tự nhiên là một nghệ thuật và đòi hỏi một kĩ năng nào đó. Ví dụ như hình tăng đá bạn vừa làm nếu bắt kì vùng làm việc nào với công cụ Healing Brush và Patch thì nhìn đồng điệu và mịn quá bởi vậy nên trông nó không thật. Bạn sẽ sửa chữa việc đó bây giờ nhưng với công cụ khác.

Công cụ History Brush giống như công cụ Clone Stamp. Điều khác biệt giữa chúng là thay vì định nghĩa vùng ảnh như là nguồn (giống công cụ Clone Stamp vẫn làm) công cụ History Brush sử dụng các trạng thái ban đầu làm nguồn.

Lợi thế của công cụ History Brush là bạn có thể khôi phục những vùng có hạn của ảnh. Bởi vì đây, bạn có thể giữ được các hiệu ứng sửa chữa tốt mà bạn đã thực hiện ở một số vùng của ảnh và khôi phục những cái chỉnh sửa chưa tốt để bạn có thể thử sửa lại lần nữa.

1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ History Brush.

2. Kéo thanh cuộn lên trên trong bảng History, ấn vào ô vuông trống bên cạnh snapshot "Post-graffiti" để đặt trạng thái nguồn cho công cụ History Brush dùng để vẽ.

3. Kéo công cụ History Brush qua vùng, nơi mà các lỗ tròn xuất hiện trước đó, bạn hiệu chỉnh chúng để bắt đầu khôi phục phần của hình ảnh về tình trạng trước đó. Các lỗ tròn sẽ xuất hiện lại khi bạn vẽ.



4. Dùng thanh công cụ option, thử nghiệm với các thiết lập khác nhau cho công cụ History Brush, như Mode và Opacity. Chú ý là làm thế nào để các thay đổi sẽ xuất hiện ngay trên tầng đá khi bạn vẽ.

Nếu không thích kết quả thử nghiệm, chọn Edit > Undo hoặc ấn vào bước phía trên trong bảng History để trở lại bước trước đó.

5. Tiếp tục làm với công cụ History Brush và Patch cho đến khi bạn vừa ý.

6. File > Save

Bạn đã hoàn thành xong bức ảnh này.

7. File > Close để đóng file ảnh lại.

Chỉnh sửa trên các lớp riêng biệt.

Trong dự án trước, bạn đã chỉnh sửa ảnh bằng snapshot và công cụ History Brush. Một cách khác để chăm sóc hình ảnh là dùng lớp sao chép của lớp ảnh gốc. Sau đó bạn chỉ việc chỉnh sửa trên lớp sao chép. Khi kết thúc việc chỉnh sửa bạn hòa trộn hai lớp lại. Công nghệ này sẽ giúp cho bức ảnh của bạn trông như thật.

Sử dụng Healing Brush trên lớp sao chép (nhân bản)

Trong dự án này chúng ta sẽ làm việc với bức hình mặt người. Để xem lại các ảnh trước và sau, ấn vào tab File Browser trên Palette Well và kiểm tra các file ảnh 07C_Start.psd, 07C_End.psd.

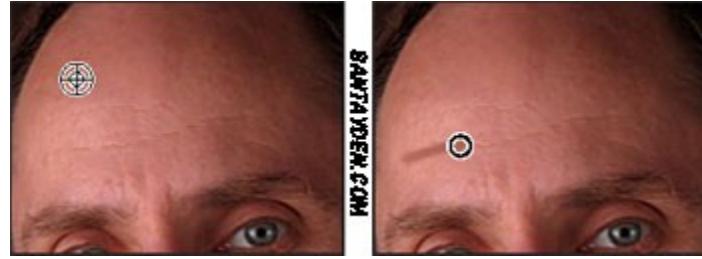
1. Khi bạn sẵn sàng để bắt đầu công việc, hãy nháy đúp vào ảnh thu nhỏ 07C_Start.psd trong File Browser để mở bức hình đó ra, rồi tắt File Browser đi hoặc vào File > Open và chọn file 07C_Start.psd trong thư mục Lessons/Lesson07.
2. Trong bảng Layer, kéo layer Background lên trên nút New Layer để tạo một layer nhân bản sao. Nháy đúp vào layer mới để đổi tên layer thành Retouch, bỏ chọn layer Retouch.



3. Trong hộp công cụ, chọn Healing Brush, mà có thể bị ẩn dưới công cụ Patch.
4. Trong thanh công cụ option, chỉnh cỡ chổi bằng 12 pixel và đánh dấu vào tùy chọn Aligned



5. Giữ phím Alt (Window) hoặc Option (Mac OS) ấn vào vùng trơn, nhăn của trán ở phái bên trái ảnh để lấy điểm mẫu. Khi kéo công cụ Healing Brush thấp hơn hai nếp nhăn trên trán.



Ngay khi đang kéo, bức ảnh trông sẽ rất tệ bởi vì điểm vẽ tối hơn so với tông màu tự nhiên của người đang ông. Tuy nhiên khi bạn nhả chuột ra, bản thân mầu sẽ tự sửa chữa và da trông rất tự nhiên.

6. Tiếp tục vẽ với công cụ Healing Brush để loại bỏ các nếp nhăn trên trán và giữa lông mày.



Chỉnh sửa và làm mềm bằng các lớp riêng.

Bạn sẽ tiếp tục làm đẹp cho khuôn mặt bằng cách sử dụng công cụ Patch và layer sao chép (duplicate) bạn đã tạo ra trong dự án trước. Chắc chắn rằng layer Retouch đã được chọn trong bảng Layer trước khi chúng ta bắt đầu.

1.Trong hộp công cụ, chọn công cụ Patch, ẩn dưới Healing Brush. Sau đó kéo vùng chọn quanh nếp nhăn dưới mắt của người đàn ông.



2. Di chuyển công cụ Patch vào trong vùng chọn và kéo nó tới vùng trơn, nhẵn trên trán của người đàn ông. Sau đó cũng dùng kĩ thuật này để xoá nếp nhăn phía dưới mắt bên kia của người đàn ông.
3. Tiếp tục chỉnh sửa khuôn mặt của người đàn ông cho đến khi xoá hết các nếp nhăn hoặc ít nhất là trông mềm hơn.
4. Trong bảng Layer, thay đổi opacity của layer Retouch xuống thành 65%. Bây giờ đã những dấu vết nếp nhăn xuất hiện mờ trên ảnh, làm cho ảnh trông có vẻ thực hơn.
5. Ấn vào biểu tượng con mắt để tắt layer Retouch và bạn có thể nhìn thấy sự khác biệt giữa ảnh gốc và ảnh được sửa.
6. Khi vừa ý với kết quả, bạn mở menu của bảng layer (mũi tên nhỏ ở góc trên cùng bên phải) và chọn Flatten Image.

Làm phẳng ảnh (Flatten) sẽ giúp giảm kích cỡ file ảnh, làm cho file ảnh có hiệu suất cao hơn.

Tuy nhiên sau khi Flatten Image bạn không được tách riêng hai ảnh một lần nữa.

7. File > Save

Bây giờ ảnh của bạn có một layer là sự kết hợp giữa layer ảnh gốc và layer được sửa lại trong suốt.

Câu hỏi ôn tập:

1. Miêu tả điểm giống và khác nhau của công cụ Clone Stamp, Pattern Stamp, Healing Brush, Patch và History Brush.
2. Snapshot là gì và nó dùng vào việc gì?
3. Bạn có thể sử dụng pattern và snapshot cho những bài sau hoặc những tài liệu khác không?

Đáp án:

1. Công cụ sửa ảnh có những điểm giống và khác nhau sau:
 - Công cụ Clone Stamp: khi bạn tô với nó, công cụ này sẽ nhân đôi những Px từ một vùng khác của tấm hình. Bạn thiết lập vùng mẫu bằng cách nhấn phím Alt và nhấp chuột với công cụ Stamp.
 - Pattern Stamp: Khi bạn tô, công cụ này sẽ đặt những Px dựa trên một pattern mẫu mà bạn đã thiết lập từ trước. Bạn có thể tạo pattern này từ một vùng của tấm hình hiện tại, hoặc một tấm hình khác, hoặc những mẫu mặc định đi kèm với PTS.
 - Healing Brush: Công cụ này hoạt động gần giống công cụ Clone Stamp ngoại trừ PTS tính toán mức độ hòa trộn của những Px mẫu với một vùng được tô vẽ, để tạo cho vùng chỉnh sửa thật hơn và tự nhiên hơn.
 - Patch Tool: Công cụ này làm việc giống Healing Brush ngoại trừ việc sử dụng Brush Stroke để tô từ một vùng đã thiết kế sẵn, thì bạn vẽ một vùng lựa chọn xanh quanh vùng này và kéo vùng lựa chọn qua một vùng khác.
 - History Brush: Công cụ này hoạt động giống như Clone Stamp ngoại trừ nó tô những Px từ một tình trạng đã được thiết kế sẵn hoặc một snapshot mà bạn chọn trong History Palette.

2. Snapshot là một bản ghi lại một giai đoạn cụ thể trong tiến trình làm việc của bạn. History Palette chỉ ghi lại một lượng giới hạn các bước tiến hành (theo mặc định là 20 bước) sau đó mỗi bước bạn tiến hành sẽ loại bỏ những bước trước đó từ History Palette. Tuy nhiên, bạn có thể tạo một snapshot tại bất cứ bước nào bạn muốn và tiếp tục làm việc, bạn có thể quay lại bước đó bằng cách chọn snapshot bạn vừa tạo ở trong History Palette. Bạn có thể tạo bao nhiêu snapshot tùy thích.

4. Những pattern bạn tạo và lưu lại trong hộp thoại PTS Pattern Maker được lưu lại với một ứng dụng ngay cả khi bạn đóng tài liệu hiện hành, đổi sang một công việc khác, thoát khỏi PTS hoặc reset lại những cài đặt của PTS thì pattern đó vẫn còn trong Pattern Picker. (Tuy nhiên bạn có thể chủ động xoá pattern và sẽ xoá nó vĩnh viễn). Snapshot sẽ bị xoá khi bạn đóng tài liệu lại và nó không được gọi lại trong lần kết tiếp khi bạn mở tài liệu đó. Snapshot chỉ hiển thị trong file hình mà bạn tạo ra nó.

Bộ công cụ vẽ trong PS 7 công phu và mạnh mẽ đến nỗi những khả năng nó sử dụng là không có giới hạn. Bài học này đưa ra cho bạn một số kỹ thuật và cách tiếp cận chúng trong công việc.

Trong bài học này chúng ta sẽ học cách làm thế nào để làm các bước sau :

- Định nghĩa một vùng làm việc mà bạn tự xác lập để vẽ.
- Sử dụng lớp để vẽ, điều chỉnh, thêm các hiệu ứng và thay đổi mẫu cho các phần riêng của ảnh.
- Thiết lập chế độ hoà trộn và độ mờ đục của lớp để điều chỉnh các màu trùng lặp và các phần tử của ảnh kết hợp với chúng.
- Thiết lập chế độ hoà trộn và độ mờ đục của công cụ vẽ để điều chỉnh nét vẽ kết hợp với các điểm ảnh khác của ảnh.

- Sử dụng bảng History và công cụ history để sửa chữa và thêm các hiệu ứng.
- Sử dụng các chổi định sẵn.
- Tạo và sử dụng các chổi vẽ (brush) tùy chọn.
- Tạo và áp dụng các mẫu (pattern) từ các ảnh khác nhau để tạo khung ảnh.

Bắt đầu.

Trước khi bắt đầu bài học này, bạn hãy khôi phục chế độ mặc định cho các công cụ trong PS.

Bạn sẽ bắt đầu việc học bằng cách xem các file kết quả để biết mình sẽ phải làm gì.

1. Khởi động Photoshop.
2. Chọn File > Open để mở file 08End.psd
3. Khi xem xong file ảnh này, bạn có thể để lại để tham khảo hoặc đóng nó lại mà không ghi nhớ thay đổi nào cả.

Định nghĩa vùng làm việc tùy chọn.

Khi dùng PS7 để thực hiện các dự án đặc biệt. Bạn sẽ chỉ dùng chủ yếu các bảng mẫu quan trọng và hiếm khi sử dụng các bảng khác. Khi bạn thực hiện dự án Photoshop khác thì các bảng mẫu có thể thay đổi tùy theo yêu cầu của công việc.

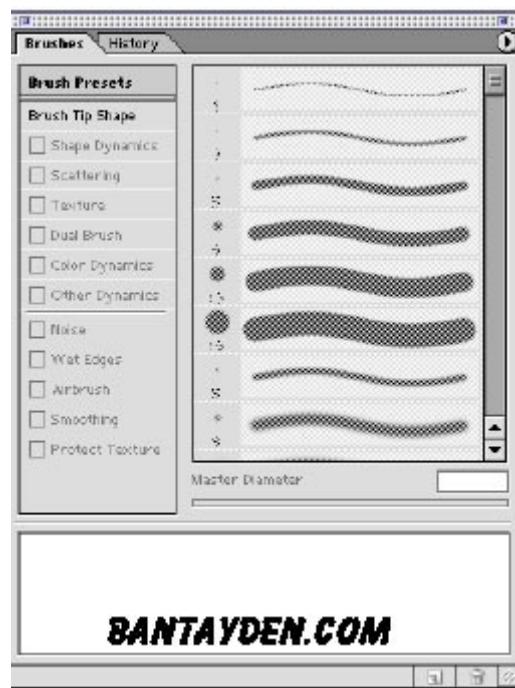
Bạn đã biết bạn có thể đóng các bảng mẫu không cần thiết lại và có thể ẩn chúng đi nếu bạn chưa cần. Nhưng với PS7, bạn có thể giữ lại các bảng khác nhau và có thể đóng chúng lại như với vùng làm việc. Việc vẽ là một ví dụ tốt cho tình huống này.

1. Khi đóng nhóm bảng mẫu Navigator lại thì cả bảng Navigator và Info đều ẩn đi.

2. Kéo bảng Brush từ Palette Well trên thanh công cụ Option vào giữa vùng làm việc. Định vị nó để bạn có thể nhìn thấy một phần nhóm bảng History.

Chú ý : Nếu vùng làm việc có kích thước 800x600 hoặc nhỏ hơn thì palette Well sẽ không hiện ra, thay vào đó bạn hãy vào Window > Brushes.

3. Kéo tab History vào trong bảng Brush. Sau đó giữ tab Brush và kéo nó lên trước trong nhóm bảng này.



4. Đóng nhóm bảng Action và các công cụ định sẵn lại.

5. Kéo các nhóm bảng để sắp xếp chúng dọc theo rìa bên phải của vùng làm việc, với nhóm bảng Color ở trên cùng. Nhóm bảng Layer xếp kế tiếp và nhóm bảng Brushes xếp dưới cùng (Tùy thuộc vào vùng hiển thị trên màn hình mà nhóm bảng Layer và nhóm bảng Brushes có thể chồng lên nhau ở một phần nào đó).

6. Chọn Window > Workspace > Save Workspace.

7. Trong hộp thoại Save Workspace gõ **Painting_8** và chọn Save.

Bạn có thể thử nghiệm với không gian làm việc khác để có thể biết được những thiết lập mà bạn vừa nhớ vào có thể có những rắc rối nào khi đóng chúng lại và sắp xếp các bảng cho lần sau.

- Chọn Window > Workspace > Reset Palette Locations. Các bảng sẽ xuất hiện như là mặc định khi bạn mở photoshop lần đầu tiên.
- Chọn Window > Workspace > Painting_8. Böyle giờ các bảng sẽ đóng, mở, sắp xếp lại theo vị trí mà các bạn đã đặt ở bước 5.

Sau khi đóng photoshop hoặc chuyển sang dự án photoshop khác thì vùng làm việc Painting vẫn sẵn có trong photoshop để các bạn có thể dùng tiếp cho lần sau.

Hoà trộn ảnh với nền.

Chế độ hòa trộn điều khiển làm sao cho những điểm ảnh trong một bức ảnh có thể bị ảnh hưởng bởi các công cụ vẽ và chỉnh sửa. Sẽ có ích khi nghĩ về giới hạn của các kiểu mẫu khi làm việc trực quan với một chế độ hòa trộn có hiệu ứng :

- Base color là các mẫu cơ bản trong một bức ảnh.
- Blend color là màu sắc khi được áp dụng các công cụ vẽ và chỉnh sửa.
- Result color là kết quả vẽ mẫu sau khi hòa trộn.

Xuyên suốt bài học, bạn sẽ học cách làm thế nào để chỉ rõ một chế độ hòa trộn cho một lớp trong bảng Layer và một công cụ trong thanh công cụ option.

Bạn sẽ sử dụng chế độ hòa trộn Multiply để hòa trộn nền mẫu trắng của một cái cây được phác thảo trên một lớp với một lớp mờ đục đằng sau nó.

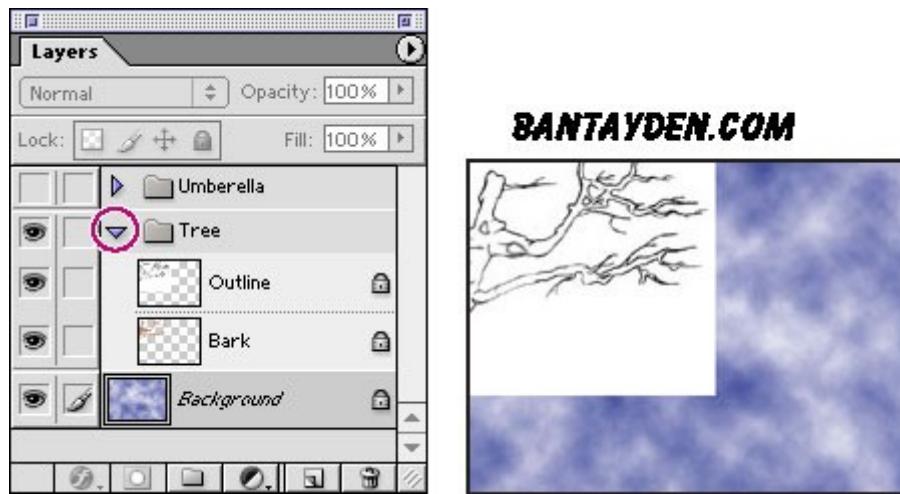
1.Chọn File > Open và mở file 08Start.psd trong thư mục Lesson/Lesson08

Hồ sơ mở, cho bạn thấy một trong những lớp được chuẩn bị cho bạn : một nền có các viền màu trắng-xanh. Màu được tô toàn bộ bức ảnh, giống như một bầu trời xanh vậy.

2.Trong bảng layer, ấn vào ô vuông trống ở bên trái của Layer Set Tree, để đặt biểu tượng con mắt mà lộ ra toàn bộ layer trong cửa sổ hình ảnh.



3.Vẫn trong bảng Layer, ấn vào mũi tên bên cạnh biểu tượng thư mục Tree để mở rộng tập hợp layer. Xuất hiện 2 layer ở trong đó có tên là Outline và Bark.



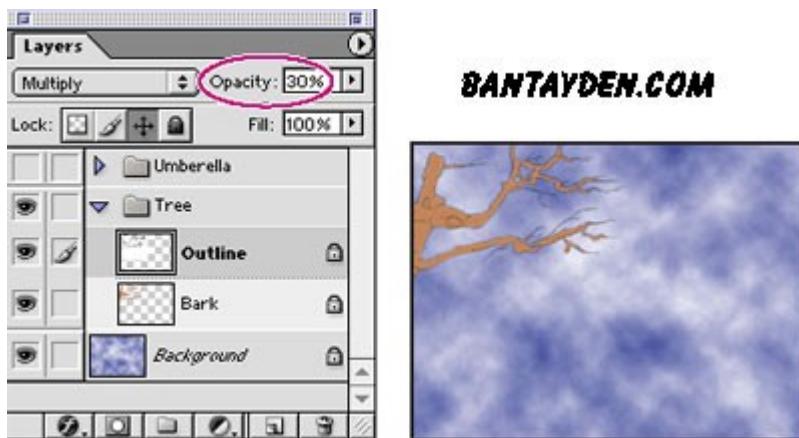
Một bức vẽ phác họa cành cây có mẫu nền trắng tương phản với bầu trời.

4. Chọn Layer Outline trong tập hợp layer Tree. Sau đó ở phía trên của bảng, sử dụng menu mở ra để chọn chế độ hoà trộn từ Normal thành Multiply.



Màu nền trắng sẽ biến mất và sơn mầu nâu của layer Bark sẽ hiện ra. Chế độ hoà trộn Multiply sẽ tính toán mầu sắc cho mỗi điểm ảnh bằng cách làm tăng thông tin về mầu trong mỗi kênh (như là R,G,B) bằng các kênh mầu trong những điểm vẽ. Kết quả là khi vẽ trong chế độ hoà trộn Multiply sẽ tạo ra các mầu tối hơn là mầu gốc.

5.Với layer Outline vẫn được chọn, thay đổi giá trị Opacity trong bảng Layer thành 30%, để làm mềm viền ngoài bởi vậy trông nó giống một bức tranh nghệ thuật hơn là tranh biếm họa. Bạn có thể điều chỉnh thêm lá cho cành cây ở các bài tiếp theo.



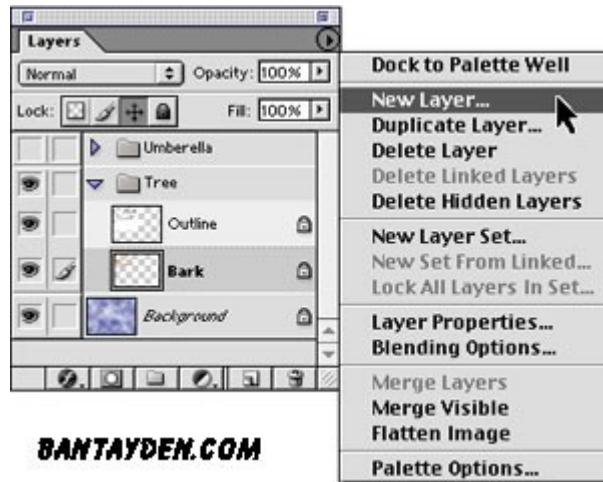
6. Chọn File > Save

Vẽ bóng và các điểm sáng tại các vùng không trong suốt.

Trong phần này của bài học, bạn sẽ khoá phần trong suốt của layer Bark. Điều này sẽ hạn chế việc vẽ trên lớp nhưng bạn lại có thể thêm bóng và các điểm sáng trên bản thân cái cây đó. Bởi vì tất cả các khu vực trong suốt được bảo vệ, bạn không phải lo lắng về bất kì nét vẽ nào bên ngoài nền của cái cây.

Có hai kĩ thuật bảo vệ lớp trong suốt. Một là chọn layer bạn vẽ và dùng tùy chọn Lock Transparent Pixel trong bảng Layer. Một kĩ thuật khác, mà bạn sẽ sử dụng ở đây, là tạo một lớp mới và nhóm nó với lớp trước. Khi bạn vẽ hoặc áp dụng hiệu ứng thì sẽ chỉ tác động lên lớp thứ hai, các nét vẽ và các hiệu ứng chỉ áp dụng đến các điểm ảnh màu của lớp thứ nhất.

1.Trong bảng Layer, chọn layer Bark và chọn New Layer từ menu của bảng Layer (Đừng sử dụng nút New Layer trong trường hợp này).



2.Trong hộp thoại New Layer, gõ **Highlights** và chọn Group with Previous Layer. Sau đó ấn OK.



Layer Highlights sẽ xuất hiện với một mũi tên nhỏ chỉ vào layer Bark, để báo rằng hai layer này là một nhóm (mũi tên có thể nhìn khác đi khi layer Highlights đang được chọn).

3.Trên bảng Swatches, chọn một màu nâu ấm từ dòng dưới cùng của bảng Swatches, sử dụng một mẫu mà tối hơn màu của cành cây.

4.Trong hộp công cụ, chọn công cụ Brush, sau đó chọn bảng Brushes để chọn brush là Soft Round và kích cỡ là 21 pixel.

5.Chắc chắn rằng layer Highlights vẫn được chọn trong bảng Layer và sau đó vẽ bóng bên phía phải và các cạnh thấp hơn của cành cây. Cũng vẽ bóng trên các mấu của cành cây.

Khi vẽ bạn không cần lo về các đường vẽ bên ngoài hoặc các hiệu ứng không tinh tế.



Bạn có thể điều chỉnh cỡ chổi và độ mờ đục ở thanh công cụ option.. Để thay đổi cỡ chổi nhanh, nhấn vào góc vuông bên trái (I) để giảm cỡ chổi và nhấn vào góc vuông bên phải (J) để tăng cỡ chổi.

6.Trong bảng Swatches, chọn một mẫu nâu sáng hơn màu gốc và dùng nó để vẽ các điểm sáng tại phía dưới bên trái của cành cây. Sau đó chọn mẫu trắng và thêm các nét vào khu vực đó.

7. Khi đã hài lòng với độ sáng và tạo bóng. Chọn File > Save

Làm nhẵn các nét vẽ.

Bây giờ các bạn sẽ dùng công cụ Blur, để làm mềm các nét vẽ, làm nhẵn phía bên ngoài của sự chuyển tiếp màu giữa mẫu nâu và bóng, nằm bên dưới vỏ cây và các điểm sáng.

1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Blur. Sau đó trong bảng Brushes, chọn một chổi nhỏ như Soft Round 21 để sử dụng dễ hơn. Chắc chắn rằng thanh công cụ Option đang đặt Mode là Normal và Strength là 50%.



2. Chắc chắn rằng Layer Highlights đang được chọn
3. Kéo công cụ Blur qua bóng và các điểm sáng của cành cây để làm mềm các màu chuyển tiếp.
4. Như là bạn làm mờ hình ảnh, thử điều chỉnh giá trị Strength trên thanh công cụ option. Nếu bạn không thích kết quả bạn vừa thực hiện thì vào Edit > Undo, để thực hiện lại một lần nữa.
5. Khi bạn hài lòng với cách hòa trộn độ sáng và bóng. Vào File > Save

Thay đổi ảnh với công cụ History.

Trong khi làm việc, bạn có thể muốn quay lại một bước nào đó hoặc sửa chữa một lỗi. Có rất nhiều cách để sửa lỗi trong PS7. Trong mục sau, bạn sẽ dùng bảng History và công cụ History Brush để khôi phục lại bức ảnh về một trạng thái trước đó.

Về các công cụ History.

Có hai công cụ vẽ có tên History gắn trong tên của chúng., nhưng chức năng của chúng lại khá phân biệt. Mỗi một công cụ có một lợi thế riêng. Một sự giống nhau giữa chúng là cả hai có thể áp dụng với lớp bình thường hoặc mức độ thay đổi hình ảnh tới khu vực giới hạn của hình ảnh.

Công cụ History Brush có thể khôi phục các vùng có chọn lựa của ảnh về tình trạng trước đó mà không ảnh hưởng đến công việc sau đó bạn làm với khu vực khác của ảnh. Cách làm của nó giống với công cụ Clone Stamp và Healing Brush. Các chổi vẽ dùng công cụ History Brush thay đổi các điểm ảnh dựa trên các điểm ảnh giống với khu vực đó tại một trạng thái hoặc một snapshot mà bạn tạo ra trong bảng History.

Tên của công cụ Art History Brush đề cập tới các nét vẽ cổ điển mà bạn thấy trong các kiệt tác qua các thế kỉ, nhưng nó cũng liên quan tới bảng History. Các nét vẽ tác động tới các điểm ảnh dựa trên các trạng thái được chọn hoặc snapshot trong bảng History, nhưng các nét vẽ được lọc để các kết quả biến đổi một cách đặc biệt. Các kiểu lọc được định nghĩa bởi các tùy chọn Style

cho công cụ Art History Brush. Những lựa chọn này tái tạo lại các phong cách truyền thống. Bạn có thể áp dụng công cụ Art History Brush có chọn lựa, vẽ một số vùng của layer đang được chọn và để lại những vùng khác không thay đổi. Với bộ lọc gốc, sự thay đổi sẽ áp dụng cho toàn bộ layer được chọn.

Sử dụng công cụ vẽ History.

Trong mục này bạn sẽ làm việc với hai công cụ History Brush và Art History Brush. Bằng cách cùng sử dụng chúng, bạn sẽ biết được điểm khác biệt giữa chúng.

Mục đích của bạn ở đây là tạo ra các luồng mầu giữa các điểm sáng, thân cây và bóng của cành cây tinh tế hơn, giống như vẽ mầu nước.

1.Trong bảng History, ấn nút New Snapshot. Một snapshot mới tên là snapshot1 sẽ xuất hiện trong bảng History.

2.Tại phía trên của bảng History, ấn vào cái ô vuông trống bên trái snapshot1 để không thực sự lựa chọn snapshot.



Một biểu tượng xuất hiện trong ô vuông, báo hiệu snapshot1 xác định tình trạng điểm ảnh nguồn mà bạn sẽ vẽ vào trạng thái hiện thời của ảnh.

3.Trong bảng Layer chọn layer Outline.

4.Trong hộp công cụ chọn công cụ Art History Brush, ẩn dưới công cụ History Brush.

5.Trong bảng Brush, chọn cỡ chổi nhỏ (như Hard Round 3 pixel), sau đó chọn Style trong thanh công cụ option là Tight Short.



Chú ý : Chắc chắn rằng bước thực hiện gần đây nhất vẫn đang được chọn ở dưới cùng của danh sách trong bảng History.



6. Dùng công cụ Art History Brush. Vẽ qua toàn bộ cây tới các vết bẩn và các chỗ mờ. Bạn cũng có thể thử nghiệm bằng việc ấn vào các vùng hơn là kéo nó.



Khi dùng xong công cụ Art History Brush, ảnh của bạn có vẻ ít vết bẩn hơn ý tưởng. Bạn sử dụng công cụ History Brush để xoá một vài nét vẽ mà bạn đã làm với công cụ Art History Brush – mà không ảnh hưởng tới các vùng khác.

7. Chọn công cụ History Brush, ẩn dưới công cụ Art History Brush và vẽ một số điểm qua vùng cây, nơi mà bạn muốn khôi phục lại chi tiết các chồi tối, như các cành con và các nhánh nhỏ hơn ở phía bóng của cây.

Chú ý là những nét bạn vẽ với công cụ History Brush sẽ xoá đi các nét mà bạn vẽ với công cụ Art History Brush và để hở ra những chồi ảnh gốc tối.

Bắt đầu với công cụ Brush

Bảng Brushes bao gồm nhiều tùy chọn chổi với các kích cỡ, hình dạng và mật độ khác nhau.

Bảng Brushes và thanh công cụ Option cho công cụ này có nhiều thiết lập phức tạp khác nhau mà bạn có thể sử dụng để chọn chổi. Tính linh hoạt tạo ra cho bạn một sức mạnh và thách thức trí tuệ tương ứng.

Một thuộc tính có ích của chổi là bạn có thể chọn các chế độ hoà trộn khác nhau và đặt độ mờ đục như khi bạn vẽ trên một layer riêng lẻ.

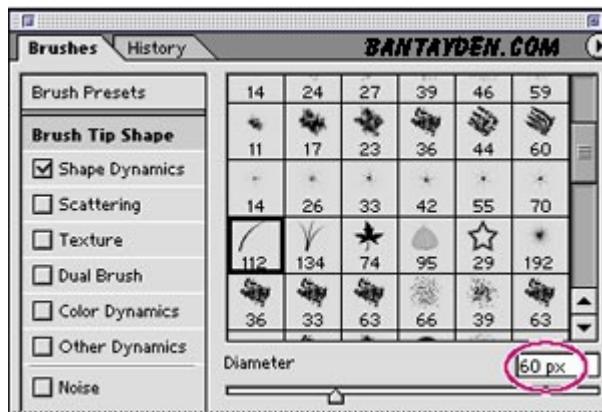
Vẽ với chổi chuyên dụng

1.Trong bảng Layer chọn layer set Tree và ấn vào nút New Layer. Nháy đúp vào Layer1 và đổi tên nó thành Grass.

2.Trong hộp công cụ chọn công cụ Brush, sau đó kéo thanh cuộn trong bảng Brushes xuống và chọn kiểu chổi Dune Grass.

Để giảm bớt số lượng của việc cuộn trong bảng Brushes, mở menu của bảng Brushes và chọn Small Thumbnail. Bạn có thể khẳng định việc lựa chọn chổi bằng cách di chuyển con trỏ qua các biểu tượng cho đến khi xác định được tên chổi. Nếu bạn thích thấy các chổi được miêu tả, bạn vẫn có thể giảm bớt thanh cuộn bằng cách chọn Small List trong menu của bảng Brushes.

3. Tại đáy của bảng Brushes, kéo con trượt Master Diameter hoặc thay đổi giá trị thành 60 pixel.



4. Trong bảng Color, chọn màu vàng với các thông số như sau R=230, G=235, B=171.

5. Nếu cần , thay đổi kích cỡ và độ phóng đại của của sổ ảnh để bạn có thể thấy toàn bộ bức ảnh. Kéo công cụ Brush một cách nhẹ nhàng theo một đường thẳng từ giữa của phía bên trái bức ảnh tới góc dưới phía bên phải.

6. Tiếp tục vec công cụ Brush qua phía dưới bên trái của bức ảnh để vẽ thêm cỏ. Không nên thử tô đầy cỏ với mẫu cứng, nhưng cũng để một ít bầu trời xuyên qua đám cỏ để bạn vẫn có thể nhìn thấy hầu hết các cọng cỏ riêng lẻ.

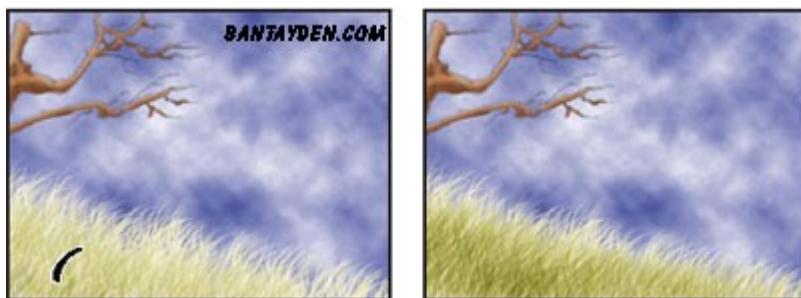


7. Trong bảng Color, chọn màu xanh sáng với R=86, G=196, B=93.

8. Trong thanh công cụ Option chọn Mode là Multiply và thay đổi giá trị Opacity thành 50%.



9. Vẽ lại qua vùng ảnh giống như trên để tạo màu cho đencil khi hài lòng với kết quả. Nếu bạn làm sai, hoặc muốn làm lại, hãy chọn một trạng thái trước đây trong bảng History và vẽ lại.



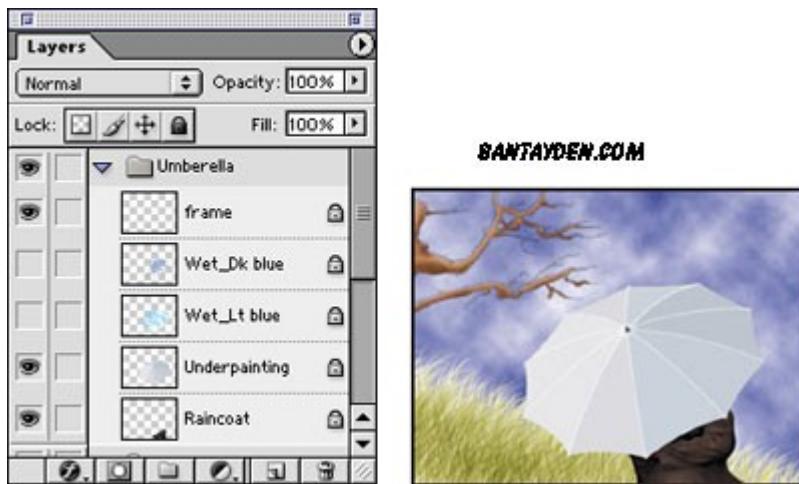
Chú ý : Khi bạn bắt đầu vẽ màu ôliu, kết quả trong tương đối yếu ớt. Khi bạn tiếp tục kéo chổi qua cùng những vùng đó, bản thân mầu sẽ tiếp tục được nhân lên bởi những điểm nằm bên dưới và chuyển dần sang mầu xanh lục. Hiệu quả của quá trình này giải thích cách mà chế độ hòa trộn Multiply làm việc.

10. Chọn File > Save

Tạo một mẫu mầu mới cho ảnh chiếc ô.

Nào bây giờ bạn sử dụng kĩ thuật vẽ truyền thống và brush để vẽ một chiếc ô.

1. Trong bảng Layer, ấn vào biểu tượng con mắt của layer set Umbrella để hiện các layer trong cửa sổ ảnh. Sau đó ấn vào mũi tên để mở layer set ra, sẽ có năm layer nhưng chỉ có một số layer hiện ra.

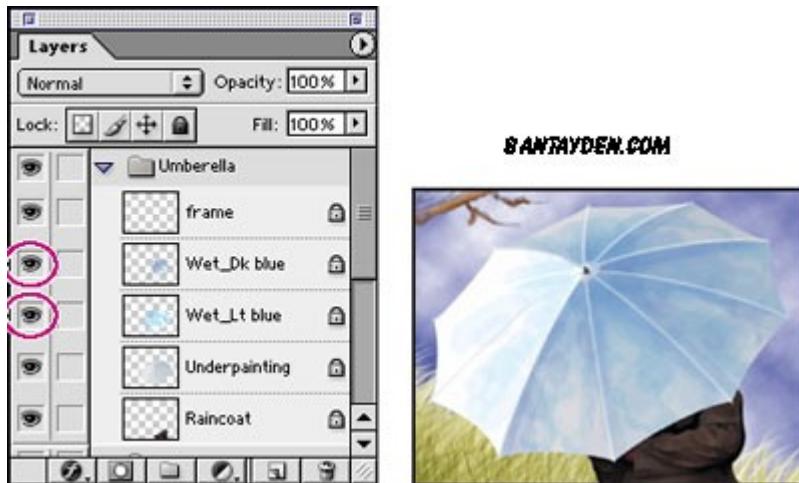


SANTAYDEN.COM



2. Ấn vào biểu tượng con mắt của layer Wet_Lt blue. Một loạt nét vẽ được sắp xếp xuống cho bạn bởi vậy màu và hình dạng được định nghĩa.

3. Ấn vào biểu tượng con mắt của layer Wet_Dk blue



SANTAYDEN.COM

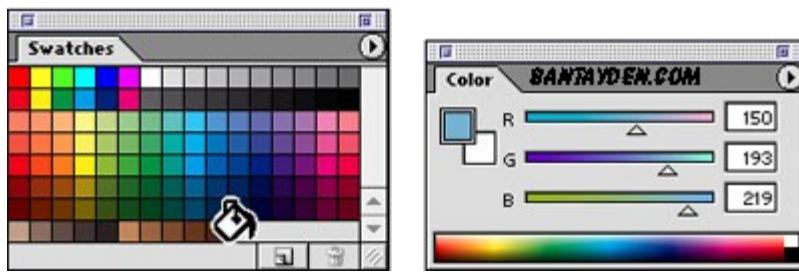


Bảy của mười đoạn ô được vẽ với màu bổ sung, nhưng ba đoạn phía bên trái thì không. Trước khi bắt đầu vẽ, bạn hãy định nghĩa hai mẫu mới bạn sẽ dùng trong bài tập.

4. Kéo bảng Swatches ra khỏi nhóm bảng Color vì thế nên nó trở thành một bảng độc lập. Di chuyển bảng Swatches tới gần nhóm bảng Color để bạn có thể nhìn thấy cả hai bảng này.

5. Trong bảng Color, chọn màu xanh trung bình với R=150, G=193, B=219

6. Di chuyển con trỏ tới vùng trống (xám) tới bên phải hoặc phía dưới bảng Swatches. Khi con trỏ xuất hiện biểu tượng thùng sơn, ấn để thêm màu xanh trung bình vào tập hợp mẫu màu của Swatches.



7. Trong hộp thoại Color Swatch Name, ấn OK để chấp nhận tên mặc định.

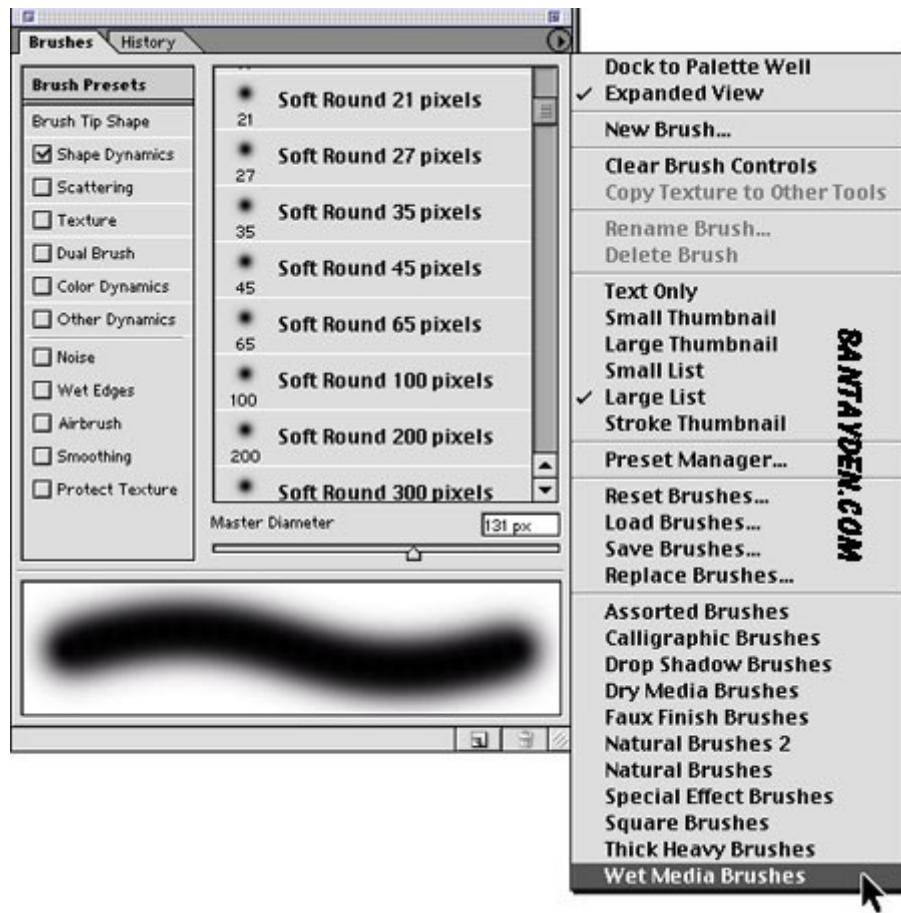
8. Định nghĩa một màu xanh tối hơn trong bảng Color với R=132, G=143, B=199 và thêm màu vào bảng Swatches bằng kỹ thuật đã học.

Thêm thư viện Brush vào bảng Brushes.

Có nhiều chổi sẵn có từ bên ngoài của tập hợp mặc định. Thêm một thư viện chổi mới vào bảng Brushes và đặt các tùy chọn cho các chổi đó.

1. Trên menu của bảng Brushes, chọn Large List. Böyle giờ cả biểu tượng và tên của chổi cùng xuất hiện với mỗi dạng chổi.

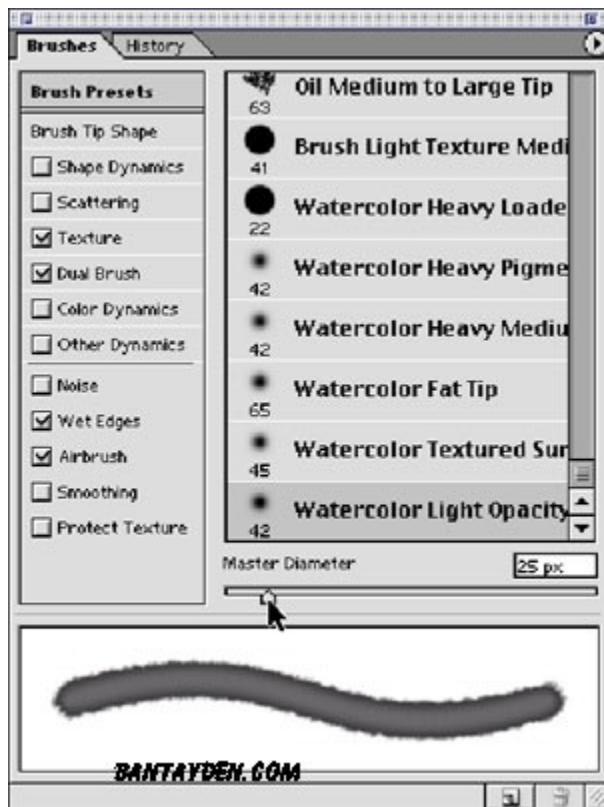
2. Vẫn trên menu của bảng Brushes, chọn Wet Media Brushes



3. Một hộp thoại nhỏ xuất hiện, chọn Append để thêm thư viện Wet Media Brushes vào danh sách hiện thời của bảng Brushes.

Chú ý: Nếu bạn chọn OK thay vì Append, photoshop sẽ thay thế tập hợp brush hiện tại bằng tập hợp Wet Media Brush. Để khôi phục lại tập hợp brush gốc, chọn Reset Brush trên menu của bảng Brushes sau đó thực hiện lại bước 1 để thêm Wet Media Brushes vào.

4. Kéo thanh cuộn xuống dưới của danh sách trong bảng Brushes và chọn chổi Watercolor Light Opacity. Sau đó, ở dưới danh sách sử dụng con trượt Master Diameter hoặc gõ giá trị là 25 pixel.



5. Trong thanh công cụ Option, chọn Mode là Normal và thay đổi giá trị Opacity thành 15%.

6. Trong bảng Swatches chọn mẫu màu xanh trung bình mà bạn đã tạo ở bước trước.

Tạo hình dạng và kích thước với chổi Wet Media Brushes.

Trước khi bắt đầu vẽ, bạn phải tải một trong những kênh alpha đã được chuẩn bị cho bạn. Bạn sẽ dùng ba kênh alpha khác nhau để hạn chế việc vẽ mỗi đoạn của ba đoạn bạn sẽ vẽ, bởi vậy bạn đừng lo lắng về việc vẽ tại các vùng khác của ảnh hoặc vẽ ra ngoài các sườn của ô.

1.Trong bảng Layer chọn layer Wet_DK blue

2.Chọn Select > Load Selection

3.Trong hộp thoại Load Selection, chọn Alpha1 từ menu Channel và ấn OK



Trong cửa sổ ảnh, một vùng chọn sẽ xuất hiện ở phía dưới của ba ô mà bạn sẽ vẽ.

Chú ý : Nếu bạn thấy có chỗ vùng chọn thiếu linh động, bạn có thể ẩn nó bằng Ctrl+H (Window) hoặc Command+H (Mac OS) . Thậm chí khi vùng chọn không hiện ra, việc vẽ này vẫn được hạn chế trong vùng chọn của nó. Để làm cho vùng chọn hiện trở lại hãy sử dụng lại các phím tắt đó.

4. Bắt đầu từ trung tâm của ô, vẽ ngắn, xuống dưới để tạo nên một cái bóng tinh tế, tập trung vào những vùng kề tiếp của ô.

Trong khi làm việc, bạn có thể thử nghiệm các cỡ chồi khác và đặt độ mờ đục để tạo nền và các bóng khác nhau.

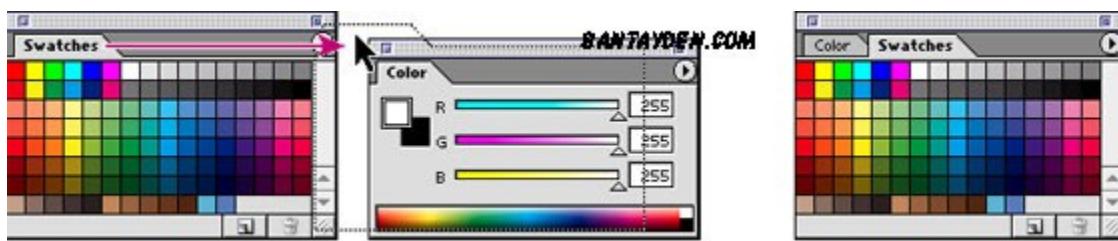
5. Trong bảng Swatches chọn mẫu màu xanh tối hơn mà đã được tạo từ trước, và tiếp tục vẽ cho đến khi những toạ độ của khu vực đó trông đẹp rồi.



6. Chọn Select > Deselect. Sau đó chọn Select > Load Selection và chọn kênh alpha2 từ menu mở ra. Lặp lại bước 4, 5 để tô hai trong ba ô.

7. Lặp lại bước 6, nhưng lần này chọn kênh alpha3 và vẽ ô thứ ba.

8. Khi vẽ xong, ấn vào mũi tên để đóng layer set Umbrella lại trong bảng Layer, kéo bảng Swatches trở lại nhóm bảng Color và chọn File > Save.



Lưu giữ một thiết lập Brush.

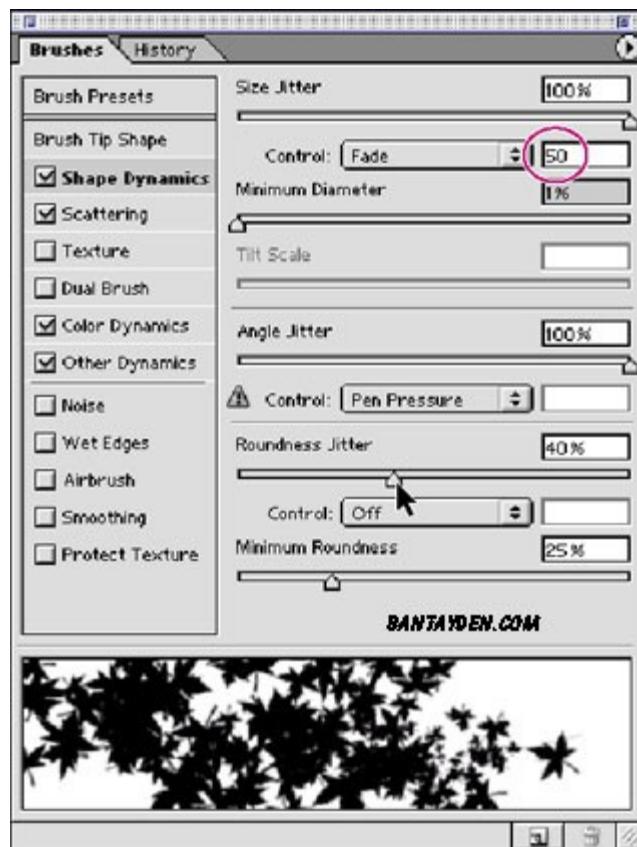
Bây giờ bạn sẽ tạo và nhớ một brush dựa vào thiết lập hiện tại và dùng nó để vẽ.

1.Trong bảng Layer, chọn layer set Umbrella, nếu cần có thể ấn vào nút New Layer ở dưới đáy bảng Layer. Nháy đúp vào layer mới và đổi tên thành Leaves.

2. Với công cụ Brush đang được chọn trong hộp công cụ, di chuyển thanh cuộn trong bảng Brushes và chọn chổi Scattered Maple Leaves.

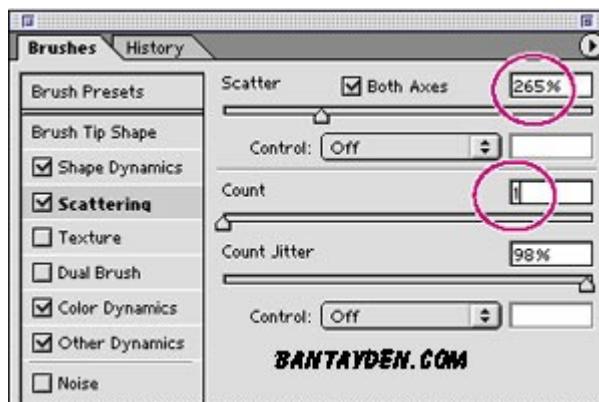
3.Trên phía trái của bảng Brushes, ấn vào chữ Shape Dynamic để hiển thị chọn lựa Shape Dynamic ở phía bên phải của bảng, điền các thông số theo thiết lập sau :

- Trong menu Control chọn Fade và gõ giá trị của nó là 50.
- Trong Roundness Jitter, kéo thanh trượt hoặc gõ giá trị là 40%



4. Vẫn trong phía trái của bảng Brushes, chọn chữ Scattering và kéo thanh trượt hoặc gõ giá trị như sau :

- Scatter đặt là 265%
- Count đặt là 1



5. Trong góc phía trên cùng bên trái của bảng Brushes, ấn Brush Preset để hiển thị lại danh sách Brush. Kéo thanh trượt Master Diameter hoặc gõ giá trị là 65 pixel.

6. Tại phía dưới của bảng Brush, ấn nút New Brush và gõ Leaves65 trong hộp thoại Brush Name, rồi chọn OK.



Một brush sẽ xuất hiện ở dưới danh sách của brush trong bảng.

Vẽ một đường viền cho ảnh.

Ở bài học cuối này, có một viên trắng được vẽ quanh bức tranh, và lá sẽ xuất hiện, bay bên ngoài rìa bức tranh và bên trên khung ảnh. Để tạo hiệu ứng này, đầu tiên bạn phải tạo viền.

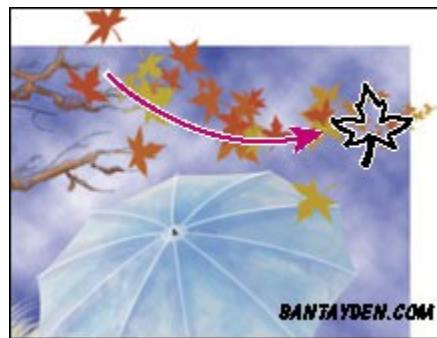
1. Trong hộp công cụ chắc chắn màu nền là màu trắng. Vào Image > Canvas Size.
2. Trong hộp thoại Canvas Size, gõ 580 vào ô Width, chỉnh đơn vị của ô này là pixel và gõ 440 vào ô Height, đơn vị cũng là pixel rồi chọn OK.



3. Trong bảng Color, chọn một màu tối, vàng ấm với R=185, G=141, B=59, đây sẽ là màu cơ bản cho mùa thu mà bạn sẽ thêm vào.

Bây giờ bạn đã sẵn sàng để vẽ lá cây. Chắc chắn rằng brush Leaves65 vẫn được chọn trong bảng Brushes và trên thanh công cụ Option chế độ Mode đang để Normal, Opacity là 100%.

4. Kéo brush Leaves65 một cách nhẹ nhàng từ các nhánh cây tới bên phải, để cho những nét này vẽ vào viền và lên trên viền phía bên phải. Xem file 08End.psd như là một sự hướng dẫn.



5. Nếu như chưa hài lòng với kết quả thì bạn hãy vào Edit > Undo để thực hiện lại một lần nữa.

Bởi vì thiết lập brush Scatter để thiết kế ra các mẫu ngẫu nhiên, mỗi một nét vẽ sẽ tạo ra các kết quả khác nhau. Bạn có thể thử lại vài lần trước khi bạn có được mẫu bạn thích. Nên nhớ rằng bạn có thể dùng lệnh Undo và bảng History để quay lại hành động này.

Chú ý : Để lưu lại một số bước kết quả tốt, trong bảng Histroy hãy tạo một snapshot cho hình ảnh và quay lại các bước trước. Thủ vẽ lại từ trạng thái đó để nhìn nếu bạn cần tăng cường cho kết quả. Bằng cách tạo snapshot bạn có thể so sánh chúng và chọn ra kết quả tốt nhất cho bài học này.

6. Khi đã thực hiện được kết quả như ý. Chọn File > Save.

Tạo một brush tự chọn..

Bạn đã thử dùng brush lá cây thích và brush cỏ. Bạn có thể tự hỏi về một cái brush tương tự khác mà bạn có thể dùng trong bài học. Trong PS7 bạn có thể tạo ra và lưu lại brush trong bất kì hình dạng nào bạn chọn. Thậm chí sử dụng những bức ảnh khác để tạo các dạng brush cỏ bản. Bạn có thể đặt các tùy chọn cho brush.

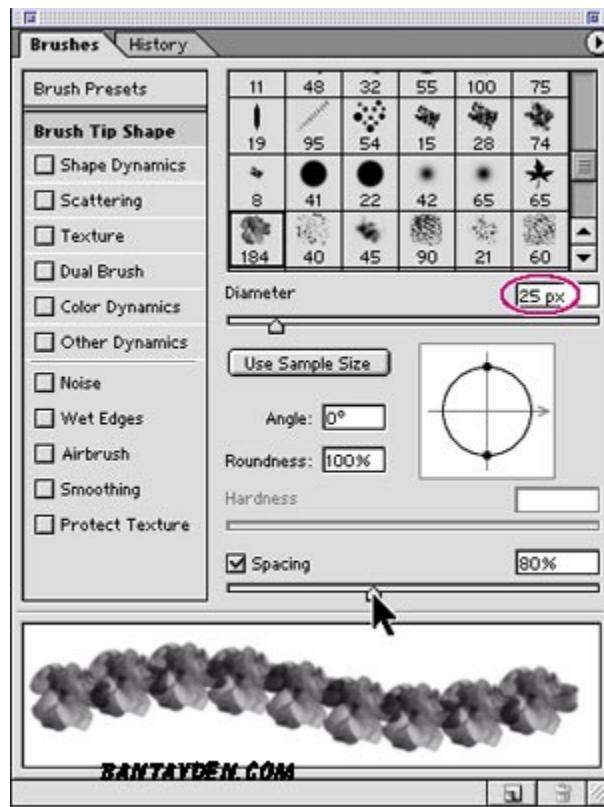
1. Chọn File > Open chọn file Flower.jpg trong thư mục Lessons/Lesson8

2. Chọn Edit > Define Brush, trong hộp thoại Brush Name gõ Flower rồi ấn OK. Brush Flower sẽ xuất hiện trong bảng Brushes và đang được chọn.



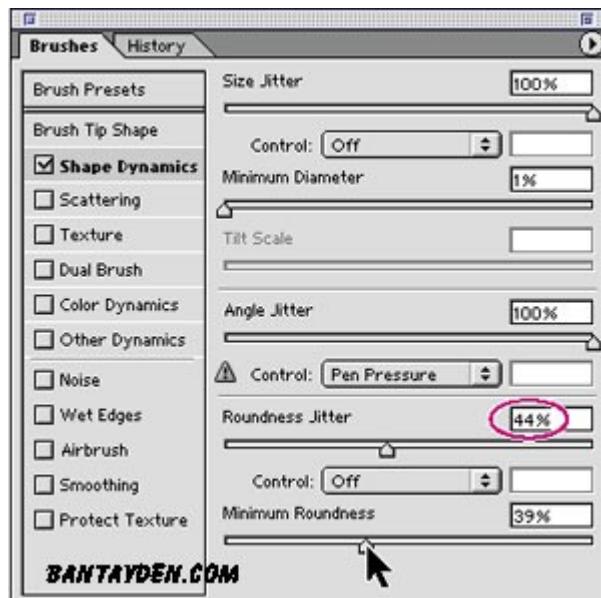
3. Đóng file ảnh Flower.jpg

4. Trong bảng Brushes ấn chọn Brush Tip Shape ở đỉnh phía bên trái của bảng. Sau đó ở bên phải, kéo thanh trượt hoặc gõ giá trị cho Diameter là 25 và Spacing là 80%.

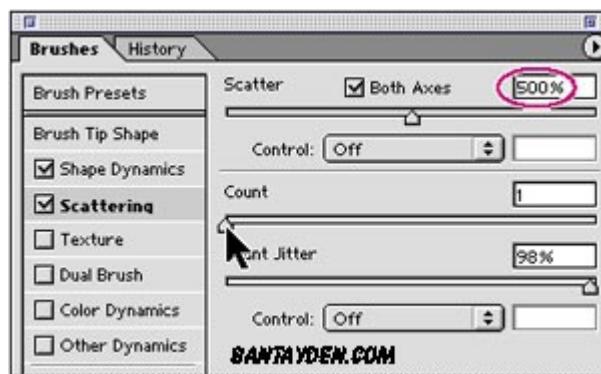


5. Trên phái trái của bảng, chọn Shape Dynamic, rồi bên phía phải của bảng thiết lập như sau :

- Trong menu mở ra Control chọn giá trị OFF.
- Với Roundness Jitter, kéo thanh trượt hoặc gõ 44%.
- Với Minimum Roundnes, kéo thanh trượt hoặc gõ 39%.



6. Vẫn bên trái bảng, chọn Scattering và dùng thanh trượt hoặc gõ giá trị là 500% cho ô Scatter và ô Count là 1.



7. Cuối cùng chọn Color Dynamics ở bên trái và thay đổi Hue Jitter thành 15%.

Brush của bạn đã sẵn sàng làm việc.

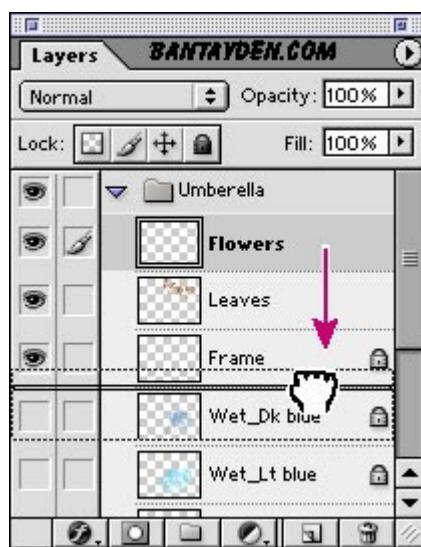
Vẽ với brush tùy chọn.

Bây giờ chúng ta sẽ sử dụng brush Flower để thiết kế cho chiếc ô. Để tránh việc vẽ vào các phần khác của ảnh, bạn hãy dùng các kênh alpha khác nhau, giống như cách bạn áp dụng cho chiếc ô ở bài tập trước.

1. Trong bảng Layer chọn layer set Umbrella để nó được chọn, sau đó ấn vào mũi tên để mở layer set ra, bởi vậy bạn có thể thấy các layer ở trong đó.

2. Ấn vào nút New Layer ở dưới đáy của bảng Layer, nháy đúp vào layer mới và đổi tên thành Flower.

3. Kéo layer Flower xuống vị trí giữa layer Frame và layer Wet_Dk blue

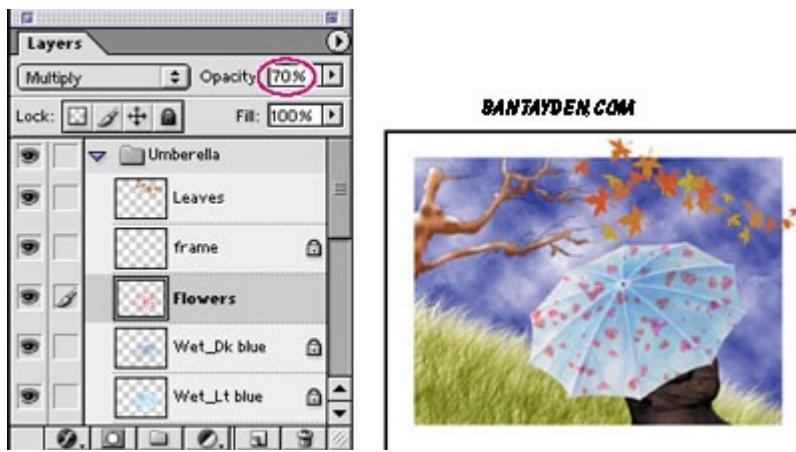


4. Chọn Select > Load Selection và chọn alpha4 từ menu mở ra của hộp thoại Load Selection và chọn OK.

Kênh alpha này chọn toàn bộ cái ô. Nên nhớ rằng bạn có thể ẩn vùng chọn bằng phím tắt Ctrl+H (Window) hoặc Command+H (Mac OS) nếu bạn không thích thấy các vùng chọn.

5. Chắc chắn rằng công cụ Brush vẫn đang được chọn trong hộp công cụ và brush Flower vẫn được chọn trong bảng Brushes.

6. Trong bảng Color hoặc bảng Swatches chọn màu đỏ tươi.
7. Sử dụng liên tiếp các nét vẽ ngắn, vẽ hoa trên bề mặt của ô, tạo ra các mẫu ngẫu nhiên khá đồng đều. Tiếp tục vẽ cho đến khi bạn hài lòng với kết quả.
8. Trong bảng Layer vẫn chọn layer Flower và thay đổi chế độ hòa trộn thành Multiply, Opacity thành 70%.



9. Chọn File > Save

Sử dụng Pattern Marker để tạo khung ảnh.

Bạn sẽ dùng một file nền như một mẫu cơ bản.

1. Chọn File > Open, mở file Texture.jpg trong thư mục Lessos/Lesson8
2. Trong thanh công cụ, chắc chắn rằng màu nền vẫn là màu trắng, rồi vào Image > Canvas Size.
3. Trong hộp thoại Canvas Size thay đổi đơn vị thành Pixel và đặt Width là 780, Height là 580 rồi chọn OK.
4. Chọn Filter > Pattern Marker.

5. Trong hộp thoại Pattern Marker sử dụng công cụ Rectangular Marquee ở góc phía trên bên trái của hộp thoại để chọn một vùng lớn trên bức ảnh nền. Chú ý là không để bất cứ màu trắng nào trong vùng chọn của bạn.

Chú ý: Nếu bạn muốn thay đổi vùng chọn, giữ phím Alt (Window) hoặc Option (Mac OS) và ấn nút Reset ở góc phía trên bên phải của hộp thoại (nơi mà xuất hiện nút Cancel khi nhả phím Alt/Option ra), sau đó tạo vùng chọn mới.

6. Ấn nút Generate.



Chú ý các thông tin trong hộp thoại, cỡ tiêu đề mặc định là 128x128 pixel, bởi vậy cỡ của mẫu cũng như thế.

7. Dưới Preview (phía bên phải của hộp thoại), đánh dấu vào Tile Boundaries.

Một tấm lưới sẽ xuất hiện trên mẫu, hiển thị ranh giới của các mẫu riêng, mỗi mẫu là 128x128 pixel. Ấn vào Title Boundaries một lần nữa để ẩn lưới đi.

8. Phía dưới Title Generation (bên phải của hộp thoại) ấn vào nút Use Image Size để cỡ lấy cỡ mẫu bạn chọn. Chú ý xác định chiều rộng, chiều cao giống như xác định với ảnh.



9. Ấn vào nút Generate Again vài lần để chọn ra một số mẫu khác nhau. Khi dùng nút Previous và Next ở phía dưới của vùng Title History, bạn có thể xem được các mẫu đã tạo. Chọn một mẫu để dùng rồi ấn OK.

10. Chọn File > Save As và đặt tên là Matte.psd trong thư mục Lessons/Lesson8.

Các mẫu được lưu giữ lại và có thể được dùng trong bất kì bài tập nào. Vì bạn mới dùng nó một lần, nên bạn không phải lo lắng về việc lưu giữ nó lại như một mẫu cố định (lâu dài).

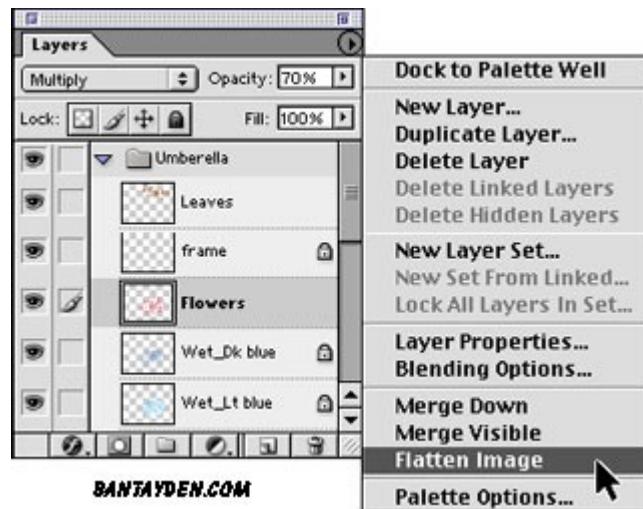
Vẽ bằng các mẫu ảnh.

Đây là lúc kết thúc bài học. Vì bạn sẽ dát mỏng (flatten) ảnh như một phần của công việc, bạn tao bản sao cho bản gốc để tạo một lớp bảo vệ trong trường hợp bạn quay lại và sửa nó. Bạn sẽ thêm việc sửa chữa để khung của bức ảnh xuất hiện.

1. Chọn cửa sổ ảnh của chiếc ô đang làm.

2. Chọn Image > Duplicate để tạo một file ảnh bản sao và đặt tên là Autumn_Flat.psd. Ấn OK.

3. Trong menu của bảng Layer chọn Flatten Image để kết hợp để kết hợp tất cả các layer trong file Autumn_Flat.



4. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Move

5. Giữ Shift và kéo ảnh từ cửa sổ ảnh của file Autumn_Flat.psd vào cửa sổ ảnh của file Matte.jpg.

Ảnh được ép vào sẽ hiện ra như layer1 trong bảng Layer của ảnh Matte.jpg



Giữ Shift và kéo và giữa cửa sổ ảnh của file Matte.jpg, nền nền của khung ảnh sẽ bằng với cỡ ảnh.

6. Với layer1 đang được chọn trong bảng Layer, ấn nút Add A Layer Style ở dưới đáy của bảng Layer, khi một menu mở ra chọn Inner Shadow.



7. Trong hộp thoại Layer Style, đặt tùy chọn cho Inner Shadow, với giá trị Opacity là 85%, Distance là 6, Size là 7. Còn các tùy chọn khác không thay đổi. Ấn OK.



Chúc mừng bạn đã hoàn thành bài học. Bạn có thể lưu giữ file ảnh lại hoặc in nó ra để làm một món quà.

Để hiểu rõ thêm về các công cụ cũng như các mục trong PS7, các bạn nên tham khảo thêm Help trực tuyến.

Câu hỏi ôn tập:

1. Chế độ hoà trộn và ba kiểu màu giúp cho các hiệu ứng trực quan hơn là gì?
2. Bảng History, công cụ History Brush và công cụ Eraser có điểm chung không?
3. Điểm khác biệt giữa công cụ History Brush và công cụ Art History Brush là gì?
4. Miêu tả hai kỹ thuật bảo vệ cho vùng ảnh trong suốt?
5. Bạn thêm brush vào thư viện Brush như thế nào?

Đáp án:

1. Chế độ hoà trộn điều khiển làm sao cho những điểm ảnh trong một bức ảnh có thể bị ảnh hưởng bởi các công cụ vẽ và chỉnh sửa. Sẽ có ích khi nghĩ về giới hạn của các kiểu mẫu khi làm việc trực quan với một chế độ hoà trộn có hiệu ứng:
 - Base color là các mẫu cơ bản trong một bức ảnh.
 - Blend color là màu sắc khi được áp dụng các công cụ vẽ và chỉnh sửa.
 - Result color là kết quả vẽ mẫu sau khi hoà trộn.
2. Bảng History, công cụ Eraser, công cụ History Brush có thể khôi phục lại tất cả ảnh của bạn về trạng thái trước đó, bởi vậy có thể quay lại bước trước hoặc sửa lỗi.
3. Công cụ Art History Brush vẽ dựa trên các trạng thái và các snapshot. Kiểu vẽ của công cụ Art History Brush cũng giống các công cụ vẽ khác. Công cụ History Brush vẽ bằng cách sao chép các trạng thái được chọn hoặc các snapshot hiện thời trong cửa sổ hình ảnh. Bạn có thể sử dụng công cụ History Brush để xoá các nét vẽ của công cụ Art History Brush đã vẽ.

4. Kỹ thuật thứ nhất là sử dụng tùy chọn Lock Transparent Pixel- một trong bốn cái khoá ở bảng Layer. Kỹ thuật thứ hai là tạo layer mới ở trên layer có điểm ảnh trong suốt mà bạn muốn bảo vệ, sau đó nhóm layer mới với layer ở dưới nó. Với nhóm lớp, bạn có thể vẽ trên layer mới bởi vì các nét vẽ chỉ áp dụng các điểm ảnh màu với layer dưới.

5. Có hai cách để thêm brush vào thư viện mặc định, là load thêm vào thư viện mặc định và tạo brush mới. Trong PS7 có sẵn một số thư viện brush. Bạn có thể chuyển đổi từ thư viện Brush đó thành các brush khác hoặc bạn có thể mở nhiều thư viện và nối thêm chúng vào tập hợp brush hiện tại. Bạn có thể định nghĩa một thư viện gồm các brush bạn thường xuyên sử dụng nhất. Để biết thêm chi tiết các bạn có thể xem thêm mục “Managing Libraries with Preset Manager” trong phần giúp đỡ trực tuyến của PS.

Công cụ Pen dùng để vẽ những đường thẳng hoặc những đường cong gọi là Path. Bạn có thể sử dụng công cụ Pen như là một công cụ tô vẽ hoặc nhu một công cụ lựa chọn. Khi được sử dụng như là công cụ lựa chọn, công cụ Pen luôn luôn tạo được một đường mềm mại, Anti-alias. Những đường tạo ra bởi Pen là một sự lựa chọn tuyệt vời để sử dụng những công cụ lựa chọn chuẩn cho việc tạo ra những vùng lựa chọn phức tạp.

Trong bài này bạn sẽ học được những điều sau:

- Thực hành vẽ một đường thẳng và cong sử dụng công cụ Pen
- Lưu lại Path
- Tô với lệnh Stroke Path
- Chỉnh sửa Path bằng công cụ Path Editing
- Biến đổi Path thành vùng lựa chọn
- Biến đổi vùng lựa chọn thành Path

Bắt đầu:

Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng việc xem một bản sao của một bức hình hoàn thiện mà bạn sẽ tạo. Sau đó bạn sẽ mở một loạt các file có những hướng dẫn giúp bạn đi qua quá trình tạo một đường thẳng, đường cong và đường kết hợp của hai đường trên. Hơn nữa, bạn sẽ học cách thêm một điểm vào Path, bớt điểm đi ở Path và biến một đường thẳng thành đường cong và ngược lại. Sau khi bạn thực hành xong với việc vẽ và chỉnh sửa Path sử dụng các Template, bạn sẽ mở một tệp hình đồ chơi con tàu vũ trụ và thực tập thêm với việc tạo vùng lựa chọn bằng công cụ Pen.

1. Khởi động PTS

2. Chọn File > Open và mở một file

Đôi điều về Path và công cụ Pen

Công cụ Pen vẽ một đường thẳng và cong được gọi là Path. Path là dạng đường nét hoặc hình dạng mà bạn vẽ ra nó bằng công cụ Pen, Magnetic Pen hoặc FreeForm Pen. Trong những công cụ này, công cụ Pen vẽ đường thẳng chính xác nhất, công cụ Magnetic Pen và Freeform dùng để vẽ những đường gần giống như bạn vẽ nháp bằng cây bút chì trên giấy vậy.

Nhấn chữ P trên bàn phím để chọn công cụ Pen. Nhấn Shift+P để thay đổi lần lượt giữa công cụ Pen, Freeform.

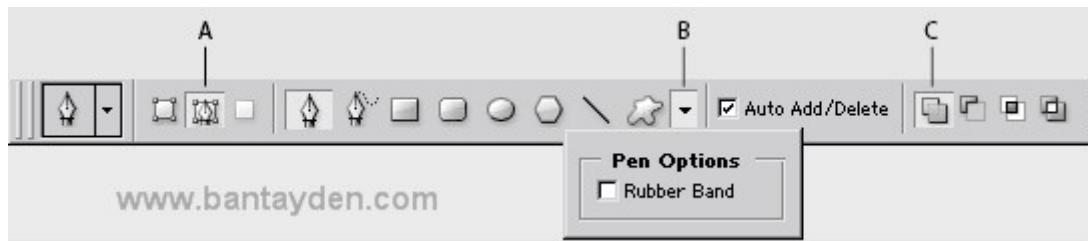


Trong bài này bạn chỉ học cách sử dụng Pen. Path có thể được đóng hoặc mở. Một Path mở là nó có hai điểm bắt đầu và kết thúc không trùng nhau. Path đóng là điểm bắt đầu và kết thúc gặp nhau tại một điểm. Ví dụ vòng tròn là Path đóng. Những loại Path mà bạn vẽ tác động đến nó sẽ được chọn và điều chỉnh như thế nào.

Những Path mà chưa được tô hoặc Stroke sẽ không được in ra khi bạn in hình ảnh của mình. Bởi vì Path là dạng đối tượng Vector và nó không chứa những Px, nó không giống như những hình bitmap được vẽ bởi Pencil và những công cụ vẽ khác. Trước khi bắt đầu, bạn nên tìm hiểu những tùy biến của công cụ Pen và môi trường làm việc của bạn để chuẩn bị cho bài học này.

1. Trong hộp công cụ chọn công cụ Pen (ปาก bút)

2. Trên thanh tuỳ biến công cụ, chọn hoặc thiết lập những thông số sau:



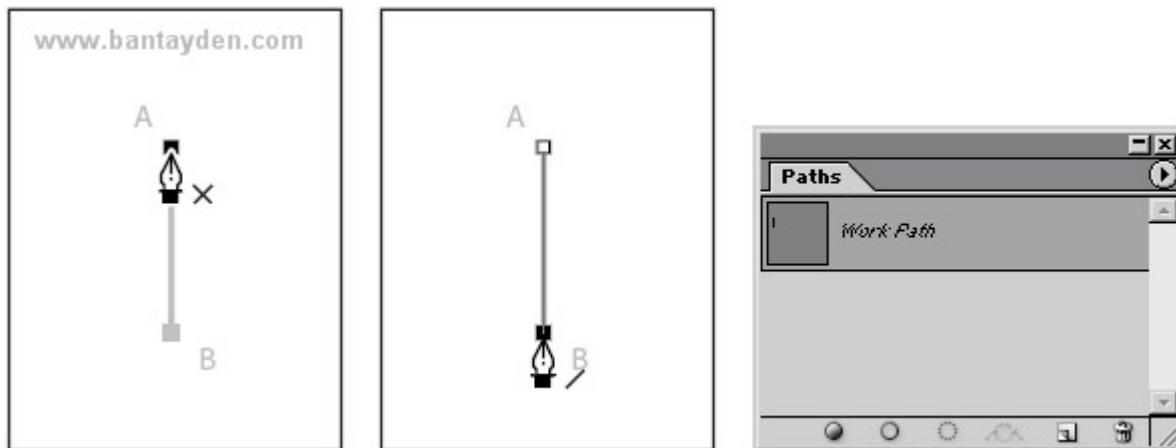
A. Paths option B. Geometry Options menu C. Add to Path Area option

3. Nhấp vào Path Palette để mở rộng palette đó ra ngoài nhóm layer palette. Path palette hiển thị hình xem trước của path mà bạn vẽ. Hiện tại Palette đang không có gì bởi vì bạn chưa bắt đầu.

Vẽ một đường thẳng

Đường thẳng được tạo ra bằng cách nhấp chuột. Lần đầu tiên bạn nhấp chuột, bạn sẽ đặt điểm bắt đầu cho Path. Mỗi lần nhấp chuột tiếp theo, một đường thẳng sẽ xuất hiện giữa điểm trước đó và điểm vừa nhấp chuột.

1. Sử dụng công cụ Pen, đặt con trỏ vào điểm A trong template và nhấp chuột. Sau đó nhấp vào điểm B để tạo một đường thẳng. Khi bạn vẽ path, một vùng lưu trữ tạm thời có tên là Work Path xuất hiện trong Path Palette để đi theo từng nét vẽ của bạn.



2. Kết thúc Path bằng cách nhấp vào công cụ Pen () trong hộp công cụ. Những điểm nối Path lại với nhau gọi là *Anchor Point*. Bạn có thể kéo những điểm riêng lẻ để sửa chữa từng phần của Path, hoặc bạn có thể chọn tất cả những điểm Anchor để chọn cả path.

3. Trong Path Palette, nhấp đúp vào Work Path để mở hộp thoại Save Path. Đặt tên cho nó là Straight Lines và nhấn OK để đặt tên cho Path. Path vẫn được chọn trong path palette.



Bạn nên tạo cho mình thói quen lưu lại Work Path nếu bạn sử dụng nhiều path khác nhau trên cùng một tài liệu. Nếu bạn bỏ chọn một Work Path đã có trong Path Palette và tiếp tục một path mới, một Work Path mới sẽ thay thế cái cũ, và tất nhiên là cái cũ sẽ bị mất. Tuy nhiên nếu bạn bỏ chọn Work Path trong Path Palette, thì Work Path và những gì bạn đang vẽ vẫn ở đó trong khi bạn làm những việc khác mà không phải là vẽ Path. Bạn cũng có thể chọn lại Work Path và tiếp tục thêm vào những gì đang vẽ.

Đôi điều cần biết về Anchor Point, đường định hướng, điểm định hướng và những thành tố khác:

Path bao gồm một hoặc nhiều đường thẳng và cong. Anchor Point đánh dấu những điểm kết thúc của Path. Ở vùng path cong, mỗi một điểm Anchor point được chọn hiển thị một hoặc hai đường định hướng, kết thúc ở điểm định hướng. Vị trí của đường định hướng và Point xác định kích thước và hình dạng của những vùng Path cong. Di chuyển những thành phần này sẽ định dạng lại những đường cong của Path. Một path có thể là path đóng mà không có cả điểm đầu và kết thúc ví dụ như hình tròn, hoặc là Path mở với điểm đầu và điểm kết thúc không trùng nhau ví dụ là đường gợn sóng.

Một đường cong mềm mại được nối với nhau bởi những điểm Anchor Point và gọi là những Smooth Point. Những đường cong sắc nhọn được nối với nhau bởi những Corner Point. Khi bạn di chuyển đường định hướng trên một Smooth Point, vùng cong ở hai bên của điểm đó tự đồng điều chỉnh đồng thời. Ngược lại, khi bạn di chuyển đường định hướng trên một Corner Point, chỉ

duy nhất vùng con ở trên cùng một bên của điểm tại đúng vị trí đường định hướng được điều chỉnh.

Một path không nhất thiết phải là một loạt những phần nhỏ nối tiếp với nhau. Nó có thể bao gồm nhiều hơn một những thành phần Path riêng lẻ. Mỗi hình dạng trong Shape Layer là một thành phần của path, được miêu tả là Clipping Path của layer.

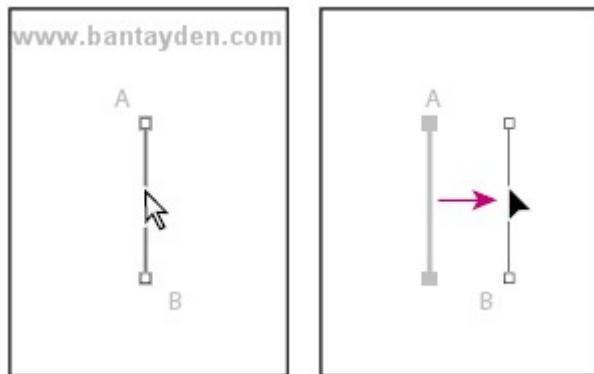
Di chuyển và điều chỉnh Path

Bạn sử dụng công cụ Direct Selection để chọn và điều chỉnh những điểm neo (anchor point) ở trên một phần của path hoặc cả path.

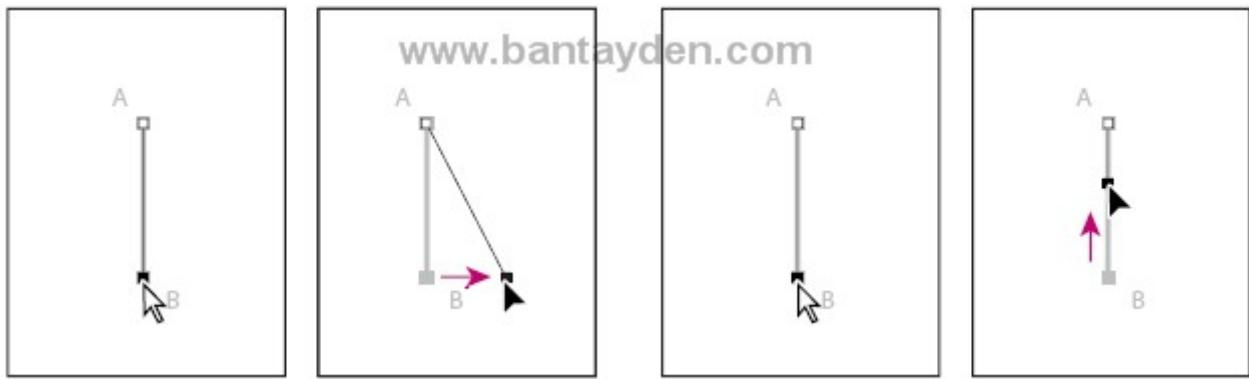
1. Chọn công cụ Direction Select () được ẩn dưới công cụ Path Select () trong hộp công cụ.

Để chọn công cụ Direct Selection bằng lệnh gõ tắt nhấn phím A. Hơn nữa, khi công cụ Pen đang được chọn bạn có thể tạm thời chuyển qua công cụ Direct Selection bằng cách giữ phím Ctrl.

2. Nhấp vào điểm A-B để chọn nó trong cửa sổ, và sau đó di chuyển Path bằng cách kéo nó đi loằng quăng với công cụ Direction Selection.



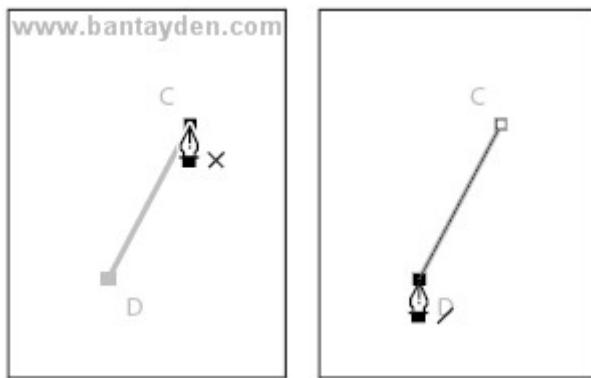
3. Để điều chỉnh độ dốc hoặc chiều dài của Path, kéo một điểm neo với công cụ Direct Selection.



4. Chọn công cụ Pen ()

5. để tiếp tục với Path kế tiếp, giữ con trỏ qua điểm C để cho một chữ x xuất hiện trên con trỏ của công cụ Pen chỉ ra rằng nếu bạn nhấp chuột sẽ bắt đầu một path mới, và sau đó nhấp vào điểm C.

6. Nhấp vào điểm D để vẽ Path giữa hai điểm.



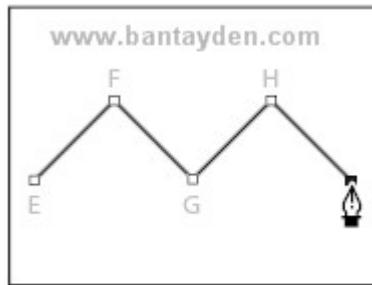
7. Đóng Path lại sử dụng những phương pháp sau:

- Nhấp vào công cụ Pen trong hộp công cụ
- Giữ phím Ctrl để tạm thời chuyển sang công cụ Direct Selection và nhấp ra ngoài Path.

Vẽ một đường thẳng với nhiều phần khác nhau

Cho đến lúc này bạn đã thực hành với path có 2 điểm. Bạn có thể vẽ một đường thẳng phức tạp hơn bằng công cụ Pen chỉ đơn giản bằng cách thêm điểm vào. Những đoạn và những điểm neo này có thể được loại bỏ sau này, bạn có thể loại từng em một hoặc chơi một phát cả lũ hy sinh.

1. Sử dụng công cụ Pen () nhấp vào điểm E để bắt đầu một path tiếp theo. Sau đó giữ phím Shift và nhấp vào điểm F, G, H và I. Giữ phím shift sẽ giúp bạn tạo một đường xiên một góc 45 độ.



Chú ý: Nếu bạn vẽ sai gì đó, chọn Edit > Undo để thử lại hoặc bạn có thể dùng History Palette.

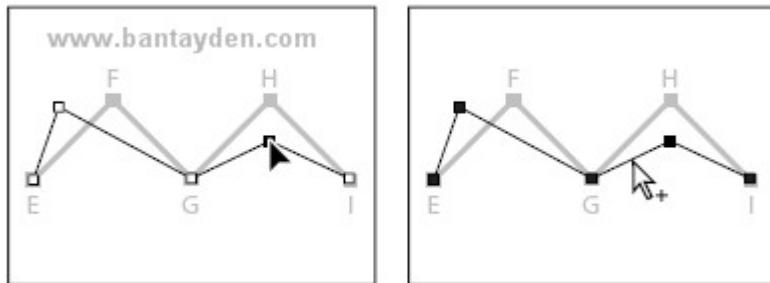
2. Để đóng path lại sử dụng những phương pháp bạn đã học. Khi một path chưa nhiều hơn một phân đoạn, bạn có thể kéo từng điểm neo riêng lẻ để điều chỉnh những phân đoạn riêng lẻ của path. Bạn cũng có thể chọn tất cả những điểm neo trên Path để chỉnh sửa cùng một lúc.

3. Chọn Direct Selection ()

4. Nhấp vào phân đoạn zic zac và kéo để di chuyển toàn bộ các phân đoạn khác. Khi bạn kéo, cả hai điểm neo của phân đoạn đó đều di chuyển theo và những phân đoạn nói với nhau cũng tự điều chỉnh theo. Độ dài và độ dốc của những phân đoạn được lựa chọn và vị trí của những điểm neo khác không thay đổi.

5. Chọn một trong những điểm neo đơn lẻ trên Path và kéo nó tới một vị trí mới. Chú ý tới những thay đổi của nó tới một phân đoạn gần kề hoặc những phân đoạn khác.

6. Alt-click để chọn cả đoạn path. Khi cả đoạn path được chọn, tất cả những điểm neo thành màu đen.



Kéo từng điểm riêng lẻ

Alt-click để chọn toàn bộ path

7. Kéo path để di chuyển toàn bộ path mà không làm ảnh hưởng đến hình dạng của nó

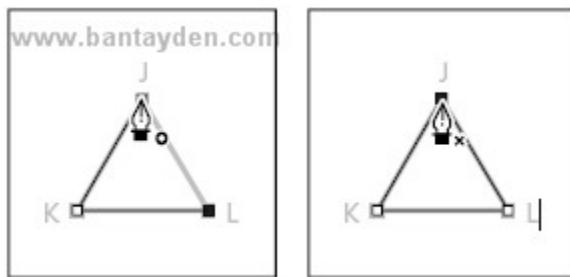
Tạo một Path đóng

Tạo một path đóng khác biệt với tạo một path mở ở cách mà bạn đóng path.

1. Chọn công cụ Pen (

2. Nhấn vào điểm J để bắt đầu Path, sau đó nhấp vào điểm K và điểm L

3. Để đóng lại path, đặt con trỏ qua điểm khởi đầu là điểm J, một vòng tròn nhỏ xuất hiện với công cụ Pen chỉ ra rằng Path đó sẽ đóng lại nếu bạn nhấp chuột. Đóng một Path sẽ tự động kết thúc path. Sau khi path đó bị đóng, con trỏ của công cụ pen sẽ lại xuất hiện một dấu x, chỉ ra rằng nếu bạn nhấp chuột sẽ tạo ra một path mới.



4. Để thực hành thêm, bạn vẽ thêm một path đóng nữa, sử dụng hình ngôi sao có sẵn

5. Khám phá những thumbnail trong Path Palette. Tại điểm này, tất cả những path bạn vẽ xuất hiện trong Work Path Straight Lines ở trong Path Palette. Mỗi một path riêng lẻ trong path Straight Line được gọi là subpath (Path phụ)

Tô vẽ với path

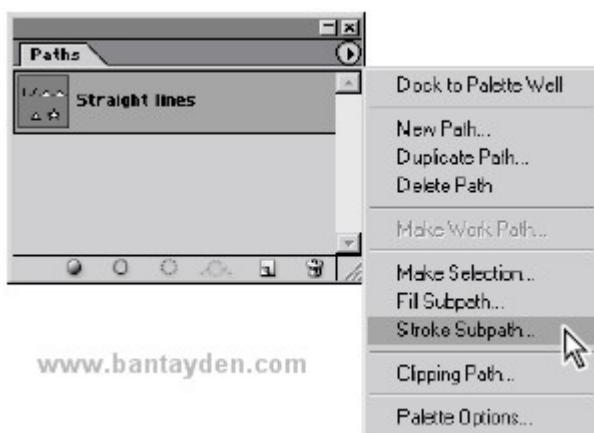
Path và những điểm neo không phải là những thành phần sẽ được in ra của hình ảnh. Bởi vì những điểm màu đen bạn nhìn thấy trên màn hình khi bạn vẽ với công cụ Pen là path chứ không phải là nét vẽ nó không đại diện cho bất cứ một đơn vị Pixel của hình ảnh nào. Khi bạn bỏ chọn Path, những điểm neo và path sẽ bị ẩn đi. Bạn có thể làm cho path xuất hiện khi in ấn bằng cách thêm nét vẽ cho nó, bằng cách này bạn sẽ thêm những đơn vị pixel vào hình ảnh. Stroke sẽ tô

màu dọc theo Path, Fill sẽ tô vùng bên trong của một path đóng bằng cách tô nó với một màu, hình ảnh hoặc Pattern. Để stroke hoặc fill path bạn phải chọn nó trước.

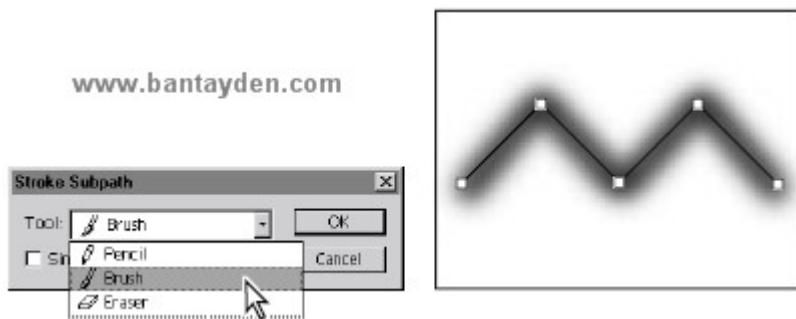
1. Đổi màu nền trước thành màu đen

2. Chọn công cụ Direct Selection () và nhấp để chọn đường thẳng zig zag trong cửa sổ

3. Trên menu của Path Palette, chọn Stroke Subpath để mở hộp thoại Stroke Subpath



4. Ở ô Tool, chọn Brush từ menu hiển lên và nhấp OK. Path của bạn đã được stroke với những thông số của brush hiện tại

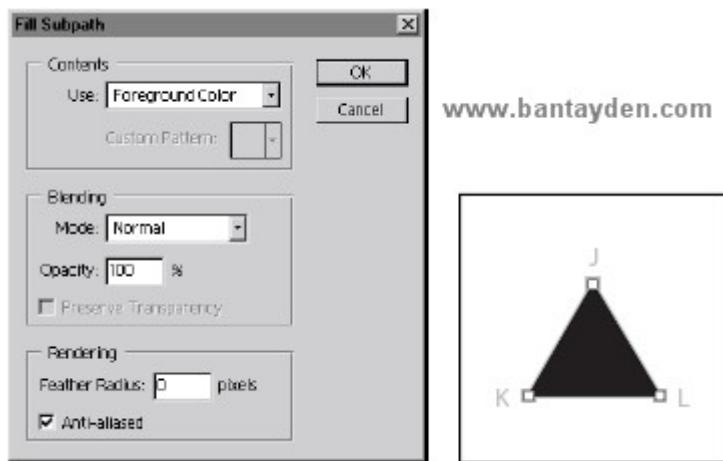


Chú ý: Bạn có thể chọn một công cụ vẽ và thiết lập thông số trước khi bạn chọn Tool trong hộp thoại Stroke Subpath.

Bây giờ bạn sẽ tô cho một trong những path đã tạo

5. Nhấp vào hình tam giác với công cụ Direct Selection. Sau đó chọn Fill Subpath từ menu Path Palette. Hộp thoại Fill Subpath xuất hiện

6. Trong hộp thoại này, nhấp Ok để chấp nhận mặc định. Hình tam giác được tô với màu của nền trước.



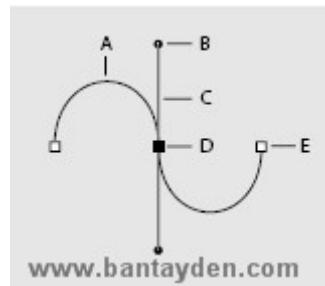
7. Để ẩn path, nhấp vào một vùng trống dưới tên của Path ở trên Path Palette



8. Chọn File > Close và không cần lưu lại gì hết.

Vẽ một path cong

Path cong được tạo bởi nhấp và kéo. Lần đầu tiên bạn nhấp và kéo, bạn sẽ đặt điểm bắt đầu cho path cong và cũng xác định luôn hướng của đường cong. Khi bạn tiếp tục kéo, path cong sẽ được vẽ ở giữa điểm trước đó và điểm hiện tại. Khi bạn kéo công cụ Pen, PTS vẽ một đường định hướng và điểm định hướng từ những điểm neo. Bạn có thể sử dụng những đường định hướng và điểm định hướng để điều chỉnh hình dạng và hướng của đường cong. Bạn sẽ chỉnh sửa path bằng cách sử dụng đường định hướng và điểm định hướng sau khi bạn thực hành với path cong.

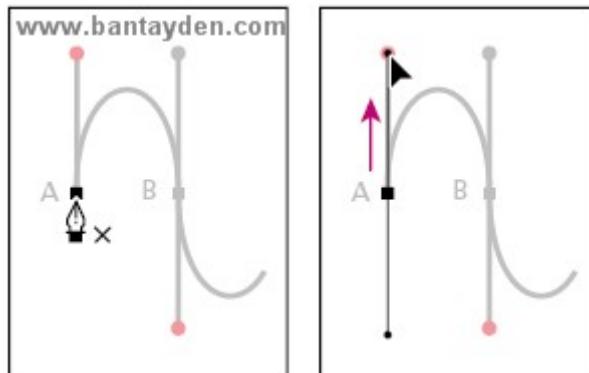


Giống như path chưa được tô, đường định hướng và điểm định hướng không được in ra sau này bởi vì chúng là đối tượng vector mà không chứa các đơn vị Px.

1. Chọn File > Open

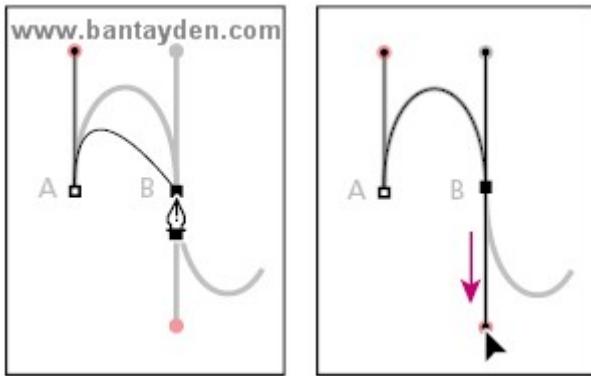
2. Chọn công cụ Pen ()

3. Kéo con trỏ của công cụ Pen, bắt đầu từ điểm A và dừng lại tại điểm đỏ trên đường định hướng. Khi bạn thả chuột, một điểm neo sẽ xuất hiện tại điểm A và hai đường định hướng sẽ mở rộng lên trên và xuống dưới điểm neo.



4. Kéo từ điểm B đến điểm đỏ nằm dưới nó

Chú ý: Nếu bạn có sai sót gì trong khi vẽ, chọn Edit > Undo để làm lại hoặc dùng History Palette. Nếu bạn giữ phím Shift bạn sẽ có được một đường định hướng nghiêng một góc là 45 độ



5. Để hoàn thành đường cong bằng cách kéo từ điểm C đến điểm đỏ của nó và từ điểm D đến điểm đỏ của nó. Kết thúc path sử dụng một trong những phương pháp đã học. Bây giờ bạn hãy tạm thời lưu lại Work Path để tránh bị mất nội dung của nó.
6. Nhấp đúp vào Work Path trong Path Palette để mở hộp thoại Save Path. Trong ô name điền Curve 1 và nhấn OK.

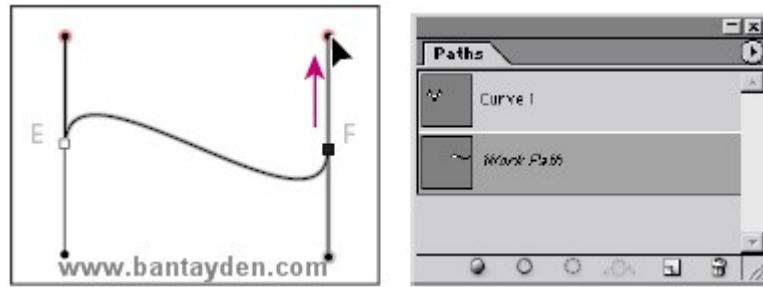
Tạo những Work Path độc lập

Khi bạn vẽ những phân đoạn thẳng ở đầu bài học này, bạn đã vẽ một đường thẳng đứng, một đường nghiêng, một đường zic zac, và một hình tam giác. Tất cả những đường này là Subpath của Work Path Straight Lines trong Path Palette. Đôi lúc bạn muốn phân chia những line khác nhau khi bạn vẽ với một path hoàn thiện, do đó bạn có thể chỉ định những tính năng thêm vào mức độ của Path. Để bắt đầu một Work Path mới, bỏ chọn path hiện tại trên path Palette và bắt đầu vẽ.

1. Trong Path Palette, nhấp chuột chọn một vùng trống dưới Curve 1 để bỏ chọn Path.

Chú ý: Khi bạn bỏ chọn một path trong Path Palette, tất cả path hoặc subpath trong nó đều bị bỏ chọn. Nó sẽ ẩn đi bởi vì path không mang các đơn vị pixel trong nó.

2. Kéo lên từ điểm E cho đến điểm màu đỏ, Khi bạn thả chuột từ điểm E một đường Work Path mới sẽ xuất hiện trên Path Palette.
3. Kéo từ điểm F lên điểm đó.



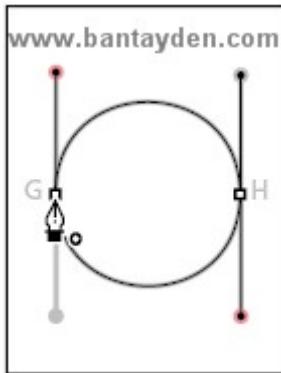
4. Kết thúc path bằng những cách đã học.
5. Nhấp đúp vào Work Path trong Path Palette để mở hộp thoại Save Path, chọn Curve 2 để đặt tên cho nó và nhấp OK
6. Trong Path Palettes, nhấp vào một vùng trống dưới Curve 2 để bỏ chọn nó.



Vẽ một path cong đóng

Bây giờ bạn sẽ vẽ một đường tròn, sử dụng những phương pháp học được từ việc vẽ đường cong.

1. Kéo từ điểm G lên đến điểm màu đỏ, sau đó kéo xuống từ điểm H đến điểm màu đỏ.
2. Đóng Path lại bằng cách đặt con trỏ qua điểm G và nhấp chuột.



3. Trên Path Palette, nhấp đúp vào Work Path và gõ chữ Closed path để đặt tên cho nó, sau đó nhấp vào một khoảng trống để bỏ chọn

Sửa chữa Path cong.

Bây giờ bạn sẽ sửa chữa những đường cong mà bạn vừa vẽ

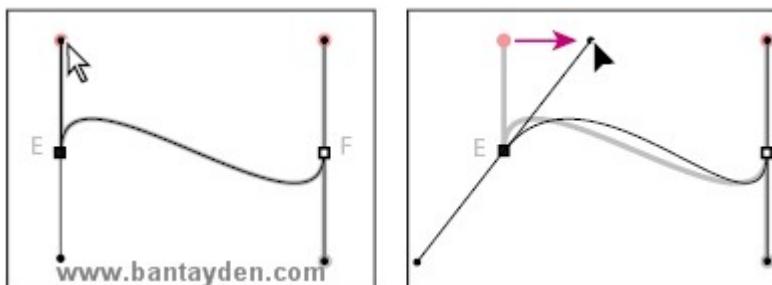
1. Chọn Direct Selection ().

Để chọn công cụ Direct Selection bằng lệnh gõ tắt nhấn phím A. Hơn nữa, khi công cụ Pen đang được chọn bạn có thể tạm thời chuyển qua công cụ Direct Selection bằng cách giữ phím Ctrl.

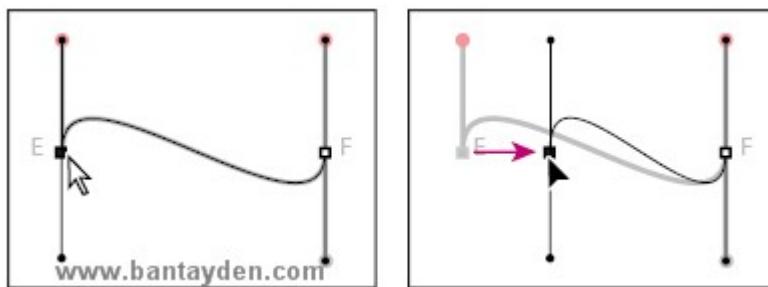
2. Trong Path Palette, nhấp vào Curve 2 để chọn nó, sau đó nhấp vào path trên cửa sổ chính để chọn nó

3. Nhấp vào điểm E và kéo một trong những điểm định hướng của nó theo hướng nào tùy bạn để thay đổi độ dài, độ dốc hoặc cả hai hướng cho đường định hướng đó.

Chú ý rằng độ dốc của những đường định hướng khác của điểm đó cũng thay đổi cho nên nó luôn luôn là một đường 180 độ từ điểm mà bạn đang kéo.



4. Bây giờ kéo điểm neo E để thay đổi vị trí của đường cong



5. Thử kéo phân đoạn đó và chú ý những gì xảy ra cho đường định hướng và các điểm neo.

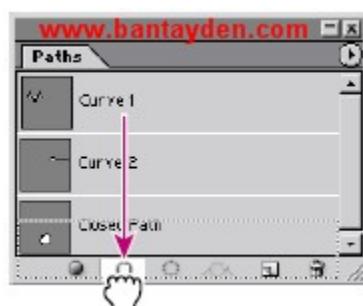
Stroke và Fill path

Ở phần trên của bài học này, bạn đã sử dụng lệnh Stroke ở Path Palette để thêm màu cho đường path. Bạn có thể Stroke hoặc Fill path bằng cách kéo tên của path vào một nút đặc biệt ở dưới cùng của Path Palette. Để thiết lập những tùy chọn mà bạn sẽ áp dụng cho path, bạn sẽ chọn một công cụ vẽ và những tùy biến của nó trước khi bạn kéo path vào nút đặc biệt này trên Path Palette.

Chú ý: *Những nút trong Path Palette áp dụng những nét vẽ trên toàn bộ subpath liên quan đến nó trên cùng một path. Để áp dụng nét vẽ chỉ cho vài subpath, sử dụng lệnh Stroke thay thế.*

1. Chọn công cụ Brush (🖌)

2. Kéo path Curve 1 vào nút Stroke Path With Brush (🖌) ở dưới cùng của Path Palette để stroke path với thông số của brush. Chú ý rằng tác vụ này không chọn Curve 1 Path, Curve 2 path vẫn được chọn trên path Palette.



Nếu bạn muốn thêm lệnh Fill hoặc Stroke vào Path đã được lựa chọn trong Path Palette, bạn không cần phải kéo nó vào nút kia trong Path Palette bạn chỉ cần nhấp vào nút đó nếu bạn muốn áp dụng.

3. Trong Path Palette, kéo Closed path vào nút Fill Path With Foreground Color (●) ở dưới cùng của Path Palette để tô nó với màu nền trước. Khi bạn tô một path mở, PTS sẽ tự động vẽ một đường thẳng không nhìn thấy được nối điểm đầu và điểm cuối, và tô cho những khoanh vùng nằm giữa nó

4. Đặt màu nền trước là màu khác, bạn tuỳ chọn.

5. Trong Path Palette, kéo Curve 1 vào nút Fill Path With Foreground Color.

6. Chọn File > Close và không cần lưu lại.

Kết hợp những phần vùng path cong và thẳng.

Bạn đã học được cách vẽ đường cong và đường thẳng riêng biệt, bây giờ bạn sẽ kết hợp nó lại để tạo ra những góc tròn và những đường cong mềm mại. Những điểm neo Smooth có những đường định hướng hoàn toàn khác biệt nhau. Conner point thì không có nhiều đường định hướng mà chỉ có một hoặc hai có độ lớn của góc là 180 độ.

Kết hợp hai phần vùng cong tại một góc nhọn

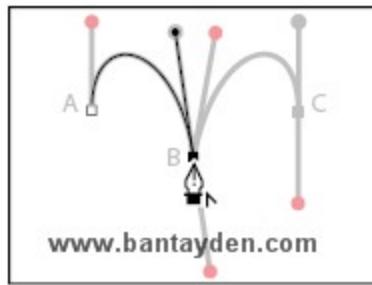
Một trong những sự kết hợp khó khăn nhất là kết hợp hai path cong nhập vào nhau ở một góc. Bạn sẽ thực hành với nó ngay bây giờ để biết tôi nói là không sai.

1. Mở file

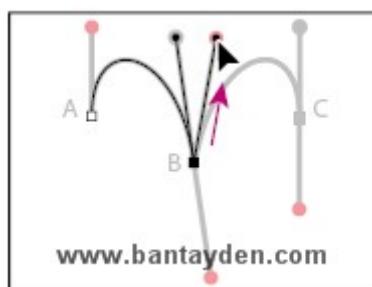
2. Chọn công cụ Pen

3. Kéo từ điểm A lên điểm màu đỏ, và sau đó kéo từ điểm B xuống điểm màu đỏ ở dưới nó. Tại điểm B, bạn phải tạo một điểm Conner để thay đổi hướng của đường cong tiếp theo.

4. Alt-click vào điểm B để thiết lập Conner Point. Chú ý rằng con trỏ bao gồm một mũi tên nhỏ khi bạn giữ phím Alt xuống.



5. Giữ phím Alt xuống lần nữa, kéo từ điểm B đến điểm màu đỏ, để thêm vào đường định hướng. Đường mới sẽ tác động tới hướng của đường cong mà bạn sẽ vẽ tiếp theo, khi bạn thêm một điểm neo khác.

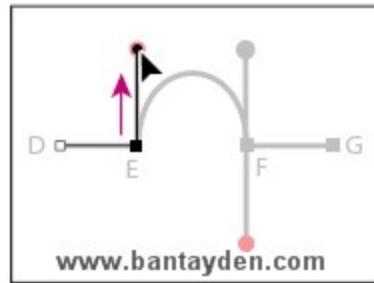


6. Kéo xuống từ điểm C từ điểm màu đỏ để hoàn thiện path. Sau đó kết thúc path bằng cách bạn đã học.

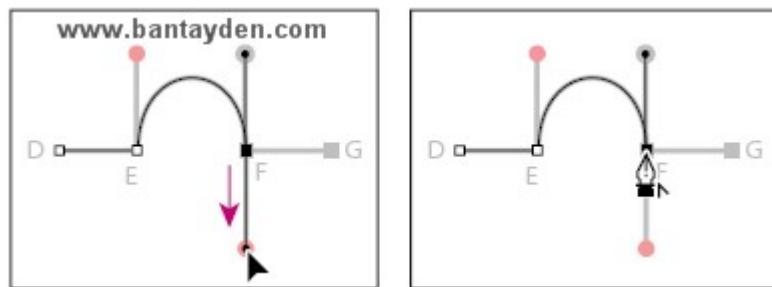
Kết hợp phần vùng cong với đường thẳng.

Khi bạn tạo một path mà kết hợp đường thẳng và đường cong, bạn tạo một conner point để chỉ ra điểm chuyển đổi từ đường thẳng thành đường cong và ngược lại. Ở phần này bạn sẽ vẽ hai phân đoạn đường thẳng riêng biệt, tạo hai hình cong riêng biệt: một hình bán nguyệt và một hình chữ S. Vị trí của đường định hướng cho conner point xác định loại đường cong nào sẽ được tạo.

1. Để bắt đầu vẽ Path thứ 2 (đầu tiên là đường thẳng), nhấp vào điểm D với công cụ Pen, và giữ phím Shift và click vào điểm E (đừng kéo).
2. Di chuyển con trỏ qua điểm E và kéo đến điểm màu đỏ để thiết lập đường định hướng cho phân đoạn sau sẽ là một đường bán nguyệt hướng lên trên



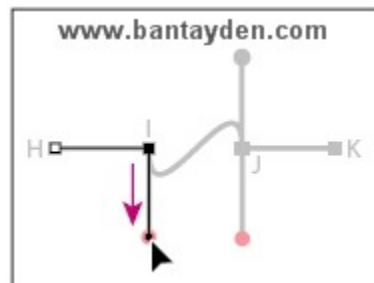
3. Kéo từ điểm F đến điểm màu đỏ và giữ Alt-click vào điểm F để tạo Conner point



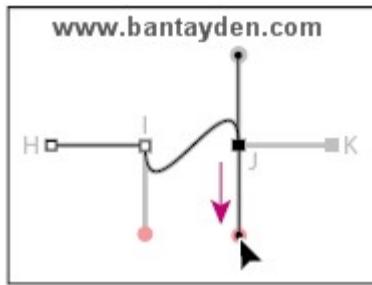
4. Giữ phím Shift và nhấp vào điểm G để tạo một đường thẳng. Sau đó kết thúc path lại

5. Nhấp vào điểm H bằng công cụ Pen để bắt đầu một path mới cho đường cong chữ S và giữ phím Shift và click vào điểm I

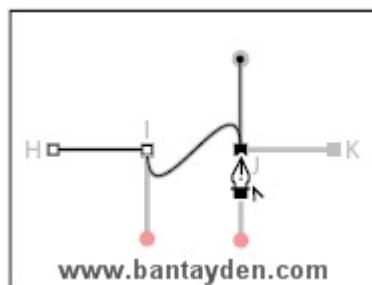
6. Tại điểm I, Alt-kéo từ điểm I đến điểm màu đỏ để tạo cho điểm I một conner point.



7. Kéo điểm J xuống điểm màu đỏ.



8. Alt-click vào điểm J để biến nó thành corner point.



9. Shift-click vào điểm K và sau đó đóng path lại với những cách bạn đã học

10. Chọn File > Close

Chỉnh sửa những điểm neo.

Một trong những điểm thuận lợi khi vẽ bằng công cụ Pen là bạn có thể quay lại và thay đổi đường path bạn vẽ. Bạn đã học cách di chuyển điểm neo, phân đoạn, và các đường định hướng. Trong phần này, bạn sẽ thấy việc thêm một điểm neo vào một path có sẵn để dàng như thế nào, xoá điểm neo, và biến đổi những điểm neo từ một dạng này sang dạng khác.

Thêm và bớt điểm neo

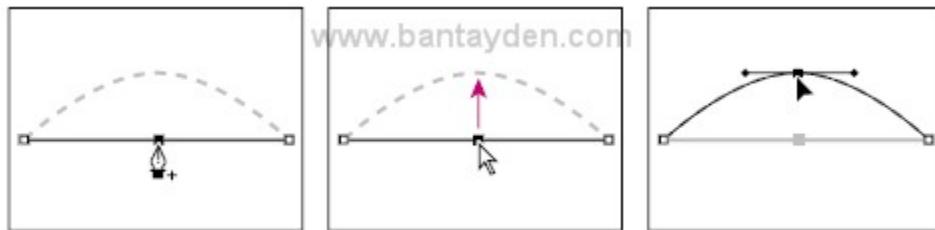
Bạn có thể thêm điểm neo vào một path để gia tăng số phân vùng của path đó và bạn có thể bớt những điểm neo không cần thiết trên path.

1. Chọn File > open. Hai path đã được đặt tên và lưu lại trong path Palette. Bạn sẽ chỉnh sửa path bằng cách sử dụng công cụ Pen và công cụ Convert Point.

2. Trong Path Palette, nhấp vào path ở trên (có tên là Add and delete points) để chọn nó. Hai subpath sẽ xuất hiện trong cửa sổ chính.

3. Chọn công cụ Add-anchor point (+) được nằm ẩn dưới công cụ Pen. Sau đó định vị con trỏ qua điểm đỏ ở trung tâm của đường thẳng và nhấp chuột. Một điểm neo với đường định hướng sẽ được thêm vào phân vùng, và con trỏ xuất hiện là một mũi tên rỗng () do đó bạn có thể chọn và sửa đổi path.

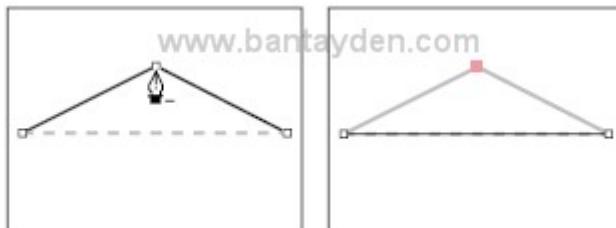
4. Bây giờ chọn và kéo path quay lên trên. Tiếp đến bạn sẽ bỏ đi những điểm neo trên path.



5. Chọn công cụ Direct Selection () và chọn Path thứ 2

Chú ý: Bạn phải chọn path trước khi bạn có thể xoá điểm neo của nó. Tuy nhiên bạn có thể chọn path và điểm neo mà không cần phải chọn công cụ. Nếu path được chọn, chỉ việc di chuyển công cụ Pen qua một phân đoạn để thay đổi nó thành công cụ add-anchor-point

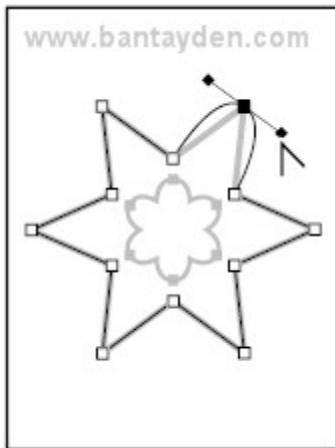
6. Chọn công cụ delete-anchor-point () ẩn dưới công cụ Add-anchor-point (), đặt con trỏ trên chấm đỏ qua tâm của điểm neo, và nhấp vào nó để xoá điểm neo.



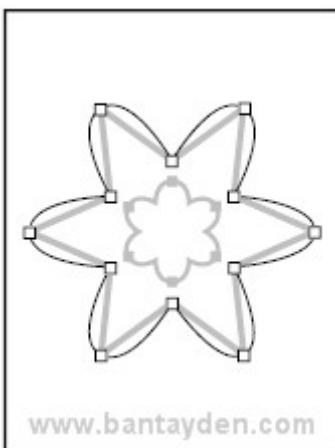
Biến đổi điểm neo

Đôi khi bạn có thể muốn thay đổi đường cong thành một conner point và ngược lại. Sử dụng công cụ Convert Point sẽ dễ dàng giúp bạn được điều này. Sử dụng công cụ Convert Point gần giống như vẽ bằng công cụ Pen. Để biến một đường cong thành một conner point, bạn nhấp chuột vào điểm neo đó, và để biến một conner point thành đường cong, bạn kéo từ điểm neo đó.

1. Trong Path Palette, chọn Convert Direction path. Hình dạng path có bốn conner points và các đường cong. Bạn sẽ bắt đầu với việc biến những conner point thành đường cong, và sau đó bạn sẽ biến đường cong thành conner point.
2. Sử dụng công cụ Direct Selection () , chọn vùng ngoài của subpath
3. Chọn công cụ Convert Point () được ẩn dưới công cụ delete-anchor-point tool ()
4. Đặt con trỏ lên một điểm của path bên ngoài, và nhấp và kéo theo chiều kim đồng hồ để biến điểm neo từ conner point thành đường cong.

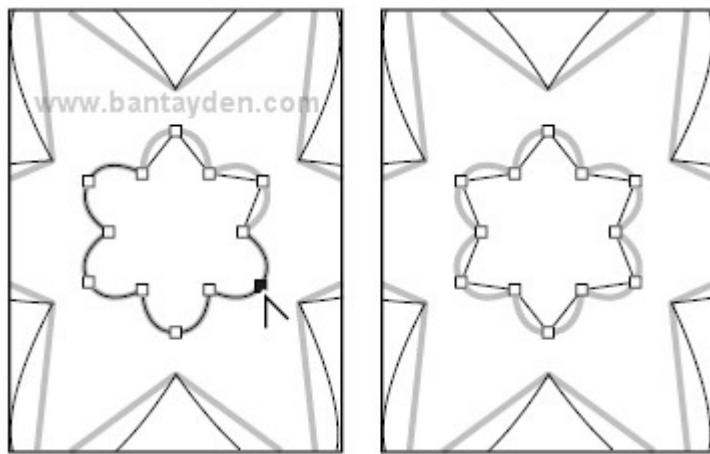


5. Biến những điểm còn lại thành Smooth point để hoàn thành đường bên ngoài.

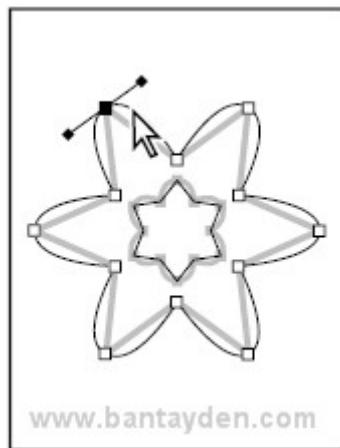


6. Sử dụng công cụ Convert Point () , nhấp vào vùng tổng của subpath để chọn nó và sau đó nhấp vào điểm neo ở trên đỉnh của mỗi đường cong để biến nó thành điểm uốn. Bạn cũng có thể

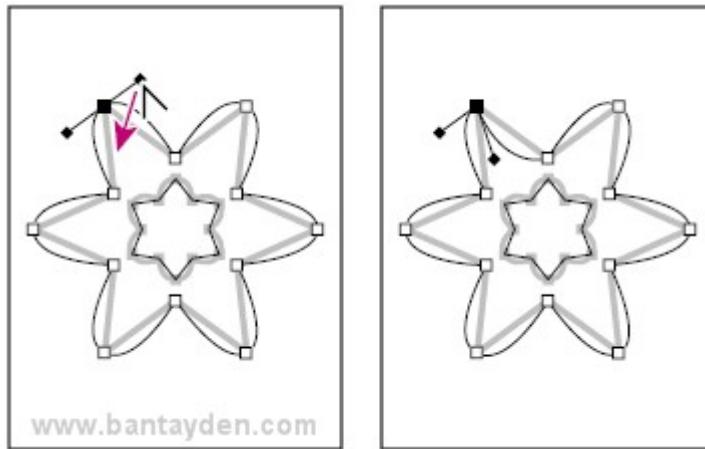
sử dụng công cụ Convert Point để điều chỉnh một bên của một phân vùng cong. Bạn sẽ thử cách này ở vùng ngoài của path



7. Nhấp vào vùng ngoài của path với công cụ Direct Selection () sau đó nhấp vào một phân vùng cong sao cho đường định hướng và điểm định hướng xuất phát từ một điểm neo.



8. Chọn lại công cụ Convert Point () kéo một trong những điểm định hướng để thay đổi hình dạng của một cạnh của đường cong.

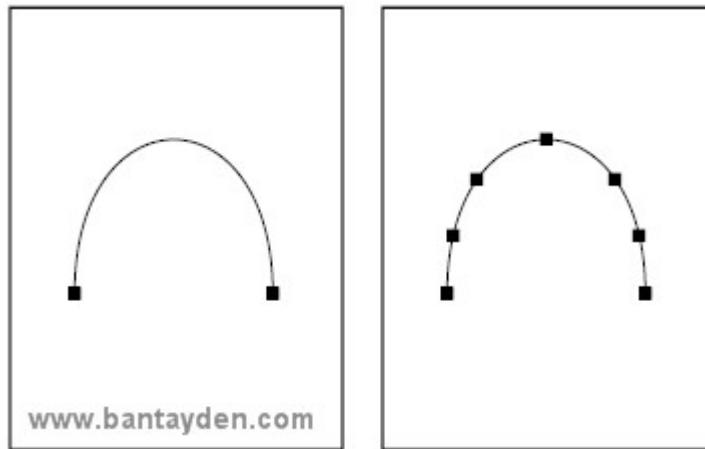


9. Đóng tài liệu lại mà không cần lưu gì hết.

Sử dụng Path với hình ảnh

Bạn đã thực tập một số với những hình có sẵn, bạn sẽ sử dụng công cụ Pen để tạo vùng lựa chọn cho chiếc đĩa bay sau. Chiếc đĩa bay có đường viền rất dài, cong và mềm mại. Nó sẽ rất khó nếu bạn dùng phương pháp khác để tạo vùng lựa chọn. Bạn sẽ vẽ một đường Path xung quanh tấm hình và tạo hai đường khác ở trong tấm hình. Sau khi bạn vẽ xong đường Path, bạn sẽ biến chúng thành vùng lựa chọn. Tiếp theo bạn sẽ bớt vùng lựa chọn của hình này từ hình khác sao cho mỗi chiếc đĩa bay được chọn và không có chút nào của hình bầu trời hết. Cuối cùng bạn sẽ tạo một layer mới từ bức hình chiếc đĩa bay và thay đổi hình nền của nó.

Khi bạn vẽ với những đường path tự do sử dụng công cụ Pen, sử dụng càng ít điểm neo càng tốt để tạo ra hình mà bạn muốn. Càng ít điểm neo được dùng, đường cong càng mềm mại và công việc của bạn càng hiệu quả. Điều cốt lõi trong bài học này là bạn sẽ sử dụng công cụ Pen để nối những chấm từ điểm A đến điểm N và quay lại điểm A, hãy thực hành với những gì bạn học ở chương này để tạo ra những loại điểm neo khác nhau.



Cách làm đúng

Có quá nhiều điểm neo

- Bạn sẽ thành lập những phân đoạn thẳng chỉ đơn giản bằng cách nhấp chuột tại điểm C, F, J và M

- Bạn sẽ tạo đường uốn mềm bằng cách kéo điểm màu đỏ cho các điểm A, D, E, G, H, I, K và J

Bạn sẽ đặt một điểm uốn cho quá trình chuyển đổi từ đường cong thành một phân đoạn thẳng (tại điểm B) bằng cách trước tiên tạo một điểm Smooth Curve - lần nữa, bằng cách kéo điểm màu đỏ - và sau đó loại bỏ một trong những đường định hướng bằng cách nhấn Alt-Click

- Bạn sẽ thiết lập một điểm uốn cho quá trình chuyển đổi từ phân đoạn thẳng thành một đường cong bằng cách đầu tiên nhấn nhưng không kéo để tạo ra một điểm uốn và sau đó giữ phím Alt và kéo điểm neo N.

- Nếu bạn đã sẵn sàng để thực hành, bạn có thể tập làm bài này sử dụng những lời chỉ dẫn ở trên. Hoặc theo những bước sau trước để đảm bảo bạn đi đúng hướng.

Vẽ path theo hình bằng Pentool

Sử dụng những bước sau để tạo đường Path, đường phác thảo của hình chiếc tàu vũ trụ

1. Mở file

2. Chọn công cụ Pen.

3. Đặt con trỏ ở điểm A và kéo đến điểm màu đỏ để thiết lập một điểm neo và định hướng cho đường cong đầu tiên. Sau đó làm tương tự với điểm B. Tại góc của buồng lái (điểm B), bạn sẽ cần phải tạo một điểm uốn, để tạo một vùng chuyển giao giữa phần vùng cong và thẳng.

4. Alt-click điểm B để chuyển Smooth Point thành điểm uốn bằng cách loại bỏ một trong những đường định hướng.



Thiết lập Smooth point tại B

Biến đổi Smooth point thành điểm uốn

5. Nhấn vào điểm C để lập một phân vùng thẳng (đừng kéo)

6. Kéo lên điểm D từ điểm màu đỏ. Sau đó kéo xuống từ điểm E đến điểm màu đỏ của nó

7. Nhấp vào điểm F

8. Thiết lập điểm uốn ở G, H và I bằng cách kéo từng cái một đến những điểm màu đỏ tương ứng.

9. Nhấp vào điểm J

10. Thiết lập điểm uốn tại K và L bằng cách kéo từng cái một đến những điểm màu đỏ tương ứng.

11. Nhấp vào điểm M và sau đó là N

12. Giữ phím Alt và kéo từ điểm N đến điểm màu đỏ, để thêm một đường định hướng vào điểm neo tại N

13. Di chuyển con trỏ qua điểm A sao cho một vòng tròn nhỏ xuất hiện ở con trỏ, và nhấp để đóng đường Path lại. (vòng tròn nhỏ có thể khó nhìn vì hình này tối màu cho nên nó lẩn vào nền).



14. Trong Path Palette, nhấp đúp vào Work Path, gõ chữ Saucer vào hộp đặt tên và sau đó nhấn OK để lưu nó lại.

15. Đóng tài liệu lại nếu bạn muốn lưu thì chọn Save.

Biến một vùng lựa chọn thành Path

Bạn sẽ tạo một đường Path thứ hai nhưng sử dụng phương pháp khác. Trước tiên bạn sẽ dùng công cụ lựa chọn để chọn những vùng màu tương đồng, sau đó bạn sẽ biến vùng lựa chọn thành đường Path. Bạn có thể biến bất cứ vùng lựa chọn nào được tạo bởi bất kỳ công cụ lựa chọn nào thành đường Path.

1. Nhấp chuột chọn thẻ Layer Palette để hiện thị nó, sau đó kéo layer Template xuống biểu tượng thùng rác ở dưới cùng của layer palette. Bạn không cần đến nó nữa hay nói cách khác là nó hết giá trị lợi dụng! ka ka ka!



2. Chọn công cụ Magic Wand ()

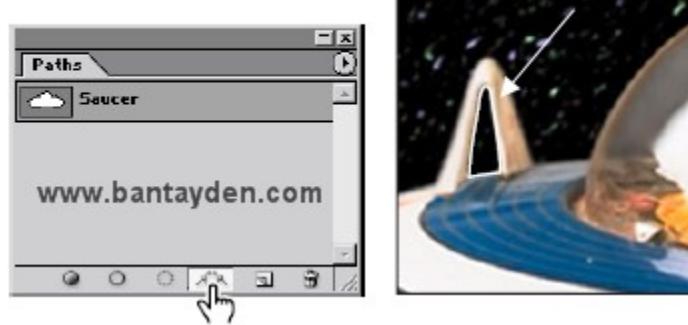
3. Ở thanh tuỳ biến công cụ của Magic Wand, điền vào giá trị là 32

4. Hãy cẩn thận nhấp vào vùng màu đen bên trong cánh thăng bằng của đĩa bay.

5. Shift-Click ở trong cánh thăng bằng còn lại để tạo vùng lựa chọn cho vùng màu đen đó.



6. Nhấp vào thẻ Path Palette để hiển thị nó. Sau đó nhấp vào nút Make Work Path From Selection (). Vùng lựa chọn sẽ được chuyển thành Path, và một Work Path mới được tạo.



Chú ý: Nếu cần bạn có thể điều chỉnh những điểm neo của đường Path, sử dụng công vụ và cách thức đã học.

7. Nhấp đúp vào Work Path và đặt tên nó là Fins, nhấn OK để lưu lại



8. Nếu cần thì lưu file lại.

Biến đổi đường Path thành vùng lựa chọn

Cũng như khi bạn biến một vùng lựa chọn thành Path, bạn có thể biến đường Path thành vùng lựa chọn. Với những nét rất mềm mại, đường Path cho phép bạn tạo ra những vùng lựa chọn chính xác. Vừa rồi bạn đã vẽ đường Path cho con tàu vũ trụ và hai cánh côn bằng của nó, giờ bạn sẽ biến đường Path này thành vùng lựa chọn và áp dụng hiệu ứng Filter lên vùng lựa chọn này.

1. Trong Path Palette, nhấp vào Saucer Path để chọn nó.

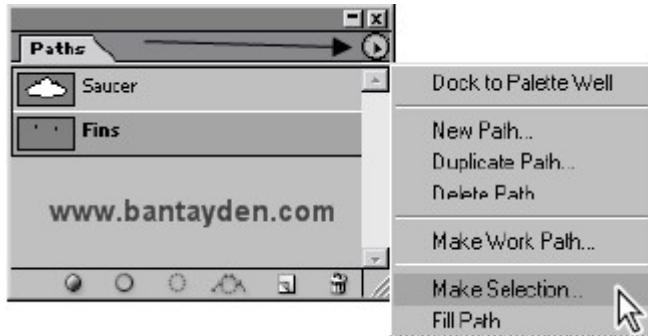
2. Biến Saucer path thành vùng lựa chọn bằng những sau:

- Ở Path Palette, chọn Make Selection và nhấn Ok để đóng hộp thoại vừa xuất hiện.

- Kéo Saucer Path vào nút Load Path As Selection (○)

Sau đó bạn sẽ bớt vùng lựa chọn của cánh thăng bằng của vùng lựa chọn tàu vũ trụ để bạn có thể xem hình nền thay đổi thông qua vùng trong suốt của cánh thăng bằng.

3. Trong Path Palette, nhấp chuột chọn Fins path, và trong Path Palette menu chọn Make Selection.



4. Ở phần Operation của hộp thoại Make Selection, chọn Subtract from Selection và nhấn Ok

Đường Fins path sẽ biến thành vùng lựa chọn và đồng thời bớt đi từ vùng lựa chọn của tàu vũ trụ. Cứ để đường path được chọn bởi vì bạn sẽ sử dụng vùng lựa chọn cho bước kế tiếp:

Thêm layer để hoàn thành bài tập:

Bước này chỉ chỉ cho bạn thấy dùng công cụ Pen để tạo vùng lựa chọn sẽ giúp bạn đặt được những hiệu ứng hấp dẫn cho hình ảnh như thế nào. Bởi vì bạn đã tách được con thuyền, bạn sẽ tạo một bản copy của vùng lựa chọn trên một layer mới. Sau đó, khi bạn thêm một đối tượng vào layer nằm giữa layer gốc và layer copy, đối tượng đó sẽ xuất hiện ở giữa đĩa bay và nền trời sao.

1. Trên Layer Palette, chọn layer Background do đó bạn có thể nhìn thấy vùng lựa chọn ở cửa sổ chính. Nếu bạn bỏ chọn nó, bạn phải lặp lại bước trước để chọn.

2. Chọn Layer > New > Layer Via Copy

Một layer mới xuất hiện ở Layer Palette có tên là Layer 1. Ở hình nhỏ trên layer palette bạn chỉ thấy hình chiếc tàu vũ trụ mà không có bầu trời sao vì bạn đã tách nó và dùng vùng lựa chọn để tạo layer mới.

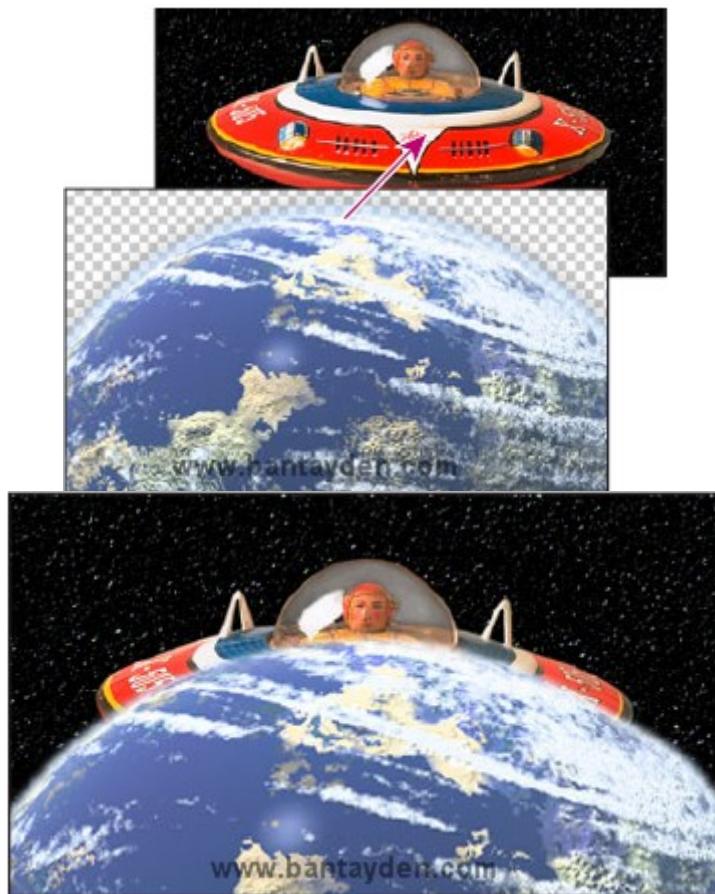
3. Trong layer palette, nhấp đúp vào layer 1 và gõ chữ Saucer để đặt tên lại cho nó



4. Lưu file dưới vẽ máy và mở nó ra trong PTS



5. Trong hộp công cụ chọn công cụ Move và kéo hình hành tinh sang cửa sổ Saucer.psd.



6. Đóng file hành tinh lại và chỉ để lại file tàu vũ trụ. Hành tinh sẽ xuất hiện đằng trước hình đĩa bay. Bây giờ bạn phải chuyển hình chiếc đĩa bay xuất hiện lên trên hành tinh.

7. Trong Layer Palette, kéo hình hành tinh nằm giữa layer đĩa bay và layer background.

8. Vẫn sử dụng công cụ Move, kéo hình hành tin để thay đổi vị trí của nó cho đến khi bạn hài lòng với vị trí mới.

10. Chọn File > Save ...

Bạn đã hoàn thành bài học với công cụ Pen. Bạn hãy thực hành thêm bằng cách vẽ đường path xung quanh đối tượng bằng công cụ Pen. Khi bạn đã sử dụng công cụ Pen thành thạo, bạn sẽ thấy rằng Pen rất tốt khi dùng để tách những hình phức tạp.

Câu hỏi ôn tập

1. Bạn làm thế nào để chỉnh sửa những phân vùng đơn lẻ của đường Path?

2. Bạn làm thế nào để chọn được toàn bộ đường Path?
3. Bạn thêm điểm neo như thế nào?
4. Bạn làm cách gì để xoa nhũng điểm neo trên đường Path
5. Khi bạn kéo vối công cụ Pen để tạo đường cong, đường cong sẽ bị tác động như thế nào bởi hướng mà bạn kéo?

Đáp án:

1. Để sửa chữa từn phân vùng đơn lẻ của đường Path, bạn kéo nhũng điểm neo trên đường Path sử dụng công cụ Direct Selection. Bạn cũng có thể chỉnh sửa hình dạng của phân vùng cong đó bằng cách kéo điểm định hướng tại điểm cuối của đường định hướng mà được mở rộng ra ở điểm neo của đường cong.
2. Để chọn toàn bộ đường Path, giữ phím Alt và nhấp vào đường Path sử dụng công cụ Direct Selection. Khi toàn bộ đường path được chọn, tất cả nhũng điểm neo thành màu đen
3. Để thêm điểm neo vào đường Path, bạn chọn công cụ add-anchor-point được ẩn dưới công cụ Pen và sau đó thì nhấp vào đường Path nơi mà bạn muốn thêm điểm neo.
4. Để xoa điểm neo từ đường Path, bạn chọn công cụ delete-anchor-point được ẩn dưới công cụ Pen và sau đó nhấp vào điểm neo mà bạn muốn loại bỏ.
5. Hướng mà bạn kéo với công cụ Pen xác định hướng của đường cong mà nó sẽ theo.
6. Nếu bạn muốn tạo một vùng lựa chọn phức tạp, thì sử dụng công cụ Pen để vẽ sẽ dễ dàng hơn và sau đó dùng lệnh chuyển Path thành vùng lựa chọn.

Bạn có thể tạo các minh họa đơn giản về việc sử dụng đường dẫn vector trong Adobe Photoshop hoặc Adobe ImageReady. Làm việc với vector cho phép bạn tạo các hình dạng, mà bạn có thể tô hoặc vẽ và sử dụng mặt nạ vector để điều khiển nhũng gì bạn muốn thể hiện trên ảnh. Bài học này sẽ hướng dẫn bạn sử dụng vector shapes và vector masks.

Trong bài học này, bạn sẽ được học để làm như sau :

- Phân biệt giữa đồ họa bitmap và đồ họa vector.
- Vẽ và soạn thảo các lớp hình dạng và lớp đường dẫn.
- Mô tả và sử dụng các hình ảnh thu nhỏ và liên kết biểu tượng cho một lớp hình dạng.
- Tạo các lớp hình dạng phức tạp bằng cách kết hợp hoặc loại trừ các hình dạng khác nhau.
- Kết hợp các đường dẫn vector để tạo một hình dạng (shape).
- Sử dụng chế độ soạn thảo để thêm và soạn thảo một lớp văn bản.
- Sử dụng một lớp văn bản để tạo một work path. (?)
- Sử dụng một work path để tạo mặt nạ vector.
- Load và áp dụng các lớp hình dạng tự chọn.

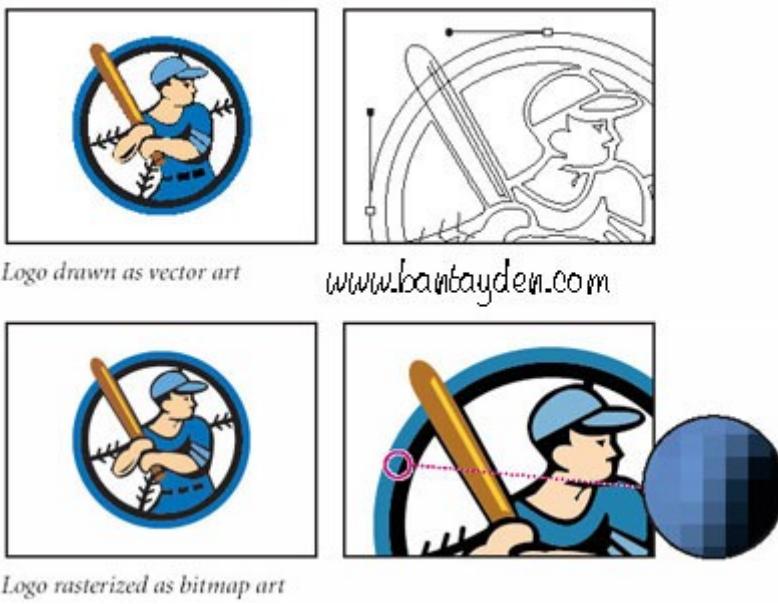
Về các ảnh bitmap và đồ họa vector.

Trước khi làm việc với các hình dạng vector và đường dẫn vector, thì điều quan trọng là bạn phải hiểu sự khác biệt cơ bản giữa hai phạm trù chính trong đồ họa máy tính : *ảnh bitmap* và *đồ họa vector*. Bạn có thể sử dụng Photoshop và ImageReady để làm việc với các loại đồ họa; hơn nữa bạn có thể kết hợp cả bitmap và dữ liệu vector trong một file ảnh riêng lẻ.

Các ảnh bitmap, về mặt kỹ thuật được gọi là : *ảnh raster*, được dựa trên một lưới các màu được biết như các điểm ảnh. Mỗi một điểm ảnh được gán một giá trị định vị và giá trị mẫu đặc biệt. Trong khi làm việc với các ảnh bitmap, bạn sẽ soạn thảo các nhóm những điểm ảnh hơn là các đối tượng hoặc các hình dạng. Vì đồ họa bitmap có thể miêu tả các thay đổi tinh tế của bóng và

màu sắc, chúng thích hợp để giữ cho hình ảnh có các mức độ (của ánh sáng) liên tục như là các bức ảnh hoặc các hình minh họa được tạo từ các chương trình xử lý ảnh. Một điều không tiên tiến của đồ họa bitmap là chúng chứa một số cố định của các điểm ảnh. Kết quả là chúng có thể mất chi tiết và xuất hiện răng cưa khi co dãn trên màn hình hoặc chúng sẽ được in ra với độ phân giải thấp hơn so với độ phân giải mà chúng đã được đặt.

Đồ họa vector được tạo bởi các đường thẳng và các đường cong định nghĩa bởi các đối tượng toán học được gọi là *vector*. Đồ họa này giữ tính chất giòn (?) để chúng có thể di chuyển, thay đổi kích thước hoặc có thể thay đổi màu sắc. Đồ họa vector thích hợp với các kiểu minh họa và các đồ họa như là các logo mà có thể co dãn với các kích thước khác nhau.



Bắt đầu

Trong bài học trước bạn đã học cách làm thế nào để sử dụng công cụ Pen để tạo các hình dạng và các đường dẫn đơn giản. Trong bài học này bạn sẽ học các cách sử dụng tiên tiến các đường dẫn và mặt nạ vector để thiết kế một áp phích quảng cáo cho một giải thi đấu golf. Bạn sẽ học cách làm thế nào để thêm văn bản vào trong ảnh bằng kết hợp thông tin trận đấu.

Trước khi bắt đầu bài học, bạn hãy thiết lập chế độ mặc định cho Photoshop. Xem "Restoring default preferences" ở trang 5.

Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng cách xem trước file ảnh kết thúc, là một ví dụ áp phích quảng cáo cho giải đấu môn golf vào mùa thu.

1. Khởi động Photoshop

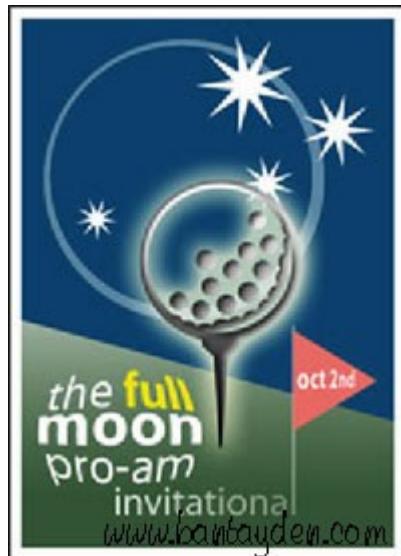
Nếu như có thông báo xuất hiện hỏi liệu bạn có muốn đặt chế độ màu không, chọn No.

2. Chọn File > Open và mở file 10End.psd trong thư mục Lessons/Lesson10.

Nếu có thông báo xuất hiện hỏi liệu bạn có muốn cập nhật các lớp văn bản, chọn Update.

Chú ý: Thông báo "update text layers" có thể xảy ra khi chuyển các file trong máy tính, đặc biệt là giữa Window và Mac OS.

3.Khi bạn xem xong file 10End.psd, hãy để nó mở để bạn có thể tham khảo.



Bây giờ bạn sẽ bắt đầu bài học bằng cách tạo một tài liệu mới

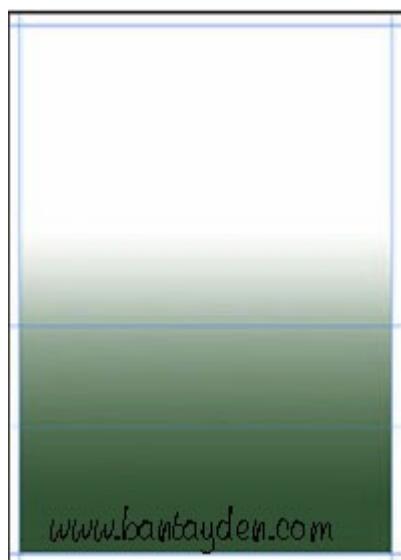
Tạo ra nền áp phích.

Nhiều áp phích thiết kế để có thể biến đổi như lên hoặc xuống, trong khi chứa t/c giòn (?). Bạn có thể tạo các hình dạng với đường dẫn và sử dụng mặt nạ vector để điều khiển những gì bạn muốn xuất hiện trong áp phích.

Thêm một hình dạng màu vào nền.

Bạn sẽ bắt đầu tạo nền cho ảnh áp phích.

1. Chọn File > Open và chọn file 10start.psd trong thư mục Lessons / Lesson10.



Một số việc trên file đã được làm cho bạn; bức ảnh đã có sẵn lớp nền được tô bởi một gradient màu xanh và hàng loạt các đường hướng dẫn ngang, dọc. Các đường kẻ này khoá các vị trí (nếu bạn không thấy chúng, chọn View > Show, và chắc rằng lệnh Guides đang được chọn, hoặc bây giờ bạn chọn nó)

2.Chọn View > Rulers, để hiển thị thước ngang và dọc.

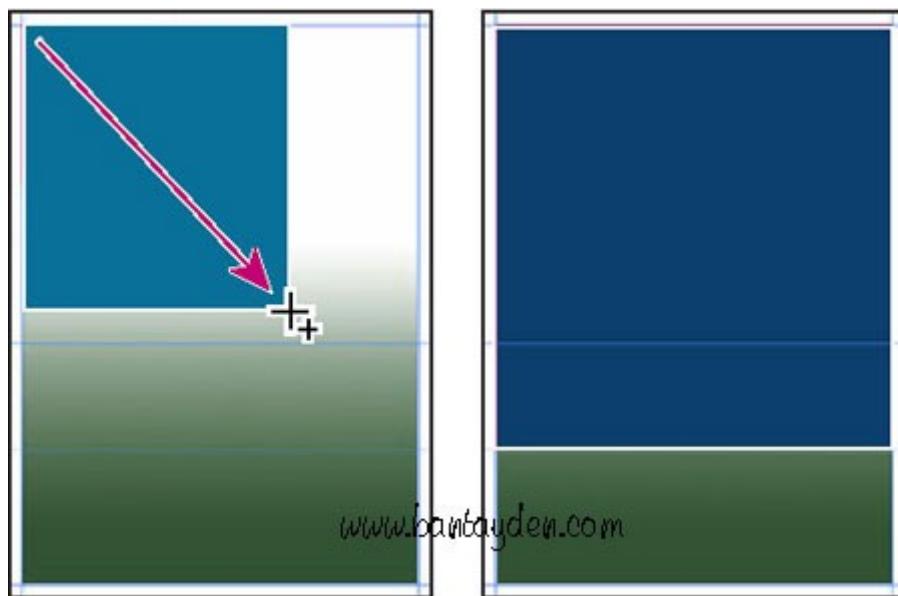
3. Kéo palette Paths ra khỏi nhóm palette Layer. Khi bạn sử dụng hai palette này thường xuyên, thì sẽ rất tiện lợi nếu chúng được phân ra.

4. Trong palette Color, chọn RGB của màu nền trước (foreground) thành một màu xanh có chiều sâu bằng cách gõ giá trị R=0, G=80, B=126.

5. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Rectangle, sau đó trên thanh công cụ Option bạn chắc chắn rằng chọn lựa Shape Layers đang được chọn.

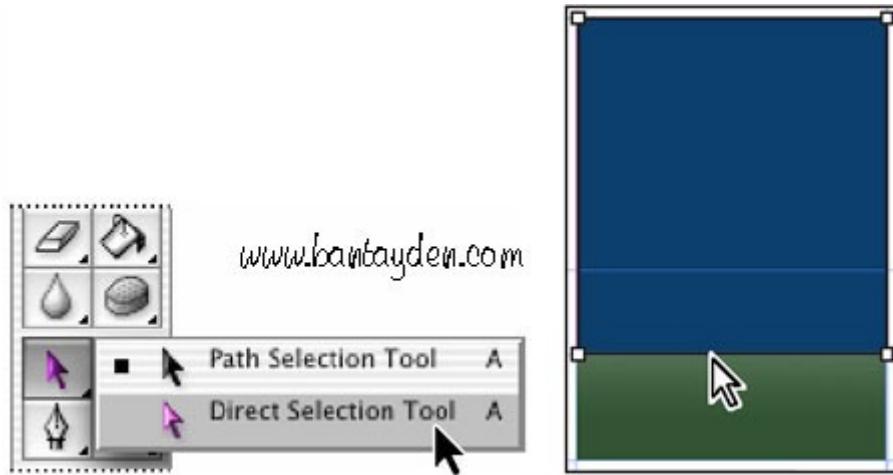


6. Kéo một hình chữ nhật từ điểm giao nhau trên cùng bên trái tới đường kẻ thứ 3 và lề bên phải của trang.



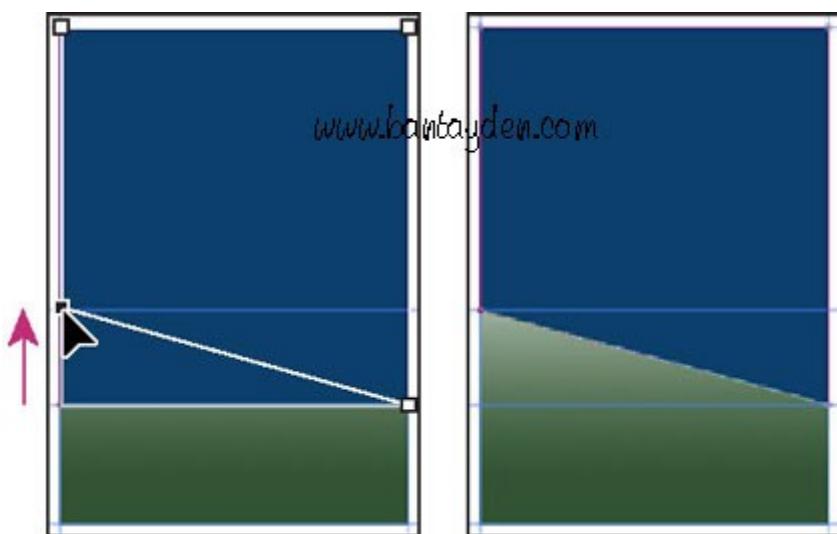
Bạn đã tạo một hình chữ nhật được tô bằng màu xanh.(Nếu bạn không đạt được kết quả này, hãy chắc chắn bạn đã chọn công cụ Rectangle nó nằm dưới công cụ Type trong hộp công cụ và bạn cũng phải chắc rằng chọn lựa Shape Layers đang được chọn trong thanh công cụ option).

7. Trong hộp công cụ chọn công cụ Direct Selection, ẩn dưới công cụ Path Selection và nhấn bắt kí chõ nào trên đường dẫn của hình chữ nhật mẫu xanh để chọn đường dẫn. Các ô điều khiển sẽ xuất hiện ở 4 góc của hình chữ nhật.



8. Chọn ô điều khiển phía dưới bên trái của hình dạng màu xanh, cẩn thận chọn các ô điều khiển, không phải là từng đoạn đường dẫn.

9. Giữ Shift và kéo ô điều khiển hướng lên (khoảng 4 inch theo đánh dấu trên thước kẻ) và nhả chuột khi ô điều khiển chạm tới đường dẫn.



Bây giờ viền phía dưới của hình dạng màu xanh dốc xuống từ bên trái tới bên phải.

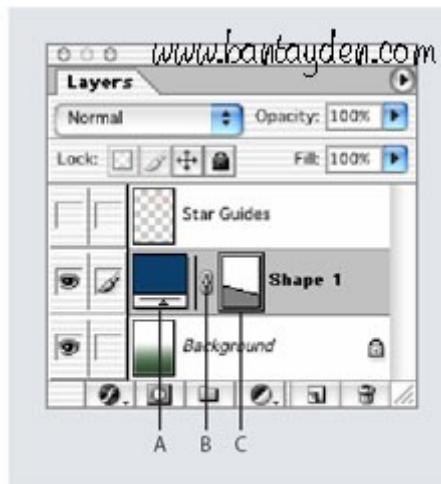
10. Chọn View > Show > Guides để ẩn các đường hướng dẫn, vì bạn đã kết thúc việc dùng chúng trong bài tập này. Bạn sẽ dùng Ruler một lần nữa cho nên bạn chưa cần phải ẩn chúng.

11. Ấn bất kì chỗ nào phia trong hoặc phia ngoài hình chữ nhật trên cửa sổ ảnh để bỏ chọn path và ẩn các ô điều khiển.

Chú ý là cái ô giữa hình chữ nhật màu xanh nước biển và nền màu xanh lá cây sẽ có chất lượng thô (?). Những gì mà bạn nhìn thấy ở chính các đường dẫn sẽ không được in ra. Đây là một đầu mối trực quan mà lớp Shape1 vẫn được chọn.

Về Shape Layers.

Các lớp hình dạng có 2 thành phần là : fill và shape. Thuộc tính tô (fill) xác định màu, các màu và độ mờ đục của lớp. Hình dạng là một lớp mặt nạ

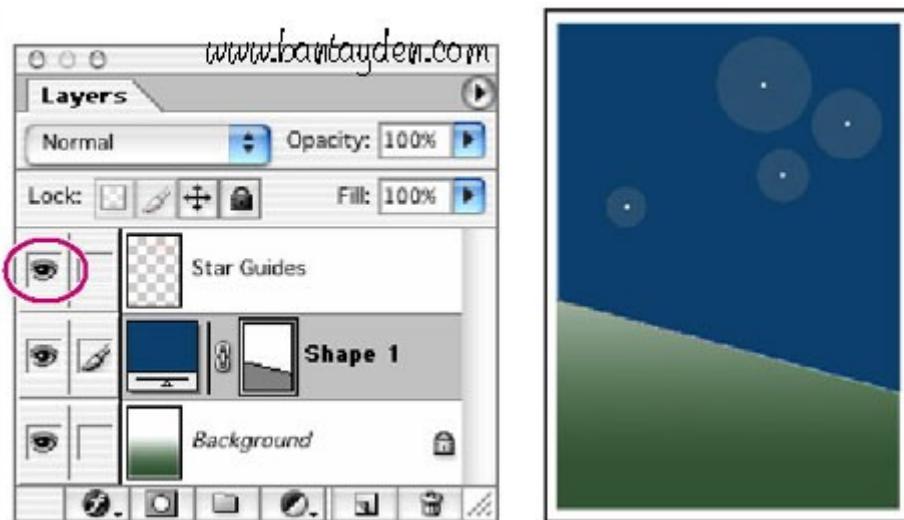


A. Fill thumbnail B. Layer-mask link icon C. Vector-mask thumbnail

Loại bỏ shape từ shape layer

Sau khi tạo lớp hình dạng, bạn có thể đặt tùy chọn thành loại bỏ các vùng chọn mới từ đồ họa vector. Bạn cũng có thể sử dụng công cụ Path Selection và công cụ Direct Selection để di chuyển, thay đổi kích thước và soạn thảo các hình dạng. Bạn sẽ thêm một vài ngôi sao vào trong “bầu trời”(hình chữ nhật màu xanh mà bạn đã tạo) bằng cách loại bỏ một số ngôi sao từ hình dạng màu xanh. Để giúp bạn định vị các ngôi sao, bạn sẽ dùng layer Stars Guides, mà đã được tạo sẵn cho bạn. Bây giờ layer đó đang ẩn.

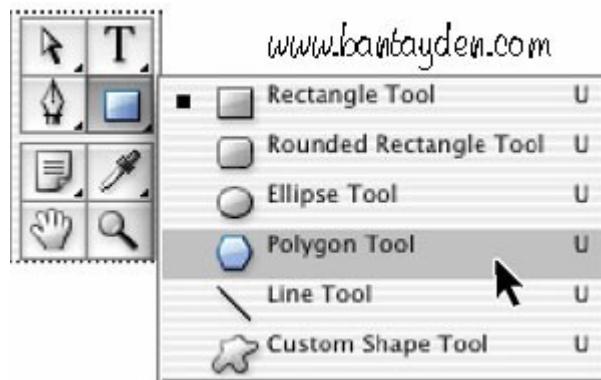
1.Trong palette Layer, ấn vào hộp bên trái của layer Stars Guides để hiển thị biểu tượng con mắt của layer (nhưng layer Shape1 vẫn được chọn). Layer Stars Guides bây giờ đã hiện lên trong cửa sổ màn hình.



2. Trong palette Paths chắc chắn rằng Shape1 Vector Mask đã được chọn.

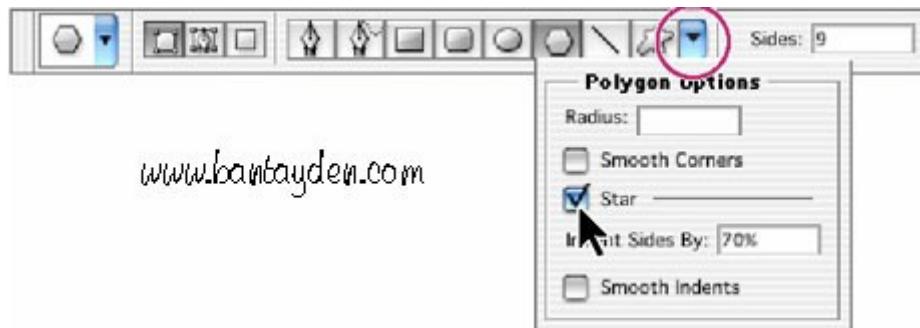


3. Trong hộp công cụ chọn công cụ Polygon, ấn dưới công cụ Rectangle.



4. Trong thanh công cụ Option, chọn theo hướng dẫn sau :

- Trong hộp Sides gõ giá trị 9 và ấn Enter.
- Ấn vào mũi tên chọn lứa (ở bên trái của hộp Slides) để mở ra Polygon Options. Đánh dấu vào chọn lứa Star và gõ 70% vào ô Indent Sides By, sau đó ấn bất kì chỗ nào bên ngoài Polygon Options để đóng nó.



- Chọn tuỳ chọn Subtract From Shape Area hoặc ấn dấu nối hoặc trừ để lựa chọn nó với một phím tắt bàn phím. Con trỏ của công cụ polygon xuất hiện bây giờ như một dấu cộng với một dấu trừ nhỏ ở dưới.



5. Di chuyển con trỏ của công cụ Polygon qua vùng giữa của các điểm màu trắng và kéo ra ngoài cho đến khi đỉnh của viền tia sáng mờ dần.



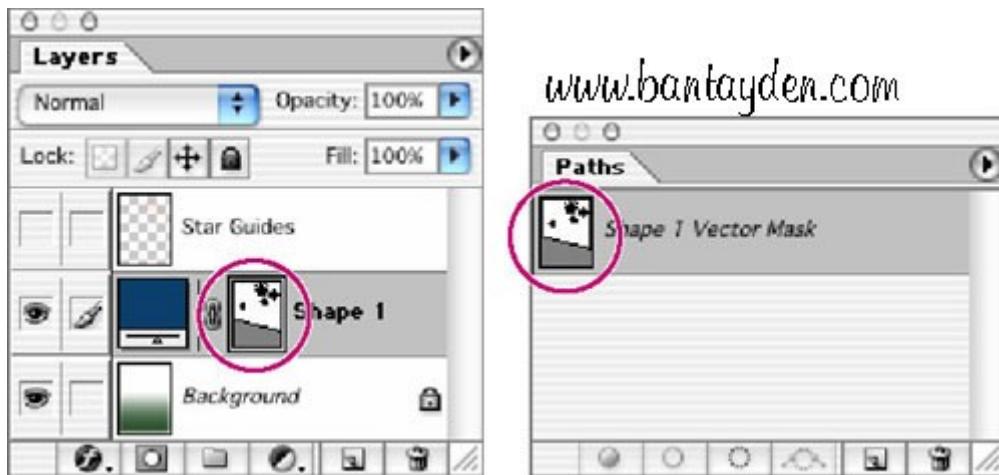
Khi bạn thả chuột ra, hình dạng ngôi sao sẽ xuất hiện với màu trắng. Tuy nhiên đây không phải là tô màu và màu trắng bạn nhìn thấy là màu nền của lớp phía dưới nó. Nếu lớp nền có một ảnh khác, pattern, hoặc màu thì bạn sẽ không nhìn thấy phía trong của ngôi sao.

6. Lặp lại bước 5 cho ba điểm trắng để có tổng cộng là bốn ngôi sao.

Chú ý là tất cả cá ngôi sao đều có viền ngoài, để nhắc nhở bạn là các hình này đang được chọn. Một biểu hiện khác để biết các hình đang được chọn là biểu tượng mặt nạ vector Shape1 sáng lên trong palette Layer.

7. Trong palette Layer, chọn biểu tượng con mắt của layer Stars Guides để ẩn nó.

Chú ý : Các biểu tượng thu nhỏ được thay đổi như thế nào trong palette. Trong palette Layer các biểu tượng thu nhỏ bên trái nhu là chính nó, nhưng biểu tượng mặt nạ vector trong cả palette Layer và palette Path hiện ra một hình dạng màu xanh nghiêng để biểu diễn hình dạng ngôi sao.



Bỏ chọn Path:

Bỏ vùng chọn đường dẫn thỉnh thoảng là cần thiết để bạn nhìn thấy thanh công cụ option khi bạn chọn một công cụ vector. Việc này cũng giúp bạn có thể nhìn thấy chắc chắn các hiệu ứng không rõ nếu một đường dẫn đang sáng. Trước khi làm mục tiếp theo trong bài học bạn phải chắc chắn rằng tất cả các đường dẫn đã được bỏ.

1.Chọn công cụ Path Selection, thường được ẩn dưới công cụ Direct Selection.

2.Trong thanh công cụ option, ấn vào nút Dismiss Target path.



Vẽ các đường path

Bạn sẽ thêm nhiều phần tử vào trong áp phích, nhưng bạn sẽ làm việc với chúng trên các layer khác nhau. Xuyên suốt bài học này, bạn sẽ tạo layer mới để có thể vẽ, soạn thảo, paste và định vị lại vị trí của các phần tử trên một layer mà không ảnh hưởng tới các layer khác.

1.Trong palette Layer chọn New Layer ở phía dưới của palette để tạo một layer mới.

Một layer mới có tên là Layer1, xuất hiện bên trên của layer Shape1 trong palette Layer và tự động được chọn.

2. Chọn công cụ Ellipse, mà ẩn dưới công cụ Polygon.

3. Trong thanh công cụ option, chọn tùy chọn Paths.



4. Bắt đầu kéo công cụ ellip từ khu vực phía trên bên trái của tấm áp phích sau đó giữ Shift để tiếp tục kéo. Nhả chuột khi hình tròn gần tới viền dưới của hình dạng mẫu xanh.

5. Trong thanh công cụ option chọn tùy chọn Exclude Overlapping Paths Area.



6. Giữ Shift và vẽ hình tròn thứ hai trong hình tròn thứ nhất.



7. So sánh cỡ và vị trí của các hình tròn mới vẽ với file 10End.psd và chắc chắn những thay đổi cần thiết :

- Để di chuyển hình tròn, chọn nó bằng công cụ Path Selection và kéo hình tròn tới vị trí khác (Nếu cần chọn View > Snap To > Guides để có thể di chuyển hình tròn chính xác tới nơi bạn muốn).
- Để thay đổi kích thước hình tròn, chọn nó bằng công cụ Path Selection và chọn Edit > Free Transform Path, sau đó giữ Shift và kéo một ô điều khiển ở góc để thay đổi kích thước mà không bóp méo nó. Khi kết thúc, bạn ấn Enter để áp dụng sự biến đổi.

Chú ý: Trong palette Path chỉ có Work Path mới xuất hiện vào lúc này. Mặt nạ vector Shape1 được tạo với layer Shape1. Kể từ bây giờ bạn sẽ không làm việc trên layer Shape1, mặt nạ vector sẽ không xuất hiện trong palette Path. Trong palette Path, biểu tượng thu nhỏ hiện ra hai đường dẫn con với vùng mầu trắng giữa chúng.

Những điều nên biết thêm về Work Path

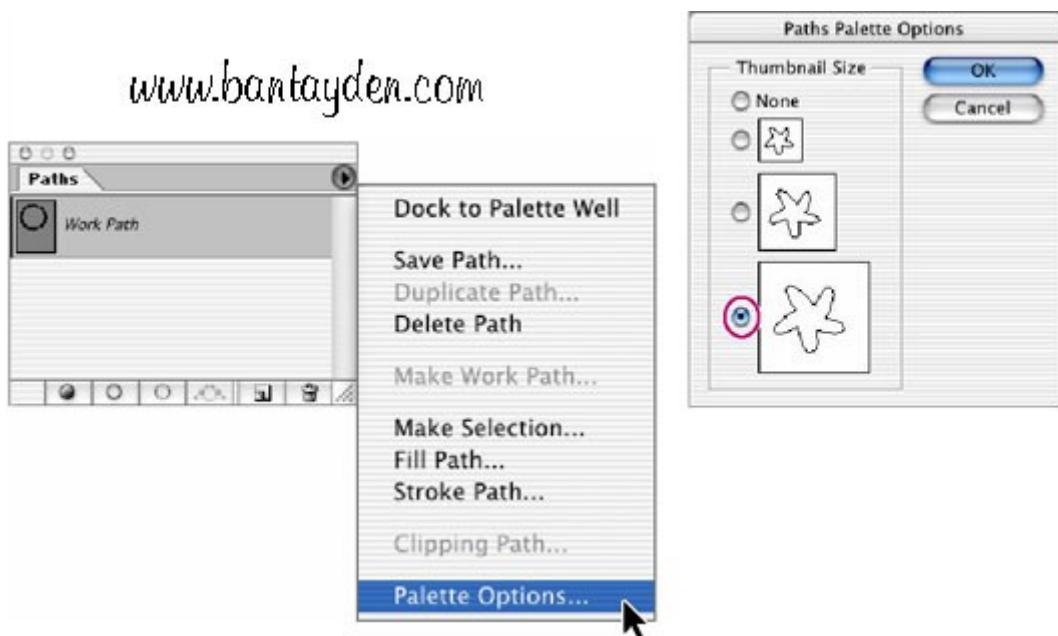
Khi bạn vẽ một Shape trong PTS, Shape đó thực chất là một mặt nạ vector nó xác định những vùng nằm trong nó sẽ là màu của nền trước. Đó là lý do vì sao bạn lại thấy có hai thumbnail xuất hiện trong Layer Palette cho mỗi một Shape Layer: Một cái cho màu của layer đó và cái còn lại cho chính hình Shape (được xác định bởi Layer Mask).

Work Path hiểu nôm na là dạng "shape cho thuê" nó hoạt động độc lập và có tính năng cơ bản như một Vector Mask trên layer. Bạn có thể sử dụng work path nhiều lần để áp dụng cho một vài layer khác nhau. Nguyên lý này khác biệt với nhiều ứng dụng đồ họa có sử dụng hình vector khác như là Adobe Illustrator, cho nên nếu bạn quen dùng những phần mềm đồ họa này, bạn sẽ phải mất chút thời gian để làm quen với nó. Nhưng thực ra bạn có thể dễ dàng hiểu được nguyên lý này nếu bạn có quan niệm rằng trong PTS nguyên lý của nó gần giống như những kỹ

thuật xử lý ảnh cổ điển có trong thực tế vậy. Khi ánh sáng chiếu qua lăng kính của máy ảnh, nó sẽ xác định hình dạng, màu sắc và độ rõ mờ của phim âm bản, và sau đó trong phòng tối phim âm bản sẽ lại xác định những vùng nào của giấy in ảnh sẽ được rửa ra với màu sắc và độ sáng tối khác nhau.

Path Palette chỉ hiển thị hai loại Path: loại thứ nhất bao gồm tất cả những Vector Path có liên quan đến layer đang được chọn, còn loại thứ hai là Work Path - nếu tồn tại - thì nó có thể được áp dụng cho bất cứ layer nào bởi vì Vector Path được tự động link đến layer khi bạn tạo ra nó, nó sẽ Transform hoặc layer hay Vector Path (như là định lại kích cỡ hoặc bôp hình) vì cả hai layer và Vector path đều thay đổi. Không giống như Vector Path, Work Path không được liên kết với một layer cụ thể nào, cho nên nó xuất hiện trong Path Palette của layer nào mà nó đang được chọn

Chú ý : Có thể là rất khó để nhìn các biểu tượng thu nhỏ. Để mở rộng chúng, chọn Palette Option trên Menu Palette Path và chọn cỡ biểu tượng lớn hơn.



Kết hợp đường Path vào filled shapes

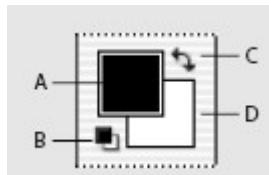
Nhiệm vụ kế tiếp của bạn là định nghĩa hai đường tròn thành các phần tử riêng lẻ, bởi vậy bạn có thể thêm mẫu sắc cho chúng.

- 1.Dùng công cụ Path Selection, chọn một đường tròn sau đó giữ Shift và chọn đường tròn thứ 2. Cả hai vùng chọn đường dẫn đã được chọn.
- 2.Trong thanh công cụ option, ấn vào nút Combine.



Nút Combine bây giờ mờ đi vì có hai đường dẫn được xử lý trên một shape.

- 3.Trên thanh công cụ, ấn nút Default Foreground and Background Colors ở phía trái bên dưới của hai biểu tượng mẫu lớn và thay đổi chúng thành đen và trắng.



A: Nút đổi màu nền trước

B. Nút màu mặc định của nền trước và nền sau

C. Hoán đổi vị trí màu mặc định nền trước nền sau

D. Nút đổi màu nền sau

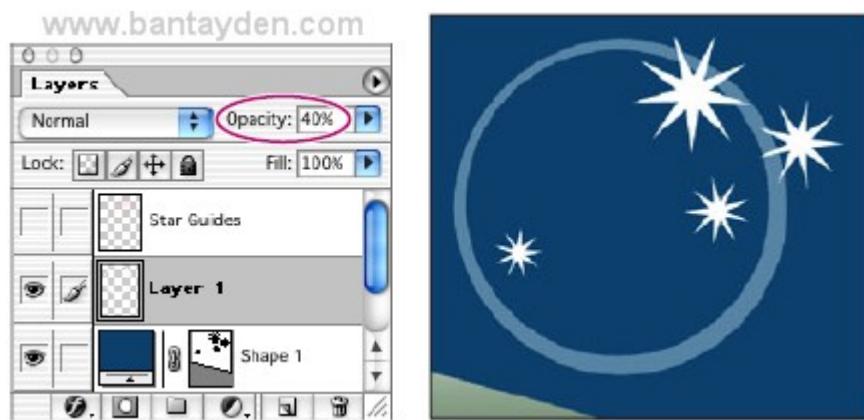
4. Cũng trong thanh công cụ, ấn nút Switch Foreground and Background Colors, bởi vậy màu trước thành màu trắng và màu phía sau thành màu đen.

5.Trong palette Path kéo work path tới nút Fill Path With Foreground Color ở phía dưới của palette.



6. Trong palette Layer, thay đổi Opacity thành 40%, bằng cách gõ giá trị hoặc ấn vào mũi tên để mở một cửa sổ với con trượt và di chuyển nó.

Bạn có thể thử thay đổi giá trị Opacity để so sánh kết quả.



7. Nếu như hình tròn vẫn được chọn, ấn nút Dismiss Target Path trong thanh công cụ option, sau đó chọn File > Save.

Nếu không thích cách thể hiện hình dạng ngôi sao trong layer Shape1, khu vực giữa hai hình tròn trên Layer1 sẽ được tô màu trắng. Do vậy bạn không thể thay đổi độ mờ đục của khu vực màu trắng. Ví dụ, nếu bạn có kinh nghiệm với việc tăng độ mờ đục cho layer Shape1,

hình dạng mẫu xanh có thể trở nên trong suốt, nhưng ngôi sao vẫn có một mẫu trắng cứng cáp như cũ vì mẫu của nó trên Layer1 ở phía dưới.

Làm việc với công cụ Type

Trong Adobe Photoshop, bạn có thể tạo hoặc soạn thảo văn bản trực tiếp trên màn hình và thay đổi nhanh chóng font chữ, kiểu chữ, cỡ chữ và mẫu của nó. Bạn có thể áp dụng thay đổi từng kí tự riêng và đặt định dạng cho toàn bộ đoạn. Trong một phần của bài học này, bạn sẽ học cách làm việc với văn bản bằng cách thêm văn bản vào như là logo của bạn.

Khi bạn nhấp vào ảnh bằng công cụ Type để chèn vào một điểm thì công cụ Type đang ở chế độ soạn thảo. Sau đó bạn có thể enter và soạn thảo lại các kí tự trên lớp hiện thời; tuy nhiên bạn phải cam kết soạn thảo trên layer hoặc từ chối chúng trước khi bạn thực hiện các thao tác khác, mà có thể làm nó bằng một vài cách.

Nếu bạn chọn công cụ khác trong hộp công cụ, văn bản của bạn sẽ tự động được thay đổi. Hoặc trên thanh công cụ option, bạn chọn nút Commit Any Current Edits để áp dụng văn bản đã được soạn thảo hoặcấn Cancel Any Current Edits để từ chối chúng.

Thêm văn bản vào ảnh trong chế độ soạn thảo.

Nhiệm vụ đầu tiên của bạn là định dạng văn bản trong ảnh.

1.Chọn công cụ Type, sau đó chọn Window > Character để mở nhóm pallete Character.

2.Trong palette Character chọn theo các tuỳ chọn sau :

- Chọn font Sans serif
- Kiểu font, chọn Roman (thỉnh thoảng được gọi là Plain hoặc Regular tuỳ theo nhóm font bạn sử dụng).

- Cỡ font để cỡ 38.
- Với leading để 28



3.Trong nhóm palette Character chọn tab Paragraph, sau đó chọn chế độ canh chỉnh là Center Text.



Chú ý là các tuỳ chọn Character và Paragraph thường sẵn có trong thanh công cụ option.

4.Trong thanh công cụ chắc chắn rằng màu trước (foreground) là màu trắng.

Thử dùng phím tắt trên bàn phím để thiết lập màu mặc định; đầu tiên ấn D, thao tác này giống với nút Default Foreground and Background Colors trên thanh công cụ để thiết lập lại

màu mặc định là đen và trắng. Sau đó ấn X, thao tác này giống nút Switch Foreground and Background Colors để chuyển màu mặc định từ đen và trắng thành trắng và đen.

5. Chọn công cụ Type và gõ :

the full

moon

pro-am

6. Nháy đúp vào từ Moon để chọn nó và dùng thanh công cụ option hoặc nhóm palette Character để đặt cỡ font là 48.

7. Chọn File > Save.



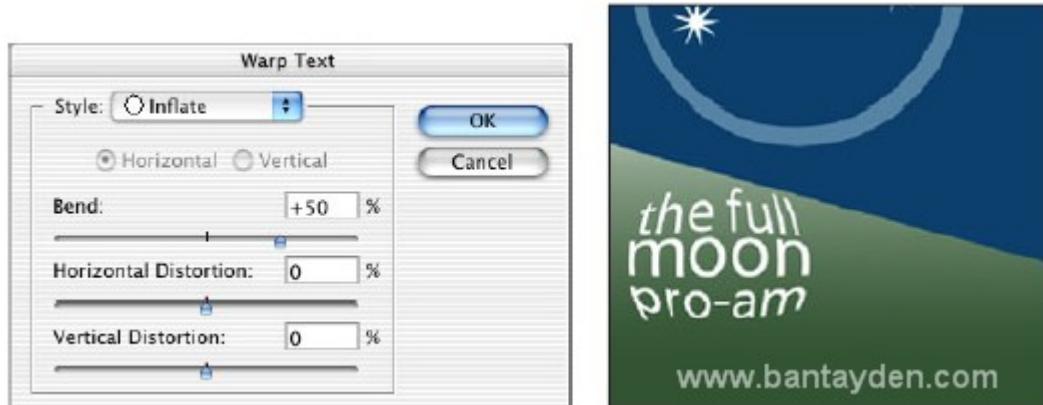
Styling và wrapping text.

Để tạo được hình cầu, bạn phải thay đổi hình dạng của dòng chữ để nó trở thành hình mặt trăng tròn. Sau khi bạn đã Wrap chữ lại rồi, bạn sẽ tiếp tục chỉnh sửa nó với công cụ Type nếu cần thiết. Trước khi bắt đầu hãy chọn layer "the full moon pro-am"

1.Với công cụ Type vẫn được chọn trong hộp công cụ, chọn nút Create Wrapped Text trên thanh công cụ option để mở hộp thoại Wraped Text



2.Trong menu tự chọn Style, chọn Inflate và ấn OK để đóng hộp thoại với các tùy chọn khác để mặc định.

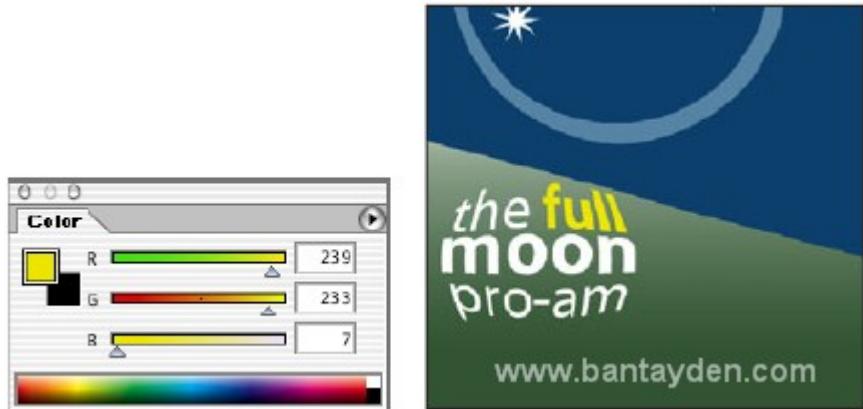


3. Kéo công cụ Type để chọn từ Moon và full

4.Trong palette Character hoặc thanh công cụ option, chọn font chữ đậm.

5.Nháy đúp vào từ full để chọn nó (không chọn từ moon).

6.Trong palette Color, chọn màu vàng tươi bằng cách đặt các giá trị sau: R=239, G=233, B=7.



7.Trong thanh công cụ option, ấn nút Commit Any Current Edits để bỏ chọn văn bản mà bạn muốn xem kết quả.

8.Chọn File > Save.

Khi chọn nút Commit Any Current Edits, bạn bỏ chọn văn bản. Tuy nhiên không có nghĩa là hoàn toàn kết thúc văn bản. Bạn vẫn có thể chọn lại nó lần sau bằng công cụ Type và chỉnh sửa nó.

Thêm một layer text mới

Đây là một bài tập nhỏ về việc dùng văn bản bằng cách thêm một từ khác vào áp phích.

1.Trong palette Layer chọn Layer1

2.Với công cụ Type vẫn được chọn, ấn nút Default Foreground and Background Colors để thiết lập màu thành đen và trắng (hoặc ấn T và D để thực hiện chúng).

3.Trong palette Charater, chọn font Sans serif, kiểu font là Roman, cỡ font là 36 , leading là 28.

4. Ấn bất kì chỗ nào trên ở phía trên áp phích và gõ từ *invitational* .

Từ này sẽ xuất hiện với màu chữ là màu đen trên cửa sổ màn hình. Trong palette Layer nó có tên là layer2 ở trên layer1.

5.Chọn công cụ Move và kéo từ *invitation* đến giữa phía dưới của cửa sổ màn hình, dưới khôi văn bản “the full moon pro-am”.

Chú ý đổi tên layer từ layer2 thành *invitational* trong palette Layer.

6. Đóng nhóm palette Character.

7.Chọn File > Save.



Tạo một Work Path từ layer chữ

Bây giờ, từ *invitational* xuất hiện trong lớp văn bản, nó không phải là Work path. Sau khi bạn sử dụng layer chữ để tạo Work Path bạn có thể nhớ lại Work Path và vận dụng cho bất kì đường dẫn khác, vì nó là một đường dẫn vector.

1.Trong palette Layer chắc chắn rằng layer *invitational* đang được chọn, sau đó vào Layer > Type > Create Work Path.

Trên palette Path chú ý rằng một Work path mới đã xuất hiện bao gồm biểu tượng thu nhỏ của văn bản “*invitational*”.



2.Trong palette Layer chọn layer **invitational** và kéo nó tới nút Delete Layer, ở phía dưới palette và chọn File > Save.

Bây giờ chỉ có đường viền bên ngoài từ **invitational**.



Tạo một Work Path từ layer chữ thay đổi từ lớp văn bản gốc mà không ảnh hưởng tới toàn bộ văn bản. Bạn vẫn có thể dùng công cụ Type để chọn và thay đổi nó. Tuy nhiên nếu bạn dự định dùng Work Path để vận dụng hình dạng của văn bản, bạn sẽ không muốn giữ lớp "invitational" vì nó xuất hiện trong áp phích. (?)

Thay đổi sự xuất hiện của Work Path.

Bây giờ bạn có thể bắt đầu làm việc với một Work Path mới như là hình dạng vector. Bạn sẽ dùng công cụ Direct Selection, đây là công cụ có thể soạn thảo bất kì đường path nào.

1.Phóng to màn hình lên cỡ 200 hoặc 300% để bạn có thể nhìn thấy chi tiết chữ L trong từ *invitational* và tối thiểu là 1 inch hình dạng màu xanh.(?)

2.Trong hộp công cụ chọn công cụ Direct Selection, thường ẩn dưới công cụ Path Selection.

3.Trong cửa sổ màn hình, ấn một phần chữ L trong vùng đường dẫn.

4.Chọn hai điểm trên đỉnh của chữ L bằng cách ấn vào một điểm sau đó giữ Shift và ấn vào điểm khác(Điểm này xuất hiện như 1 khối rắn khi bạn chọn và như một khối rỗng khi bạn không chọn).

5.Bắt đầu kéo hai điểm hướng lên và giữ Shift để di chuyển, dừng lại khi chữ L thẳng ra, tới phía dưới viền của hai hình tròn đã tạo. Chữ L bây giờ cao hơn 5 hoặc 6 lần chữ gốc.



6. Ấn vào bên ngoài Work Path để bỏ chọn nó, sau đó thay đổi kích thước một lần nữa để bạn có thể nhìn thấy toàn bộ tấm áp phích. Để chuyển nhanh về chế độ xem 100%, nháy

đúp vào biểu tượng công cụ Zoom trên hộp công cụ. Để thay đổi thành chế độ xem Fit On Screen nháy đúp vào biểu tượng Hand trên hộp công cụ.

7. Chọn File > Save.

Thêm một lớp Gradient.

Bây giờ phần tử invitational chỉ đơn thuần là Work Path, không có gì hiện ra khi in cả. Để xử lý cho nó xuất hiện trên tấm áp phích, bạn sẽ tạo một lớp gradient để có thể kết hợp với Work Path.

1.Trong palette Layer, ấn nút New Layer để tạo một layer mới có tên là layer2.

2.Trong hộp công cụ, chọn công cụ Gradient.

3. Thiết lập màu foreground thành màu trắng và background thành màu đen bằng cách ấn D để thiết lập vẽ chế độ mặc định đen và trắng sau đó ấn X để chuyển màu foreground thành trắng và background thành đen.

4.Trong thanh công cụ option ấn mũi tên đổ xuống để mở ra hộp gradient.

5.Chọn gradient thứ hai trong dòng đầu tiên (Foreground To Transparent) và sau đó ấn Enter.



6.Kéo công cụ gradient từ trái qua phải của bức ảnh.



Gradient sẽ bao phủ toàn bộ bức ảnh, với lớp nằm dưới sẽ hiện ra các vùng trong suốt.

Áp dụng Work Path thành một lớp dùng mặt nạ vector.

Work Path “invitational” chưa được áp dụng cho bất kì layer nào. Bây giờ bạn sẽ dùng nó để tạo mặt nạ vector cho layer gradient, giới hạn vùng hiện ra cho công cụ gradient tô vào bên trong cuat hình dạng văn bản.

1.Trong palette Path chắc chắn rằng Work Path đang được chọn

2.Chọn Layer > Add Vector Mask > Current Path

Work Path trở thành một lớp mặt nạ mới, thể hiện bằng một biểu tượng thu nhỏ trên layer2 trong palette Layer và trong palette Path, nơi mà mặt nạ được thấy như “Layer 2 Vector Mask”. Mặt nạ bây giờ sẽ ẩn gradient trong tất cả các vùng ảnh trừ vùng bên trong hình dạng chữ của từ invitational.

3.Chọn công cụ Path Selection, ấn dưới công cụ Direct Selection và sau đó ấn nút Dismiss Target Path trong thanh công cụ option để bỏ chọn tất cả đường dẫn.



Chú ý : Bạn cũng có thể ấn vào vùng trống phía dưới đường dẫn trong palette Path để bỏ chọn tất cả đường dẫn.

4. Trong palette Layer ấn vào biểu tượng liên kết trong Layer2 để không liên kết đường path từ layer gradient.

5. Chọn công cụ Move và kéo từ trái qua phải của bức ảnh để điều chỉnh vị trí của gradient trong layer mặt nạ. Khi bạn cảm thấy vừa ý, chọn File > Save.

Tạo một cái cờ và thêm văn bản.

Trong mục này bạn sẽ tạo một hình tam giác màu đỏ tươi để làm một cái cờ trên một layer và văn bản trên một layer riêng biệt. Trước khi bắt đầu bạn chắc chắn rằng layer1 đang được chọn trong palette Layer.

1. Trong palette Layer, chọn layer2 và ấn nút New Layer, để tạo một layer khác là layer3.

2. Chọn công cụ Polygon, ẩn dưới công cụ Ellipse.

3. Trong thanh công cụ option, làm theo hướng dẫn sau :

- Chọn Fill Pixel, nút thứ ba gần cuối bên trái của thanh công cụ.

- Ấn vào mũi tên (bên cạnh hộp Sides) để mở ra Polygon Options, bỏ đánh dấu tùy chọn Star và ấn Enter để đóng nó.
- Trong hộp Sides gõ giá trị là 3.



4. Trong palette Color, đặt màu foreground là màu hồng da cam, bằng cách cho R=244, G=128, B=118.

5. Giữ Shift và kéo công cụ Polygon để vẽ một hình tam giác. Chắc chắn rằng hình tam giác đủ to để có thể khít giữa từ **invitational** và rìa bên phải của bức ảnh và phía bên trái song song với chữ L.



Bạn có thể xoay như khi vẽ để có thể định hướng cho hình tam giác.

6.Chọn công cụ Type và đặt trên thanh option theo hướng dẫn như sau :

- Chọn font giống font sans serif mà bạn đã dùng với từ *invitational*.
- Kiểu font chọn là kiểu đậm.
- Cỡ font là 30.
- Màu của chữ là màu trắng hoặc bạn có thể dùng palette Color hoặc dùng Foreground trên hộp công cụ để chọn màu trắng.

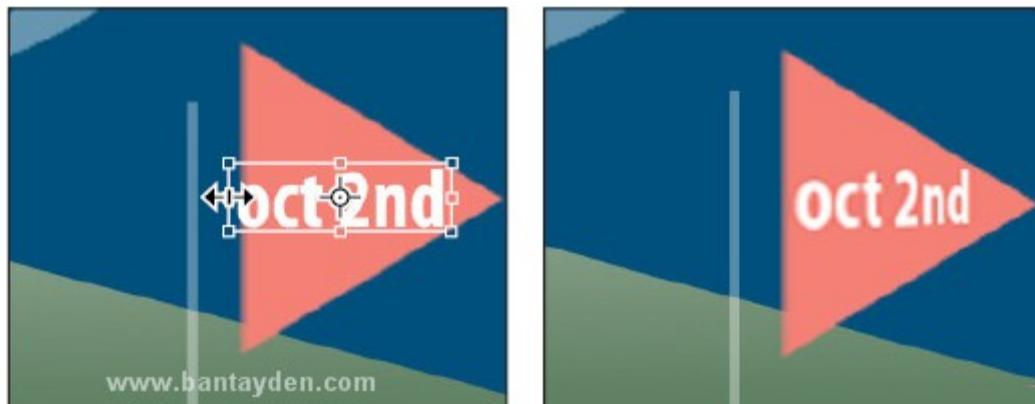
7. Gõ *oct 2nd* vào bất cứ chỗ nào của bức ảnh, nó sẽ tự động tạo ra một layer văn bản mới (layer4), sẽ xuất hiện ngay lập tức trên layer3.

8. Chọn công cụ Move và di chuyển văn bản “*oct 2nd*” lên trên hình tam giác.

Khi bạn chọn công cụ Move, layer4 sẽ tự động chuyển tên thành “*oct 2nd*” trong palette Layer. Văn bản sẽ không khít trong khu vực hình tam giác, nhưng bạn sẽ chỉnh lại nó sau.

9. Với layer “*oct 2nd*” đang được chọn trong palette Layer, chọn Edit > Free Transform. Các ô điều khiển sẽ xuất hiện xung quanh văn bản.

10. Kéo ô điều khiển giữa bên trái và giữa bên phải để điều chỉnh nó vào trong hình tam giác, sau đó ấn Enter.

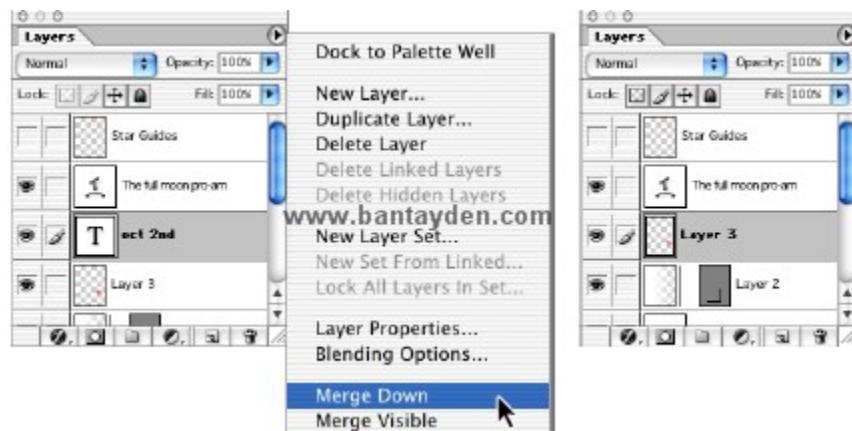


Kết hợp giữa Merge và Distort layer

Bằng lớp trộn, lớp đường dẫn, các mặt nạ vector, các lớp liên kết, hoặc lớp điều chỉnh, bạn có thể kết hợp một vài lớp thành một và giữ lại kích thước của chúng.

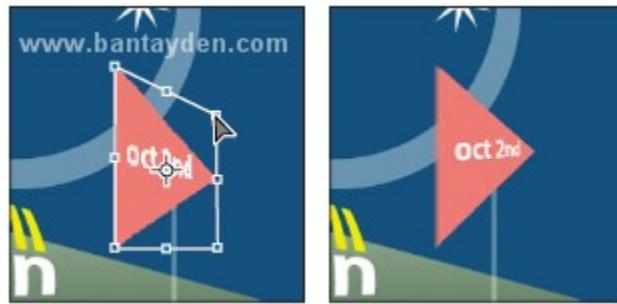
1. Với lớp "oct 2nd" vẫn đang được chọn, mở menu palette Layer và chọn Merge Down.

Layer "oct 2nd" và lớp hình dạng polygon được trộn thành một lớp, là layer3. Từ bây giờ bạn không thể dùng công cụ Type để soạn thảo văn bản "oct 2nd".



2. Với layer3 đang được chọn Edit > Transfrom > Distort. Để vẽ rút gọn lại, kéo ô điều khiển ở giữa bên phải sang trái cho đến khi chiều rộng của chiếc cờ còn khoảng 1 inch.

3. Kéo ô điều khiển phía trên bên phải xuống dưới và ô điều khiển phía dưới bên phải nhẹ lên trên để nâng cao hiệu ứng của phổi cảnh.



4. Ấn Enter (Window) hoặc Return (Mac OS) để áp dụng thay đổi.

5. Dùng công cụ Move và kéo hình tam giác gần phía trên của chữ L trong từ invitational.

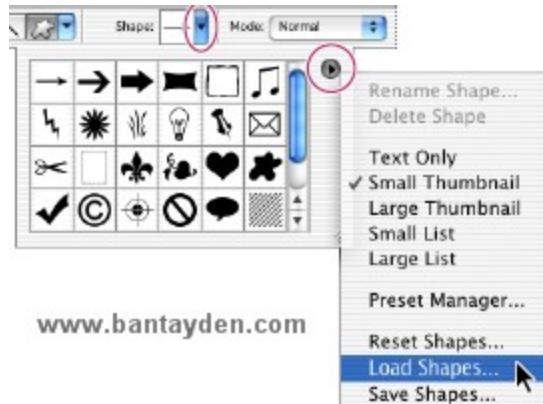
6. Chọn File > Save.

Làm việc với shape có sẵn trong PTS

Khi bạn tạo một hình dạng, bạn phải nhớ nó như một custom shape. Bạn có thể load hình dạng trong hộp Custom Shape và sử dụng nó trong vùng khác của ảnh hoặc thậm chí trong dự án Photoshop khác mà không phải vẽ lại hình dạng.

1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Custom Shape, ẩn dưới công cụ Polygon.

2. Trong thanh công cụ Option, chọn mũi tên thả xuống để để chọn Shape. Sau đó ấn vào mũi tên bên phải của hộp thoại để mở menu palette và chọn Load Shapes.



3. Trong hộp thoại Load, vào thư mục Lessons/Lesson10 trên ổ cứng và chọn file Golfball.csh, sau đó ấn Load.

4. Chọn hình Golf-ball ở phía dưới của hộp thoại custom shape (bạn có thể kéo thanh cuộn của hộp thoại xuống dưới để có thể nhìn thấy Shape) và ấn Enter.



5. Trong thanh công cụ option, chọn tùy chọn Shape Layers, nút đầu tiên trong ba nút ở phía bên trái thanh công cụ option.



6. Chắc chắn rằng màu Foreground là màu trắng (hoặc bây giờ chọn màu trắng) giữ Shift và kéo theo đường chéo trong cửa sổ ảnh.



Một layer mới, Shape2 tự động được tạo ra.

7. Điều chỉnh shape golf-ball như sau :

- Để di chuyển shape, chọn công cụ Path Selection và kéo nó tới vị trí dưới của cây golf
- Để thay đổi kích thước của shape, chọn Edit > Free Transform, giữ Shift và kéo một ô điều khiển ở góc. Quả golf có thể cao bằng một nửa chiều cao của áp phích.

8.Khi bạn hài lòng với bức ảnh golf-ball, ấn Enter hoặc ấn nút Dismiss Target Path trên thanh công cụ option.

Thêm Layer style vào Shape

Bạn có thể kết thúc dự án này. Nhưng hình dạng golf-ball quá đơn giản, bạn có thể vẽ giống như file kết thúc. Bạn sẽ tạo một kết quả tương tự với rất nhiều nỗ lực để tạo layer style cho custom shape.

- Trên layer Palette, chắc chắn rằng layer Shape2 đang được chọn.
- Ấn vào nút Layer Style (f) ở phía dưới của layer palette, và chọn Bevel and Emboss trong menu mở ra.



3. Chắc chắn rằng đánh dấu Preview đang được chọn sau đó di chuyển hộp thoại Layer Style để bạn có thể nhìn thấy sự thay đổi của shape golf-ball.

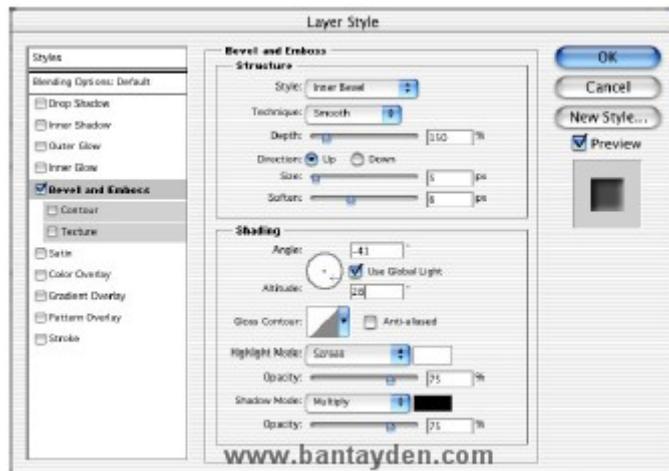
4.Trong mục Structure của hộp thoại Layer Style, dùng thiết lập như sau :

- Đổi với Style, dùng Inner Bevel.
- Đổi với Technique, dùng Smooth.
- Đổi với Depth, gõ hoặc kéo thanh trượt tới giá trị 150%.
- Đổi với Direction, dùng Up.
- Đổi với Size, gõ 5px.
- Đổi với Soften, gõ hoặc kéo thanh trượt tới giá trị 6px.

Đừng đóng hộp thoại vội.

5.Trong mục Shading của hộp thoại Layer Style, hãy chắc chắn các thuộc tính sau đã được chọn :

- Đổi với Angle, dùng -41° .
- Đổi với Altitude, dùng 28° .



6.Trong danh sách Style ở phía trái của hộp thoại Layer Style, đánh dấu vào Gradient Overlay. Đừng ấn Ok vội.

7.Trong danh sách Style, ấn vào Outer Glow, nó sẽ tự động đánh dấu, sau đó chọn các thiết lập ở phía bên phải theo hướng dẫn sau :

- Trong mục Structure, ấn vào màu để mở ra hộp thoại Color Picker, sau đó chọn một màu vàng nhạt bằng các thông số sau : R=255, G=255, B=190, rồi ấn OK để đóng hộp thoại Color Picker.
- Trong mục Elements, đặt Technique bằng Softer, gõ 8% cho Spread, và gõ giá trị 27 cho mục Size.

8. Xem lại các thiết lập và ấn OK để đóng hộp thoại.



Mặc dù hộp thoại Layer Style được mở một lần, bạn đã áp dụng 3 kiểu layer style khác nhau : Bevel and Emboss. Gradient Overlay, Outer Glow.

9. Nếu cần, bạn ấn vào vùng trống trong palette Path Shape2 Vector Mask và nhớ công việc của bạn lại.

Chúc mừng, bạn đã hoàn thành việc thiết kế một tấm áp phích quảng cáo.

Câu hỏi ôn tập

1. Sự khác nhau giữa ảnh bitmap và đồ họa vector là gì ?
2. Lớp hình dạng làm việc gì ?
3. Các công cụ dùng để di chuyển, thay đổi kích thước của đường dẫn và hình dạng là gì?
4. Công cụ Type có thể tạo hình dạng vector không?
5. Mục đích của các lớp trộn là gì?

Đáp án:

1. Bitmap hoặc hình ảnh được thành lập lên bởi những mạng lưới các Pixel và nó thích hợp với những hình ảnh có tông màu liên tiếp như là hình ảnh hoặc những tác phẩm đồ họa được tạo bởi những phần mềm đồ họa khác. Đồ họa Vector được tạo lên bởi những dạng hình dựa trên những biểu thức toán học và thích hợp cho những tranh minh họa, văn bản và những hình vẽ đòi hỏi những đường nét rõ ràng và mịn màng.
2. Một layer Shape lưu trữ những nét vẽ của một dạng hình trong Path palette. Bạn có thể thay đổi nét vẽ của hình bằng cách chỉnh sửa nó Path của nó.
3. Bạn có thể sử dụng cả hai công cụ lựa chọn và công cụ Direct-selection để di chuyển, định kích thước và chỉnh sửa Shape. Bạn cũng có thể chỉnh sửa và định lại kích thước của một Shape hoặc Path bằng cách chọn Edit > Free Transform Path
4. Không! công cụ Type thêm chữ nhưng không phải là hình vector, vào một tấm hình. Nếu bạn muốn làm việc với văn bản như là hình vector, bạn phải tạo một Work Path từ công cụ Type. Work Path có thể là path tạm thời, nó xuất hiện trong Path Palette. Một khi bạn đã tạo được Work Path từ một layer chữ, bạn có thể lưu nó lại và chỉnh sửa nó như một path bình thường. Bạn không thể chỉnh sửa văn bản trong path như là chữ bình thường. Tuy nhiên, layer ban đầu bạn dùng để gõ chữ vẫn nguyên vẹn và có thể chỉnh sửa được.
5. Lệnh Merge gộp một vài layer vào thành một layer để giữ cho kích thước của tài liệu tương đối nhỏ hơn. Khi bạn đã hài lòng với vị trí và kích thước của văn bản, bạn có thể Merge một hoặc nhiều layer lại với nhau để tạo ra những phiên bản khác nhau của file hình của bạn.

Sau khi bạn đã học được những kỹ thuật cơ bản vẽ layer, bạn có thể tạo ra nhiều hiệu ứng phức tạp trong công việc đồ họa của bạn sử dụng layer masks, path groups, filters, hiệu chỉnh layer, và nhiều kiểu layer khác .

Trong bài học này, bạn sẽ học cách làm những việc sau:

- Cắt những nhóm hình ảnh giúp bạn sử dụng một hình ảnh trên một layer như một mask trong công việc trên những layer khác.
- Tạo ra nhóm layer để tổ chức và quản lý layer.
- Thêm layer hiệu chỉnh vào một hình ảnh, và dùng chúng để thiết đặt màu sắc và nhiều hiệu chỉnh mà không thay đổi các dữ liệu về pixel .
- Tạo ra layer knockout dùng một layer được chọn để làm lộ ra layer khác .
- Nạp một layer từ các file Photoshop khác .
- Làm việc với các kiểu layer.
- Nhân đôi layer và clip layer
- Thêm các kiểu dáng cho một layer, và thiết lập hiệu ứng cho nhiều layer.
- Rasterize layer .
- Chuyển đổi clipping paths thành masks.
- Hóa lỏng một layer, đem đến cho layer hình thức tan chảy .
- Làm phẳng và save các layer file, làm giảm đáng kể dung lượng của file.

Bài học này cần khoảng 45 phút để hoàn thành . Bài học này được thiết kế để có thể thực hiện trong Adobe Photoshop, nhưng thông tin về việc sử dụng các chức năng tương tự trong Adobe ImageReady cũng được đưa thêm khi thích hợp.

Bắt đầu

Trước khi bắt đầu bài học này, phục hồi những thiết đặt ngầm định của Adobe Photoshop . Xem phần “Phục hồi preferences” ở trang 5 .

Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng việc xem bài học cuối cùng để xem bạn sẽ hoàn thành cái gì

- 1 Bắt đầu mở Adobe Photoshop

Nếu có một hộp thoại hiện lên hỏi bạn có muốn thiết lập lại màu sắc không thì click NO.

2 Chọn menu File>Open, và mở File 11End.psd trong thư mục Lessons/Lesson 11

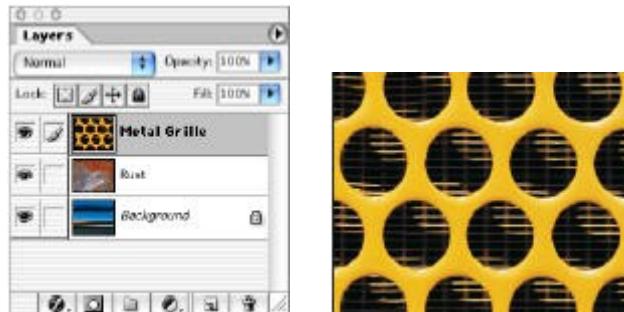


3 Sau khi bạn đã xem xong file này , có thể cứ để mở nó hoặc đóng lại nhưng không lưu lại các thay đổi .

Bây giờ bạn sẽ mở file bắt đầu chứa một hình ảnh có 2 layer và một background , bạn sẽ làm việc với rất nhiều kỹ thuật layer và masks để hoàn thành tấm hình.

4 Chọn menu File>Open, và mở file 11Start.psd trong thư mục Lessons/Lesson11 trên ổ cứng .

5 Nếu bảng Layer chưa hiển thị , chọn menu Window>Layer để hiển thị nó



Bảng Layer hiển thị có 3 layer trong file này là : layer Metal Grille, layer Rust, và Background. Tại vị trí này bạn chỉ có thể nhìn thấy layer Metal Grille, vì layer Rust và Background được đặt dưới hình ảnh của layer metal grille .

6 Sử dụng biểu tượng con mắt (👁)trong Layer palette, kiểm tra từng layer một, ẩn từng layer đi bạn sẽ có thể biết chính xác những hình ảnh của mỗi layer như thế nào . Sau đó đặt lại biểu tượng con mắt cho tất cả các layer đang hiển thị, như khi bạn mới mở file này ra.

💡 Để làm cho vùng làm việc của bạn có hiệu quả hơn, bạn có thể đóng tất cả những palette khác lại trừ Layer palette vì đây là palette duy nhất bạn sử dụng trong bài học này . Sau đó bạn có thể thay đổi kích thước của Layer palette để có thể thấy tất cả những công việc bạn sẽ làm trên layer trong bài học này mà không phải di chuyển thanh cuộn . Lưu ý mở hộp công cụ ToolBox .

Tạo paths (đường dẫn) để clip layer

Khi bạn học những bài học khác trong cuốn sách này, bạn có thể sử dụng một đường vectơ để clip layer, tạo ra một masks với đường viền sắc nét trên layer đó. Trong phần này của bài học này, bạn sẽ vẽ một vòng tròn và dùng nó để loại bỏ những lỗ trên bức hình ở layer metal grille. Điều này sẽ giúp bạn nhìn xuyên qua những lỗ này tới những layer phía dưới .

Vẽ các đường vector

Bạn sẽ bắt đầu vẽ những đường cơ sở trên layer Metal Grille .

1 Click chuột vào layer Metal Grille trên Layer palette để chọn nó

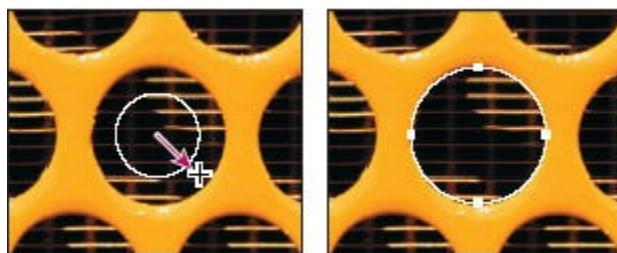


2 Chọn công cụ Ellipse tool (), nằm dưới công cụ Rectangle tool (vẽ hình chữ nhật) ().

Sau đó trên thanh tùy chọn (Options bar), chọn tùy chọn Paths () (tùy chọn thứ 2 trong 3 tùy chọn ở phía bên trái).



3 Di chuyển con trỏ chuột tới chính giữa một cái lỗ tròn trên layer metal grille và bắt đầu rê chuột . Sau đó bấm 2 phím Shift+Alt (Windows) hoặc Shift+Option (Mac OS) và tiếp tục rê chuột cho đến khi hình tròn vừa bằng kích thước của cái lỗ. Cẩn thận thả nút chuột ra trước, và thả nốt 2 phím Shift, Alt .

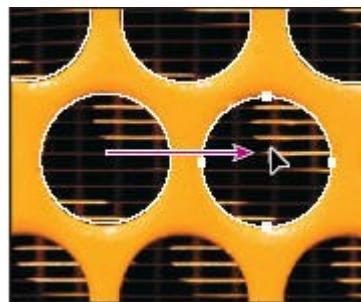


Chú ý : Nếu hình tròn không thật chính xác ở giữa khi bạn làm xong thì giữ phím Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac OS) và kéo đường tròn vào đúng vị trí của nó.

Tiếp theo bạn sẽ tạo ra bản sao cho những cái lỗ còn lại trên layer metal grille .

4 Trong hộp công cụ toolbox, chọn công cụ path selection tool (), và click chuột vào để chọn hình tròn bạn vừa vẽ .

5 Giữ phím Alt (Windows) hoặc Option (Mac OS) sẽ có một dấu cộng nhỏ xuất hiện phía dưới biểu tượng con trỏ, sau đó rê hình tròn để đặt bản sao của nó lên những lỗ khác trên layer metal grille. Lặp lại thao tác này cho tất cả những lỗ còn lại, bao gồm cả những lỗ kéo dài bên ngoài viền của tấm hình .

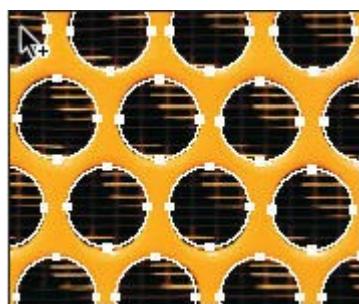


Chú ý : Bạn có thể điều chỉnh vị trí của một hình tròn đã được chọn bằng cách sử dụng phím mũi tên trên bàn phím. Bạn cũng có thể thấy nó khá hữu dụng khi chọn View > Snap To và nhấp vào bất cứ lệnh nào được đánh dấu trong menu phụ Snap To để bỏ chọn nó, cho nên không một lệnh nào ở đây nếu đã bị bỏ chọn có thể thực hiện.

Tạo layer masks từ những đường work path

Bạn đã sẵn sàng để dùng những đường tròn trên như một layer vector mask .

1 Giữ Shift và click chuột để chọn tất cả 16 đường tròn.

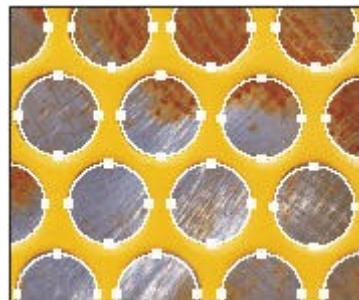


2 Trong thanh công cụ tùy chọn, click vào tùy chọn Subtract From Shape Area (ลบ) hoặc ấn dấu trừ (-) trên bàn phím .

Tùy chọn subtraction (tính trừ) bối trí Photoshop dùng những hình tròn để định rõ nơi nào sẽ loại bỏ những pixel trên layer, vì thế những vùng của layer Metal Grille sẽ trở nên trong suốt khi bạn thiết lập những đường vẽ như là một vector mask .

3 Chọn menu Layer>Add Vector Mask>Current Path .

Layer Rust xuất hiện qua những lỗ tròn bạn đã cắt trong layer Metal Grille. Trong Layers palette, một hình ảnh thu nhỏ của vector mask xuất hiện trong layer Metal Grille.



4 Click vào nút Dimiss Target Path (✓) trong thanh tùy chọn để hủy chọn những đường tròn bạn vừa tạo ra .

5 Chọn menu File>Save để lưu công việc của bạn lại.

Tạo tập hợp layer

Bạn đã được luyện tập với tập hợp layer trong những bài học trước của cuốn sách này. Tập hợp layer giúp bạn tổ chức và quản lí những layer riêng lẻ bằng cách nhóm chúng lại . Sau đó bạn có thể mở rộng tập hợp layer để xem những layer chứa trong nó hoặc hủy bỏ tập hợp để đơn giản hóa cách nhìn của bạn. Bạn có thể thay đổi nhiều thứ tự các layer trong tập hợp layer này.

Các chức năng của tập hợp layer cũng giống như layer, vì thế bạn vừa có thể chọn, nhân bản, và di chuyển cả một tập hợp layer , vừa có thể thiết lập những thuộc tính và mask cho toàn bộ tập hợp layer. Bất cứ thay đổi nào bạn thực hiện trên các mức layer được thiết lập cho tất cả các layer trong tập hợp .

Trong phần này , bạn sẽ tạo 2 tập hợp layer , một cho Type và một cho Metal Grille .

1 Trong Layer Palette, click vào nút Creat New Set () 2 lần để tạo ra 2 tập hợp layer.

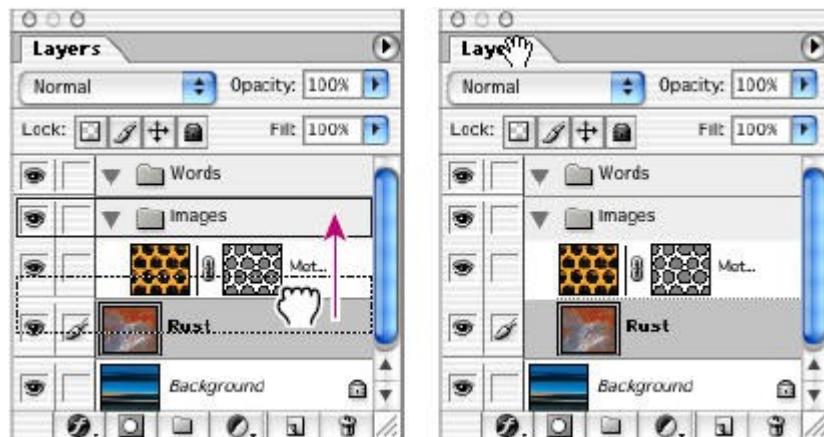
2 Click đúp vào tên Set 2 và đặt tên mới là "Words".

3 Click đúp vào tên Set 1 và đặt tên mới là "Images".

Bây giờ bạn sẽ di chuyển layer Metal Grille và layer Rust vào tập hợp "Images".

4 Trong Layer palette, rê layer Metal Grille về phía biểu tượng folder () cho tập hợp layer Images, và thả chuột ra . Layer Metal Grille bây giờ sẽ xuất hiện tụt vào phía dưới tập hợp layer Images.

5 Rê layer Rust để thêm nó vào tập hợp Images . Chú ý layer Rust cũng thụt vào và nằm dưới layer Metal Grille trong tập hợp layer .



6 Chọn menu File > Save .

Sử dụng layer hiệu chỉnh (Photoshop)

Một layer hiệu chỉnh giúp bạn thử nghiệm với màu sắc hoặc nhiều hiệu chỉnh cho hình ảnh mà không hề thay đổi những pixel trong hình ảnh của bạn. Màu sắc hoặc những thay đổi chỉ nằm trong layer hiệu chỉnh, có vai trò như một tấm màn che mà hình ảnh trong layer nằm phía dưới xuất hiện qua nó.

Hãy nhớ rằng một layer hiệu chỉnh tác động tới tất cả những layer bên dưới nó. Điều này cho phép bạn sửa đúng nhiều layer chỉ bằng một thay đổi, mà không phải thực hiện sự điều chỉnh cho từng layer riêng biệt.

Chú ý : Layer hiệu chỉnh có thể được thiết lập và sửa chữa trong Photoshop , tuy nhiên chúng cũng có thể xem được trong ImageReady. Khi bạn thiết lập một layer hiệu chỉnh cho một tập hợp layer, Photoshop sẽ thêm layer hiệu chỉnh mới vào tập hợp layer phía trên những layer có sẵn .

Tạo một layer hiệu chỉnh (Adjustment Layer)

Những layer hiệu chỉnh có thể được thêm vào một hình ảnh để thiết lập màu sắc và nhiều hiệu chỉnh mà không hề thay đổi giá trị pixel trong hình ảnh. Ví dụ, nếu bạn thêm một layer hiệu chỉnh Color Balance (cân bằng màu sắc) vào hình ảnh của bạn, bạn có thể thử nghiệm với những màu sắc khác nhau lặp đi lặp lại, vì những thay đổi chỉ xảy ra trên layer hiệu chỉnh. Nếu bạn quyết định trả về giá trị pixel mặc định, bạn có thể ẩn hoặc xóa bỏ layer hiệu chỉnh .

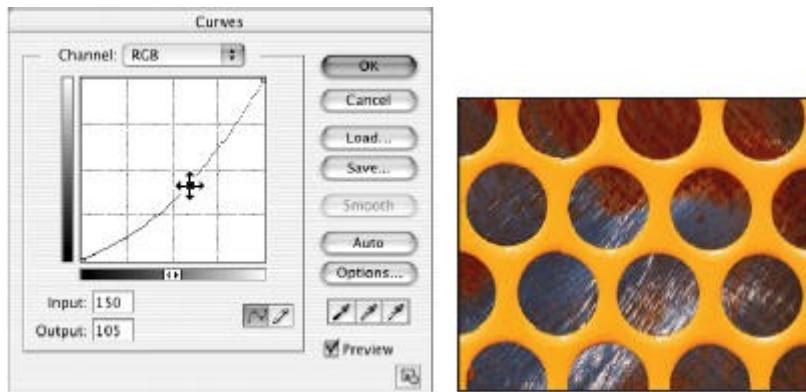
Ở đây bạn sẽ thêm một layer hiệu chỉnh Curves để tạo sự tương phản lớn hơn giữa layer grille và layer rust phía sau nó. Bạn sẽ làm việc này bằng cách làm tối (darkening) toàn bộ hình ảnh của layer rust. Một layer hiệu chỉnh có tác dụng đến tất cả những layer dưới nó trong cụm thứ tự hình ảnh. Bởi vì bạn sẽ đặt layer hiệu chỉnh Curves dưới layer Metal Grill, layer hiệu chỉnh sẽ chỉ có tác dụng với layer Rust và layer Background mà không tác động đến layer Metal Grille

1 Chọn layer Rust trong layer palette .

2 Click nút Creat New Fill Or Adjustment Layer () ở phía dưới layer palette và chọn Curves ở menu popup hiện ra.

3 Click vào giữa đường chéo trong lưới (the color curves) để thêm một điểm điều khiển vào Curves sẽ hiệu chỉnh midtones

4 Kéo điểm điều khiển xuống phía dưới và lệch sang phải hoặc điền giá trị vào hộp Input và Output .(Chúng ta sẽ di chuyển điểm điều khiển cho hộp Input có giá trị 150% và hộp Output có giá trị 105%)



5 Click OK để đóng hộp thoại này lại.

Một layer hiệu chỉnh có tên là Curves 1 sẽ xuất hiện trong layer palette. Hình ảnh của layer mới gồm có graph của Curves 1 và layer mask .

6 Chọn menu File>Save.

Bạn có thể thử bằng cách click vào biểu tượng con mắt của layer Curves 1 và layer Rust để thấy hiệu ứng của layer hiệu chỉnh trên những layer khác . Khi bạn đã thử xong nhớ trả các layer về trạng thái ban đầu của nó .

Tạo layer knockout gradient

Tùy chọn Layer knockout chỉ rõ làm thế nào để một layer có thể làm lộ ra một layer khác. Trong đoạn này, bạn sẽ tạo ra một layer knockout dốc (gradient) nhờ đó phần thứ 3 dưới thấp của hình ảnh sẽ làm lộ ra layer Background .

Bạn sẽ bắt đầu bằng việc tạo một layer mới trong tập hợp layer Images.

1 Chọn tập hợp layer Images trong layer palette và click nút Create a New layer (■) ở dưới đáy palette .

Thao tác này sẽ tạo ra một layer mới (Layer 1) trong tập hợp layer Images, nằm trên những layer Metal Grille, Curves 1, và Rust.

2 Click đúp vào layer mới Layer 1, và đặt tên mới là Knockout Gradient. Tiếp tục giữ layer Knockout Gradient được chọn.

Bây giờ bạn sẽ tạo một đường dốc trên layer này .

3 Chọn công cụ Gradient (■)

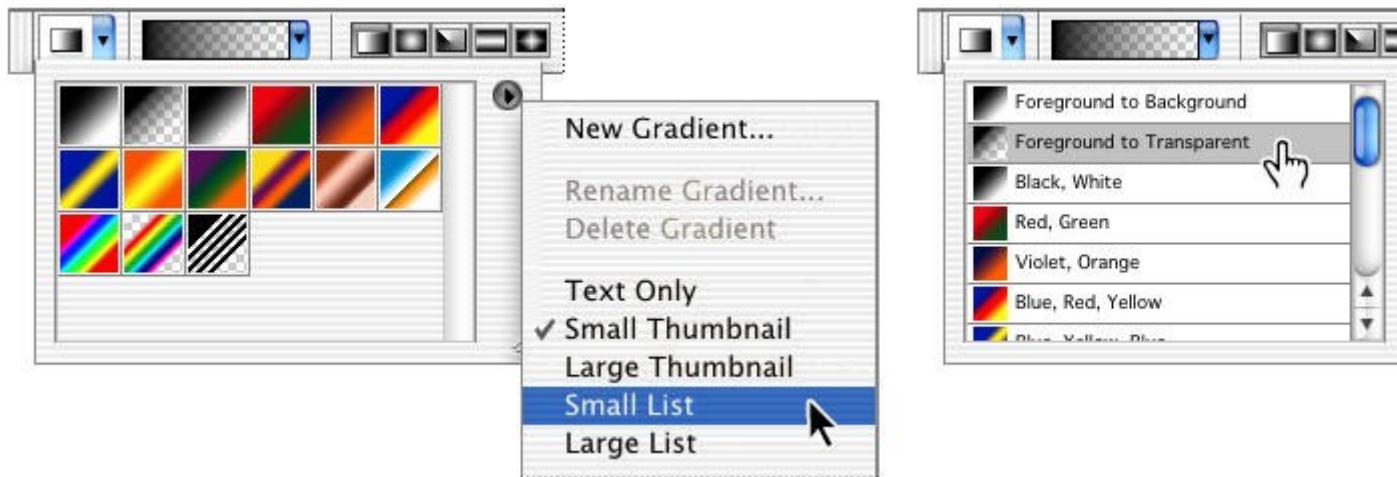
4 Nếu cần thiết, trả màu nền về mặc định bằng cách ấn vào biểu tượng (■) trong hộp công cụ để trả màu nền trước và nền sau về đen và trắng .



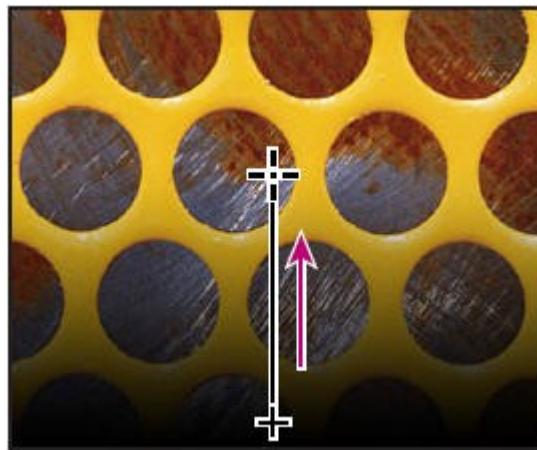
5 Nếu cần thiết click vào nút Linear Gradient (■) trên thanh tùy chọn chọn Linear Gradient

6 Click vào mũi tên (▼) bên phải màn hình Gradient trên thanh công cụ để mở hộp chọn gradient .

7 Chọn Small List trong menu chọn gradient (hiện lên khi click vào mũi tên ở góc phải trên của bảng chọn gradient). Sau đó chọn mục Foreground to Transparent trong bảng chọn Gradient, và đóng bảng này lại bằng click chuột ở một chỗ nào đó ngoài nó .



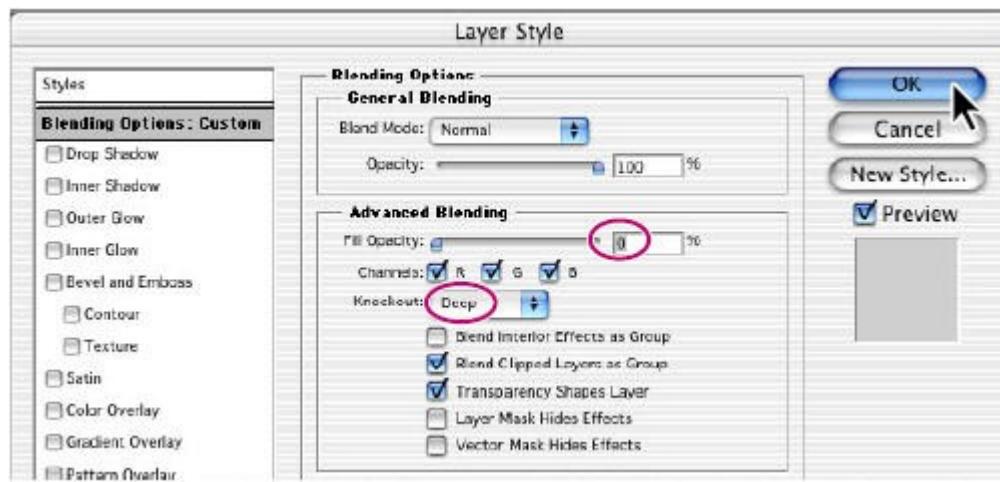
8 Giữ Shift và rê chuột từ đáy hình ảnh lên phía trên điểm giữa để tạo ra một đường dốc đi từ màu đen ở dưới tới trong suốt ở trên đỉnh .



9 Trong layer palette , click vào nút Layers Style (fx) ở dưới đáy layer palette và chọn Blending Options trong menu popup hiện ra.

10 Trong hộp thoại Layer Style, làm những thao tác sau :

- Phía dưới tùy chọn Advanced Blending, rê thanh trượt của hộp Fill Opacity hoặc nhập giá trị từ bàn phím về 0.(Cần chú ý điều chỉnh tùy chọn Fill Opacity chứ không phải tùy chọn Opacity phía dưới General Blendings.)
- Trong ô Knockout chọn Deep .
- Click OK để đóng hộp thoại này lại .



Bây giờ những đường sọc ngang của màu gradient trên layer Background được hiển thị qua những layer trong tập hợp layer Images.

11 Chọn menu File>Save.

Nhập layer từ một file khác

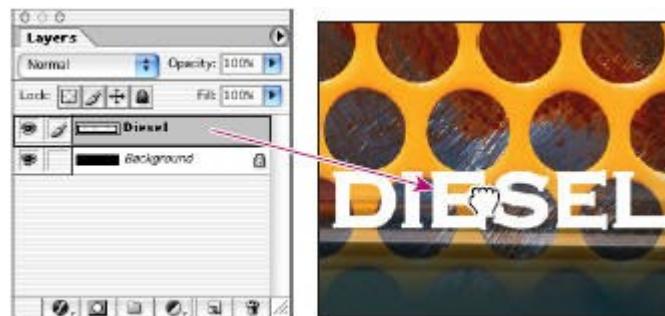
Trong phần này, bạn sẽ nhập một layer có sẵn từ một file khác vào tác phẩm của bạn. Mặc dù layer được nhập vào chứa chữ "Diesel" và nguyên bản được tạo bằng công cụ Type Tool, phần chữ đã được chuyển thành dạng đồ họa. Bạn sẽ không thể sửa chữa nó bằng công cụ Type nữa, nhưng sự thuận lợi ở đây là bạn cũng không phải lo lắng về việc những người khác làm việc trên

một file có cùng loại font được cài đặt trên máy tính của họ có thể xem bức hình chính xác hay không .

1 Chọn tập hợp layer Word trong layer palette.

2 Chọn menu File>Open, chọn file Diesel.psd, và click Open.

3 Với file Diesel.psd đang được kích hoạt, rê layer Diesel từ layer palette vào phần hình ảnh của file 11Start.psd .



Vì tập hợp layer Word đang được chọn trong file 11Start.psd, layer Diesel được thêm vào tập hợp này.

4 Chọn công cụ Move tool () và rê layer Diesel chứa hình ảnh vào vị trí ở giữa và gần đáy của file 11Start.psd .



5 Chọn menu File>Save để lưu file 11Start.psd.

6 Chọn Window>Documents>Diesel.psd, và đóng file này vào không cần save .

Áp dụng layer style

Khi bạn đã có phần chữ được sắp xếp trên hình ảnh, bạn có thể thêm vào những kiểu dáng layer để nâng cao tầm nhìn cho phần chữ. Những kiểu dáng layer là những hiệu ứng đặc biệt tự động mà bạn có thể thiết lập lên một layer. Để có thêm thông tin về những kiểu dáng layer xem bài 5 " Cơ bản về layer " .

Bây giờ bạn sẽ thêm 2 kiểu dáng layer khác nhau vào layer chứa chữ Diesel .

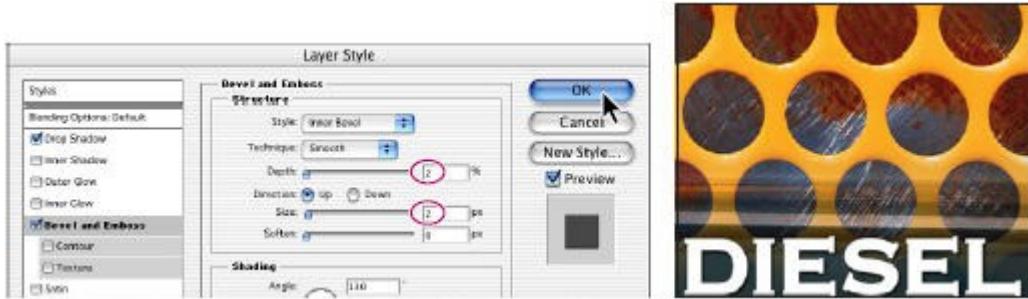
1 Click chọn layer Diesel trong layer palette , click vào nút Layer Styles () dưới đáy palette và chọn Drop Shadow trong menu popup hiện ra .

2 Trong hộp thoại Layer Style, đánh dấu chọn vào Preview phía bên phải của hộp thoại nhờ đó bạn có thể xem trước những thay đổi được tạo ra .

3 Phía bên trái hộp thoại, click vào chữ Bevel and Emboss , những chữ đó sẽ sáng lên và 1 dấu chọn xuất hiện trong check box Bevel and Emboss.

4 Trong vùng Structure phía bên phải của hộp thoại, điều chỉnh thanh trượt Depth và Size cho đến khi bạn cảm thấy vừa ý với hình Diesel. (Chúng tôi sử dụng 2%Depth và Size là 2, nhưng bạn có thể nghĩ rằng quá dày. Hoặc bạn có thể để nguyên giá trị ngầm định : 100% và 5).

5 Click OK để đóng hộp thoại này lại .

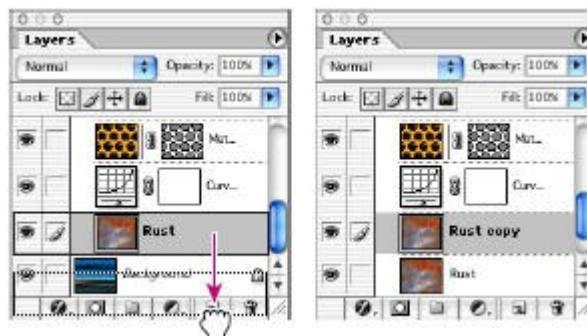


6 Chọn menu File>Save.

Nhân đôi và cắt xén layer

Trong phần này, bạn sẽ học cách làm thế nào để sao chép layer Rust và sử dụng hình dạng ghép của layer Diesel để cắt xén Rust layer. Đầu tiên bạn sẽ sao chép layer Diesel và di chuyển nó lên trên layer Diesel .

1 Chọn layer Rust trong Layer Palette và rê nó vào nút Create a New Layer () dưới đáy palette .



Một layer mới tên là "Rust copy" được tạo ra nằm ngay trên layer Rust trong palette .

2 Trong Layers palette, rê layer Rust copy ngay trên layer Diesel vào trong tập hợp layer Word .

Vì layer Rust copy nằm trên cùng nên tất cả những gì bạn thấy là hình ảnh của layer rust .

3 Giữ phím Alt (Windows) hoặc Option (Mac OS) và di chuyển con trỏ chuột qua đường kẻ phân

chia layer Rust Copy và layer Diesel trong Layers palette . Khi con trỏ chuột biến thành 2 đường tròn lồng nhau () thì click chuột .



Layer Rust sẽ được xén đi vì thế nó sẽ xuất hiện trong chữ Diesel và bạn có thể nhìn thấy những layer khác trong những vùng khác của hình ảnh .

4 Chọn menu File > Save

Liquify layer

Lệnh Liquify (hóa lỏng) cho phép bạn thêm vào một cái nhìn "tan chảy" cho hình ảnh của bạn .

Trong phần này của bài học, bạn sẽ làm cho hình ảnh metal grille trông như bị chảy từ bên này sang bên kia .

Chú ý: Bộ lọc Liquify trong Photoshop 7.0 bao gồm sự nâng cao hơn những version trước đó .

Nếu bạn nghĩ rằng bạn sẽ muốn thử nghiệm với những hiệu ứng tan chảy khác sau khi bạn hoàn thành qui trình tiếp theo , hãy lưu một bản sao của file 11Star.psd từ bây giờ (chọn menu File>Save và chọn cho bản sao này một cái tên khác , ví dụ như 11Testing.psd), và sau đó đóng nó vào và mở file 11Start.psd để tiếp tục làm việc .

Rasterize mask

Trước khi bạn có thể thiết lập nét vẽ hóa lỏng cho hình ảnh metal grille, bạn phải rasterize những vector mask của nó và trộn mask với hình ảnh để tạo ra một hình ảnh duy nhất .

1 Trong Layers palette , chọn Metal Grille layer .

2 Chọn menu Layer > Rasterize > Vector Mask. Thao tác này sẽ chuyển đổi những đường tròn, từ vector đồ họa không phụ thuộc độ phân giải thành mask là một hình ảnh raster và phụ thuộc vào độ phân giải .

 Để xem một mask, Alt-Click (Windows) hoặc Option – click (Mac OS) vào hình ảnh thu nhỏ của mask trong Layers palette . Sau đó bạn có thể dùng công cụ paint để thêm hoặc xóa bớt mask đi. Để biết thêm thông tin về mask, xem bài 6 " Mask và Channels".

3 Chọn menu Layer > Remove Layer Mask > Apply để trộn layer với mask của nó, tạo ra một hình ảnh rasterized đơn trên layer đó.

Sử dụng lệnh Liquify

Lệnh Liquify cho phép bạn tác động đẩy, kéo, định vị, phản xạ, làm nhăn, và làm phồng lên bất cứ vùng nào của một hình ảnh. Sự làm méo của bạn có thể tinh tế hoặc mạnh mẽ, làm cho lệnh Liquify trở thành một công cụ mạnh để phục chế ảnh cũng như tạo những hiệu ứng nghệ thuật .

Chú ý : Lệnh Liquify chỉ hoạt động với những hình ảnh 8 bit với màu RGB, CMYK, Lab và chế độ hình ảnh Grayscale .

Bạn có thể dùng các công cụ, alpha channels để làm đồng cứng những vùng của một bức hình xem trước để bảo vệ chúng khỏi những thay đổi sau đó hoặc làm tan những vùng bị đồng cứng .

Sự phân loại số lượng lớn các bộ lọc có trong Adobe Photoshop cho phép bạn biến đổi những hình ảnh thông thường thành những hình ảnh kỹ thuật số đặc biệt. Bạn có thể chọn những bộ lọc tái tạo lại một môi trường nghệ thuật truyền thống, một màu của nước, bức vẽ bằng phấn màu hay hiệu ứng vẽ phác thảo, hoặc bạn có thể lựa chọn từ những bộ lọc có thể làm mờ (Blur), uốn cong(bend), quấn bọc (warp), làm sắc(sharpen), hoặc những hình ảnh bị phân mảnh. Cùng với việc sử dụng filter để biến đổi hình ảnh, bạn có thể dùng layer hiệu chỉnh và các chế độ tô màu để biến đổi diện mạo bức hình của bạn.

Trong bài học này, bạn sẽ học cách làm những việc sau :

- Ghi lại và thực hiện lại một hành động để tự động hóa một chuỗi các thao tác.
- Thêm vào các cột hướng dẫn để giúp bạn đặt và căn chỉnh hình ảnh một cách chính xác.
- Lưu các vùng lựa chọn và load chúng ra để sử dụng như các mask.
- Chỉ thiết lập hiệu ứng màu cho vùng không có mask của hình ảnh.
- Thêm một layer hiệu chỉnh để chỉnh sửa màu cho một vùng lựa chọn.
- Thêm các bộ lọc vào vùng lựa chọn để tạo ra những hiệu ứng khác nhau.
- Thêm các kiểu dáng layer để tạo ra những hiệu ứng đặc biệt có thể chỉnh sửa được.

Bài học này sẽ cần khoảng 60 phút để hoàn thành. Bài học được thiết kế để hoàn thành trên Adobe Photoshop , nhưng những thông tin về việc sử dụng những chức năng tương tự trong Adobe ImageReady cũng được thêm vào khi thích hợp.

Nếu cần thiết bạn có thể gỡ bỏ thư mục chứa bài học trước khỏi ổ đĩa cứng, và copy thư mục chứa bài 12 vào ổ cứng. Khi bạn làm việc trong bài này, bạn sẽ ghi đè các file bắt đầu. Nếu bạn muốn phục hồi các file bắt đầu, chép lại chúng từ CD Adobe Photoshop 7.0.

Chú ý : người sử dụng Windows cần mở khóa các file chứa bài giảng trước khi sử dụng .Để biết thêm thông tin xem phần "Sao chép các file của Classroom in a Books" ở trang 4.

Bắt đầu

Trước khi bắt đầu bài học này, phục hồi những thiết đặt ngầm định của Adobe Photoshop . Xem phần "Phục hồi preferences" ở trang 5 .

Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng việc xem bài học cuối cùng để xem bạn sẽ hoàn thành cái gì

1 Khởi động Adobe Photoshop .

Nếu có một hộp thoại hiện lên hỏi bạn có muốn thiết lập lại màu sắc không thì click NO.

2 Chọn menu File>Open, và mở file 12End.psd, nằm trong thư mục Lessons/Lesson12.

Một hình ảnh chứa một bức hình dựng phim xuất hiện . Sự dựng phim bao gồm 4 hình ảnh, mỗi hình ảnh có những bộ lọc hoặc hiệu ứng riêng biệt được thiết lập lên nó.

3 Khi bạn đã xem xong file này bạn có thể tiếp tục để mở cửa sổ chứa nó hoặc đóng lại nhưng không Save

Tác vụ tự động hóa một loạt các thao tác

Một Action là một tập hợp của một hoặc nhiều lệnh mà bạn đã ghi lại và cho chạy lại để thiết lập chuỗi lệnh đó cho một file đơn lẻ hoặc một khối nhiều file. Trong phần này của bài học , bạn sẽ thấy palette Actions có thể giúp bạn tiết kiệm thời gian bằng cách thiết lập một quá trình nhiều thao tác vào 4 hình ảnh bạn sẽ sử dụng trong bài học này

Sử dụng actions chỉ là một trong nhiều cách bạn có thể tự động hóa các tác vụ trong Adobe Photoshop và Adobe ImageReady. Để học thêm về cách ghi lại actions, xem Photoshop 7.0 Online Help.

Mở và Crop file

Bạn sẽ bắt đầu với việc mở và chỉnh lại kích thước của 4 files . Vì phần này của tác vụ bao gồm những lựa chọn mang tính thẩm mỹ xem bạn sẽ crop hình ảnh từ chỗ nào và crop bao nhiêu, nên bạn sẽ làm công việc này bằng tay tốt hơn là ghi lại chúng bằng Actions palette .

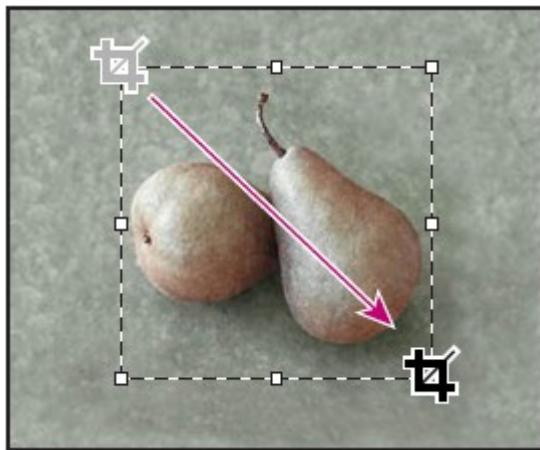
1 Chọn menu File>Open, và mở file 12Start.jpg trong thư mục chứa bài 12 trên ổ đĩa cứng.

2 Trong hộp công cụ, chọn crop tool (). Giữ phím Shift và rê chuột để tạo ra một vùng lựa chọn hình vuông bao quanh quả lê. (Giữ phím Shift sẽ làm cho vùng lựa chọn bắt buộc phải là hình vuông).

3 Nếu cần thiết điều chỉnh vùng lựa chọn cho quả lê nằm chính giữa và vừa khít trong đường viền của vùng chọn

- Để di chuyển vùng chọn chỉ cần click chuột trong nó và rê nó đến khi nó được đặt đúng vị trí.
- Để thay đổi kích thước của đường bao, giữ phím Shift và rê một góc nào đó của nó để làm cho đường bao quanh lớn lên hoặc nhỏ đi .

4 Bấm Enter để crop . Nếu bạn chưa vừa ý , chọn bất cứ công cụ nào trong toolbox và click Don't Crop khi có một thông báo hiện lên và thực hiện lại quá trình crop từ đầu.



Rê đường giới hạn crop



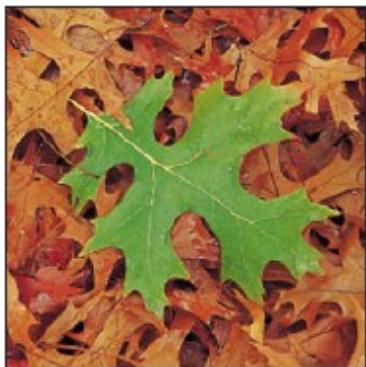
Hình ảnh sau khi crop

Vì bạn đang làm việc với một số file, bạn nên đổi tên file 12Start.jpg thành một tên mới có tính mô tả để có thể nhận biết dễ dàng hơn.

5 Chọn menu File > Save As, và save hình ảnh sau khi crop với tên **Pears.jpg** trong thư mục Lesson12. Nếu một hộp thoại hiện ra với các tùy chọn về chất lượng hình ảnh bạn bấm OK để chấp nhận giá trị mặc định.

6 Thực hiện lại các bước từ 1 đến 4 cho các hình Leaves.jpg, Dandelion.jpg, và Sand.jpg trong thư mục Lesson12 của bạn

Chú ý : Không cần thiết phải làm cho tất cả những hình ảnh sau khi crop có cùng kích thước. Bạn sẽ điều chỉnh kích thước của chúng trong phần sau của bài này.



Cropped versions của các file JPEG Leaves, Dandelion, và Sand.

Giữ các file vừa được crop mở để thực hiện các bước tiếp theo.

Chuẩn bị để ghi lại một action

Bạn dùng Actions palette để ghi lại, cho chạy, sửa chữa và xóa những action riêng biệt. Bạn cũng dùng Actions palette để save và load các file action. Bạn sẽ bắt đầu tác vụ này bằng việc mở một văn bản mới và chuẩn bị ghi lại một action mới trong Actions palette

1 Chọn menu Window > Actions để đưa Actions palette lên trước trong nhóm các palette .

2 Trong Actions palette, click nút New Layer Set () dưới đáy palette. Hoặc bạn có thể tạo ra một tập hợp mới bằng cách chọn New Set trên menu của Actions palette (được mở bằng cách click vào nút mũi tên ở góc trên bên phải palette).

3 Trong hộp thoại New Set , gõ **My Actions**, và click OK.



4 Chọn menu Window > Documents > Dandelion.jpg để cho file đó hoạt động .

Ghi một tập hợp action

Trong project này bạn muốn các hình ảnh có kích thước đồng nhất và mỗi hình ảnh có một đường viền màu trắng hẹp. Bây giờ bạn đã sẵn sàng thực hiện các tác vụ đó trên hình ảnh dandelion, bạn sẽ thiết lập kích thước của hình ảnh bằng một số pixel cụ thể và thiết lập nét bút và các đặc tính của nét bút bao quanh hình ảnh . Khi bạn làm việc , bạn sẽ thiết đặt Actions palette ghi lại từng bước của cả quá trình.

Chú ý: Điều quan trọng là bạn phải kết thúc tất cả các bước trong quá trình này mà không bị ngắt quãng.Nếu bạn bị rời trí và phải thực hiện lại từ đầu hãy bỏ xa hơn để xem bước thứ 9 để biết cách dừng quá trình ghi .Sau đó bạn có thể xóa bỏ action bằng cách rê nó vào nút Delete (Delete icon) trong Actions palette, và thực hiện lại từ bước 1.

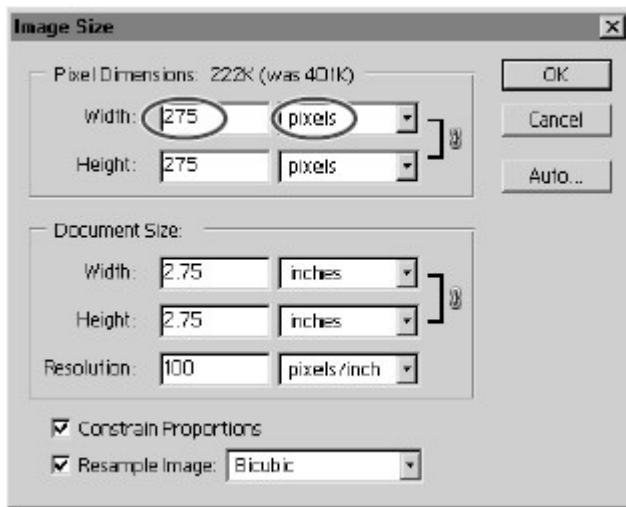
1 Trong Actions palette, click nút New Action (New Action icon) hoặc chọn New Action trên Actions palette menu.

2 Trong hộp thoại New Action, gõ **Size & Stroke** trong tùy chọn Name và chắc chắn rằng My Actions được chọn trong menu popup. Sau đó click Record.

Chú ý: Dành tất cả thời gian bạn cần để thực hiện chính xác qui trình này.Tốc độ làm việc của bạn không hề ảnh hưởng tới tổng thời gian cần có để chạy một action đã được ghi .

3 Chọn menu Image > Image Size.

4 Bảo đảm rằng cả 2 check box Constrain Proportions và Resample Image nằm dưới đáy hộp thoại Image Size được chọn . Sau đó nhập giá trị cho Width là **275** bảo đảm rằng đơn vị đo là pixel .Sau đó click OK.

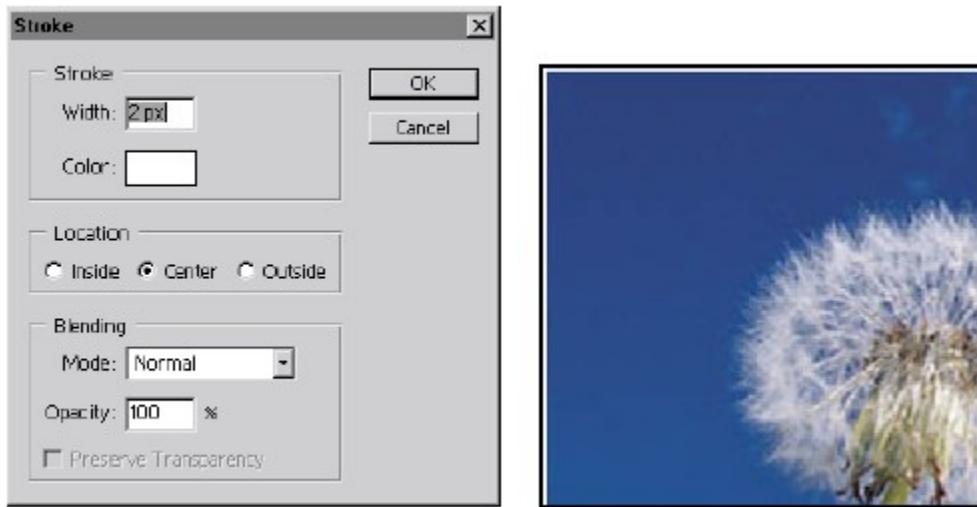


5 Chọn menu Select > All.

6 Chọn menu Edit > Stroke.

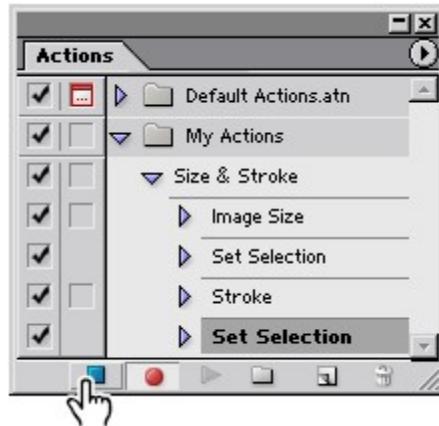
7 Trong hộp thoại Stroke, bảo đảm các tùy chọn sau được chọn , nếu chưa được chọn thì bạn hãy chọn chúng :

- Tùy chọn Width, để giá trị **1** pixel.
- Trong mẫu màu, dùng màu trắng, hoặc bạn có thể chọn màu bằng cách click vào mẫu màu để hiển thị bảng chọn màu , chọn white (C, M, Y, and K = 0), và click OK để đóng bảng chọn màu lại .
- Trong phần Location, chọn Center.
- Trong phần Blending, chọn Mode Normal và Opacity 100%.
- Sau đó click OK để đóng hộp thoại Stroke .



Tùy chọn trong hộp thoại Stroke và đóng lại cho kết quả đường viền trên hình ảnh

9 Trong Actions palette, click nút Stop màu xanh (■) dưới đáy palette để dừng việc ghi các thao tác của bạn. Lưu công việc của bạn lại .



Thao tác của bạn đã được lưu trong Actions palette. Bạn có thể click vào mũi tên bên trái của tập hợp My Actions, Size & Stroke action, và bên cạnh mỗi thao tác của bạn để mở rộng hoặc thu nhỏ chúng lại cho tiện lợi với. Khi mở rộng chúng, bạn có thể kiểm tra từng bước ghi thao tác và những lựa chọn riêng bạn tạo ra. Khi bạn kiểm tra xong, click mũi tên để thu gọn các bước làm .

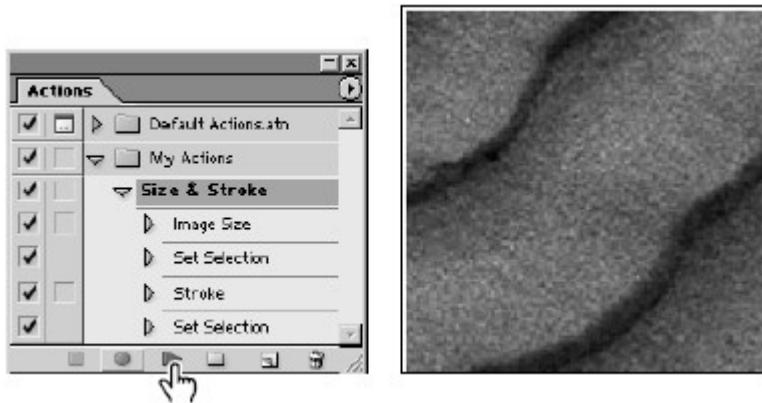
Chạy một action trên một file riêng lẻ

Bây giờ bạn đã ghi lại quá trình thiết lập kích thước hình ảnh và đặc điểm của trên hình ảnh dandelion, bạn có thể dùng action này như một tác vụ tự. Bạn sẽ thiết đặt action Stroke & Size cho một trong 3 hình ảnh còn lại mà bạn crop trong phần trước của bài học.

1 Nếu các file Leaves.jpg, Pears.jpg, and Sand.jpg files hiện thời không được mở , chọn menu File > Open và mở chúng ra .

2 Chọn menu Window > Document > Sand.jpg để làm cho hình ảnh này được hoạt động .

3 Trong Actions palette, chọn action Size & Stroke trong tập hợp My Actions, và sau đó click nút Play (▶), hoặc chọn Play trên menu Actions palette.



Hình ảnh Sand.jpg được tự động điều chỉnh kích thước và có thêm một nét viền do đó nó có cùng những thuộc tính như hình ảnh Dandelion.jpg.

4 Chọn menu File > Save.

Batch-playing một action

Thiết lập các action là một quá trình tiết kiệm thời gian để thực hiện những tác vụ hay được thực hiện trên các, nhưng nó có thể làm cho công việc của bạn hiệu quả hơn nữa bằng việc thiết

lập action lên tất cả các file đang mở. Bạn còn 2 file đang cần resized và cho thêm stroke vì thế bạn sẽ thiết lập action tự động lên chúng cùng một lúc.

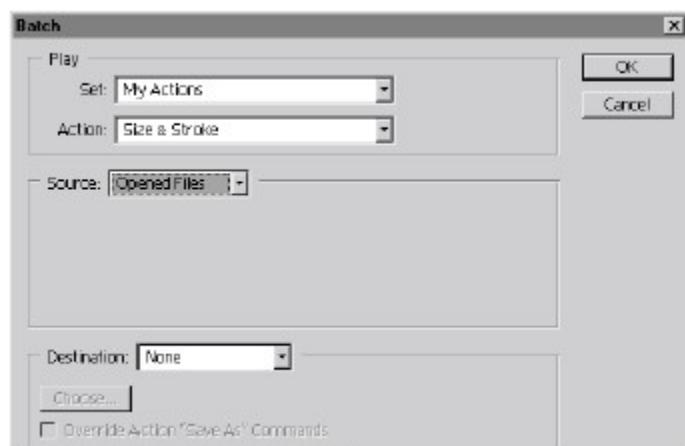
1 Đóng 2 file Dandelion.jpg và Sand.jpg. Bảo đảm rằng chỉ có 2 file Pears.jpg và Leaves.jpg được mở.

2 Chọn menu File > Automate > Batch.

3 Dưới vùng Play của hộp thoại Batch, bảo đảm rằng My Actions được chọn trong ô Set và Size & Stroke được chọn trong ô Action .

4 Trong menu pop-up Source, chọn Opened Files.

5 Ô Destination chọn None, và click OK.



Action được thiết đặt cho cả hình ảnh pears và leaves, vì thế chúng có kích thước giống hệt nhau và có nét stroke bao quanh.

6 Chọn menu File > Save sau đó là File > Close cho cả 2 file .

Trong bài tập này khôi qui trình của bạn có 2 file để thực hiện các thay đổi giống nhau trên mỗi file; đây chỉ là một sự tiện lợi nhỏ. Nhưng việc tạo ra và thiết lập các action có thể tiết kiệm đáng

kể tổng thời gian và sự dài dòng khi bạn có hàng tá thậm chí hàng trăm file cần có một chuỗi thao tác cố định, và công việc lặp đi lặp lại .

Thiết lập 4 hình ảnh dụng phim

Bây giờ bạn đã hoàn thành bước chuẩn bị 4 hình ảnh của bạn, bạn sẽ đặt chúng cùng nhau trong một hình ảnh hỗn hợp mới. Sử dụng các đường guide, bạn có thể căn chỉnh chính xác các hình ảnh mà không cần nhiều nỗ lực.

Thêm các guides

Guides là những đường thẳng không được in ra giúp bạn chỉnh thẳng hàng các yếu tố trong văn bản của bạn , có thể chỉnh ngang và cũng có thể chỉnh dọc. Bạn có thể chọn lệnh Snap To để làm cho guides chạy giống như nam châm: Các đối tượng bạn rê tới vị trí gần đường guide sẽ gắn vào vị trí dọc theo đường guide khi bạn thả nút chuột.

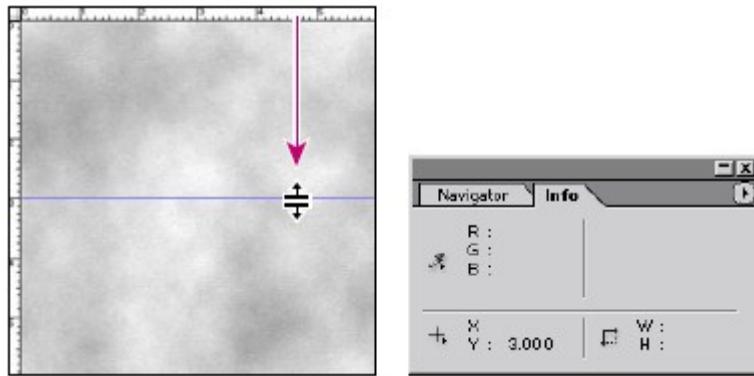
1 Chọn menu File > Open, và mở file Montage.psd trong folder Lesson12.

2 Chọn menu View > Rulers. Một thước dọc xuất hiện dọc theo mép trái của cửa sổ và một thước ngang xuất hiện dọc theo đỉnh cửa sổ.

Chú ý: Nếu đơn vị của thước không phải là inches , chọn menu Edit > Preferences > Units & Rulers (Windows,Mac OS 9) hoặc Photoshop > Preferences > Units & Rulers (Mac OS 10), và chọn Inches trong menu pop-upRulers; sau đó click OK.

3 Chọn menu Window > Info để mở Info palette ở phía trước trong nhóm palette của nó.

4 Rê chuột từ thước ngang tới giữa của cửa sổ hình ảnh, nhìn trong Info palette để xem giá trị Y khi bạn rê chuột. Thả nút chuột khi Y = 3.000 inches. Một đường guide màu xanh xuất hiện từ bên này sang bên kia ở giữa cửa sổ.



5 Rê thêm một đường guide từ thước dọc tới giữa của hình ảnh và thả chuột khi X = 3.000 inches.

6 Chọn menu View > Snap To > và bao đảm rằng lệnh Guides được chọn nếu nó chưa được chọn thì bạn hãy chọn.

7 Chọn menu View > Rulers để ẩn thước đì.

Canh các hình ảnh vào đúng vị trí

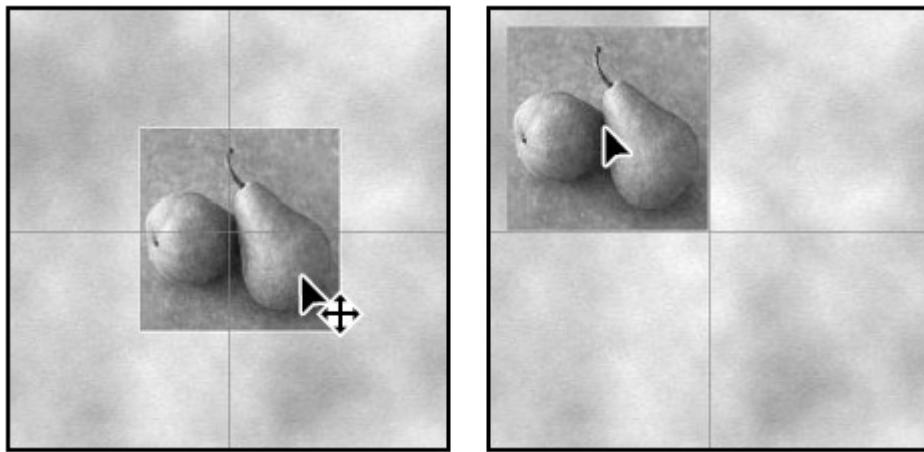
Các đường guides của bạn đã ở đúng vị trí, bây giờ bạn đã sẵn sàng để sắp xếp bốn hình ảnh đã được crop của mình vào montage.

1 Chọn menu File > Open Recent > Pears.jpg. Hình ảnh quả lê được mở trong một cửa sổ riêng biệt.

2 Trong hộp công cụ, chọn công cụ move tool().

3 Click move tool vào bất cứ chỗ nào trong hình quả lê và rê từ cửa sổ này sang cửa sổ Montage.jpg lớn hơn và thả nút chuột.

4 Still Tiếp tục sử dụng move tool, rê hình quả lê vào góc phần tư bên trái phía trên của toàn hình ảnh như vậy góc phải dưới của bức hình sẽ được khớp với điểm giao nhau của 2 đường guide ở trung tâm của cửa sổ .

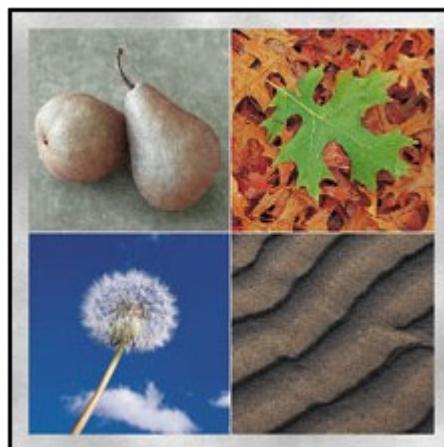


Trong Layers palette, bạn sẽ thấy hình quả lê nằm trên một layer mới, Layer 1.

5 Chọn menu Window > Documents > Pears.jpg để hình ảnh này được hoạt động, và sau đó đóng nó vào bằng cách click vào nút Close hoặc chọn menu File > Close.

6 Thực hiện các bước từ 1-5 cho 3 hình ảnh đã được crop còn, đặt hình ảnh lá cây (leaves) vào góc phần tư phía trên bên phải, hình dandelion ở góc phần tư phía dưới bên trái , và hình sand trong góc phần tư phía dưới bên phải . Tất cả các hình ảnh phải vừa khít với điểm giao nhau của các đường guide ở giữa màn hình

7 Chọn menu View > Show > Guides để ẩn các đường guides.



Lưu các vùng lựa chọn:

Tiếp theo, bạn sẽ select 2 quả lê và lưu vùng lựa chọn này lại . Sau này, bạn có thể load vùng chọn này lên để sử dụng nếu cần thiết . Trong phần sau của bài học, bạn sẽ sử dụng phần select đã được lưu của bạn để tô màu cho quả lê và thêm vào các hiệu ứng đặc biệt

1 Trong hộp toolbox, chọn zoom tool (), và rê một đường quanh quả lê để phóng to tầm nhìn của bạn .

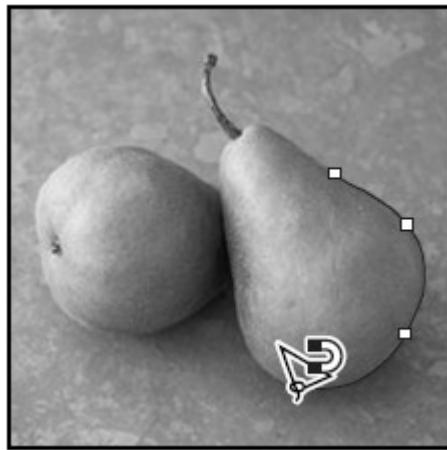
Bảo đảm rằng bạn có thể thấy cả hai quả lê trong cửa sổ hình ảnh của bạn .

2 Án phải chuột trên lasso tool () để mở tools list, và chọn magnetic lasso tool ().

Để được kết quả tốt nhất khi vạch xung quanh cuống quả lê với công cụ magnetic lasso tool, nên giảm chỉ số width và frequency trên thanh tùy chọn xuống . Ví dụ , bạn hãy thử vạch xung quanh quả lê với chỉ số Width **1** hoặc **2 pixels** và Frequency **40**.

Chú ý: ImageReady không bao gồm công cụ magnetic lasso tool.

3 Click chuột một lần để đặt một điểm trên mép quả lê ở bên phải , sau đó di chuyển con trỏ chuột (bạn không cần phải giữ nút chuột khi di chuyển) xung quanh quả lê để vạch lại đường nét bên ngoài của nó .

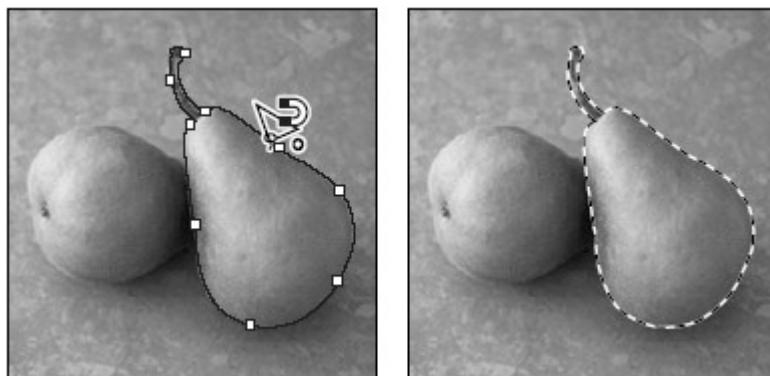


Khi bạn di chuyển con trỏ chuột , từng đoạn viền sẽ bám sát vào mép quả lê trong hình .

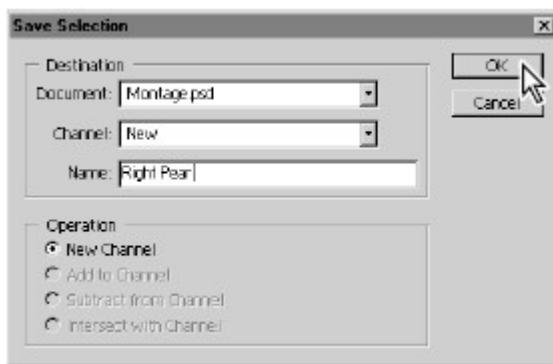
Công cụ magnetic lasso tool thêm các điểm khóa một cách định kì vào đường viền của vùng chọn để giữ chặt các phần trước lại . Cố gắng làm cho vùng chọn của bạn khá chính xác đường nét bên ngoài của quả lê, nhưng cũng đừng lo lắng nếu nó không hoàn hảo .

Bạn cũng có thể click chuột khi đang dùng công cụ magnetic lasso tool khi bạn vạch theo hình dáng bên ngoài để thêm vào những điểm cố định của chính bạn . Điều này đặc biệt có ích xung quanh cái cuống hoặc ở những chỗ sáng hoặc bóng làm cho đường mép giữa quả lê và hình nền khó phân biệt .

4 Khi bạn rê trỏ lại điểm bắt đầu, một hình tròn nhỏ hiện ra ở vùng phía dưới bên phải của con trỏ công cụ magnetic lasso (), cho biết bạn có thể click chuột để đóng đoạn lựa chọn của bạn lại . Click trái chuột .



5 Chọn menu Select > Save Selection, và gõ **Right Pear** vào Name, và click OK lưu vùng chọn vào một channel mới.



6 Chọn menu Select > Deselect để bỏ chọn quả lê bên phải .

7 Thực hiện lại quá trình (các bước 1–6), lần này chọn quả lê bên trái và lưu vùng chọn với tên **Left Pear**.

Bây giờ bạn có hai vùng chọn đã được save . Để xem chúng , click vào tab Channel palette để mở nó ra và cuộn xuống dưới nếu cần . Click lần lượt vào tên từng channel để cho channel masks xuất hiện trong cửa sổ hình ảnh .

Khi bạn đã sẵn sàng tiếp tục làm việc , scroll lên đầu Channels palette và click vào RGB channel để chọn nó . Click vào tab Layers palette để đưa nó lên trước trong nhóm palette để tiếp tục thực hiện qui trình tiếp theo .



Tô màu bằng tay cho vùng chọn trên một layer

Bạn sẽ bắt đầu thêm các hiệu ứng đặc biệt cho hình montage của bạn bằng việc tô màu quả lê, bắt đầu từ quả lê bên phải. Để chọn nó, bạn chỉ cần load vùng chọn đầu tiên bạn đã tạo ra trong qui trình trước . Sau đó, bạn sẽ xóa bỏ các màu trong vùng chọn nhờ đó bạn có thể tô màu cho nó . Cuối cùng, sau khi thêm một layer trên các quả lê, bạn sẽ sẵn sàng để thiết lập màu mới bằng việc thêm các màu này trên layer mới . Theo cách này , bạn có thể dễ dàng xóa bỏ layer và làm lại nếu bạn không thích kết quả mình tạo ra .

Bạn có thể làm hầu hết các tác vụ dưới đây trong ImageReady hơn là làm trong Photoshop , nhưng không nhất thiết phải làm như vậy. ImageReady cũng có lệnh Load Selection và các bộ lọc

, cũng như rất nhiều tập hợp tùy chọn màu, chế độ hòa trộn (blending) và các công cụ để thiết lập và hiệu chỉnh màu sắc giống như Photoshop . ImageReady sử dụng một kĩ thuật khác biệt nhỏ để tạo gradient. Bởi thế , tốt hơn là chúng ta sử dụng Photoshop để thực hiện quá trình này

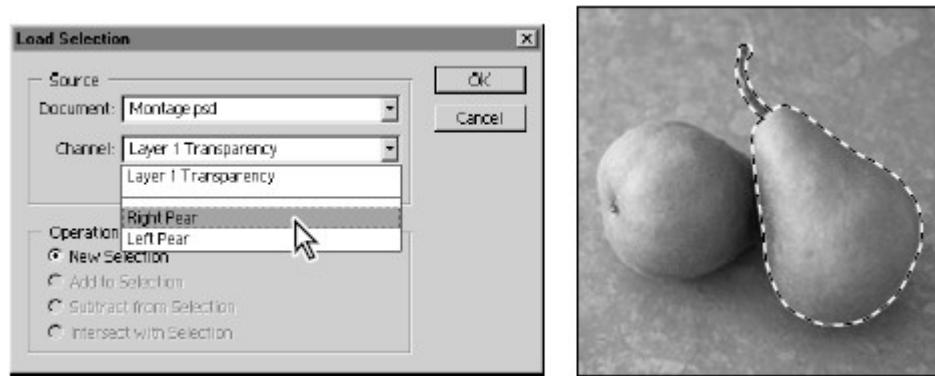
Desaturating một vùng chọn

Bạn sẽ dùng lệnh Desaturate để *desaturate*—tức là xóa bỏ màu trên vùng quả lê đã được chọn. Sự bão hòa (Saturation) là sự có mặt hoặc vắng mặt của màu sắc trong một vùng chọn. Khi bạn desaturate một vùng chọn trong một hình ảnh, bạn tạo ra một hiệu ứng giống như grayscale mà không tác động đến màu sắc trong những phần khác của hình ảnh .

1 Trong Layers palette, chọn Layer 1, là layer chứa hình quả lê.

2 Chọn menu Select > Load Selection.

3 Trong hộp thoại Load Selection, chọn Right Pear trong menu pop-up Channel, và click OK. Một đường viền chọn xuất hiện xung quanh quả lê bên phải trong tấm hình của bạn .



4 Chọn menu Image > Adjustments > Desaturate. Màu sắc sẽ được loại bỏ khỏi vùng chọn.

5 Chọn menu Select > Deselect.

6 Chọn menu File > Save để lưu công việc của bạn lại.

Tạo một layer và chọn chế độ hòa trộn (blending mode)

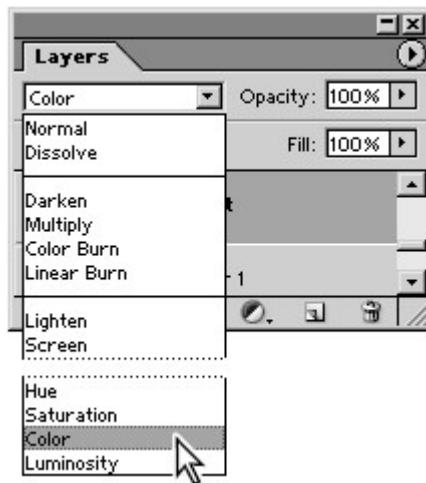
Bây giờ bạn sẽ thêm một layer và chọn một chế độ hòa trộn để tô màu cho hình quả lê vừa bị desaturate. Bằng cách tô màu trên một layer riêng biệt, bạn sẽ hoàn toàn không làm biến đổi hình ảnh gốc. Điều này cũng làm cho bạn dễ dàng làm lại nếu bạn không hài lòng với kết quả của mình.

Bạn sẽ sử dụng các chế độ hòa trộn layer để quyết định các pixel trong một layer hòa trộn với các pixel nằm dưới ở các layer khác như thế nào. Bằng cách thiết lập chế độ cho các layer riêng lẻ, bạn có thể tạo ra vô số các hiệu ứng đặc biệt.

1 Trong Layers palette, click nút New Layer () để thêm Layer 5 vào hình ảnh, nằm ngay trên Layer 1 trong palette.

2 Click đúp vào Layer 5 và gõ Paint để đổi tên layer.

3 Trong Layers palette, chọn Color trong menu thả xuông bên trái ô Opacity.



Chế độ Color là một chế độ hòa trộn . Các chế độ này quyết định các pixel trong layer này hòa trộn với những pixel nằm dưới của layer Background như thế nào .

Chú ý : Tiếp sau nút New Layer, bạn sẽ thấy nút thùng rác . Bất cứ lúc nào bạn muốn quăng layer Paint của bạn đi , bạn có thể rê layer này vào thùng rác trong Layers palette.

Bạn có thể dùng chế độ Color để thay đổi màu sắc của vùng chọn mà không ảnh hưởng đến phần nổi sáng hay phần bóng . Điều này có nghĩa là bạn có thể thiết lập rất nhiều màu sắc khác nhau mà không thay đổi sự nổi sáng và bóng ban đầu của quả lê.

Thiết lập hiệu ứng sơn màu

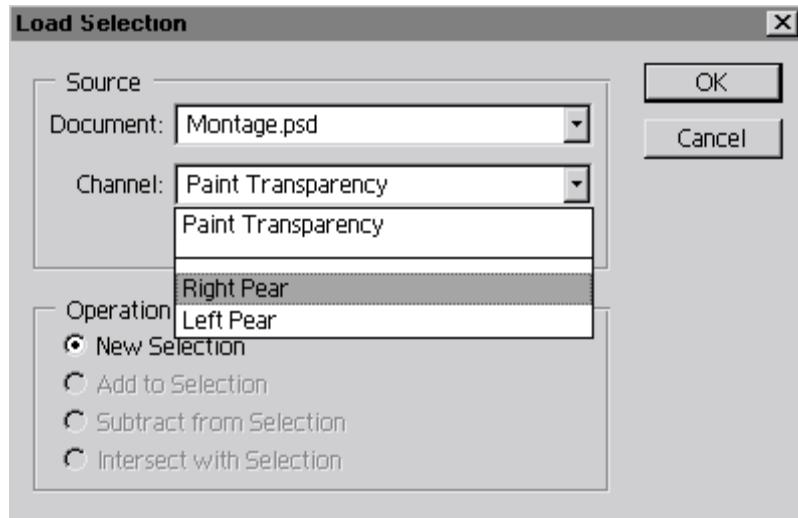
Để bắt đầu sơn, bạn phải load lại vùng chọn mà bạn đã tạo ra lúc trước. Bằng cách thiết lập channel Right Pear, bạn bảo vệ được vùng không chọn của bức hình khi bạn thiết đặt các màu sắc, làm cho việc tô màu trong đường giới hạn dễ dàng hơn.



Hình minh họa cho việc tô màu bằng tay cho quả lê, xem tại hình minh họa 12-1 trong phần có màu .

1 Chọn menu Select > Load Selection > Right Pear.

Chú ý trong hộp thoại Load Selection chế độ Color bạn tạo ra cũng được lưu thành một vùng chọn có tên là *Paint Transparency*. Click OK để đóng hộp thoại.

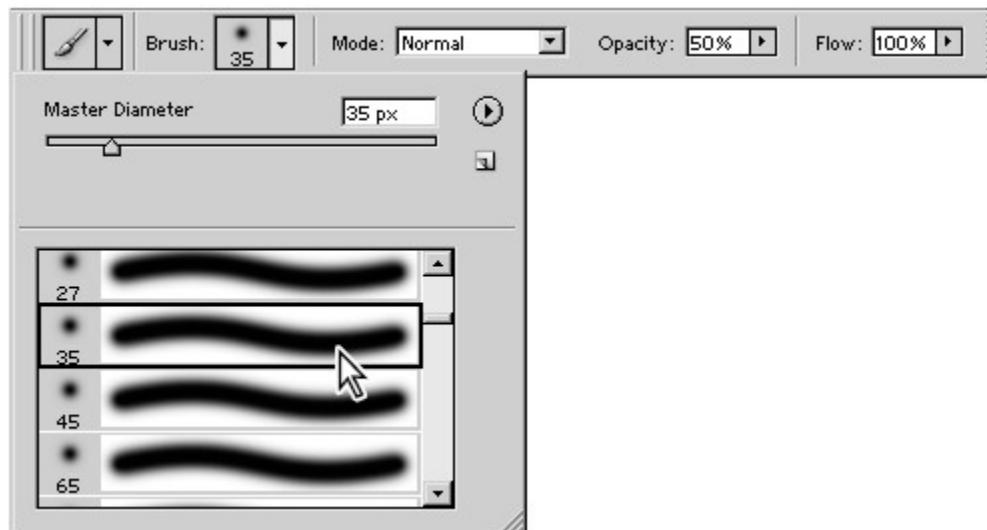


2 Chọn công cụ brush tool (brush). Sau đó, trên thanh tùy chọn, đặt mức Opacity khoảng 50%.

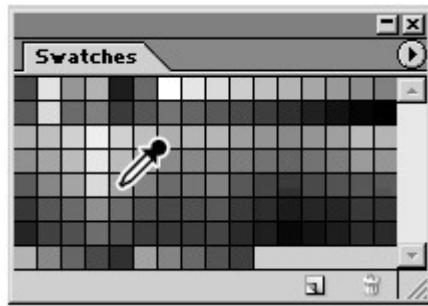


Thay đổi độ opacity của brush bằng cách bấm các phím số trên bàn phím từ 0 đến 9 (1 là 10%, 9 là 90%, và 0 là 100%).

3 In Trong palette pop-up Brush, chọn một brush lớn, cạnh mềm, ví dụ như brush soft round 35-pixel .



4 Chọn menu Window > Swatches để đưa palette Swatches ra trước, và sau đó chọn bất cứ màu vàng-xanh (yellow-green) nào mà bạn thích làm màu nền trước .



5 Rê bút qua toàn bộ quả lê để thiết đặt màu .

Tiếp theo, bạn sẽ dùng một sự chuyển màu tối hơn và sáng hơn để thêm các vùng highlight và tạo bóng .

6 Chọn một màu xanh lá cây (green) tối hơn trong palette Swatches . Trong thanh tùy chọn, chọn mức opacity khoảng 30%. Tô màu xung quanh viền của quả lê được chọn, tránh tô vào các vùng highlight .

7 Chọn một màu hồng trong Swatches palette . Trong thanh tùy chọn, chọn một cỡ brush nhỏ hơn và giảm mức opacity còn khoảng 20%. Sau đó tô màu những vùng highlight trên quả lê.

8 Khi bạn đã hài lòng với kết quả của mình ,chọn menu Select > Deselect, sau đó chọn menu File > Save.

Thêm một gradient

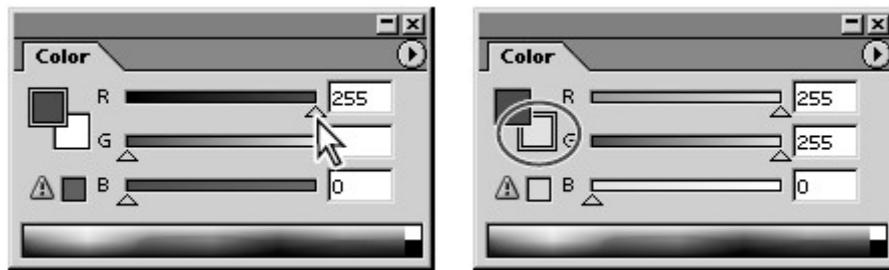
Bây giờ bạn sẽ dùng công cụ gradient để thêm một gradient vào cho quả lê còn lại để có hiệu ứng highlight.(ImageReady không có công cụ gradient. Để thay thế, các gradient được tạo ra giống như hiệu ứng layer ImageReady.)

Đầu tiên, bạn sẽ phải load vùng chọn bạn đã tạo ra lúc trước của quả lê bên trái .

1 Chọn menu Select > Load Selection, và chọn Left Pear. Click OK. Một đường viền chọn xuất hiện bao quanh quả dưa bên trái trong bức hình của bạn .

2 Click vào tab Color palette để đưa nó lên trước, và sau đó chọn màu đỏ làm màu nền trước bằng cách nhập từ bàn phím hoặc kéo thanh trượt R đến **255** còn 2 thanh trượt G và B tới **0**.

3 Click vào biểu tượng Set Background Color ở góc trái trên của Color palette và sau đó chọn màu background là màu vàng bằng cách đặt R và G **255** còn B là **0**.

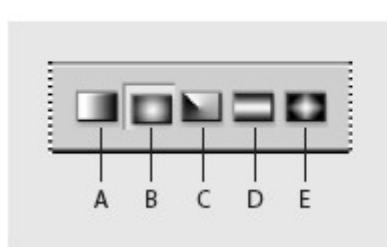


Màu nền trước

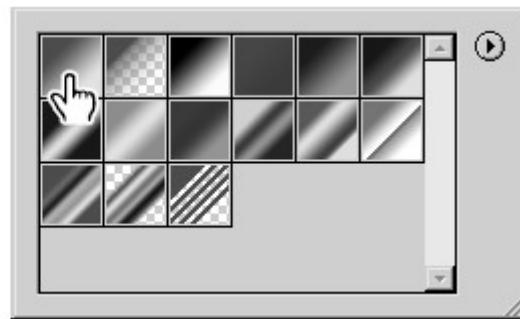
Màu nền sau

4 Chọn công cụ gradient tool (). Trên thanh tùy chọn , chọn các tùy chọn sau

- Chọn Radial Gradient.
- Mở bảng chọn gradient và chọn Foreground to Background, như vậy màu sắc sẽ được trộn từ màu nền trước (đỏ) sang màu nền sau (vàng).
- Đặt mức opacity ở **40%**.



A. Linear gradient



Chọn Foground to Backgrounrd

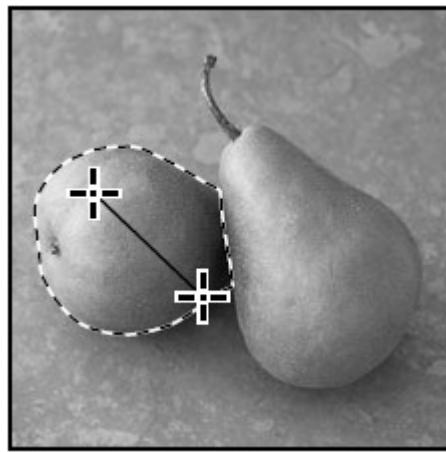
B. Radial gradient

C. Angle gradient

D. Reflected gradient

E. Diamond gradient

5 Đặt công cụ gradient gần vùng highlight của quả lê, và sau đó rê chuột về phía cuối cái cuống.



6 Khi bạn hài lòng với kết quả , chọn menu Select > Deselect.

Trộn (Merge) các layers với nhau

Bước tiếp theo, trộn các layer với nhau, giúp bạn làm cho dung lượng file tương đối nhỏ.

Tuy nhiên, sau khi bạn trộn các layer lại, bạn không thể dễ dàng quay lại và phục hồi hình ảnh hay làm lại cả quá trình, vì thế hãy đảm bảo rằng bạn thật vừa ý với kết quả của mình trước khi chọn lệnh merge để trộn .

1 Trong Layers palette, chọn layer Paint .

2 Chọn menu Layer > Merge Down để trộn layer Paint với bức hình quả lê. Böyle giờ 2 layer được trộn làm một layer là Layer 1.

3 Click đúp vào công cụ hand tool () như vậy toàn bộ hình ảnh sẽ được khớp với cửa sổ, hoặc click đúp vào công cụ zoom tool () để giảm tầm nhìn xuống 100%.

4 Chọn menu File > Save.

Thay đổi sự cân bằng màu sắc

Bây giờ bạn sẽ dùng một layer hiệu chỉnh để điều chỉnh sự cân bằng màu sắc trên hình lá cây (leaves). ImageReady có rất nhiều tính năng hiệu chỉnh màu sắc giống như Photoshop , nhưng chúng không thể dùng để thiết lập cho một layer hiệu chỉnh hoặc channel (kênh) vì bạn không thể tạo ra hoặc chỉnh sửa layer hiệu chỉnh trong ImageReady .

Thay đổi màu của một channel(kênh) hoặc một layer bình thường sẽ thay đổi những pixel cố định trên layer đó.Tuy nhiên, với một layer hiệu chỉnh, màu sắc của bạn và nhiều thay đổi chỉ có tác dụng trong layer hiệu chỉnh và không thay đổi bất cứ pixel nào trong các layer dưới nó. Hiệu ứng là ở chỗ bạn đang xem các layer hiển thị qua layer hiệu chỉnh nằm trên chúng. Bằng cách sử dụng layer hiệu chỉnh, bạn có thể thử các màu và các hiệu chỉnh khác mà không thay đổi pixel của hình ảnh . Bạn cũng có thể sử dụng layer hiệu chỉnh để tác động đến nhiều layer cùng một lúc .

1 Trong Layers palette, chọn layer chứa hình lá cây(trong góc phần tư phía trên bên phải của hình ảnh montage).

Trong ví dụ của chúng ta đó là Layer 2, nhưng nó có thể nằm trên một layer khác trong file của bạn nếu bạn bắt đầu đặt các hình ảnh theo một thứ tự khác .

2 Chọn menu Layer > New Adjustment Layer > Color Balance.

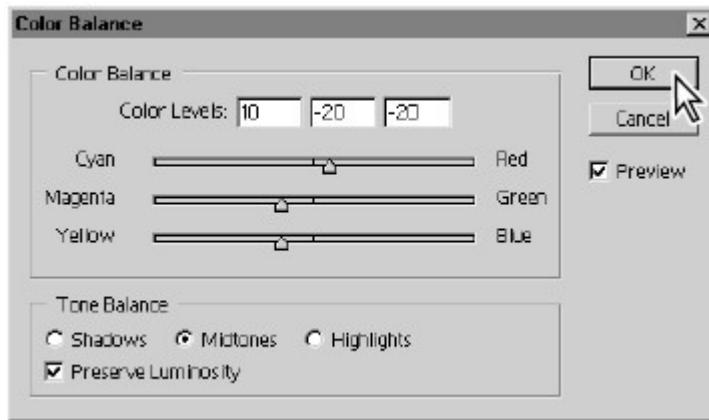
3 Trong hộp thoại New Layer, chọn checkbox Group With Previous Layer, và sau đó click OK. Việc làm này để chắc chắn rằng layer hiệu chỉnh của bạn chỉ tác động đến hình ảnh lá cây, không tác động đến 3 phần còn lại trên hình montage .

Hộp thoại Color Balance mở ra, bạn có thể thay đổi sự pha trộn của màu sắc trong một hình ảnh màu và tạo ra sự hiệu chỉnh màu tổng quát . Khi bạn điều chỉnh sự cân bằng màu sắc, bạn có thể giữ kiểu cân bằng giống như bạn sẽ làm tại đây. Bạn cũng có thể làm nổi bật hơn khi thay đổi vùng bóng (shadows), midtones, hay những vùng sáng (highlight).

4 Di chuyển hộp thoại để bạn có thể nhìn thấy cửa sổ có hình ảnh lá cây và bảo đảm rằng bạn đã đánh dấu hộp chọn Preview .

5 Trong hộp thoại Color Balance, thử nghiệm với những mức Color Levels khác nhau cho hình ảnh của bạn.

(Ví dụ sử dụng +10, -20, và -20.)



6 Khi bạn cảm thấy hài lòng với kết quả của mình, click OK, và lưu công việc của bạn lại .

Layer hiệu chỉnh (Adjustment layers) hoạt động như layer masks, có thể chỉnh sửa lặp đi lặp lại mà không thường trực ảnh hưởng tới những hình ảnh nằm dưới .Bạn có thể click đúp vào một layer hiệu chỉnh để hiển thị những thiết đặt của lần sử dụng gần nhất và điều chỉnh chúng bao

nhiều lần bạn muốn . Bạn có thể xóa bỏ một layer hiệu chỉnh bằng cách rê nó vào nút thùng rác dưới đáy Layer Palette .

Thiết lập các bộ lọc (filters)

Để kết thúc project này, bạn sẽ thiết lập hai kiểu dáng của các bộ lọc khác nhau lên hình ảnh lá cây (leaves) và hình ảnh dandelion . Vì có rất nhiều bộ lọc để tạo ra các hiệu ứng đặc biệt , cách tốt nhất để học về chúng là thử hết các bộ lọc khác nhau và các tùy chọn khác nhau của chúng .ImageReady hỗ trợ các bộ lọc giống như trong Photoshop .



Để tiết kiệm thời gian khi thử rất nhiều các bộ lọc khác nhau, bạn nên thí nghiệm trên một phần nhỏ tiêu biểu của hình ảnh hoặc trên một bản sao có độ phân giải thấp .

Nâng cao hiệu suất làm việc với các bộ lọc (filters)

Một số hiệu ứng của các bộ lọc đòi hỏi nhiều bộ nhớ, đặc biệt là khi áp dụng cho những hình ảnh có độ phân giải cao. Bạn có thể dùng những kỹ thuật này để tăng khả năng làm việc :

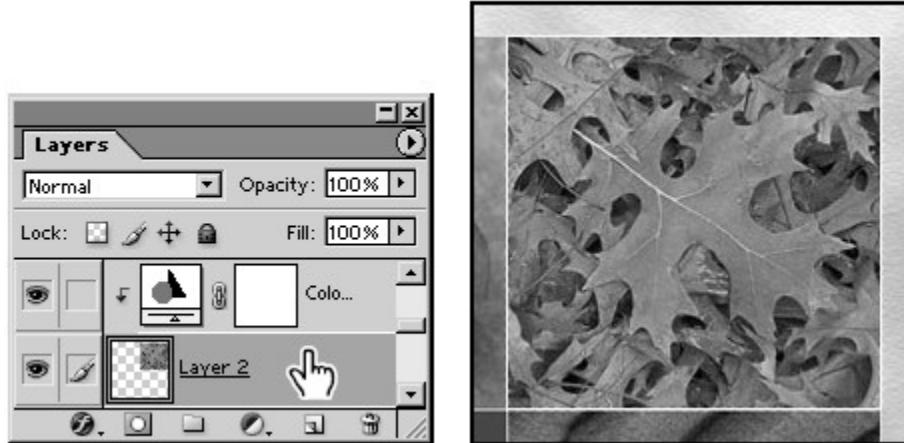
- *Thử các bộ lọc và các thiết đặt trên một phần nhỏ của hình ảnh .*
- *Thiết lập hiệu ứng vào các kênh(channel) riêng biệt – ví dụ cho từng channel RGB – nếu hình ảnh của bạn lớn và bạn có vấn đề không đủ bộ nhớ .(Với một số bộ lọc, các hiệu ứng thay đổi khi thiết lập lên các kênh(channel) riêng biệt tốt hơn là trên cả một kênh tổng hợp, đặc biệt khi các bộ lọc thay đổi các pixel ngẫu nhiên.)*
- *Giải phóng bộ nhớ trước khi chạy các bộ lọc bằng lệnh Purge.(Xem phần “Correcting mistakes” trong Photoshop 7.0 online Help.)*
- *Chia nhiều RAM hơn cho Photoshop hoặc cho ImageReady (Mac OS). Bạn cũng có thể thoát các chương trình khác ra để có thêm bộ nhớ cho Photoshop hoặc ImageReady.*

- Thử thay đổi các thiết lập để tăng tốc độ của các bộ lọc chiếm nhiều bộ nhớ như Lighting Effect, Cutout, Stained Glass, Chrome, Ripple, Spatter, Sprayed Strokes, và Glass filters. (Ví dụ, với bộ lọc Stained Glass, tăng kích thước của cell lên. Với bộ lọc Cutout, tăng Edge Simplicity, giảm Edge Fidelity, hoặc cả hai). Nếu bạn dự định in lên một máy in đen trắng, convert hình ảnh của bạn thành đen trắng trước khi thiết lập các bộ lọc. Tuy nhiên thiết lập các bộ lọc cho một hình ảnh màu sau đó chuyển thành hình ảnh đen trắng có thể không có chung một hiệu quả khi thiết lập hiệu ứng lên một hình ảnh đen trắng ngay từ đầu.

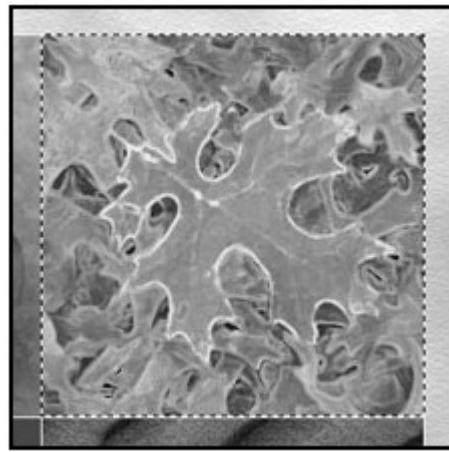
Thiết lập và giảm âm (fading ???) cho bộ lọc Accented Edge

Bộ lọc Accented Edges phông đại phần mép giữa các vùng có màu khác nhau. Bạn có thể điều chỉnh phạm vi phông đại bằng cách thay đổi phần điều khiển độ sáng của cạnh, nhưng trong quá trình này bạn sẽ dùng lệnh Fade để **làm câm (mute???)** kết quả.

- 1 Trong Layers palette, chọn layer Leaves. Chú ý rằng bạn chỉ chọn riêng layer này chứ không chọn cả layer hiệu chỉnh.



- 2 Chọn menu Filter > Brush Strokes > Accented Edges. Click OK để chấp nhận thiết đặt mặc định trong hộp thoại Accented Edges.



Hình ảnh này có phần quá sáng , do đó bạn sẽ làm cho nó dịu xuống một chút .

3 Chọn menu Edit > Fade Accented Edges.

4 Trong hộp thoại Fade, rê thanh trượt Opacity xuống **60%**; sau đó click OK.

5 Lưu công việc của bạn lại .

Chú ý : Các thiết lập của lệnh *Fade* quyết định các pixel bị thay đổi trong vùng lựa chọn xuất hiện tương quan với những pixel ban đầu như thế nào . Chế độ hòa trộn trong hộp thoại *Fade* là một tập hợp con của những chế độ có trong Option palette của các công cụ tô màu và chỉnh sửa .

Sử dụng các bộ lọc (filters)

Để sử dụng một bộ lọc (filter), chọn menu lệnh con thích hợp trong menu Filter.Những nguyên tắc sau có thể giúp bạn trong việc chọn lựa các bộ lọc :

- Bộ lọc được chọn lần gần nhất xuất hiện trên đầu menu .
- Các bộ lọc (Filters) được thiết lập cho layer hiện thời đang hoạt động và đang hiển thị .
- Các bộ lọc (Filters) không thể áp dụng cho các hình ảnh ở Bitmap-mode hoặc indexed-color .

- Một số bộ lọc chỉ hoạt động trên các hình ảnh RGB .
- Một số bộ lọc được xử lý toàn bộ trong RAM .
- Gaussian Blur, Add Noise, Median, Unsharp Mask, High Pass filters, và Dust & Scratches có thể sử dụng với các hình ảnh 16-bit-per-channel cũng như các hình ảnh 8-bit-per-channel.

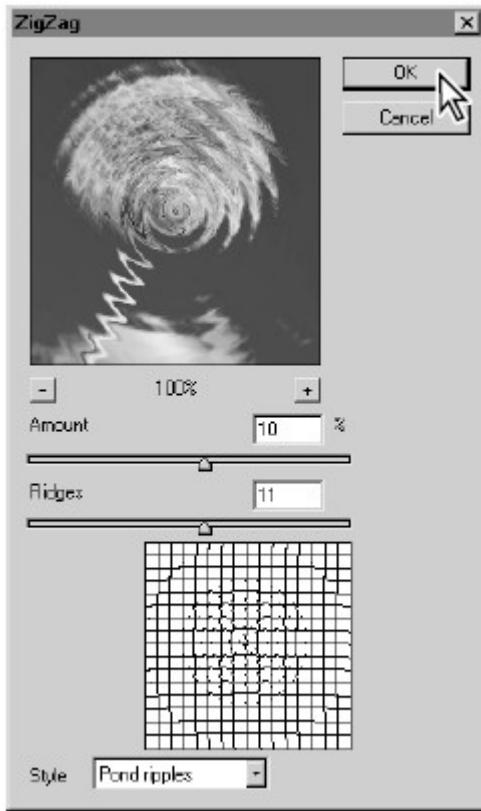
Thiết lập bộ lọc ZigZag

Tiếp theo, bạn sẽ dùng bộ lọc ZigZag để tạo ra ấn tượng bạn rằng bạn đang xem sự phản chiếu của hình ảnh dandelion trên bề mặt **gợn sóng** của một bể nước .

1 Trong Layers palette, chọn layer Dandelion.

2 Chọn menu Filter > Distort > ZigZag.

3 Dưới đây hộp thoại ZigZag dialog, chọn Pond Ripples trong menu-popup Style. Sau đó thí nghiệm với những thiết đặt khác nhau cho phần Amount và Ridges bằng cách rê các thanh trượt . (Ví dụ dưới dùng **10%** cho Amount và **11** cho Ridges.) Khi bạn đã hài lòng với kết quả của mình click OK .



4 Chọn menu Edit > Deselect, và lưu công việc của bạn lại .

Sử dụng filter shortcuts

Thử các kĩ thuật dưới đây để giúp bạn tiết kiệm thời gian khi làm việc với các bộ lọc :

- Để hủy bỏ một bộ lọc khi nó đang được thiết lập, bấm ESC hoặc Command-(.) (period) (Mac OS).
- Để hủy một bộ lọc vừa được thiết lập, bấm Ctrl+Z (Windows) hoặc Command+Z (Mac OS).
- Để lấy bộ lọc bạn hay dùng nhất với những giá trị thiết lập ở lần sử dụng gần nhất , bấm Ctrl+F (Windows) orCommand+F (Mac OS).
- Để hiển thị hộp thoại của bộ lọc bạn thiết lập ở lần gần nhất ,bấm Ctrl+Alt+F (Windows) or Command+Option+F (Mac OS).

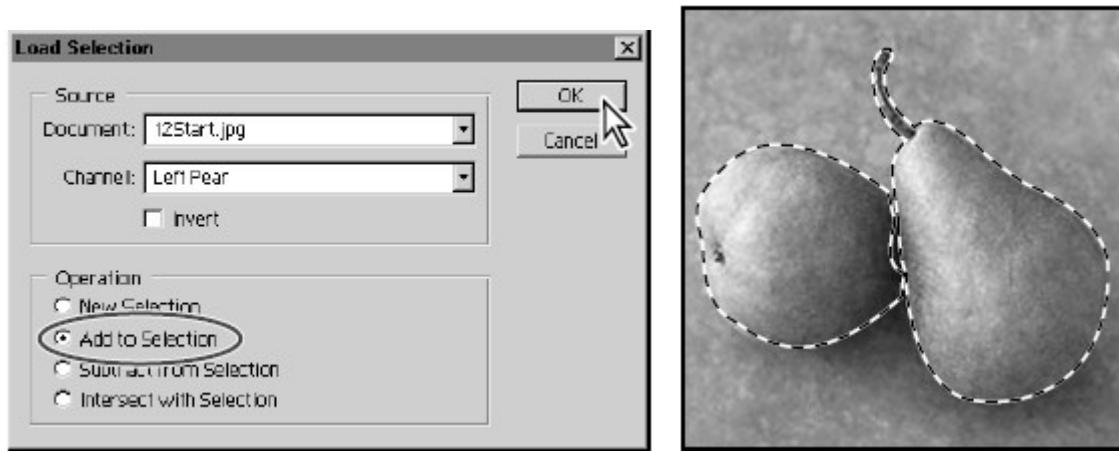
Kết nối các vùng chọn

Trước khi bạn thiết lập bộ lọc cho hình ảnh cuối cùng , hình sand, bạn sẽ load và nối 2 vùng chọn bạn làm trước đó cho những quả lê riêng biệt . Bằng việc thiết lập những vùng chọn cho những phần khác nhau của hình ảnh , bạn có thể tạo ra những kết quả đáng chú ý và khác lạ .

1 Chọn menu Select > Load Selection.

2 Trong menu pop-up Channel trong hộp thoại Load Selection, chọn Right Pear và click OK.

3 Thực hiện lại bước 2, nhưng lần này chọn Left Pear trong Channel và đánh dấu hộp chọn Add to Selection dưới phần Operation. Click OK.



Bây giờ cả hai quả lê đều được chọn .

Sửa chữa một vùng chọn trong chế độ Quick Mask

Khi bạn nối các vùng chọn với nhau như bạn vừa làm trên đây, một kẽ hở không được chọn có thể còn sót lại giữa hai vùng chọn được vừa được load. Trong thao tác này, bạn sẽ xem lại vùng chọn và sửa chữa bất cứ lỗi hỏng nào còn lại .

1 Sử dụng công cụ zoom tool (), phóng to hình ảnh cho vùng hai quả lê chồng vào nhau chiếm hết cửa sổ hình ảnh .

2 Trong hộp công cụ click nút Quick Mask Mode (), hoặc bấm Q để chọn nó trên bảng phím tắt .



Tất cả các vùng của hình ảnh không bao gồm vùng chọn xuất hiện với màu đỏ nhạt 50%.

Bạn có thể click đúp vào nút Edit in Quick Mask Mode để mở hộp thoại Option của Quick Mask, tại đó bạn có thể thay đổi opacity và màu sắc của vùng chỉ ra những vùng không được chọn .

3 Nhìn kĩ vùng hai quả lê xuất hiện chồng lên nhau để xem có pixel đỏ nào tại đó không .

4 Trong hộp công cụ toolbox, bảo đảm rằng màu nền trước và màu nền sau là đen và trắng , tách biệt , hoặc click và nút Default Foreground And Background Colors để thiết lập lại .

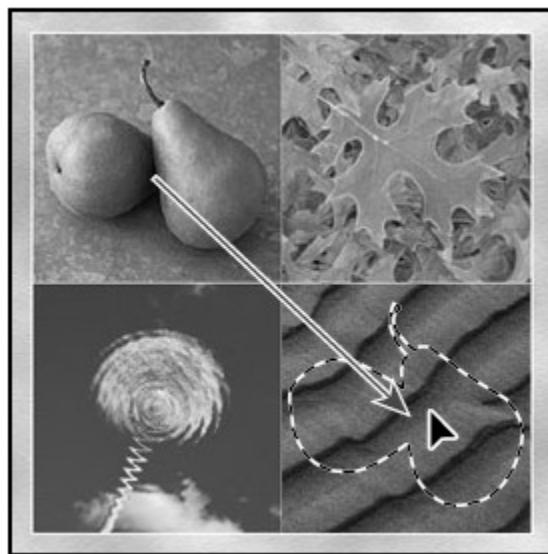
5 Chọn công cụ eraser tool () và rê nó qua vùng giữa hai quả lê để xóa bất cứ pixel màu đỏ nào xuất hiện ở đó . Nếu cần thiết , bạn có thể điều chỉnh đường kính của công cụ eraser trong thanh tùy chọn . Tiếp tục xóa cho đến khi không còn pixel đỏ nào trong vùng đó nữa . Để vùng chọn hoạt động cho qui trình tiếp theo .

Di chuyển một vùng chọn

Giai đoạn tiếp theo trong công việc của bạn là một thao tác đơn giản : di chuyển vùng chọn tới một vùng khác của hình ảnh . Việc này tập hợp các giai đoạn cho công việc cuối cùng, tạo một hiệu ứng khác trong hình dáng của các quả lê.

- 1 Trong hộp công cụ toolbox, click nút Standard Mode (), hoặc bấm phím Q.
- 2 Click đúp vào công cụ zoom tool () để cho toàn bộ hình ảnh khớp với cửa sổ hình ảnh .
- 3 Trong hộp công cụ toolbox, chọn công cụ rectangular marquee tool ().
- 4 Di chuyển con trỏ chuột trong vùng chọn quả lê sau đó rê đường viền chọn (không phải hình quả lê) vào góc phần tư bên phải phía dưới, chỉnh cho nó vào giữa hình cát(sand).

Nếu bạn muốn di chuyển vùng chọn chính xác góc 45° , bắt đầu rê chuột và giữ phím Shift.



Cẩn thận để không hủy chọn vì bạn còn cần vùng chọn này cho qui trình tiếp theo .

Tạo một hiệu ứng cutout

Trong thao tác này, bạn sẽ sử dụng vùng chọn của bạn và một số kiểu dáng layer để tạo ảo ảnh của một vùng bị cắt ra trong hình ảnh cát . Bảo đảm rằng vùng chọn phần hình dáng của hai quả lê vẫn đang hoạt động . Nếu bạn vô tình bỏ chọn chúng, bạn sẽ phải làm lại quá trình này từ đầu , bắt đầu từ phần “Kết nối các vùng chọn” (“Combining selections”) ở trang 380.

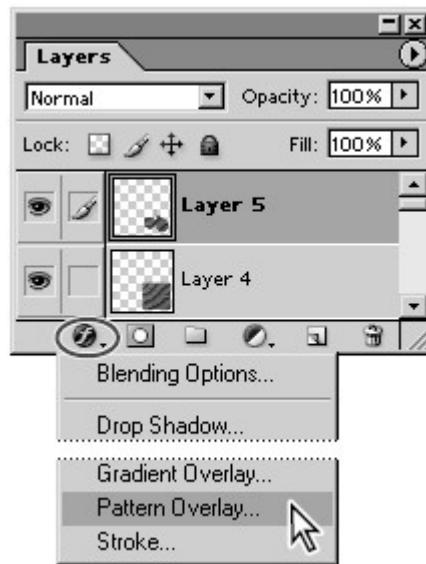
1 Trong Layers palette, click layer Sand để nó trở thành layer đích.

2 Chọn menu Layer > New > Layer via Copy để tạo ra một layer mới bên trên layer Sand ban đầu, dựa trên vùng chọn đã được kết nối của bạn . Layer mới tự động trở thành layer hoạt động trong layer palette, và đường bao hình dáng của hai quả lê biến mất .



Bạn có thể nhanh chóng tạo ra một đường viền chọn quanh một layer bằng cách bấm Ctrl+clicking (Windows) hoặc Command+clicking (Mac OS) vào tên layer trong Layers palette. Bạn có thể thử điều này với layer mới là Layer 5 để làm cho đường viền chọn quả lê xuất hiện trở lại . Trước khi bạn tiếp tục quay lại bài học , chọn menuSelect > Deselect.

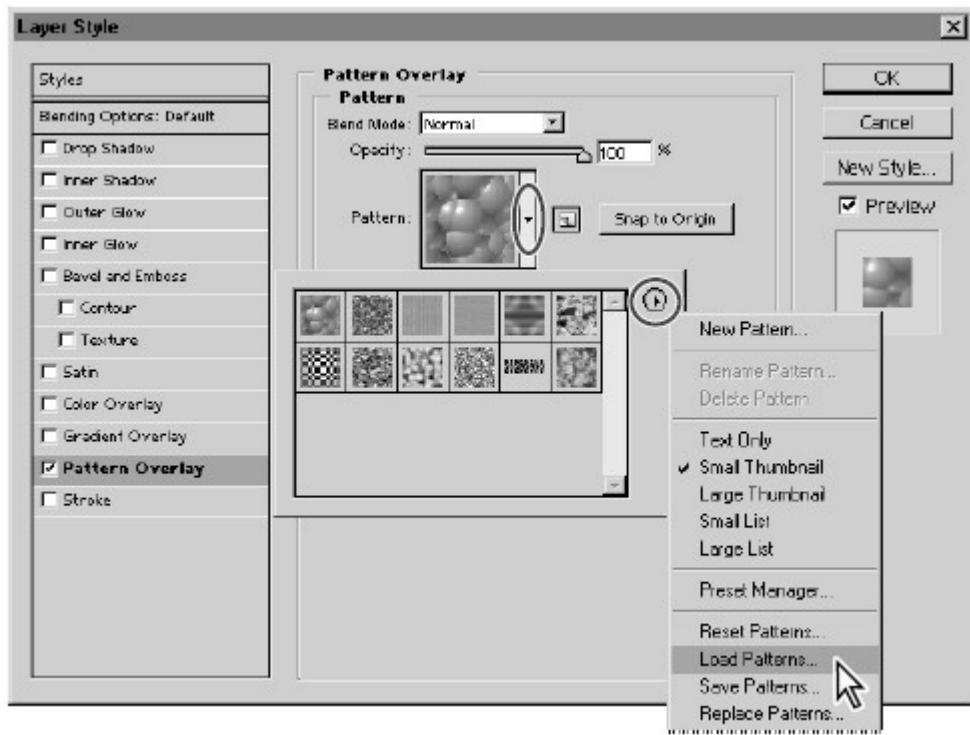
3 Dưới đây Layers palette, click nút Add A Layer Style () và sau đó chọn Pattern Overlay trong menu pop-up.



4 Rẽ hộp thoại Layer Style sang một bên , nếu cần, nhò đó bạn có thể thấy cả hộp thoại và cửa sổ hình ảnh . Chú ý nút mũi tên hép bên phải vùng hiển thị Pattern gần trung tâm của hộp thoại .

5 Click vào mũi tên Pattern để mở bảng chọn pattern, hiển thị hình ảnh thu nhỏ sắp xếp thành loại của các pattern .

6 Click vào nút mũi tên nhỏ ở vùng trên bên phải của bảng chọn pattern để mở ra một menu, và chọn Load Patterns.



7 Trong hộp thoại Load, chuyển tới thư mục Lessons/Lessons12 và chọn file Effects.pat. Click Load. Khi hộp thoại này đóng lại, chú ý pattern mới xuất hiện ở vị trí hình ảnh cuối cùng trong bảng chọn pattern .

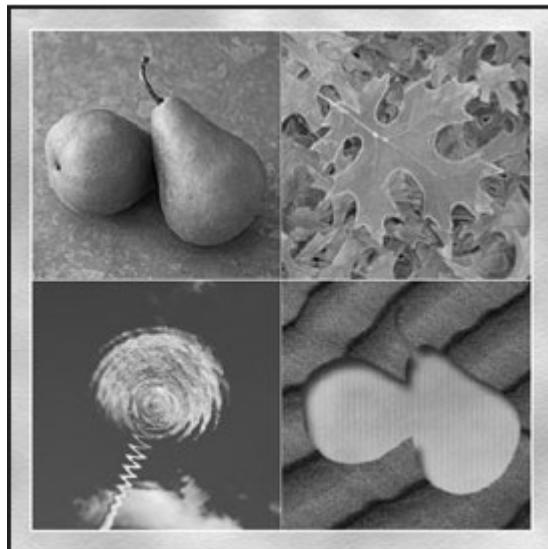
8 Chọn hình ảnh của pattern bạn vừa thêm ở bước 7. Pattern này sẽ thay thế pattern mặc định trong vùng chọn quả lê của bạn . Tại điểm này , bạn có thể rê pattern trong cửa sổ hình ảnh để điều chỉnh khu vực cho pattern xuất hiện trong vùng lựa chọn của bạn – ngay cả khi bạn không đóng hộp thoại Layer Style .

9 Ở phía trái của hộp thoại Layer Style , dưới vùng Styles, chọn Inner Shadow để thêm hiệu ứng này vào vùng chọn, và điều chỉnh tùy chọn Inner Shadow ở phía phải của hộp thoại .(Ví dụ dưới sử dụng tùy chọn ngầm định của Blend Mode, Opacity, và Angle, Distance 13 và Size 10.)

Bạn có thể tiếp tục thí nghiệm với những kiểu dáng và tùy chọn khác cho đến khi bạn tạo ra kết quả mà bạn nghĩ là hấp dẫn .

10 Khi bạn thỏa mãn với kết quả của mình , click OK, và sau đó lưu công việc của bạn lại .

Bạn đã hoàn thành bài học 12 .



Để có thông tin chi tiết về các bộ lọc (filter) riêng biệt và nơi trưng bày các ví dụ , xem phần “Using filters” trong Photoshop 7.0 online Help.

Đến đây kết thúc bài học này. Bản thân bạn có thể thử các bộ lọc khác để xem bạn có thể tạo ra các hiệu ứng khác nhau cho hình ảnh của bạn như thế nào .

Câu hỏi ôn tập:

1 Mục đích của việc lưu lại các vùng chọn để làm gì ?

2 Ké tên các lợi ích khi sử dụng lưới trong hình ảnh của bạn .

3 Mô tả một cách để cách ly sự hiệu chỉnh màu sắc với một hình ảnh .

4 Mô tả một cách để xóa bỏ màu khỏi một vùng chọn hoặc hình ảnh để tạo ra hiệu ứng đen trắng.

Câu trả lời

1 Bằng cách lưu lại một vùng chọn lựa, bạn có thể tạo ra và dùng lại các lựa chọn tồn tại nhiều thời gian , và đồng dạng các ảnh minh họa được chọn trong hình ảnh của bạn . Bạn cũng có thể kết nối các vùng chọn hoặc tạo ra một vùng chọn mới bằng cách thêm vào hoặc bớt đi từ một vùng chọn có sẵn.

2 Một lưỡi giúp bạn tạo chính xác , vùng chọn hình chữ nhật và bố trí hình ảnh đối xứng nhau . Vùng chọn , đường viền chọn, và các công cụ sẽ canh sát vào lưỡi khi chúng được rê trong khoảng 8 pixel màn hình của lưỡi .

3 Bạn có thể sử dụng layer hiệu chỉnh để thử qua sự thay đổi các màu sắc trước khi thiết lập lâu dài lên một layer .

4 Bạn có thể dùng lệnh Desaturate để desaturate, hoặc xóa bỏ màu khỏi một vùng chọn . Hoặc bạn có thể dùng lệnh Hue/Saturation và điều chỉnh thành phần Saturation . Photoshop cũng bao gồm công cụ bọt biển để xóa bỏ màu sắc .

Một vài chế độ xây dựng lại đổi những vùng không bị đóng cứng gần liên hệ sự bóp méo trong những vùng không bị đóng cứng. Bạn có thể ẩn hoặc hiển thị mask cho những vùng bị đóng cứng, thay đổi màu của mask, và dùng tùy chọn Brush Pressure để tạo ra từng sự đóng cứng hay tan chảy cục bộ

Thiết lập lệnh Liquify

Bây giờ bạn sẽ làm cong layer với lệnh Liquify và công cụ làm cong warp.

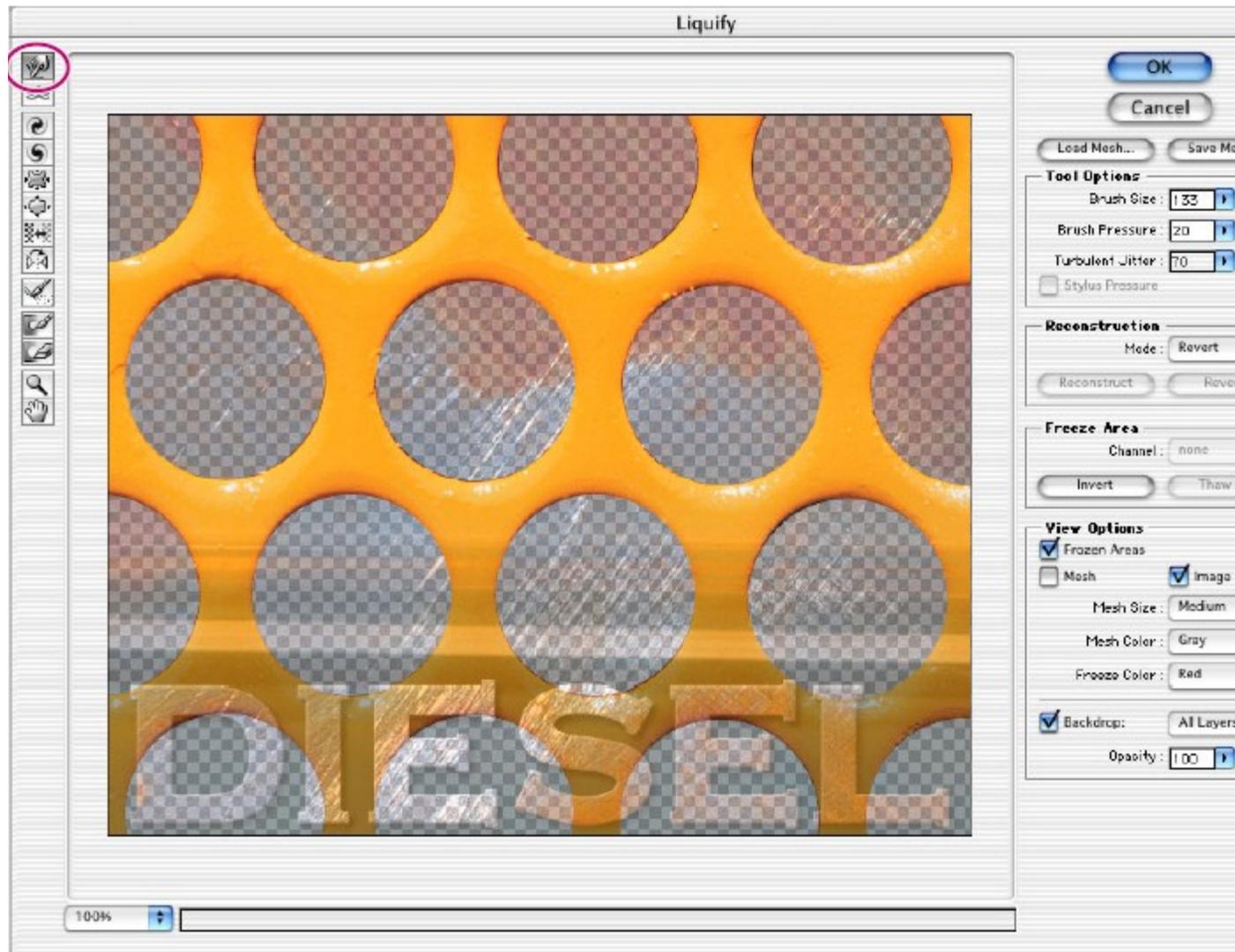
Bộ lọc Liquify (hóa lỏng) làm việc bằng cách thiết lập một mạng lưới làm cong. Việc này sẽ làm méo hình ảnh bằng cách rê những điểm giao nhau của một lưới ẩn (grid or mesh). Bật sự hiển thị mạng lưới có thể giúp bạn hiểu rõ hơn bạn thao tác với tấm lưới này như thế nào trong những hiệu ứng khác tạo bởi rất nhiều công cụ liquify.

1 Chọn layer Metal Grille trong Layers palette , chọn menu Filter > Liquify.

2 Trong hộp thoại Liquify, chọn những tùy chọn sau :

- Trên góc trái phía trên của hộp thoại kiểm tra chắc chắn rằng công cụ warp () được chọn .
- Trên phía trên bên phải của hộp thoại , dưới tùy chọn Tool, chọn một cỡ Brush cùng cỡ với lỗ tròn trong Grill (chúng tôi dùng 133). Trong tùy chọn Brush Pressure, chọn một giá trị vừa phải (chúng tôi chọn 20).
- (Optional) Dưới tùy chọn View ở phía dưới bên phải của hộp thoại, đánh dấu chọn cho hộp Backdrop, kiểm cha chắc chắn rằng tất cả các layer đã được chọn trong menu popup của Backdrop và rê thanh trượt Opacity hoặc nhập vào giá trị 100% .

Những tùy chọn hiển thị này làm cho những layer nằm dưới layer Metal Grille được nhìn thấy. Điều này có thể nhìn rất khó hiểu cho đến khi bạn dùng nó, bởi khi bạn làm việc bạn sẽ thấy cả layer metal grille bình thường và layer metal grille đã bị hóa lỏng hiện ra trên nó. Để hiển thị cách xem ban đầu, chỉ cần bỏ chọn hộp chọn Backdrop.

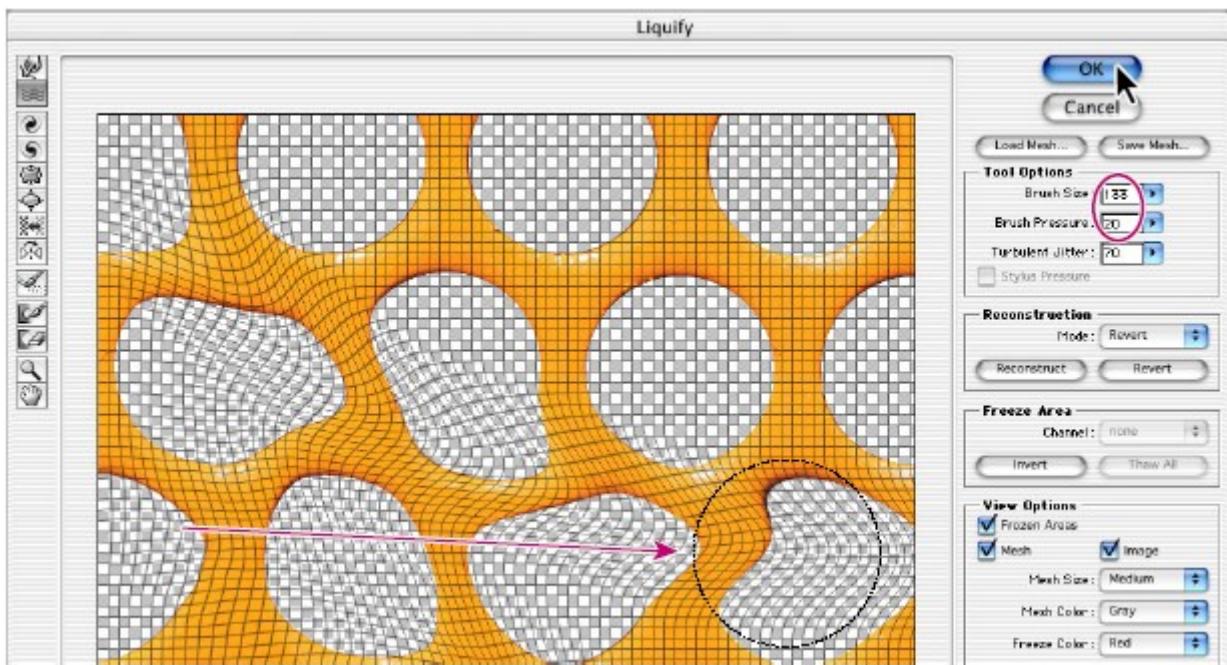


3 Vẫn trong hộp thoại Liquify, rê brush qua và xuống bức hình một lần để bắt đầu thiết đặt hiệu ứng của bộ lọc Liquify .

4 Dưới tùy chọn View trong hộp thoại Liquify, chọn hộp chọn Mesh, và bỏ chọn hộp chọn Backdrop, nếu cần thiết. Chú ý xem tấm lưới (mesh) bị làm méo bởi công cụ warp như thế nào .

5 Phía bên trái của hộp thoại, chọn công cụ turbulence () và rê chuột qua một vùng khác của hình ảnh metal grille.

Chú ý sự khác nhau giữa kết quả tạo bởi công cụ warp và kết quả tạo bởi công cụ turbulence :
 công cụ warp chỉ đơn giản đẩy tấm lưới ở một hướng. Công cụ turbulence tạo ra thêm những
 vùng méo mó ngẫu nhiên.



Chú ý : Nếu bạn mắc lỗi hoặc không thích một trong những nét bút bạn thiết lập, ấn tổ hợp *Ctrl+Z (Windows)* hoặc *Command+Z (Mac OS)* để hủy bỏ bước làm đó. Nếu bạn muốn hủy bỏ nhiều hơn một thao tác, click *Cancel* để đóng hộp thoại Liquify, và lập lại quá trình một lần nữa.

6 Tiếp tục thiết lập những hiệu ứng khác nhau cho hình ảnh metal grille. Khi bạn đã thỏa mãn với kết quả mình tạo ra click *OK* để đóng hộp thoại Liquify lại.

7 Chọn menu *File>Save* .

Tạo một layer đường viền

Để tạo cho hình ảnh của bạn một tấm nền cuối cùng, bạn sẽ thêm một đường viền cho nó.

1 Click nút Creat New Layer (New Layer) trong Layers palette . (Không ảnh hưởng gì đến việc layer nào đang được chọn vì bạn sẽ di chuyển layer mới một chút sau này.)

2 Click đúp vào layer "Layer 1" và gõ tên mới là Image Border.

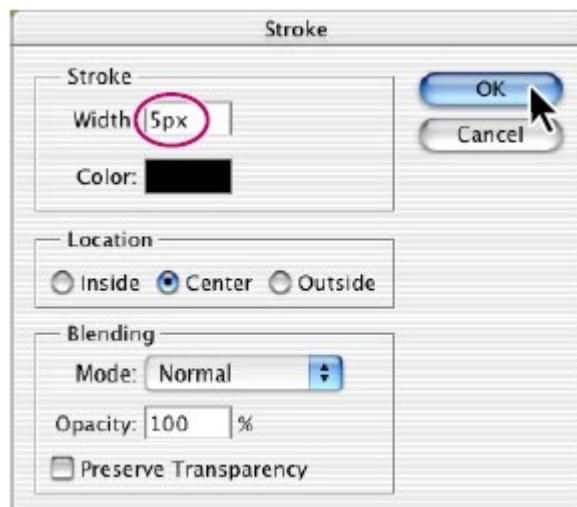
3 Rê layer Image Border lên trên cùng của khối Layers palette , cho đến khi một đường thẳng màu đen xuất hiện bất thình lình trên tập hợp layer Word, và thả nút chuột ra.

Layer Image Border bây giờ là layer trên cùng của hình ảnh.

4 Chọn menu Select>All để chọn toàn bộ hình ảnh.

5 Chọn menu Edit>Stroke. Trong vùng Stroke, nhập 5px cho ô Width và click OK. (Hoặc để làm một đường viền đen ấn tượng hơn, bạn hãy điền một giá trị lớn hơn , như 10 hoặc là 15px.)

Stroke với kích thước là 5px sẽ xuất hiện xung quanh toàn bộ hình ảnh



6 Chọn menu Select > Deselect để bỏ chọn toàn bộ hình ảnh.

7 Chọn File > Save.

Dàn mỏng một hình ảnh nhiều layer

Nếu bạn có dự định file ra ngoài để kiểm chứng , sẽ là một ý kiến hay khi lưu lại 2 phiên bản của file , một bản chứa toàn bộ các layer nhờ thế bạn có thể sửa chữa những lúc cần thiết, và một phiên bản dàn phẳng (flattened) để gửi tới hiệu in . Khi bạn dàn phẳng (flatten) một file, tất cả các layer sẽ được trộn lẫn vào một background duy nhất, giảm đáng kể dung lượng của file .

1 Chú ý giá trị ở góc trái dưới cửa sổ ứng dụng (Windows) hoặc cửa sổ 11Start.psd (Mac OS).

Nếu màn hình không hiển thị dung lượng file (ví dụ "Doc : 909K/6.4M), click vào mũi tên dưới đáy cửa sổ để mở một menu popup, và chọn Document Sizes.

Số thứ nhất là kích thước khi in của hình ảnh, còn về kích thước mà chúng ta lưu, flattened file sẽ có định dạng Adobe Photoshop. Con số bên phải chỉ ra kích thước gần đúng của file hiện thời, bao gồm cả layer và channels.



2 Chọn menu Image>Duplicate, đặt tên file được nhân bản là 11Final.psd, và click OK.

3 Trong menu Layers palette , chọn Flatten Image. Những layer cho file 11Final.psd được nối vào một layer background duy nhất .

4 Chú ý dung lượng của file 11Final.psd nhỏ hơn file Start11.psd một cách đáng kể, bởi nó được dàn mỏng lên một background.

5 Chọn menu File>Save, trong hộp thoại Save, click Save để lưu file ở định dạng Photoshop .

Bạn đã hoàn thành bài học những kỹ thuật nâng cao với Layer.

Câu hỏi ôn tập

- 1 Vì sao bạn dùng tập hợp layer ?
- 2 Những layer được nhóm là gì ? Bạn có thể dùng chúng thế nào trong công việc ?
- 3 Layer điều chỉnh (Adjustment layer) làm việc như thế nào, lợi ích của việc dùng layer hiệu chỉnh là gì ?
- 4 Kiểu dáng layer là gì ? Tại sao bạn dùng chúng ?

Đáp án

- 1 Tập hợp layer giúp bạn tổ chức và quản lý layer . Ví dụ, bạn có thể di chuyển tất cả những layer trong một tập hợp layer như một nhóm và thiết đặt thuộc tính hoặc mask cho chúng như một nhóm
- 2 Một nhóm layer ăn khớp ít nhấp 2 layer , nơi ảnh minh họa trên layer căn bản được dùng như một mask cho hình minh họa trên layer hoặc layer bên trên.
- 3 Adjustment layer (layer hiệu chỉnh) là một kiểu layer đặc biệt của Photoshop làm việc chỉ rõ với những màu sắc và nhiều hiệu chỉnh. Khi bạn thiết đặt một layer hiệu chỉnh, bạn có thể sửa chữa một hình ảnh lặp đi lặp lại mà không hề làm thay đổi màu sắc hoặc “tonal range” trong hình ảnh. Bạn có thể xem layer hiệu chỉnh trong Image Ready, nhưng bạn chỉ có thể tạo ra hoặc chỉnh sửa chúng trong Photoshop
- 4 Kiểu dáng layer (Layer Styles) là những hiệu ứng có thể tùy biến được mà bạn có thể thiết lập cho layer . Chúng cho phép bạn thiết đặt những thay đổi cho một layer mà bạn có thể sửa đổi hoặc gỡ bỏ bất cứ lúc nào.

Không phải mọi việc xuất bản / in ấn thương mại đều đòi hỏi in ấn lặp lại với đầy đủ bốn màu. Việc in ấn với hai màu sắc sử dụng các bức ảnh màu xám và các màu vết có thể là một sự lựa chọn giữa hiệu quả và giảm chi phí. Trong chương này, bạn sẽ học về cách làm thế nào để sử dụng Adobe Photoshop để chuẩn bị cho việc in ấn một bức ảnh với đầy đủ màu sắc thành dạng hai màu sắc.

Trong chương này, bạn sẽ học làm thế nào để:

1. Chuyển một ảnh màu thành ảnh đơn sắc, và cải thiện chất lượng tổng thể của ảnh
2. Điều chỉnh tỷ lệ màu đồng nhất bằng cách ấn định các điểm đen trắng.
3. Điều chỉnh độ nét cho bức ảnh
4. Chuyển các bức ảnh màu thành dải màu xám (grayscale)
5. Thêm các màu vết cho vùng chọn của bức ảnh

Bài học này được soạn cho Adobe Photoshop và bạn sẽ mất khoảng 45 phút để hoàn thành. Đối với Image Ready không hỗ trợ các kênh (channels) và các màu vết.

Nếu cần thiết, bạn hãy huỷ bỏ thư mục của bài học trước trên ổ đĩa cứng của bạn và copy thư mục của chương 13 này lên đó. Ngay khi bạn thực hành chương này, bạn sẽ viết chõng lên các file mở đầu.Nếu bạn cần phục hồi lại các file mở đầu, bạn hãy copy chúng từ file *Adobe Photoshop 7.0 Classroom* trong Book CD.

Chú ý với người dùng Windows: Những người dùng Windows cần giải nén các file bài học trước khi sử dụng chúng. Để có thể hiểu rõ hơn, bạn hãy xem mục "Copy các chủ đề trong các file của sách" (*Copying the Classroom in a Book files*) trong trang 4.

In màu

Việc in màu đòi hỏi chi phí cao trong việc in ấn thương mại vì chúng đòi hỏi tới 4 quá trình với chỉ một lần ấn nút. Mỗi một quá trình in màu đều tạo ra hiệu ứng màu sắc đầy đủ. Màu sắc trong in ấn phải được tách rời thành các mảng màu: màu xanh lục (Cyan), màu đỏ tươi (Magenta), màu vàng (Yellow) và màu đen (Black) và điều này làm tăng thêm chi phí cho quá trình in ấn.

Việc in với hai màu sắc có thể làm giảm chi phí và chúng được ứng dụng trong nhiều lĩnh vực khác nhau. Thậm chí nếu bức ảnh đó ban đầu là một bức ảnh với màu sắc đầy đủ. Với Photoshop, bạn có thể chuyển bức ảnh màu thành ảnh với màu xám mà không làm ảnh hưởng đến chất lượng ảnh. Bạn cũng có thể thêm một màu vết thứ hai làm điểm nhấn cho bức ảnh của bạn, và Photoshop sẽ tạo ra sự phân biệt của hai màu sắc cần cho quá trình in ấn.

Chú ý: *Màu vết được dành cho ảnh và sẽ được in thành phim trong suốt quá trình in ấn. Công nghệ màu vết trong chương này sẽ không phù hợp với các bức ảnh in trên máy in để bàn hay các bức ảnh được thiết kế cho việc sắp chữ điện tử.*

Sử dụng kênh (Channels) và Pallet Channels (*Bảng Channels*)

Các kênh – *Channels* – trong Photoshop được sử dụng cho các thông tin lưu trữ, và chúng đóng một vai trò quan trọng trong chương này. Các kênh màu sắc – *Color channel* – lưu giữ các thông tin về màu sắc cho một bức ảnh và Kênh anpha – *Alpha channel* – lưu giữ về các vùng chọn hoặc các mặt nạ. Các vùng chọn và các mặt nạ chính là phần bức ảnh bạn sẽ thực hiện hiệu chỉnh đặc biệt. Một loại kênh thứ ba được gọi là kênh màu vết – *Spot-color channel*, các kênh màu vết sẽ giúp bạn phân chia các vùng màu riêng biệt cho quá trình in ấn một bức ảnh với mục in màu vết. Để có thể hiểu rõ hơn, bạn hãy xem trong chương 6: “Mặt nạ và Kênh”.

Trong chương này, bạn sẽ học về cách sử dụng cả ba loại kênh này. Bạn cũng sẽ tìm hiểu về cách hoà trộn các kênh để cải thiện chất lượng bức ảnh của bạn. Bạn cũng sẽ tìm hiểu về việc chọn các vùng của bức ảnh bằng cách nạp một vùng chọn từ kênh alpha. Và bạn cũng sẽ biết cách sử dụng một kênh màu vết để thêm màu sắc thứ hai cho bức ảnh của bạn.

Bắt đầu

Để bắt đầu bài học này, bạn hãy phục hồi các lựa chọn mặc định cho Adobe Photoshop. Bạn có thể xem về cách khôi phục này trong trang 5, mục "Phục hồi các tham số mặc định".

Bạn sẽ bắt đầu học bài học này bằng cách xem file Bài học cuối để quan sát về bức hình hai màu mà bạn sẽ tạo ra.

1. Khởi động Adobe Photoshop
2. Chọn File > Open, và mở file 13End.psd. Nó được đặt trong thư mục Lesson/Lesson13
3. Khi bạn đã quan sát xong file này, hoặc bạn chỉ mở nó trên màn hình nền để tham khảo hoặc hãy đóng nó với tuỳ chọn lưu file này mà không lưu lại các thay đổi.

Bây giờ bạn hãy mở file bắt đầu cho bài học này

4. Hãy chọn File > Open và mở file 13Start.psd trong thư mục Lesson/Lesson13 trên ổ đĩa cứng của bạn.
5. Nếu bạn muốn hiện ra các đường định hướng, bạn hãy chọn View > Show > Guides để hiện các đường định hướng.

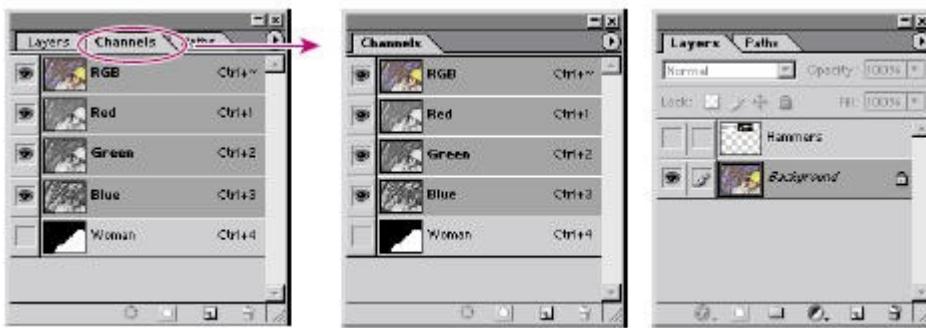
Sử dụng Kênh để chuyển màu sắc thành dài màu xám

Đôi khi bạn có thể cải thiện chất lượng hình ảnh bằng cách hòa trộn hai hay nhiều kênh màu. Ví dụ như một kênh trong một bức ảnh của bạn trông thực sự đẹp nhưng có thể nó sẽ còn đẹp hơn nếu bạn bổ sung thêm một vài chi tiết từ các kênh khác. Trong Photoshop bạn có thể hòa trộn các kênh màu với lệnh Channel Mixer trong chế độ màu RGB (cho việc hiển thị trên màn hình) hay chế độ CMYK (cho việc in ấn). Để hiểu rõ hơn về chế độ màu, bạn hãy xem trong chương 17, "Thiết lập màn hình của bạn cho việc quản lý màu sắc".

Trong chương này, bạn sẽ sử dụng lệnh Channel Mixer để cải thiện chất lượng của một file ảnh dạng RGB mà bức ảnh này bạn sẽ chuyển đổi nó sang dạng thang màu xám. Nhưng trước hết, bạn hãy sử dụng bảng Channels để xem các kênh khác nhau của một bức ảnh.

1. Chọn Window > Channels (hoặc click vào bảng Channels) và drag (giữ và di chuyển chuột) ra khỏi nhóm của bảng này. Bạn hãy lưu ý rằng trong bảng này, có chứa cả bảng Layers và Paths.

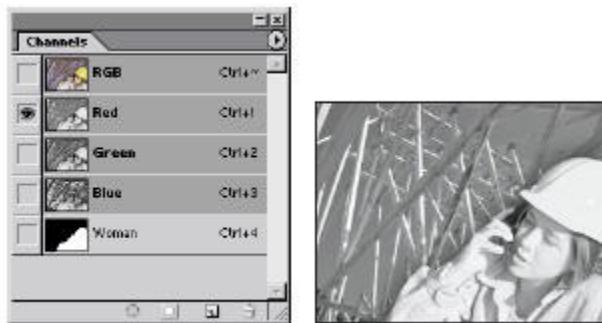
Hãy đặt bảng Channels sang một vị trí mới trên màn hình mà bạn có thể dễ dàng truy cập nó.



Drag bảng Channels từ bảng Layers để tạo thành hai bảng hiện ra đồng thời

Vì bức ảnh của bạn đang ở chế độ RGB, nên trong Pallet Channels bạn sẽ thấy sự xuất hiện của 4 kênh của bức ảnh với màu đỏ, xanh lá cây và xanh da trời. Chú ý rằng, các kênh màu cùng hiển thị và trong bức ảnh của bạn ở chế độ RGB là tổng hợp của các kênh Red, Green và Blue riêng biệt. Để xem được từng kênh riêng biệt, bạn có thể sử dụng biểu tượng con mắt ở đầu mỗi kênh.

2. Bạn hãy sử dụng biểu tượng hình con mắt (☒) để ẩn tất cả các kênh màu trong pallet Channels trừ kênh Red. Bạn sẽ thấy màu sắc của bức ảnh trở thành màu xám.



Tất cả các kênh màu đều tắt trừ kênh Red *Kênh Red*

3. Bạn hãy thử hiện các kênh còn lại bằng cách sử dụng biểu tượng hình con mắt bằng cách ẩn con mắt của kênh Red và cho hiện ở kênh Green và sau đó là kênh màu Blue (Hoặc bạn hãy drag biểu tượng con mắt từ kênh Red sang các kênh còn lại). Bạn hãy chú ý rằng hình ảnh đơn sắc của bức ảnh sẽ thay đổi theo mỗi kênh. Kênh Green sẽ có độ tương phản tổng thể tốt nhất và chi tiết nhất trong gương mặt người phụ nữ, trong khi đó, kênh Green tạo ra độ tương phản tốt cho phần khung phía sau người phụ nữ.



Kênh Green

Kênh Blue

4. Trong Palette Channels, bạn hãy click vào biểu tượng con mắt ở đầu cột các Kênh để hiện tất cả các kênh màu sắc của bức ảnh.



Tất cả các kênh đã hiện

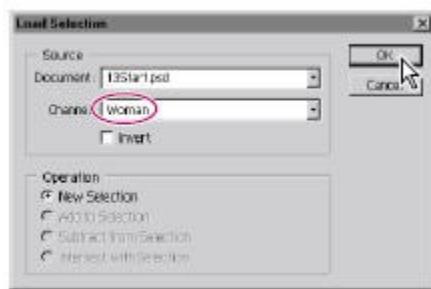
Ảnh ở chế độ RGB

Bây giờ bạn sẽ học cách sử dụng lệnh Channel Mixer để cải thiện bức ảnh. Điều chú ý ở đây là bạn sẽ chia bức ảnh thành hai vùng, người phụ nữ và phần khung nền và bạn sẽ thực hiện việc trộn một số kênh gốc trong mỗi vùng chọn.

Hoà trộn hình ảnh người phụ nữ

Đầu tiên, bạn sẽ chọn hình ảnh người phụ nữ bằng cách đọc vùng chọn mà bạn đã tạo.

1. Trong Palette Layers, hãy đảm bảo rằng bạn chọn lớp nền (Background Layer)
2. Chọn Select > Load Selection. Trong hộp thoại, bạn chọn Woman từ menu Channel để nạp vùng chọn. Click OK và bạn sẽ thấy có một đường bao quanh hình ảnh người phụ nữ.



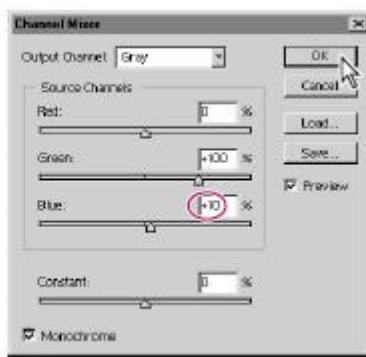
Bạn sẽ thực hiện việc trộn hai kênh Green và Blue để cải thiện độ tương phản của vùng chọn. Bạn sẽ sử dụng kênh Green làm kênh cơ bản vì kênh này cho bức ảnh của bạn độ tương phản tốt nhất.

3. Chọn Image > Adjustments > Channel Mixer.
4. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn kênh Green cho Output Channel. Trong vùng Sources Channel, bạn hãy thay đổi giá trị Green thành 100%.

5. Hãy tích chọn Monochrome để thay đổi bức ảnh thành màu xám. Lựa chọn này cũng giúp ích cho bạn để quan sát vùng chọn ở chế độ thang màu xám. Vì vậy, bạn có thể điều chỉnh chính xác hơn dải màu của vùng chọn.

Kết quả là bức ảnh có chiều sâu hơn. Bạn có thể tăng cường độ tương phản và những điểm nổi bật cho bức ảnh bằng cách hoà trộn các thông số trong kênh Blue.

6. Điều chỉnh con trượt cho Blue Source Channel đến giá trị 10% và click OK.



Nạp vùng chọn Hộp thoại

Channel Mixer với 10% blue

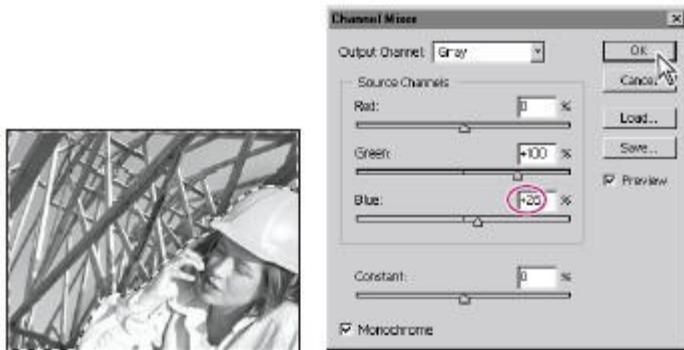
Hoà trộn phần nền của bức ảnh

Tiếp theo, bạn sẽ chọn phần nền, hãy chuyển đổi một phần của bức ảnh thành đơn sắc và hoà trộn các kênh một lần nữa để tăng cường độ tương phản và chi tiết.

1. Chọn Select > Inverse để chọn phần nền phía sau người phụ nữ.
2. Chọn Image > Adjustments > Channel Mixer
3. Trong hộp thoại Channel Mixer, chọn Green cho Output Channel, hãy tích chọn Monochrome.

Lúc này, bức ảnh của bạn sẽ tối và thiếu đi độ tương phản. Bạn có thể tăng cường độ tương phản bằng cách điều chỉnh một vài thông số trong kênh Blue.

4. Kéo thanh trượt cho giá trị của Blue Source Channel đến 26%. Click OK



Đảo ngược vùng chọn

Hộp thoại Channel Mixer với 26% Blue

5. Chọn Select > Deselect

Cả người phụ nữ và phần nền phía sau bây giờ đã có độ tương phản và chi tiết hơn. Nhưng bức ảnh vẫn ở chế độ màu RGB (chứa các giá trị màu xám). Để chuyển bức ảnh sang chế độ màu xám, bạn sẽ dùng lệnh Grayscale.

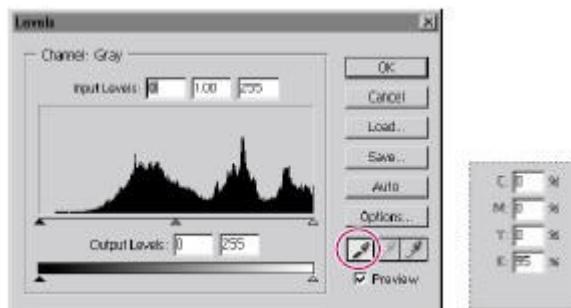
6. Chọn Image > Mode > Grayscale. Khi thực hiện, bạn hãy chọn Don't Flatten để đảm bảo hai lớp của bức ảnh không bị thay đổi (Bạn sẽ dùng lớp thứ hai sau bài học này). Bức ảnh này sẽ được chuyển đổi sang chế độ màu xám, lúc này, các kênh màu trong Palette Channel được thay thế bằng một kênh màu xám.

7. Chọn File > Save để lưu lại kết quả công việc của bạn.

Ấn định giá trị cho các điểm màu đậm và trắng

Bạn có thể cải thiện tốt hơn nữa chất lượng của bức ảnh bằng cách điều chỉnh các giới hạn màu trắng và đen trong dải màu của hai màu này. Trong chương 3 "Cơ bản về hiệu chỉnh ảnh", bạn đã tìm hiểu về cách dùng con trượt của biểu đồ trong hộp thoại Levels để điều chỉnh tỷ lệ màu. Trong chương này, bạn sẽ tìm hiểu về cách kiểm soát tỷ lệ này một cách chính xác hơn bằng cách sử dụng công cụ Eyedropper trong hộp thoại Levels để ấn định các giá trị đặc biệt cho các điểm tối nhất và sáng nhất.

1. Chọn Image > Adjustments > Levels
2. Trong hộp thoại Levels, click đúp vào công cụ Eyedropper màu trắng (ปาก bút) để mở bảng chọn màu cho điểm màu trắng.
3. Nhập các giá trị 0, 0, 0 và 5 lần lượt vào trong bảng CMYK. Giá trị này sẽ cho bạn kết quả tốt nhất khi bạn in các điểm trắng (điểm nổi bật) của bức ảnh ở chế độ màu xám trên giấy trắng.
4. Tiếp theo, bạn hãy click đúp chuột vào công cụ Eyedropper màu đen (ปาก bút) trong hộp thoại Levels để mở bảng chọn màu cho điểm màu đen.



5. Nhập giá trị 0, 0, 0 và 95 lần lượt vào trong bảng CMYK và click OK. Các giá trị này sẽ mang lại cho bạn kết quả tốt nhất khi in các điểm đen (bóng đen) của bức ảnh ở chế độ màu xám trên giấy trắng.

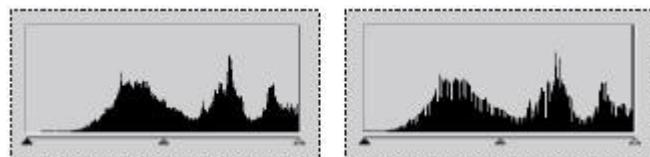
Bây giờ, bạn phải xác định các giá trị cho các điểm đen và trắng, bạn sẽ sử dụng công cụ Eyedropper trong bảng Levels để nhập các giá trị cho các vùng tối nhất và sáng nhất của bức ảnh.

6. Bạn hãy chọn công cụ Eyedropper màu đen, xác định vị trí cho công cụ này tại vùng tối nhất của bức ảnh trên phần nền phía sau người phụ nữ tại khuỷu tay áo. Click để gán cho vùng này các giá trị mà bạn đã nhập trong bước 5.
7. Bây giờ, bạn hãy chọn công cụ Eyedropper màu trắng trong hộp thoại Levels. Xác định vị trí cho công cụ này ở vùng sáng nhất của bức ảnh tại cổ áo của người phụ nữ, hãy click để nhập cho vùng này các giá trị mà bạn đã nhập trong bước 3.



8. Click OK để đóng hộp thoại để áp dụng sự thay đổi. Nếu một chú ý xuất hiện, bạn hãy click chọn No để các màu đích mới không trở thành mặc định.

Việc gán các điểm đen và trắng làm thay đổi biểu đồ của bức ảnh, tạo ra dải màu sắc phân bố đều hơn.



Trước

Sau

9. Chọn File > Save

Hiệu chỉnh bức ảnh

Bằng việc ứng dụng bộ lọc Unsharp Mask đối với bức ảnh, bạn có thể tạo ra ảo ảnh của bức ảnh hội tụ hơn.

1. Chọn Filter > Sharpen > Unsharp Mask. Hãy tích chọn Preview để bạn có thể xem được hiệu ứng tạo ra lên hình ảnh trước khi bạn áp dụng nó. Để việc quan sát tốt hơn, bạn có thể quan sát một điểm nào đó trong cửa sổ xem trước, và bạn có thể drag để xem các phần khác của bức ảnh (chúng ta chọn tiêu điểm quan sát là người phụ nữ). Bạn cũng có thể thay đổi sự phóng đại của phần ảnh xem trước bằng nút cộng và trừ ở phần dưới cửa sổ này.
2. Drag con trượt đến giá trị mà bạn muốn (ở ví dụ này là 57%), bạn ch้าย nhớ để giá trị của **Radius** là 1 pixel.



3. Click OK để áp dụng bộ lọc lên bức ảnh.

Thiết lập cho màu vết

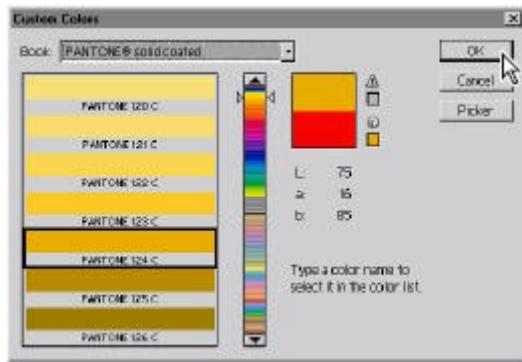
Các màu vết (*Spot color*), hay còn gọi là màu tuỳ thích (*Custom Colour*) được hoà trộn màu trước để dùng thay thế hay bổ sung thêm các màu Cyan, Yellow và Black. Mỗi một màu vết đòi hỏi một màu riêng biệt hoặc một bản in. Người thiết kế đồ họa sẽ sử dụng màu vết để định rõ màu sắc mà các màu sắc này rất khó hoặc không thể đạt được bằng cách kết hợp 4 loại màu.

Trong chương này, bạn sẽ tìm hiểu cách bổ sung thêm một màu vết lên bức ảnh bằng cách tạo ra một kênh màu vết (*Spot-color channel*).

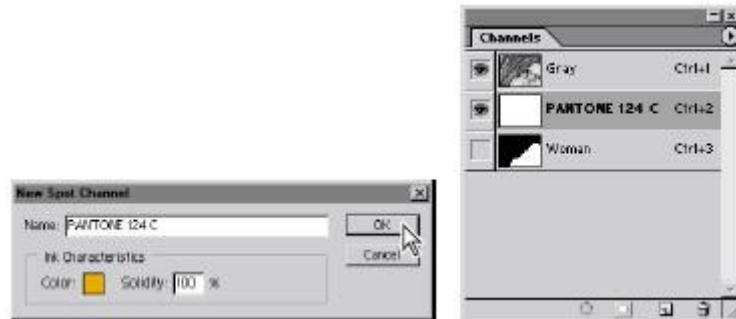
1. Trong Pallete Channels, chọn New Spot Channel
2. Trong hộp thoại New Spot Channel, click chọn hộp màu và chọn Custom trong bảng màu.



3. Trong hộp thoại Custom Colors, gõ 124 cho màu tuỳ chọn Pantone 124 (vì các con số này không hiện lên trên màn hình nên bạn hãy gõ thật nhanh). Click OK.



4. Trong hộp thoại New Spot Channel, hãy nhập giá trị 100% cho Solidity. Lựa chọn Solidity cho phép bạn mô phỏng trên màn hình độ đậm đặc của mực in của điểm màu được in. Dải mực được chọn từ trong suốt (0%) đến mờ đục hoàn toàn (100% solidity). Lựa chọn Solidity chỉ tác động lên phần hình ảnh xem trước, không gây ra bất kỳ tác động nào cho việc in ấn bức ảnh.
5. Click OK để tạo một kênh màu vết. Một kênh Spot-color với tên là PANTONE 124C đã được bổ sung thêm vào Pallete Channel.



6. Chọn File > Save

Tìm hiểu về màu vết (Spot-color)

Bạn hãy theo dõi các chú ý sau khi làm việc với màu vết

- *Đối với các hình vẽ màu vết mà các hình đồ họa này có độ sắc nét cao hoặc không liên quan đến ảnh cơ sở, hãy cân nhắc khi tạo một hình minh họa bổ sung trong việc dàn trang hoặc ứng dụng minh họa.*
- *Để ứng dụng màu vết như một trạng thái khác trên toàn bộ bức ảnh, bạn hãy chuyển bức ảnh của bạn sang chế độ màu Duotone (chế độ hai màu sắc) và hãy áp dụng màu vết lên một màu trong số bốn màu duotone. Bạn có thể sử dụng tới bốn màu vết trên mỗi bản màu.*
- *Tên của các màu vết được in riêng biệt*
- *Các màu vết được in toàn bộ lên cùng của một bức ảnh đã được kết hợp hoàn toàn, mỗi một màu vết được in theo đúng thứ bậc mà nó xuất hiện trong Pallete Channels.*
- *Bạn không thể di chuyển một kênh màu vết lên trên một kênh mặc định trong Pallette Channels, trừ khi bạn đang chọn chế độ Muntichannel.*
- *Màu vết không ứng dụng được trên các lớp riêng rẽ.*
- *Việc in ấn một bức ảnh với kênh màu vết đối với một máy in màu hỗn hợp sẽ in các màu vết có độ mờ đặc xác định bằng lựa chọn độ mờ đặc Solidity.*
- *Bạn có thể hòa nhập các kênh màu vết với các kênh màu và chia các kênh màu vết thành các thành phần kênh màu của nó.*

Bổ sung màu vết

Bạn có thể bổ sung màu vết vào một vùng chọn của một bức ảnh bằng nhiều cách khác nhau với nhiều hiệu ứng khác nhau. Ví dụ, bạn có thể sử dụng màu vết cho một phần của bức ảnh ở chế độ màu xám vì vậy mà vùng chọn được in trong màu vết dễ dàng hơn trong mực in cơ sở. Vì các màu vết được in lên trên cùng của một bức ảnh đã được kết hợp hoàn chỉnh, nên bạn cần phải bỏ đi màu cơ sở trong bức ảnh khi bạn bổ sung thêm màu vết. Nếu bạn không bỏ đi màu cơ sở, nó sẽ hiện ra do mực màu vết nửa trong suốt trong quá trình in ấn.

Xoá bỏ vùng màu xám và bổ sung màu vết

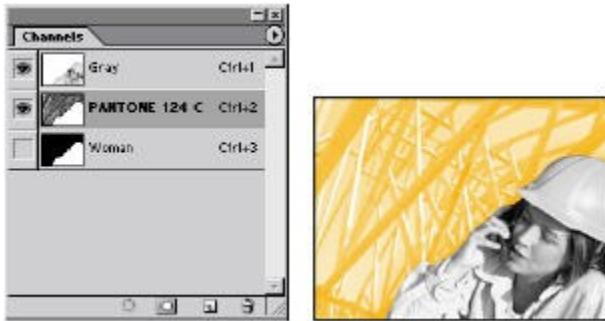
Bạn sẽ thực hiện công việc này bằng cách thay đổi phần nền phía sau người phụ nữ thành một màu vết. Đầu tiên, bạn phải chọn vùng nền, xoá bỏ nó khỏi bức ảnh đang có màu xám, sau đó bạn sẽ thêm vào vùng chọn một kênh màu vết.

1. Trong Pallete, chọn kênh Gray
2. Chọn Select > Load Selection. Trong hộp thoại xuất hiện, chọn Woman từ menu Channel và chọn Invert. Click OK để nạp vùng chọn là phần nền phía sau người phụ nữ.
3. Chọn Edit > Cut để bỏ đi vùng chọn từ bức ảnh. Hãy đảm bảo rằng, bạn đang sử dụng màu đen là màu Foreground.



Vùng chọn tạo ra bởi kênh Gray Bỏ vùng chọn từ kênh Gray

4. Trong Pallete, chọn kênh PANTONE 124 C
5. Chọn Edit > Paste để dán vùng chọn vào một kênh màu vết. Trong cửa sổ của file 13Start, phần nền xuất hiện trở lại với màu Pantone.



Vùng chọn đã được dán vào kênh màu vết

6. Chọn Select > Deselect

7. Chọn File > Save

Bỏ màu vết từ vùng màu xám

Bây giờ, bạn sẽ bỏ đi các màu vết ở những nơi mà màu vết này chồng lên vùng màu xám trong lớp thứ hai của bức ảnh.

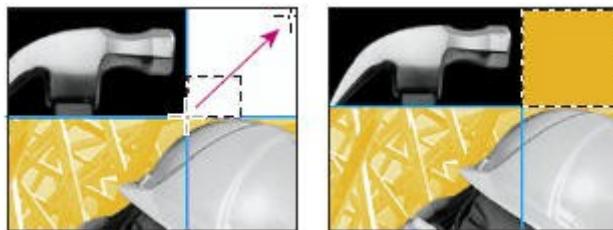
1. Trong Pallette Layers, bạn hãy click vào biểu tượng con mắt của lớp Hammers làm cho nó xuất hiện (Bạn chỉ click vào biểu tượng con mắt cho nó hiện ra, chứ không chọn lớp này).

Chú ý rằng, màu vết của phần nền sẽ chồng lên lớp Hammers. Bạn se xoá đi phần chồng lên này bằng cách tạo ra một vùng chọn mới và cắt bỏ nó đi từ kênh màu vết.

2. Nếu đường định hướng không xuất hiện, bạn hãy chọn View > Show > Guides

3. Chọn công cụ Rectangular Marquee () và Drag một vùng chọn từ đỉnh góc vuông bên trái của bức ảnh đến bên phải đường định hướng nằm ngang và đến đỉnh của đường định hướng nằm dọc. Bạn hãy nhớ chọn Nomal cho Style trong thanh lựa chọn cho công cụ Marquee.

4. Hãy đảm bảo kênh màu vết trong Pallette Channels vẫn đang kích hoạt, hãy ấn Delete để xoá bỏ phần vùng chọn hình chữ nhật từ kênh này. Trong cửa sổ của bức ảnh, bạn sẽ thấy màu vết biến mất để thấy hình cài búa.



Tạo vùng chọn

Vùng chọn bị cắt bỏ từ kênh màu vết

5. Chọn Select > Deselect

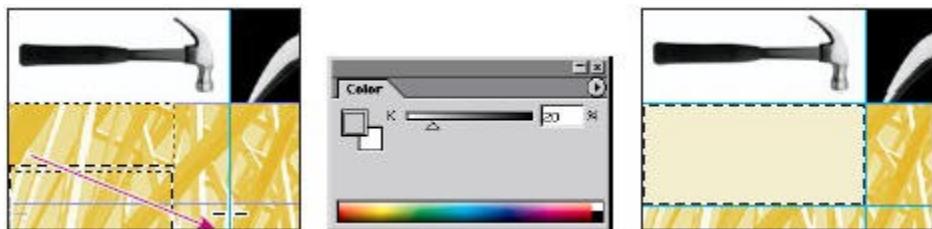
6. Chọn File > Save

Thêm vùng đặc và vùng che cho màu vết

Tiếp theo, bạn sẽ thay đổi hiệu ứng cho màu vết bổ sung bằng cách thêm khôi màu đặc sau đó khôi màu bị che tới 50%. Hai vùng sẽ xuất hiện có hai màu khác nhau, thậm chí bạn có thể sử dụng cùng màu Pantone tùy chọn trên cùng màu sắc tách biệt.

Đầu tiên, bạn sẽ tạo ra một vùng chọn cho khôi màu đặc và đổ đầy vùng chọn sử dụng phím tắt trên bàn phím.

1. Dùng công cụ Rectangular Marquee (M), Drag để tạo ra một vùng chọn xung quanh vùng màu trắng cho đến góc bên phải phía trên của bức ảnh (phần giới hạn của hai đường định hướng)
2. Ấn giữ phím Alt (Window) hoặc Option (Mac OS) và ấn phím Delete để đổ đầy vùng chọn với màu Foreground. Vì bạn đang làm việc trong kênh màu vết PANTONE 124 C nên màu Foreground là màu PANTONE 124 C và màu này đổ đầy ô vuông màu đặc.



Tạo vùng chọn cho màu vết

Đổ đầy vùng chọn với màu đặc

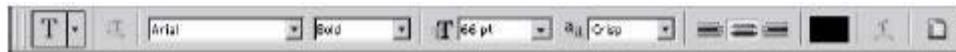
Bây giờ, bạn hãy thêm một khối sáng hơn của màu vết cho bức ảnh

3. Tạo ra một vùng chọn hình chữ nhật bằng cách Drag theo đường thẳng góc dưới bên trái của cài búa đến phần giới hạn của hai đường định hướng.
4. Trong Pallette Color, Drag chon chạy đến giá trị 20% để thiết lập giá trị cho khối màu mới này.
5. Giữ phím Alt/Option và ấn Delete để đổ đầy vùng chọn với 20% bị che bởi màu PANTONE 124 C
6. Chọn Select > Deselect
7. Chọn View > Show Extras hoặc View > Show > Guides để ẩn các đường định hướng
8. Chọn File > Save

Thêm vết màu vào văn bản

Văn bản trong một bức ảnh cũng có thể xuất hiện trong vết màu. Có nhiều phương pháp khác nhau để tạo ra hiệu ứng này, nhưng cách dễ thực hiện nhất là tạo văn bản trực tiếp vào kênh vết màu. Bạn phải lưu ý rằng, văn bản tạo ra trong kênh màu vết sẽ thực chịu tác động khác so với văn bản tạo ra trên lớp văn bản. Văn bản trên kênh màu vết không thể sửa chữa được. Một khi bạn đã tạo ra văn bản, bạn không thể thay đổi các chi tiết của nó và một khi bạn đã bỏ chọn nó, bạn sẽ không thể đặt lại vị trí cho nó.

1. Trong Pallete Color, hãy drag thanh trượt đến 100%
2. Chọn công cụ Type (T) và click vào bức ảnh tại vùng màu sáng. Một mảng nạm màu đỏ xuất hiện trên hình minh họa, hãy chọn điểm bắt đầu cho dòng chữ.
3. Trên thanh lựa chọn cho công cụ này, chọn loại chữ đậm không chân (ví dụ phông chữ Myriad, phông này có trong Phần bài học của Adobe Photoshop 7.0 trên CD kèm theo hoặc bạn có thể sử dụng phông Arial), nhập cỡ chữ là 66.



4. Gõ từ **Work** vào hình ảnh
5. Chọn công cụ Move và di chuyển dòng chữ này vào tâm của vùng hình chữ nhật màu sáng.



6. Chọn Select > Deselect
7. Chọn File > Save

Bạn đã chuẩn bị xong bức ảnh cho việc in ấn với hai màu sắc. Để xem sự phân biệt màu sắc như thế nào cho các phần in ấn riêng biệt, bạn hãy luôn phiên cho ẩn và hiện hai kênh màu trong Pallete Channels.

8. Click vào biểu tượng hình con mắt (👁) cho kênh Gray trong Pallette Channels. Kênh Gray sẽ ẩn đi và bức ảnh trong cửa sổ quan sát cũng thay đổi chỉ vùng của bức ảnh được in trong màu vết
9. Hiện trở lại kênh Gray bằng cách click vào hộp ô vuông nhỏ đầu kênh này. Sau đó, bạn hãy ẩn đi kênh Pantone 124 C bằng cách click vào biểu tượng con mắt. Chỉ vùng màu xám của bức ảnh xuất hiện trong hình ảnh của cửa sổ quan sát.
10. Click vào ô vuông nhỏ đầu kênh này để hiện lại kênh màu Pantone 124C để hiện trở lại cả hai kênh.



Hình ảnh cuối cùng



Kênh Black



Kênh PATONE 124 C

Nếu bạn có một máy in đã sẵn sàng, bạn có thể in thử bức ảnh. Bạn sẽ thấy rằng nó được in thành hai trang tính của trang - một trang biểu hiện sự phân tách màu cho vết màu và một trang biểu hiện vùng màu xám của bức ảnh.

Với trang Web - Tạo hình đồ họa hai màu sắc cho trang Web

Các bức ảnh với hai màu sắc được sử dụng trong quá trình in ấn để giảm chi phí và mở rộng dải màu sắc cho bức ảnh ở dải màu xám. Thậm chí nếu chi phí của việc in ấn không là vấn đề quan tâm, bạn vẫn có thể sử dụng những hình ảnh với hai màu cho các hiệu ứng. Hãy thử kỹ thuật này trong Image Ready để tạo ra các hiệu ứng đồ họa hai màu với hiệu quả lớn

mà không làm tăng kích thước file của bạn. Bạn hãy bắt đầu với một bức ảnh trong Photoshop hoặc cũng có thể thao tác trên ImageReady.

1. Cho các hiệu ứng hai màu, hãy bắt đầu tạo một bức ảnh ở chế độ màu xám trong Photoshop hoặc bỏ độ bão hòa của bức ảnh trong Image. Để chuyển bức ảnh màu thành chế độ màu xám, bạn hãy chọn Image > Mode > Grayscale

Trong ImageReady, bạn không thể tạo một bức ảnh ở chế độ màu xám, thay vào đó, bạn hãy sử dụng lệnh Image > Adjustments > Desaturates. ImageReady chỉ hỗ trợ ảnh ở chế độ RGB, do đó, thậm chí một bức ảnh ở chế độ màu xám trong ImageReady vẫn là một bức ảnh ở chế độ RGB.

2. Trong Photoshop, chọn Image > Mode > RGB color để chuyển bức ảnh của bạn từ chế độ màu xám thành chế độ màu RGB.
3. Trong Pallete Layers, click vào nút New Layer () pallete này tạo ra một lớp mới, sau đó Drag lớp này đến vị trí mới nằm dưới lớp ảnh màu xám.

Trong Photoshop, nếu bức ảnh màu xám là lớp Background thì bạn phải chuyển lớp nền này thành một lớp khác bằng cách click đúp chuột vào lớp này trên Pallete Layers và đặt tên nó trong hộp thoại xuất hiện.

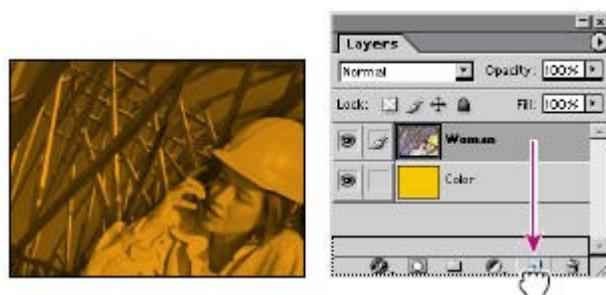
4. Trong lớp mới, hãy đổ đầy lớp này với màu thứ hai, bạn hãy thực hiện theo hai bước sau:
 - Trong Pallete Color, nhập giá trị cho màu sẽ chọn làm màu Foreground (hoặc bạn có thể chọn một màu mẫu từ Pallete Swatches)
 - Ấn Alt + Delete (Windows) hoặc Option + Delete (Mac OS). Màu Foreground mới đã được đổ đầy lớp mới này.

Chú ý: Có vài cách để đổ đầy màu Foreground cho một lớp, bạn có thể chọn Layer > New Fill Layer > Solid Color hoặc chọn nút New Fill or Adjustment Layer ở phần cuối của Pallette Layers sau đó chọn một màu đặc từ trình đơn hiện ra.

5. Chọn lớp trên cùng của bức ảnh và đổi Mode của lớp này thành Multiply trong Pallette Layers.

Chế độ Multiply sẽ chỉ ra các thông tin về màu tại mỗi lớp và làm tăng cường màu cơ sở bằng màu hoà trộn. Màu sắc thu được thường sẫm hơn. Việc tăng cường bất kỳ màu nào với màu sắc khác tạo ra màu sắc sẫm hơn.

6. Nhân đôi lớp trên cùng bằng cách Drag nó vào trong nút New Layer nằm ở phía dưới của Pallette Layers.



Hình ảnh màu xám với lớp màu ở dưới Nhân đôi lớp trên cùng

7. Với lớp mới đã được chọn, chọn Hard Light từ menu Mode của Pallette Layers. Chế độ này sẽ tạo ra lớp màu ở dưới.



Chế độ hoà trộn Hard Light được áp dụng

Kỹ thuật này có hiệu quả nhất cho lớp trên cùng của một bức ảnh khi chế độ Hard Light được áp dụng. Chế độ này làm tăng cường hoặc che phủ màu sắc, phụ thuộc vào màu hoà trộn. Hiệu ứng này tương tự khi ta chiếu một luồng ánh sáng sân khấu chói loá vào bức ảnh. Nếu màu hoà trộn (nguồn ánh sáng) nhỏ hơn 50% màu xám, bức ảnh sẽ được chiếu sáng thay vì bị che phủ. Điều này rất hữu dụng khi ta bổ sung ánh sáng đặc biệt cho bức ảnh. Nếu màu hoà trộn tối hơn 50% bức ảnh sẽ bị làm tối đi thay vì tăng cường màu sắc. Điều này sẽ hữu dụng khi bạn bổ sung bóng cho bức ảnh.

8. Chọn lớp ở giữa, chọn Image > Adjustment > Levels và điều chỉnh biểu đồ bằng các con trượt để điều chỉnh độ đậm hay sáng cho màu sắc của lớp giữa.
9. Nếu muốn, bạn có thể làm giảm độ mờ đục của các lớp khác và chú ý tới các hiệu ứng trên các lớp này.
10. Lưu file này ở định dạng GIF cho trang web và có thể tối ưu hoá nếu cần.

Bạn có thể điều chỉnh thêm cho bức ảnh sử dụng công cụ Dodge hoặc Burn để chỉnh một chi tiết hoặc một đối tượng nào đó trong bức ảnh vào lúc này.

Câu hỏi ôn tập

1. Ba loại kênh trong Photoshop là ba loại nào? Cách sử dụng chúng ra sao?

2. Bạn có thể cải thiện chất lượng của bức ảnh màu mà bức ảnh đó được chuyển đổi sang chế độ màu xám như thế nào?
3. Bạn có thể ấn định các giá trị riêng biệt cho các điểm đen và điểm trắng như thế nào?
4. Bạn có thể thiết lập một kênh màu vết như thế nào?
5. Bạn làm thế nào để thêm màu vết cho một vùng riêng biệt của bức ảnh?
6. Bạn sẽ áp dụng màu vết cho văn bản như thế nào?

Đáp án:

1. Các kênh trong Photoshop được sử dụng cho việc lưu trữ thông tin. Các kênh màu lưu trữ thông tin về màu sắc của bức ảnh. Các kênh alpha lưu trữ thông tin của các vùng chọn và mặt nạ phục vụ cho việc chỉnh sửa các vùng riêng biệt của bức ảnh, còn các kênh vết màu tạo ra sự tách biệt màu sắc cho quá trình in ấn với mực màu vết.
2. Bạn có thể sử dụng Color Mixer để hòa trộn các kênh màu sắc làm tăng độ tương phản và chi tiết cho bức ảnh. Bạn cũng có thể kéo dài khoảng hòa sắc cho bức ảnh bằng cách hiệu chỉnh các điểm màu đen và trắng của chúng. Bạn cũng có thể làm nét bức ảnh bằng bộ lọc Unsharp Mask.
3. Bạn có thể ấn định các giá trị riêng biệt với lệnh Levels và sử dụng công cụ Eyedropper đen và trắng.
4. Bạn có thể thiết lập một kênh màu vết bằng việc chọn New Spot Channels trong trình đơn mở ra trên Pallette Channels và bằng việc định rõ một màu từ bảng màu tùy chọn trong hộp thoại New Spot Channels.
5. Bạn kích hoạt kênh Gray, bạn chọn một vùng, cắt nó đi từ kênh Gray và dán nó vào trong một kênh màu vết.

6. Bạn có thể thêm văn bản vào kênh màu vết. Tuy nhiên văn bản tạo ra theo cách này không thể căn chỉnh được và không thể thay đổi vị trí một khi bạn đã bỏ vùng chọn của văn bản.

Để việc xuất bản Web đạt hiệu quả, những bức ảnh của bạn cần đảm bảo có sự cân bằng tốt giữa kích thước file và chất lượng hiển thị. Với việc sử dụng Adobe Photoshop và ImageReady, bạn có thể tối ưu hóa kích thước các hình ảnh của bạn, vì vậy các bức ảnh này có thời gian tải về hợp lý từ máy chủ của trang web mà không mất các chi tiết, màu sắc, sự trong sáng và các thành phần định hướng cần thiết như các bản đồ ảnh chẳng hạn.

Trong chương này, bạn sẽ học cách thực hiện:

- Tối ưu hóa file ảnh dạng JPEG và GIF, điều chỉnh các thông số tối ưu hóa để đạt được sự cân bằng mong muốn giữa kích thước file và chất lượng hình ảnh.
- Hiệu chỉnh lượng phôi màu áp dụng cho một bức ảnh.
- Tạo nền trong suốt cho một bức ảnh.
- Tạo một bản đồ ảnh siêu văn bản.
- Xử lý bộ các file để tự động thực hiện quá trình tối ưu hóa.

Bạn sẽ tìm hiểu bài học này trong khoảng một giờ ba mươi phút. Bài học này cũng được biên soạn cho Adobe Photoshop và ImageReady. Cũng như trong bài học trước (chương 13), bạn sẽ ghi lại file mở đầu. Nếu bạn muốn phục hồi file mở đầu, hãy copy nó từ *Học Adobe Photoshop trên CD* kèm theo.

Chú ý: Người dùng Windows sẽ phải giải nén các file bài học trước khi sử dụng chúng. Để hiểu rõ hơn, hãy tham khảo “Copy các bài học từ CD” trên trang 4.

Tối ưu hóa một bức ảnh bằng Photoshop và ImageReady

Adobe Photoshop và Adobe ImageReady mang lại cho bạn dải kiểm soát tốt cho việc nén kích thước của file ảnh trong khi vẫn tối ưu hóa chất lượng hiển thị trên màn hình. Các lựa chọn cho sự nén các file ảnh phụ thay đổi thuộc vào định dạng file mà bạn đã lưu bức ảnh.

- Định dạng JPEG được thiết kế để bảo toàn dải màu lớn và sự biến đổi ánh sáng tinh tế của những bức ảnh tín hiệu số liên tục (như các bức ảnh chụp hoặc các hình ảnh với độ dốc). Định dạng này có thể biểu thị hình ảnh với hàng triệu màu sắc.

- Định dạng GIF mang lại hiệu quả cao khi nén các bức ảnh dạng màu đặc và các bức ảnh với các vùng màu lặp đi lặp lại (ví dụ nghệ thuật vẽ nét đơn, các logo và các hình minh họa có văn bản). Định dạng này sử dụng một bảng màu có 256 màu để hiển thị hình ảnh và có hỗ trợ nền trong suốt.
- Định dạng PNG mang lại hiệu quả khi nén các bức ảnh có màu đặc và bảo toàn chi tiết sắc nét. Định dạng PNG-8 sử dụng bảng màu có 256 màu để hiển thị hình ảnh, định dạng PNG-24 hỗ trợ màu 24-bit (hàng triệu màu). Tuy nhiên, nhiều trình duyệt ứng dụng cũ sẽ không hỗ trợ file định dạng PNG.

Trong chương này bạn sẽ học cách sử dụng Adobe Photoshop và ImageReady để tối ưu hóa và lưu file ảnh ở định dạng JPEG và GIF cho việc xuất bản trên Web. Bạn cũng sẽ thao tác với một tập hợp các bức ảnh được thiết kế cho một Web site ảo với một vườn thú ảo.

Photoshop (qua hộp thoại Save For Web) và ImageReady (qua bảng Optimize) sẽ mở ra nhiều khả năng cho việc tối ưu hóa hình ảnh, vì vậy các file của bạn nhỏ hơn và hiệu quả hơn nhưng vẫn được quan sát tốt. Ví dụ bạn có thể dùng các ứng dụng để chọn từ một tập hợp lớn của các định dạng và phân bố file, để đạt được mục đích cho công việc của bạn. Bạn cũng có thể dùng một ứng dụng để so sánh với một file được tối ưu theo một cách khác đặt cạnh nhau. Sử dụng sự tối ưu hóa các nét đặc trưng và các bảng màu hoặc dùng Photoshop hoặc dùng ImageReady, bạn có thể bào toàn tối đa màu sắc trong khi kích thước file của bạn là tối thiểu.

Bắt đầu

Trước khi bắt đầu bài học này, bạn hãy phục hồi các thông số mặc định cho Adobe Photoshop và Adobe ImageReady. Hãy xem “Phục hồi các thông số mặc định” trong trang 5.

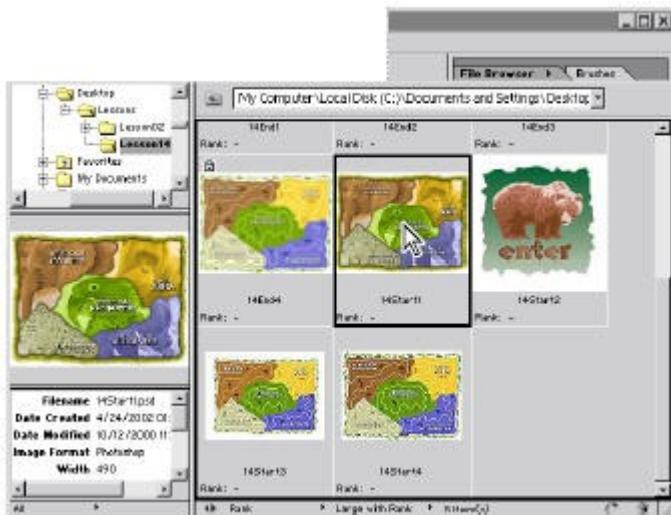
1. Khởi động Adobe Photoshop

Nếu một chú ý xuất hiện hỏi bạn có tối ưu hóa các thông số màu sắc hay không, hãy click No

2. Chọn Open > Browser hoặc click vào bảng File Browser in bảng để mở nó.
3. Trong File Browser, dùng ô bên trái phía trên để chọn thư mục Lesson/Lesson14 và chọn thư mục Lesson14.

Hình nhỏ của 4 file Start và End xuất hiện trong ô bên phải, nhiều file xuất hiện hoàn toàn tương tự nhau. Bạn cũng có thể chọn thư mục Photos trong thư mục Lesson14 để xem 5 bức ảnh mà bạn sẽ dùng để làm nền cho file 14Start1.psd, nhưng sau đó nhớ chọn lại thư mục Lesson14.

- Chọn hình nhỏ của file 14Start1.psd, vì vậy hình nhỏ và biến dữ liệu của file xuất hiện trong ô bên trái của trình duyệt file (File Browser). Nếu cần, bạn hãy định lại kích thước cho ô File Browser để có ô hình nhỏ lớn hơn.



Đây là file của phiên bản đã được sửa chữa cho bản đồ vườn thú, là file mà bạn sẽ sử dụng sau trong chương này. Phiên bản của bản đồ này đã được bổ sung các bức ảnh chụp động vật được quét vào máy và đã được ché tác bằng Photoshop. Trong ô thấp hơn bên trái của File Browser, hãy cuộn xuống biến dữ liệu và chú ý rằng kích thước file đã thực sự lớn hơn.

- Chọn hình nhỏ của file 14End1.psd. Chú ý rằng kích thước file được chỉ ra trong biến dữ liệu nhỏ hơn một chút nhưng bức ảnh nhìn vẫn như hình ảnh của file 14Start1.psd
- Lần lượt, hãy chọn các file Start và End khác đã được đánh số trong thư mục Lesson14 để xem trước chúng.
- Click đúp file 14Start1.psd để mở nó trong Photoshop

Tối ưu hoá một bức ảnh định dạng JPEG

Trong bài học này, bạn sẽ tối ưu hoá các file ở cả định dạng JPEG và GIF. Bạn có thể sử dụng hoặc Photoshop hoặc ImageReady để nén các file trong một định dạng JPEG hoặc GIF.

Hiện tại, kích thước file 14Start1.psd là quá lớn để dùng cho trang Web, bạn hãy so sánh với một định dạng file nén khác để xem file nén nào sẽ tạo cho bạn hình ảnh nén tốt nhất mà không làm giảm nhiều chất lượng hình ảnh.

Sử dụng hộp thoại Save For Web

Hộp thoại Save For Web của Photoshop có đầy đủ tất cả các tính năng tối ưu hoá như ImageReady. Bạn có thể so sánh hai hay nhiều bản của một file khi bạn làm việc, vì vậy bạn có thể điều chỉnh các lựa chọn tối ưu hoá cho đến khi bạn có được sự phối hợp có thể tốt nhất giữa kích thước file và chất lượng hình ảnh.

1. Với file Start1.psd đã được mở và kích hoạt trong Photoshop, chọn File > Save for Web
2. Trong hộp thoại Save for Web, hãy click vào bảng 4-Up để có 4 bản của hình ảnh.

Photoshop sẽ tự động tạo ra ba tập hợp lựa chọn tối ưu hoá khác nhau bên cạnh hình ảnh gốc. Các thông tin quan trọng được đặt ngay dưới mỗi hình ảnh xem trước, bao gồm kích thước file, thời gian tính bằng giây để tải hình ảnh. Ô đầu tiên là hình ảnh file gốc. Các ô thứ hai, ba và bốn diễn giải ba lựa chọn tối ưu hoá khác nhau bao gồm định dạng file (JPEG hay GIF) và thuật toán giảm thiểu màu sắc (như Lựa chọn (Selective), Cảm quan (Perceptual) hay Web).



3. Trong góc trái bên dưới của hộp thoại Save for Web, hãy chọn 200% hoặc lớn hơn trong trình đơn Level Zoom mở ra để bạn có thể quan sát được chi tiết của bức ảnh, sau đó click để xem trước ở phía trên bên phải ngừng kích hoạt các lựa chọn cho sự phóng đại hình ảnh.

So sánh với các lựa chọn tối ưu hoá định sẵn khác.

4. Giữ phím cách (Space), con trỏ chuột trở thành hình bàn tay, hãy drag hình ảnh đến vị trí có dòng chữ Tropical Rainforest (ở tâm của bức ảnh, trên con vẹt xanh) để dòng chữ

này hiện ra trong cả bốn phần xem trước của bức ảnh. Một lần nữa, hãy xem xét một cách thật kỹ mỷ để thấy được sự khác biệt trong các hình ảnh tại các ô xem trước đã được tối ưu hoá.



So sánh các định dạng JPEG, GIF và PNG đã tối ưu hoá

Bạn có thể tối ưu hoá bất kỳ hình ảnh nào trong các ô hình ảnh mà bạn quan sát thấy trong hộp thoại Save for Web. Để thực hiện điều này, bạn hãy chọn một bức ảnh đã được tối ưu hoá để xem trước và hãy chọn các thiết lập của nó ở cạnh bên phải của hộp thoại. Bằng việc thử nghiệm với các thiết lập nén khác nhau, bạn sẽ rút ra được thiết lập nào là tốt nhất để đạt được mục đích của bạn.

Trước khi bắt đầu, bạn hãy đảm bảo rằng hình ảnh xem trước đã tối ưu hoá nằm ở phía trên bên phải đã được chọn.

1. Trong phần Settings của trình đơn mở ra ở phía bên phải của hộp thoại Save for Web, chọn GIF 128 Dithered (Nếu nó thực sự chưa được chọn)

Thông tin chỉ ra bên dưới dành cho các thay đổi trong phần xem trước của bức ảnh được chọn.



Hãy chú ý về nhóm các điểm ảnh tối xung quanh phần văn bản và trên mõ của con vẹt
(Có thể bạn sẽ phải giữ phím Shift và Drag bức ảnh để xem phần mõ của con vẹt)

Bạn sẽ dùng bản thứ hai ở dưới cùng để so sánh giữa sự tối ưu hoá của GIF 128 Dithered với sự tối ưu hoá của định dạng JPEG và GIF.

2. Click vào phiên bản thấp hơn bên trái của bức ảnh để chọn nó và chọn theo các lựa chọn của dạng thức JPEG, ngay tại thời điểm này, trong phần Settings của trình đơn mở ra, sẽ có các lựa chọn sau:

- JPEG Low: hãy chú ý rằng chi tiết của bức ảnh và văn bản biến đổi một cách không thể chấp nhận được.
- JPEG High: chất lượng của hình ảnh được cải thiện, nhưng kích thước của bức ảnh tăng lên một chút.



JPEG Low

JPEG High

- JPEG Medium: trong thiết lập này, chất lượng hình ảnh có thể chấp nhận được và kích thước file thì nhỏ hơn so với trong trường hợp dạng thức JPEG High hay GIF

Chú ý: Bạn có thể lựa chọn mức độ trung bình khác cho chất lượng file ở định dạng JPEG bằng cách gõ hoặc Drag con trỏ chuột của lựa chọn Quality trong phần bên phải của hộp thoại Save for Web.

Bây giờ bạn sẽ thử thay đổi các thiết lập khác của định dạng JPEG và GIF, bạn sẽ dùng bức ảnh xem trước thứ tư để thử với một định dạng khác.

3. Chọn phiên bản của hình ảnh thấp hơn bên phải và chọn menu Settings để chọn PNG-8 128 Dithered

Mặc dù lựa chọn này mang lại kích thước file nhỏ hơn bức ảnh gốc nhưng chất lượng hình ảnh không tốt như trong trường hợp JPEG Medium (trường hợp JPEG Medium cũng cho kích thước file nhỏ hơn), hơn thế nữa, nhiều trình duyệt cũ lại không thể đọc được file có định dạng PNG. Để làm cho bức ảnh này tương thích với các trình duyệt cũ, bạn se lưu file này dùng tối ưu hoá JPEG Medium cho mục đích sử dụng cho Web.

- Chọn phiên bản JPEG Medium của bức ảnh đã tối ưu hoá (nó nằm ở góc bên trái thấp hơn trong hộp thoại), bạn hãy chọn hộp chọn Progressive.

Chú ý: Khi Progressive đã được chọn, bất cứ sự tải xuống nào của hình ảnh thành công thì với mỗi lần đều làm tăng chất lượng hình ảnh.



Progressive JPEG được tải xuống

- Click Save. Trong hộp thoại Save Optimized As, sử dụng tên mặc định là 14Start1.jpg và hãy lưu vào cùng thư mục với hình gốc.
- Chọn File > Close, và không lưu lại các thay đổi.

Tối ưu hoá hình ảnh định dạng GIF

Bây giờ, bạn sẽ tối ưu hoá hình ảnh màu phẳng trong định dạng GIF và so sánh với kết quả của các bảng màu khác và các chế độ hoà sắc khác. Mặc dù bạn có thể thực hiện toàn bộ bài học này trong Photoshop nhưng bạn sẽ dùng ImageReady.

Photoshop và ImageReady chia sẻ nhiều tính năng, nhưng một vài công việc có thể thích hợp hơn nếu sử dụng Photoshop và công việc khác lại thích hợp hơn với ImageReady phụ thuộc vào mục đích sử dụng file ảnh của bạn. Cũng có những việc chỉ thực hiện được bằng Photoshop và có những việc chỉ thực hiện được bằng ImageReady. Đó là lý do giữa hai công cụ có những cách thuận lợi để chuyển đổi lẫn nhau. Nếu bạn mở một file khi bạn chuyển từ Photoshop sang ImageReady hoặc ngược lại, thì file đó cũng được mở trong ứng dụng mà



bạn đã chuyển qua. Nếu bạn mở nhiều hơn một file, thì chỉ file bạn mở đang được kích hoạt được mở trong ứng dụng mà bạn chuyển qua. Nếu không có file nào được mở, bạn vẫn có thể chuyển đổi qua lại từ ứng dụng này sang ứng dụng khác.

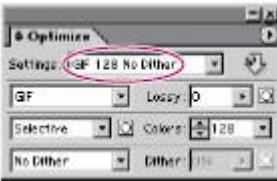
Chuẩn bị vùng làm việc với ImageReady

Trước khi bạn bắt đầu với một file mới, bạn sẽ chuyển đổi từ Photoshop sang ImageReady và sau đó xác định một vùng làm việc với ImageReady cho công việc mà bạn sẽ thực hiện trong bài học này.

1. Trong Photoshop, click vào nút Jump To ImageReady tại phần giữa của hộp công cụ để chuyển từ Photoshop sang ImageReady.

Chú ý: Nếu bạn không có đủ bộ nhớ để chạy cả hai ứng dụng cùng lúc, hãy đóng Photoshop và bắt đầu với ImageReady.

2. Trong ImageReady, chọn Windows > Workspace > Reset Palette Loactions để đảm bảo rằng tất cả các Palette đều được đặt ở vị trí mặc định của chúng.
3. Hãy Drag các nhãn trong các Palette ra khỏi các nhóm palette để tách riêng chúng thành các palette riêng biệt, bao gồm:
 - Palette Info (từ nhóm palette Optimize)
 - Palette Color Table (từ nhóm Palette Rollovers)
4. Click vào hộp đóng trong nhóm các palette để ẩn các palette:
 - Nhóm palette Color (gồm palette Color, Swatches và Styles)
 - Nhóm palette Rollovers (gồm palette Rollovers và Layer Option)
5. Drag các palette Optimize, Color Table và Layers để sắp xếp lại chúng trong vùng làm việc như mong muốn và định lại kích thước của chúng cho thuận lợi khi bạn làm việc.
6. Chọn Windows > Workspace > Save Workspace
7. Trong hộp thoại Save Workspace, gõ Optimize_14 và click OK.

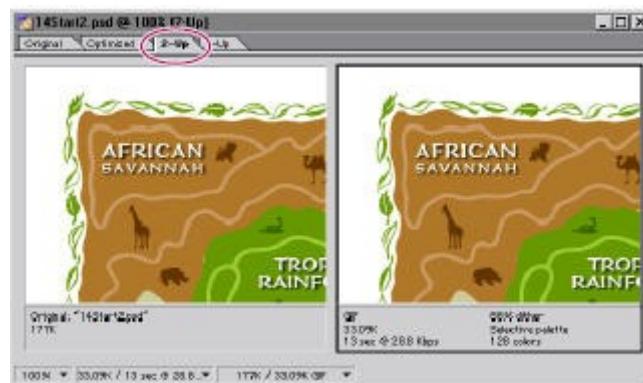


8. Vùng làm việc đặt tên là Optimize_14 bây giờ xuất hiện trên menu Windows > Workspace, cái tên này sẽ giúp bạn nhớ rằng bạn đã tạo ra vùng làm việc cho chương 14 để làm việc về việc tối ưu hóa (Optimize). Bạn có thể xác lập lại vùng làm việc cho bạn với cấu hình làm việc của các palette này hoặc quay trở lại với vùng làm việc mặc định ngay bất cứ lúc nào bằng cách bạn chọn một tên mà bạn muốn dùng trên menu phụ của Workspace.

Chọn các thông số tối ưu hóa cơ bản trong ImageReady

Phần trước trong bài học này, bạn đã sử dụng các thông số tối ưu hóa trong Photoshop bằng cách sử dụng hộp thoại Save For Web. Trong ImageReady, các lựa chọn tương tự cũng xuất hiện trong palette Optimize.

1. Trong ImageReady, chọn File > Open, và mở file 14Start2.psd từ thư mục Lesson/Lesson14. Bức ảnh này được tạo ra từ Adobe Illustrator và sau đó được raster (mành) hóa bằng Photoshop. Bức ảnh này chứa nhiều vùng màu đặc.
2. Click vào bảng 2-Up trong cửa sổ chứa hình ảnh.



Bản đã được tối ưu hóa của bức ảnh được hon nằm ở bên phải của cửa sổ.

3. Trong trình đơn mở ra trên palette Optimize, chọn GIF 128 No Dither.

4. Trong menu Color Reduction Algorithm, chọn Perceptual.



Lựa chọn một thuật toán giản lược màu (Color reduction algorithm)

Một trong những cách để giảm kích thước file là giảm số màu trong bức ảnh. Photoshop có thể tính toán số màu cần thiết nhất cho bạn, dựa trên bất kỳ thuật toán nào có thể. Bạn cần chỉ định thuật toán nào được sử dụng bằng cách tạo ra một vùng chọn từ menu Color Reduction Algorithm, nó sẽ bao gồm các lựa chọn sau:

Perceptual: Tạo một bảng màu tuỳ chọn bằng cách đưa ra các ưu tiên màu dành cho mắt người có độ nhạy cao

Selective: Tạo ra một bảng màu tương tự bảng màu Perceptual, nhưng các vùng màu phổ biến hơn và giữ nguyên màu sắc trên trang Web. Đây là bảng màu thường tạo ra ảnh với tính nguyên vẹn màu sắc cao nhất. Selective được chọn làm mặc định.

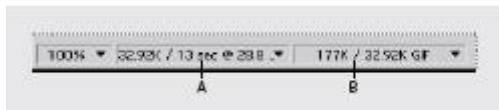
Adaptive: Tạo một bảng màu tuỳ chọn bằng cách lấy mẫu màu từ dải màu xuất hiện phổ biến nhất trong bức ảnh. Ví dụ một bức ảnh chỉ với hai màu xanh lá cây và xanh da trời sẽ tạo ra bảng màu gồm hai màu xanh lá cây và da trời là phổ biến. Đây là tuỳ chọn tốt nhất để mô tả màu sắc tập trung trong các vùng riêng biệt của phổ màu.

Web: Dùng bảng màu chuẩn 256 màu phổ biến của bảng màu trong Windows và Mac OS 8-bit (256 màu). Hệ thống này đảm bảo rằng không có sự hoà sắc của trình duyệt được ứng dụng đối với các màu sắc khi bức ảnh được hiển thị sử dụng 8-bit màu. (bảng màu này gọi là palette Web-safe). Nếu bức ảnh của bạn có ít màu hơn tổng số màu lý thuyết trong bảng màu này, thì những màu không sử dụng đã bị loại bỏ.

Custom: Bảo toàn bảng màu hiện tại như một bảng màu đã hoà trộn và bảng màu này không cập nhật các thay đổi đến bức ảnh.

Windows or Mac OS: Sử dụng bảng màu mặc định của hệ thống 8-bit (256 màu), đây là bảng màu dựa trên sự lấy mẫu nguyên gốc của chế độ màu RGB. Nếu bức ảnh của bạn có ít màu hơn tổng số màu lý thuyết trong bảng màu, thì n

Thanh trạng thái nằm giữa cửa sổ hiển thị hình ảnh sẽ hiển thị hình ảnh phóng đại và các thông tin hữu ích khác về bức ảnh gốc và bản đã tối ưu hóa của bức ảnh



- A. Kích thước file và thời gian tải về của bức ảnh đã được tối ưu hóa
- B. Kích thước của ảnh gốc và ảnh đã được tối ưu hóa

Bạn có thể tùy chọn loại thông tin xuất hiện tại đây.

5. Trong thanh trạng thái, chọn Image Dimensions từ trình đơn mở ra về bên phải.



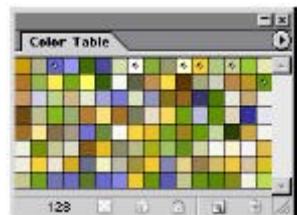
Lựa chọn này sẽ hiển thị kích thước hình ảnh bằng pixels (điểm ảnh), đây là điều quan trọng khi bạn lên kế hoạch làm thế nào để làm khớp một bức ảnh vào một vị trí có kích thước định sẵn trong khuôn mẫu (template) của trang Web.

Khám phá bảng màu (Color Table)

Palette Color Table hiển thị màu sắc chỉ thuật toán giản lược màu sắc được chọn hiện tại cho file thao tác, trong trường hợp này, thuật toán được chọn là Perceptual cho bức ảnh bắn đồ vườn thú. Màu xuất hiện được chỉ ra là thứ tự ngẫu nhiên palette.

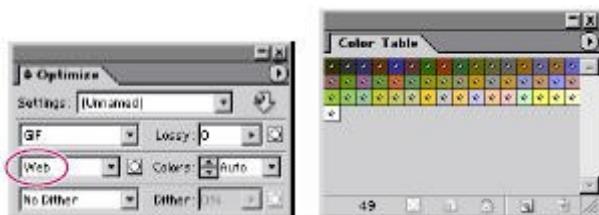
Tổng số màu được chỉ ra tại phần giữa của palette. Bạn có thể định lại kích thước cho palette hoặc dùng thanh cuộn để xem tất cả các màu. Bạn cũng có thể thay đổi các màu đặc sắc xếp trong palette.

Trong palette Color Table, một ít màu có thể có một chấm nhỏ hình thoi màu trắng tại tâm của mẫu. Hình thoi đó chỉ ra rằng đó là màu Web-safe.



Trên menu của palette Color Table, chọn Sort By Hue, và chú ý về sự sắp xếp của các mẫu màu đã thay đổi

1. Trong palette Optimize, chọn Web từ menu Color Reduction Algorithm.



Chú ý rằng, màu sắc đã thay đổi trong bức ảnh và palette Color Table, màu sắc đã được cập nhật các phản hồi đến palette Web.

2. Thủ nghiệm bằng cách chọn các thông số tối ưu hóa khác nhau và chú ý tới các hiệu ứng trên bức ảnh và trên palette Color Table.
3. Khi đã kết thúc thử nghiệm, hãy nhập vào lại các lựa chọn mà bạn thực hiện đầu tiên: GIF 128 No Dither và Perceptual (Bạn có thể rời khỏi sự sắp xếp màu bằng bất kỳ cách nào: unsorted, by hue, by luminance hay by popularity)

Cho Web site: Xem các giá trị thuộc hệ số số 16 cho màu sắc trong palette Info

Trong Photoshop, giá trị màu cơ số 16 được hiển thị trong palette Info khi bạn chọn chế độ Web Color cho một hoặc cả hai màu chỉ thị. Trong ImageReady, giá trị màu hệ số số 16 được hiển thị tự động trong phần bên phải của palette Info, kế tiếp là giá trị màu RGB. Palette Info của cả Photoshop và ImageReady cũng hiển thị các thông tin khác, phụ thuộc vào công cụ sử dụng.

Để xem giá trị màu hệ cơ số 16 trong palette Info của Photoshop, bạn làm như sau:

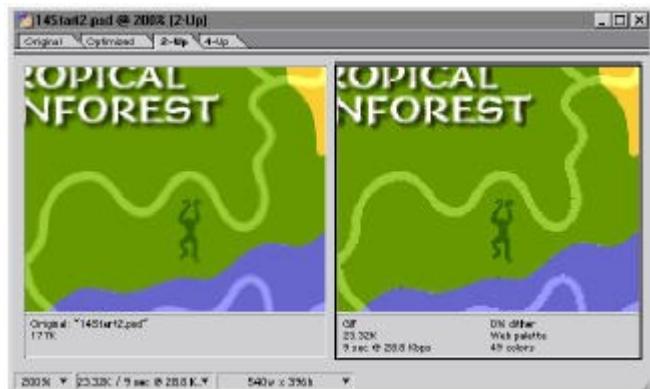
1. Chọn Windows > Info hoặc Click vào thanh palette Info để xem palette
2. Chọn Palette Option từ menu palette
3. Trên First Color Readout, Second Color Readout, hoặc cả hai, chọn Web Color từ menu Mode.
4. Click OK

Palette Info hiển thị các giá trị tương đương của hệ cơ số 16 của chế độ RGB ở dưới con trỏ trong hình ảnh

Giản lược màu trong bảng màu

Để so sánh kích thước file, bạn có thể giảm tổng số màu trong palette Color Table. Thang màu được giảm thường giữ chất lượng hình ảnh tốt trong khi giảm độp ngọt khoảng trống file đòi hỏi lưu trữ thêm màu sắc.

1. Đảm bảo rằng bản hình ảnh đã tối ưu hóa được chọn, phóng to đến 200% hoặc cao hơn, và hãy đảm bảo chọn Perceptual trong palette Optimization. Chú ý về kích thước file hiện tại.
2. Giữ phím cách và Drag bức ảnh để ít nhất phần chữ Tropical Rainforest và một ít vùng Northern Wilderness (vùng hoang vu phía Bắc) hiện ra trong vùng hình ảnh hiển thị.



3. Trong lựa chọn Colors của palette Optimization, gõ hoặc chọn 32 từ menu của trình đơn mở ra.



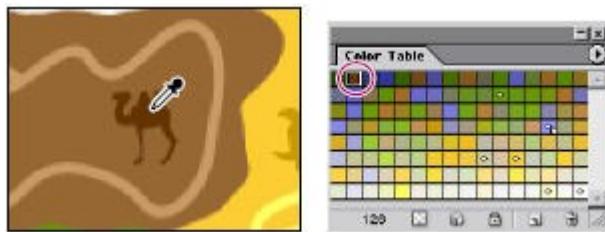
Để ý rằng có sự giảm nhẹ trong kích thước file, nhưng chất lượng hình ảnh thấp hơn nhiều ở một vài chi tiết, ví dụ một số bóng của các con vật, có thể bị mất đi hoặc bị ảnh hưởng.

Khoá màu để bảo toàn chi tiết của bức ảnh

Trong thao tác trước, bạn đã được xem việc giản lược số lượng màu sắc làm mất đi chi tiết của hình minh họa như thế nào. Đặc biệt là khi bạn giảm số lượng màu từ 128 xuống 32 màu, bóng của vài con vật bị thay đổi màu sắc và một vài con vật khác gần như biến mất vì màu sắc mới của chúng gần như màu của nền phía sau chúng.

Bạn sẽ tìm hiểu như thế nào là khoá màu sắc để đảm bảo màu sắc không bị mất đi khỏi bảng màu.

1. Trong menu phông đại của trình đơn mở ra, chọn 100% để bạn có thể xem được hầu hết bức ảnh.
2. Trong palette Optimization, thay đổi giá trị Colors trở lại giá trị 128
3. Chọn công cụ Eyedropper (eyedropper icon) và click vào bóng của con lạc đà trong vùng African Savannah để lấy mẫu màu.



Màu nâu sẫm được chọn trong palette Color Table.

4. Click vào nút Lock tại phần giữa của palette Color Table để khoá màu đã chọn.



Một hình vuông nhỏ xuất hiện trong góc phải bên dưới của mẫu màu chỉ ra rằng màu đã bị khoá.

Chú ý: Để bỏ khoá màu đã chọn, chọn mẫu màu và click vào nút Lock một lần nữa.

5. Sử dụng công cụ Eyedropper và nút Lock trên palette Color Table, chọn và khoá màu xanh sẫm của bóng con gấu trong vùng Northern Wilderness.
6. Trong palette Optimize, nhập giá trị màu 32.

Chú ý rằng, những màu đã khoá sẽ vẫn còn lại trong bảng màu sau khi đã giản lược màu sắc và trong bức ảnh. Tuy nhiên, một số vấn đề về màu xuất hiện: Vết chân trong vùng

Northern Wilderness bây giờ tương tự như màu nền, và các con vật trong Tropical Rainforest bây giờ là màu nâu, thay vì màu xanh lá cây sẫm.

7. Trong palette Optimize, chọn số lượng màu trở lại là 128.
8. Dùng lại công cụ Eyedropper và nút Lock trong palette Color Table, chọn và khoá màu con vẹt trong Tropical Rainforest và cả màu vết chân và màu nền trong Northern Wilderness. Bạn đã có tất cả 5 màu đã bị khoá.
9. Trong palette Optimize, thiết lập giá trị màu là 32.
10. Chọn File > Save

Nếu bạn thử nghiệm với sự tối ưu hoá các file ảnh, bạn hãy chú ý rằng sự hơi nhạt màu của bức ảnh có thể xảy ra khi palette Optimize giảm màu xuống dưới 32 màu. Trên thực tế, là giảm trong tất cả trường hợp cho dù với một bức ảnh đơn giản nhất, thậm chí ngay cả khi 32 màu có thể là quá nhiều cho một lần giản lược. Đối với file nén tốt nhất của một file ảnh định dạng GIF, hãy thử sử dụng với số lượng màu ít nhất mà vẫn giữ được chất lượng hình ảnh bạn muốn.

- Ø Đối với hình minh họa của một bức ảnh hãy thiết lập giá trị khác trong palette Optimize, xem hình 14-1 trong phần màu sắc.

Kiểm soát hoà sắc

Bạn có thể dễ ý rằng, vùng hiện thời của bức ảnh xuất hiện có những đốm màu khi tối ưu hoá với bảng màu khác và số lượng màu khác. Các đốm màu xuất hiện làm kết quả của việc hoà sắc, kỹ thuật này được dùng để mô phỏng màu xuất hiện mà các màu đó không chứa trong bảng màu. Ví dụ, màu xanh da trời và màu vàng có thể hoà sắc trong kiểu khăm để tạo ra minh họa cho màu xanh lá cây, mà màu xanh này không có trong bảng màu.

Khi tối ưu hóa một bức ảnh hãy luôn nhớ có hai loại hoà sắc có thể xảy ra:

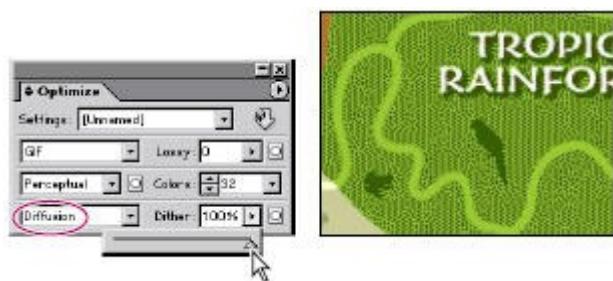
- **Hoà sắc ứng dụng (Application dither)** xảy ra khi ImageReady hoặc Photoshop cố gắng mô phỏng màu sắc xuất hiện trong bức ảnh gốc nhưng không thể trong bảng màu đã tối ưu hoá mà bạn chỉ định. Bạn có thể kiểm soát lượng ứng dụng hoà sắc bằng cách Drag thanh trượt trong palette Optimize.
- **Hoà sắc trình duyệt (Browser dither)** có thể xảy ra khi bổ sung thêm một ứng dụng hoà sắc. Một trình duyệt hoà sắc có thể xảy ra khi trình duyệt Web của bạn sử dụng màu mô phỏng hiển thị 8-bit (256 màu) xuất hiện trong bảng màu của bức ảnh đã được tối ưu hoá nhưng không hiển thị trong bảng hệ thống được sử dụng của trình duyệt. Bạn có thể kiểm soát lượng hoà sắc trình duyệt bằng cách thay đổi màu chọn thành màu Web-safe trong palette Color Table

Trong hộp thoại Save For Web của Photoshop và của ImageReady, bạn có thể xem hoà sắc ứng dụng trực tiếp lên một bức ảnh đã được tối ưu hoá. Bạn cũng có thể xem trước hoà sắc trình duyệt bổ sung mà nó sẽ xuất hiện trong bức ảnh cuối cùng khi bạn xem nó trong trình duyệt dùng hiển thị màu 8-bit.

Kiểm soát hoà sắc ứng dụng (Application dither)

Hoà sắc tạo ra hình thức nhiều màu sắc hơn và nhiều chi tiết hơn, nhưng cũng có thể làm tăng kích thước file ảnh. Tuỳ chọn Dither kiểm soát dải màu mà ImageReady mô phỏng bằng quá trình hoà sắc. Đối với việc nén tối ưu, dùng phần trăm ứng dụng hoà sắc thấp nhất nhưng vẫn đảm bảo được chi tiết màu mà bạn mong muốn.

1. Nếu cần, hãy mở file 14Start2.psd và phóng to nó đến 200% hoặc cao hơn.
2. Đảm bảo rằng bản hình ảnh được chọn đã được tối ưu hoá, tại palette Optimize hãy thiết lập định dạng GIF, Perceptual và 32 màu. Chú ý về bóng đỗ dưới văn bản.
3. Trong palette Optimze, nhập vào các tuỳ chọn sau:
 - Chọn Diffusion là thuật toán hoà sắc (thay thế No Dither)
 - Drag con chay hoặc gõ giá trị 100% vào Dither Values



Dùng một sự kết hợp màu sắc khác, ImageReady sẽ thử mô phỏng màu sắc và sắc điệu xuất hiện trong ảnh gốc nhưng không mô tả trong bảng màu 32 màu. Để ý về các mẫu có các đốm màu thay thế bóng đỗ dưới văn bản. Mẫu này là một cải thiện chút ít và có thể chấp nhận được. Màu nền xanh lá cây đã được hoà sắc cho Tropical Rainforest, tuy nhiên không thể chấp nhận được.

4. Drag con chay của Dither đến 50%, và thử nghiệm với phần trăm Dither khác. ImageReady tối thiểu hoá lượng hoà sắc trong hình ảnh, nhưng không có giá trị % nào của Dither sẽ giữ nguyên bóng đỗ mà không làm ảnh hưởng đến nền xanh lá cây.

Ø Đối với một minh họa của các hiệu ứng với % hoà sắc khác trên bức ảnh, bạn hãy xem trong hình 14-2 trong phần màu sắc.

5. Thiết lập Dither về 100%.
6. Thay đổi số lượng màu về 128.
7. Sử dụng công cụ Eyedropper () để chọn màu nền màu xanh lá cây trong Tropical Rainforest và dùng nút Lock () trong palette Color Table để khoá màu đó lại. Trong palette Optimize, thay lại giá trị Colors là 32.
8. Trong cửa sổ hình ảnh, thay đổi sự phóng đại về 100%

Mặc dù thay đổi này có thể khá tinh vi, nhưng vẫn không chấp nhận được.

Tối thiểu hoá hoà sắc trình duyệt (Browser dither)

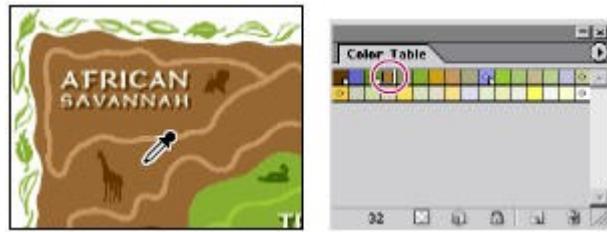
Như bạn đã tìm hiểu, bức ảnh chứa màu Non-Web safe (không an toàn cho trang Web) phải trải qua một quá trình hoà sắc khi hiển thị trong một trình duyệt Web dùng hiển thị màu 8-bit, vì trình duyệt mô phỏng các màu sắc mà chúng không xảy ra trong bảng hệ thống màu 8-bit. Từ ImageReady, bạn có thể xem trước một bức ảnh được tối ưu hoá sẽ nhìn như thế nào khi được hoà sắc trong một trình duyệt Web.

Để bảo vệ một màu từ hoà sắc trình duyệt, bạn có thể chuyển dịch màu Web, chuyển đổi nó thành các giá trị màu tương đương gần nhất trong palette Web. Vì palette Web bao gồm các tập hợp con của màu sắc xuất hiện trong bảng màu hệ thống của Windows và Mac OS, nên màu palette Web sẽ hiển thị không hoà sắc trong trình duyệt trên nền này.

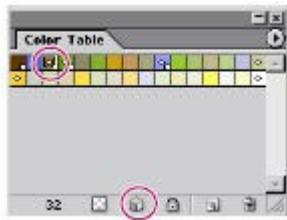
1. Với bức ảnh đã được tối ưu hoá 14Start2.psd mở, chọn View > Preview > Browser Dither (để dấu chọn xuất hiện trong lệnh kế tiếp). Để ý rằng, hoà sắc trình duyệt xảy ra trong nền màu nâu của African Savannah. Bạn sẽ di chuyển màu Web mà màu này làm giảm lượng hoà sắc của trình duyệt trong bức ảnh.

Chú ý: Nếu bạn không nhìn thấy hoà sắc, hãy làm tăng độ phóng đại lên 300 lần hoặc tắt cửa sổ xem trước của trình duyệt hoà sắc và sau đó quay lại xem các hiệu ứng. Bạn có thể bật tắt qua lại chức năng xem trước bằng cách ấn tổ hợp phím Ctrl + Shift + Y (Windows) hoặc Command + Shift + Y (Mac OS)

2. Chọn công cụ Eyedropper () và click vào bất kỳ vị trí nào trên nền màu nâu. Màu lấy mẫu xuất hiện trong palette Color Table.



3. Click vào nút Web-shift () tại phần giữa của palette Color Table.



Mẫu màu thay đổi vị trí trong palette và một hình thoi nhỏ xuất hiện trong tâm của mẫu màu chỉ ra rằng màu này đã được chuyển tương đương gần nhất với màu trong palette Web.

Bằng việc chuyển màu Web màu nâu của nền hình, bạn đã thay đổi màu của bức ảnh thành màu có thể thiền thị mà không hoà sắc bằng trình duyệt Web trên hệ thống màu 256 màu.

4. Chọn File > Save

Chú ý: Trong Photoshop 7.0 và ImageReady 7.0, bạn cũng có thể thực chuyển nhanh một màu thành một màu khác hoặc thành trong suốt. Đây là tính năng gán trở lại tất cả các điểm ảnh mà chúng đã xuất hiện trong màu chọn thành một màu mới hoặc trong suốt. Để hiểu rõ hơn, bạn hãy xem thêm [Hỗ trợ trực tuyến Adobe Photoshop 7.0](#)

Chỉ định nền trong suốt

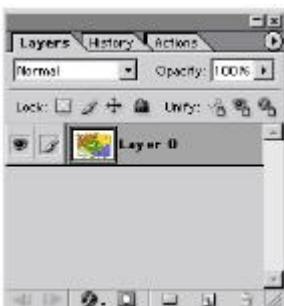
Nền trong suốt sẽ giúp bạn đặt những đối tượng đồ họa không có hình chữ nhật mà tương phản với nền của trang Web. Vùng nằm ngoài của đối tượng được xác định là trong suốt, cho phép màu nền của trang Web nhìn xuyên qua. Bạn có thể chỉ định nền trong suốt cho cả hai định dạng ảnh GIF hay PNG.

Chuyển đổi lớp nền thành một lớp gốc

Trước khi bạn sử dụng một file có thể ở định dạng GIF để bảo toàn độ trong suốt, bạn phải tạo một vài điểm trong suốt trong bức ảnh của bạn. Bạn sẽ thực hiện bằng cách bỏ đi các phần màn

màu trắng xung quanh bản đồ ảnh. Để bắt đầu, bạn hãy chuyển đổi layer nền thành một layer bình thường.

1. Hãy mở file 14Start2.psd trong ImageReady
2. Chọn bảng Original at đỉnh của cửa sổ hiện thị hình ảnh.
3. Chọn Fit on Screen từ menu Zoom Level trong góc trái bên dưới của cửa sổ hình ảnh.
4. Trên menu của palette Layers, chọn Layer Options. Không thay đổi các thông số mặc định (Bao gồm tên, Layer 0), click OK. Bây giờ lớp này xuất hiện trong palette Layer là Layer 0.



Một lớp nền không thể chứa bất kỳ thông tin rỗng nào bởi vì, theo định nghĩa, không có gì sau nó để có thể nhìn thấy. Nếu bạn thử dùng một trong số các kỹ thuật mà thường thay thế các điểm ảnh màu bằng các điểm ảnh trong suốt, kết quả chỉ ra rằng các điểm ảnh gốc sẽ biến đổi thành màu nền đã được chọn hiện tại thay vì trở thành các điểm ảnh trong suốt.

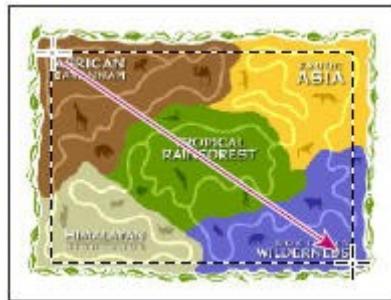
Sử dụng công cụ Magic Wand tạo phần trong suốt

Một phần của bài học này, bạn sẽ dùng công cụ Magic Erase để chuyển đổi nhanh màu nền của bản đồ vườn thú thành các điểm ảnh trong suốt.

Công cụ Magic Eraser sẽ xoá đi tất cả các điểm ảnh của một chi tiết màu chỉ với một lần click chuột. Bạn sẽ dùng nhóm công cụ này để xoá đi tất cả các điểm màu trắng trong lớp này. Tuy nhiên, bạn chỉ muốn xoá đi các điểm màu trắng bên ngoài của bản đồ vườn thú (không xoá màu trắng của các chữ), vì vậy, đầu tiên, bạn sẽ tạo một vùng chọn ngăn phần trắng phía trong của bức ảnh không bị xoá.

1. Chọn công cụ Rectangular Marquee ()

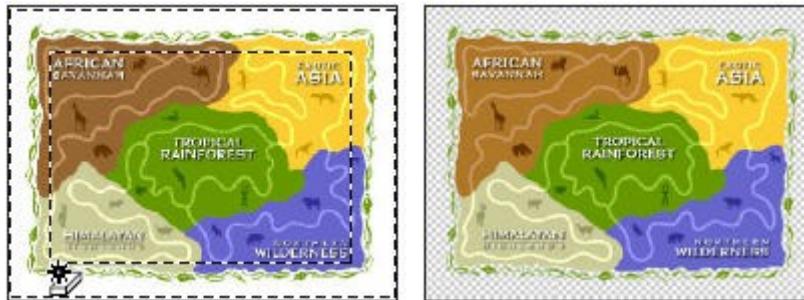
2. Vẽ một vùng chọn hình chữ nhật chứa tất cả các chữ trong vùng năm màu của bản đồ vườn thú, như chỉ ra trong hình minh họa dưới.



3. Chọn Select > Inverse để chọn tất cả các phần nằm ngoài vùng chọn hình chữ nhật.
4. Chọn công cụ Magic Eraser (eraser icon), ấn dưới công cụ Erase (eraser icon)
5. Trong thanh tuỳ chọn của công cụ, hãy bỏ đi tuỳ chọn Contiguous để tắt cả các điểm màu trắng trong vùng chọn sẽ được xoá, kể cả mỗi phần màu trắng riêng biệt trong những chiếc lá.



6. Click vào màu nền trắng bên ngoài bản đồ vườn thú.



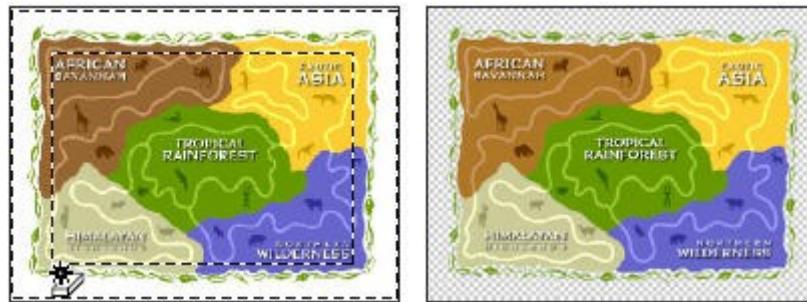
Bây giờ, tất cả nền màu trắng đều bị xoá bỏ, thay vào đó là các điểm trong suốt vì vậy mà bạn có thể nhìn thấy mẫu ô hình bàn cờ bên dưới bức ảnh.

Duy trì và xem trước vùng trong suốt

Bây giờ, bạn sẽ xác nhận rằng vùng trong suốt trong bức ảnh sẽ phải chứa các điểm ảnh trong suốt trong file ảnh đã tối ưu hoá định dạng GIF. Sau đó, bạn sẽ xem trước nó trong trình duyệt của bạn.

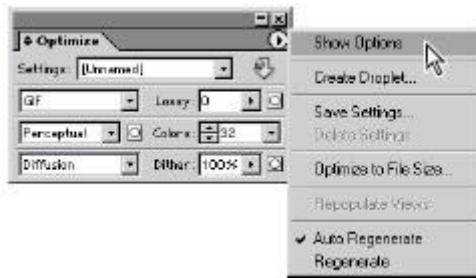
Vì tính năng xem trước của ImageReady hiển thị bức ảnh trên trang Web với màu nền màu trắng, nên bạn sẽ thay đổi màu sẫm của bức ảnh để có thể xem được phần trong suốt.

- Trên palette Optimize, hãy chọn hộp thoại Transparency (Nếu bạn không nhìn thấy hộp thoại này, chọn Show Options trên menu của palette Optimize).



Việc chọn Transparency sẽ chuyển đổi các vùng của bức ảnh gốc nếu có độ mờ đục dưới 50% thành nền trong suốt trong bức ảnh được tối ưu hoá.

- Chọn Select > Deselect, sau đó chọn File > Save
- Click vào Matte trong palette Optimize để mở bảng màu, sau đó chọn bất kỳ màu nào loại trừ màu trắng. Click OK để đóng bảng màu.



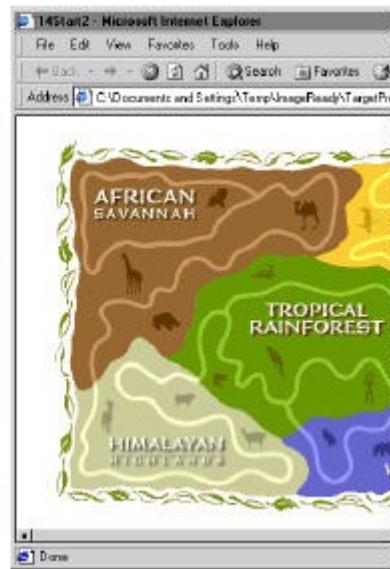
- Chọn File > Preview In, và chọn một trình duyệt Web từ menu phụ.

Chú ý: Để sử dụng lệnh Preview IN, bạn phải có một trình duyệt Web đã được cài đặt trên máy của bạn

Nếu không mở được khi bạn chọn trình duyệt, thì trình duyệt thứ nhất khởi động và sau đó hiển thị hình ảnh đã được tối ưu hoá trong góc bên trái của cửa sổ trình duyệt. Trình duyệt cũng sẽ hiển thị kích thước tinh bìng điểm ảnh, kích thước file, định dạng file và các thông số tối ưu hoá của bức ảnh, cùng với mã được sử dụng để tạo nên hình xem trước này.



Tuỳ chọn Transparency được chọn



Tuỳ chọn Transparency được bỏ đi

5. Thoát khỏi trình duyệt khi bạn đã xem trước xong hình ảnh của bạn.

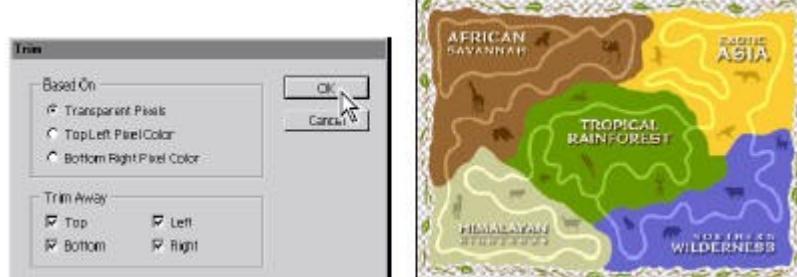
Cắt tia thêm các vùng nền

Mặc dù nền của bức ảnh bản đồ vườn thú bây giờ đã chứa đựng các điểm trong suốt và các điểm ảnh này sẽ không được hiển thị, nhưng các điểm ảnh này vẫn chiếm chỗ trống của file, như vậy làm tăng thêm kích thước của bức ảnh. Bạn có thể cắt xén hết những phần nền không cần thiết để cải thiện việc xếp đặt hình ảnh và tối ưu hóa kích thước file.

1. Trong ImageReady, chọn Image > Trim

Lệnh Trim sẽ giúp bạn cắt tia bức ảnh của bạn, theo độ trong suốt hoặc các điểm ảnh màu ở phần khung mở rộng.

2. Trong hộp thoại Trim, chọn Transparent Pixels nếu nó không thực sự được chọn và click OK



ImageReady sẽ cắt đi phần trong suốt phía ngoài của bức ảnh

3. Chọn File > Save Optimized As

4. Trong hộp thoại Save Optimized As, dùng tên mặc định (14Start2.gif) và click Save.
5. Trong hộp thoại Replace Files, chọn Replace (nếu nó hiện ra)
6. Chọn File > Close

Bạn sẽ thấy một lời nhắc khi bạn lưu file 14Start2.psd trước khi đóng. Kể từ khi bạn hoàn tất với file đó cho bài học này, đừng bao giờ lưu lại thay đổi cuối cùng.

Tạo một vùng trong suốt được hoà sắc

Trong phần này, bạn sẽ tạo ra một vùng trong suốt được hoà sắc cho một hình đồ họa sẽ đóng vai trò như một điểm truy cập từ một trang web khác vào bản đồ vườn thú. Bằng cách tạo ra một hoà sắc từ một điểm bóng đổ mờ thành trong suốt, bạn sẽ làm cho nó khả dĩ hơn bằng cách tạo ra một sự chuyển tiếp mềm mại từ hình ảnh cho đến bất kỳ nền màu nào trên trang Web mà không phải làm lại mới.

Bạn sẽ thực hiện điều đó với hai bước. Đầu tiên, bạn sẽ tạo một bóng đổ trên bức ảnh. Sau đó, bạn sẽ thêm hoà sắc vào bóng đổ để hoàn thiện thành màu nền cho trang web.

Bạn có thể thực hiện bằng Photoshop hoặc ImageReady với cùng thao tác nhưng khác nhau một chút ở vị trí.

Thêm bóng đổ

File bạn sẽ làm việc sẽ đóng vai trò là nút bấm để truy cập đến một web site là vườn thú. Bạn sẽ thêm một bóng đổ cho cái bút để làm cho hình ảnh xuất hiện trôi trên nền, nhấn mạnh đây là một thành phần liên kết của trang web.

1. Chọn File > Open, và chọn 14Start3.psd trong thư mục Lesson/Lesson14.
2. Trong palette Layers, click vào nút Add A Layer Style (fx) tại phần giữa của palette, sau đó chọn Drop Shadow từ trình đơn mở ra.
3. Trong hộp thoại Layer Style (Photoshop) hoặc palette Drop Shadow (ImageReady), nhập vào các giá trị sau:
 - Với Distance, drag con trượt hoặc gõ 15
 - Với Spread, drag con trượt hoặc gõ 7%
 - Với Size, drag con trượt hoặc gõ 15
4. (Chỉ với Photoshop), Click OK để đóng hộp thoại Drop Shadow



5. Chọn File > Save

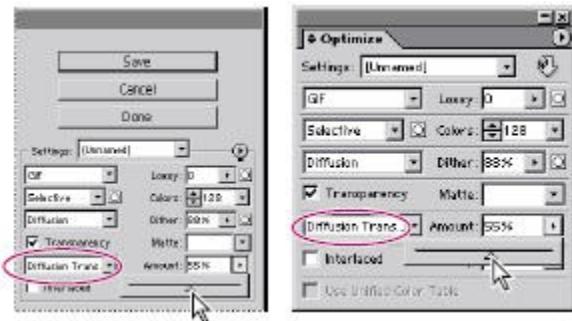
Thêm hoà sắc trong suốt đến bóng đổ

Như bạn đã tìm hiểu, hoà sắc là một phương pháp tạo sự chuyển trạng thái màu với một bảng màu giới hạn. Điều này làm cho nó hữu dụng đối với các trang Web vì bạn có thể mô phỏng trạng thái chuyển mềm mại hơn mà không làm ảnh hưởng đến kích thước file và thời gian tải về nhanh hơn.

1. Kích hoạt file 14Start3.psd, chọn File > Save fô Web để mở hộp thoại Save For Web.
(Bước này không cần thiết với ImageReady)
2. Click vào thanh Optimized trong hộp thoại Save For Web (Photoshop) hoặc cửa sổ hiển thị hình ảnh (ImageReady)
3. Trên phần bên phải của hộp thoại Save For Web (Photoshop) hoặc palette Optimize (ImageReady), thiết lập các thông số sau:
 - Trong menu Settings nh đơn mở ra, chọn GIF 128 Dithred.
 - Chọn xem hộp kiểm tra Transparency đã được chọn hay chưa, nếu chưa, hãy tích chọn nó.

Chú ý: Trong ImageReady, nếu bạn không nhìn thấy hộp kiểm tra Transparency, hãy mở menu của palette Optimize và chọn Show Options hoặc click đúng vào hình có hình hai mũi tên trên thanh Optimize để mở rộng palette để bạn có thể nhìn thấy tất cả các tùy chọn.

- Trong menu của trình đơn mở ra dưới hộp kiểm tra Transparency, chọn Diffusion Transparency Dither.
- Trong tùy chọn Amount, dùng con trượt mở ra hoặc gõ 55%



Hộp thoại Save For Web Palette Optimize

(Photoshop)

(ImageReady)

- Click Matter để mở bảng màu, chọn bất kỳ màu nào trừ màu trắng và click OK (Chúng tôi chọn màu nâu sáng: R=220, G=190 và B=150)

Để xem hiệu ứng của tuỳ chọn Matter, hãy thử phóng đại hình ảnh đến mức bạn có thể nhìn thấy các điểm ảnh riêng biệt trong hoà sắc, có thể đến 400% hoặc cao hơn. Để ý rằng các pixel gần cạnh của vùng màu xanh nhất là màu đen và các pixel khác sẽ được tăng cường hoà trộn với màu mờ như chúng xảy ra xa hơn từ cạnh của vùng màu xanh. Sau đó, cho độ phóng đại về 100%



- Tại phần giữa của hộp thoại Save For Web, click vào nút với biểu tượng của trình duyệt hoặc click vào mũi tên để chọn trình duyệt của bạn từ menu của trình đơn bật lên.

(Trong ImageReady sử dụng nút Preview In Default Browser trong hộp công cụ để mở file trong trình duyệt)

- Trong trình duyệt, chú ý bóng đổ phải hoà trộn thế nào để tương phản với màu mờ của nền. Khi bạn kết thúc việc xem tài liệu của bạn, hãy đóng trình duyệt và chuyển quay trở lại Photoshop (hoặc ImageReady)



7. Click vào nút Save trong hộp thoại Save for Web (Trong ImageReady, chọn File > Save Optimized)
8. Trong hộp thoại Save Optimized As, chấp nhận các thông số chọn mặc định và tên file (14Start3.gif) và lưu file này trong thư mục essons/Lessons14
9. Chọn File > Save để lưu file 14Start3.psd hoặc đóng file mà không lưu.

Làm việc với bản đồ ảnh (ImageReady)

Một *bản đồ ảnh* là một bức ảnh chứa các siêu văn bản liên kết đến các file khác trên trang Web. Tại các vùng khác nhau, hay điểm nóng (*hotspot*), của bản đồ ảnh sẽ liên kết đến các file khác. Adobe ImageReady tạo các bản đồ ảnh trên máy khách và trên máy chủ.

Việc tạo bản đồ ảnh là một trong số các chức năng phải thực hiện trong ImageReady. Bạn có thể sử dụng Photoshop để tạo các slice, các slice này chia sẻ các chức năng chính với bản đồ ảnh, nhưng bạn không thể tạo bản đồ ảnh trong Photoshop.

Chú ý: Để có thêm thông tin về cắt một bức ảnh thành nhiều các file ảnh và liên kết mỗi phần được cắt đến trang Web khác, hãy xem chương 15, "Thêm các Slice tương tác và Rollovers"

Tạo và xem bản đồ ảnh (ImageReady)

Bản đồ ảnh cho phép bạn có thể liên kết một vùng của bức ảnh đến một URL (address to an Internet or intranet site). Bạn có thể thiết lập các vùng đa liên kết - gọi là vùng bản đồ ảnh – trong một bức ảnh, với các liên kết đến: file văn bản, các hình ảnh khác, audio, video hoặc các file đa phương tiện, các trang Web khác hay các Web site khác. Bạn cũng có thể tạo hiệu ứng Rollover trong các vùng của bản đồ ảnh.

Sự khác nhau chính giữa sử dụng bản đồ ảnh và sử dụng slice để tạo các liên kết là nguồn ảnh được truy xuất thế nào như trang Web chẳng hạn. Sử dụng bản đồ ảnh giữ cho các hình ảnh

được truy xuất nguyên vẹn như một file đơn lẻ, khi sử dụng slice là nguyên nhân làm cho bức ảnh được truy xuất như một file riêng rẽ. Một sự khác nhau nữa giữa bản đồ ảnh và slice là bản đồ ảnh cho phép bạn liên kết một vùng tròn, vùng đa giác hay vùng chữ nhật trong một bức ảnh, trong khi slice cho phép bạn chỉ liên kết các vùng hình chữ nhật. Nếu bạn chỉ cần liên kết các vùng hình chữ nhật, sử dụng slice có thể thích hợp hơn việc sử dụng bản đồ ảnh.

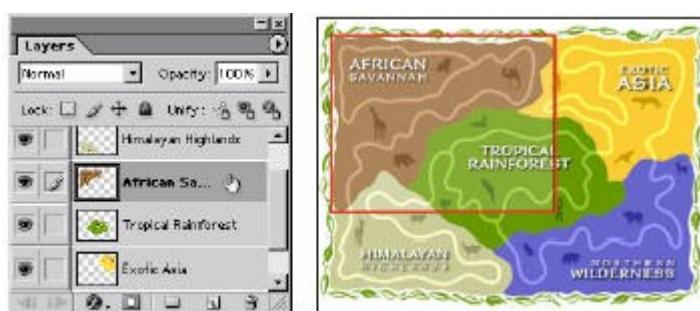
Chú ý: Để tránh các kết quả không mong đợi, không tạo các vùng bản đồ ảnh trong các slice chứa các liên kết URL – vì hoặc các liên kết của bản đồ ảnh hoặc các liên kết slice có thể bị bỏ qua trong một vài trình duyệt

Sử dụng các lớp tạo bản đồ ảnh

Trong thao tác này, bạn sẽ tạo ra bản đồ ảnh trong một bức ảnh có sẵn. Bạn sẽ định nghĩa hostpots sử dụng các lớp hoặc một trong số các công cụ bản đồ ảnh. Sau đó, bạn sẽ gán cho mỗi hostpots đến một URL, liên kết nó đến một vị trí trên hoặc một máy cục bộ hoặc mạng Internet.

Bạn sẽ sử dụng một phiên bản của bức ảnh bản đồ vườn thú mà đã được đặt mỗi một vùng màu thuộc một lớp riêng. Bạn sẽ chuyển đổi mỗi lớp thành một hostpots bản đồ ảnh. Bằng việc sử dụng lớp để định nghĩa hostpots, bạn sẽ dễ dàng tăng thêm việc kiểm soát toàn bộ các hình dạng của các vùng.

1. Trong ImageReady, chọn File > Open và mở file 14Start4.psd từ thư mục Lessons/Lesson14
2. Trong menu Settings trên palette Optimize, chọn GIF 64 Dithered
3. Trong palette Layers, chọn lớp African Savannah.
4. Chọn Layer > New Layer Based Image Map Area.



Một vùng hình chữ nhật mờ ảo xung quanh có viền đỏ hiện ra, bao quanh toàn bộ khu vực African Savannah của bức ảnh. Đường màu đỏ và vùng hình chữ nhật mờ ảo xác định vùng hotspot có chứa trong bản đồ ảnh.

- Trong nhóm palette Animation, click và thanh Image Map và chọn Polygon từ menu của trình đơn Shape mở ra (Bạn có thể mở palette Image Map bằng việc chọn Window > Show Image Map)

Bây giờ, viền đỏ bên ngoài bao gần hết vùng Savannah

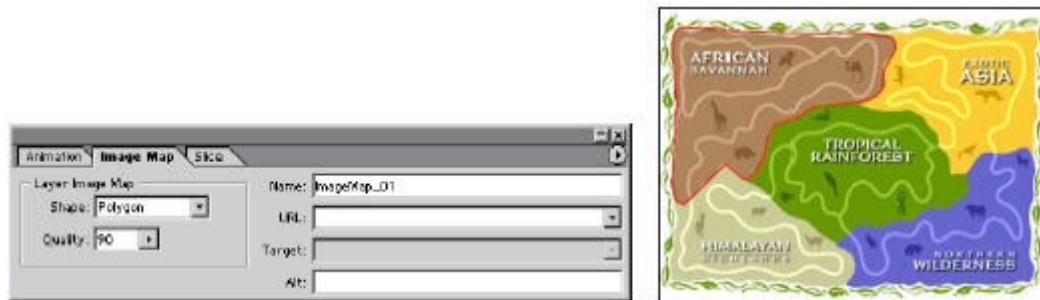


- Trong tùy chọn Quality trên palette Image Map, Drag con chạy hoặc gõ 90 để làm cho đường màu đỏ bao kín hơn xung quanh hình ảnh của vùng Savannah.

Bây giờ, bạn đã xác định vùng hotspots, và công việc tiếp theo là liên kết nó đến một file khác trong Web site của bạn hoặc một vị trí khác trên Web site. Mục đích của bài học này là bạn sẽ liên kết các hotspots đến các URL tương ứng cho vường thú.

- Trong tùy chọn URL của palette Image Map, gõ địa chỉ ảo của Web site là http://www.adobe.com/african_savannah.html, trong hộp thoại URL

Trong palette Layers, một biểu tượng con trỏ hình ngón tay xuất hiện trên lớp African Savannah chỉ ra rằng lớp này có một lớp cơ sở bản đồ ảnh.



Chú ý: Nếu bạn thích, bạn có thể sử dụng URLs khác cho bài tập này, việc liên kết hostports đến các trang mạng nội bộ hoặc một vài vị trí yêu thích của bạn trên mạng Internet.

8. (Tuỳ chọn) Nếu bạn muốn thực hành nhiều hơn với bản đồ ảnh, hãy chọn một vùng khác trong số bốn vùng của bản đồ vườn thú (Exotic Asia, Tropical Rainforest, Himalayan Highlands, và Northern Wilderness), và trên mỗi lớp lặp lại từ bước 3 đến bước 7 để tạo ra nhiều hơn các lớp cơ sở bản đồ ảnh. Sử dụng các thông số chọn tương tự, nhưng thay thế "african_savannah" trong URL thành các tên của các lớp bạn sử dụng để tạo bản đồ ảnh.

Đừng lo lắng về bất kỳ lỗi nào khi bạn gõ trong URL của bạn. Bạn sẽ tìm hiểu về việc sửa chữa các thông tin bản đồ ảnh sau, trong phần "Tạo file định dạng HTML và chỉnh sửa thông tin bản đồ ảnh".

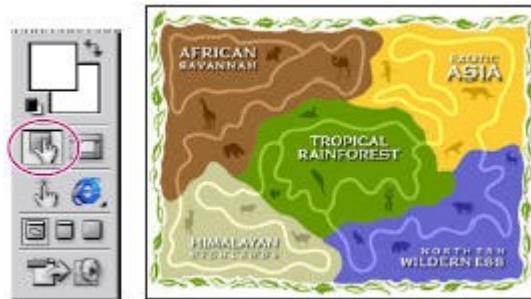
9. Chọn File > Save

Điều chỉnh dài Gamma

Trước khi bạn thực hiện nốt những bước cuối cùng để xuất bản hình minh họa cho bản đồ ảnh của bức ảnh vườn thú trên mạng hay Web site của bạn, dù muốn hay không, bạn cũng sẽ phải kiểm tra lại ánh sáng của bức ảnh có tương thích với giao diện của màn hình trên cơ sở công nghệ của máy tính. Máy sử dụng hệ điều hành Windows thông thường hiển thị độ sáng nửa tông tối, hay *gamma*, hơn máy tính sử dụng Macintosh.

Chú ý: Trước khi bắt đầu phần này của bài học, hãy chắc rằng bạn điều chỉnh màn hình máy tính để hiển thị thông tin màu. Để hiểu rõ hơn, hãy xem chương 17, "Thiết lập các thông số của máy tính của bạn cho việc quản lý màu sắc"

1. Trong hộp thoại ImageReady, click nút Toggle Image Visibility để hiện đường biên giới của hình đa giác của bản đồ ảnh.



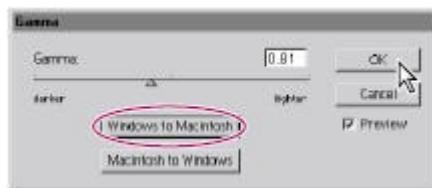
2. Chọn View > Preview sau đó chọn lệnh như sau để xem trước hình ảnh sẽ xuất hiện trên nền máy tính, bạn sẽ không sử dụng:

- Nếu bạn dùng Windows, chọn Standard Macintosh Color
- Nếu bạn dùng Mac OS, chọn Standard Windows Color

3. Chọn Image > Adjustment > Gamma

4. Click vào nút thích hợp:

- Windows, click Windows to Macintosh và click OK
- Mac OS, click Macintosh to Windows và click OK



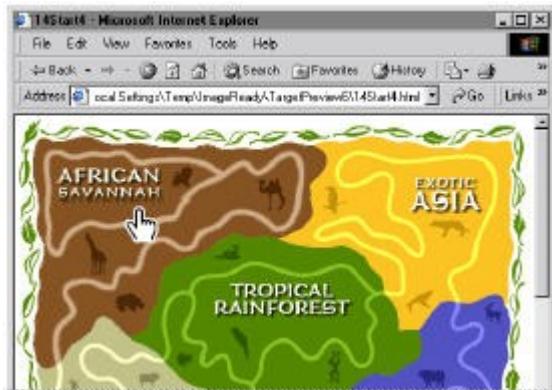
5. Chọn File > Save Optimized As

6. Trong hộp thoại Save Optimized As, chọn Images Only từ menu Format, dùng tên mặc định là 14Start4.gif, và click Save

Bây giờ bạn sẽ bản đồ ảnh của bạn trong trình duyệt

7. Chọn File > Preview In và chọn một trình duyệt từ menu phụ

8. Trong cửa sổ trình duyệt, di chuyển con trỏ đến vùng khác của vườn thú, chú ý rằng, các thành phần này chứa nhiều liên kết siêu văn bản. Nếu bạn có một modern và một kết nối Internet và có các URLs đúng, bạn có thể click vào các hostpots để truy cập đến các trang tại các vị trí của vườn thú.



9. Thoát khỏi trình duyệt và quay lại Adobe ImageReady.

Tạo file định dạng HTML và sửa chữa thông tin bản đồ ảnh

Khi bạn lưu một bản đồ ảnh trong một file HTML, các liên kết HTML cơ sở cần hiển thị bức ảnh trên trang Web một cách tự động. Cách dễ dàng nhất để thực hiện điều này là chọn một cách đơn giản tuỳ chọn HTML and Images Format khi bạn lưu bức ảnh đã tối ưu hoá. Chỉ khi bạn tạo file HTML, bạn mới dễ dàng cập nhật bất cứ thông tin nào, như thêm hoặc sửa chữa các vùng bản đồ ảnh hoặc URLs.

1. Trong ImageReady, chọn File > Save Optimized As

Chú ý: Trong Photoshop, bạn có thể tạo một file HTML trong hộp thoại Save Optimized As và hộp thoại này sẽ xuất hiện sau quá trình tối ưu hoá một bức ảnh và sau đó click OK trong hộp thoại Save For Web.

2. Trong hộp thoại Save Optimized As, chọn tuỳ chọn HTML and Images trên menu As Type của trình duyệt mở ra (Windows) hoặc menu Format (Mac OS). Sử dụng tên mặc định 14Start4.psd và lưu nó trong thư mục Lessons/Lesson14. Nếu hộp thoại Replace Files xuất hiện, hãy click Replace.

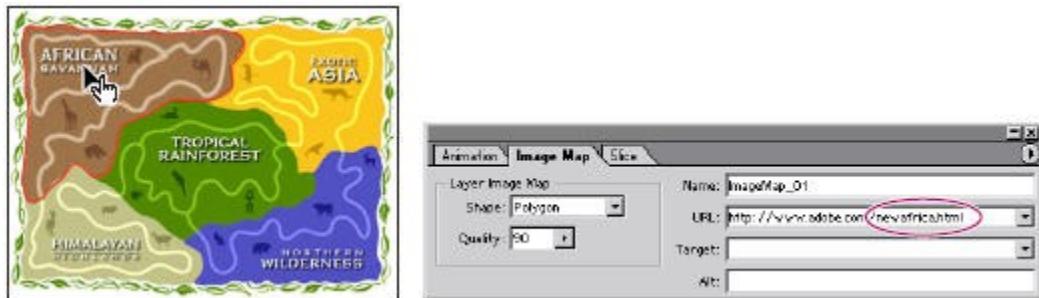
Khi bạn chọn tuỳ chọn HTML and Images, một trang định dạng HTML chứa đựng hình ảnh được lưu tự động, thêm vào file đồ họa. File HTML này sẽ có cùng tên với tên bức ảnh, nhưng có phần đuôi mở rộng là .html

Bây giờ, bạn sẽ sử dụng ImageReady để thay đổi một trong số các liên kết và cập nhật cho file HTML

3. Trong hộp công cụ, hãy chọn công cụ Image Map Select (), công cụ này ẩn dưới công cụ Rectangle Image Map ().
4. Trong cửa sổ hiển thị bức ảnh, click chọn vùng bản đồ ảnh African Savannah.

5. Trong palette Image Map, thay đổi URL thành

<http://www.adobe.com/newafrica.html>.



Nếu bạn có thông tin bản đồ ảnh khác mà bạn muốn sửa chữa, hãy dùng công cụ Image Map Select để chọn vùng bản đồ ảnh mà bạn muốn cập nhật, sau đó cập nhật các thông tin thay đổi trong tùy chọn của palette Image Map.

6. Khi kết thúc các thay đổi, chọn File > Update HTML

7. Trong hộp thoại Update HTML, chọn file 14Start4.html, và click Open. Sau đó click Replace khi hộp thoại Replace Files xuất hiện và click OK để bỏ qua tin xác nhận cập nhật.

8. Chọn File > Close để đóng bức ảnh. Đừng lưu các thay đổi, nếu có lời nhắc.

Bạn có thể sử dụng trình duyệt của bạn để mở và xem file 14Start4.html. Bạn cũng có thể mở file trong một trình soạn thảo văn bản, hoặc một chương trình xử lý từ ngữ hay một chương trình sửa chữa HTML để sửa chữa các mã HTML.

Đối với trang Web: Tên file quy ước định dạng HTML)

Hãy sử dụng quy ước tên file UNIX®, vì nhiều chương trình mạng tự cắt xén các tên file quá dài. Quy ước này quy định một tên file chỉ đến 8 ký tự, theo sau nó là một phần đuôi mở rộng. Sử dụng phần mở rộng là .html hoặc .htm.

Không sử dụng các ký tự đặc biệt như dấu chấm hỏi (?), dấu sao (*) hoặc dấu cách giữa các ký tự trong tên file - một vài trình duyệt sẽ không công nhận tên đường dẫn. Nếu bạn phải sử dụng các ký tự đặc biệt hay dấu cách trong tên file, hãy kiểm tra hướng dẫn sửa chữa file định dạng HTML để biết mã đúng đắn. Ví dụ, để tạo ra các dấu cách giữa các từ, bạn sẽ cần đặt vào một đoạn mã là "%20" tương ứng với một ký tự trắng.

Tối ưu hóa file xử lý bó

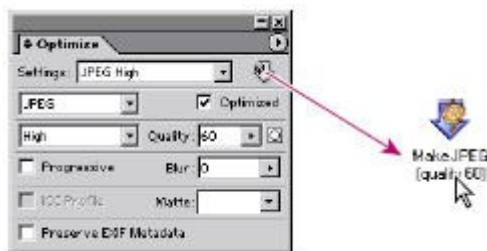
ImageReady hỗ trợ quá trình xử lý bó qua việc sử dụng *Droplets* - biểu tượng chứa các hành động của ImageReady để thực hiện trên một hoặc nhiều file. Droplets rất dễ dàng tạo ra và sử

dụng. Để tạo một droplets, bạn hãy drag biểu tượng droplets ra khỏi palette Optimization và đặt nó trên màn hình nền. Để sử dụng droplets, hãy drag file hay thư mục trên khắp biểu tượng droplets trên màn hình nền.

1. Trong ImageReady, chọn File > Open và mở bất kỳ file nào trong thư mục Lessons/Lessons14/Photos.
2. Thử nghiệm với các file có định dạng khác nhau và với các thông số chọn khác nhau trong palette Optimize như mong muốn cho đến khi bạn hài lòng với kết quả.

Chúng tôi sử dụng với JPEG, High quality (60) và Progressive.

3. Drag biểu tượng droplets () ra khỏi palette Optimize và đặt vào bất kỳ nơi nào trên màn hình nền (Nếu bạn dùng hệ điều hành Windows, bạn có thể định lại kích thước cho cửa sổ ImageReady để làm cho màn hình nền của bạn nhìn thấy được)



4. Đóng file (không lưu file)
5. Từ màn hình nền của máy tính, hãy drag thư mục Photos từ thư mục Lessons/Lesson14 và đặt nó lên trên droplets để xử lý bỏ các hình đồ họa trong cả thư mục. ImageReady sẽ tối ưu hóa từng file và bổ sung thêm, hình ảnh Web đến thư mục Photos
6. Mở bất kỳ file ảnh Web nào trong thư mục Photos

Chú ý rằng chúng được tối ưu hóa hoàn toàn hay không phụ thuộc vào các thông số chọn lý thuyết khi droplets được tạo ra.

7. Thoát ImageReady khi bạn hoàn tất.

Câu hỏi ôn tập

1. Đối với sự tối ưu hóa hình ảnh, sử dụng ImageReady thuận lợi hơn sử dụng Photoshop ở điểm nào?

2. Bảng màu là gì?
3. Khi nào xảy ra hoà sắc trình duyệt? Và làm thế nào bạn có thể tối thiểu lượng hoà sắc trong một bức ảnh?
4. Mục đích của việc gán màu đục đến một bức ảnh định dạng GIF là gì?
5. Tổng quan về quá trình tạo một bản đồ ảnh

Trả lời câu hỏi ôn tập

1. Thực sự không có bất kỳ thuận lợi nào trong việc sử dụng một ứng dụng này hơn một ứng dụng khác cho việc tối ưu hoá hình ảnh. Cả Photoshop và ImageReady đều có thể thực hiện một phạm vi rộng của nhiệm vụ tối ưu hoá hình ảnh. ImageReady có nhiều tính năng đặc biệt cho Web site, mà các tính năng này bạn không thể tìm thấy trong Photoshop, nhưng việc tối ưu hoá hình ảnh không phải là một trong số các tính năng riêng biệt này.
2. Một bảng màu là một bảng chứa đựng các màu sử dụng ảnh 8-bit màu. Bạn có thể chọn một bảng màu cho file ảnh định dạng GIF hay PNG-8, và bạn có thể thêm, xoá bỏ hay chỉnh sửa màu sắc trong bảng màu.
3. Hoà sắc trình duyệt xảy ra khi một trình duyệt mô phỏng màu sắc xuất hiện trong palette màu của bức ảnh nhưng không hiển thị trong hệ thống của trình duyệt. Để bảo vệ màu sắc khỏi hoà sắc trình duyệt, bạn có thể chọn màu trong palette Color Table, sau đó click vào nút Web-shift tại phần giữa của palette này để biến đổi màu đến màu tương đương gần nhất trong palette Web.
4. Bằng việc chỉ định một màu mờ đục, bạn có thể hòa trộn từng phần các pixel trong suốt trong một bức ảnh với màu nền của trang Web. Làm mờ đục sẽ giúp bạn tạo ra file ảnh định dạng GIF với các cạnh có răng cưa hoặc cạnh chống răng cưa và điều này tạo ra sự hòa trộn một cách mềm mại vào màu nền của trang Web. Nhưng với ImageReady 7.0, bạn cũng có thể chỉ định một hoà sắc đến trong suốt.
5. Để tạo một bản đồ ảnh, bạn định nghĩa một vùng hotspot của bức ảnh bằng cách sử dụng công cụ Image Map hoặc chọn lớp và chọn Layer > New Layer Based Image Map Area. Sau đó, bạn dùng palette Image Map để xác định hình dáng của hotspot và kết nối mỗi hotspot đến một địa chỉ URL

Các Slice là các phần chia của một vùng bức ảnh mà bạn có thể xác định bằng cách sử dụng Adobe Photoshop hoặc ImageReady. Bạn cũng có thể làm sống động hơn các Slice của bạn, kết nối chúng đến các địa chỉ URL và sử dụng chúng cho các nút Rollover. Một ứng dụng khác của sử dụng Slice là tối ưu hoá

chúng một cách riêng lẻ trong các định dạng hình ảnh khác cho Web site để tối đa các hiệu ứng cho hình ảnh của Web site của bạn trong khi thời gian tải về là nhỏ nhất.

Trong Chương này, bạn sẽ tìm hiểu về:

- Tạo các Slice ảnh bằng các phương pháp khác nhau.
- Tối ưu hoá các slice ảnh riêng rẽ sử dụng các tùy chọn riêng biệt và các định dạng file
- Tạo các slice “không hình ảnh” cho mục đích chứa văn bản và HTML.
- Tạo nút Rollover
- Ứng dụng dạng chữ biến dạng đối với Layer văn bản
- Tạo Rollover trạng thái trên, dưới và lựa chọn cho các slice
- Chỉ định sự kết hợp khác nhau của các layer ẩn và trong suốt như các điều kiện chỉ định của các trạng thái rollover khác nhau.
- Tạo một trang HTML chứa đựng hình ảnh đã phân cắt trong một bảng.

Bạn sẽ mất khoảng 90 phút để hoàn thành chương này. Chương này được biên soạn cho Adobe Photoshop và ImageReady. Một số phần trong chương này bạn phải thực hiện trong ImageReady.

Nếu cần thiết, hãy xoá bỏ đi thư mục bài học trước trong máy tính của bạn và copy thư mục Lesson15 thay vào đó. Vì khi bạn thực hiện chương này, bạn sẽ ghi chép lên file mở đầu. Nếu muốn khôi phục file này, hãy copy chúng từ *Học Adobe Photoshop* trong CD kèm theo.

Chú ý: Người sử dụng Windows cần giải nén bài học này trước khi sử dụng. Để hiểu rõ hơn, hãy xem phần “Sao chép các bài học” trên trang 4.

Bắt đầu

Trước khi bắt đầu bài học này, hãy khôi phục các tuỳ chọn ứng dụng mặc định cho Adobe Photoshop và Adobe ImageReady. Xem “Phục hồi các thông số mặc định” trên trang 5.

Bạn sẽ bắt đầu bài học này bằng cách xem một ví dụ của một biểu ngữ (*banner*) HTML đã hoàn chỉnh mà bạn sẽ tạo ra. Đồ họa của biểu ngữ này phản ứng với các thao tác của bạn khi sử dụng chuột. Ví dụ như bức ảnh sẽ thay đổi hình thức khi con trỏ chuột di chuyển qua một số vùng trên bức ảnh hoặc khi bạn click vào các vùng đó.

1. Khởi động một trình duyệt, và mở file kết thúc Banner.html từ thư mục Lessons/Lesson15/15End/Architech Pages.

File này chứa đựng một bảng HTML được liên kết đến một số hình ảnh khác mà tất cả chúng được tạo ra từ các slice của Photoshop và ImageReady.



2. Di chuyển con trỏ chuột qua các nút “designs”, “structures”, “art” và “contact” trong banner.

Chú ý về các hình đồ họa nhỏ xuất hiện bên trái của các nút khi bạn di chuyển con trỏ chuột qua 3 nút đầu tiên. Cũng chú ý như thế về sự thay đổi của từ Architech khi bạn di chuyển con trỏ chuột qua nút cuối cùng.

3. Giữ chuột và drag con trỏ qua ba nút đầu tiên, hãy để ý xem từ Architech thay đổi như thế nào trong lần này. Nhả chuột.

4. Di chuyển con trỏ chuột qua vòng tròn màu xanh lớn gần rung tâm của bức ảnh và hãy để con trỏ chuột ở khu vực này cho đến khi bạn nhìn thấy một hộp văn bản mở ra với một vài thông tin bổ sung. Sau đó hãy click vào vòng tròn xanh để đến trang Team.
5. Trên trang Team, hãy thả cuộn con trỏ chuột qua 3 nút khác nhau và để ý về sự thay đổi. Hãy thử click vào mỗi nút và sau đó là click vào nút Team. Chú ý về sự thay đổi.

Nếu bạn muốn quay trở lại trang banner, hãy dùng nút Back trên trình duyệt.

6. Bạn đã xem xong file này, hãy đóng nó và thoát khỏi trình duyệt.

Thế nào là Slice

Slice là các vùng trong một bức ảnh mà bạn xác định trên cơ sở các lớp, hướng dẫn hay các vùng chọn chính xác trong bức ảnh, hoặc bằng cách dùng công cụ Slice. Khi bạn xác định các Slice trong một bức ảnh, Photoshop hoặc ImageReady sẽ tạo một bảng HTML hoặc các tờ mẫu xếp tầng để chứa và canh lề cho các slice. Nếu bạn muốn, bạn có thể tạo một file HTML chứa bức ảnh đã slice theo dạng bảng hoặc dạng các tờ mẫu xếp chồng.

Bạn cũng có thể tối ưu hóa các Slice như các hình ảnh cho các trang Web riêng biệt, thêm HTML hay văn bản đến các slice và liên kết các slice đến các địa chỉ URL. Trong ImageReady, bạn có thể làm sinh động các slice và tạo rollover với chúng.

Trong chương này, bạn sẽ khám phá về các cách khau nhau để tạo slice của một bức ảnh trong Photoshop và ImageReady, tối ưu hóa các slice và tạo bốn nút rollover cho banner. Bạn cũng sẽ tìm hiểu về bằng cách nào để làm sinh động các slice, bạn có thể xem thêm trong chương 16, “Tạo các hình ảnh động cho Web site”.

Phân chia một bức ảnh trong Photoshop

Adobe Photoshop cho phép bạn xác định các slice sử dụng công cụ Slice hoặc biến đổi các lớp thành slice. Bạn sẽ đặt tên cho các Slice và liên kết chúng đến các địa chỉ Url sau đó sẽ tối ưu hóa chúng. Sau nữa, bạn sẽ tiếp tục phân chia hình ảnh của banner trong ImageReady và tạo rollover cho các nút slice.

Thiết kế các trang Web với Photoshop và ImageReady

Khi bạn thiết kế các trang Web sử dụng Adobe Photoshop và ImageReady, hãy hình dung về các công cụ và các tính năng mà bạn có thể dùng trong mỗi ứng dụng.

- Photoshop cung cấp các công cụ cho phép bạn tạo và thao tác trên các bức ảnh tĩnh dùng cho các trang Web. Bạn có thể chia một bức ảnh thành các slice, bổ sung thêm các liên kết và văn bản dạng HTML, tối ưu hóa các slice và lưu hình ảnh như một trang Web.*
- ImageReady cung cấp cho bạn nhiều công cụ tương tự cho việc chỉnh sửa ảnh như Photoshop.Thêm vào đó, ImageReady cũng có các công cụ và các Palette cho các thao tác nâng cao với các trang Web và tạo các hình ảnh động cho Web site như các ảnh động và rollover.*

Thử nghiệm với các Slice trong Photoshop

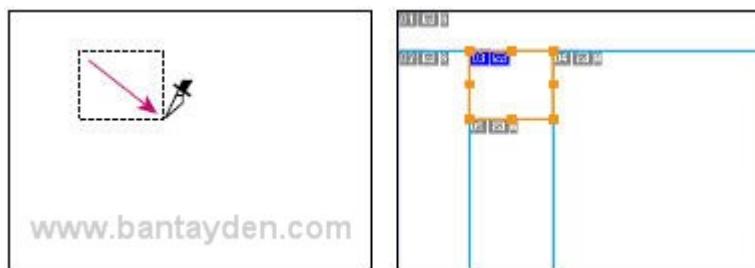
Trong phần thực hành này, bạn sẽ học không chỉ một số cách để bạn có thể tạo Slice mà bạn còn học về các cách khác nhau giữa *slice người dùng* (user slices) và *các slice tự động* (auto slices). Slice người dùng và Slice tự động có công dụng khác nhau, đây là lý do quan trọng để hiểu biết về các nét đặc đáo riêng của chúng.

- User Slice là những vùng mà người sử dụng chỉ định như các Slice*
- Auto Slice là các phần chia hình chữ nhật của phần còn lại của bức ảnh - tất cả các phần mà không thuộc một user slice. Photoshop và ImageReady tạo ra các slice này cho bạn.*

1. Khởi động Adobe Photoshop

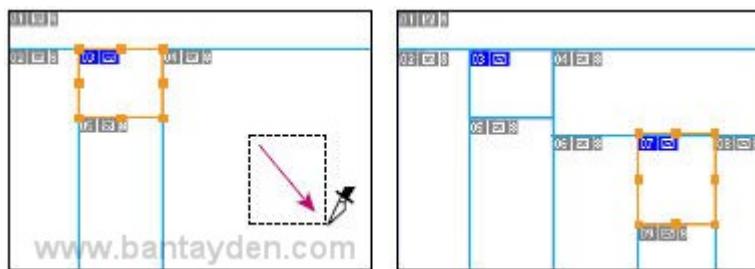
Nếu có một chú ý xuất hiện hỏi bạn có muốn tuỳ chỉnh các tùy chọn màu sắc, hãy click No

2. Chọn File > New, và click OK chấp nhận các tùy chọn mặc định.
3. Chọn View > Show > Slices để đánh dấu kiểm tra về lệnh Slices
4. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Slice () , và hãy drag một hình chữ nhật nhỏ ở bất kỳ đâu trong cửa sổ hiển thị hình ảnh. Bạn vừa tạo ra một User slice.



Để ý rằng hình chữ nhật được chọn (có khung nổi bật và hiện rõ). Ngoài ra, bạn hãy chú ý rằng còn có nhiều slice khác mà đã được xác định bởi các nhãn màu khác nhau. Có các slice khác là auto slice. Mỗi slice đã được đánh số.

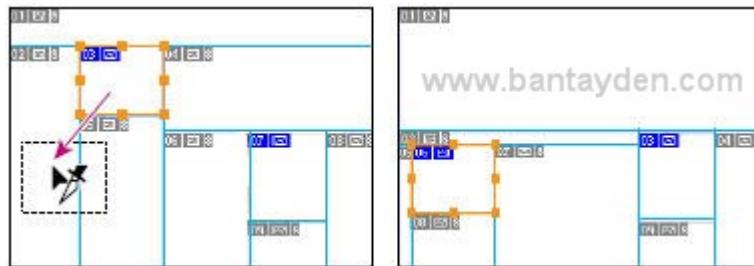
5. Tạo một user slice khác bằng cách drag công cụ Slice trong một vùng khác của bức ảnh hiển thị.



Slice được đánh số liên tục, di chuyển từ đỉnh đến phần giữa và từ trái sang phải qua bức ảnh. Khi bạn chỉ định một user slice mới, tất cả các slice trong bức ảnh được đánh số lại.

6. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Slice Select () ẩn dưới công cụ Slice, và hãy thử theo các bước sau:

- Chọn một trong số các user slice vừa tạo. Drag nó đến một vị trí khác, sau đó drag một trong số các điểm neo để đặt lại kích thước cho slice.

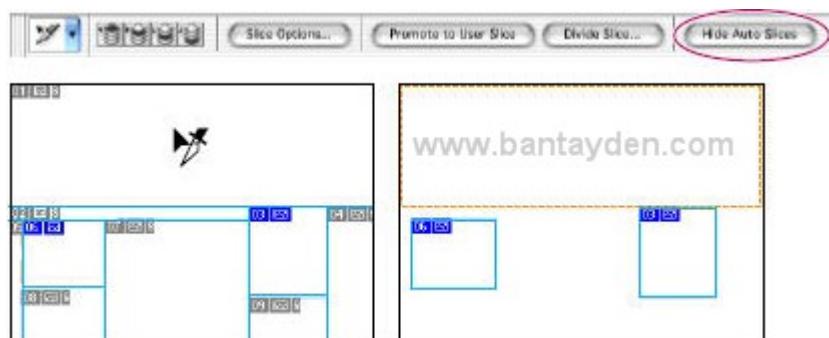


- Chọn một auto slice, sau đó hãy thử drag nó hoặc đặt lại kích thước cho nó.

Mặc dù bạn có thể chọn cả hai loại user slice và auto slice, nhưng bạn chỉ có thể drag và định lại kích thước đối với user slice. Auto slice không có sự lựa chọn cho các thao tác trên.

7. Chọn một trong số các slice lớn hơn cả (bạn có thể chọn hoặc auto slice hoặc user slice), sau đó sử dụng thanh công cụ tuỳ chọn và thử làm theo các thao tác sau:

- Click vào nút Hide Auto Slices, sau đó click nó lại lần nữa (lúc này nó sẽ là nút Show Auto Slices).



- Click nút Slice Options và xem xét các tuỳ chọn có thể trong hộp thoại Slice Options.
- Click Cancel để đóng hộp thoại này. Bạn sẽ thao tác với nó nhiều hơn một cách nhanh chóng.
- Click vào nút Divide Slice, sau đó hãy chắc chắn rằng nút Preview được chọn trong hộp thoại và bạn hãy xem slice được chọn trong cửa sổ hiển thị. Sau đó, trong hộp thoại này, bạn hãy chọn hộp kiểm tra Divide Horizontally Into và nhập vào một số lớn hơn một cho số khoảng trống bằng nhau giữa các slice mà bạn muốn. Để ý kết quả. Lặp lại với tuỳ chọn Divide Vertically Into. Khi bạn đã thử xong, hãy đóng hộp thoại này.

Chú ý: Trong ImageReady, chọn Slices > Divide Slice để thực hiện quá trình này.

- Chọn File > Close và không lưu các thay đổi.

Các loại Slice

Các slice bạn tạo sử dụng công cụ slice được gọi là các Slice người sử dụng (User slice); các slice bạn tạo theo một lớp được gọi là Slice lớp cơ bản (Layer-based slices). Khi bạn tạo một User slice mới hay một Layer-based slice mới, các Slice tự động (Auto Slice) bổ sung được sinh ra để chú thích cho các vùng còn lại của bức ảnh. Nói một cách khác, các Auto slices sẽ lấp đầy các chỗ trống trong bức ảnh mà các chỗ trống này không được chỉ định bởi User slice hoặc Layer-based slice. Auto slice được tạo thành bất cứ lúc nào bạn thêm hay sửa chữa User slice hay Layer-based slice.

User slice, Layer-based slice và Auto slice nhìn cũng khác nhau – User slice và Layer-based slice được xác định bởi một đường rắn, trong khi Auto slice lại được xác định bởi một đường chấm.Thêm vào đó, mỗi loại slice được hiển thị với một biểu tượng riêng. Bạn có thể chọn hiện hay ẩn Auto slice, và với tính năng này, việc quan sát các User slice và Layer-based slice dễ dàng hơn.

Một Subslice (Slice phụ) là một Auto slice mà Auto slice này được hình thành khi bạn tạo các slice trùng khớp. Subslice chỉ cho bạn bức ảnh sẽ được phân chia thế nào khi bạn lưu file đã tối

ưu hoá. Mặc dù Subslice cũng được đánh số và hiển thị với một biểu tượng slice riêng nhưng bạn không thể chọn hay sửa chữa chúng một cách độc lập từ các slice cơ sở. Subslice được tạo thành vào bất cứ thời điểm nào bạn sắp xếp lại thứ tự các ngăn xếp của các slice.

--- Nguồn: Hỗ trợ trực tuyến Adobe Photoshop 7.0 ---

Sử dụng công cụ Slice để tạo các slice

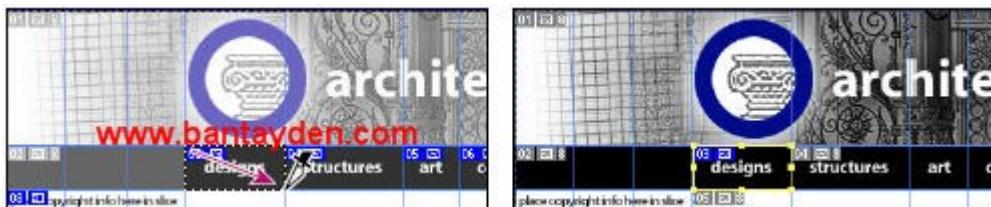
Bây giờ bạn đã biết sơ lược các slice sẽ hoạt động thế nào, bạn sẽ bắt đầu tạo các thay đổi cho một công việc đơn giản trong bài học này. Sử dụng công cụ Slice, bạn sẽ xác định bốn User slice cho các nút trong banner.

1. Chọn File > Open, và mở file 15Start.psd từ thư mục Lessons/Lesson15/!5Start.

Nếu có một chú ý xuất hiện hỏi bạn có muốn nâng cấp các lớp văn bản cho dữ liệu đầu ra dạng vector cơ sở, hãy click Update.

File bài học của chúng ta bao gồm các đường định hướng nằm ngang và dọc màu xanh. Bạn sẽ dùng các đường định hướng và các lệnh căn lề khi tạo các vùng hình chữ nhật và vì vậy chúng sẽ được canh lề một cách sít nhau.

2. Chọn View > Show và hãy chọn cả hai tuỳ chọn Guides và Slices (kiểm tra xem đã chọn chưa)
3. Chọn View > Snap To > Guides và hãy chọn View > Snap To > Slice
4. Chọn công cụ Slice () và vẽ một vùng hình chữ nhật quanh vùng hình chữ nhật chứa *designs*.



5. Ngay lúc này, vẽ các vùng slice bao quanh mỗi từ khác trong cùng một dòng: *structures*, *art* và *contact* để tạo các slice cho ba nút. Hãy chắc chắn rằng không có khoảng trống giữa các slice, vì các khoảng trống sẽ trở thành một Auto slice. (Nếu cần, bạn hãy dùng công cụ Zoom () để xem chính xác hơn, sau đó hãy click đúp vào công cụ này để về lại kích thước xem là 100%).

Bạn có thể thay đổi cách con trỏ chuột xuất hiện trên màn hình cho công cụ Slice bằng cách thay đổi các thông số của Photoshop. Để thay đổi con trỏ chuẩn của công cụ Slice () thành con trỏ chuột chính xác, bạn hãy chọn Edit > Preferences > Display & Cursors (Windows, Mac OS 9) hoặc Photoshop > Preferences > Display & Cursors (Mac OS 10) và click OK.

Nếu bạn cần chỉnh lại kích thước cho các Slice, chọn công cụ Slice Select () ẩn bên cạnh công cụ Slice và hãy drag ở góc nào đó của vùng được chọn.

6. Chọn File > Save.

Các tùy chọn cho Slice trong Photoshop

Trước khi tối ưu hóa các slice như các bức ảnh cho trang Web, bạn có thể thiết lập các tùy chọn cho chúng, ví dụ như đặt tên cho chúng, gán các URL liên kết đến chúng. Các tên mà bạn đặt cho các slice sẽ quyết định các tên file của các bức ảnh được tối ưu hóa.

Với 4 user slice mà bạn đã tạo ra trước đây, bạn sẽ đặt tên chúng và liên kết nó đến các trang web khác và chỉ thị các frame đích.

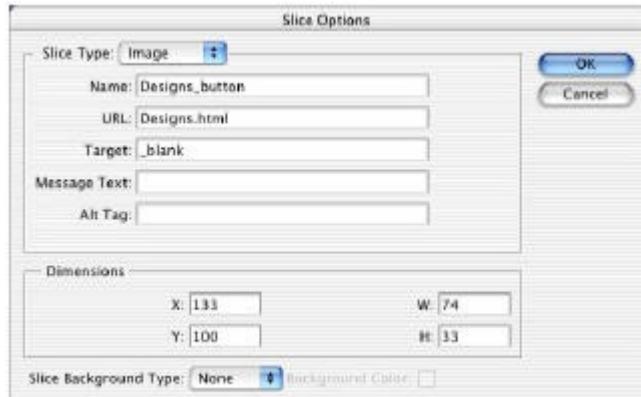
Chú ý: Việc thiết lập các tùy chọn cho một auto slice sẽ tự động biến nó thành một user slice.

1. Chọn công cụ Slice Select () và dùng nó để chọn công cụ Designs slice.
2. Trong thanh tùy chọn công cụ, click vào nút Slice Options



Theo mặc định, Photoshop sẽ đặt tên mỗi Slice dựa trên tên file và số slice, vì vậy tên file hiện tại là “15Start_03” và mô tả số slice là 3 trong file 15Start.psd.

- Trong hộp thoại Slice Options, nhập các thông tin như sau: trong ô Name, gõ Design_button; trong URL, gõ Designs.html; và trong Target, hãy gõ _blank. Sau đó click OK.



Chú ý: Tuỳ chọn Target kiểm soát việc một file liên kết sẽ mở như thế nào khi bạn click vào kết nối, hoặc một file mở trong một cửa sổ trình duyệt mới hoặc thay thế file hiển thị hiện tại trong trình duyệt đang mở. Để tìm hiểu kỹ hơn, bạn hãy xem thêm Hồ trợ trực tuyến Adobe Photoshop 7.0 hoặc tham khảo dạng HTML (hoặc bạn in hoặc bạn xem nó trên Internet)

- Nhập các thông tin khác 3 user slice khác mà bạn đã tạo:

- Chọn Slice Structures và gõ Structures_button trong ô Name, Structures.html trong ô URL và _blank trong Target.
- Chọn Slice Art và gõ Art_button trong ô Name, Art.html trong ô URL và _blank trong Target.
- Chọn Slice Contacts và gõ Contacts_button trong ô Name, Contacts.html trong ô URL và _blank trong Target.

5. Chọn File > Save

Trong hộp thoại Slice Options, bạn có thể nhập một đoạn văn bản ngắn mà dòng văn bản này sẽ xuất hiện trong vùng trạng thái của trình duyệt, bạn có thể nhập một đoạn văn bản thay thế đoạn văn bản này xuất hiện tại vị trí của bức ảnh nếu chúng không thể hiện thị trong trình duyệt, bạn cũng có thể xác định kích thước để di chuyển hay định lại kích thước và bạn có thể thay đổi slice thành một slice dạng Không hình ảnh mà slice này chỉ chứa HTML và van bắn. Các tùy chọn đều ra bổ sung cho việc thay đổi màu nền của slice cũng có thể thực hiện khi bạn mở hộp thoại Slice Options từ hộp thoại Save For Web hoặc hộp thoại Save Optimized.

Tối ưu hóa các slice trong Photoshop

Bạn có thể sử dụng slice trong Photoshop để tối ưu hóa các vùng riêng rẽ của bức ảnh, điều này thực sự hữu dụng khi một vài vùng của bức ảnh đòi hỏi độ phân giải cao hơn hoặc các tùy chọn cao hơn những vùng còn lại. Bạn có thể tối ưu hóa một hay nhiều slice bằng cách lựa chọn chúng trong hộp thoại Save For Web, lựa chọn các tùy chọn tối ưu hóa và lưu các file đã tối ưu hoặc chỉ riêng các slice đã chọn hay cho toàn bộ slice. Photoshop sẽ tạo một thư mục các hình ảnh có chứa các file đã tối ưu hóa.

Bây giờ, bạn sẽ tối ưu 4 slice mà bạn đã tạo:

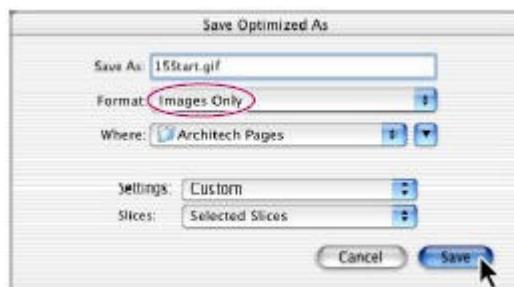
1. Chọn File > Save For Web.

2. Trên phần bên trái của cửa sổ hộp thoại Save For Web, chọn công cụ Slice Select
3. Trong phiên bản đã tối ưu hóa của bức ảnh, hãy giữ phím Shift và click để chọn cả 4 slice mà bạn đã tạo.
4. Trong trình đơn mở ra, chọn GIF Web Palette, sau đó click Save



5. Trong hộp thoại Save Optimized As, bạn hãy thực hiện thứ tự các thao tác sau:

- Trên menu của trình đơn Format, chọn Images Only
- Trên menu của trình đơn Slices, chọn Selected Slices
- Chọn thư mục Lessons/Lesson15/15Start/Architech Pages ngay tại vị trí file đã lưu.
- Đặt tên tùy chọn như vậy (15Start.gif) và click Save



Photoshop sẽ lưu bức ảnh đã được tối ưu hóa trong thư mục Images trong thư mục Architech Pages và sẽ sử dụng tên mà bạn xác định trong hộp thoại Slice Options cho tên file. Nếu có bất kỳ khoảng trống nào trong bảng, Photoshop sẽ tạo file Spacer.gif.

6. Chọn File > Save

Phân chia hình ảnh trong ImageReady

Bạn đã biết một vài cách để tạo và thao tác với Slice trong Photoshop, tất cả những gì bạn đã làm cũng có thể được thực hiện trong ImageReady. Mặc dù một vài lựa chọn có thể xuất hiện ở vị trí khác nhau trong hai ứng dụng, nhưng bạn vẫn có thể sử dụng hoặc ImageReady hoặc Photoshop để tạo các Slice từ các đường định hướng hay các lớp và tối ưu hóa từng slice riêng rẽ. Trong phần này, bạn sẽ sử dụng ImageReady để chuyển đổi một lớp thành slice, tạo một slice Không hình ảnh (*No Image slice*) và tạo một slice có hình dáng chính xác từ một vùng chọn. Phần cuối của bài học, bạn sẽ thao tác với palette Rollovers - một tính năng độc đáo của ImageReady - để xây dựng các vùng linh động trong bức ảnh của bạn.

Bạn sẽ bắt đầu bằng việc chuyển nhanh từ Photoshop sang ImageReady. Khi bạn sử dụng nút chuyển nhanh để chuyển đổi qua lại giữa Photoshop và ImageReady, các file đang kích hoạt hiện tại sẽ xuất hiện đồng thời trong cả hai ứng dụng.

1. Trong hộp công cụ của Photoshop, hãy click vào nút Jump to ImageReady ()

File 15Start.psd được mở trong ImageReady.

2. Chọn Window > Workspace > Reset Palette Locations để đảm bảo rằng các palette được đặt ở các vị trí mặc định.

Chú ý rằng các menu của ImageReady bao gồm một menu Slice và một bảng palette Slice xuất hiện trong nhóm palette Animations nằm ở vùng dưới bên trái của vùng làm việc. Đây là menu và nhóm palette xuất hiện chỉ trong ImageReady, không có trong Photoshop.

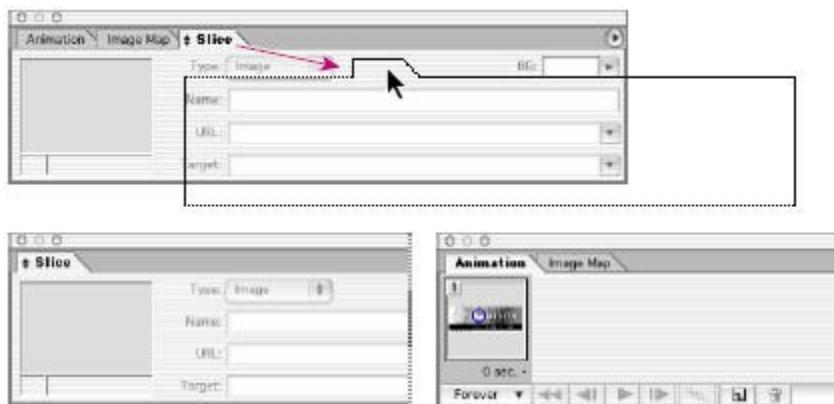
Tạo một vùng làm việc tùy chọn trong ImageReady

Để chuẩn bị cho các thao tác của bạn với các slice và Rollovers trong ImageReady, bạn sẽ tổ chức lại tối ưu hơn cho vùng làm việc của bạn bằng cách đóng các palette mà bạn sẽ không cần cho bài học này và định lại kích thước cũng như sắp xếp lại các palette mà bạn cần sử dụng. Bạn hãy bỏ đi các palette không cần thiết, và hãy tối đa hiệu quả của bạn với các loại thao tác khác nhau. Bạn sẽ lưu lại sự sắp xếp này làm một vùng làm việc tùy chọn và bạn có thể sử dụng lại lần sau.

Để có được hình dung về sự sắp xếp của một vùng làm việc mà bạn muốn, bạn có thể xem hình ảnh về bước cuối cùng của bài học này.

1. Hãy phân tách các palette từ các nhóm palette như sau:

- Drag palette Slice ra ngoài từ nhóm palette Animation



- Drag palette Info ra ngoài từ nhóm palette Optimize
- Drag palette Rollovers ra ngoài từ nhóm palette của nó (để palette Color Table và Layer Options cùng một nhóm)
- Drag palette Layers ra khỏi nhóm palette của nó (để palette History và palette Actions cùng một nhóm)

2. Bạn sẽ không sử dụng các palette sau trong bài học này, vì vậy hãy đóng chúng lại bằng cách click vào nút đóng trên thanh tiêu đề của palette: nhóm palette Animation, palette

Info, nhóm palette Color, nhóm palette Color Table và nhóm palette History. Bây giờ chỉ 4 palette được mở là palette Slice, Rollovers, Layers và palette Optimize.

3. Drag palette Optimize lên góc bên phải phía trên của vùng làm việc, sau đó mở menu của palette Optimize và chọn Show Options để mở rộng palette.
4. Drag palette Layers xuống dưới palette Optimize một chút, sau đó drag gõ dưới bên phải của palette này xuống để làm tăng chiều cao cho palette này và thuận lợi hơn cho các vùng trống cần thiết.
5. Drag palette Rollovers đến bên trái của palette Optimize. Drag một góc nào đó để palette có chiều cao lớn nhất có thể.
6. Trên menu của palette Slice, chọn Show Options để mở rộng palette, sau đó bạn hãy drag nó đến góc dưới bên trái của vùng làm việc.

Vùng làm việc của bạn bây giờ bao gồm tất cả các palette mà bạn cần sử dụng trong bài học này, mỗi một palette đều có kích thước tốt nhất cho các thao tác của bạn.



7. Chọn Window > Workspace > Save Workspace. Sau đó, trong hộp thoại Workspace, gõ Rollovers_15 và click OK.

Bạn có thể chọn lại vùng làm việc Rollovers_15 bằng cách chọn Window > Workspace và trên menu này, hãy chọn tên Rollovers_15 khi bạn cần, vì bạn có thể sẽ đóng ImageReady trước khi bạn kết thúc bài học này.

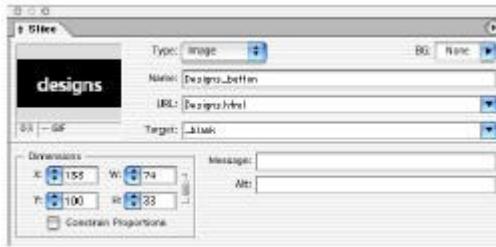
Chú ý: Vùng làm việc tuỳ chọn mà bạn tạo ra và lưu trong hoặc ImageReady hoặc Photoshop đều không mất khi bạn thiết lập lại các tuỳ chọn của nó về trạng thái mặc định.

Thử nghiệm các slice tạo ra từ các đường định hướng

Trong Photoshop và ImageReady, bạn có thể chuyển đổi tất cả các vùng giữa các đường định hướng thành các user slice. Khi bạn chuyển đổi các đường định hướng thành các slices, bức ảnh của bạn được phân chia và bạn sẽ mất đi bất kỳ slice nào đã tồn tại trước đó.

1. Chọn File > Save, sau đó chọn View > Show và hãy đảm bảo rằng các dấu chọn đã xuất hiện ở các lệnh Slices, Autoslices và Guides. Nếu không, hãy tích chọn vào các lệnh này.
2. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Slice Select, sau đó chọn Designs_button slice trong cửa sổ hiển thị hình ảnh.

Trong palette Slice, để ý rằng tên slice, URL, Target và Alt text mà bạn đã nhập trong Photoshop cũng xuất hiện trong palette này của ImageReady.



3. Chọn Slices > Create Slice From Guiges.



Đây là một phương pháp nhanh để tạo slice từ rất nhiều các vùng chữ nhật tạo ra bởi các đường định hướng.

4. Dùng công cụ Slice select để chọn Designs_button slice một lần nữa.

Để ý rằng các tùy chọn trong palette Slice cho Designs_button slice đã thay đổi thành các tên mặc định dựa trên các tên file và số slice, bạn sẽ mất đi các tùy chọn mà bạn đã thiết lập trong Photoshop. Nếu đây là điều bạn không mong muốn, bạn sẽ chuyển lại bằng lệnh Undo Create Slice From Guides cho thao tác này.

5. Chọn Edit > Undo Create Slices From Guides

6. Chọn View > Show > Guides để chọn lại lệnh Guides và ẩn đi các đường định hướng.

Trong Photoshop, bạn có thể thực hiện thao tác tương tự bằng cách chọn công cụ Slice () trong hộp công cụ và click vào nút Slices From Guides trên thanh tuỳ chọn của công cụ.

Tạo một slice trên cơ sở lớp (layer-based slice)

Một phương pháp khác để tạo các slice trong Photoshop và ImageReady là chuyển đổi các lớp thành slice. Một Layer-based slice bao gồm tất cả các điểm (pixel) dữ liệu trong lớp. Khi bạn chỉnh sửa lớp, di chuyển chúng hoặc áp dụng một hiệu ứng lớp trên đó, layer-based slice dễ điều chỉnh để chứa các pixel mới. Để ngưng liên kết một Layer-based slice từ lớp của nó, bạn có thể chuyển đổi nó thành một user slice. Bạn sẽ tạo một slice dựa trên lớp Copyright Strip, sau đó sẽ áp dụng một hiệu ứng lớp lên lớp này, vì vậy mà bạn có thể xem slice điều chỉnh như thế nào đối với hiệu ứng mới.

1. Trong palette Layers, mở rộng lớp Copyright Strip để thiết lập và chọn lớp Strip Background.

Lớp Strip Background chứa hình ảnh một con tàu màu trắng băng qua phần dưới của banner.

2. Chọn Layer > New Layer Based Slice

ImageReady thay thế auto slice bởi một layer-based slice đối với lớp mới. Đảm bảo về biểu tượng trong góc bên trái phía trên chỉ ra rằng slice này là một layer-based slice.



Chú ý: Bạn vẫn có thể ứng dụng các loại slice đối với lớp mà bạn tạo layer-based slice. Khoảng cách của các slice sẽ tăng lên một cách tự động để thích hợp với bất kỳ khoảng trống thêm vào nào đòi hỏi để hiển thị hiệu ứng.

- Chọn File > Save để lưu lại các thao tác của bạn đã thực hiện trong ImageReady.

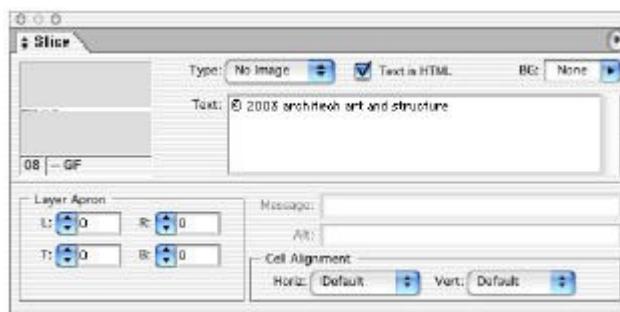
Tạo các slice Không hình ảnh (No Image slice)

Trong ImageReady và Photoshop, bạn có thể tạo No Image slice và thêm các văn bản hay mã nguồn HTML đến các slice này.

Thuận lợi đầu tiên của việc sử dụng các No Image Slice là áp dụng cho văn bản mà bạn có thể chỉnh sửa chúng bất kỳ trình soạn thảo HTML nào, bạn có thể chuyển đổi giữa Photoshop hoặc ImageReady để chỉnh sửa chúng. Nhưng điểm bất lợi là nếu văn bản bạn tạo ra quá lớn cho một slice thì văn bản này sẽ bị ngắt thành bảng HTML và hình thành các đoạn trống không mong muốn.

Bây giờ, bạn sẽ chuyển đổi slice Copyright Strip thành No Image Slice và thêm văn bản vào đây.

- Hãy đảm bảo rằng Layer-based slice mà bạn đã tạo sử dụng cho các thông tin về bản quyền được chọn trong cửa sổ hiển thị hình ảnh.
- Trong palette Slice, chọn No Image slice từ menu của trình đơn Type mở ra.
- Nhập một vài thông tin về bản quyền cho banner của bạn trong ô Text (chúng tôi dùng ©2003 architech art and structure).



Bạn có thể thêm ký tự bản quyền bằng cách ấn Alt + 0169 trên bàn phím (Windows) hoặc Option + G (Mac OS).

Vì bạn chọn No Image cho loại slice này nên lớp của văn bản giữ chỗ (“đặt thông tin bản quyền vào slice”) mà bạn làm trong ImageReady sẽ không xuất hiện trên trang Web. Văn bản mà bạn gõ sẽ xuất hiện trong trang Web; tuy nhiên, nó sẽ không xuất hiện trong hình ảnh của slice trong ImageReady hoặc Photoshop.

4. Trong palette Layers, click vào mũi tên để thu nhỏ bớt lớp Copyright Strip.
5. Chọn File > Save

Xem trước trong trình duyệt Web

Hãy đảm bảo rằng văn bản mà bạn gõ sẽ khít trong các ô của bảng, bạn sẽ xem trước bức ảnh trong trình duyệt.

Chú ý: (Chỉ với Mac OS) Hãy chắc chắn rằng bạn có một trình duyệt bí danh Web trên Mac OS 10 để trình duyệt không mở trong chế độ gốc.

1. Trong hộp công cụ, click Preview In Default Browser hoặc chọn một trình duyệt từ nút của menu trong trinhg đơn mở ra.

Bức ảnh sẽ xuất hiện trong cửa sổ trình duyệt và nguồn HTML cho quá trình xem trước này cũng xuất hiện trong bảng bên dưới bức ảnh. Không ấn chuột mà hãy di chuyển con trỏ chuột qua các nút.

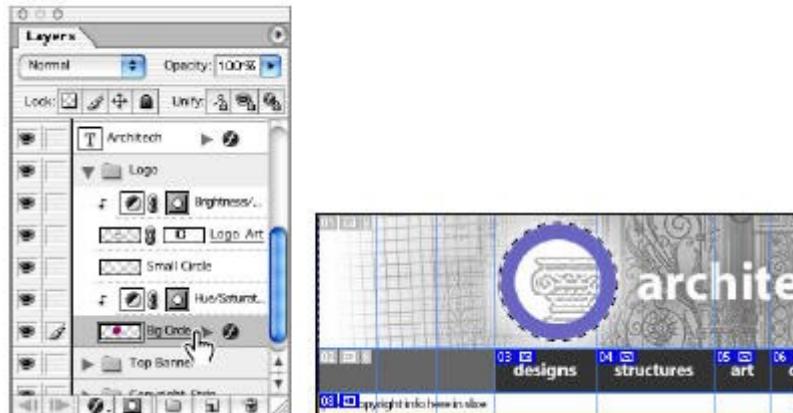
Chú ý: Để thêm trình duyệt của bạn đến nút Preview In Default Browser, hãy drag lối tắt (shortcut) của nó (Windows) hoặc drag bí danh (alias) của nó (Mac OS) vào trong thư mục Preview In đặt trong thư mục Helpers trong thư mục Photoshop 7.0

2. Khi bạn đã xem xong dòng văn bản chứa thông tin bản quyền, bạn hãy thoát khỏi trình duyệt và quay trở lại ImageReady.

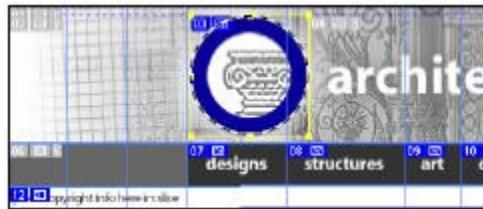
Tạo slice từ các vùng chọn

Trong ImageReady, cách dễ nhất để tạo một slice cho các thành phần đồ họa nhỏ hay khác thường được xác định là chọn một thành phần và sử dụng vùng chọn như làm cơ sở cho một slice. Đây cũng là phương pháp hữu dụng cho quá trình phân cắt các đối tượng mà chúng được xếp khít nhau. Đối với các thành phần mà chúng có màu rõ ràng, Công cụ Magic Wand () có thể là một sự lựa chọn tốt để tạo nên vùng chọn ban đầu. Trong bài học này, bạn sẽ sử dụng các phím tắt từ bàn phím để chọn một thành phần đồ họa mà thành phần này nằm trên chính lớp của nó.

1. Trong palette Layer, mở rộng thiết lập của lớp Logo
2. Giữ Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac OS) và chọn lớp Big Circle. Hình vòng tròn màu xanh bây giờ đã được chọn trong cửa sổ hiển thị của bức ảnh.



3. Chọn Select > Create Slice From Selection



Hãy để ý về các auto slice bổ sung được tạo ra xung quanh logo để hoàn chỉnh thành một bảng.

4. Trong Palette Slice, hãy nhập các giá trị như sau: Trong ô name, gõ Logo; trong URL gõ Team.html và trong Alt, gõ Read about the team. Gõ _blank trong ô Target bằng cách chọn ô này từ menu của trình đơn Target mở ra.



5. Trong hộp công cụ, hãy đảm bảo rằng công cụ slice hoặc Slice selection không được chọn hoặc chọn bất kỳ công cụ nào khác.
6. Chọn Select > Deselect để bỏ đi các đường bao quanh vùng chọn từ Logo. Khung của vùng chọn slice đã được chọn.

Nếu công cụ slice hay slice select vẫn được chọn, thì lệnh Deselect Slices sẽ xuất hiện trên menu Select thay vì lệnh Deselect.

7. Chọn File > Save

Bạn có thể chọn URLs mà bạn thực sự đã nhập trước đó từ menu phụ URL trong palette Slice.

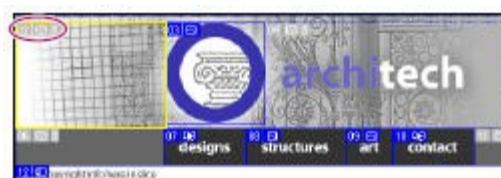
Tối ưu hoá các Slice trong ImageReady

ImageReady sẽ ghi lại các tùy chọn tối ưu hoá riêng biệt cho tất cả các slice trong bức ảnh. Bạn có thể chỉ định các tùy chọn tối ưu hoá cho một slice bằng cách chọn nó và nhập các giá trị trong palette Optimize. Sau đó, bạn có thể lưu lại file hình ảnh đã được tối ưu hoá cho slice được chọn trong ImageReady, và bạn sẽ kết nối các slice lại với nhau để chia sẻ các tùy chọn tối ưu hoá.

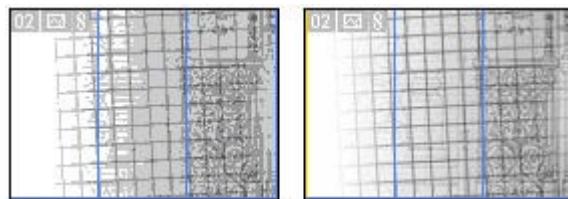
Thiết lập các tùy chọn tối ưu hoá các slice được chọn

Các slice sử dụng cho các tùy chọn tối ưu hoá của bức ảnh đầu vào cho đến khi bạn chọn chúng và chỉ định chúng với các tùy chọn mới.

1. Trong hộp công cụ, chọn công cụ Slice Select, sau đó chọn auto slice số 02 trong bức ảnh.



2. Click vào thanh 2-UP trong cửa sổ hiển thị bức ảnh gốc để có bức ảnh đã được tối ưu hoá.
3. Hãy phóng to đến 200% từ menu Zoom Level trong góc dưới bên trái của cửa sổ hiển thị hình ảnh. Để ý về chất lượng của bức ảnh đã tối ưu hoá tại các tùy chọn mặc định (GIF Web Palette) của nó so với bức ảnh gốc.
4. Trong palette Optimized, chọn GIF 32 Dithered từ menu Settings. Nay chất lượng của slice được chọn đã tốt hơn tại tùy chọn mặc định GIF Web Palette.



Tuỳ chọn GIF Palette Web Tuỳ chọnGIF 32 Dithered

5. Xem xét hình ảnh đã được tối ưu hoá tại kích thước thực của nó bằng cách chọn 100% từ menu Zoom Level. Bạn có thể click vào nút Toggle Slices Visibility trong hộp công cụ để ẩn đi số slice trong khi bạn xem bức ảnh đã tối ưu hoá.
6. Trong bức ảnh, chọn một auto slice khác.

Trong palette Optimized, để ý rằng slice được chọn có cùng tùy chọn IF 32 Dithered. Đây là kết quả do tất cả các auto slice được liên kết với nhau và vì vậy, bất kỳ thông số tối ưu hoá nào mà bạn chọn đối với một slice cũng sẽ tự động áp dụng cho các slice khác.

7. Chọn File > Save

Bạn sẽ lưu lại các slice được tối ưu hoá sau, sau khi bạn tạo vài Rollover. Để tìm hiểu thêm về các tùy chọn tối ưu hoá và các định dạng Web sẵn có cho các slice của bức ảnh, bạn hãy xem chương 14, “Tối ưu hoá hình ảnh cho Web site và Bản đồ ảnh”.

Với ImageReady, bạn có thể kết nối các slice lại với nhau để chia sẻ cùng tùy chọn tối ưu hoá. Sau đó, trong cả ImageReady hay Photoshop, bạn có thể thay đổi các tùy chọn cho một slice được liên kết và các tùy chọn mới được ứng dụng ngay tức khắc đối với các tùy chọn đầu vào của các slice liên kết với slice đó. Các thiết lập liên kết được mã hoá bởi màu sắc để giúp cho việc xác định các slice tương ứng với một thiết lập.

Tạo Rollovers

Rollovers là hiệu ứng phổ biến trong các trang Web. Ví dụ, nhiều hoặc thậm chí hầu hết tính năng của các trang Web trong hiển thị chuyển đổi vài dạng khác nhau của một nút hoặc các điểm nóng khi bạn di chuột qua, thậm chí bạn không cần phải click chuột. Đó là một trạng thái Rollover điển hình.

Một trạng thái rollover được xác định bằng một sự kiện mà gây ra sự chuyển trạng thái biểu hiện, do một click chuột, nhấn chuột (không phải click chuột), hoặc di chuyển con trỏ chuột qua vùng của bức ảnh. Để mô tả kỹ hơn các trạng thái rollover có thể có trong ImageReady, bạn hãy xem trong phần “Các trạng thái rollover trong ImageReady”, như sau:

Các rollover thứ cấp tác động lên sự xuất hiện hoặc phản ứng của các vùng khác nhau của bức ảnh khi bạn thực hiện một tác động nào đó lên nút rollover bằng việc sử dụng chuột.

Chỉ với user slice mới có thể có các trạng thái rollover. Tuy nhiên, bạn có thể chuyển một auto slice thành một user slice bằng cách sử dụng lệnh Slices > Promote to User slice, sau đó gán các trạng thái rollover đối với slice này.

Các trạng thái rollover trong ImageReady

Khi bạn tạo một trạng thái rollover, ImageReady sẽ gán trạng thái mặc định cho rollover này, tuy nhiên, bạn có thể thay đổi trạng thái này một cách dễ dàng. Bạn cũng có thể sử dụng palette Rollovers để chỉnh sửa nội dung hình ảnh của trạng thái.

Trạng thái kích hoạt lên (Over Activates) là trạng thái khi người sử dụng cuộn con trỏ qua slice hoặc vùng bắn đồ ảnh trong khi không nhấn chuột (Trạng thái này được chọn một cách tự động cho trạng thái rollover thứ hai)

Kích hoạt xuống (Down Activates) là trạng thái khi người sử dụng ấn chuột trên slice hoặc vùng bắn đồ ảnh. Trạng thái này xuất hiện đủ thời gian để người xem dùng chuột nhấn vào slice hoặc vùng bạn bắn đồ ảnh đó.

Trạng thái click (Click Activates) là trạng thái khi người sử dụng click chuột trên slice hoặc vùng bắn đồ ảnh. Trạng thái này xuất hiện cho đến khi người dùng di chuột ra khỏi vùng rollover.

Chú ý: Với các trình duyệt khác nhau, hoặc các phiên bản trình duyệt khác nhau, có thể các thao tác click và click đúp chuột sẽ thể hiện các trạng thái khác nhau.

Ví dụ, một số trình duyệt trả lại trạng thái slice trong trạng thái kích hoạt Click sau khi click chuột, hay trả lại trạng thái Slice trong trạng thái kích hoạt Up sau một lần click đúp chuột. Một số trình duyệt khác chỉ sử dụng trạng thái Up như một sự chuyển tiếp thành trạng thái kích hoạt Click, mà không chú ý tới việc bạn click chuột một lần hay click đúp chuột. Để chắc chắn rằng trang Web của bạn sẽ hoạt động đúng chức năng, bạn hãy xem trước rollovers trong các trình duyệt phổ biến.

Trạng thái kích hoạt Tuỳ chọn (Custom Activates) là trạng thái với một tên được chỉ định khi người sử dụng thực hiện một hoạt động xác định phù hợp với mã JavaScript (Bạn phải tạo mã JavaScript và bổ sung nó vào file định dạng HTML cho trong Web để tuỳ chọn chức năng cho rollover Tuỳ chọn. Hãy xem hướng dẫn về JavaScript để có thêm thông tin.)

Trạng thái Không duy trì trạng thái hiện tại (None Preserves) cho lần sử dụng sau, nhưng không truy xuất hình ảnh khi file được lưu dạng một trang Web.

Trạng thái được chọn (Selected Activates) là trạng thái khi người sử dụng click chuột trên slice hoặc vùng bắn đòn ảnh. Trạng thái này sẽ hiển thị cho đến khi người xem kích hoạt một trạng thái rollover được chọn khác, và các hiệu ứng của rollovers khác có thể xảy ra trong khi trạng thái được chọn đó đang được kích hoạt.

Trạng thái kích hoạt ngoài (Out Activates) khi người sử dụng thanh cuộn con trỏ chuột ra ngoài vùng slice hoặc bắn đòn ảnh. (Trạng thái thông thường luôn phù hợp với mục đích này).

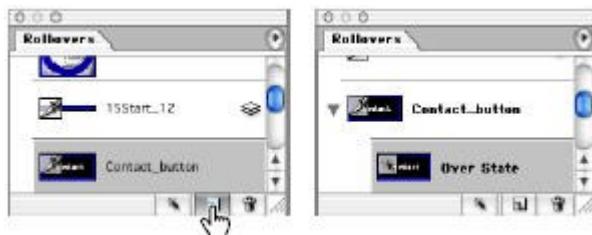
Trạng thái kích hoạt trên (Up Activates) là trạng thái khi người sử dụng giải phóng nút chuột trên vùng slice hoặc vùng bắn đòn ảnh.

--- Nguồn: Hỗ trợ trực tuyến Adobe Photoshop 7.0 ---

Hiển thị văn bản bị biến dạng trong trạng thái kích hoạt Over

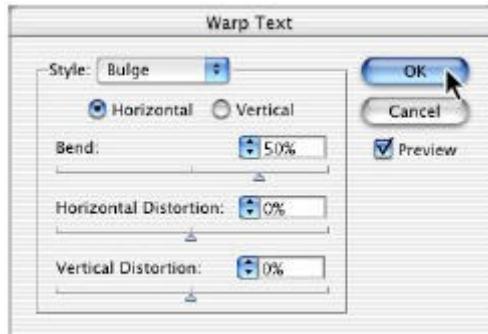
Phần tiếp theo trong chương này, bạn sẽ tạo một số hiệu ứng rollovers sơ cấp và thứ cấp cho các tác động rollover phổ biến. Bạn sẽ bắt đầu với một rollover dành cho trạng thái Over của nút Contact. Mục đích của bạn là làm cho lớp văn bản *architech* xuất hiện bị biến dạng khi con trỏ chuột di chuyển qua nút Contact. Vì bạn sẽ tạo rollover này cho nút Contact và kết quả sẽ là một sự thay đổi trong một vùng mà vùng này nằm ngoài slice kia nên nó cần ăn khớp với sự xác định về ranh giới với rollover thứ cấp.

1. Click vào bảng Original trong cửa sổ hiển thị bức ảnh.
2. Sử dụng công cụ Slice Select, chọn slice Contact_button trong cửa sổ hoặc, chọn nó trong palette Rollover. Trong mỗi trường hợp, hãy chọn nó trong một vị trí này và cũng chọn nó trong một vị trí khác.
3. Trong palette Rollover, hãy click vào nút Create Rollover State. Một trạng thái rollover là Over State xuất hiện đặt vào bên dưới slice Contact_button trong palette.

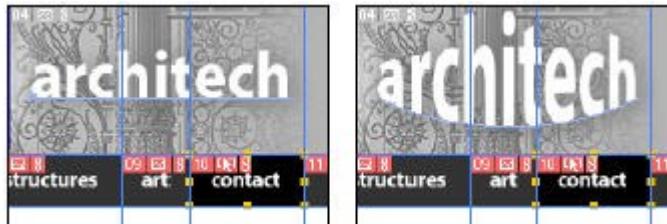


4. Trong palette Layers, chọn lớp có từ Architech.
5. Chọn công cụ Type (T) để hiện ra các tùy chọn về văn bản trong thanh tùy chọn của công cụ và click vào nút Create Warped Text.
6. Trong menu của trình đơn Style mở ra trong hộp thoại Warp Text, chọn Bulge. Chọn Preview và chờ một lúc để xem hiệu ứng được áp dụng đối với văn bản. (Bạn có thể cần di chuyển hộp thoại Warp Text để bạn có thể xem được dòng chữ trong bức ảnh). Bạn hãy thử các giá trị khác nhau cho các tùy chọn dạng Bulge khác nhau hoặc chọn các

dạng khác để tạo được một sự phối hợp mà bạn thấy hấp dẫn. Khi bạn đã hài lòng với một mẫu và các tùy chọn nào đó, hãy đảm bảo chúng đã được chọn và click OK.



Hiệu ứng Warped Text đã được ứng dụng chỉ đối với trạng thái Over của nút này.



Trạng thái Nomal của nút Contact

Trạng thái Over của nút contact

7. Trong palette Rollover, click trạng thái Nomal. Từ đó bây giờ xuất hiện dưới dạng không bị biến dạng.
8. Chọn File > Save

Xem trước Rollovers trong ImageReady

ImageReady cung cấp các phương pháp để xem trước nhanh các Rollovers trong cửa sổ hiển thị hình ảnh mà không cần sử dụng trình duyệt. Chức năng xem trước rollover trong ImageReady phù hợp với Internet Explorer phiên bản 5.0 trở lên cho Windows.

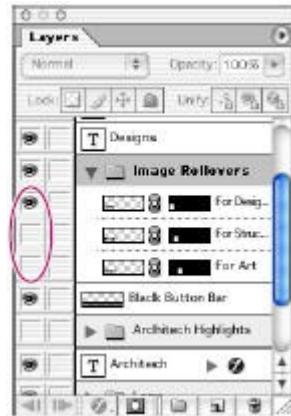
1. Trong hộp công cụ, chọn nút Toggle Slices Visibility để ẩn đi đường biên của slice.

2. Cũng trong hộp công cụ này, bạn hãy chọn nút Preview Document.
3. Chi chuyển con trỏ chuột qua nút Contact trong bức ảnh và để ý về sự thay đổi của dòng chữ Architech. Bạn hãy cũng chú ý về vùng chọn trong palette Rollovers chuyển đổi từ trạng thái Nomal thành Over State như thế nào bên dưới Contact_button khi bạn di chuyển con trỏ chuột.
4. Click nút Preview Document một lần nữa để bỏ chọn.
5. Click nút Toggles Slices Visibility để hiện các biên của slice.

Hiện và ẩn các lớp trong trạng thái rollover Over

Khi bạn đã xem trước một file hoàn chỉnh đơn giản trong trình duyệt ngay khi bạn mới bắt đầu học bài học này, bạn đã xem các hình ảnh xuất hiện ở phía bên trái các thanh của nút khi bạn di chuyển chuột qua các nút này. Đó cũng là các ví dụ về rollovers thứ cấp đối với trạng thái Over (Over State), nhưng đây cũng là sự thay đổi hiển thị xảy ra bằng cách chuyển đổi các lớp khác nhau đến Over State của các slice.

1. Dùng công cụ Silce Select chọn slice Designs_button trong cửa sổ hình ảnh.
2. Trong palette Rollover, click vào nút Creates Rollover State để tạo một Over State cho slice Designs_button.
3. Trong palette Layers, chọn và mở rộng thiết lập của lớp Image Rollovers. Nếu cần thiết, hãy click vào biểu tượng con mắt (👁) cho lớp đó để nó được hiển thị.
4. Trong bảng lớp Image Rollovers, click để bỏ đi biểu tượng hình con mắt (👁) từ lớp For Structures và lớp For Art nếu cần để lớp For Designs chỉ là lớp hiện ra trong nǎng các lớp.



5. Sử dụng công cụ Slice Select, chọn slice Structures_button và lắp lại các bước 3 và 4, đây là lúc bạn làm cho lớp For Structures hiện ra và ẩn đi lớp For Designs và lớp For Art.



6. Chọn slice Art_button và lắp lại các bước 3 và 4 một lần nữa, nhưng lần này, bạn chỉ để cho lớp For Art hiện, còn các lớp khác ẩn đi trong bảng các lớp Image Rollovers.



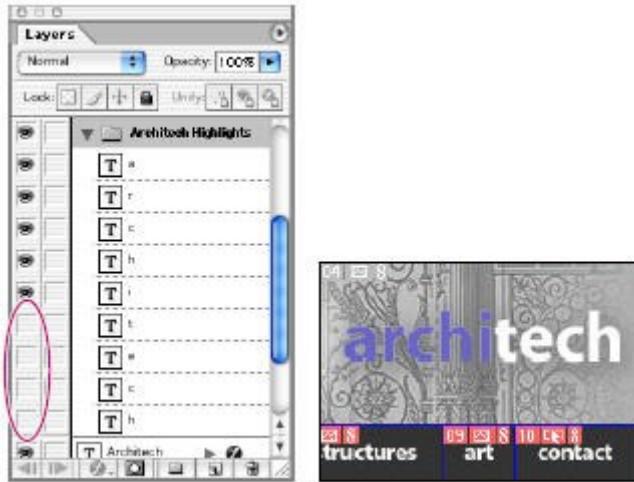
7. Trong hộp công cụ, chọn nút Toggle Slices Visibility và nút Preview Document và di chuyển con trỏ qua lại các nút này để xem kết quả. Sau đó, bạn hãy click vào hai nút trên trong hộp công cụ một lần nữa để thôi kích hoạt chúng.
8. Trong palette Layers, hãy click vào mũi tên nhỏ để thu nhỏ bảng các lớp Image Rollovers. Sau đó, chọn File > Save.

Hiện và ẩn các lớp trong trạng thái rollover Down

Tiếp theo đây, bạn sẽ tạo một trạng thái Down (Down state) cho ba nút. Trạng thái Down state được kích hoạt khi người sử dụng nhấn chuột (mà không nhả ra) khi con trỏ chuột qua một slice.

1. Dùng công cụ Slice Select, chọn slice Designs_button trong cửa sổ hiển thị.
2. Trong palette Rollover, click vào nút Creates Rollover State. Ngay lúc này, ImageReady sẽ tự động tạo một Down State cho slice Designs_button.
3. Trong palette Layers, chọn nhóm lớp Architech Highlights sau đó bạn hãy click vào nút mũi tên nhỏ để mở rộng nhóm lớp này. Nếu cần, bạn hãy click vào biểu tượng con mắt của lớp để làm cho tất cả các lớp trong nhóm lớp này có thể hiện ra trong cửa sổ hiển thị.

Bạn hãy để ý về dòng chữ màu xanh xuất hiện với từ *Architech* trong bức ảnh. Bạn sẽ làm ẩn một phần dòng chữ màu xanh này để vẽ tạo sự chú ý cho một phần khác của từ này.



4. Click vào biểu tượng con mắt của bốn lớp ở phần dưới để ẩn đi các ký tự màu xanh nổi bật “t-e-c-h”. Các lớp được ẩn trong trạng thái Down của nút Design. Trạng thái Down state của nút Designs bây giờ sẽ là các ký tự “a-r-c-h-i” có màu xanh và các ký tự “t-e-c-h” có màu trắng.
5. Trong palette Rollovers, chọn slice Structures_button, sau đó click nút New Rollover State ở phần cuối của palette. Sau đó, trong palette Layers, hãy click vào các biểu tượng con mắt của các lớp Architech Highlight để các ký tự “a-r-c-h-i” bị ẩn đi và các ký tự “t-e-c-h” hiện ra.
6. Lặp lại bước 5 cho slice Art_button, như giàn này, bạn hãy ẩn các ký tự “a-r” và “t” và để nguyên các lớp khác trong nhóm lớp Architech Highlight hiện ra.
7. Trong palette Rollovers, click vào trạng thái rollover Nomal.
8. Trong hộp công cụ, chọn nút Toggle Slices Visibility button, giữ chuột khi bạn drag con trỏ chuột qua 3 slice.
9. Khi bạn đã hoàn tất việc xem trước, hãy bỏ sự lựa chọn Toggle Slices Visibility và nút Preview Document. Chọn File > Save.

Thao tác với nhiều trạng thái rollover

Bạn có thể cải thiện sự tiện lợi cho các trang Web của bạn bằng cách thêm các giao diện định hướng phù hợp cho những người xem trang Web của bạn. Trong bài học này, bạn sẽ thao tác trên một trong số các trang hỗ trợ cho web site Architech và bạn sẽ tạo 3 loại kết nối trực quan khác nhau để giúp cho những người xem web site tìm kiếm thông tin.

Tạo trạng thái rollover sơ cấp

Tất cả các rollover mà bạn tạo đều là các rollover thứ cấp vì sự thay đổi xuất hiện bên ngoài của chính slice. Nay giờ, bạn sẽ tạo một trạng thái rollover Over để tác động trực tiếp lên chính sự xuất hiện của slice.

1. Chọn File > Open và chọn file team.psd trong thư mục Lessons/Lesson15/15Start/Architech



File mới mở là một trang mô tả nhóm Architech. Một số công việc đã hoàn thành cho bạn, trong đó có việc tạo các slice.

2. Trong palette Layers, chọn nhóm lớp Names Glowing và click vào mũi tên để mở rộng nó để bạn có thể xem được các lớp xếp chồng lên nhau trong nhóm lớp này bao gồm các lớp dick glo, jayne glo và sal glo.
3. Trong palette Rollovers chọn nút dick_button, sau đó hãy click vào nút Create Rollover State tại phần dưới của palette.



ImageReady sẽ tạo và chọn một rollover Over State dưới slice dick_button.

4. Trong palette Layers, dưới nhóm lớp Names Glowing, click để chọn biểu tượng con mắt cho lớp dick glo để nó hiện ra (giữ nguyên các lớp jayne glo và sal glo ẩn).



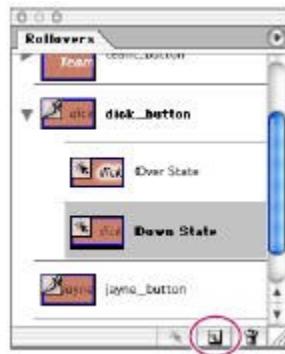
5. Lặp lại bước 3 và 4 cho slice jayne_button, hãy chỉ cho lớp jayne glo hiện ra trong nhóm lớp Name Glowing, giữ nguyên lớp dick glo và sal glo ẩn.
6. Lặp lại các bước 3 và 4 một lần nữa cho slice sal_button, hãy chỉ cho lớp sal glo hiện ra trong nhóm lớp Name Glowing.

7. Hãy kiểm chứng kết quả của bạn bằng cách chọn nút Toggle Slices Visibility và Preview Document trong hộp công cụ, sau đó hãy di chuyển con trỏ chuột qua cả ba tên. Nếu bạn hoàn thành các thao tác này một cách chính xác, thì mỗi tên sẽ sáng rực lên khi con trỏ chuột di chuyển qua và quay trở lại trạng thái bình thường khi con trỏ chuột đã di chuyển ra xa slice.
8. Trong hộp công cụ, click vào nút Toggle Slices Visibility và nút Preview Document để bỏ chọn chúng.
9. Click vào mũi tên nhỏ để thu nhỏ nhóm lớp Names Glowing. Chọn File > Save.

Tạo trạng thái rollover Selected

Nói chung, những người sử dụng mong đợi rằng với việc click chuột vào một điểm nóng thì trình duyệt có thể mở một trang web đã được liên kết. Trạng thái rollover Selected thực sự hữu dụng khi bạn click vào một slice không liên quan đến một URL khác.

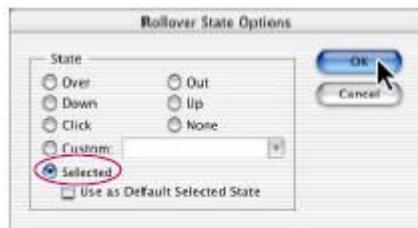
1. Trong palette Rollovers, chọn slice dick_button, và click vào nút Create Rollover State ở phần dưới của palette.



ImageReady sẽ tạo một rollover Down State cho slice này.

2. Hãy click đúp vào rollover Down State để mở hộp thoại Rollover State Options.

- Trong hộp thoại, hãy chọn tùy chọn Selection và click OK



Bây giờ, một rollover mới sẽ diễn tả đây là một rollover Selected State.

- Trong palette Layers, hãy click vào mũi tên nhỏ để mở rộng nhóm lớp Text Block. Hãy chú ý đến các biểu tượng con mắt, bạn sẽ thấy: nhóm lớp Text Blocks và lớp Team đang hiện, ba lớp khác hiện tại đang ẩn.

Chú ý: Mặc dù các hình nhỏ của các lớp trong nhóm lớp Text Blocks nhìn giống như các lớp trong suốt gióng hệt nhau nhưng không phải vậy. Mỗi một lớp đều chứa các chữ màu trắng mà gần như không thể xem được trong các bức hình nhỏ.

- Click vào biểu tượng con mắt để ẩn đi lớp Team_text, sau đó hãy click vào con mắt của lớp dick_text.



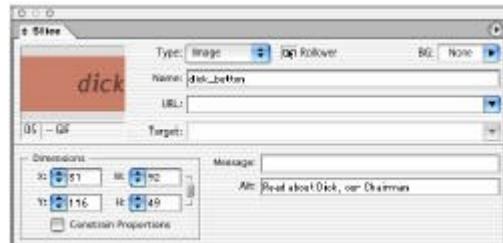
Bây giờ, khối chữ lớn nằm về bên phải của bức ảnh đã thay đổi, hiển thị một đoạn văn bản sắn dành cho một số chi tiết về Dick.

6. Lặp lại các bước 1 đến 5 cho jayne_button nhưng bạn chỉ cho lớp jayne_text hiện ra trong nhóm lớp Text Blocks.
7. Lặp lại các bước 1 đến 5 cho slice sal_button nhưng bạn chỉ cho lớp sal_text hiện ra trong nhóm lớp Text Blocks.
8. Hãy kiểm chứng kết quả của bạn bằng cách chọn nút Toggle Slices Visibility và Preview Document trong hộp công cụ, hãy click vào mỗi một slice trong ba slice . Sau đó hãy bỏ chọn hai nút này.
9. Click vào mũi tên nhỏ để thu nhỏ nhóm lớp Text Blocks, chọn File > Save.

Bổ sung văn bản thay thế

Văn bản thay thế xuất hiện dưới hai trường hợp sau: khi một bức ảnh không thể hiển thị trong cửa sổ trình duyệt hoặc khi người sử dụng cho phép con trỏ chuột ở trạng thái treo qua một điểm nóng (hotspot). Trong mỗi trường hợp đều đề cập đến vấn đề bổ sung văn bản thay thế để tiện lợi hơn cho các trang Web của bạn. Bạn sẽ bổ sung thêm một số văn bản thay thế cho 4 slice trong bức ảnh của file Team.psd

1. Trong palette Rollovers, chọn slice dick_button.
2. Trong tuỳ chọn Alt trong palette Slice , gõ Read about Dick, our Chairman



3. Trong palette Rollovers, chọn slice Jayne_button, sau đó chuyển đến tuỳ chọn Alt trong palette Slice và gõ Read about Jayne, our President.

4. Trong palette Rollovers, chọn slice Sal_button, sau đó chuyển đến tuỳ chọn Alt trong palette Slice và gõ Read about Sal, our Founder.
5. Trong palette Rollovers, chọn slice Team_button, sau đó chuyển đến tuỳ chọn Alt trong palette Slice và gõ Read about our expert team.
6. Hãy kiểm chứng kết quả của bạn bằng cách chọn nút Toggle Slices Visibility và Preview Document trong hộp công cụ, hãy để con trỏ chuột ở trạng thái chờ trong vài giây tại mỗi slice. Sau đó hãy bỏ chọn hai nút này.
7. Chọn File > Save.

Xem trước một trang Web hoàn chỉnh trong trình duyệt

Trước khi bạn lưu các slice đã được tối ưu hoá, bạn hãy xem trước các rollover hoàn chỉnh cho banner và các trang team trong trình duyệt Web. Tuy nhiên, các URL giả định mà bạn gán đến các slice sẽ không làm việc trong mẫu Preview in Browser, bạn sẽ kiểm tra chúng sau khi bạn hoàn chỉnh các file định dạng HTML cuối cùng và mở chúng bằng một trình duyệt.

1. Chọn Window > Documents > 15Start.psd để chuyển chúng trở lại bức ảnh banner.
2. Trong hộp công cụ, hãy click vào nút Preview In Default Browser hoặc chọn một trình duyệt từ menu phụ mở ra.
3. Khi trang này đã được mở trong một cửa sổ trình duyệt, bạn hãy di chuyển con trỏ chuột qua mỗi nút rollover trên banner.

Một hình ảnh khác xuất hiện cho mỗi nút trong ba nút đầu tiên, và dòng chữ biến dạng sẽ xuất hiện trong nút cuối cùng

4. Hãy giữ chuột khi con trỏ di chuyển qua mỗi nút.

Khi bạn giữ chuột, bạn sẽ thấy: Trên nút Design, các chữ màu trắng “tech” hiển thị; trên nút Structures, các chữ màu trắng “arch” hiển thị và trên nút Art, các chữ màu trắng “art” hiển thị.

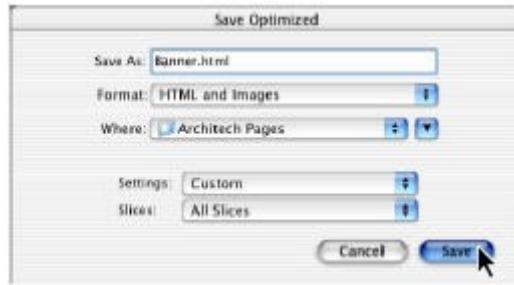
5. Click vào vòng tròn xanh ở giữa của bức ảnh để mở trang Team.html
6. Hãy di chuyển con trỏ qua các tên dick, jayne và sal để kiểm tra về các trạng thái Over State hoạt động một cách đúng đắn.
7. Bạn hãy click vào mỗi nút sal, jayne, dick và Team để kiểm chứng rằng các trạng thái Selected hoạt động đúng.
8. Khi bạn đã xem xong các Rollovers, hãy thoát khỏi trình duyệt và quay lại ImageReady.

Lưu các hình ảnh đã phân chia trong ImageReady

Bây giờ, banner và các trang team đã hoàn thành, bạn sẽ lưu các slice đã tối ưu hóa và chuyển chúng thành file định dạng HTML chứa một bảng HTML của các hình ảnh đã được slice.

ImageReady cũng cho phép bạn lưu các slice trong các bảng mẫu xếp tầng (tốt hơn lưu trong các bảng).
Để sắp xếp file cho các bảng mẫu xếp tầng, bạn chọn File > Output Settings > HTML. For Slice Output, chọn Generate CSS, và click OK.

1. Với file 15Start.psd được kích hoạt, chọn File > Save Optimized
2. Trong hộp thoại Save Optimized, hãy nhập tên Banner.html. Trên của sổ trình đơn mở ra, chọn HTML và Images, chọn All Slice từ menu Slices. Chỉ định vị trí là thư mục Lesson/Lesson15/15Start/Architech Pages và click Save.



Hộp thoại Replace Files xuất hiện cho hình ảnh cả bốn nút mà bạn lưu trước đây trong Photoshop.

3. Click Replace để lưu phiên bản mới cho hình ảnh này.

ImageReady lưu bảng HTML của các slice ảnh đầu vào trong một file HTML và lưu các hình ảnh đã tối ưu hoá cho tất cả các auto slice, user slice, layer-base slices và các trạng thái rollover trong thư mục Images. Tên file của các bức ảnh dựa trên tên của chúng mà bạn đặt cho các slice hoặc tên mặc định kèm số slice.

4. Chọn Window > Documents > Team.psd để chuyển chúng thành file psd và lặp lại bước 1 và 2 nhưng bạn hãy nhập tên là Team.html làm tên file cho phiên bản đã được tối ưu hoá.
5. Để kiểm tra URL kết nối mà bạn gán cho các slice, hãy bắt đầu với một trình duyệt Web và sử dụng nó để mở file Banner.html. Một lần nữa hãy kiểm tra các hiệu ứng của các rollover đối với các slices, bạn cũng nhớ phải click vào vòng tròn xanh để mở kết nối đến trang Team và kiểm tra các hiệu ứng rollover cho trang web này.
6. Đóng trình duyệt, và đóng các file, bạn có thể thoát khỏi ImageReady và Photoshop. Bạn đã hoàn tất bài học của chương 15. Để tìm hiểu kỹ hơn về sử dụng các hình động với các slice và rollover, bạn hãy xem chương 16 “Tạo các hình ảnh động cho trang Web”

Câu hỏi ôn tập

1. Slice là gì?
2. Hãy mô tả 5 cách tạo slice cho một bức ảnh.
3. Thuận lợi của việc liên kết các slice lại với nhau?
4. Mô tả phương pháp tạo slice với các đường biên bao quanh chính xác một đối tượng xác định có hình dạng bất kỳ hoặc đối tượng nhỏ.
5. Làm thế nào để tạo slice Không hình ảnh? Mục đích cho mỗi slice sử dụng là gì?
6. Tên hai trạng thái rollover phổ biến và các hoạt động của chuột tạo ra tác động lên trạng thái của rollover. Có bao nhiêu trạng thái Slice?
7. Mô tả một cách đơn giản để tạo các trạng thái Rollover cho một bức ảnh?

Trả lời câu hỏi ôn tập

1. Slice là các vùng hình chữ nhật của một bức ảnh mà bạn có thể tạo ra trong ImageReady và Photoshop cho việc tối ưu hoá riêng rẽ hình ảnh cho trang Web. Với Slice, bạn có thể tạo hình động dạng GIFs, kết nối URL và rollover.
2. Các slice được tạo ra khi bạn xác định một vùng trong một bức ảnh bằng công cụ slice, hoặc khi bạn chuyển đổi các đường định hướng, hoặc các vùng chọn thành slice. Chúng cũng được tạo một cách tự động cho các vùng trong một bức ảnh đã được phân chia (slice) mà bạn để nguyên không xác định.
3. Thuận lợi của việc kết nối các slice lại với nhau là chúng sẽ được chia sẻ các tùy chọn tối ưu hoá, điều này có nghĩa là khi bạn thay đổi các tùy chọn của một slice liên kết, thì các thông số tùy chọn sẽ tự động thay đổi đối với tất cả các slice trong nhóm.
4. Sử dụng công cụ Magic Wand (hoặc công cụ chọn tương đương khác) trong ImageReady để chọn đối tượng và chọn Slices > Create Slice from Selection.
5. Chọn Slice với công cụ Slice Selection. Trong hộp thoại Slice Option (Photoshop) hoặc palette Slice (ImageReady), chọn No Image từ menu Type. Slice không hình ảnh có thể

chứa màu nền, văn bản và mã nguồn HTML hoặc chúng có thể sử dụng như một trình dữ chỗ cho các hình đồ họa được bổ sung sau.

6. Nomal và Over. Nomal được kích hoạt trong khi không có các hoạt động của chuột còn Over được kích hoạt bằng việc di chuyển con trỏ chuột qua slice. Selected là một trạng thái khác, nó được kích hoạt bằng cách click vào một slice. Có 8 trạng thái rollover được xác định trước, tính cả Custom và None. Nhưng vì bạn có thể tạo các trạng thái riêng của bạn nên thực sự không có giới hạn về số lượng trạng thái slice có thể có.
7. Sử dụng một hình bức ảnh đa lớp, ẩn và hiện các lớp để tạo các phiên bản khác nhau của bức ảnh cho mỗi trạng thái rollover.

Yêu cầu cơ bản nhất cho việc quản lý màu sắc là hiệu chỉnh và tạo một profile ICC cho máy tính của bạn. Các ứng dụng hỗ trợ quản lý màu sắc sẽ sử dụng profile ICC của máy tính để hiển thị đồ họa màu sắc một cách nhất quán. Nếu bạn không có một tiện ích điều chỉnh dựa trên phần cứng của máy tính và tiện ích tạo profile, bạn có thể sử dụng Adobe Gamma để có được một kết quả quản lý phù hợp

Trong chương này, bạn sẽ tìm hiểu về:

- Tìm hiểu các nguyên tắc cơ bản liên quan đến việc quản lý màu sắc
- Hiệu chỉnh máy tính sử dụng Adobe Gamma
- Tạo một ICC profile cho máy tính của bạn sử dụng Adobe Gamma.

Thời gian hoàn thành bài học này khoảng 45 phút.

Chú ý: Bạn có thể bỏ qua chương này nếu bạn thực sự đã hiệu chỉnh máy tính của bạn sử dụng một tiện ích điều chỉnh dựa trên phần cứng hoặc một công cụ hiệu chỉnh ICC hoặc nếu bạn không muốn có bất kỳ sự thay đổi nào đối với card video hay các tùy chọn của máy tính.

Bắt đầu

Trong chương này, bạn sẽ tìm hiểu về các khái niệm và thuật ngữ về quản lý màu sắc cơ bản. Thêm vào đó, bạn sẽ hiệu chỉnh máy tính của bạn để nhận biết về trạng thái màu sắc, sau đó bạn sẽ tạo một ICC profile để

mô tả các đặc trưng màu sắc của máy tính. Để tìm hiểu thêm về việc thiết lập không gian màu sắc RGB và CMYK trong Photoshop, bạn hãy xem chương 18, “Tạo và in màu nhất quán”.

Tổng quan về quản lý màu sắc

Mặc dù tất cả các gam màu có sự chồng lấp lên nhau hay tương đồng, nhưng chúng không so khớp một cách chính xác, đây là lý do tại sao một vài màu sắc trên máy tính của bạn không được mô phỏng trong quá trình in ấn. Các màu không thể mô phỏng trong quá trình in ấn gọi là các “màu ngoài gam” (out-of-gamut colors) vì chúng nằm ngoài dải màu có thể in ấn.

Ví dụ bạn có thể tạo một phần lớn các màu trong dải màu nhìn thấy sử dụng các phần mềm như Photoshop, Illustrator và InDesign nhưng bạn chỉ có thể mô phỏng chỉ một nhóm các màu đó đối với máy in để bàn. Máy in này có không gian màu nhỏ hơn, hay ít gam màu (dải màu sắc có thể hiển thị hoặc in ấn) hơn so với ứng dụng để tạo ra các màu sắc đó.

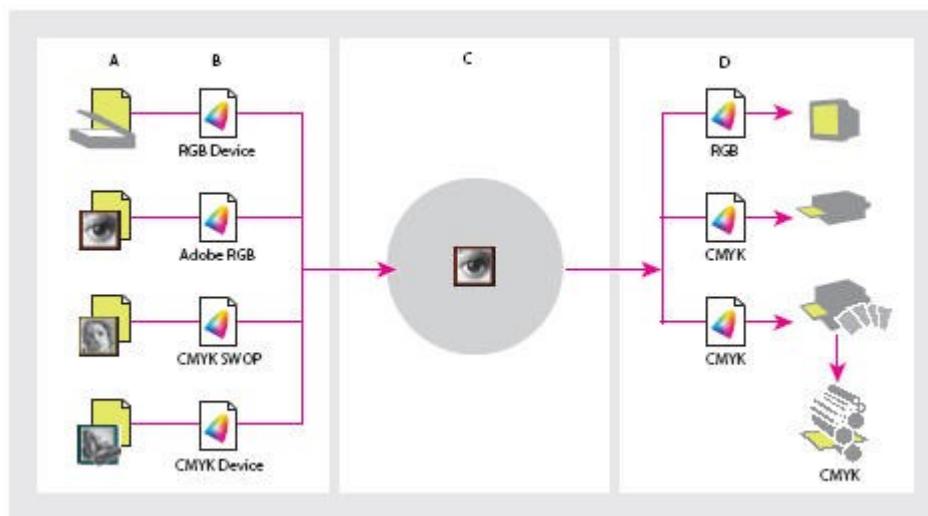


Dải màu trong thấy chứa hàng triệu màu (bên trái) so với các gam màu của các thiết bị

Để bù lại cho sự khác biệt này và đảm bảo sự so khớp gần nhất giữa màu sắc hiển thị trên màn hình và màu sắc in ấn, cần phải có các phần mềm ứng dụng sử dụng hệ thống quản lý màu sắc (Color management system - CMS). Với việc sử dụng công cụ quản lý màu sắc, CMS sẽ “dịch” màu sắc từ không gian màu của một thiết bị thành một không gian màu không phụ thuộc thiết bị, ví dụ CIE (Commission Internationale d’Eclairage) LAB. Từ không gian màu không phụ thuộc thiết bị, CMS sẽ điều chỉnh thông tin màu sắc đến một không gian màu của một thiết bị khác bằng một quá trình gọi là Bản đồ màu sắc (*Color mapping*) hay Bản đồ gam màu (*Gamut mapping*). CMS sẽ tạo ra các điều chỉnh cần thiết để mô phỏng lại màu sắc một cách phù hợp với các thiết bị.

Một CMS sử dụng ba thành phần sau để bǎn đồ hoá màu sắc của các thiết bị:

- Không gian màu không phụ thuộc thiết bị (hay không gian màu tham chiếu).
- ICC profile để xác định các đặc trưng màu sắc của các thiết bị riêng biệt.
- Một công cụ quản lý màu sắc để “dịch” màu sắc từ một không gian màu của thiết bị này đến một không gian màu của thiết bị khác phụ thuộc vào mục đích biến đổi (*rendering intent*) hay không phụ thuộc phương pháp “dịch”.



A. Các máy quét và các phần mềm ứng dụng tạo các tài liệu màu. Người dùng chọn không gian làm việc của tài liệu. B. Profile ICC nguồn mô tả không gian màu thiết bị. C. Một công cụ quản lý màu sử dụng profile ICC nguồn để bǎn đồ hoá tài liệu đến một không gian màu không phụ thuộc thiết bị thông qua các ứng dụng hỗ trợ. D. Công cụ quản lý màu đang bǎn đồ màu sắc tài liệu từ không gian màu không phụ thuộc thiết bị đến không gian màu thiết bị đầu ra sử dụng profile đích.

Không gian màu không phụ thuộc thiết bị (Device-independent color space)

Để so sánh một cách hoàn chỉnh các gam màu và tiến hành điều chỉnh, một hệ thống quản lý màu phải sử dụng một không gian màu tham chiếu - một phương pháp khách quan xác định màu. Hầu hết các CMS sử dụng mô hình màu CIE LAB – mô hình tồn tại một cách độc lập với bất kỳ thiết bị nào và đủ lớn để mô

phỏng bất kỳ màu sắc nào mà mắt người có thể ghi nhận được. Đó là lý do CIE LAB được xem là thiết bị không phụ thuộc.

ICC profiles

Một ICC profile mô tả một thiết bị riêng biệt hoặc chuẩn mô phỏng màu sắc như thế nào khi sử dụng nền giao chuẩn được định nghĩa bởi Consortium màu quốc tế (International Color Consortium – ICC). Một ICC profile đảm bảo rằng các hình ảnh xuất hiện đúng cách thức trong bất kỳ ứng dụng nào tuân theo chuẩn ICC và đúng cách thức trên các thiết bị màu. Một ICC profile được hoàn chỉnh bằng việc gắn các thông tin profile vào trong file gốc hoặc gán profile vào trong ứng dụng của bạn.

Điều này có nghĩa là tối thiểu bạn phải có một profile nguồn cho các thiết bị (như máy quét hoặc máy quay kỹ thuật số) hoặc chuẩn (như SWOP hoặc Adobe RGB) để sử dụng tạo ra các màu sắc và một profile đích cho các thiết bị (như màn hình hoặc kiểm chứng rút gọn) hoặc chuẩn (như SWOP hay TOYO) mà bạn sẽ sử dụng để mô phỏng màu sắc.

Công cụ quản lý màu sắc

Các công cụ quản lý màu sắc thỉnh thoảng được gọi là Module so khớp màu (Color matching module – CMM), công cụ quản lý màu sẽ diễn dịch các ICC profile. Bằng việc hoạt động như một thiết bị chuyển đổi (hay “diễn dịch”), công cụ quản lý màu sắc sẽ chuyển đổi màu sắc của gam màu đầu ra từ thiết bị nguồn thành dải màu sắc có thể được diễn giải bởi thiết bị đích. Công cụ quản lý màu sắc có thể gồm CMS hoặc có thể là một phần riêng biệt của hệ thống.

Việc diễn dịch thành một gam màu - hoặc một gam màu nhỏ hơn một cách đặc biệt – thông thường đòi hỏi một sự thoả hiệp, vì vậy mà các phương pháp diễn dịch bội là phù hợp. Ví dụ, một phương pháp diễn dịch màu sắc đảm bảo được mối quan hệ phù hợp giữa các màu sắc trong một bức ảnh thông thường sẽ điều chỉnh màu sắc trong một logo. Các công cụ quản lý màu sắc sẽ cung cấp một lựa chọn của các phương pháp diễn dịch, như bạn đã biết phương pháp *Rendering intents*, vì vậy mà bạn có thể áp dụng một phương pháp thích hợp cho mục đích nào đó bạn mong muốn đối với một hình đồ họa. Các ví dụ phổ biến của phương pháp *Rendering intents* bao gồm *Perceptual* (đối với các hình ảnh) để duy trì các quan hệ màu sắc mà mắt người có thể cảm nhận được, hay *Saturation* (đối với các hình đồ họa) để duy trì các màu sắc rực rỡ

theo sự mất mát của mức chính xác của màu sắc, hay *Relative* và *Absolute Colorimetric* để duy trì mức chính xác của màu sắc theo sự mất mát của các quan hệ màu sắc.

Nguồn tài liệu về quản lý màu sắc

Bạn có thể tìm thấy các thông tin bổ sung về quản lý màu sắc trên web site và in chúng. Đây là một ít các nguồn tài liệu đó:

- Trên Web site Adobe (<http://www.adobe.com>), tìm cụm từ Color management hoặc trực tiếp tại: <http://www.adobe.com/support/techguides/color/>
- Trên Web site Apple (<http://www.apple.com>), tìm ColorSync
- Trên Web site LinoColor (<http://www.linocolor.com>), mở *Color ManageManual*
- Trên Web site Agfa (<http://www.agfa.com>), tìm bài viết về *The Secrets of Color Management*.
- Trên Web site ColorBlind (<http://www.color.com>), click vào *Color Resources*.
- Tại thư viện sách hay các cửa hàng sách, bạn hãy tìm cuốn *GATF Practical Guide to Color Management*, tác giả Richard Adams và Joshua Weisberg (May 1998); ISBN 0883622025.

đ) Để có thêm thông tin về thiết lập các thông số cho quản lý màu sắc trong Photoshop, bạn có thể xem Hỗ trợ trực tuyến Photoshop 7.0.

Hiệu chỉnh và mô phỏng trên máy tính của bạn

Yêu cầu đầu tiên cho việc quản lý màu sắc là hiệu chỉnh máy tính của bạn và tạo một ICC profile phù hợp. Mặc dù đây không phải là việc thay đổi toàn bộ, nhưng ít ra nó đảm bảo máy tính của bạn hiển thị màu sắc chính xác như nó có thể. Hiệu chỉnh (*Calibration*) là một quá trình thiết lập các thông số cho máy tính của bạn, hay bất kỳ thiết bị nào để tìm hiểu về các trạng thái màu sắc. Còn sự mô phỏng (*Characterization*) là quá trình tạo một ICC profile để mô tả các đặc trưng màu sắc riêng biệt của các thiết bị hay tiêu chuẩn. Bạn luôn luôn hiệu chỉnh máy tính của bạn hay bất kỳ thiết bị nào trước khi bạn tạo một profile cho nó, hay nói một cách khác, một profile chỉ phù hợp với một trạng thái hiện tại của thiết bị.

Hiệu chỉnh cho máy tính dùng Mac OS

Người sử dụng Mac OS 8.x và Mac OS 9.x có thể đạt được kết quả tốt nhờ chương trình Monitor Calibration Assistant được xây dựng trên hệ thống này trong bảng kiểm soát Monitor (Monitor control panel). Trong Mac OS 10, bạn sẽ dùng Display Calibration Assistant trong System Preferences. Kết quả ICC profile sử dụng các tùy chọn hiệu chỉnh để mô tả chính xác máy tính của bạn sẽ mô phỏng màu sắc như thế nào. Trước khi bạn bắt đầu hiệu chỉnh máy tính của bạn, hãy chắc rằng bạn đã loại bỏ bất kỳ bảng kiểm soát Adobe Gamma cũ nào trong hệ thống. Sau đó, bạn sẽ thực hiện theo các hướng dẫn trên màn hình máy tính và bạn sẽ hoàn thành bài học này.

Hiệu chỉnh máy tính dùng Windows

Mặc dù việc hiệu chỉnh máy tính và mô phỏng được thực hiện tốt nhất với các phần mềm và phần cứng chuyên dụng, nhưng bạn vẫn có thể đạt được các kết quả phù hợp với phiên bản mới nhất của tiện ích Adobe Gamma dành cho Windows, tiện ích này có sẵn trong bộ sản phẩm Adobe khi bạn cài đặt phần mềm Adobe. Nếu bạn hài lòng với profile hiện có của máy tính, bạn không cần sử dụng Adobe Gamma vì Adobe Gamma sẽ tạo lại các tùy chọn.

Chuẩn bị để hiệu chỉnh các thông số của máy tính

Trước khi bạn bắt đầu hiệu chỉnh, điều quan trọng là đảm bảo các điều kiện đúng cho quá trình hiệu chỉnh và máy tính của bạn đã được xoá bỏ các tùy chọn hoặc các tiện ích cũ để tránh các xung đột có thể xảy ra khi bạn hiệu chỉnh.

1. Nếu bạn có bất kỳ phiên bản nào trước đây của Adobe Gamma, bạn hãy xoá bỏ chúng vì chúng đã cũ. Bạn hãy sử dụng phiên bản Adobe Gamma mới nhất (Với Windows). Nếu bạn có tiện ích Monitor Setup Utility (có kèm PageMaker 6.x) trên hệ thống, bạn cũng cần xoá bỏ nó vì lý do trên.
2. Bạn hãy đảm bảo rằng máy tính của bạn đã khởi động ít nhất nửa giờ. Đây là khoảng thời gian cần thiết để làm nóng máy tính và do đó việc hiển thị màu sắc sẽ chính xác hơn.

3. Hãy chỉnh lại ánh sáng của phòng nơi bạn đặt máy tính đến mức độ bạn dự tính duy trì phù hợp.

(*Tham khảo: Xem tài liệu trong môi trường có ánh sáng và nhiệt độ màu nhất quán. Ví dụ như đặc điểm của ánh sáng mặt trời thay đổi suốt ngày dẫn tới sự thay đổi màu sắc xuất hiện trên màn hình, bạn hãy che bớt ánh sáng mặt trời chiếu vào phòng hoặc làm việc ở nơi không có cửa sổ. Muốn loại bỏ sắc xanh khỏi ánh sáng huỳnh quang, bạn nên gắn bóng đèn D50 (5000K). Tốt nhất bạn nên xem bản in bằng đèn D50 hoặc bằng chuẩn xem ANSI PH2.30 đối với các hình đồ họa.*)

(Bạn hãy xem tài liệu trong phòng mà tường và trần có màu trung hoà. Vì màu phòng có thể ảnh hưởng đến màu hiển thị trên máy tính và màu in ra. Tốt nhất phòng xem nên sơn màu xám. Bên cạnh đó, màu quần áo phản chiếu qua màn hình máy tính cũng có thể tác động đến màu sắc hiển thị trên màn hình)

4. Hãy gỡ bỏ các pattern nền trên màn hình vì các pattern chi tiết và sáng rực rỡ xung quanh một tài liệu sẽ cản trở năng lực thị giác của bạn. Thiết lập màn hình máy tính chỉ hiển thị màu xám trung hoà, sử dụng giá trị RGB 128. Để có thêm thông tin, bạn hãy xem trong hướng dẫn về hệ thống máy tính của bạn.
5. Nếu máy tính của bạn có bộ phận kiểm soát kỹ thuật số để chọn điểm trắng của máy tính từ một giải các giá trị định sẵn, hãy thiết lập các kiểm soát cho chúng trước khi bạn bắt đầu. Vì nếu bạn bắt đầu thiết lập cho chúng sau khi bạn hiệu chỉnh, bạn phải bắt đầu lại quá trình hiệu chỉnh từ đầu. Sau đó, bạn sẽ thiết lập điểm trắng để so khớp với tùy chọn hiện tại của máy tính.
6. Trên màn hình máy tính, chọn Start > Settings > Control Panel
7. Click đúp vào Display, sau đó click vào thanh Settings và đảm bảo rằng máy tính của bạn đang hiển thị hàng ngàn màu sắc hoặc cao hơn.

Hiệu chỉnh máy tính

Trên Windows, bạn sẽ dùng tiện ích Adobe Gamma để hiệu chỉnh và mô phỏng máy tính của bạn. Kết quả ICC profile sẽ sử dụng các tùy chọn hiệu chỉnh để mô tả một cách chính xác máy tính của bạn sẽ mô phỏng

màu sắc như thế nào. Trong phần này, bạn sẽ tải một profile máy tính sẵn có như điểm khởi đầu cho quá trình hiệu chỉnh máy tính của bạn.

Chú ý: Adobe Gamma có thể mô phỏng, nhưng không thể hiệu chỉnh nếu máy tính của bạn sử dụng hệ điều hành Windows NT. Khả năng hiệu chỉnh các tùy chọn trong Windows 98 phụ thuộc vào video card và phần mềm video-driver. Trong mỗi trường hợp, một vài tùy chọn hiệu chỉnh dẫn chứng tại đây có thể không sử dụng được. Ví dụ, nếu bạn chỉ mô phỏng máy tính của bạn, bạn sẽ chọn điểm trắng và gam màu mặc định, nhưng không phải chọn các thiết lập hiệu chỉnh đích.

1. Nếu Control không mở, bạn hãy chọn Start > Settings > Control Panel, sau đó Click đúp vào Adobe Gamma.

Chú ý: Nếu bạn sử dụng hệ điều hành Windows XP, bạn sẽ không nhìn thấy biểu tượng Adobe Gamma trong Control Panel, bạn hãy thử thay đổi menu của Control Panel về dạng Classic View.

Bạn có thể sử dụng hoặc chế độ Control Panel hoặc chế độ Step-by_step wizard để tiến hành tất cả các bước điều chỉnh cần thiết cho quá trình hiệu chỉnh máy tính của bạn. Trong bài học này, bạn sẽ dùng bảng điều khiển Adobe Gamma (chế độ Control panel). Tại bất kỳ thời điểm nào trong khi bạn đang thao tác với Adobe Gamma Control panel, bạn có thể phải click vào Wizard (Windows) hoặc Assistant (Mac OS) để chuyển đổi đến wizard cho các hướng dẫn sẽ hướng dẫn bạn thông qua các tùy chọn tương tự như trong Control panel.

2. Trong Adobe Gamma wizard, click vào tùy chọn Control Panel và click Next.

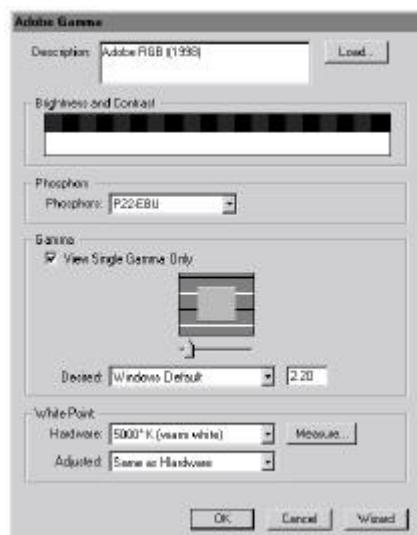


Khi bạn click vào Next, sẽ tải một ICC profile máy tính mô tả máy tính của bạn. Profile này sẽ tương ứng là điểm khởi đầu cho quá trình hiệu chỉnh bằng cách cấp một số giá trị định sẵn.

Bạn sẽ điều chỉnh các giá trị này trong Adobe Gamma để mô tả profile nhằm so khớp các đặc điểm riêng của máy tính của bạn.

3. Bạn hãy tiến hành theo các bước sau:

- Nếu máy tính của bạn được sắp xếp trong vùng Description ngay trên đỉnh của bảng điều khiển, hãy chọn nó.
- Click vào nút Load để có một danh sách các profile có sẵn, sau đó đặt và mở ICC profile máy tính mà Profile này so khớp gần nhất đối với máy tính của bạn. Hãy xem đầy đủ tên của ICC profile ngay tại phần dưới của hộp thoại Open Monitor Profile, chọn một file (Windows profile có tên file có phần mở rộng là .icm, bạn có thể không nhìn thấy phần mở rộng nếu mục hiện thị phần mở rộng bị tắt). Hãy chắc chắn là bạn đã chọn, và click Open
- Giữ nguyên loại Adobe Profile máy tính được chọn trong vùng Description.

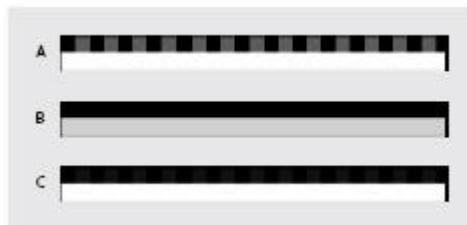


Bảng điều khiển của tiện ích Adobe Gamma (Adobe Gamma utility control panel)

Chỉnh độ sáng và độ tương phản tối ưu

Bây giờ, bạn sẽ điều chỉnh máy tính ở mức độ tổng thể và cải cường độ hiển thị. Việc điều chỉnh này tương tự như khi bạn thực hiện điều chỉnh máy thu hình. Việc điều chỉnh độ sáng và độ tương phản cho phép hiển thị trên màn hình chính xác nhất đối với hiệu chỉnh gamma như sau:

1. Trong khi Adobe Gamma đang chạy, thiết lập điều khiển độ tương phản trên máy tính ở tùy chọn cao nhất. Trên nhiều máy tính, việc điều chỉnh này có thể thực hiện nhờ biểu tượng độ tương phản ().
2. Điều chỉnh độ sáng trên máy tính – có thể dùng biểu tượng độ sáng () trên nhiều máy tính - khi bạn quan sát một pattern luân phiên các hình vuông màu đen và xám băng qua ở nửa trên của hình của hình chữ nhật Brightness và Contrast trong Adobe Gamma. Bạn hãy làm cho hình vuông màu xám trên đỉnh của thanh tối đến mức có thể mà không trùng khớp với các hình vuông màu đen, trong khi đó, bạn phải giữ vùng dưới là màu trắng sáng. (Nếu bạn không thể xem được sự khác nhau giữa các hình vuông màu đen và màu nâu trong khi đang giữ cho vùng dưới trắng thì có nghĩa là phần Phosphor của màn hình máy tính đã bị phai đi).



A. Các hình vuông màu xám quá sáng. B. Các hình vuông màu xám quá tối và vùng trắng quá xám. C. Các ô màu xám và vùng màu trắng đã được chỉnh đúng.

Bạn không được điều chỉnh lại độ sáng và độ tương phản trên máy tính trừ khi bạn cập nhật profile máy tính. Việc điều chỉnh có thể làm mất hiệu lực profile. Bạn có thể ghi lại các thông số phần cứng đã điều chỉnh nếu cần.

Chọn dữ liệu Phosphor

Hoá chất Phosphors trên màn hình máy tính quyết định dài màu bạn có thể nhìn thấy trên màn hình.



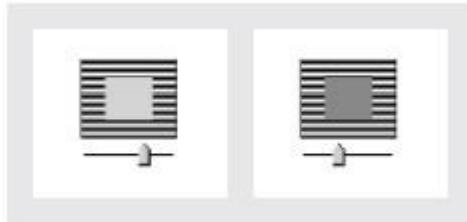
Bạn hãy chọn một trong số các tùy chọn sau từ menu Phosphors:

- Chọn loại phosphor chính xác được sử dụng bởi máy tính khi bạn hiệu chỉnh. Có hai loại phosphor phổ biến là EBU/ITU và Trinitron.
- Nếu loại đúng không được ghi nhưng bạn có thể đưa ra một độ kết tủa màu phối hợp với màn hình máy tính của bạn, hãy chọn Custom và nhập các độ kết tủa màu phối hợp red (đỏ), green (xanh lá cây) và blue (xanh da trời) của phosphor của màn hình máy tính.
- Nếu bạn không chắc chắn về loại phosphors nào máy tính bạn sử dụng, hãy xem tài liệu liên quan của màn hình máy tính, hoặc liên hệ với nhà sản xuất màn hình hoặc sử dụng một thiết bị đo màu như Colorimeter, Quang phổ kế (*spectrophotometer*) để xác định chúng.

Điều chỉnh sắc thái màu (midtones)

Tùy chọn gamma sẽ xác định độ sáng midtone. Bạn có thể điều chỉnh gamma dựa trên việc truy xuất gamma đơn được phối hợp với nhau (tùy chọn View Single Gamma Only). Hoặc bạn có thể điều chỉnh midtones một cách riêng rẽ của các màu red, green và blue. Phương pháp thứ hai tạo ra sự hiệu chỉnh chính xác hơn, vì vậy bạn sẽ sử dụng phương pháp này trong bài học này.

Tuỳ chọn Gamma trong tiện ích Adobe Gamma, hãy bỏ tuỳ chọn View Single Gamma Only. Drag con trượt dưới mỗi hộp thoại cho đến khi các khối này nằm trong trung tâm ô phôi hợp sao cho nền phía sau được trông thấy nhiều nhất. Điều này sẽ giúp bạn nhìn được nền sau hoặc quay trở lại thao tác điều chỉnh.



Gamma đơn chưa được điều chỉnh (trái) và đã được điều chỉnh (phải)

Bạn hãy điều chỉnh thật cẩn thận và tăng các trị số một cách chậm; việc điều chỉnh không chính xác có thể gây ra các mầu màu in không thể hiển thị khi bạn in.

Lựa chọn một gamma đích

Bạn cũng có thể lựa chọn để chỉ định một gamma riêng biệt cho việc xem các hình đồ họa.

Chú ý: Tuỳ chọn này không thể thực hiện được khi bạn sử dụng hệ điều hành Windows NT, vì các tiện tích bảo vệ phần cứng sẽ ngăn cản quá trình thông tin giữa Adobe Gamma và Video card của máy tính.

Nếu bạn có tùy chọn này, bạn hãy chọn một trong số các thao tác sau từ menu Desired:

- Mặc định các tùy chọn của Windows (Windows Default), giữ nguyên các thông số ở bước 2.2
- Mặc định các tùy chọn của Macintosh (Macintosh Default), giữ nguyên các thông số ở bước 1.8

Lựa chọn điểm trắng cho màn hình máy tính

Bây giờ, bạn sẽ điều chỉnh phần cứng cho điểm trắng (*white point*). Màu trắng sáng nhất là màu sáng mà máy tính của bạn có khả năng hiển thị. Điểm trắng là một phép đo nhiệt độ màu ở thang nhiệt độ Kelvin (K) và xác định bạn đang sử dụng trắng ám hay trắng lạnh.

Đầu tiên, bạn phải đảm bảo rằng các tùy chọn của white point so khớp với white point trên máy tính. Sau đó bạn thực hiện theo một trong các thao tác sau:

- Nếu bạn biết điểm trắng tại thời điểm hiện tại của máy tính, bạn hãy chọn nó từ menu Hardware trong phần White Point. Nếu bạn có một máy tính mới, hãy chọn 9300K là điểm trắng mặc định của hầu hết máy tính và máy thu hình.



- Nếu bạn bắt đầu từ profile của nhà sản xuất cho máy tính, bạn có thể chọn giá trị mặc định. Tuy nhiên, với các máy tính cũ, bạn hãy giảm nhẹ giá trị này để white point của nó vẫn khớp với profile của nhà sản xuất.
- Nếu máy tính của bạn được trang bị một thiết bị điều khiển kỹ thuật số cho việc điều chỉnh điểm trắng, và bạn thực sự điều chỉnh chúng trước khi bắt đầu Adobe Gamma thì bạn phải đảm bảo rằng các thông số trên menu Hardware so khớp với các thông số hiện tại của máy tính. Bạn phải nhớ rằng, nếu bạn điều chỉnh các thông số phần cứng ngay tại thời điểm này của quá trình hiệu chỉnh, bạn sẽ cần phải bắt đầu lại quá trình từ bước "Chỉnh độ sáng và độ tương phản tối ưu".
- Nếu bạn không biết về điểm trắng và cũng không biết giá trị ước chừng hiện tại, bạn có thể sử dụng tùy chọn Measure để có thể ước đoán giá trị này. Nếu bạn chọn tùy chọn này, bạn sẽ bắt đầu lại từ bước 1.

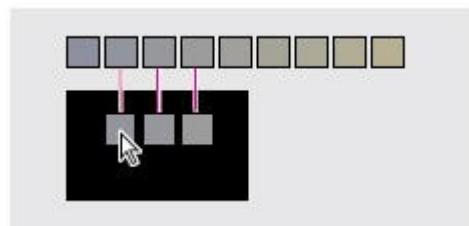
Để có giá trị này chính xác, bạn cần xác định white point bằng thiết bị đo màu màn hình hoặc quang phổ kế và nhập vào các giá trị đúng sử dụng tùy chọn Custom.

Nếu bạn không thể chọn một tùy chọn phần cứng như đã mô tả ở trên, bạn hãy thử theo cách sau:

- Để có kết quả tốt nhất, hãy tắt tất cả ánh sáng trong phòng.
- Click Measure, sau đó Click OK (Windows) hoặc Next (Mac OS). Có 3 hình vuông xuất hiện. Mục đích của bạn là làm sao cho hình vuông ở giữa thành màu xám trung hoà đến mức có thể. Bạn sẽ luyện cho mắt của bạn xem độ tương phản giữa các hình vuông này

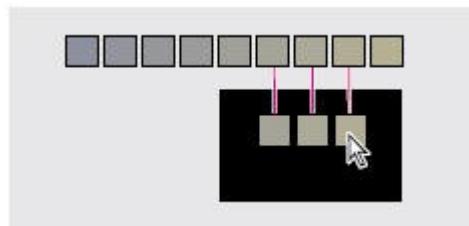
về màu trắng lạnh hơn (màu xanh) và màu trắng ấm hơn (màu vàng), sau đó hãy điều chỉnh màu trong các hình vuông để tìm ra màu xám trung hoà nhất giữa chúng.

3. Hãy click vào hình vuông bên trái vài lần cho đến khi nó biến mất, giữ nguyên hình vuông ở giữa và bên phải. Hãy xem xét kỹ lưỡng về độ tương phản giữa hình vuông màu hơi xanh bên phải và hình vuông ở giữa.



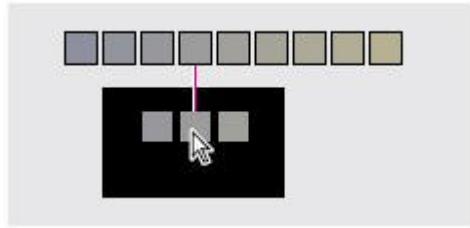
Click vào hình vuông bên trái sẽ thiết lập lại tất cả các hình vuông khác thành màu trắng ấm hơn.

4. Click vào hình vuông bên phải vài lần cho đến khi nó biến mất và bạn hãy xem kỹ về độ tương phản giữa hình vuông hơi vàng bên trái và hình vuông ở giữa.



Click vào hình vuông bên phải sẽ thiết lập lại tất cả các hình vuông khác thành màu trắng ấm hơn.

5. Nay bạn hãy click vào hình vuông bên phải hoặc bên trái cho đến khi hình vuông ở giữa thành một màu xám trung hoà. Khi hoàn tất, hãy xác nhận thay đổi bằng cách click vào hình vuông ở giữa.



để xem một màu sắc minh họa cho white point, bạn hãy xem bảng 17-1 của phần màu sắc.

Lựa chọn white point đã điều chỉnh

Lựa chọn này, khi có thể, sẽ điều chỉnh white point làm việc cho hiển thị trên màn hình máy tính, nếu giá trị này không khớp với các giá trị của white point của máy tính. Ví dụ, nếu white point của máy tính là 6500K (trắng sáng) nhưng bạn muốn sửa chữa một bức ảnh tại 5000K (trắng ám) vì bạn cần mô phỏng gần nhất môi trường mà hình ảnh được xem, bạn có thể thiết lập white point được điều chỉnh đến 5000 K. Adobe Gamma sẽ thay đổi hiển thị màn hình máy tính theo lựa chọn của bạn.

Bạn hãy thực hiện theo một trong các thao tác sau để chỉ định white point riêng biệt cho việc xem hình ảnh đồ họa:

- Để điều chỉnh white point hiện tại của máy tính, hãy chọn Same as Hardware từ menu Adjusted
- Để chỉ định white point của máy tính theo một giá trị đích khác giá trị Hardware, bạn hãy thiết lập các giá trị gamma mà bạn muốn từ menu Adjusted.

Lưu profile máy tính

Bây giờ bạn đã điều chỉnh tất cả các tùy chọn cho máy tính, bạn sẽ lưu ICC profile mà bạn đã tạo ra. Các ứng dụng hỗ trợ cho quản lý màu sắc sẽ sử dụng profile máy tính để hiển thị màu sắc cho các hình ảnh đồ họa.

- Trong Adobe Gamma, đặt lại tên profile máy tính bằng việc sửa chữa dòng chữ trong hộp văn bản Description (chúng tôi đặt tên profile này là My Monitor). Khi bạn đã đặt tên xong, bạn sẽ thấy nó xuất hiện ở dạng mặc định khi bạn khởi động Adobe Gamma.

2. Click OK
3. Trong hộp thoại Save As, hãy gõ lại tên một lần nữa và lưu file trong thư mục Color. Adobe Gamma sẽ chuyển profile máy tính mới thành mặc định. Bạn có thể sử dụng profile cho bất kỳ ứng dụng nào hỗ trợ quản lý màu sắc tuân theo chuẩn ICC.

Câu hỏi ôn tập

1. Công cụ quản lý màu sắc thực hiện công việc gì?
2. Sự hiệu chỉnh là gì?
3. Sự mô phỏng là gì?

Trả lời câu hỏi ôn tập

1. Công cụ quản lý màu sắc sẽ dịch các màu sắc từ không gian màu của một thiết bị thành không gian màu của một thiết bị khác bằng một quá trình được gọi là quá trình bản đồ màu sắc.
2. Sự hiệu chỉnh là quá trình thiết lập các tùy chọn của một thiết bị để xác định các trạng thái màu sắc.
3. Mô phỏng hay profile, là quá trình tạo một ICC profile để mô tả các đặc trưng màu sắc riêng biệt của một thiết bị cụ thể nào đó Bạn nên thường xuyên hiệu chỉnh thiết bị trước khi tạo một profile cho nó.

Để tạo ra màu sắc phù hợp, bạn xác định khoảng màu để chỉnh sửa và hiện thì hình dưới dạng RGB tiếp sau đó là chỉnh sửa, hiển thị và in hình dưới dạng CMYK. Với cách làm này bạn có thể chắc chắn hình được in ra sẽ có màu giống như khi nó hiện trên máy tính vậy.

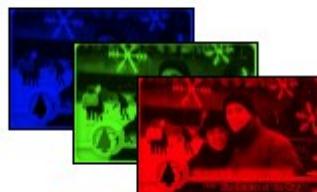
Chương sẽ giúp các bạn thiết lập màu sắc giữa hai hệ màu RGB (cho việc hiển thị) và CMYK (cho in ấn)

Trong bài này chúng ta sẽ học những phần sau:

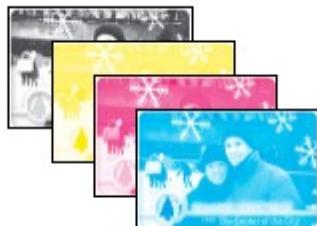
- Xác định những mảng kiểu màu RGB, grayscale và CMYK trong việc hiển thị, in ấn và chỉnh sửa ảnh
- Chuẩn bị cho việc in ảnh trên một máy in PostScript CMYK
- Chuẩn bị trước khi in.
- Tạo các mảng màu (separation), quá trình xử lý màu cho một hình RGB được bối cục bởi bốn màu mực in : cyan, magenta, yellow và black.
- Hiểu các bước chuẩn bị trước khi in.

Tái tạo màu

Màu sắc hiển thị trên màn hình được kết hợp bởi màu đỏ, xanh lá cây và xanh dương(hay được gọi là RGB), trong khi những màu được in ra lại được tạo bởi bốn màu lam,đỏ tươi (cánh sen), vàng và đen(hay được gọi là CMYK). Đây là bốn màu chuẩn trong quá trình in màu.



RGB image with red, green, and blue channels



CMYK image with cyan, magenta, yellow, and black channels

Bởi vì RGB và CMYK sử dụng các phương thức hiển thị khác nhau, chúng có những phương thức tái tạo các gam màu hay mảng màu khác nhau. Ví dụ, RGB sử dụng các gam sáng để tạo màu,

gam màu của nó bao gồm những màu neon (neon colors). Ngược lại, màu của mực in lại vượt trội trong việc tái tạo những màu mực có thể ngoài phạm vi gam màu của RGB như là màu nhạt và màu thuần đen. Để rõ sự khác biệt giữa gam màu RGB và CMYK xem hình 18-3,18-4 và 18-5.

Nhưng không phải tất cả các gam màu RGB và CMYK là giống nhau. Đối với mỗi một kiểu màn hình hay máy in, chúng đều hiển thị các gam màu có đôi chút khác nhau. Ví dụ như màn hình của nhà sản xuất này có thể hiển thị màu xanh dương hơi sáng hơn so với màu của nhà sản xuất khác. Màu sắc cho hình vẽ được quyết định bởi các gam màu mà nó có thể tái tạo

Chúng ta sẽ xem xét qua một chút về hai hệ màu RGB và CMYK

Hệ thống màu RGB

Hầu hết các màu đều có thể thể hiện được qua ba màu là Đỏ (Red), Lục (Green), Lam (Blue) với cường độ sáng rất cao. Khi phối hợp lại chúng cũng có thể tạo được các màu CYM và W (trắng), nên chúng cũng được gọi là hệ màu Cộng. Tất cả các màu được phối hợp với cường độ sáng cao nhất sẽ tạo ra màu trắng, vì tất cả các ánh sáng sẽ được ánh xạ ngược trở lại mắt và tạo nên màu trắng. Hệ màu cộng được sử dụng trong màn hình, video, ánh sáng.

Hệ thống màu CMYK

Là việc tạo màu dựa theo sự hấp thụ ánh sáng của mực in lên giấy. Khi ánh sáng đập vào mực in, một số bước sóng được hấp thụ trên giấy, một số khác được phản xạ vào mắt. Theo lý thuyết, màu Xanh lục (Cyan), màu Vàng (Yellow) và màu Cánh sen (Magenta) kết hợp với nhau hấp thu ánh sáng tạo nên màu Đen và chúng được gọi là hệ màu Trừ. Tuy nhiên do trong thực tế, các hạt mực in kết hợp với nhau tạo thành một màu đen không thuần khiết, nên người ta cho thêm một lớp màu đen nữa để tạo nên màu đen thuần khiết, vì để tránh lầm lẫn với màu xanh nên được viết tắt là K. Việc kết hợp những màu mực in này được gọi là tiến trình in bốn màu.

ICC (International Color Consortium) : Một tổ chức định ra tiêu chuẩn màu sắc giúp cho các phần mềm và các thiết bị có thể hiểu được nhau (ND). ICC profile là một tập hợp những thông số nhằm đặc tả không gian màu của một thiết bị, ví dụ : không gian màu CYMK nhằm sử dụng cho các thiết bị in ấn. Trong bài này ta sẽ học cách sử dụng các tập màu RGB và CMYK. Photoshop (hay các ứng dụng có thể sử dụng định nghĩa màu theo chuẩn ICC) sẽ sử dụng những thông số theo chuẩn ICC để quản lý màu cho các file hình ảnh của mình. Ta có thể tham khảo thêm về việc quản lý màu và chuẩn bị những xác lập cho màn hình trong bài 17. Trước khi vào bài chúng ta cần xác lập mặc định cho Adobe photoshop trong phần "Khôi phục những tham chiếu mặc định" (Restoring default preferences).

Chỉ định những xác lập quản lý màu:

Trong phần đầu bài này chúng ta đã được biết làm thế nào để xác lập một tiến trình quản lý màu. Để hỗ trợ việc xác lập này, Photoshop tự động hiển thị một hộp hội thoại cho việc xác lập màu ngay khi khởi động Photoshop.

Ví dụ, Photoshop sẽ xác lập màu RGB là mặc định cho quá trình hỗ trợ web. Tuy nhiên ta cũng có thể thay đổi xác lập nhằm phù hợp cho việc in ra những bức ảnh đẹp hơn là hiển thị chúng trên màn hình.

Để bắt đầu cho việc xác lập màu này, chúng ta hãy khởi động Photoshop, và bắt tay cho việc tùy biến màu sắc theo ý của mình.

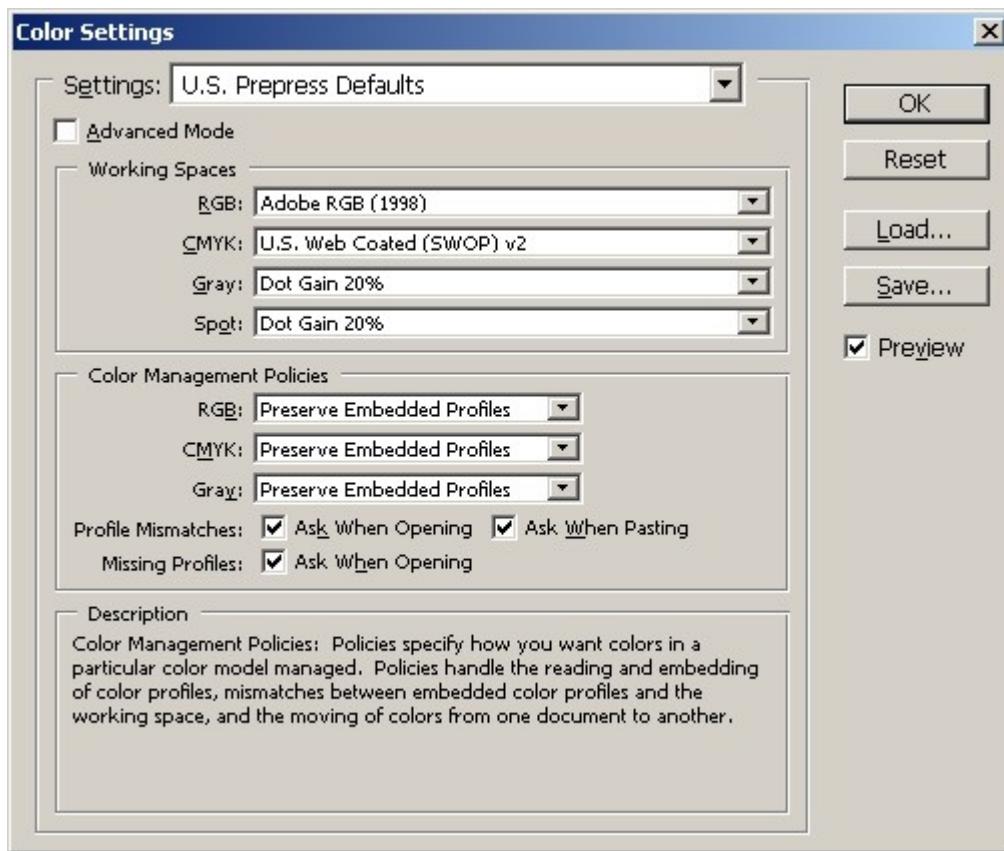
Khởi động Photoshop.

Nếu ta sử dụng những ứng dụng khác để thay đổi những xác lập trong file định nghĩa màu mặc định, một hộp hội thoại xuất hiện nhắc nhở ta đồng hóa màu sắc theo những xác lập bình thường hoặc mở lại hộp xác lập màu sắc của Photoshop.

Việc đồng hóa những xác lập màu nhằm đảm bảo cho việc Photoshop sử dụng màu của mình được đồng nhất. Ta cũng có thể lưu lại xác lập màu vào một tập tin, nhằm sử dụng cho các ứng dụng, hay những người khác.

Xác lập màu :

Trên thanh menu, chọn Edit->Color setting để mở hộp hội thoại “Color Settings”



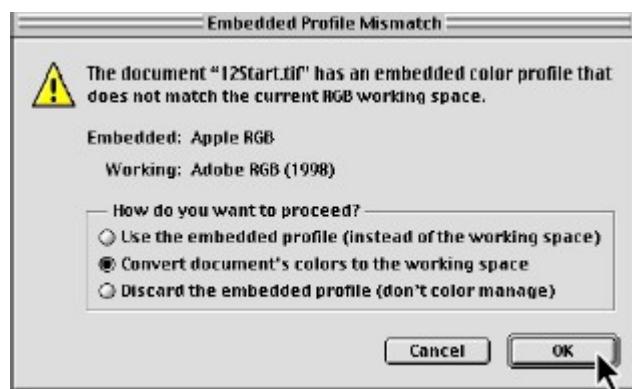
Trong phần “Description” là những thông tin về những lựa chọn ở phía trên, mỗi lần ta chuyển con trỏ tới mỗi lựa chọn ở phía trên, phần “Description” tự động hiển thị các thông tin chú giải cho phần này.

Chúng ta sẽ sử dụng xác lập “U.S. prepress Default” và nhấn vào nút “OK”

Chuẩn bị cho việc tạo màu của ảnh

Chúng ta sẽ làm việc với file ảnh được đưa vào với màu gốc. Chúng ta sẽ xác lập sao cho màu của file ảnh hiển thị trên màn hình gần giống nhất với cái mà nó được in ra. Việc này sẽ giúp cho việc in những bức ảnh của bạn đạt được hiệu quả màu tốt nhất.

a. Trên thanh menu, chọn File ->Open, mở file 18start.tif từ thư mục lesson18. Vì 18start.tif đã bao gồm lược đồ màu cho bức ảnh được định nghĩa cho một không gian màu sắc khác với xác lập trên Photoshop, vì vậy sẽ xuất hiện hộp hội thoại “Embedded Profile Mismatch”, yêu cầu bạn phải thay đổi xác lập màu. Có ba lựa chọn trong hộp hội thoại này



- Lựa chọn “Use the embedded profile” thay đổi những xác lập màu mà đã được định nghĩa từ những phiên làm việc trước theo những xác lập màu được sử dụng đi theo tập file ảnh.
- Lựa chọn “Discard the Embedded Profile” hiển thị theo chế độ không có thông số màu đi theo và có thể sẽ gây ra việc màu sắc sẽ không được hiển thị chính xác.

Nói chung, nếu không vì những lý do đặc biệt, thì ta nên sử dụng lựa chọn thứ 2 “Convert Document’s Colors to the Working Space”.

Lúc này file ảnh có hệ màu RGB sẽ được mở ra.

- b. Lựa chọn “Convert Document’s Colors to the Working Space” sẽ yêu cầu Photoshop so sánh thông số màu của tập tin ảnh với thông số màu đã được thiết lập của Photoshop, và sẽ chọn ra màu đúng nhất cho tập tin ảnh để hiển thị lên màn hình.

Chú ý : Dựa vào những thông số đã được xác lập trong phần xác lập màu của Photoshop, nếu như tập tin ảnh không có phần định nghĩa xác lập màu đi theo, một cửa sổ xác nhận việc mất Thông số màu sẽ xuất hiện, cửa sổ này sẽ giúp bạn có cần xác lập một tập thông số màu cho tập tin ảnh hay không. Cửa sổ này giúp ta lựa chọn việc sử dụng những thông số màu hiện hành hay chọn từ những danh sách thông số có trong sẵn trong các tập thông số. Nói chung, ta nên lựa chọn xác lập màu hiện hành.

Trước khi thực hiện việc sử lý màu sắc (trên màn hình) tức là việc chuẩn bị màu sắc trước khi in ấn, ta nên thiết lập trước các thông số (cũng còn được gọi là phần “proof setup”). Những thông số xác lập này nhằm mục đích chuẩn bị cho tập tin ảnh được in ra chính xác như những gì thể hiện trên màn hình. Photoshop có rất nhiều những xác lập giành cho từng trường hợp hiển thị màu sắc như in ấn, web hay màn hình.

Trong chương này ta sẽ học cách xác lập màu tùy biến, sau đó sẽ lưu chúng vào một tập tin để có thể sử dụng trong những trường hợp khác.

- Trên menu bar chọn View -> Proof Setup ->Custom.
- Đặt dấu kiểm trên lựa chọn Preview.

Tại phần Profile trong hộp thoại Proof Setup, lựa chọn một xác lập phù hợp với nguồn nhận tập tin ảnh (ví dụ như máy in), trong trường hợp này, vì ta không đưa ra máy in, nên nói chung “Working CMYK - U.S. Web Coated (SWOP) v2” là một lựa chọn tốt.

Phải đảm bảo rằng “Preserve Color Numbers” là không được lựa chọn. Việc gỡ lựa chọn này sẽ đảm bảo rằng, tập tin ảnh sẽ hiển thị được màu sắc gần nhất với thông số màu được thiết lập. Về cơ bản, lựa chọn này sẽ là không săn có trên các hệ thống.

Phần Intent nhằm giúp hệ thống quản lý màu trong việc hoán đổi màu từ một không gian màu này sang không gian khác (ở đây chúng ta sẽ chọn “Relative Colorimetric”, một lựa chọn tốt cho việc bảo trì mối quan hệ của tập màu mà không làm mất tính chính xác của hệ màu đã xác lập)

Chọn Ink Black (lựa chọn này sẽ giả lập được màu đen thuần chứ không phải là màu đen nhợt), sau đó chọn Paper White (sẽ giả lập được màu trắng nhờ giống màu giấy thực).

Lưu ý rằng tập tin ảnh sẽ mất tính tương phản (Xem hình).



Chú ý : Để thay đổi xác lập màu, vào View-> Proof Colors

Xác định những gam màu nằm ngoài khả năng hiển thị của hệ màu.

Hầu như những bức ảnh được quét bao gồm hệ màu RGB, đều có phổ màu nằm trong hệ màu CMYK, việc chuyển đổi tập tin ảnh có hệ màu RGB sang hệ màu CMYK (thao tác mà ta sẽ làm trước khi in ra) hầu như không có mảy khói biệt. Mặc dù vậy, những tập tin ảnh được tạo bởi công nghệ số có hệ màu RGB đều có phổ màu nằm ngoài hệ màu CMYK, ví dụ màu của ánh sáng đèn néo-ông.

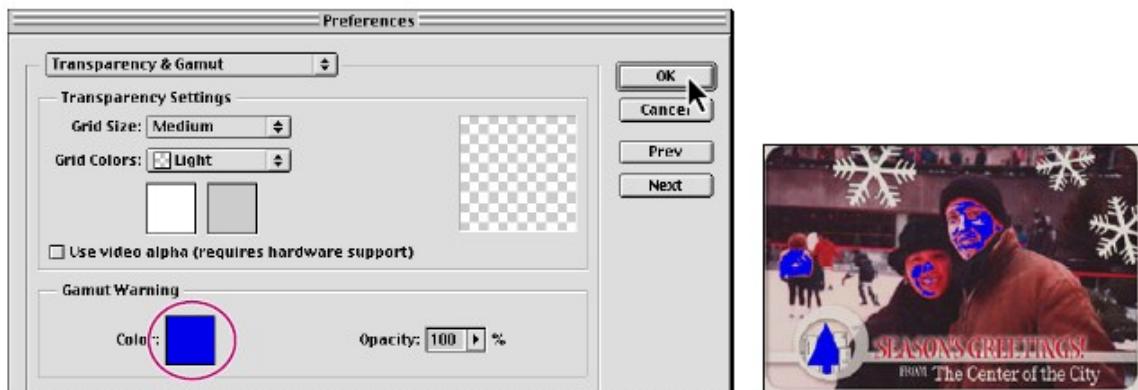
Những gam màu nào không xác định được sẽ thể hiện một dấu than trong cửa sổ màu (Color palette) hay cửa sổ thông số màu (Info palette).

Trước khi ta muốn chuyển từ hệ màu RGB sang hệ màu CMYK, ta cần xem những giá trị màu CMYK khi tập tin ảnh vẫn còn trong hệ màu RGB.

1.Chọn View -> Gammut Warning để xem những gam màu nằm ngoài hệ màu CMYK. Adobe photoshop xây dựng một bảng chuyển đổi và sử dụng màu xám trung tính để thể hiện những gam màu nằm ngoài hệ màu cần chuyển đổi.

Bởi vì màu xám là màu rất khó nhận biết nên ta cần chuyển đổi nó tới màu dễ nhận biết hơn..

1. Chọn Edit->Preferences -> Transparency & Gamut, sau đó lựa chọn mẫu màu tại đây của hộp hội thoại. Chọn một màu thật nổi hoặc thuần nhất như màu hồng hoặc màu xanh đậm.
2. Nhấn vào OK và đóng cửa sổ Transparency & Gamut lại. Màu xám sẽ được thay thế bởi màu ta đã chọn.



3. Chọn View -> Gamut Warning để gỡ bỏ chế độ xem các gam màu ngoài phổ màu. Photoshop sẽ tự động sửa những màu này khi ta lưu tập tin dưới dạng Photoshop EPS cuối chương này. Photoshop EPS sẽ chuyển đổi màu RGB tới màu CMYK, điều chỉnh những phổ màu trong RGB sao cho phù hợp với những phổ màu có trong CMYK.

Điều chỉnh màu và chuẩn bị cho việc in ấn.

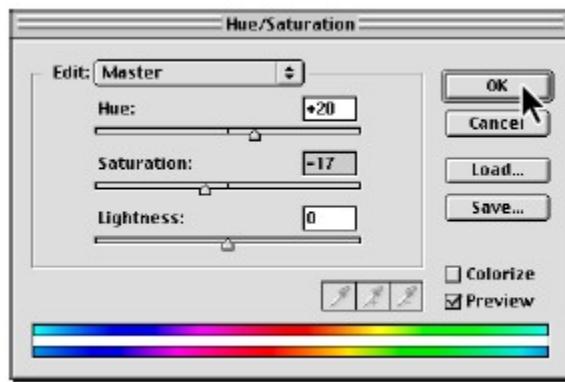
Bước tiếp theo là điều chỉnh màu cho tập tin ảnh được in ra. Trong chương này, chúng ta sẽ học cách thêm và điều chỉnh màu trên bức ảnh đã được quét.

Để cho việc so sánh được chính xác, ta sẽ tạo một bản copy.

1. Chọn Image -> Duplicate, rồi chọn OK
2. Đặt 2 bức ảnh trên màn hình sao cho có thể tiện so sánh nhất.

Ở đây chúng ta sẽ điều chỉnh màu sắc và độ bão hòa màu. Có rất nhiều cách để điều chỉnh màu, đó là việc sử dụng Levels và Curves. Trong chương này chúng ta sẽ dùng Hue/Saturation để điều chỉnh màu trong vùng làm việc..

3. Lựa chọn tập tin ảnh, rồi chọn Image -> Adjustments -> Hue/Saturation
4. Chuyển vị trí cửa sổ hội thoại sao cho có thể nhìn thấy ảnh trên màn hình.
5. Kéo thanh trượt trong phần Hue, sao cho đến lúc nhìn ảnh trông có vẻ tự nhiên hơn. Kéo thanh trượt trên Saturation, sao cho cường độ màu trở về trạng thái bình thường. Kéo thanh trượt thể hiện thuộc tính sang (Lightness) về vị trí 0

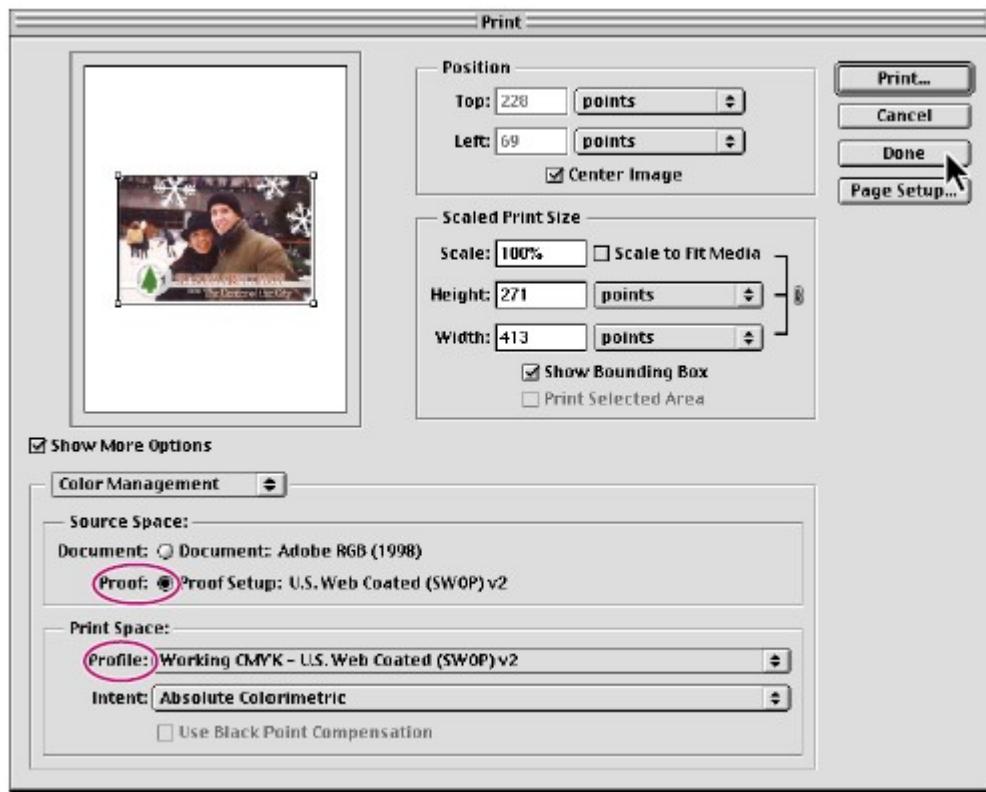


Vẫn với ảnh được lựa chọn, ta chọn File -> Print With Preview

Trong hộp hội thoại Print, cần đảm bảo rằng "Show More Options" được kiểm. Sau đó lựa chọn theo những bước dưới đây :

- Ngay khi chọn "Show more Options" sẽ xuất hiện một trình đơn, chọn "Color Management".

- Trong phần “Source Space” chọn “Proof Setup”.
- Trong phần “Print Space”, lựa chọn trong trình đơn “Profile” và “Intent” để có những thông số cho việc in ra máy in màu mà ta có ý định in ra. Nếu ta chưa có một máy in mặc định nào thì chọn “Working CMYK”
- Sau đó chọn “Done”



- Chọn File → Save để lưu tập tin.
- In ra một bản để so sánh với hình trên màn hình

Lưu ảnh thành một tập tin riêng biệt

Trong phần này ta sẽ học cách lưu ảnh thành tập tin riêng biệt, để có thể in ra phiên bản Cyan, Magneta, Yellow, Black riêng biệt.

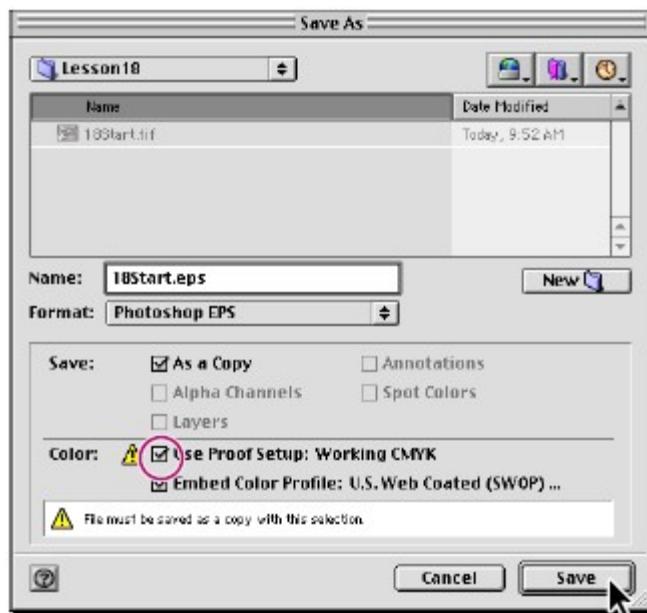
1. Chọn File -> save as (Tất nhiên đổi với tập tin 18start.tif).
2. Trong hộp thoại “save as”, lựa chọn những thuộc tính sau :

- Tại trình đơn Format , chọn “Photo EPS”

- Trong phần lựa chọn của “Save as”, với phần “Color” chọn “Use Proof Setup: Working CMYK”

Chú ý : *Những lựa chọn này sẽ giúp cho tập tin ảnh tự động chuyển từ hệ màu RGB sang CMYK khi nó được lưu dưới dạng Photoshop Encapsulated PostScript (EPS)*

- Đặt tên tập tin là 18start.eps rồi lưu lại.



- Nhấn vào nút OK, hộp thoại “EPS Options” sẽ xuất hiện.

- Chọn File -> Open, rồi mở tập tin 18start.eps. Lưu ý rằng đây là tập tin CMYK.

- Sao lưu lại tập tin 18start.tif, bây giờ chỉ còn tập tin 18start.eps đang được mở.

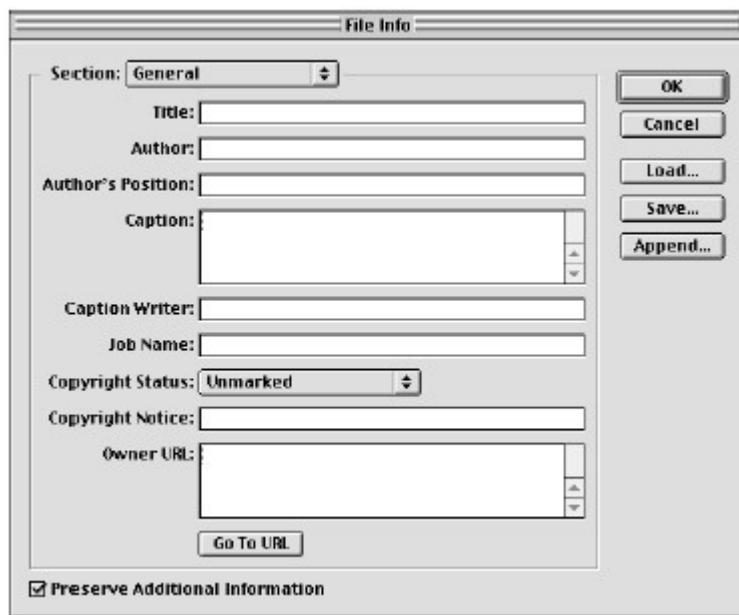
Lựa chọn cho in ấn

- Để xác lập những thông tin cho việc in ấn, ta có thể chỉ định trong phần "File info" và "Print Preview", sau đó xác lập từ phần "Options" từ cửa sổ hội thoại "Print".

Đăng nhập thông tin File

- Photoshop hỗ trợ chuẩn từ Hiệp hội báo chí Hoa kỳ và Hội đồng xuất bản Viễn thông quốc tế để xác định cơ chế truyền văn bản và hình ảnh.

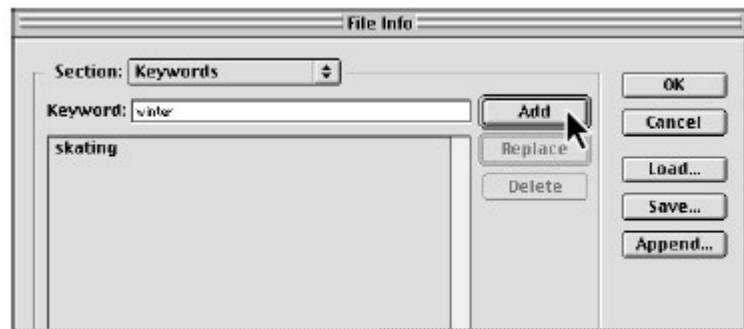
1. Trong tập tin ảnh 18start.eps, chọn File -> File Info. Cửa sổ hội thoại "File Info" sẽ xuất hiện với tham số "General" trong phần "Section"



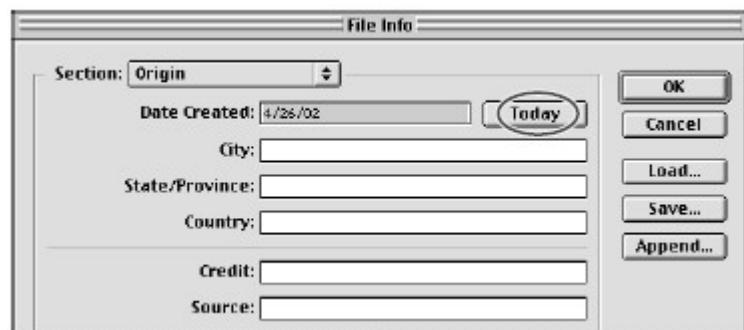
2. Nhập những thông tin như : tiêu đề , tác giả, phụ đề.....

Chú ý : Để in phần phụ đề cho tập tin ảnh, chọn File -> Print With Preview và chọn Caption.

3. Trong phần "Section" lựa chọn "Keywords"
4. Nhập từ khóa (Ví dụ : Skate hay winter) rồi nhấn vào nút Add. Ta có thể nhập bất kỳ một từ khóa nào ta thích.



5. Lại trong "Section", chọn "Origin"
6. Nhấn vào "today" để lấy ngày hiện hành, hoặc có thể nhập vào bất kỳ ngày nào ta muốn, cũng tương tự đối với các thông tin khác.



Chú ý : Ngoài 2 lựa chọn trên của phần "Section", nó còn có những lựa chọn khác mà ta có thể nhập thêm.

7. Nhấn vào OK để đóng cửa sổ hộp thoại "File Info", rồi chọn File ->Save

In ấn

Để đạt được kết quả tốt nhất cho việc in ra, ta nên theo những quy tắc sau :

- Thiết lập các tham số cho màn hình bán sắc (halftone screen)
- Nên in một bản in màu phôi hợp (hay còn được gọi là color comp). Một bản in màu phôi hợp nghĩa là bản in phôi hợp các màu Đỏ, Xanh và Xanh dương (RGB) hoặc CMYK. Việc này sẽ làm cho bản in ra giống với cái ta đã nhìn thấy trên màn hình.

In tráng ảnh bán sắc

Để chỉ định một màn hình bán sắc khi in một tập tin ảnh, ta sử dụng lựa chọn Screen trong cửa sổ hội thoại Print With Preview. Kết quả của sử dụng màn hình bán sắc chỉ có trong bản sao được in, ta không thể xem được màn hình bán sắc trên màn hình.

Ta sử dụng màn hình bán sắc để in ra một bức ảnh màu xám. Ta sử dụng bốn màn hình bán sắc (một cho mỗi tiến trình màu) để in ra những màu riêng biệt. Trong ví dụ này, chúng ta sử dụng việc điều chỉnh tần số màn hình và chấm điểm để tạo ra màn hình đơn sắc cho bức ảnh có gam màu xám.

Tần số màn hình kiểm soát mật độ các điểm trên màn hình. Các điểm được sắp xếp theo dòng trên màn hình, đơn vị đo lường thông thường cho tần số trên màn hình là dòng trên inch (Ipi). Nếu tần số màn hình càng cao, thì ảnh càng đẹp (lệ thuộc vào khả năng quét dòng màn hình của máy in). Những tạp chí thường sử dụng những màn hình có tần số quét dòng tốt như 133 Ipi hoặc cao hơn, vì họ in ấn trên các loại giấy được tráng phủ hoặc những ấn bản có chất lượng cao. Báo chí thì lại được in với chất lượng thấp hơn lên chỉ cần những màn hình có tần số quét dòng khoảng 85 Ipi.

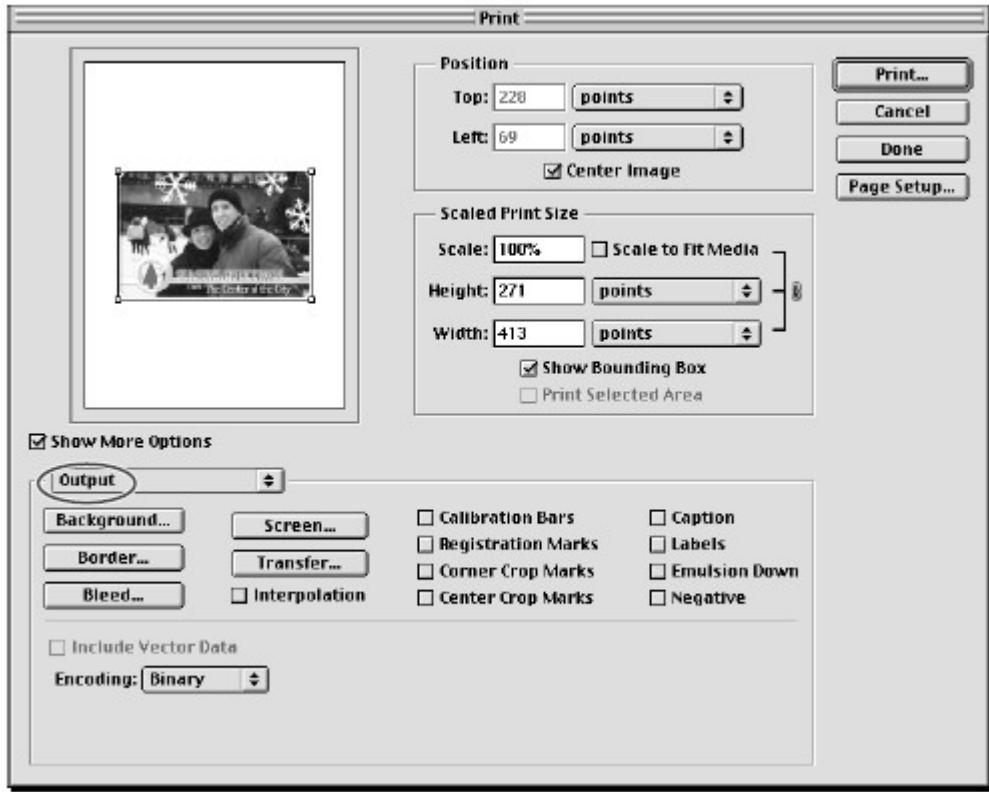
Góc màn hình được sử dụng để tạo bán sắc cho ảnh màu xám khoảng 45độ. Để đạt được kết quả tốt nhất cho các màu riêng biệt là sử dụng lựa chọn Auto trong cửa sổ hội thoại Halftone (chọn Page Setup -> Screens -> Halftone Screens). Ta cũng có thể chỉ định góc cho

từng màu. Nên thiết lập các màn hình với các góc khác nhau để đảm bảo rằng các chấm điểm đặt trên bốn màn hình có vẻ là có màu liên tục và không tạo ra việc nhiễu màu.

Những chấm điểm dạng hình thoi thường được sử dụng trong màn hình bán sắc, tuy nhiên Photoshop cũng cho phép ta sử dụng các dạng hình khác như : tròn, e líp, gạch nối, đường kẻ.

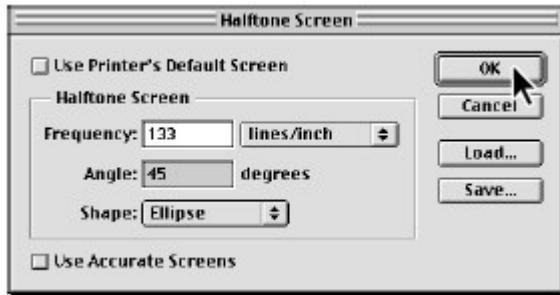
Chú ý : *Mặc định một ảnh sẽ sử dụng những xác lập màn hình bán sắc của thiết bị hoặc phần mềm nơi mà ta xuất tập tin ảnh, như chương trình dàn trang. Ta không cần phải chỉ định những xác lập màn hình đơn sắc như dưới đây trừ trường hợp ta muốn chèn đè lên những xác lập mặc định*

1. Đảm bảo rằng cửa sổ của tập tin ảnh đã được kích hoạt.
2. Chọn Image -> Mode -> Grayscale sau đó chọn Ok để hủy bỏ thông tin màu.
3. Chọn File -> Print With Preview để đảm bảo Show More Options được lựa chọn.
4. Lập tức cửa sổ Show More Options sẽ xuất hiện, lựa chọn “output” từ trình đơn bên dưới



5. Nhấn vào Screen để mở cửa sổ hội thoại “Halftone Screen” và lựa chọn những thông tin dưới đây

- Gỡ bỏ lựa chọn “Use Printer’s Default Screen”.
- Phần Frequency nhập số 133, và đam bảo Lines/Inch được lựa chọn.
- Phần Angle chọn góc 45đô
- Phần Shape chọn Elipse
- Nhấn Ok để đóng cửa sổ Halftone Screen



6. Nhấn vào "Done" để đóng cửa sổ "Print With Preview"
7. Để in ảnh, chọn File -> Print
8. Chọn File -> Close để đóng tập tin ảnh (không lưu giữ những gì đã thay đổi)

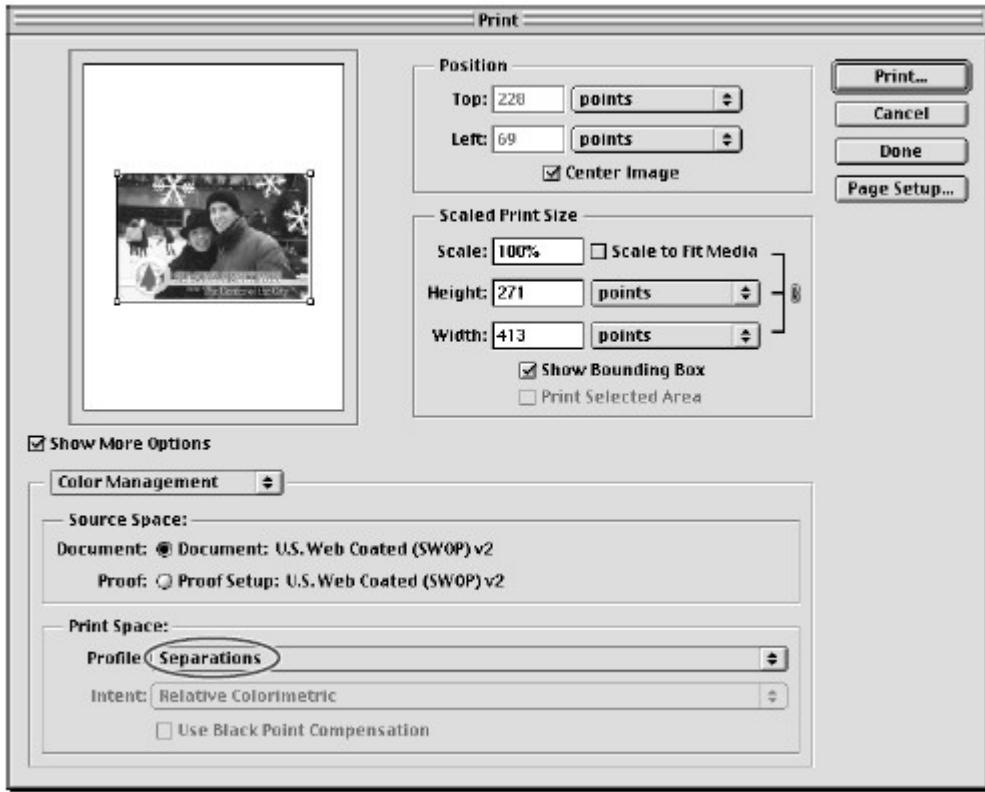
In ấn những bản riêng biệt

Mặc định, ảnh hệ màu CMYK được in ra như một tập tin ảnh duy nhất, và là một tập tin ảnh hợp thành của bốn màu. Để in ra thành bốn tập tin ảnh riêng biệt, ta cần lựa chọn phần Separations trong cửa sổ hội thoại "Print With Preview".

Để in ảnh hiện thời theo gam màu, ta làm như sau :

1. Chọn File -> Open và mở tập tin 18start.eps.
2. Chọn File – Print With Preview.
3. Trong cửa sổ hội thoại "Print", đảm bảo rằng đã lựa chọn "Show More Options", và xác lập theo như những thông tin dưới đây :

- Trong trình đơn pop-up ngay bên dưới "Show more Options", chọn "Color Management".
- Trong phần "Source Space" chọn Document.
- Trong trình đơn pop-up Profile, chọn "Separations".



4. Nhấn vào Print (Nếu ta không muốn in ra, có thể bỏ qua bước này).
5. Chọn File-> Close để đóng tập tin (Nhớ không lưu)

Tới đây chúng ta đã hoàn tất việc sử dụng màu riêng biệt và in ấn cho một tập tin ảnh trong Adobe Photoshop.

Câu hỏi ôn tập

1. Có những bước gì để tái tạo màu chính xác ?
2. Gam màu là gì?
3. ICC profile là gì?
4. Màu riêng biệt là gì ? Ảnh hệ màu CMYK khác với hệ màu RGB như thế nào ?
5. Những bước nào để chuẩn bị in ra những màu riêng biệt trong một tập tin ảnh ?

Đáp án:

1. Xác định cỡ màn hình, sau đó sử dụng cửa sổ “Color Setting” để xác lập thông tin về không gian màu. Ví dụ : Ta có thể sử dụng hệ màu RGB cho những ảnh trực tuyến, hệ màu CMYK cho những ảnh được in ra.

Ta cũng có thể chuẩn bị trước khi cho in ra những tấm ảnh, kiểm tra những gam màu không nằm trong những gam màu của hệ màu đã chọn, điều chỉnh màu theo ý muốn, đối với những ảnh cần in ra, có thể in ra những ảnh có gam màu riêng biệt.

3. Gam màu là phạm vi màu được tái tạo lại bởi thiết bị hoặc hệ màu, ví dụ, hệ màu RGB và CMYK là 2 hệ màu khác nhau nên cho những bức ảnh khác nhau.
4. ICC profile là tập thông tin đặc tả không gian màu của một thiết bị, ví dụ như hệ màu CMYK đặc tả không gian màu của một loại máy in. Những ứng dụng như Photoshop sử dụng ICC Profile cho lưu trữ thông tin màu của tập tin ảnh để khi chuyển qua các ứng dụng khác vẫn giữ được nguyên màu sắc của chúng.
5. Chuẩn bị ảnh được in ra có thể giữ được màu chuẩn, sau đó chuyển đổi từ hệ màu RGB sang hệ màu CMYK để xây dựng được những gam màu riêng biệt.

Để tạo ra màu sắc phù hợp, bạn xác định khoảng màu để chỉnh sửa và hiện thì hình dưới dạng RGB tiếp sau đó là chỉnh sửa, hiển thị và in hình dưới dạng CMYK. Với cách làm này bạn có thể chắc chắn hình được in ra sẽ có màu giống như khi nó hiện trên máy tính vậy.

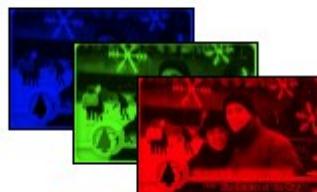
Chương sẽ giúp các bạn thiết lập màu sắc giữa hai hệ màu RGB (cho việc hiển thị) và CMYK (cho in ấn)

Trong bài này chúng ta sẽ học những phần sau:

- Xác định những mảng kiểu màu RGB, grayscale và CMYK trong việc hiển thị, in ấn và chỉnh sửa ảnh
- Chuẩn bị cho việc in ảnh trên một máy in PostScript CMYK
- Chuẩn bị trước khi in.
- Tạo các mảng màu (separation), quá trình xử lý màu cho một hình RGB được bối cục bởi bốn màu mực in : cyan, magenta, yellow và black.
- Hiểu các bước chuẩn bị trước khi in.

Tái tạo màu

Màu sắc hiển thị trên màn hình được kết hợp bởi màu đỏ, xanh lá cây và xanh dương(hay được gọi là RGB), trong khi những màu được in ra lại được tạo bởi bốn màu lam,đỏ tươi (cánh sen), vàng và đen(hay được gọi là CMYK). Đây là bốn màu chuẩn trong quá trình in màu.



RGB image with red, green, and blue channels



CMYK image with cyan, magenta, yellow, and black channels

Bởi vì RGB và CMYK sử dụng các phương thức hiển thị khác nhau, chúng có những phương thức tái tạo các gam màu hay mảng màu khác nhau. Ví dụ, RGB sử dụng các gam sáng để tạo màu,

gam màu của nó bao gồm những màu neon (neon colors). Ngược lại, màu của mực in lại vượt trội trong việc tái tạo những màu mực có thể ngoài phạm vi gam màu của RGB như là màu nhạt và màu thuần đen. Để rõ sự khác biệt giữa gam màu RGB và CMYK xem hình 18-3,18-4 và 18-5.

Nhưng không phải tất cả các gam màu RGB và CMYK là giống nhau. Đối với mỗi một kiểu màn hình hay máy in, chúng đều hiển thị các gam màu có đôi chút khác nhau. Ví dụ như màn hình của nhà sản xuất này có thể hiển thị màu xanh dương hơi sáng hơn so với màu của nhà sản xuất khác. Màu sắc cho hình vẽ được quyết định bởi các gam màu mà nó có thể tái tạo

Chúng ta sẽ xem xét qua một chút về hai hệ màu RGB và CMYK

Hệ thống màu RGB

Hầu hết các màu đều có thể thể hiện được qua ba màu là Đỏ (Red), Lục (Green), Lam (Blue) với cường độ sáng rất cao. Khi phối hợp lại chúng cũng có thể tạo được các màu CYM và W (trắng), nên chúng cũng được gọi là hệ màu Cộng. Tất cả các màu được phối hợp với cường độ sáng cao nhất sẽ tạo ra màu trắng, vì tất cả các ánh sáng sẽ được ánh xạ ngược trở lại mắt và tạo nên màu trắng. Hệ màu cộng được sử dụng trong màn hình, video, ánh sáng.

Hệ thống màu CMYK

Là việc tạo màu dựa theo sự hấp thụ ánh sáng của mực in lên giấy. Khi ánh sáng đập vào mực in, một số bước sóng được hấp thụ trên giấy, một số khác được phản xạ vào mắt. Theo lý thuyết, màu Xanh lục (Cyan), màu Vàng (Yellow) và màu Cánh sen (Magenta) kết hợp với nhau hấp thu ánh sáng tạo nên màu Đen và chúng được gọi là hệ màu Trừ. Tuy nhiên do trong thực tế, các hạt mực in kết hợp với nhau tạo thành một màu đen không thuần khiết, nên người ta cho thêm một lớp màu đen nữa để tạo nên màu đen thuần khiết, vì để tránh lầm lẫn với màu xanh nên được viết tắt là K. Việc kết hợp những màu mực in này được gọi là tiến trình in bốn màu.

ICC (International Color Consortium) : Một tổ chức định ra tiêu chuẩn màu sắc giúp cho các phần mềm và các thiết bị có thể hiểu được nhau (ND). ICC profile là một tập hợp những thông số nhằm đặc tả không gian màu của một thiết bị, ví dụ : không gian màu CYMK nhằm sử dụng cho các thiết bị in ấn. Trong bài này ta sẽ học cách sử dụng các tập màu RGB và CMYK. Photoshop (hay các ứng dụng có thể sử dụng định nghĩa màu theo chuẩn ICC) sẽ sử dụng những thông số theo chuẩn ICC để quản lý màu cho các file hình ảnh của mình. Ta có thể tham khảo thêm về việc quản lý màu và chuẩn bị những xác lập cho màn hình trong bài 17. Trước khi vào bài chúng ta cần xác lập mặc định cho Adobe photoshop trong phần "Khôi phục những tham chiếu mặc định" (Restoring default preferences).

Chỉ định những xác lập quản lý màu:

Trong phần đầu bài này chúng ta đã được biết làm thế nào để xác lập một tiến trình quản lý màu. Để hỗ trợ việc xác lập này, Photoshop tự động hiển thị một hộp hội thoại cho việc xác lập màu ngay khi khởi động Photoshop.

Ví dụ, Photoshop sẽ xác lập màu RGB là mặc định cho quá trình hỗ trợ web. Tuy nhiên ta cũng có thể thay đổi xác lập nhằm phù hợp cho việc in ra những bức ảnh đẹp hơn là hiển thị chúng trên màn hình.

Để bắt đầu cho việc xác lập màu này, chúng ta hãy khởi động Photoshop, và bắt tay cho việc tùy biến màu sắc theo ý của mình.

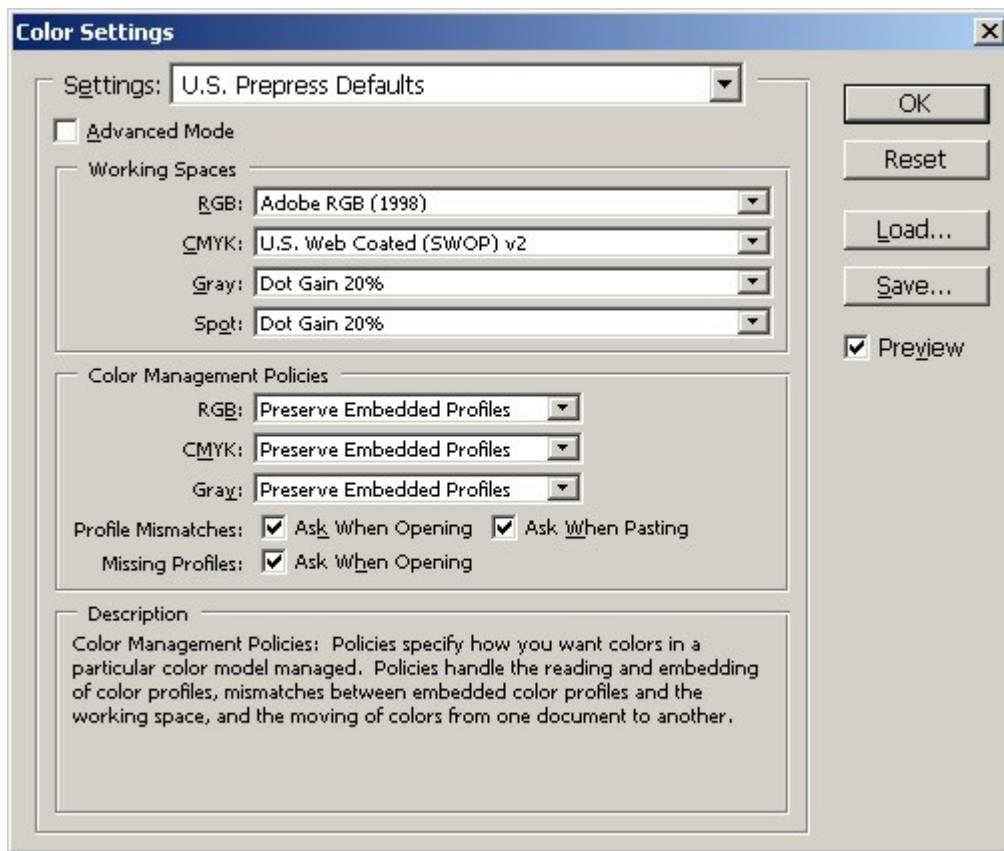
Khởi động Photoshop.

Nếu ta sử dụng những ứng dụng khác để thay đổi những xác lập trong file định nghĩa màu mặc định, một hộp hội thoại xuất hiện nhắc nhở ta đồng hóa màu sắc theo những xác lập bình thường hoặc mở lại hộp xác lập màu sắc của Photoshop.

Việc đồng hóa những xác lập màu nhằm đảm bảo cho việc Photoshop sử dụng màu của mình được đồng nhất. Ta cũng có thể lưu lại xác lập màu vào một tập tin, nhằm sử dụng cho các ứng dụng, hay những người khác.

Xác lập màu :

Trên thanh menu, chọn Edit->Color setting để mở hộp hội thoại “Color Settings”



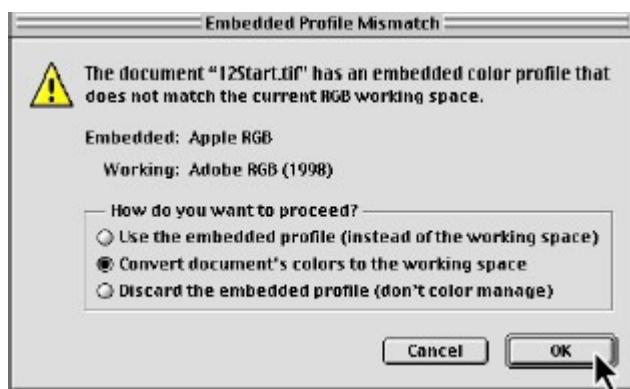
Trong phần “Description” là những thông tin về những lựa chọn ở phía trên, mỗi lần ta chuyển con trỏ tới mỗi lựa chọn ở phía trên, phần “Description” tự động hiển thị các thông tin chú giải cho phần này.

Chúng ta sẽ sử dụng xác lập “U.S. prepress Default” và nhấn vào nút “OK”

Chuẩn bị cho việc tạo màu của ảnh

Chúng ta sẽ làm việc với file ảnh được đưa vào với màu gốc. Chúng ta sẽ xác lập sao cho màu của file ảnh hiển thị trên màn hình gần giống nhất với cái mà nó được in ra. Việc này sẽ giúp cho việc in những bức ảnh của bạn đạt được hiệu quả màu tốt nhất.

a. Trên thanh menu, chọn File ->Open, mở file 18start.tif từ thư mục lesson18. Vì 18start.tif đã bao gồm lược đồ màu cho bức ảnh được định nghĩa cho một không gian màu sắc khác với xác lập trên Photoshop, vì vậy sẽ xuất hiện hộp hội thoại “Embedded Profile Mismatch”, yêu cầu bạn phải thay đổi xác lập màu. Có ba lựa chọn trong hộp hội thoại này



- Lựa chọn “Use the embedded profile” thay đổi những xác lập màu mà đã được định nghĩa từ những phiên làm việc trước theo những xác lập màu được sử dụng đi theo tập file ảnh.
- Lựa chọn “Discard the Embedded Profile” hiển thị theo chế độ không có thông số màu đi theo và có thể sẽ gây ra việc màu sắc sẽ không được hiển thị chính xác.

Nói chung, nếu không vì những lý do đặc biệt, thì ta nên sử dụng lựa chọn thứ 2 “Convert Document’s Colors to the Working Space”.

Lúc này file ảnh có hệ màu RGB sẽ được mở ra.

- b. Lựa chọn “Convert Document’s Colors to the Working Space” sẽ yêu cầu Photoshop so sánh thông số màu của tập tin ảnh với thông số màu đã được thiết lập của Photoshop, và sẽ chọn ra màu đúng nhất cho tập tin ảnh để hiển thị lên màn hình.

Chú ý : Dựa vào những thông số đã được xác lập trong phần xác lập màu của Photoshop, nếu như tập tin ảnh không có phần định nghĩa xác lập màu đi theo, một cửa sổ xác nhận việc mất Thông số màu sẽ xuất hiện, cửa sổ này sẽ giúp bạn có cần xác lập một tập thông số màu cho tập tin ảnh hay không. Cửa sổ này giúp ta lựa chọn việc sử dụng những thông số màu hiện hành hay chọn từ những danh sách thông số có trong sẵn trong các tập thông số. Nói chung, ta nên lựa chọn xác lập màu hiện hành.

Trước khi thực hiện việc sử lý màu sắc (trên màn hình) tức là việc chuẩn bị màu sắc trước khi in ấn, ta nên thiết lập trước các thông số (cũng còn được gọi là phần “proof setup”). Những thông số xác lập này nhằm mục đích chuẩn bị cho tập tin ảnh được in ra chính xác như những gì thể hiện trên màn hình. Photoshop có rất nhiều những xác lập giành cho từng trường hợp hiển thị màu sắc như in ấn, web hay màn hình.

Trong chương này ta sẽ học cách xác lập màu tùy biến, sau đó sẽ lưu chúng vào một tập tin để có thể sử dụng trong những trường hợp khác.

- Trên menu bar chọn View -> Proof Setup ->Custom.
- Đặt dấu kiểm trên lựa chọn Preview.

Tại phần Profile trong hộp thoại Proof Setup, lựa chọn một xác lập phù hợp với nguồn nhận tập tin ảnh (ví dụ như máy in), trong trường hợp này, vì ta không đưa ra máy in, nên nói chung “Working CMYK - U.S. Web Coated (SWOP) v2” là một lựa chọn tốt.

Phải đảm bảo rằng “Preserve Color Numbers” là không được lựa chọn. Việc gỡ lựa chọn này sẽ đảm bảo rằng, tập tin ảnh sẽ hiển thị được màu sắc gần nhất với thông số màu được thiết lập. Về cơ bản, lựa chọn này sẽ là không săn có trên các hệ thống.

Phần Intent nhằm giúp hệ thống quản lý màu trong việc hoán đổi màu từ một không gian màu này sang không gian khác (ở đây chúng ta sẽ chọn “Relative Colorimetric”, một lựa chọn tốt cho việc bảo trì mối quan hệ của tập màu mà không làm mất tính chính xác của hệ màu đã xác lập)

Chọn Ink Black (lựa chọn này sẽ giả lập được màu đen thuần chứ không phải là màu đen nhạt), sau đó chọn Paper White (sẽ giả lập được màu trắng nhòe giống màu giấy thực).

Lưu ý rằng tập tin ảnh sẽ mất tính tương phản (Xem hình).



Chú ý : Để thay đổi xác lập màu, vào View-> Proof Colors

Xác định những gam màu nằm ngoài khả năng hiển thị của hệ màu.

Hầu như những bức ảnh được quét bao gồm hệ màu RGB, đều có phổ màu nằm trong hệ màu CMYK, việc chuyển đổi tập tin ảnh có hệ màu RGB sang hệ màu CMYK (thao tác mà ta sẽ làm trước khi in ra) hầu như không có mĩ khái biệt. Mặc dầu vậy, những tập tin ảnh được tạo bởi công nghệ số có hệ màu RGB đều có phổ màu nằm ngoài hệ màu CMYK, ví dụ màu của ánh sáng đèn né-ông.

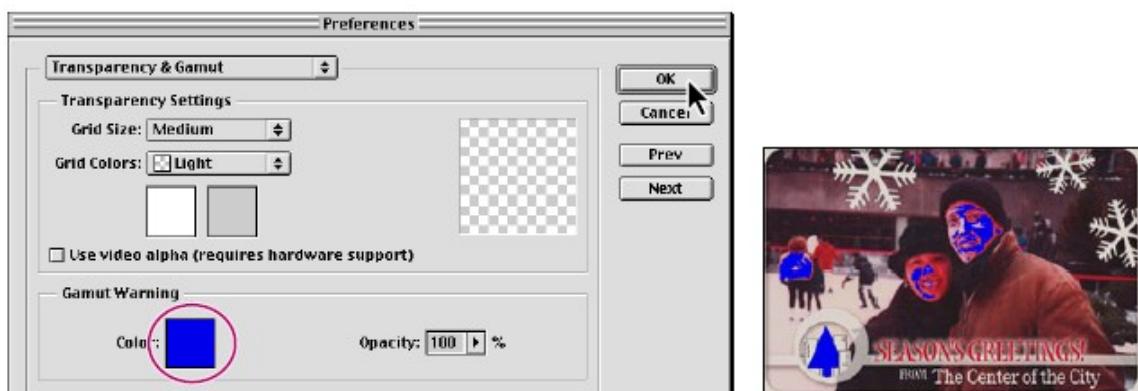
Những gam màu nào không xác định được sẽ thể hiện một dấu than trong cửa sổ màu (Color palette) hay cửa sổ thông số màu (Info palette).

Trước khi ta muốn chuyển từ hệ màu RGB sang hệ màu CMYK, ta cần xem những giá trị màu CMYK khi tập tin ảnh vẫn còn trong hệ màu RGB.

1.Chọn View -> Gamut Warning để xem những gam màu nằm ngoài hệ màu CMYK. Adobe photoshop xây dựng một bảng chuyển đổi và sử dụng màu xám trung tính để thể hiện những gam màu nằm ngoài hệ màu cần chuyển đổi.

Bởi vì màu xám là màu rất khó nhận biết nên ta cần chuyển đổi nó tới màu dễ nhận biết hơn..

1. Chọn Edit->Preferences -> Transparency & Gamut, sau đó lựa chọn mẫu màu tại đáy của hộp hội thoại. Chọn một màu thật nổi hoặc thuần nhất như màu hồng hoặc màu xanh đậm.
2. Nhấn vào OK và đóng cửa sổ Transparency & Gamut lại. Màu xám sẽ được thay thế bởi màu ta đã chọn.



3. Chọn View -> Gamut Warning để gỡ bỏ chế độ xem các gam màu ngoài phổ màu. Photoshop sẽ tự động sửa những màu này khi ta lưu tập tin dưới dạng Photoshop EPS cuối chương này. Photoshop EPS sẽ chuyển đổi màu RGB tới màu CMYK, điều chỉnh những phổ màu trong RGB sao cho phù hợp với những phổ màu có trong CMYK.

Điều chỉnh màu và chuẩn bị cho việc in ấn.

Bước tiếp theo là điều chỉnh màu cho tập tin ảnh được in ra. Trong chương này, chúng ta sẽ học cách thêm và điều chỉnh màu trên bức ảnh đã được quét.

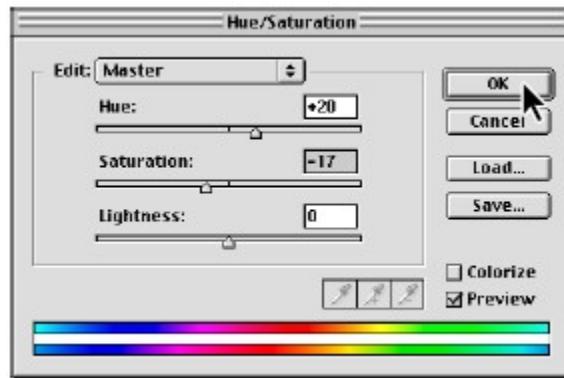
Để cho việc so sánh được chính xác, ta sẽ tạo một bản copy.

1. Chọn Image -> Duplicate, rồi chọn OK

- Đặt 2 bức ảnh trên màn hình sao cho có thể tiện so sánh nhất.

Ở đây chúng ta sẽ điều chỉnh màu sắc và độ bão hòa màu. Có rất nhiều cách để điều chỉnh màu, đó là việc sử dụng Levels và Curves. Trong chương này chúng ta sẽ dùng Hue/Saturation để điều chỉnh màu trong vùng làm việc..

- Lựa chọn tập tin ảnh, rồi chọn Image -> Adjustments -> Hue/Saturation
- Chuyển vị trí cửa sổ hội thoại sao cho có thể nhìn thấy ảnh trên màn hình.
- Kéo thanh trượt trong phần Hue, sao cho đến lúc nhìn ảnh trông có vẻ tự nhiên hơn. Kéo thanh trượt trên Saturation, sao cho cường độ màu trở về trạng thái bình thường. Kéo thanh trượt thể hiện thuộc tính sang (Lightness) về vị trí 0



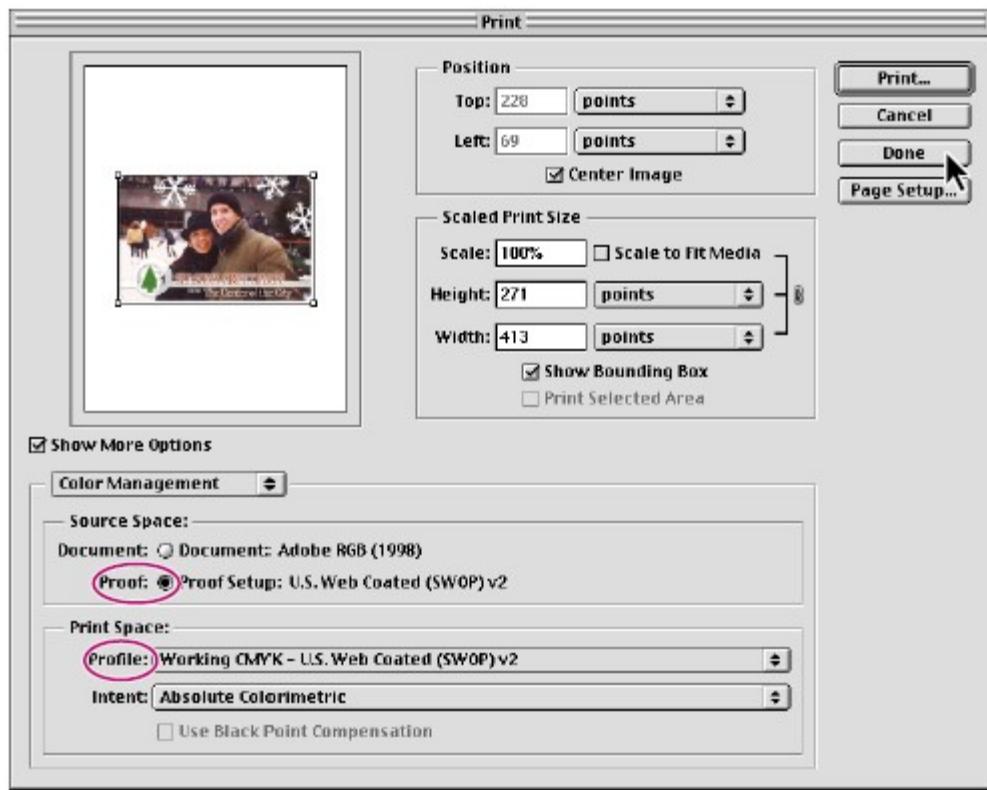
Vẫn với ảnh được lựa chọn, ta chọn File -> Print With Preview

Trong hộp hội thoại Print, cần đảm bảo rằng "Show More Options" được kiểm. Sau đó lựa chọn theo những bước dưới đây :

- Ngay khi chọn "Show more Options" sẽ xuất hiện một trình đơn, chọn "Color Management".
- Trong phần "Source Space" chọn "Proof Setup".

- Trong phần “Print Space”, lựa chọn trong trình đơn “Profile” và “Intent” để có những thông số cho việc in ra máy in màu mà ta có ý định in ra. Nếu ta chưa có một máy in mặc định nào thì chọn “Working CMYK”

- Sau đó chọn “Done”



- Chọn File → Save để lưu tập tin.

- In ra một bản để so sánh với hình trên màn hình

Lưu ảnh thành một tập tin riêng biệt

Trong phần này ta sẽ học cách lưu ảnh thành tập tin riêng biệt, để có thể in ra phiên bản Cyan, Magneta, Yellow, Black riêng biệt.

1. Chọn File -> save as (Tắt nhiên đổi với tập tin 18start.tif).

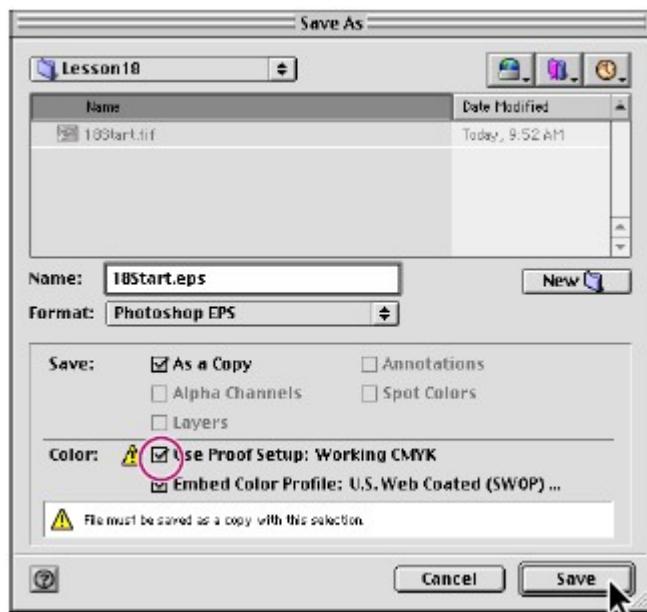
2. Trong hộp thoại “save as”, lựa chọn những thuộc tính sau :

- Tại trình đơn Format , chọn “Photo EPS”

- Trong phần lựa chọn của “Save as”, với phần “Color” chọn “Use Proof Setup: Working CMYK”

Chú ý : *Những lựa chọn này sẽ giúp cho tập tin ảnh tự động chuyển từ hệ màu RGB sang CMYK khi nó được lưu dưới dạng Photoshop Encapsulated PostScript (EPS)*

- Đặt tên tập tin là 18start.eps rồi lưu lại.



- Nhấn vào nút OK, hộp thoại “EPS Options” sẽ xuất hiện.

- Chọn File -> Open, rồi mở tập tin 18start.eps. Lưu ý rằng đây là tập tin CMYK.

- Sao lưu lại tập tin 18start.tif, bây giờ chỉ còn tập tin 18start.eps đang được mở.

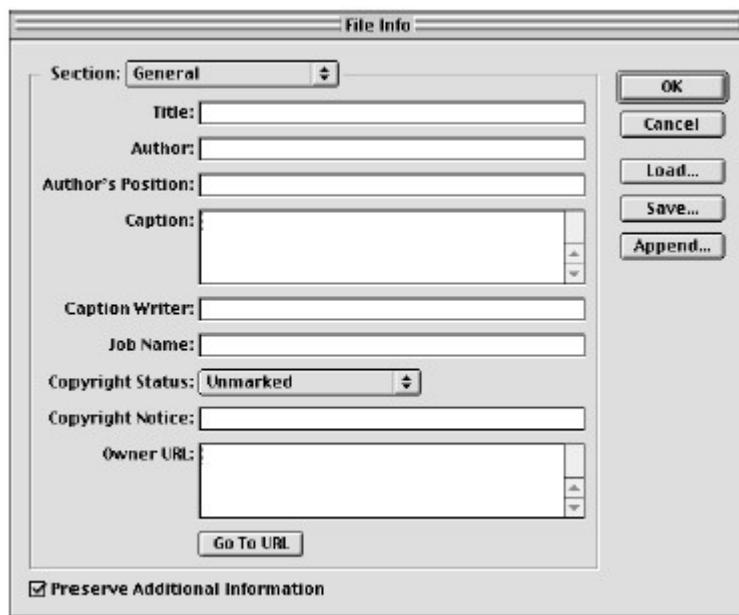
Lựa chọn cho in ấn

- Để xác lập những thông tin cho việc in ấn, ta có thể chỉ định trong phần “File info” và “Print Preview”, sau đó xác lập từ phần “Options” từ cửa sổ hội thoại “Print”.

Đăng nhập thông tin File

- Photoshop hỗ trợ chuẩn từ Hiệp hội báo chí Hoa kỳ và Hội đồng xuất bản Viễn thông quốc tế để xác định cơ chế truyền văn bản và hình ảnh.

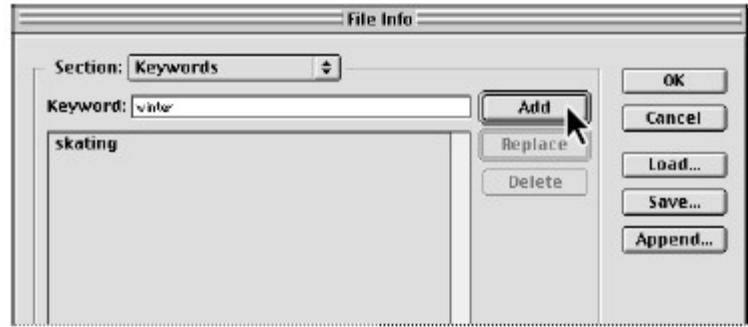
1. Trong tập tin ảnh 18start.eps, chọn File -> File Info. Cửa sổ hội thoại “File Info” sẽ xuất hiện với tham số “General” trong phần “Section”



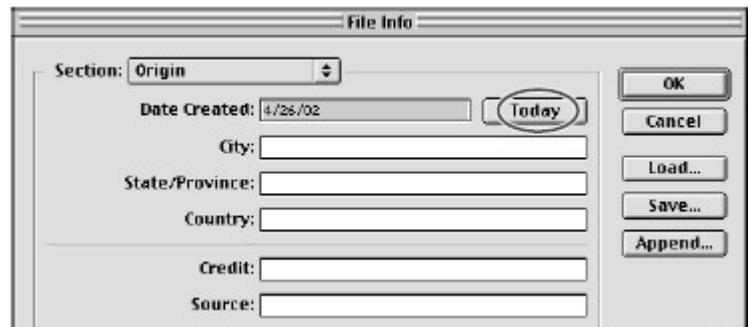
2. Nhập những thông tin như : tiêu đề , tác giả, phụ đề.....

Chú ý : Để in phần phụ đề cho tập tin ảnh, chọn File -> Print With Preview và chọn Caption.

3. Trong phần “Section” lựa chọn “Keywords”
4. Nhập từ khóa (Ví dụ : Skate hay winter) rồi nhấn vào nút Add. Ta có thể nhập bất kỳ một từ khóa nào ta thích.



5. Lại trong "Section", chọn "Origin"
6. Nhấn vào "today" để lấy ngày hiện hành, hoặc có thể nhập vào bất kỳ ngày nào ta muốn, cũng tương tự đối với các thông tin khác.



Chú ý : Ngoài 2 lựa chọn trên của phần "Section", nó còn có những lựa chọn khác mà ta có thể nhập thêm.

7. Nhấn vào OK để đóng cửa sổ hội thoại "File Info", rồi chọn File ->Save

In ấn

Để đạt được kết quả tốt nhất cho việc in ra, ta nên theo những quy tắc sau :

- Thiết lập các tham số cho màn hình bán sắc (halftone screen)

- Nên in một bản in màu phối hợp (hay còn được gọi là color comp). Một bản in màu phối hợp nghĩa là bản in phối hợp các màu Đỏ, Xanh và Xanh dương (RGB) hoặc CMYK. Việc này sẽ làm cho bản in ra giống với cái ta đã nhìn thấy trên màn hình.

In tráng ảnh bán sắc

Để chỉ định một màn hình bán sắc khi in một tập tin ảnh, ta sử dụng lựa chọn Screen trong cửa sổ hội thoại Print With Preview. Kết quả của sử dụng màn hình bán sắc chỉ có trong bản sao được in, ta không thể xem được màn hình bán sắc trên màn hình.

Ta sử dụng màn hình bán sắc để in ra một bức ảnh màu xám. Ta sử dụng bốn màn hình bán sắc (một cho mỗi tiến trình màu) để in ra những màu riêng biệt. Trong ví dụ này, chúng ta sử dụng việc điều chỉnh tần số màn hình và chấm điểm để tạo ra màn hình đơn sắc cho bức ảnh có gam màu xám.

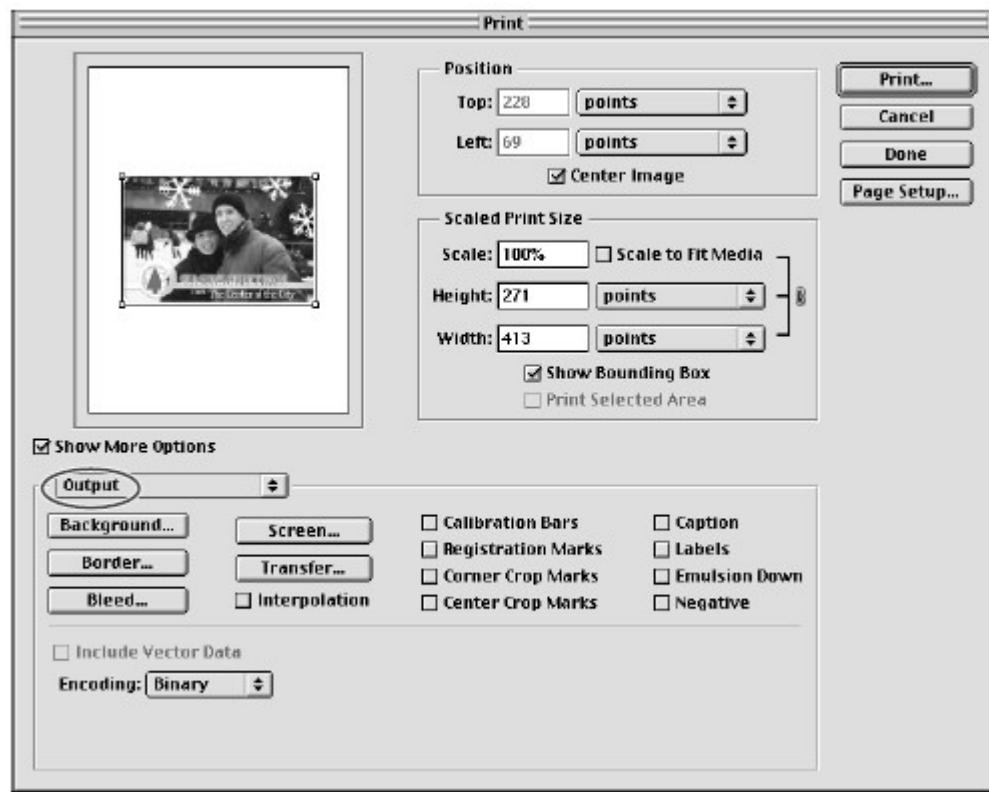
Tần số màn hình kiểm soát mật độ các điểm trên màn hình. Các điểm được sắp xếp theo dòng trên màn hình, đơn vị đo lường thông thường cho tần số trên màn hình là dòng trên inch (Ipi). Nếu tần số màn hình càng cao, thì ảnh càng đẹp (lệ thuộc vào khả năng quét dòng màn hình của máy in). Những tạp chí thường sử dụng những màn hình có tần số quét dòng tốt như 133 Ipi hoặc cao hơn, vì họ in ấn trên các loại giấy được tráng phủ hoặc những ấn bản có chất lượng cao. Báo chí thì lại được in với chất lượng thấp hơn lên chỉ cần những màn hình có tần số quét dòng khoảng 85 Ipi.

Góc màn hình được sử dụng để tạo bán sắc cho ảnh màu xám khoảng 45độ. Để đạt được kết quả tốt nhất cho các màu riêng biệt là sử dụng lựa chọn Auto trong cửa sổ hội thoại Halftone (chọn Page Setup -> Screens -> Halftone Screens). Ta cũng có thể chỉ định góc cho từng màu. Nên thiết lập các màn hình với các góc khác nhau để đảm bảo rằng các chấm điểm đặt trên bốn màn hình có vẻ là có màu liên tục và không tạo ra việc nhiễu màu.

Những chấm điểm dạng hình thoi thường được sử dụng trong màn hình bán sắc, tuy nhiên Photoshop cũng cho phép ta sử dụng các dạng hình khác như : tròn, e líp, gạch nối, đường kẻ.

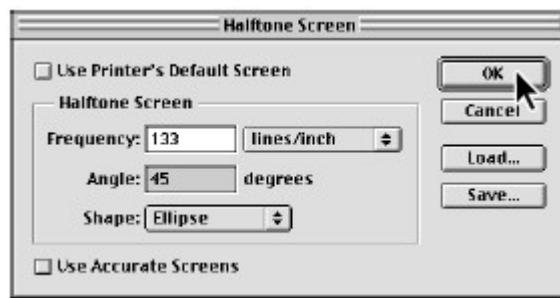
Chú ý : *Mặc định một ảnh sẽ sử dụng những xác lập màn hình bán sắc của thiết bị hoặc phần mềm nơi mà ta xuất tập tin ảnh, như chương trình dàn trang. Ta không cần phải chỉ định những xác lập màn hình đơn sắc như dưới đây trừ trường hợp ta muốn chèn đè lên những xác lập mặc định*

1. Đảm bảo rằng cửa sổ của tập tin ảnh đã được kích hoạt.
2. Chọn Image -> Mode -> Grayscale sau đó chọn Ok để hủy bỏ thông tin màu.
3. Chọn File -> Print With Preview để đảm bảo Show More Options được lựa chọn.
4. Lập tức cửa sổ Show More Options sẽ xuất hiện, lựa chọn "output" từ trình đơn bên dưới



5. Nhấn vào Screen để mở cửa sổ hội thoại “Halftone Screen” và lựa chọn những thông tin dưới đây

- Gỡ bỏ lựa chọn “Use Printer’s Default Screen”.
- Phần Frequency nhập số 133, và đam bảo Lines/Inch được lựa chọn.
- Phần Angle chọn góc 45độ
- Phần Shape chọn Ellipse
- Nhấn Ok để đóng cửa sổ Halftone Screen



6. Nhấn vào “Done” để đóng cửa sổ “Print With Preview”

7. Để in ảnh, chọn File -> Print

8. Chọn File -> Close để đóng tập tin ảnh (không lưu giữ những gì đã thay đổi)

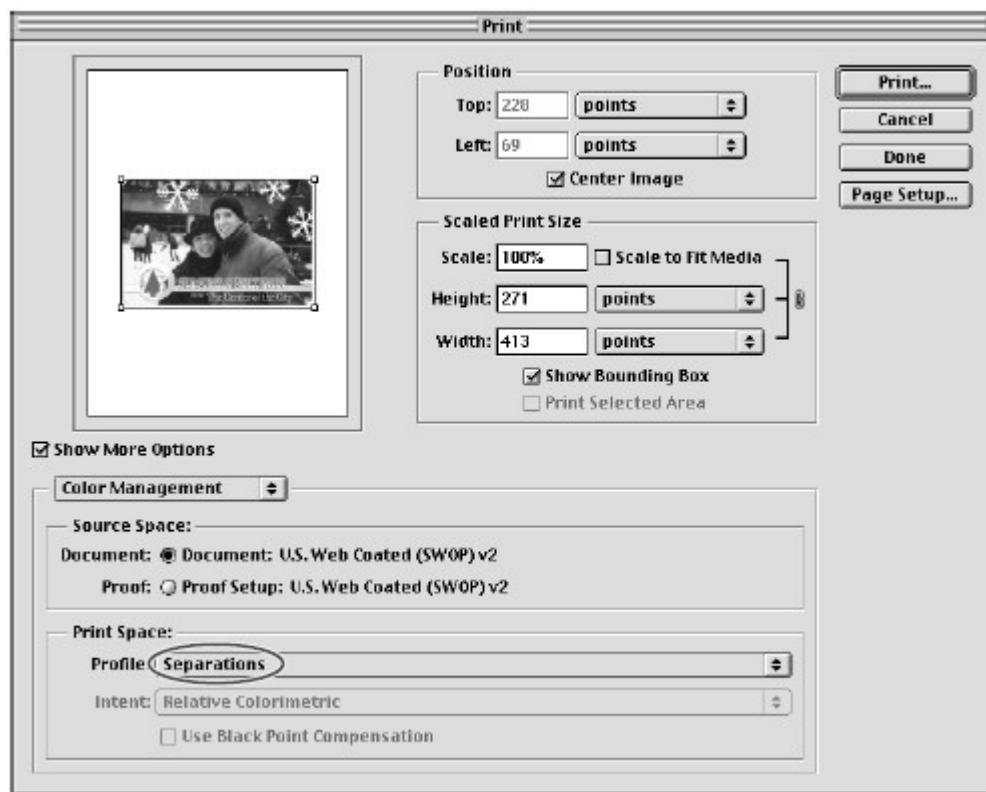
In ảnh những bản riêng biệt

Mặc định, ảnh hệ màu CMYK được in ra như một tập tin ảnh duy nhất, và là một tập tin ảnh hợp thành của bốn màu. Để in ra thành bốn tập tin ảnh riêng biệt, ta cần lựa chọn phần Separations trong cửa sổ hội thoại “Print With Preview”.

Để in ảnh hiện thời theo gam màu, ta làm như sau :

- Chọn File -> Open và mở tập tin 18start.eps.
- Chọn File – Print With Preview.
- Trong cửa sổ hội thoại “Print”, đảm bảo rằng đã lựa chọn “Show More Options”, và xác lập theo như những thông tin dưới đây :

- Trong trình đơn pop-up ngay bên dưới “Show more Options”, chọn “Color Management” .
- Trong phần “Source Space” chọn Document.
- Trong trình đơn pop-up Profile, chọn “Separations”.



- Nhấn vào Print (Nếu ta không muốn in ra, có thể bỏ qua bước này).
- Chọn File-> Close để đóng tập tin (Nhớ không lưu)

Tới đây chúng ta đã hoàn tất việc sử dụng màu riêng biệt và in ấn cho một tập tin ảnh trong Adobe Photoshop.

Câu hỏi ôn tập

1. Có những bước gì để tái tạo màu chính xác ?
2. Gam màu là gì?
3. ICC profile là gì?
4. Màu riêng biệt là gì ? Ảnh hệ màu CMYK khác với hệ màu RGB như thế nào ?
5. Những bước nào để chuẩn bị in ra những màu riêng biệt trong một tập tin ảnh ?

Đáp án:

1. Xác định cỡ màn hình, sau đó sử dụng cửa sổ "Color Setting" để xác lập thông tin về không gian màu. Ví dụ : Ta có thể sử dụng hệ màu RGB cho những ảnh trực tuyến, hệ màu CMYK cho những ảnh được in ra.

Ta cũng có thể chuẩn bị trước khi cho in ra những tấm ảnh, kiểm tra những gam màu không nằm trong những gam màu của hệ màu đã chọn, điều chỉnh màu theo ý muốn, đổi với những ảnh cần in ra, có thể in ra những ảnh có gam màu riêng biệt.

3. Gam màu là phạm vi màu được tái tạo lại bởi thiết bị hoặc hệ màu, ví dụ, hệ màu RGB và CMYK là 2 hệ màu khác nhau nên cho những bức ảnh khác nhau.
4. ICC profile là tập thông tin đặc tả không gian màu của một thiết bị, ví dụ như hệ màu CMYK đặc tả không gian màu của một loại máy in. Những ứng dụng như Photoshop sử

dụng ICC Profile cho lưu trữ thông tin màu của tập tin ảnh để khi chuyển qua các ứng dụng khác vẫn giữ được nguyên màu sắc của chúng.

5. Chuẩn bị ảnh được in ra có thể giữ được màu chuẩn, sau đó chuyển đổi từ hệ màu RGB sang hệ màu CMYK để xây dựng được những gam màu riêng biệt.