

## **Chương 1: CÁC THAO TÁC CƠ BẢN CỦA PHOTOSHOP**

---

Trong chương 1 nhằm cung cấp cho các bạn Sinh viên những khái niệm và tính năng cơ bản trong chương trình Adobe Photoshop, cụ thể chúng ta sẽ tìm hiểu các vấn đề sau:

- Khái niệm chương trình Adobe Photoshop.
- Đặc điểm chương trình Adobe Photoshop.
- Giới thiệu ảnh Bitmap.
- Khái niệm phần tử điểm ảnh.
- Khái niệm độ phân giải tập tin.
- Khái niệm độ phân giải màn hình.
- Cấu hình phần cứng cho chương trình Adobe Photoshop.
- Phương pháp cài đặt chương trình Adobe Photoshop.
- Cách khởi động chương trình Adobe Photoshop.
- Giới thiệu giao diện chương trình Adobe Photoshop.
- Các thao tác trên tập tin trong Adobe Photoshop.
- Thoát khỏi chương trình Adobe Photoshop.
- Các thao tác trên cửa sổ giao diện Adobe Photoshop.
- Các thao tác cơ bản trong vùng chọn.
- Các thao tác biến đổi vùng chọn.
- Các thao tác biến đổi vùng ảnh được chọn.

## I. GIỚI THIỆU ADOBE PHOTOSHOP

### I.1. Khái Niệm

Adobe Photoshop CS3 là chương trình đồ họa ứng dụng chuyên nghiệp dùng để xử lý ảnh Bitmap. Đây là phiên bản được phát triển từ phiên bản Adobe Photoshop CS2. Chương trình Adobe Photoshop có thể chạy trên các hệ điều hành Win 2k trên cả hai họ máy PC và Macintosh.

### I.2. Đặc Điểm Của Chương Trình Adobe Photoshop

Adobe Photoshop là một trong những chương trình ứng dụng rất đặc sắc với nhiều tính năng độc đáo. Bằng kỹ thuật lắp ghép và chỉnh sửa hình ảnh, chúng ta có thể tạo ra những sản phẩm ứng dụng rất hấp dẫn và phong phú.

Những ứng dụng tiêu biểu của Adobe Photoshop đó là:

- Lắp ghép hình ảnh.
- Tạo ảnh nghệ thuật.
- Thiết kế mẫu (Poster, Procure, Catalogue).
- Hỗ trợ thiết kế web.
- Phục hồi hình ảnh cũ.
- Tạo chữ nghệ thuật.
- Hiệu chỉnh ảnh màu.
- Chuyển đổi ảnh đen trắng sang màu.

### I.3. Khái Niệm Ảnh Bitmap

Ảnh Bitmap là tập hợp các điểm ảnh tạo nên một hình ảnh có thể quan sát được. Số điểm ảnh càng nhiều thì hình ảnh càng rõ nét. Các hình ảnh Bitmap có tính phụ thuộc vào độ phân giải. Nghĩa là độ phân giải càng cao thì hình ảnh càng sắc nét. Mỗi hình ảnh Bitmap xác định sẽ chứa số lượng điểm ảnh xác định.

### I.4. Khái Niệm Phần Tử Điểm Ảnh Pixel

Điểm ảnh hay phần tử điểm ảnh còn gọi là Pixel (Picture Element). Mỗi Pixel có một tọa độ và màu sắc xác định trên ảnh. Thông thường Pixel có dạng hình vuông và người ta không quan tâm đến kích thước của Pixel là bao nhiêu.

### I.5. Độ Phân Giải Màn Hình

Độ phân giải của màn hình là số lượng Pixel có trong một đơn vị tính của màn hình. Thường được tính bằng dots per inch (dpi). Độ phân giải màn hình phụ thuộc vào kích thước màn hình và số lượng Pixel có trên màn hình. Độ phân giải màn hình tiêu biểu trên máy PC thường là 72 dpi.

### I.6. Độ Phân Giải Tập Tin

Độ phân giải tập tin là số lượng Pixel trong một đơn vị đo dùng để hiển thị tập tin. Thường tính bằng ppi - Pixel per inch.

Khi so sánh độ phân giải của hai tập tin ảnh bằng cách đếm số lượng pixel có trong cùng một đơn vị đo của hai hình ảnh. Nếu tập tin nào có số lượng Pixel nhiều hơn thì tập tin đó có độ phân giải cao hơn hay hình ảnh rõ nét hơn.

### I.7. Yêu Cầu Phần Cứng

Hầu hết các máy tính ngày nay đều có thể cài đặt và chạy được chương trình Adobe Photoshop.

### I.8. Phương Pháp Cài Đặt Chương Trình

Để cài đặt chương trình Adobe Photoshop chúng ta có thể thực hiện theo các bước sau:

- **Bước 1:** Chạy File Setup.exe từ Source chứa chương trình cài đặt Photoshop: Start -> Run -> Chọn Browse -> Chỉ ra đường dẫn (Ví dụ): D:\ setup.exe. Hay đặt đĩa CD chứa Source chương trình cài đặt Photoshop CS3 vào trong ổ đĩa CD- Rom (Thường đĩa này có chức năng Autorun).
- **Bước 2:** Hộp thoại Setup xuất hiện chọn Next, chọn ngôn ngữ mặc định, chọn Next, Chọn Accept, Chọn kiểu cài đặt Typical, Compact, Custum (Thường chọn Typical). Chỉ lại đường dẫn cài đặt chương trình. Chọn Next.
- **Bước 3:** Thiết lập các thông tin cá nhân và Khoá cài đặt chương trình – Serial Number: Lấy từ CD cài đặt của đĩa chương trình. Chọn Next.
- **Bước 4:** Chờ hệ thống tự cài đặt và chọn Finish để kết thúc.
- **Bước 5:** Crack khóa chương trình bằng cách chép toàn bộ nội dung có trong thư mục Crack của đĩa cài đặt vào trong

thư mục cài đặt Adobe Photoshop trước khi thực hiện chạy Adobe Photoshop lần đầu tiên.

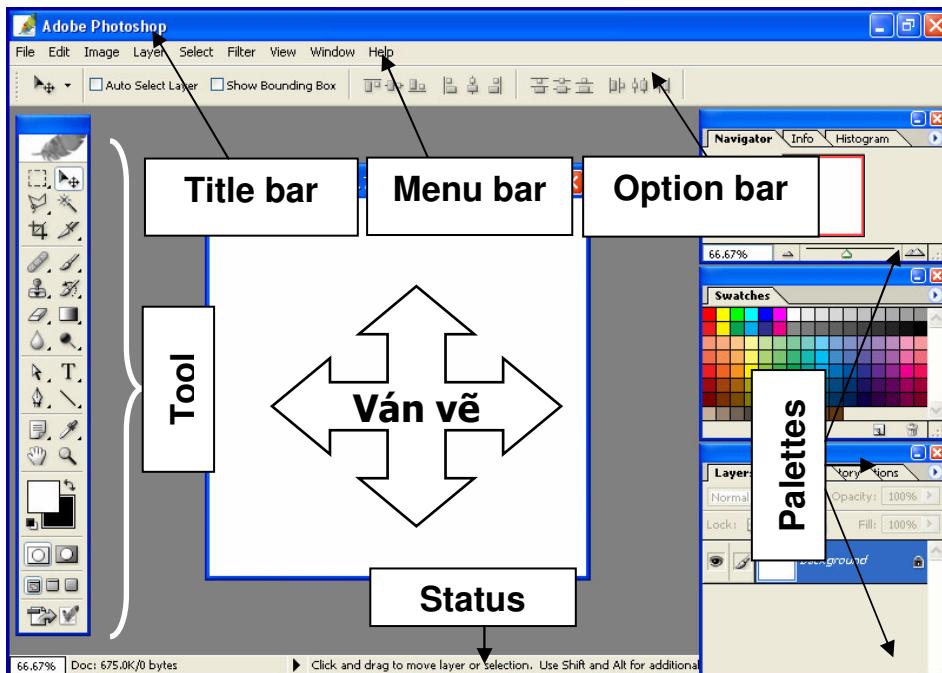
## II. KHỞI ĐỘNG CHƯƠNG TRÌNH ADOBE PHOTOSHOP

Để khởi động Photoshop chúng ta chọn một trong các cách sau:

- Chọn Start, chọn Program, chọn Adobe Photoshop.
- Nếu đã tạo Shortcut cho chương trình Adobe Photoshop trên màn hình nền Desktop thì nhấp đúp chuột trái vào Shortcut.
- Chọn Start, chọn Run, nhập tên tập tin Photoshop, chọn Ok.

## III. GIAO DIỆN CỦA SỔ ADOBE PHOTOSHOP

### III.1. Giới Thiệu Cửa Sổ Giao Diện CS3



### III.2. Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện

#### Thanh Tiêu Đề:

Chứa tiêu đề chương trình ứng dụng Adobe Photoshop.

Chứa Ba Button chức năng:

- Close Button: Đóng chương trình ứng dụng.
- Restore Button: Phóng to/ Thu nhỏ cửa sổ chương trình.

## Giáo trình Adobe Photoshop

---

- Minimizes Button: Tạm thời ẩn cửa sổ chương trình ứng dụng lên thanh tác vụ.

### Thanh Menu:

Gồm có 9 Menu chức năng:

- **Menu File:** Chứa các chức năng liên quan đến thao tác trên tập tin: Mở mới tập tin, Mở tập tin có sẵn, Lưu tập tin, In ấn...
- **Menu Edit:** Chứa các chức năng liên quan đến việc hiệu chỉnh tập tin trong quá trình thao tác như: Trở về thao tác liền trước, thao tác liền sau. Sao chép, di chuyển nội dung vào vùng nhớ tạm, dán nội dung từ vùng nhớ tạm vào vùng ảnh...
- **Menu Image:** Chứa các lệnh về biên tập hình ảnh: Chế độ màu, Quay hình ảnh...
- **Menu Layer:** Chứa các chức năng xử lý lớp.
- **Menu Select:** Chứa các chức năng liên quan đến thao tác chọn và thôi chọn hình ảnh, biến đổi vùng chọn.
- **Menu Filter:** Chứa các chức năng tạo hiệu ứng trên ảnh.
- **Menu View:** Chứa các chức năng xác lập chế độ hiện thị hình ảnh.
- **Menu Window:** Chứa các chức năng hiển thị hay ẩn các Palette của chương trình.
- **Menu Help:** Chứa các thông tin trợ giúp sử dụng chương trình Adobe Photoshop.

### Palettets Chức năng:

Photoshop thể hiện chức năng thông qua giao tiếp trên Palette. Mỗi bảng Palette sẽ chứa các chức năng riêng của palette đó, nó giống như là một hộp thoại. Gồm có các Palette sau:

- **Palette Navigator:** Giúp trượt hình ảnh và điều chỉnh tỉ lệ hiển thị của hình ảnh.
- **Palette Info:** Cho biết thông tin màu tại vị trí con trỏ cũng như các thông tin khác tùy thuộc vào công cụ được chọn.
- **Palette Layer:** Quản lý lớp của đối tượng.

- **Palette Style:** Chứa các mẫu Style của lớp.
- **Palette Chanel:** Giúp quản lý Kênh màu
- **Palette Action:** Giúp tạo và quản lí các thao tác tự động.
- **Palette Color/ Swatches:** Dùng để chọn màu.
- **Palette Path:** Quản lí đường biên.
- **Palette History:** Lưu các ảnh chụp nhanh và các trạng thái hiệu chỉnh ảnh.

#### **Thanh tùy chọn:**

Chứa đựng các tùy chọn chức năng của công cụ được chọn trong hộp công cụ.

#### **Thanh Trạng Thái:**

Hiện thị một số thông tin liên quan đến việc thao tác và tạo đối tượng trên ván vẽ.

#### **Ván Vẽ:**

Ván vẽ là một cửa sổ làm việc được giới hạn bởi kích thước chiều dài và chiều rộng của hình ảnh. Là nơi tạo và hiệu chỉnh hình ảnh. Ván vẽ có thể được thay đổi màu nền thông qua chức năng Background.

Bản chất ván vẽ cũng giống như một cửa sổ tài liệu. Trên ván vẽ cũng có ba Button chức năng giống như thanh tiêu đề và cũng có tiêu đề của tài liệu đang mở.

## **IV. CÁC THAO TÁC TRÊN TẬP TIN**

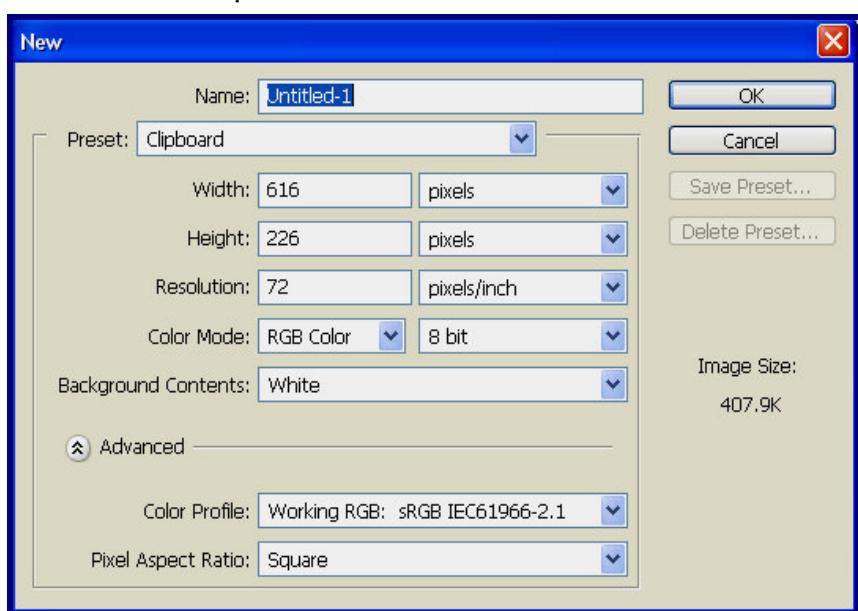
### **IV.1. Mở Mới Tập Tin**

Để mở mới một tập tin, ta thực hiện như sau:

- **Bước 1:** Chọn Menu File, Chọn New. Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt là Ctrl + N.
- **Bước 2:** Hộp thoại New xuất hiện. Xác lập các thông số sau:
  - ✓ Name: Thiết lập tên tập tin hình ảnh.
  - ✓ Width: Thiết lập chiều rộng hình ảnh, đơn vị là Pixel/ Inches/ cm.
  - ✓ Height: Thiết lập chiều cao hình ảnh, đơn vị là Pixel/ Inches/ cm.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- ✓ Resolution: Độ phân giải hình ảnh, đơn vị là Pixel/ Inches hay Pixel/ cm.
  - ✓ Mode: Chọn chế độ màu.
  - ✓ Contents: Chọn nền cho Canvas:
    - White: Màu nền là màu trắng.
    - Background: Màu nền là màu của Background.
    - Transparent: Canvas có nền trong suốt.
- **Bước 3:** Chọn Ok.



### IV.2. Mở Mới Tập Tin Có Thuộc Tính Biết Trước

Để mở mới một tập tin có cùng kích thước và độ phân giải với tập tin kết thúc, ta thực hiện như sau:

- Chọn tập tin kết thúc. Chọn Menu File, chọn new.
- Hộp thoại xuất hiện. Mục preset, chọn file kết thúc, chọn Ok.

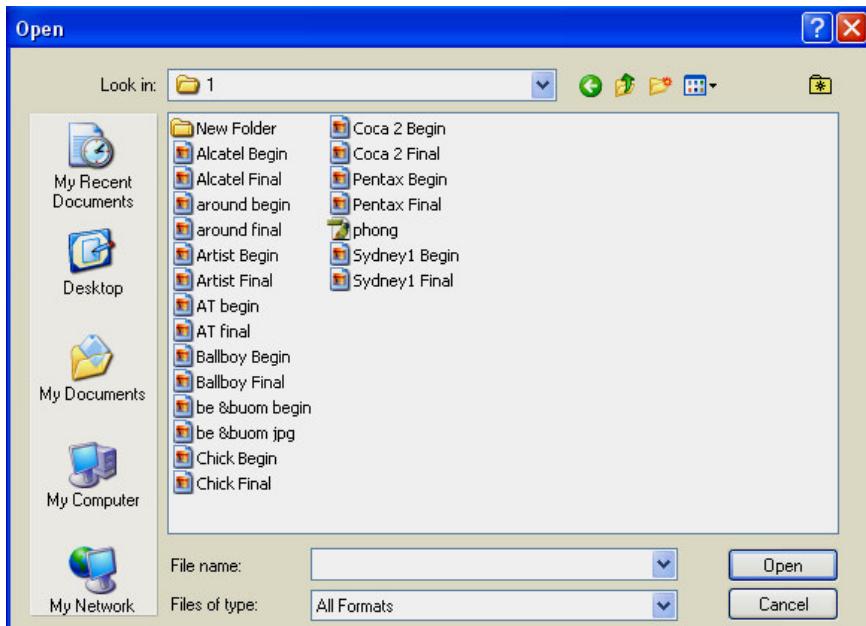
### IV.3. Mở Tập Tin Có Sẵn

Để mở một tập tin có sẵn ta thực hiện như sau:

- Chọn Menu File, Chọn Open. Hay nhấn phím tắt là Ctrl + O.
- Hộp thoại Open xuất hiện, Xác lập các thông số sau:

### Giáo trình Adobe Photoshop

- ✓ Look in: Chỉ ra đường dẫn chứa tập tin cần mở.
- ✓ File name: Gõ vào tên tập tin hay nhấp chuột chọn tập tin cần mở tại vùng nhìn thấy.
- ✓ File of type: Kiểu file, thường chọn mặc định theo kiểu định dạng của chương trình Adobe Photoshop.
- Ra lệnh mở tập tin bằng chức năng Open.



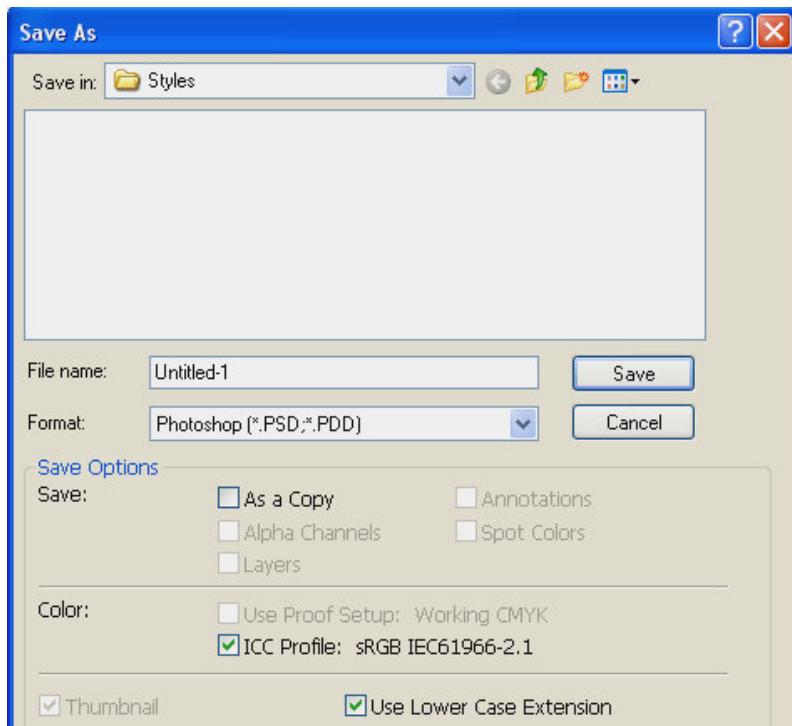
#### IV.4. Lưu Tập Tin Lần Đầu

Để lưu một tập tin, ta thực hiện như sau:

- Chọn Menu File, chọn Save hoặc Save as, Phím tắt là Shift + Ctrl + S, hay Ctrl + S.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính sau:
  - ✓ Save in: Chỉ ra đường dẫn lưu tập tin
  - ✓ File name: Gõ vào tên tập tin cần lưu.
  - ✓ Format: Chọn kiểu định dạng file muốn lưu.
  - ✓ Save option: Xác lập các tùy chọn:

## Giáo trình Adobe Photoshop

- ✓ As a copy: Nếu đánh dấu check vào chức năng này thì sẽ lưu thành một tập tin bản sao trong khi đó vẫn mở cửa sổ tài liệu hiện hành.
- ✓ Alpha Channels: Nếu đánh dấu check vào chức năng này thì sẽ lưu kênh màu Alpha kèm theo tài liệu. Ngược lại sẽ xoá tất cả các kênh màu Alpha.



- ✓ Layers: Nếu đánh dấu check vào chức năng này thì sẽ giữ nguyên các lớp. Ngược lại sẽ trộn tất cả các lớp lại thành một lớp duy nhất.
- ✓ Anotation: Nếu đánh dấu check vào chức năng này thì sẽ cho phép lưu kèm chú thích.
- ✓ Spot color: Nếu đánh dấu check vào chức năng này thì sẽ lưu thông tin màu vết. Ngược lại thì loại bỏ.
- ✓ Use Proof setup, ICC Profile: Nếu bật dấu check sẽ lưu tài liệu quản lí màu.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- ✓ Thumbnail: Nếu đánh dấu check vào chức năng này thì sẽ lưu kèm ảnh thu nhỏ cho tài liệu. Mục này có tác dụng khi chức năng Preview Image trong hộp thoại Preferences là Ask When Saving.
- ✓ Use Lower Case Extensions: Nếu bật dấu check vào chức năng này thì phần tên mở rộng sẽ luôn luôn là kí tự thường.
  - Chọn Save để lưu tập tin.

### IV.5. Lưu Tập Tin Vói Nội Dung Cũ

Để lưu tiếp theo nội dung một tập tin đang soạn thảo, ta thực hiện như sau: Chọn File chọn Save, Phím tắt Ctrl + S.

### IV.6. Lưu Tập Tin Dự Phòng

Để lưu một tập tin đã lưu thành một tập tin dự phòng mới, ta thực hiện như sau:

- Chọn File chọn Save as, Phím tắt là Shift + Ctrl + S.
- Bước tiếp theo thực hiện giống với bước lưu lần đầu.

### IV.7. Lưu Tập Tin Theo Định Dạng Web

Để lưu nội dung một tập tin đang soạn thảo theo dạng thức File ảnh Web, ta thực hiện như sau:

- Chọn File chọn Save for Web hay nhấn tổ hợp phím tắt là Alt + Shift + Ctrl + S.
- Chọn kiểu định dạng: \*.gif; \*.jpg.
- Chỉ ra nơi lưu.
- Chọn Ok để lưu file.

Cách lưu này cho phép chuyển sang dạng tập tin hình ảnh có thể hiển thị được trên chương trình duyệt Web. Ưu điểm là có được kích thước file nhỏ.

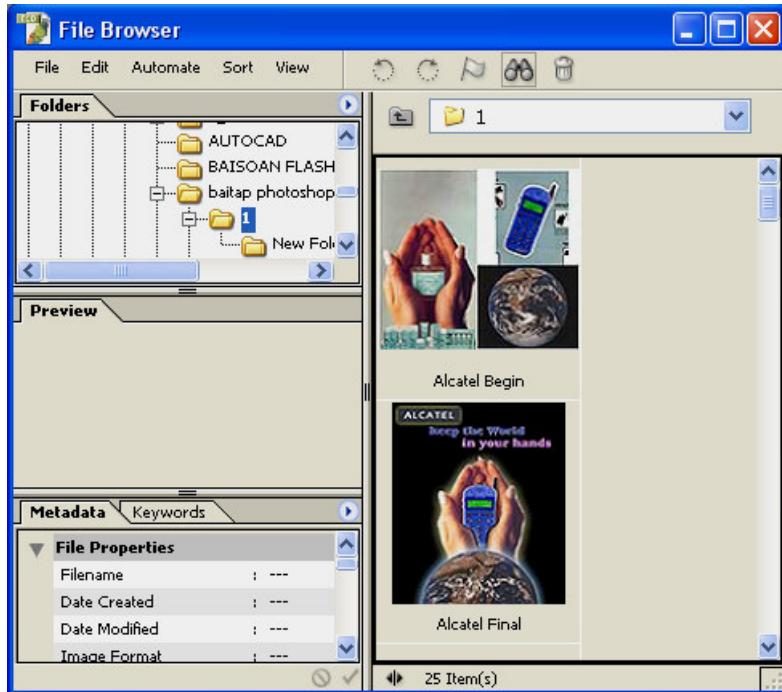
### IV.8. Duyệt File

Có thể nói đây là tính năng ưu việt của photoshop, nó giúp cho chúng ta có thể vừa quan sát được toàn bộ nội dung thư mục chứa hình ảnh cần mở đồng thời còn giúp cho chúng ta mở tập tin đã có.

Để thực hiện duyệt file trong Photoshop, thực hiện như sau:

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn Menu File, chọn Browse
- Hoặc nhấn tổ hợp phím tắt là Ctrl + Shift + O.
- Hộp thoại xuất hiện, xem hình:



- Mở thư mục chứa tập tin tại vùng cây thư mục Folder.
- Nếu muốn mở tập tin nào chỉ cần nhấp đúp chuột trái lên hình ảnh tập tin nhìn thấy.

## V. THOÁT KHỎI CHƯƠNG TRÌNH PHOTOSHOP

Để thoát khỏi Adobe Photoshop, ta chọn một trong các cách sau:

- **Cách 1:** Nhấp chọn Button Close trên thanh tiêu đề.
- **Cách 2:** Chọn menu File, chọn Exit, Phím tắt là Ctrl + Q.
- **Cách 3:** Sử dụng tổ hợp phím Alt + F4.

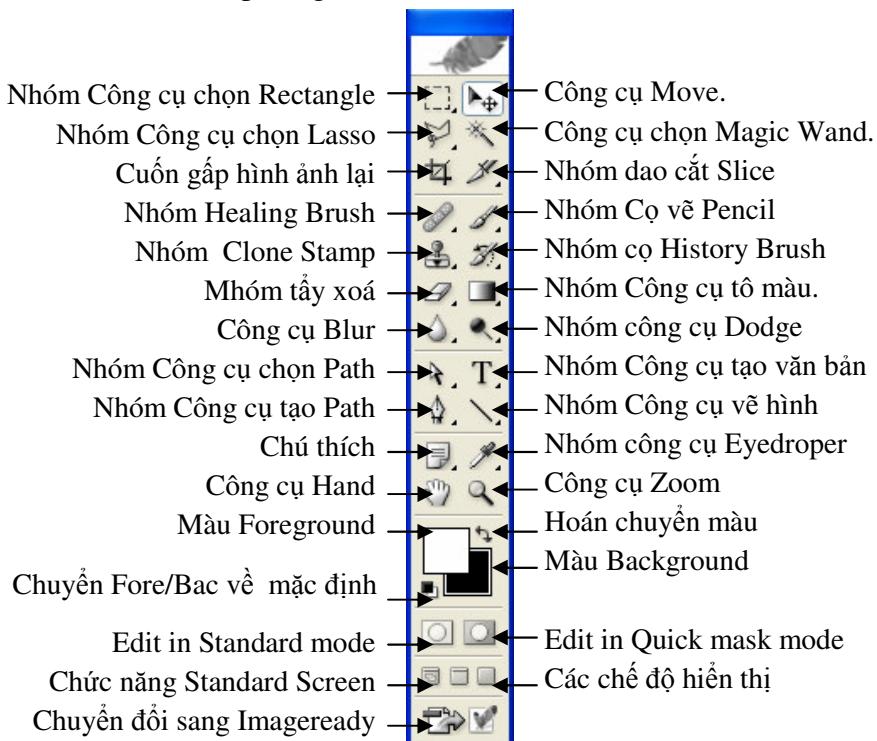
## VI. CÁC THAO TÁC TRÊN CỦA SỔ GIAO DIỆN

### VI.1. Hộp Công Cụ

Hộp công cụ của Photoshop chứa đựng đầy đủ các chức năng cho phép tạo, hiệu chỉnh và biến đổi hình ảnh.

## Giáo trình Adobe Photoshop

Giới thiệu hộp công cụ CS3. Xem hình theo sau:



### Ghi Chú:

Đối với các công cụ có tam giác màu đen tại góc dưới bên phải, thì bên trong nó còn chứa những công cụ khác nữa. Để chọn các công cụ bên trong này ta nhấn chuột trái lên nhóm công cụ đồng thời drag chuột sẽ thấy được các công cụ bên trong, hoặc nhấp chuột phải lên chức năng này sẽ thấy được hộp thoại chứa các chức năng ở bên trong.

Để chọn các công cụ ta có thể nhấn phím tắt. Đa số các phím tắt là kí tự đầu tiên hiện tên của công cụ. Ví dụ T là phím tắt công cụ Type Tool. Tuy nhiên nếu như kí tự đó là tên của một công cụ có rồi thì nó sẽ lấy kí tự khác trong tên công cụ làm phím tắt.

Nếu trong một công cụ có chứa các công cụ cùng họ, để sử dụng phím tắt chúng ta nhấn hợp phím Shift + kí tự phím tắt, các chức năng sẽ được chọn xoay vòng.

## VI.2. Hiện Ẩn Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện

Chọn Menu Window, chọn các thành phần cần mở hoặc tắt như: Tool Box; Option Bar; Status Bar; Layer Palettes; Color Palettes; Navigator Palettes; Layer Palettes; Swatches Palettes.

Chọn Menu View, chọn các thành phần cần mở hoặc tắt như: Ruler; Grid; GuideLine.

### Một Số Phím tắt:

- ✓ Nhấn phím Tab: Cho phép hiện hoặc ẩn Toolbox, Status Bar, Các Palette và Rulers.
- ✓ Nhấn phím Shift + Tab: Cho phép hiện/ ẩn các Palette.

Hiển thị mặc định cửa sổ làm việc: Để trả về chế độ mặc định của giao diện Adobe Photoshop ta thực hiện như sau: Chọn Menu Window, Chọn WorkSpace, chọn Reset Palette Location.

Lưu lại cửa sổ làm việc hiện hành: Trong quá trình thực hiện thiết kế và biên tập hình ảnh chúng ta cần tắt hoặc hiện những Palette cần thiết cho việc biên tập hình ảnh, lúc này chúng ta muốn lưu lại không gian làm việc hiện hành chỉ cần thực hiện như sau: Chọn Menu Window, chọn WorkSpace, chọn Save WorkSpace.

## VI.3. Thao Tác Trên Màu Background và Foreground

Màu Foreground hay màu Background còn được gọi là màu tiền cảnh và màu hậu cảnh.

Thông thường màu Foreground được dùng làm màu tô, vẽ hay biên tập hình ảnh của các công cụ, còn màu Background thì thường được dùng để gán màu nền cho lớp Background hoặc được dùng kết hợp trong một số hiệu ứng biến đổi. Tuy nhiên giữa hai màu này chúng hoàn toàn có thể hoán đổi được dễ dàng.

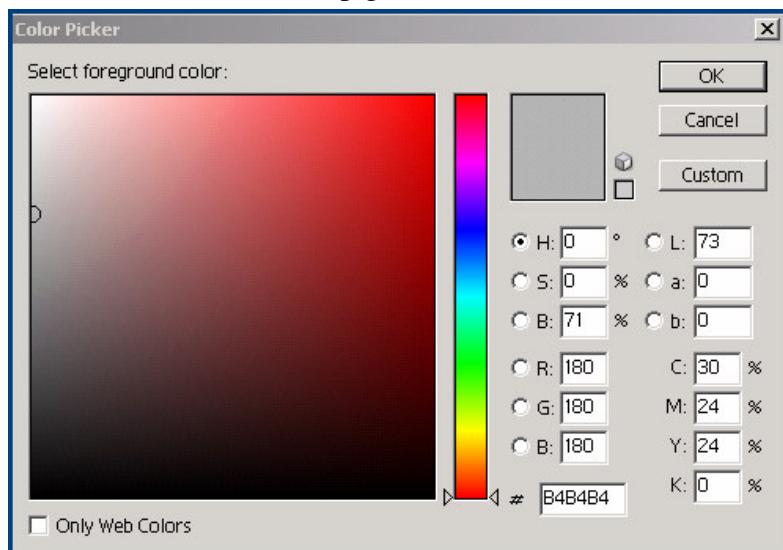


### **Thiết lập Màu Foreground và Background bằng Swatches:**

- Kích hoạt Swatches trên Palette cùng nhóm Color, Swatches và Styles Palettes.
- Chọn màu cho Foreground: Click chuột tại một mẫu màu.
- Chọn màu cho Background: Nhấn tổ hợp phím Ctrl + Click chuột tại một mẫu màu.

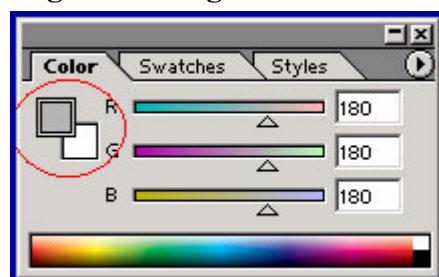
### **Thiết lập Màu foreground/ Background bằng Color Picker:**

- Muốn chọn màu cho Foreground hoặc Background, nhấp chuột lên chức năng Foreground hoặc Background ở hộp công cụ.
- Hộp thoại xuất hiện, chọn mẫu màu tại vùng nhìn thấy hoặc chọn mô hình màu rồi nhập giá trị màu, chọn Ok.



### **Thiết lập Màu foreground/ Background bằng Palettes Color:**

- Kích hoạt Menu Color trên Palette cùng nhóm Color, Swatches và Styles.
- Chọn Mô hình màu: Chọn từ Menu palette Color ở góc trên bên phải



- Khai báo các giá trị màu cơ bản cho mô hình màu tại các thanh giá trị hoặc chọn bất kì một mẫu màu tại thanh màu.
- Chọn màu cho Foreground hoặc Background Click chuột chọn chức năng tương ứng là Set Foreground Color hay Set Background Color bên trái hộp thoại (Vùng khoanh tròn).

#### **Thiết lập mặc định màu cho Foreground và Background:**

- Chọn chức năng Default Foreground and background Color
- Hoặc nhấn phím tắt là D.

#### **Hoán chuyển màu cho Foreground và Background:**

- Chọn chức năng Switch Foreground and Background Color
- Nhập phím tắt là X.

### **VI.4. Các Thao Tác Biên Đổi Hình Ảnh**

#### **Sử dụng công cụ Zoom Tool để phóng to hình ảnh**

- Nhấp chuột chọn công cụ Zoom trên hộp công cụ.
- Nhấp chuột trái lên hình ảnh.

#### **Sử dụng công cụ Zoom Tool để thu nhỏ hình ảnh**

- Nhấp chuột chọn công cụ Zoom trên hộp công cụ.
- Nhấn giữ phím Alt + Nhấp chuột trái lên hình ảnh.

#### **Lưu ý:**

Khi chọn công cụ Zoom trên thanh Option sẽ hiện thị chức năng Zoom in và zoom out chúng ta cần chọn đúng kiểu khi thực hiện phóng to hoặc thu nhỏ.

#### **Sử dụng công cụ Zoom Tool tạo vùng chọn để thu phóng ảnh**

- Nhấp chuột chọn công cụ Zoom trên hộp công cụ.
- Nhấn giữ chuột trái đồng thời drag chuột tạo thành một khung hình chữ nhật bao quanh đối tượng.

#### **Kết hợp Phím chức năng tạo vùng chọn để thu phóng**

- Nhấn giữ hai phím Ctrl + Space bar kết hợp Click chuột lên hình ảnh để phóng to.
- Nhấn giữ hai phím Alt + Space bar kết hợp Click chuột lên hình ảnh.

#### **Sử dụng Palettes Navigator để thu phóng hình ảnh:**

- Kéo con trượt sang phải hoặc chọn chức năng Zoom In.
- Kéo con trượt sang trái hoặc chọn chức năng Zoom Out.
- Nhập giá trị chỉ định phần trăm hiển thị vào hộp nhập tại góc trái bên dưới của Palettes.



### Sử dụng menu View để thu phóng hình ảnh

#### Phóng to:

- Chọn menu View, chọn Zoom in
- Hay nhấn tổ hợp phím tắt là Ctrl + “dấu cộng”.

#### Thu nhỏ:

- Chọn menu View, chọn Zoom out
- Hay nhấn tổ hợp phím tắt là Ctrl + “dấu trừ”.

#### Hiển thị cửa sổ hình ảnh vừa khít với cửa sổ chương trình:

- Chọn Menu View, chọn Fit on Screen
- Hay nhấn tổ hợp phím tắt là Ctrl + 0 (phím Zero).

#### Hiển thị hình ảnh với tỉ lệ 100%.

- Chọn Menu View, chọn Actual Pixel
- Hay nhân tổ hợp phím: Ctrl + Alt + 0 (phím Zero).

#### Hiển thị hình ảnh cùng tỉ lệ khi in

Chọn Menu View, chọn Print size.

#### Cuộn nhanh hình ảnh:

Để cuộn hình ảnh chúng ta thực hiện bằng một các cách sau:

- Chọn công cụ Hand tool.
- Nhấp chuột vào hình ảnh rồi drag hình ảnh.

Hoặc:

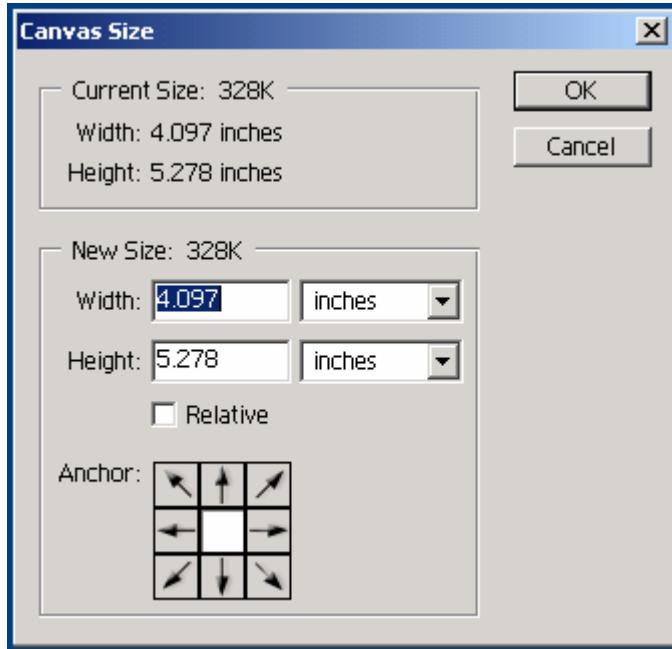
- Nhấn giữ phím Space bar + Drag hình ảnh.

#### Thay đổi kích thước hình ảnh bằng lệnh Canvas size

## Giáo trình Adobe Photoshop

Lệnh Canvas size cho phép thay đổi kích thước của Ván vẽ nhưng không làm thay đổi kích thước của hình ảnh trong ván vẽ.

- Chọn Menu Image, chọn lệnh Canvas size. Hộp thoại xuất hiện. Xác lập các thuộc tính sau:

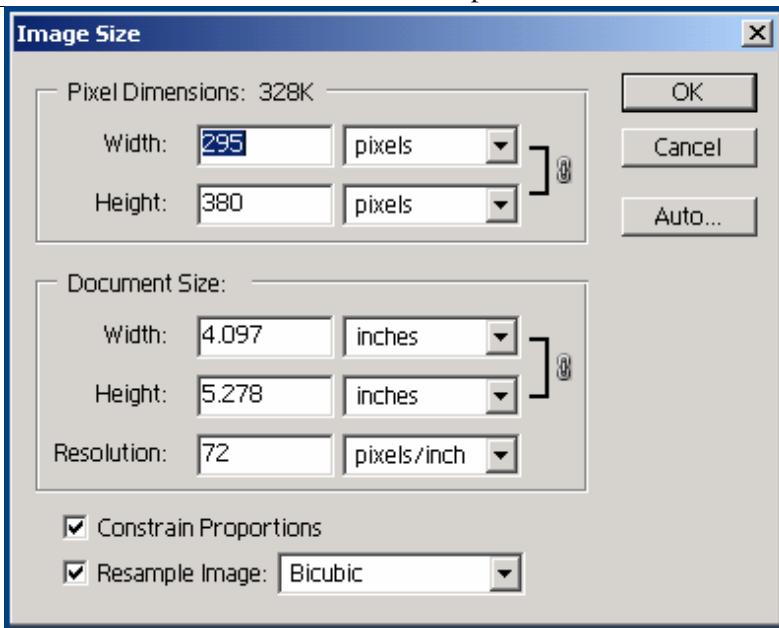


- Width: Thay đổi chiều rộng ván vẽ.
- Height: Thay đổi chiều cao ván vẽ.
- Anchor: Chon vị trí thực thi chức năng đổi với hình ảnh trong Canvas. Thường chúng ta chọn vị trí tâm để kích thước tăng giảm đều theo các phương của hình ảnh.

### Thay đổi kích thước hình ảnh bằng lệnh Image size

Lệnh Image size cho phép thay đổi kích thước và độ phân giải của hình ảnh.

- Chọn Menu Image, chọn lệnh Image size. Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thông số:

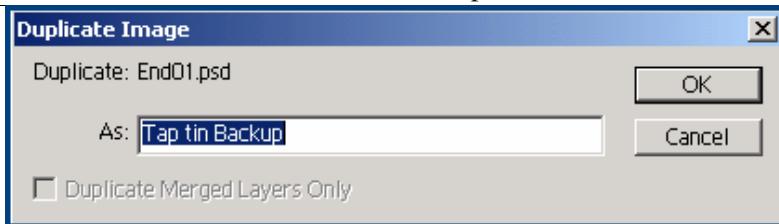


- Chỉ cần Thay đổi Width hay Height trong Pixel Dimension hoặc Document Size là được kích thước phần còn lại sẽ tự động co theo phần đã thay đổi.
- Width: Thay đổi chiều rộng ván vẽ lỗn hình ảnh.
- Height: Thay đổi chiều cao ván vẽ lỗn hình ảnh.
- Resolution: Thay đổi độ phân giải tập tin.
- Constrain Proportion: Khoá tỉ lệ giữa chiều rộng và chiều cao không đổi.
- Resample Image: Tùy chọn về định lại kích thước

### Nhân bản cửa sổ Canvas

Lệnh Duplicate cho phép chúng ta nhân bản một Canvas đang được chọn.

- Chọn Menu Image, chọn chức năng Duplicate. Hộp thoại xuất hiện.



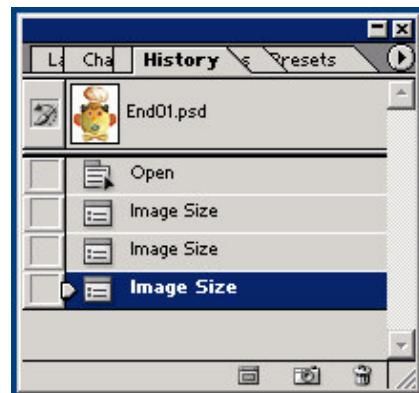
- Xác lập các giá trị trong hộp thoại:
  - ✓ Hộp As: Tên của bản vừa Copy.
  - ✓ Duplicate Merged Layers only: Chức năng này cho phép trộn các lớp lại trên tập tin vừa chép nếu hình ảnh có nhiều lớp.

### Phục hồi ảnh với lần lưu cuối:

- Chọn Menu File, chọn Rever.

### Trở về trạng thái bất kỳ:

- Nhấp chuột chọn Palette History.
- Chọn trạng thái muốn phục hồi.



### Lưu ý:

Trong Palette History chỉ lưu đúng 20 trạng thái. Do đó để tăng giá trị lưu trữ ta phải chuyển đổi trạng thái sang hình ảnh chụp nhanh bằng cách chọn chức năng Create new snapshot (nút giữa).

### Quay về trước một thao tác bằng tổ hợp phím Ctrl + Z

Photoshop chỉ cho phép chúng ta thực hiện Undo đúng một lần bằng cách nhấn phím Ctrl + Z.

Để thực hiện Undo nhiều lần trước đó ta phải: Chọn Menu Edit, chọn Step Backward. Hoặc nhấn tổ hợp phím Ctrl + Alt + Z.

### Thiết lập tổ hợp phím Ctrl + Z. Version 7

- Vào Menu Edit, chọn References, chọn General, chọn mục Redo Key, chọn Ctrl + Shift + Z.

- Chọn Ok.

### **Thiết lập tổ hợp phím Ctrl + Z. Version CS3**

- Vào Menu Edit, Keyboard Shortcut
- Mở thư mục Edit.
- Mục Undo/ Redo: Cột Shortcut xóa và để trống
- Mục Back Forward: Cột Shortcut nhấn Ctrl + Z. Gõ Enter
- Chọn Ok.

### **Đóng cửa sổ Canvas**

- Chọn File chọn Close, Hay Close Button.

## **VII. CÁC THAO TÁC TRÊN VÙNG CHỌN**

### **VII.1. CHÚ Ý**

Khi vùng ảnh được chọn thì chúng được giới hạn bởi đường biên chấm mảnh lay động.

#### **Thao tác chọn toàn bộ vùng ảnh**

Cho phép chọn tất cả các hình ảnh có trên Ván vẽ.

- Chọn Menu Select, chọn All.
- Phím tắt: Ctrl + A.

#### **Thao tác chọn toàn bộ hình ảnh không trong suốt trên lớp:**

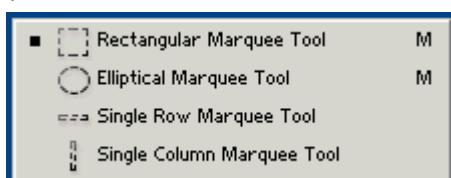
Cho phép chúng ta chọn tất cả các hình ảnh có trên Layer hiện hành, ngoại trừ Layer Background (thao tác này còn gọi là tẩy vùng chọn của một lớp).

Để chọn tất cả những hình ảnh không trong suốt trên cùng một Layer ta thực hiện như sau: Nhấn giữ phím Ctrl + Nhấp chuột lên tên Layer trong bảng Palette Layer. Hoặc nhấp phải chuột lên thumbnail của hình ảnh trong Palette layer, chọn Select pixel.

### **VII.2. Sử Dụng Nhóm Marquee Để Tạo Vùng Chọn**

Nhóm Marquee có 4 công cụ chọn:

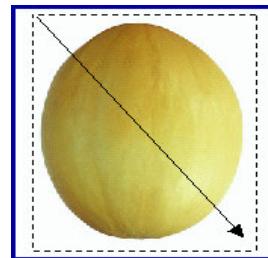
- Công cụ Rectangular Marquee Tool: Cho phép tạo vùng chọn hình chữ nhật hoặc hình vuông.



- Công cụ Elliptical Marquee Tool: Cho phép tạo vùng chọn dạng hình Ellipse hoặc hình tròn.
- Công cụ Single Row Marquee Tool: Cho phép tạo vùng chọn có dạng hình chữ nhật nằm ngang 1 Pixel.
- Công cụ Single Column Marquee Tool: Cho phép tạo vùng chọn có dạng hình chữ nhật thẳng đứng 1 Pixel.

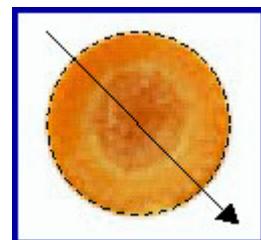
### Tạo vùng chọn bằng công cụ Rectangular Marquee Tool

- Chọn công cụ Rectangular Marquee Tool trong hộp công cụ.
- Drag chuột từ góc trên bên trái sang góc dưới bên phải tạo thành hình chữ nhật bao quanh vùng hình ảnh mà chúng ta muốn chọn.
- Để tạo thành vùng chọn hình vuông trong lúc chọn nhấn thêm phím Shift.



### Tạo vùng chọn bằng công cụ Elliptical Marquee tool

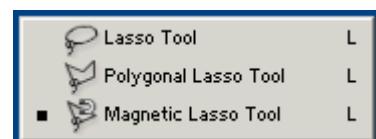
- Chọn công cụ Elliptical Marquee Tool trên hộp công cụ.
- Drag chuột từ góc trên bên trái sang góc dưới bên phải tạo thành hình Ellipse bao quanh vùng chọn.
- Để tạo thành vùng chọn hình tròn trong lúc chọn nhấn thêm phím Shift.



### VII.3. Sử Dụng Nhóm Lasso Tool Để Tạo Vùng Chọn

Nhóm Lasso có 3 công cụ chọn

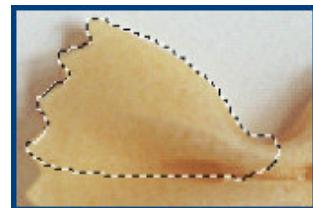
- Công cụ Lasso Tool: Cho phép kẻ đường biên tự do để tạo vùng chọn.
- Công cụ Polygonal Lasso Tool: Cho phép tạo vùng chọn dạng đa giác.



- Công cụ Magnetic Lasso Tool: Cho phép tạo vùng chọn dựa trên biên đối tượng.

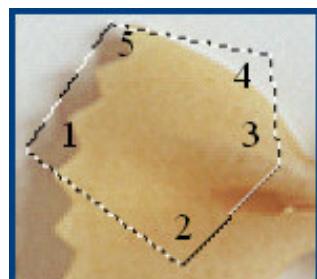
### Tạo vùng chọn bằng công cụ Lasso Tool

- Chọn công cụ Lasso Tool trên hộp công cụ.
- Nhấp chuột chọn vị trí bắt đầu đồng thời drag chuột qua các điểm bắt kỳ trên hình ảnh để tạo vùng chọn. Kết thúc chọn thả chuột, vùng chọn tự khép.



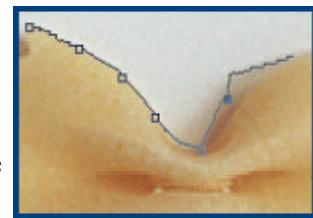
### Tạo vùng chọn bằng công cụ Polygon Lasso Tool

- Chọn công cụ Polygonal Lasso.
- Nhấp chuột chọn điểm bắt đầu.
- Nhấp chuột qua các điểm tiếp theo.
- Nhấp chuột lên vị trí ban đầu để khép kín vùng chọn.



### Tạo vùng chọn bằng công cụ Magnetic Lasso Tool

- Chọn công cụ Magnetic Lasso Tool.
- Nhấp chuột chọn điểm bắt đầu.
- Rê chuột qua biên đối tượng.
- Nhấp chuột lên vị trí ban đầu để khép kín vùng chọn.



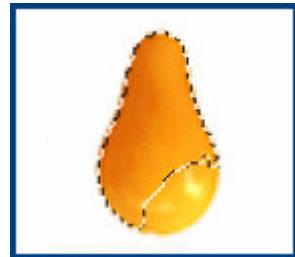
#### Chú ý:

- Khi sử dụng công cụ Magnetic Lasso Tool, nếu nhấn giữ phím Alt + nhấp chuột qua các điểm, vùng chọn có dạng hình đa giác.

## VII.4. Sử Dụng Công Cụ Magic Wand Để Tạo Vùng Chọn

Công cụ Magic Wand cho phép chúng ta chọn đối tượng dựa theo tính tương đồng màu sắc và đường biên của đối tượng.

- Chọn công cụ Magic Wand Tool trên hộp công cụ.
- Nhấp chuột vào vùng ảnh cần chọn.



### Chú ý:

- Muốn chọn thêm phần còn lại của đối tượng nhấn giữ phím Shift đồng thời tiếp tục nhấp chuột chọn đối tượng.

## VII.5. Sử Dụng Công Cụ Tạo Văn Bản Để Tạo Vùng Chọn

Cho phép chúng ta tạo ra vùng chọn dạng văn bản. Kết quả phần đối tượng nằm trong đường viền Text sẽ được chọn.



### Thao tác thực hiện:

- Chọn công cụ Type Tool trên hộp công cụ.
- Nhấp chuột chọn chức năng Horizontal Type Mask tool. Hoặc chọn Vertical Type Mask tool
- Xác lập các thuộc tính trên thanh tùy chọn.
- Các lập Font – Size – Style chữ.
- Nhấp chuột chọn vị trí nhập văn bản.
- Nhập văn bản. Nhấp chuột chọn lại công cụ Move.

## VII.6. Thao Tác Hiệu Chính Vùng Chọn

### Thao tác thôi chọn

- Chọn Menu Select, chọn Deselect
- Hoặc nhấn phím tắt Ctrl+ D

### Di chuyển vùng chọn:

- Trong lúc tạo vùng chọn dạng Marquee, nếu chúng ta muốn di dời vùng chọn trước khi thực hiện chọn tiếp, ta chỉ cần

## Giáo trình Adobe Photoshop

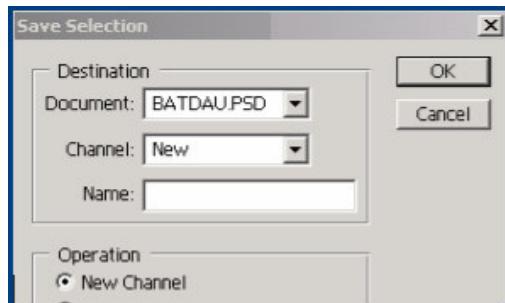
nhấn giữ thêm phím Spacebar drag dời vùng chọn rồi thả phím Spacebar rồi tiếp tục thực hiện thao tác chọn.

- Sau khi thực hiện tạo vùng chọn trên ảnh, nếu muốn dời vùng chọn đến vị trí khác ta chọn lại công cụ đã chọn, nhấp chuột vào đường biên, drag chuột dời biên chọn. Nhớ chọn chức năng New Selection trên thanh tùy chọn.

### Lưu vùng chọn:

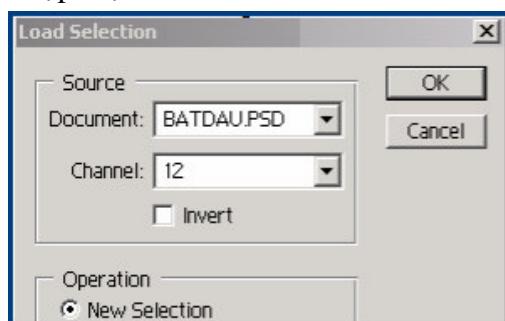
Lưu vùng chọn là thao tác cất trữ lại vùng chọn cho việc tái sử dụng khi cần thiết.

- Tạo vùng chọn trên đối tượng.
- Chọn Select, chọn Save Selection. Hộp thoại xuất hiện
- Xác lập các giá trị:
  - ✓ Name: Nhập tên vùng chọn cần lưu.
  - ✓ Channel: New.
  - ✓ Chọn Ok.



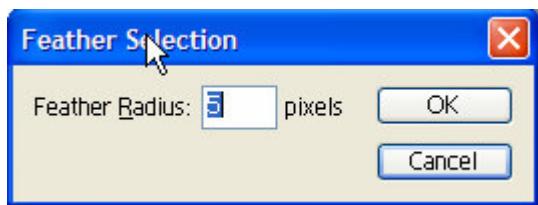
### Tải vùng chọn đã lưu

- Chọn Menu Select, chọn Load Selection.
- Xác lập các giá trị trên hộp thoại:
  - ✓ Channel: Tên vùng chọn đã lưu cần mở.
  - ✓ Invert: Có chuyển đổi vùng chọn hay không.
- Chọn Ok.



### **Hiệu chỉnh độ nhòe quanh biên vùng chọn:**

- Chọn Menu Select, chọn Modify, chọn chức năng Feather.
- Nhấn phím tắt là Ctrl + Alt + D.
- Hộp thoại xuất hiện, nhập giá trị:
  - ✓ Feather
  - ✓ Radius,
- chọn Ok.



### **Hiệu chỉnh biên vùng chọn bằng lệnh Tranform Selection**

Lệnh này cho phép thu nhỏ hay phóng to vùng chọn một cách tự do.

Thao tác thực hiện:

- Tạo vùng chọn.
- Chọn Menu Select, chọn Tranform selection.
- Xuất hiện khung xung quanh có 8 ô vuông và một tâm quay.
- Đưa trỏ chuột vào các ô vuông để thực hiện biến đổi.
- Nhấn Enter để thực hiện thao tác, nhấn Esc bỏ thao tác.
- Kết hợp các phím tắt Ctrl, Shift, Alt để thực hiện thay đổi theo định mức.

### **Đảo vùng chọn:**

- Chọn Menu Select, chọn Invert.
- Hay nhấn tổ hợp phím tắt Ctrl + Shift + I.

### **Mở rộng biên vùng chọn:**

- Chọn Menu Select, chọn Modify, chọn Expand.
- Hộp thoại xuất hiện, nhập giá trị thu hẹp. Chọn OK.

### **Thu hẹp biên vùng chọn:**

- Chọn Select, chọn Modify, chọn Contract.
- Hộp thoại xuất hiện, nhập giá trị , chọn OK.

### **Xóa hình ảnh trong vùng chọn:**

- Chọn menu Edit, chọn Clear.
- Hoặc nhấn phím tắt là Delete.

**Chú ý:**

- Nếu xoá ở lớp Background thì vùng xoá sẽ thay thế là màu Background hiện hành.
- Nếu xoá ở lớp khác lớp Background thì vùng xoá sẽ trở thành trong suốt.

**Sử dụng phím chức năng để hiệu chỉnh vùng chọn:**

- Trong lúc tạo vùng chọn nhấn giữ thêm phím Shift để bô sung vùng chọn hay cộng thêm vùng chọn.
- Trong lúc tạo vùng chọn nhấn giữ phím Alt để trừ bớt vùng đã chọn.
- Trong lúc tạo vùng chọn nhấn giữ phím Shift và Alt để lấy phần giao với vùng chọn đã có.
- Có thể chuyển qua chế độ Edit in Quick mask mode dùng các công cụ hiệu chỉnh rồi chọn lại chế độ Edit in Standard Mode cũng tạo được vùng chọn.

**Sử dụng công cụ Crop để xén hình ảnh**

- Chọn công cụ Crop Tool.
- Xác định lại các thông số cho vùng xén trên thanh tùy chọn:
  - Width/ Height: Kích thước phương ngang và phương đứng.
  - Resolution: Độ phân giải.
- Kẽ khung hình chữ nhật bao quanh vùng xén.
- Gõ Enter để thực hiện xén. Nhấn Esc thôi xén.

**Sử dụng chức năng Crop trong Menu Image để xén hình ảnh**

- Tạo vùng chọn bao quanh hình ảnh cần giữ lại.
- Chọn Menu Image, chọn Crop.

**VII.7. Thao Tác Sao Chép và Di Chuyển Vùng Ảnh Được Chọn**

**Thao tác di chuyển vùng ảnh:**

**Cách 1:**

- Tạo vùng chọn bất kỳ.
- Chọn công cụ Move trên hộp công cụ.

- Đặt con trỏ lên vùng chọn và drag chuột dời hình ảnh đến vị trí mới.

### **Cách 2:**

- Tạo vùng chọn bất kỳ.
- Đặt con trỏ lên vùng chọn đồng thời nhấn giữ phím Ctrl rồi drag chuột dời hình ảnh đến vị trí mới.

### **Chú ý:**

- Thao tác này chỉ di chuyển phần hình ảnh trong vùng chọn.
- Nếu không là vùng chọn thì di chuyển tất cả hình ảnh trong lớp hiện hành và lớp liên kết.
- Lớp Background phải tạo vùng chọn mới di chuyển được.
- Nếu đánh dấu vào chức năng Auto Select Layer Option Bar khi chọn Move tool. Thì tự động chọn lớp trên cùng chứa hình ảnh không trong suốt.
- Nếu di chuyển hình ảnh trong vùng chọn tại lớp Background thì phần nền còn lại sẽ là màu Background hiện hành.
- Nếu di chuyển hình ảnh trong vùng chọn tại lớp khác thì phần nền còn lại sẽ trong suốt.

### **Thao tác sao chép vùng ảnh trong cùng Canvas**

- Tạo vùng chọn bất kỳ.
- Chọn công cụ Move trên hộp công cụ.
- Đặt con trỏ lên vùng chọn Nhấn giữ phím Alt đồng thời drag chuột sao chép hình ảnh trong vùng chọn đến vị trí mới.
- Thời chọn, vùng hình ảnh này sẽ được dán lên lớp hiện hành.

### **Thao tác sao chép vùng ảnh từ Canvas sang Canvas khác:**

- Tạo vùng chọn bất kỳ.
- Chọn công cụ Move trên hộp công cụ.
- Đặt con trỏ lên vùng chọn Nhấn giữ chuột trái drag chuột thả vùng ảnh vào Canvas mới.
- Vùng ảnh mới được sau chép này sẽ nằm trên một lớp mới.

## **VII.8. Biến Đổi Hình Ảnh Bằng Menu Lệnh**

### **Chú Ý:**

- Khi thực hiện thao tác biến đổi hình ảnh có vùng chọn, thì chỉ có vùng ảnh nằm trong vùng chọn mới bị ảnh hưởng.
- Khi thực hiện thao tác biến đổi hình ảnh không có vùng chọn, thì lệnh sẽ tác động lên toàn bộ hình ảnh trong lớp hiện hành hay lớp liên kết với lớp hiện hành.
- Khi thực hiện thao tác biến đổi hình ảnh trên lớp Background thì bắt buộc phải tạo vùng chọn.

### **Biến hình ảnh bằng lệnh Free Transform**

- Tạo vùng chọn cần hiệu chỉnh hay chọn lớp hiện hành.
- Chọn menu Edit, chọn chức năng Free Transform.
- Hay nhấn tổ hợp phím tắt là Ctrl + T.
- Thực hiện thao tác biến đổi:
  - ✓ Xoay ảnh: Di chuyển chuột vào một trong bốn góc đến khi con trỏ xuất hiện biểu tượng xoay thì drag chuột theo hướng cần xoay.
  - ✓ Thay đổi kích thước: Di chuyển trỏ vào một trong tám handle ở cạnh đến khi con trỏ xuất hiện biểu tượng thay đổi kích thước thi drag chuột theo hướng cần tăng hay giảm.
- **Lưu ý:** Nên chọn 1 trong 4 Handle ở góc để biến đổi kích thước hình ảnh thay đổi theo tỉ lệ đồng dạng cả hai chiều.

### **Biến đổi hình ảnh bằng lệnh Transform**

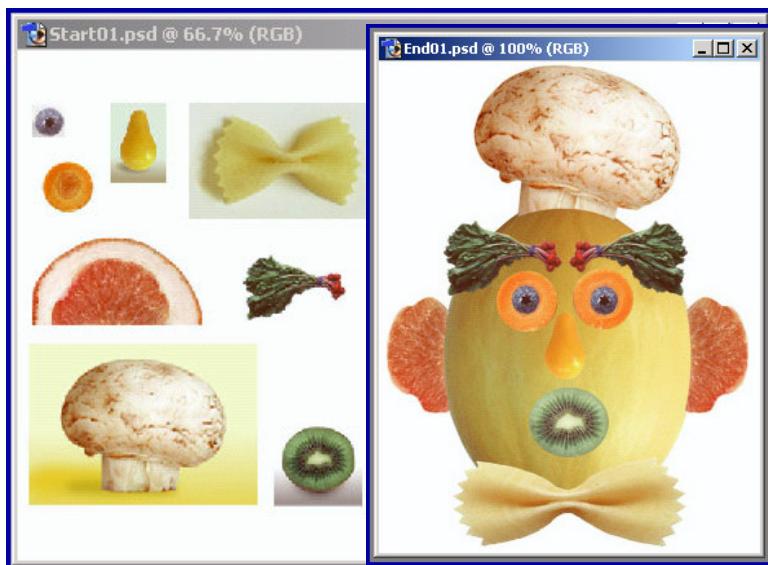
- Tạo vùng chọn cần hiệu chỉnh hay chọn lớp hiện hành.
- Chọn menu Edit, chọn chức năng Transform.
- Chọn một trong các chức năng sau để thực hiện biến đổi:
  - ✓ Scale: Thay đổi tỉ lệ hình ảnh lớn nhỏ. Nhấp chuột vào một trong 4 ô vuông ở góc để thực hiện. Nhấn Enter để thực hiện, nhấn Esc để bỏ qua.
  - ✓ Rotate: Xoay hình ảnh. Nhấn chuột vào nút trong 4 ô vuông ở góc để quay. Nhấn Enter để thực hiện, nhấn Esc để bỏ qua.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- ✓ Skew: Kéo nghiêng, đưa chuột và một trong 4 ô vuông ở giữa để xô nghiêng. Nhấn Enter để thực hiện, nhấn Esc để bỏ qua.
- ✓ Distort: Biến dạng. Nhấn chuột vào một trong 8 ô vuông xung quanh để biến đổi. Nhấn Enter để thực hiện, nhấn Esc để bỏ qua.
- ✓ Perspective: Thay đổi phối cảnh. Nhấn chuột vào một trong 4 ô vuông ở góc để biến đổi. Nhấn Enter để thực hiện, nhấn Esc để bỏ qua..
- ✓ Rotate 180: Quay một góc 180 độ.
- ✓ Rotate 90 CW: Quay cùng chiều kim đồng hồ  $90^0$ .
- ✓ Rotate 90 CCW: Quay ngược chiều kim đồng hồ  $90^0$ .
- ✓ Flip Horizontal: Lật theo phương ngang.
- ✓ Flip Vertical: Lật theo phương đứng.
- Dùng chuột biến đổi trực tiếp hay xác lập các giá trị trên thanh chức năng.

### Ví dụ:

Yêu cầu: Từ những vật dụng cơ bản sau:

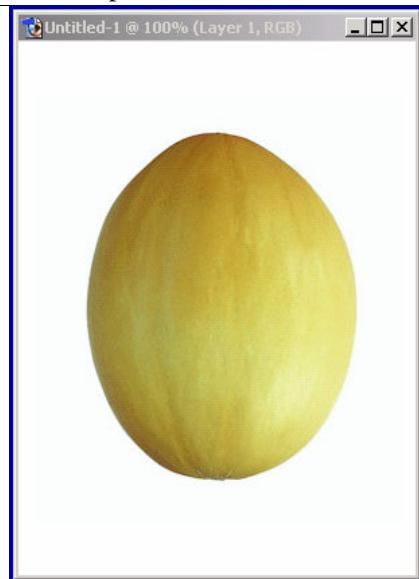


Hãy lắp ghép chúng lại thành một sản phẩm.

**Thực hiện:**

**Bước 1: Mở mới bản vẽ:**

- Chọn Menu File, chọn New.
- Hộp thoại xuất hiện mục Preset, chọn tập tin kết quả, chọn OK.

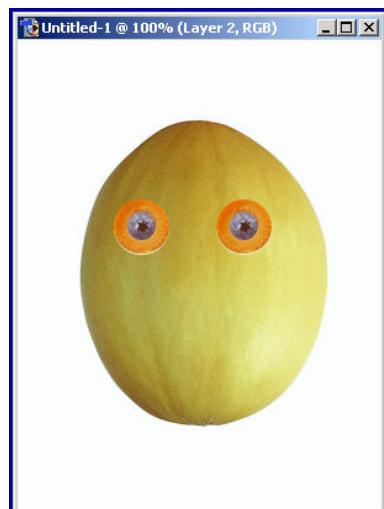


**Bước 2: Sao chép quả dưa.**

- Chọn công cụ Rectangular Marquee Tool. Drag chuột tạo vùng chọn bao quanh quả dưa.
- Chọn công cụ Move, nhấp chuột vào vùng chọn drag chuột sang tập tin mới mở.

**Bước 3: Sao chép con mắt**

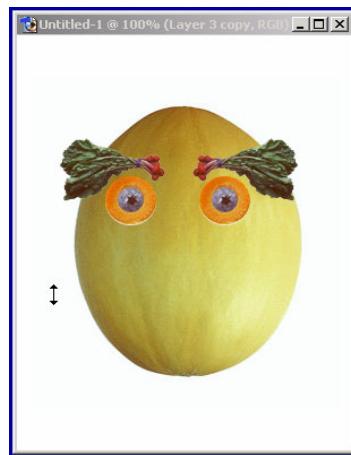
- Chọn công cụ Elliptical Marquee tool đồng thời nhấn phím Shift, drag chuột tạo vùng chọn bao quanh quả Quất, chọn lại công cụ Move, nhấn tổ hợp phím Alt đồng thời drag vùng chọn đặt lên lát Carot.
- Chọn lại công cụ Elliptical marquee tool đồng thời nhấn giữ phím shift drag chuột bao quanh vùng lát carot và quả quất. Chọn lại công cụ Move đồng thời drag chuột thả vùng chọn vào tập tin mới đặt trên quả dưa.
- Chọn công cụ Move đồng thời nhấn giữ phím Alt và nhấn giữ thêm phím Shift sao chép thêm một con mắt nữa đặt ở vị trí đối diện.



**Bước 4: Sao chép lá cải làm chân mài**

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn công cụ Lasso drag chuột tạo vùng chọn bao quanh lá cài cần sao chép.
- Chọn công cụ Move drag chuột thả vùng chọn sang tập tin mới đặt đúng vị trí chân mài.
- Chọn công cụ Move đồng thời nhấn tổ hợp phím Alt và Shift drag thả vùng chọn thêm một chân mài nữa.
- Chọn Menu Edit, chọn Transform, chọn Clip Horizontal để lật theo phương ngang.



### Bước 5: Sao chép trái xoang làm lỗ mũi:

- Chọn công cụ Magic wand, nhấp chuột vào trái xoang để chọn đồng thời nhấn giữ thêm phím shift để chọn tất cả phần của quả xoang.
- Chọn công cụ Move, drag thả vùng chọn sang tập tin đang tạo mới.
- Drag dời hình ảnh đặt đúng vị trí trên khuôn mặt.



### Bước 6: Sao chép quả kivi, sợi mì làm cái miệng và nơ

- Chọn công cụ Lasso tool, drag chuột tao vùng chọn bao quanh quả kivi.
- Chọn công cụ Move, drag chuột thả cùng chọn sang tập tin mới tại vị trí cái miệng.
- Chọn công cụ Polygon Lasso, tạo vùng chọn bao sợi mì.

- Chọn công cụ move drag thả vùng chọn sang tập tin mới đặt đúng vị trí cái nơ.

#### Bước 7: Cắt lát bưởi làm lỗ tai:

- Chọn công cụ Lasso tool, drag chuột tạo vùng chọn.
- Chọn công cụ Move, drag chuột thả vùng chọn sang tập tin mới đặt đúng vị trí lỗ tai.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để quay tự do lát bưởi vừa sao chép đúng hướng lỗ tai.
- Chọn công cụ Move đồng thời nhấn Alt và phím Shift sao chép thêm một lỗ tai nữa.
- Chọn menu Edit, chọn Clip Horizontal lật lỗ tai vừa sao chép theo phương ngang, drag dời đúng vị trí.



#### Bước 8: Tạo cái nón:

- Chọn công cụ Lasso, drag chuột bao quanh quả nấm.
- Chọn công cụ Move, drag chuột thả vùng chọn qua tập tin mới đặt tại vị trí trên đầu.
- Chọn công cụ Elliptical tool, tạo vùng chọn để cắt phần thừa ở chân của tay nấm vừa cắt. nhấn Delete để xóa.



Ảnh kết thúc

### VIII. BÀI TẬP CHƯƠNG 1:

Bài Tập 1.1

## Ảnh Bắt Đầu

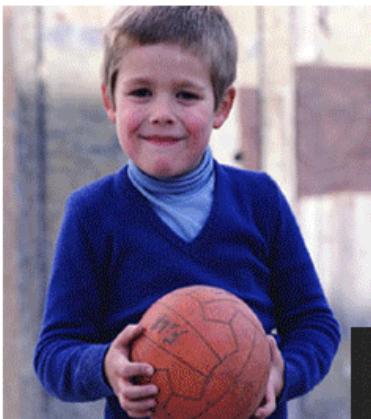


## Ảnh Kết Thúc

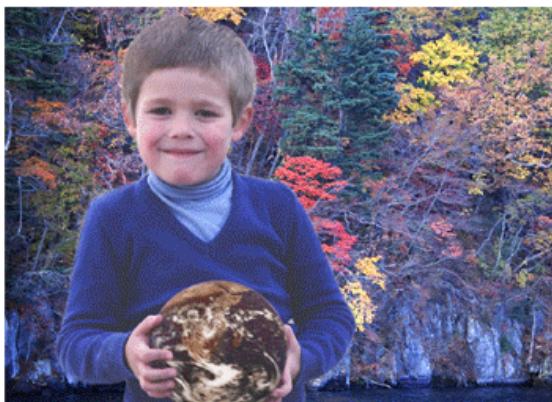


Bài Tập 1.2:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 1.3:

### Ảnh Bắt Đầu

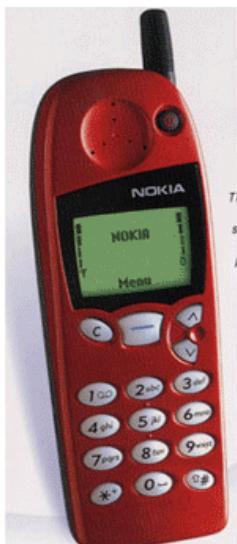


### Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 1.4:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 1.5:

Ảnh Bắt Đầu



Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 1.6:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



## Chương 2: CÁC THAO TÁC NÂNG CAO CỦA PHOTOSHOP

---

Nét đặc trưng của Photoshop là tổ chức hình ảnh thành nhiều Layer - Lớp. Một thuận lợi rất lớn của lớp là, chúng ta có thể quản lý riêng biệt các vùng ảnh đã tạo ra. Lớp được hiểu một cách đơn giản là hình ảnh sẽ được ghép từ nhiều tấm film xếp chồng lên nhau, giữa các lớp có sự trong suốt, nơi nào mà có điểm ảnh trên lớp thi tại đó không còn trong suốt nữa. Trên mỗi lớp chúng ta có thể tô vẽ chỉnh sửa, hay thay đổi độ mờ đục hoặc có thể tạo liên kết giữa các lớp để thực hiện các thao tác biến đổi cùng lúc nhiều lớp. Ngoài ra ta cũng có thể tạo thêm được các tính năng khác như tạo mặt nạ lớp, tạo lớp xén path, tạo hiệu ứng lớp.

Trong chương này chúng ta sẽ tìm hiểu những vấn đề sau:

- Khái niệm về Lớp
- Các thao tác thực hiện trên lớp.
- Kênh màu và các thao tác trên kênh màu
- Chế độ mặt nạ và các thao tác trên chế độ mặt nạ.
- Giới thiệu các hiệu ứng cơ bản trong Photoshop.

## I. LAYER - LỚP ĐÓI TƯỢNG

### I.1. Khái Niệm Lớp Đồi Tượng

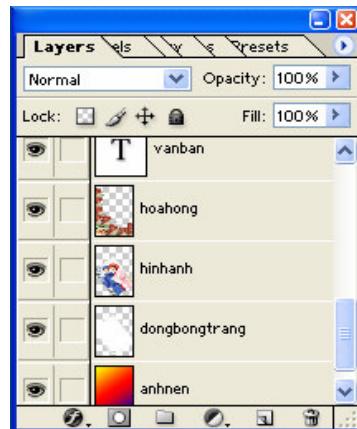
Lớp đồi tượng là một thành phần mà Photoshop dùng để quản lý sự phân biệt hình ảnh. Trong một Canvas, lớp nền luôn luôn được xếp dưới cùng, lớp này không thể tạo được vùng trong suốt, không áp dụng chế độ hòa trộn và độ mờ đục. Để xử lý lớp nền ta phải chuyển đổi về lớp thường mới xử lí và biến đổi được.

Một hình ảnh trong Photoshop có thể thấy được các loại lớp sau: Lớp nền (Background), Lớp hình ảnh, Lớp chữ, lớp hiệu chỉnh, lớp tô đậm, lớp hình dạng và tổ hợp lớp.

### I.2. Giới Thiệu Palettes Layer

Các thành phần chức năng:

- **1:** Delete Layer: Xóa lớp.
- **2:** Create new Layer: Tạo lớp.
- **3:** Create new Fill or Adjustment: Tạo lớp mẫu tô/hiệu chỉnh.
- **4:** Create new Set: Tạo Thư mục chứa layer.
- **5:** Add a Mask: Tạo lớp mặt nạ.
- **6:** Add a Layer Style: Tạo hiệu ứng lớp.
- **Blend mode (Hộp Normal):** Chế độ hòa trộn màu.
- **Opacity:** Độ mờ đục và độ trong suốt của vùng ảnh trên lớp.
- **Fill:** Cường độ tô màu.
- **Clock:** Khoá hiệu chỉnh lớp.



### I.3. Các Thao Tác Trên Lớp

**Chọn lớp hiện hành:**

- Để hiệu chỉnh phần ảnh trên layer nào chúng ta phải chọn đúng layer đó.

## Giáo trình Adobe Photoshop

---

- Layer đang được chọn gọi là layer hiện hành, có vệt sáng màu xanh trên hình ảnh thu nhỏ (layer thumbnail) của lớp.
- Cách nhận biết layer hiện hành: Giữa biểu tượng con mắt và tên lớp có một biểu tượng cọ vẽ hay có một vệt màu xanh quét ngang tên lớp.

### **Hiện ẩn Layer:**

- Để hiện ẩn Layer chúng ta thực hiện như sau: Trong Palette Layer nhấp chọn biểu tượng con mắt trên Palettes Layer bên trái tên lớp để ẩn hoặc hiện.

### **Nhân Bản Layer:**

Để nhân bản Layer chúng ta có thể chọn một trong các cách sau:

- Drag chuột kéo thả Layer vào chức năng Create New Layer trên Palette Layer.
- Hoặc chọn Menu Layer, chọn chức năng Duplicate Layer.
- Hoặc nhấp chuột phải lên tên lớp, chọn Duplicate Layer.

### **Chuyển lớp Background thành lớp thường:**

Để chuyển lớp Background thành lớp thường ta thực hiện:

- Nhấp đúp chuột trái lên tên lớp trong Palette Layer.
- Hoặc chọn Menu Layer, chọn New, chọn Layer from Background.
- Nhập lại tên lớp.

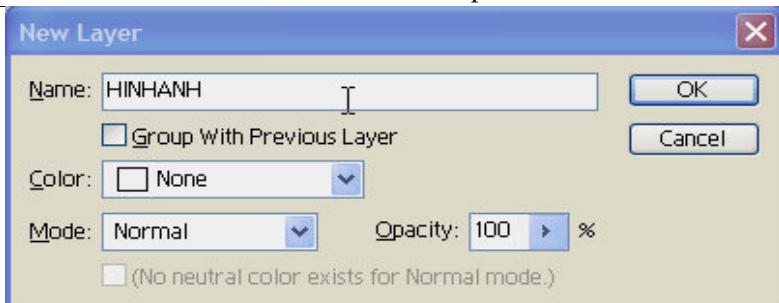
### **Chuyển lớp hiện hành thành lớp Background**

Để chuyển lớp hiện hành thành lớp Background ta thực hiện:

- Chọn Menu Layer, chọn New, chọn Background from Layer.

### **Tạo mới lớp ảnh:**

- Chọn menu Layer, chọn New, chọn Layer. Hoặc chọn chức năng Create new Layer trên Palette Layer.
- Hộp thoại xuất hiện: Xem Hình.



- ✓ Xác lập các thuộc tính:
- ✓ Name: Gõ tên lớp.
- ✓ Mode: Chọn Mô hình màu.
- ✓ Color: Chọn Màu nền cho lớp.
- ✓ Opacity: Chọn Độ mờ đục.
- Chọn Ok.

#### Tạo lớp mới từ vùng chọn được Copy:

Để thực hiện tạo lớp mới từ vùng chọn được Copy, ta thực hiện:

- Tạo vùng chọn trên vùng ảnh cần tạo trên lớp mới.
- Chọn Menu Layer, chọn New, chọn Layer via Copy.

#### Tạo lớp mới từ vùng chọn được Cut:

Để thực hiện tạo lớp mới từ vùng chọn được Cut, ta thực hiện:

- Tạo vùng chọn trên vùng ảnh cần tạo trên lớp mới.
- Chọn Menu Layer, chọn New, chọn Layer via Cut.

#### Đặt tên lớp:

Để đặt tên lớp ta thực hiện như sau:

- Nhấp đúp chuột lên tên lớp.
- Xóa tên cũ, nhập tên mới.

#### Thay đổi vị trí xếp lớp

Để thay đổi vị trí xếp lớp của Layer ta có thể thực hiện như sau:

- Nhấp chuột drag Layer trong Palette Layer đến vị trí mới.
- Hoặc chọn tên Layer trong Palette Layer, chọn Menu layer, chọn Arrange, chọn một trong các chức năng sau:
  - ✓ Bring to Front: Di chuyển lên trên cùng.

- ✓ Bring Forward: Di chuyển lên trên một Layer.
- ✓ Send Backward: Di chuyển xuống một Layer
- ✓ Send to Back: Di chuyển xuống Layer dưới cùng.

### Tạo liên kết lớp với lớp hiện hành:

Để tạo liên kết của Layer với Layer hiện hành ta thực hiện:

- Nhấp chuột các lớp cần tạo liên kết lớp trên Palette Layer.



- Chọn chức năng Link bên dưới Palette Layer ( ).

### Hiệu chỉnh lớp liên kết:

Chúng ta có thể canh chỉnh lớp liên kết theo lớp hiện hành hay theo biên vùng chọn.

Muốn canh chỉnh theo vùng chọn ta làm như sau:

- Tạo biên vùng chọn
- Chọn một lớp riêng lẻ hoặc một trong các lớp liên kết.
- Chọn menu Layer, chọn chức năng Align to Selection.

Muốn canh chỉnh các lớp liên kết theo lớp hiện hành, ta thực hiện:

- Chọn Menu Layer, chọn Align Linked:
- Chọn một trong các chức năng sau:
  - ✓ Top Edges: Canh thẳng hàng các điểm ảnh trên cùng của các lớp với biên vùng chọn hay với các điểm ảnh trên cùng của lớp hiện hành.
  - ✓ Vertical Center: Canh thẳng hàng điểm ảnh ở tâm dọc của các lớp với tâm dọc của vùng chọn hoặc điểm ảnh ở tâm dọc của lớp hiện hành.
  - ✓ Bottom Edges: Canh thẳng hàng các điểm ảnh dưới cùng của các lớp với biên vùng chọn hay với các điểm ảnh dưới cùng của lớp hiện hành.
  - ✓ Left Edges: Canh thẳng hàng các điểm ảnh cực trái của các lớp với biên vùng chọn hay với các điểm ảnh cực trái của lớp hiện hành.
  - ✓ Horizontal Center: Canh thẳng hàng điểm ảnh ở tâm ngang của các lớp với tâm ngang của vùng chọn hoặc điểm ảnh ở tâm ngang của lớp hiện hành.

- ✓ Right Edges: Canh thẳng hàng các điểm ảnh cực phải của các lớp với biên vùng chọn hay với các điểm ảnh cực phải của lớp hiện hành.

### **Phân bố lớp liên kết**

Để phân bố các lớp liên kết ta phải liên kết ít nhất là ba lớp trở lên:

- Chọn Menu Layer, chọn Distribute linked:
- Chọn một trong các kiểu liên kết sau:
  - ✓ Top Edges: Phân bố cách đều từ điểm ảnh trên cùng của mỗi lớp.
  - ✓ Vertical Center: Phân bố cách đều từ điểm ảnh ở tâm dọc của các lớp.
  - ✓ Bottom Edges: Phân bố cách đều bắt đầu từ điểm ảnh dưới cùng của các lớp.
  - ✓ Left Edges: phân bố cách đều bắt đầu từ điểm ảnh cực trái của mỗi lớp.
  - ✓ Horizontal Center: phân bố cách đều bắt đều từ điểm ảnh tâm ngang của mỗi lớp.
  - ✓ Right Edges: Phân bố cách đều từ điểm ảnh cực phải của mỗi lớp.

### **Trộn ép phẳng các lớp:**

Để trộn ép phẳng các Layer chúng ta có thể thực hiện như sau:

- Chọn menu Layer, chọn một trong các chức năng sau:
  - ✓ Merger Down: Trộn lớp hiện hành với lớp kè dưới.
  - ✓ Merge Link: Trộn các lớp liên kết vào lớp hiện hành.
  - ✓ Merge Visible: Trộn lớp khả kiến vào lớp hiện hành.
  - ✓ Flatten Image: Ép phẳng các lớp khả kiến thành lớp Background.

### **Tạo lớp hiệu chỉnh:**

Để tạo lớp hiệu chỉnh chúng ta có thể thực hiện như sau:

- Chọn Menu Layer, chọn Add Adjustment Layer, chọn kiểu thực hiện. (Được giới thiệu trong phần Hiệu chỉnh hình ảnh).

### **Xóa lớp:**

Để xóa Layer chúng ta có thể thực hiện như sau:

- Chọn layer cần xoá trong Palette Layer, chọn Menu Layer, chọn Delete layer.
- Hoặc Nhấp chuột drag tên Layer cần xoá vào trong biểu tượng Delete Layer.

### **Thiết lập độ mờ đục và độ trong suốt của lớp:**

Để thiết lập độ mờ đục và độ trong suốt của lớp ta thực hiện:

- Chọn lớp cần áp dụng.
- Chọn chức năng Opacity trên palette layer.
- Thay đổi giá trị từ 0 đến 100. (Nếu giá trị là 100 thì hình ảnh mờ đục hoàn toàn Nếu giá trị là 0 thì hình ảnh trong suốt hoàn toàn).

### **Tạo hiệu ứng lớp:**

Để tạo hiệu ứng lớp chúng ta có thể thực hiện như sau:

- Chọn lớp cần áp dụng trên Palette Layer.
- Chọn Menu Layer, chọn Layer Style, chọn kiểu áp dụng.
- Tùy thuộc vào các chức năng mà chúng ta sẽ xác lập các thông số cho phù hợp.

### **Thiết lập chế độ hòa trộn màu cho lớp:**

Để thiết lập chế độ hòa trộn màu cho lớp ta thực hiện như sau:

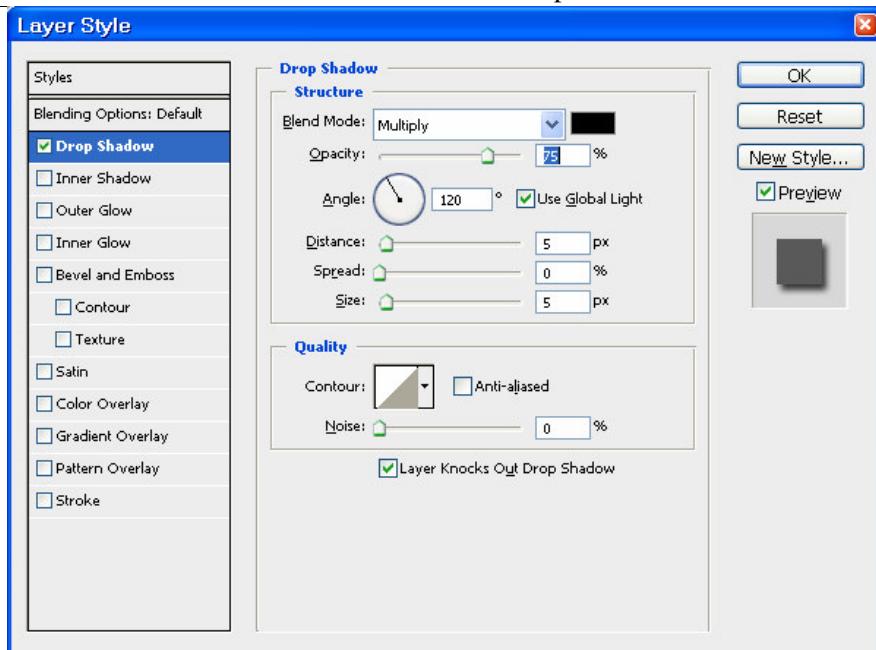
- Chọn lớp cần áp dụng trên Palette Layer.
- Chọn chức năng Blend mode cần áp dụng ở góc trên bên trái palette layer. Mặc định chức năng này ở trạng thái normal.

### **Tạo hiệu ứng lớp bằng chức năng Layer Style**

- Layer Style cho phép chúng ta thực hiện các thao tác biến đổi đặc biệt lên trên từng lớp ảnh.

Để tạo hiệu ứng lớp ta thực hiện như sau:

- Chọn lớp cần áp dụng.
- Chọn Menu Layer, chọn Layer Style, chọn kiểu cần áp dụng:
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các giá trị cho kiểu hiệu ứng lớp đã chọn.



### Các kiểu Layer Style thường dùng:

- Drop Shadow: Tạo bóng đổ ra bên ngoài hình ảnh.
- Inner Shadow: Tạo bóng đổ vào bên trong hình ảnh.
- Outer Glow: Tạo vầng sáng bên ngoài hình ảnh.
- Inner Glow: tạo vầng sáng vào bên trong hình ảnh.
- Bevel and Emboss: Tạo hiệu ứng chạm nổi và vát cạnh viền.
- Satin: Nhuộm màu hình ảnh theo nhiều thông số.
- Color Overlay: Nhuộm màu ảnh theo độ mờ đục của màu.
- Gradient Overlay: Nhuộm màu theo màu chuyển sắc
- Pattern Overlay: Nhuộm màu theo mẫu tô.
- Stroke: Nhuộm màu theo đường biên của ảnh.

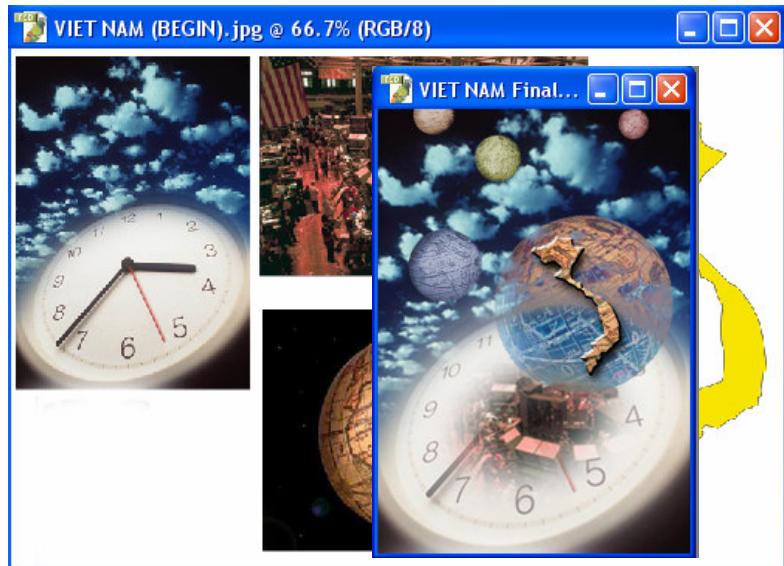
### Ví dụ:

Yêu cầu thực hiện:

Từ những hình ảnh ban đầu hãy thiết kế một Poster giống như hình ảnh kết quả đã cho bằng cách sử dụng các chức năng đã học trong phần Chương 2, kết hợp chức năng Image/ Adjustments/ Hue/Saturation.

## Giáo trình Adobe Photoshop

Cho các File ảnh bắt đầu (Xem hình bên dưới):



### Thực hiện:

**Bước 1: Mở mới tập tin có cùng kích thước và độ phân giải cùng chế độ màu với tập tin kết quả:**

- Chọn menu File, chọn new. Hộp thoại xuất hiện. Hộp Preset, chọn tập tin kết thúc.
- Chọn Ok.

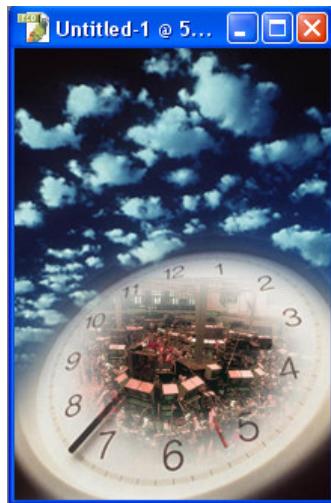
**Bước 2: Tạo lớp nền**

- Chọn tập tin Bắt đầu.
- Chọn công cụ Rectangular Marquee Tool.
- Chọn công cụ Move (V), drag vùng ảnh sang tập tin mới.
- Vẫn vùng ảnh đang chọn, nhấn tổ hợp phím Ctrl + T, kéo giãn ảnh phủ đầy lớp nền.



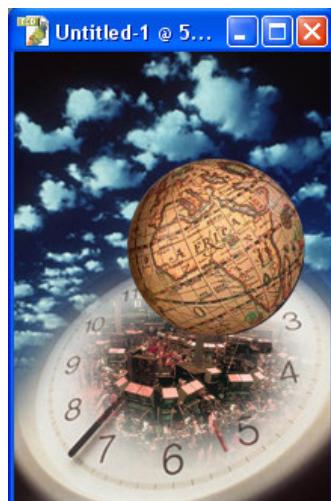
### Bước 3: Tạo lớp thứ nhất

- Chọn tập tin Begin.
- Chọn công cụ Rectangular Marquee Tool.
- Tạo vùng chọn trên vùng ảnh.
- Chọn công cụ Move, drag vùng ảnh đặt lên vị trí chiếc đồng hồ.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để hiệu chỉnh kích cỡ vùng ảnh theo ý muốn.
- Tạo vùng chọn Elliptical Marquee Tool đặt trên vùng ảnh vừa sao chép.
- Nhập phím phải thiết lập Feather = 25. Đảo ngược vùng chọn
- Chọn lại đúng lớp ảnh vừa sao chép, nhấn phím Delete để xoá vùng ảnh bên ngoài. Kết quả như hình bên trên:



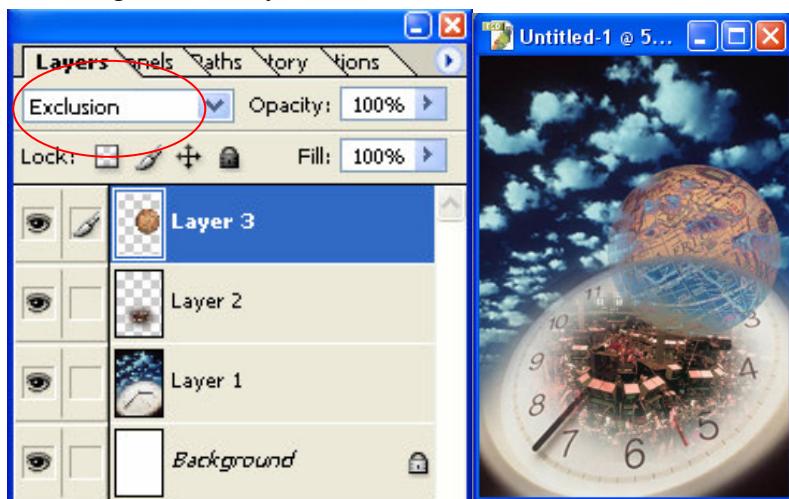
### Bước 4: Tạo lớp thứ hai – Lớp quả cầu

- Chọn tập tin Begin.
- Chọn công cụ Elliptical Marquee Tool.
- Nhấn đồng thời phím Shift để tạo vùng chọn tròn. Trong lúc thực hiện tạo vùng chọn chúng ta có thể nhấn phím Space bar kết hợp với công cụ đang chọn để dời vị trí vùng chọn đến vị trí theo ý muốn.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để thay đổi kích thước quả cầu theo ý muốn.



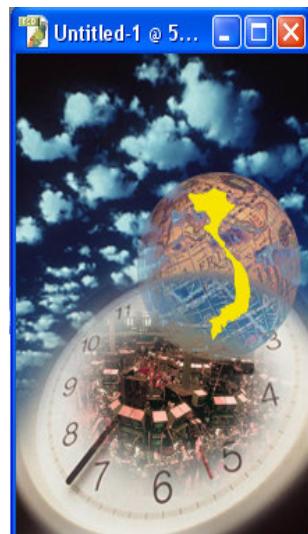
### Bước 5: Tạo hòa trộn màu quả cầu với vùng đồng hồ

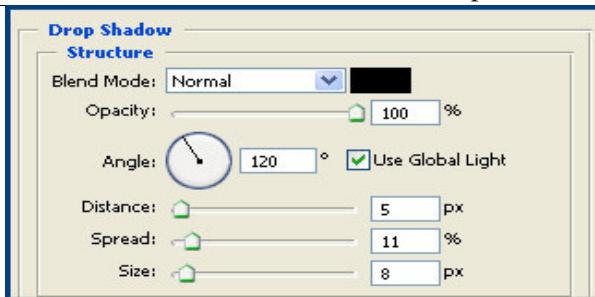
- Chọn lớp chứa quả cầu. Sau đó thiết lập chế độ hòa trộn màu trên bảng Palette Layer là Exclusion.



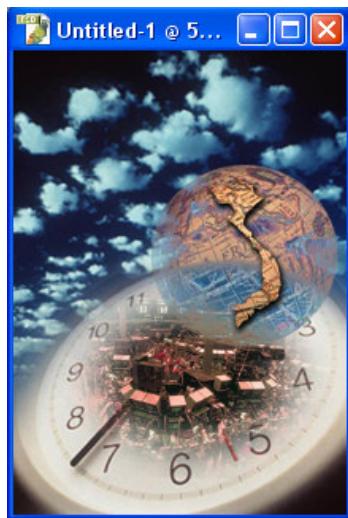
#### Bước 6: Tạo lớp chứa bảng đồ Việt nam

- Chọn công cụ Magic Wand Tool.  
Chọn bảng đồ Việt Nam.
- Chọn công cụ Move, drag chuột sao chép vùng ảnh, và đặt bản đồ màu vàng lên quả cầu.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để thu nhỏ kích thước bản đồ theo ý muốn.
- Sao chép lớp quả cầu, đồng thời thiết lập lại chế độ hòa trộn màu là Normal.
- Load vùng chọn của lớp bản đồ, đảo ngược vùng chọn (Ctrl + Shift + I), chọn lớp Quả cầu, nhấn Delete.
- Xoá lớp chứa bản đồ.
- Thiết lập Drop Shadow cho vùng ảnh bản đồ vừa cắt: Layer, chọn Layer style, chọn Drop Shadow.

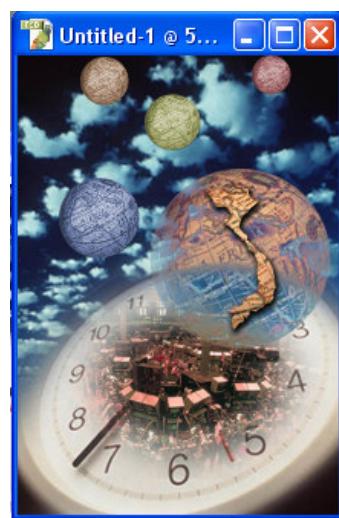




- Hình kết quả



Bước 6



Bước kết thúc

#### Bước 7: Thiết lập các quả cầu còn lại:

- Sao chép lớp quả cầu thành 4 quả cầu nữa: Nhấn tổ hợp phím Alt + công cụ Move. Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để thay đổi kích thước các quả cầu theo ý muốn.
- Chọn lần lượt các Layer chứa quả cầu. Chọn công cụ Eye Dropper (I) hút mẫu màu bên quả cầu kết quả để lấy mẫu màu cho Foreground. Sau đó nhấn tổ hợp phím Ctrl + U để mở hộp thoại Hue Saturation.
- Đánh dấu Colorize để đồng ý tông màu. Cân chỉnh Saturation và Lightness.
- Thực hiện tương tự cho các quả cầu còn lại.

## II. KÊNH MÀU- CHANNEL

### II.1. Khái Niệm Kênh

Channel hay còn gọi là kênh màu là khái niệm mà Photoshop dùng gắn liền với các thuộc tính màu của hình ảnh.

Một hình ảnh trong Photoshop thường có các kênh sau: Kênh thông tin màu, kênh màu vết, kênh alpha.

Kênh thông tin màu được tự động tạo ra khi chúng ta mở hình ảnh mới. Tùy vào chế độ màu của hình ảnh mà có số lượng kênh thông tin màu tương ứng.

**Ví dụ:** Nếu chế độ màu của hình ảnh là RGB thì kênh thông tin màu có 4 kênh: Kênh màu tổng hợp RGB, và 3 kênh màu cơ bản là Red, Green, Blue.

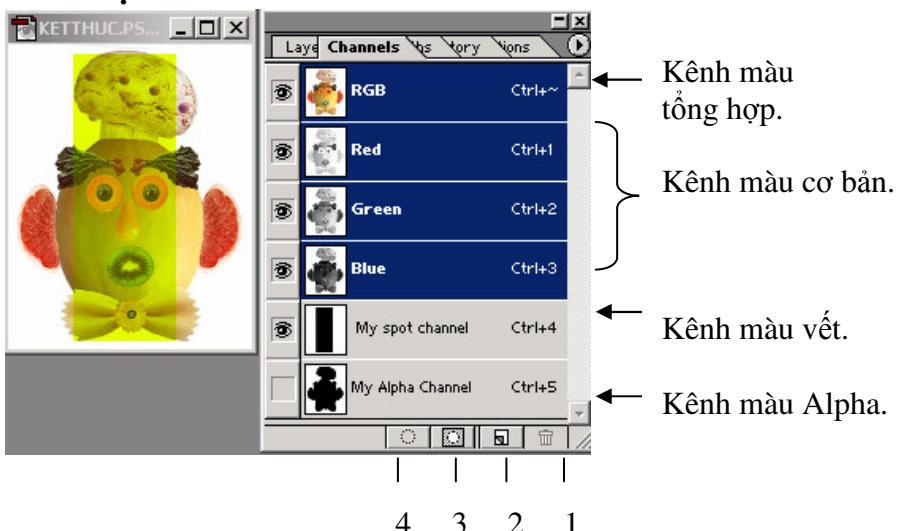
Kênh màu vết (đồm)- Spot channel: Kênh màu này tạo ra nhằm định thêm bẩn màu để in với mục màu vết.

Kênh Alpha được tạo ra để lưu trữ vùng chọn hoặc tạo mặt nạ dưới dạng ảnh Gayscale 8 bit.

Mỗi hình ảnh chứa tối đa 24 kênh bao gồm kênh màu lẫn kênh alpha và kênh màu vết. Lưu ý các dạng file Jpeg, Bmp không lưu kênh màu vết và kênh màu alpha.

Để quản lý kênh màu Photoshop cung cấp Palettes Channel.

### II.2. Giới Thiệu Palettes Channel



**Ghi chú:**

- 4.Load Cannel as selection.
- 3.Save Select as channel.
- 2.Create new channel.
- 1.Delect curren channel.

**II.3. Các Thao Tác Cơ Bản Trên Kênh**

**Hiển thị Palette Channel:**

- Chọn Menu Window, Chọn Menu chức năng Show Channel.

**Xem kênh:**

- Mở Channel palette.
- Muốn xem kênh nào click chuột vào biểu tượng con mắt trước tên kênh trong palette channel.
- Thông thường cách thẻ hiện của từng kênh riêng lẻ trong channel palette là màu xám, chỉ có kênh tổng hợp thẻ hiện màu. Để thẻ hiện màu cho các kênh riêng lẻ ta chọn Menu Edit, chọn Preferences, chọn Display & Cursor, đánh dấu chức năng Color channel in color.

**Chọn kênh:**

- Có thể chọn một hoặc nhiều kênh bằng cách kết hợp thêm phím Shift và Click lên kênh cần chọn.
- Kênh được chọn sẽ xuất hiện màu sáng và mọi hiệu chỉnh sẽ tác động lên kênh được chọn.

**Hiệu chỉnh kênh:**

- Ta có thể sử dụng bất kỳ công cụ để tô vẽ chỉnh sửa kênh.
- Nếu tác động đến kênh làm thay đổi độ sáng / tối của kênh thì sẽ được thêm hoặc bớt ra khỏi kênh.

**Thay đổi thứ tự kênh trong Palette channel**

- Khi cần thiết ta có thể thay đổi thứ tự của các kênh.
- Thứ tự của kênh màu tổng hợp và màu cơ bản là không đổi cho dù ta có cố tình thay đổi.
- Ta có thể thay đổi thứ tự của kênh màu vết và màu alpha bằng cách drag chuột lên hoặc xuống kênh cần thay đổi.

### Nhân bản kênh

- Chọn kênh cần nhân bản trong Channel palette
- Chọn chức năng trên channel palette, chọn chức năng Duplicate channel.
- Xác lập các thuộc tính:
  - ✓ As: Nhập tên cho kênh nhân bản
  - ✓ Document: Chọn New nếu muốn thể hiện trên tập tin mới. Chọn tên hiện hành sẽ ghép thêm kênh vào bản hiện hành.
  - ✓ Chức năng Invert cho phép nghịch đả màu của kênh.
- Chọn OK.

### CHÚ Ý:

Ta có thể nhân bản nhanh một kênh bằng cách kéo kênh thả vào chức năng Create new channel hay thả sang cửa sổ khác.

### Tách rời các kênh

Khi thực hiện tách kênh thường trên hình ảnh có một Layer Background thành những hình ảnh riêng biệt với mỗi kênh cơ bản là một hình ảnh và ảnh chỉ có một kênh màu xám.

#### Thao tác thực hiện:

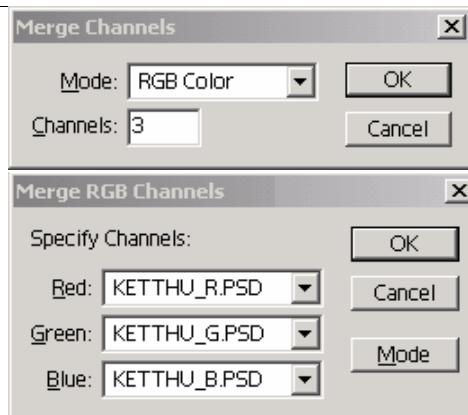
- Chọn hình ảnh cần tách.
- Chọn chức năng trên channel palette, chọn Split channel.

### Trộn kênh

Khi thực hiện trộn nhiều kênh màu xám riêng lẻ của cùng một hình ảnh sẽ tạo ra hình ảnh một hình ảnh tổng hợp các kênh và ảnh có màu theo mô hình màu của các kênh màu xám.

#### Thao tác thực hiện:

- Chọn một trong các hình ảnh xám có cùng kích thước tính bằng pixel.
- Chọn chức năng trên channel palette, chọn Merge channel.
- Xác lập các thuộc tính: Mode; Channel.
- Xác lập kênh ứng với từng hình ảnh. Chọn OK.



- Thông thường Mode và Channel chọn mặc định.

### Chuyển đổi kênh

Hình ảnh chứa 16 bit/kênh màu sắc sẽ thể hiện tinh tế hơn hình ảnh chứa 8 bit/kênh. Nhưng do ảnh chứa 16 bit/kênh có nhiều lệnh bị hạn chế(ví dụ lệnh Move). Do vậy có lúc ta cần chuyển đổi sang 8 bit/ kênh.

Để chuyển hình ảnh sang 16 bit/ kênh:

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn 16 Bits/ Channel.
- Để chuyển hình ảnh sang 8 bit/kênh:
- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn 8 Bits/ Channel.

### Xóa kênh

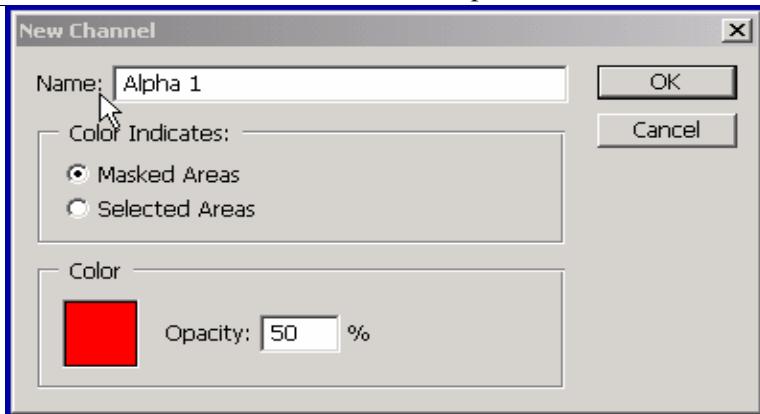
Để xoá một hay nhiều kênh ta có thể thực hiện như sau:

- Chọn kênh cần xóa.
- Chọn chức năng trên Channel Palette, chọn Delete channel.
- Hoặc drag chuột kéo kênh cần xóa vào chức năng Delete channel.

## II.4. Các Thao tác nâng cao trên kênh

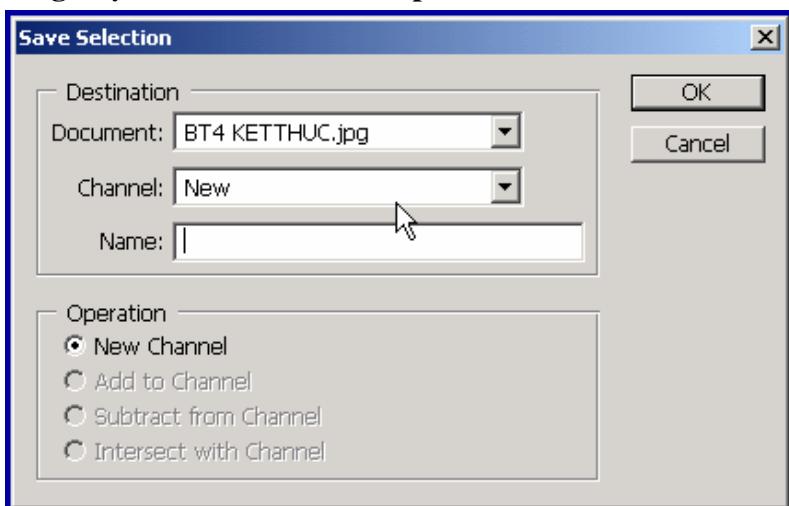
### Tạo mới kênh màu Alpha

- Chọn chức năng New channel trong Menu Pallete Channel để tạo nhanh kênh Alpha.



- Hoặc chọn Menu chức năng trong channel palette, chọn New channel.
- Xác lập các thuộc tính:
  - ✓ Name: Tên của kênh Alpha.
  - ✓ Masked Areas: Vùng được bảo vệ có màu đen.
  - ✓ Select Areas: Vùng được bảo vệ có màu trắng.
- Chọn OK.

### Lưu vùng chọn thành kênh màu Alpha



- Tạo vùng chọn cần lưu.
- Chọn Menu Select, chọn Save Selection.

- Các lập các thuộc tính: name; Color Indicate..
- Chọn OK.

### **Hiệu chỉnh kênh màu Alpha**

- Thao tác thực hiện: tương tự như kênh màu vết.
- Chọn kênh Alpha cần hiệu chỉnh.
- Sử dụng công cụ để tô vẽ chỉnh sửa trên kênh Alpha.

### **Chú ý:**

- Nếu tô màu đen sẽ cộng thêm vào kênh.
- Nếu tô màu khác sẽ trừ bớt ra khỏi kênh.

### **Thay đổi tùy chọn của kênh màu Alpha**

- Nhấp đúp chuột trái lên kênh Alpha hiệu chỉnh.
- Xác lập lại các tùy chọn trên hộp thoại.

### **Tải kênh màu Alpha thành vùng chọn**

- Nhấp chuột chọn Menu Select, Chọn Load Selection
- Xác lập lại các tùy chọn trên hộp thoại Load Selection.

## **III. CHÉ ĐỘ MASK – MẶT NẠ**

### **III.1. Khái niệm ché độ mặt nạ**

Ngoài cách sử dụng các layer, Photoshop còn dùng mặt nạ để cô lập và tác dụng cho từng vùng của ảnh.

Mặt nạ chúng ta có thể hiểu tương tự như một khuôn mẫu. Vùng ảnh thông qua phần bị cắt của mặt nạ có thể chỉnh sửa được. Vùng ảnh nằm phía dưới phần không bị cắt của mặt nạ sẽ được bảo vệ và không bị biến đổi.

Mặt nạ có thể được sử dụng để tạo vùng chọn, hoặc đường dùng để che hoặc hiện những vùng ảnh cần thiết trên lớp một cách nhanh chóng mà không cần phải xóa ảnh.

Chúng ta có thể tạo mặt nạ tạm thời cho một lần sử dụng hoặc lưu lại mặt nạ để sử dụng cho các lần biến đổi sau.

### **III.2. Các Thao Tác Trên Mặt Nạ**

#### **Tạo mặt nạ tạm thời**

- Chọn công cụ tạo vùng chọn.

- Tạo vùng chọn.
- Chọn chế độ Edit in Quisk mask mode trên hộp công cụ.



Chức năng Edit In quick Mask

### Chỉnh sửa mặt nạ tạm thời

Trong chế độ Quick Mask, Photoshop sẽ tự động chuyển sang chế độ Grayscale. Màu Foreground mặc định là màu đen. Màu Background là màu trắng. Màu mặt nạ có màu đỏ.

khi dùng công cụ tô vẽ hoặc công cụ chỉnh sửa trong chế độ Quick mask phải tuân thủ theo nguyên tắc sau:

Tô vẽ bằng màu trắng sẽ xoá phần mặt nạ (Phần che màu đỏ) và làm tăng thêm vùng chọn. Tô vẽ bằng màu đen sẽ làm tăng thêm phần mặt nạ và làm giảm vùng chọn.

- Sử dụng công cụ Brush tool kết hợp với chức năng Edit in Standard mode và Edit in Quick mask mode để thực hiện tô vẽ mở rộng và giảm vùng chọn.
- Tăng vùng chọn thì tô vẽ với foreground là màu trắng.
- Giảm vùng chọn thì tô vẽ với Foreground là màu đen.

### Lưu một vùng chọn thành mặt nạ

- Tạo vùng chọn.
- Chọn Save Selection as channel trong Palette channel.

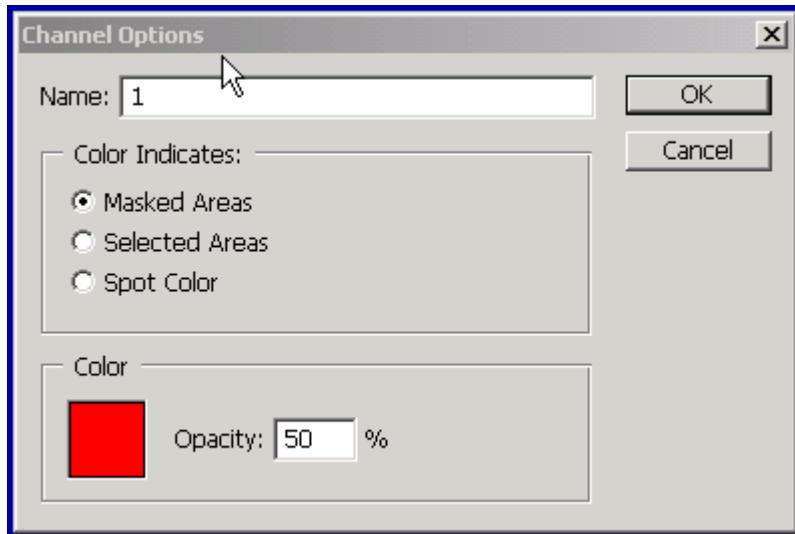
### Tải một mặt nạ làm vùng chọn

- Chọn menu Select, chọn Load Selection.
- Hộp thoại xuất hiện, chỉ định kênh Alpha cần Load.

### Thiết lập tùy chọn trong Quick Mask

- Chọn Pallete Channel.
- Chọn Menu Channel (Ở góc trên bên phải pallete Channel), chọn Chan Option.

- Xác lập lại các thuộc tính.



### Tạo lớp mặt nạ bằng chức năng Paste into

- Chức năng này cho phép tạo ra một lớp mặt nạ mà hình ảnh chỉ hiển thị đúng trong phần vùng chọn.
- Cách thực hiện:
  - ✓ Copy vùng ảnh cần tạo mặt nạ.
  - ✓ Tạo vùng chọn trên lớp cần tạo mặt nạ.
  - ✓ Chọn lớp chứa vùng chọn đã tạo. Chọn Menu Edit, chọn Paste into. Hiệu chỉnh vùng ảnh đã dán.

### Tạo lớp mặt nạ bằng chức LayerMask

- Chức năng này cho phép tạo ra một lớp mặt nạ mà hình ảnh trong lớp có thể bị ẩn hoàn toàn hoặc hiện hoàn toàn.
- Cách thực hiện:
  - ✓ Chọn lớp cần áp dụng.
  - ✓ Chọn Menu Layer, chọn Layer Mask, chọn một trong hai kiểu: Reveal All (Hiện) hoặc Hide All (Ẩn).
  - ✓ Nếu là lớp ẩn hoàn toàn ta có thể sử dụng vùng chọn có hình dáng bất kỳ, sau đó tô màu trắng vào vùng chọn thì hình ảnh này sẽ hiện ra trong vùng chọn.

### III.3. Ví dụ Về Mặt Nạ

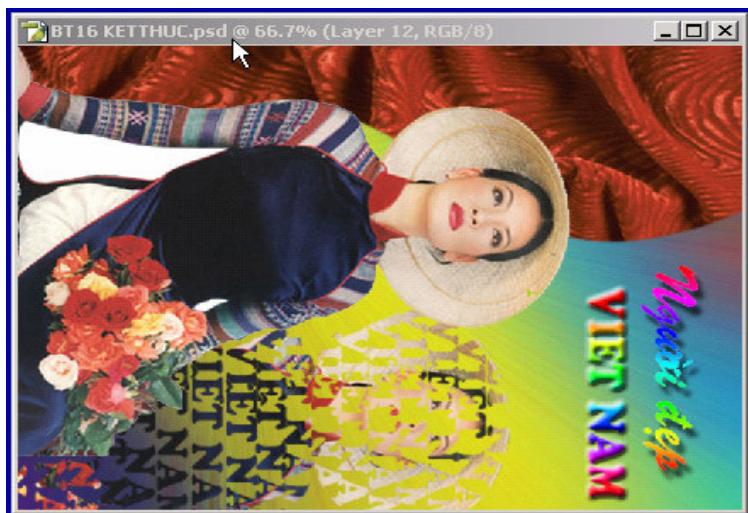
#### Yêu cầu:

Tùy những tập tin ban đầu hãy thiết kế lại Poeter Người đẹp Việt Nam.

#### Các tập tin ảnh bắt đầu:



#### Tập tin ảnh kết thúc:

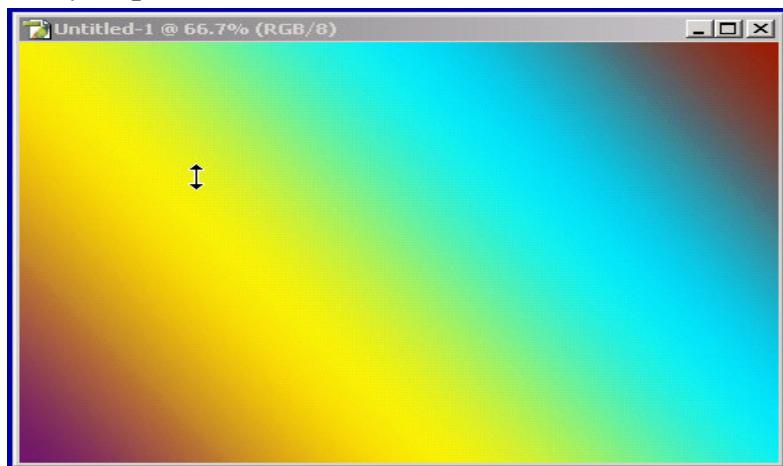


**Thực hiện:**

**Bước 1: Tạo mới tập tin**

- Chọn Menu File, chọn New. Hộp thoại xuất hiện. Mục Preset chọn tập tin kết thúc.

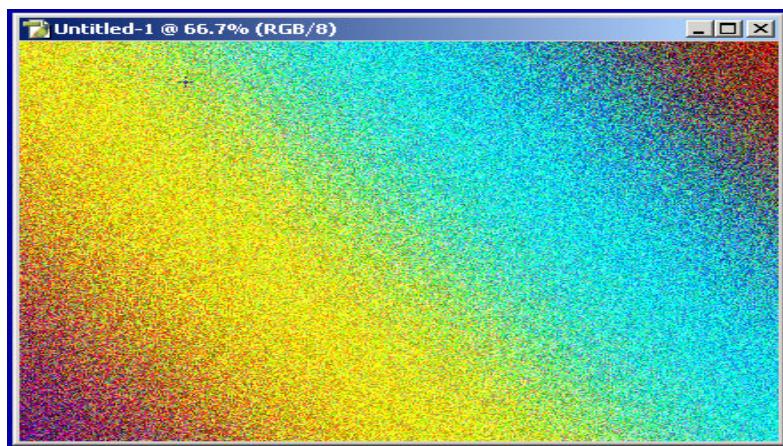
**Bước 2: Tạo lớp nền**



- Nhấp chuột chọn công cụ Gradient Tool. Thiết lập màu tô.
- Thực hiện tô màu lên tập tin mới. Drag chuột từ góc trên bên trái xuống góc dưới bên phải.

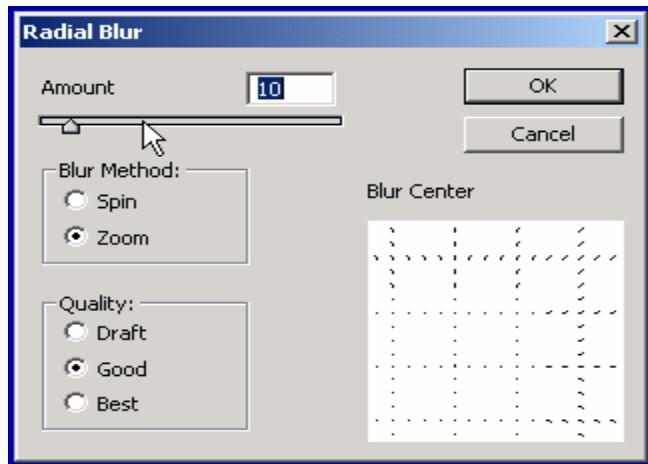
**Bước 3: Tạo hạt cho lớp nền:**

- Chọn Menu Filter, chọn Noise, chọn Add Noise. Amount = 40, Distribution = Uniform.

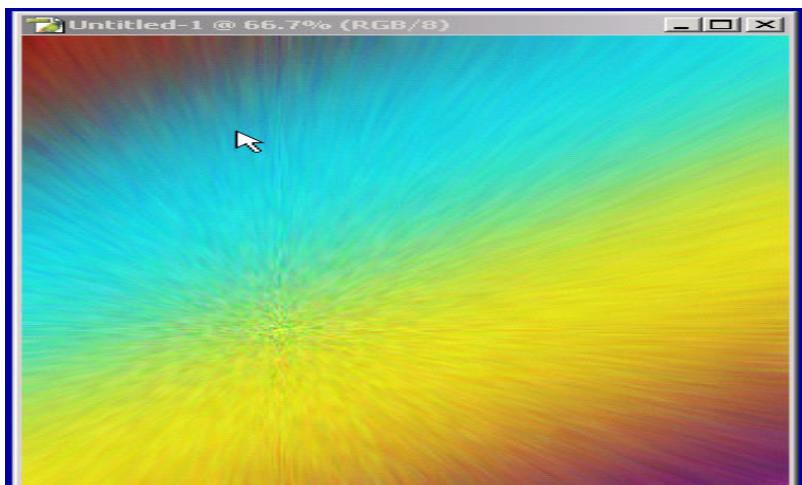


#### Bước 4: Tạo hiệu ứng xé ảnh theo tia cho lớp nền

- Chọn Menu Filter, chọn Blur, chọn Radial Blur.



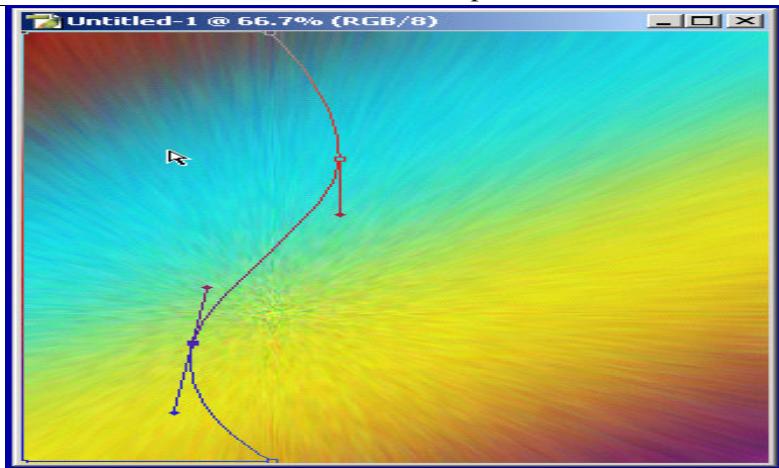
- Thiết lập thông số giống hình. Chọn OK.
- Thực hiện lại hiệu ứng khoảng 5 lần.



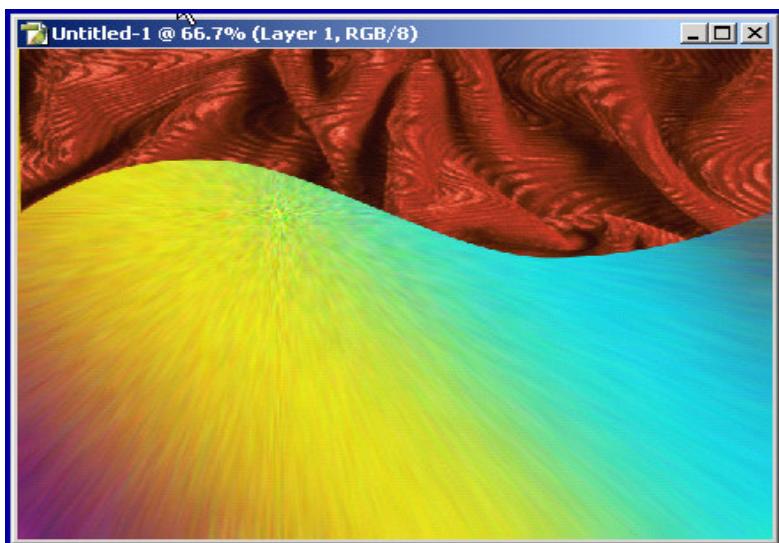
#### Bước 5: Sao chép mẫu hoa văn vào vùng chọn:

- Chọn Công cụ Pen nhấp chuột lên vùng nền tạo đường Path chữ nhật.
- Chọn Công cụ Add Anchor pen Tool thêm hai điểm rồi uốn cong path. Sau đó chuyển Path thành vùng chọn.

## Giáo trình Adobe Photoshop



- Chọn tất cả mẫu trên tập tin chứa chất liệu.
- Chọn Menu Edit, chọn Copy.
- Chọn tập tin mới tạo, chọn Edit, chọn Past Into.
- Nhấn Ctrl + T để chỉnh sửa mẫu sao cho vừa khít ván vẽ.

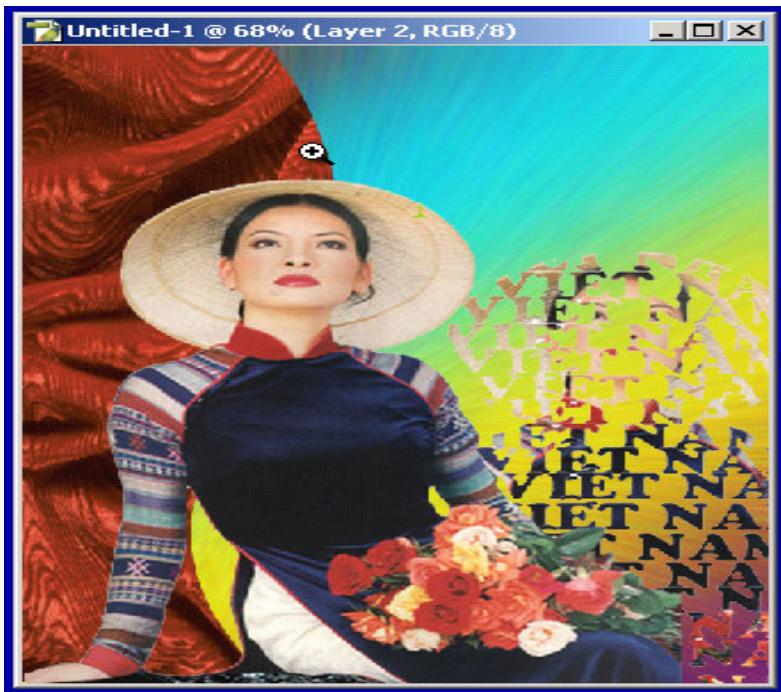


### Bước 6: Chép Cô Gái sang làm ảnh

- Chọn công cụ lasso kết hợp với công cụ Magic Wand, chọn hình Cô gái sau đó chép sang tập tin mới.



Bước 7: Tạo lớp mặt nạ VIET NAM



## Giáo trình Adobe Photoshop

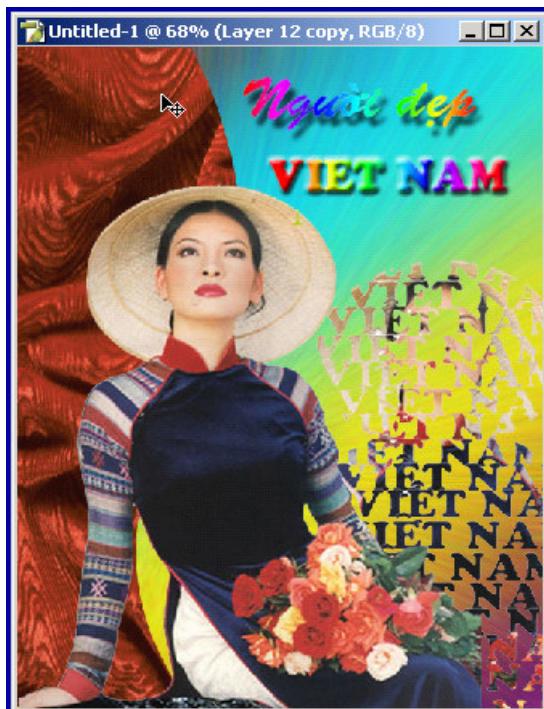
- Sao chép thêm một cô gái nữa. Đặt lớp này dưới lớp cô gái ban đầu. Chọn menu layer, chọn layer mask, chọn Hide all.
- Chọn công cụ Horizontal Type Mask Tool. Chọn Font chữ Cooper. Nhấp chuột tạo dòng chữ VIETNAM. Sau đó tô màu trắng cho vùng chọn này.
- Chọn công cụ Move đồng thời giữ phím Alt, sao chép dòng chữ này ra thành nhiều dòng nữa.

### Bước 8: Tạo dòng chữ Người đẹp

- Tạo lớp mới. Chọn công cụ Horizontal Type Mask Tool. Xác lập Font Vni – Brush. Tạo dòng chữ Người Đẹp.
- Tô màu chuyển sắc cho dòng chữ.
- Chọn Menu Layer, chọn Layer Style, chọn Drop Shadow.

### Bước 8: Tạo dòng chữ Việt Nam

- Thực hiện tương tự như dòng chữ Người đẹp. Font chữ: Vni – Cooper Chức năng Layer Style: Bevel and Emboss. Phương thức Emboss. Xem ảnh kết thúc.



## IV. HIỆU ỨNG ĐỊNH SẴN

### IV.1. Đặt Văn Đề

Ngoài những tính năng tuyệt vời, Adobe Photoshop còn được bổ sung các hiệu ứng (Filter) rất mạnh để tạo nhiều biến đổi trên hình ảnh nhằm mô phỏng các kết cấu hay biến hóa hình ảnh phong phú hơn, sinh động hơn. Tuy nhiên muốn tạo một kiệt tác trong chương trình Photoshop nếu sử dụng hiệu ứng thì không đơn thuần là sử dụng một hiệu ứng mà nó thường là sự kết hợp của nhiều hiệu ứng lồng nhau. Ngoài ra chúng ta còn có thể áp dụng các hiệu ứng từ các Plugin của hãng thứ ba như Eye Candy 3.1, Eye Candy 4000, KPT3, KPT6...

Trong phần này chúng ta lần lượt giới thiệu các bộ lọc đã cài đặt sẵn trong chương trình Adobe Photoshop:

### IV.2. Phương Pháp Áp Dụng Hiệu Ứng

Để áp dụng bộ lọc cho một vùng ảnh đang chọn hay cho toàn bộ lớp, chúng ta có thể thực hiện như sau:

- Tạo vùng chọn. Hoặc chọn lớp áp dụng hiệu ứng.
- Chọn Menu Filter, Chọn kiểu bộ lọc thích hợp, chọn bộ lọc cần áp dụng.
- Thiết lập các thông số trong từng hiệu ứng cụ thể.

#### Chú ý:

Bộ lọc được áp dụng sau cùng sẽ hiện ở đầu của Menu Filter với phím tắt là Ctrl + F. Chúng ta có thể chọn để áp dụng lại.

Chúng ta có thể chọn Menu Edit, chọn lệnh Fade (Phím tắt Ctrl + Shift + F) để thay đổi độ mờ đục và chế độ hoà trộn màu của bộ lọc.

Chúng ta chỉ áp dụng được bộ lọc cho lớp hoạt động khả kiến. Không thể áp dụng được bộ lọc cho hình ảnh ở chế độ bitmap hoặc chế độ Indexed Color.

Riêng hình ảnh 16bit/ kênh chỉ áp dụng được các bộ lọc sau: Gaussian Blur, Add noise, Median, Unshrp Mask, High pass, Dust & Scratches và Gradient Map.

### IV.3. Hiệu Ứng Colored Pencil

Hiệu ứng Colored Pencil thuộc nhóm hiệu ứng Artistic, đây là nhóm các hiệu ứng được thiết kế theo phong cách hội họa, chủ yếu mô phỏng lại kết quả của các loại công cụ và chất liệu hội họa.

Hiệu ứng Color Pencil làm cho hình ảnh hay phần được chọn trên ảnh giống như được vẽ bút chì lên giấy.



**Chú ý:** Màu Background sẽ là màu Brightness

### IV.4. Hiệu Ứng Plastic Wrap

Hiệu ứng Plastic Wrap thuộc nhóm hiệu ứng Artistic, đây là nhóm các hiệu ứng được thiết kế theo phong cách hội họa.

Hiệu ứng cho phép tráng phủ hình ảnh bằng ướp plastic bóng, làm nổi bật chi tiết bề mặt.



### IV.5. Hiệu Ứng Blur

Hiệu ứng Blur thuộc nhóm hiệu ứng Blur, đây là nhóm các hiệu ứng làm mờ vùng chọn hoặc hình ảnh, rất hữu ích trong việc chấm sửa, có thể tạo bóng mờ cho hình ảnh.

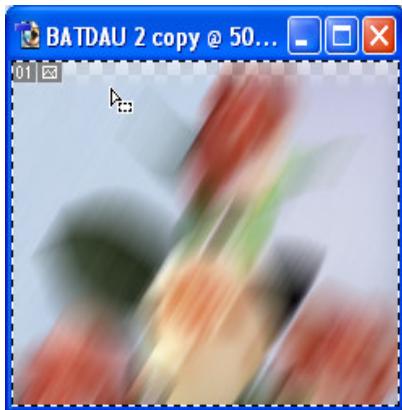
Hiệu ứng cho phép làm nhòa hình ảnh với mức độ rất thấp. Trong trường hợp này chúng ta có thể dùng hiệu ứng Blur để loại bỏ những hạt li ti trong chỉnh sửa ảnh.



#### IV.6. Hiệu Ứng Motion Blur

Hiệu ứng Motion Blur thuộc nhóm hiệu ứng Blur, đây là nhóm các hiệu ứng làm mờ vùng chọn hoặc hình ảnh, rất hữu ích trong việc chấm sửa, có thể tạo bóng mờ cho hình ảnh.

Hiệu ứng cho phép làm nhòa theo hướng cụ thể (từ -360 đến +360 độ) và cường độ xác định (tùy 1 - 999). Hiệu ứng của bộ lọc này tương tự như chụp ảnh đối tượng đang chuyển động.



#### IV.7. Hiệu Ứng Radial Blur

Hiệu ứng Radial Blur thuộc nhóm hiệu ứng Blur, đây là nhóm các hiệu ứng làm mờ vùng chọn hoặc hình ảnh, rất hữu ích trong việc chấm sửa ảnh.

Hiệu ứng cho phép làm nhòa một cách đa dạng và phong phú hơn. Nó tạo ra vòng xoáy đồng tâm hoặc theo đường hướng tâm.



#### IV.8. Hiệu Ứng Ripple

Hiệu ứng Ripple thuộc nhóm hiệu ứng Distort, đây là nhóm các hiệu ứng làm biến dạng hình học của hình ảnh, tạo hiệu ứng 3d hoặc tái tạo hình dạng khác.

Hiệu ứng cho phép tạo mẫu sóng trên vùng chọn, y hệt sóng nước lăn tăn trên mặt hồ.



#### IV.9. Hiệu Ứng Twirt

Hiệu ứng Twirt thuộc nhóm hiệu ứng Distort, đây là nhóm các hiệu ứng làm biến dạng hình học của hình ảnh, tạo hiệu ứng 3D hoặc tái tạo hình dạng khác.

Hiệu ứng cho phép tạo hiệu ứng xoáy.



#### IV.10. Hiệu Ứng Zigzag

Hiệu ứng Zigzag thuộc nhóm hiệu ứng Distort, đây là nhóm các hiệu ứng làm biến dạng hình học của hình ảnh, tạo hiệu ứng 3D hoặc tái tạo hình dạng khác.

Hiệu ứng cho phép tạo vòng gợn sóng hướng tâm.



#### IV.11. Hiệu Ứng Add Noise

Hiệu ứng Add Noise thuộc nhóm hiệu ứng Noise, đây là nhóm các hiệu ứng bô sung hoặc bỏ nhiễu hạt, tức các pixel với các màu phân bố ngẫu nhiên, giúp hòa trộn vùng chọn vào các pixel xung quanh.

Hiệu ứng cho phép thêm những hạt bụi pixel vào để làm nhiễu hình ảnh.



#### IV.12. Hiệu Úng Dust & Scratches

Hiệu ứng Dust & Scratches thuộc nhóm hiệu ứng Noise, đây là nhóm các hiệu ứng bô sung hoặc bô nhiễu, tức các pixel với các màu phân bố ngẫu nhiên, giúp hòa trộn vùng chọn vào các pixel xung quanh.

Hiệu ứng cho phép loại bỏ những khuyết điểm bằng cách làm nhòa.



#### IV.13. Hiệu Úng Diffuse

Hiệu ứng Diffuse thuộc nhóm hiệu ứng Stylize, đây là nhóm các hiệu ứng tạo nên những hiệu ứng hội họa hoặc thuộc trường phái ấn tượng trên hình ảnh bằng cách thay thế các điểm ảnh và bằng cách tìm và nâng cao độ tương phản.

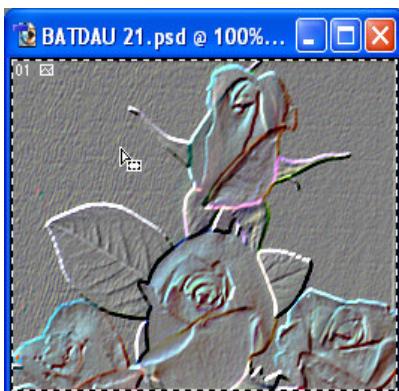
Hiệu ứng cho phép xáo trộn các điểm ảnh khiến cho vùng chọn bớt màu sắc nét.



#### IV.14. Hiệu Úng Emboss

Hiệu ứng Emboss thuộc nhóm hiệu ứng Stylize, đây là nhóm các hiệu ứng tạo nên những hiệu ứng hội họa hoặc thuộc trường phái ấn tượng trên hình ảnh bằng cách thay thế các điểm ảnh và bằng cách tìm nâng cao độ tương phản.

Hiệu ứng cho phép tạo vùng chọn có vẽ nổi lên hoặc chìm xuống bằng cách huyền dạng màu tô thành màu xám.



#### IV.14. Hiệu ứng Wind

Hiệu ứng Wind thuộc nhóm hiệu ứng Stylize, đây là nhóm các hiệu ứng tạo nên những hiệu ứng hội họa hoặc thuộc trường phái ấn tượng trên hình ảnh bằng cách thay thế các điểm ảnh và bằng cách tìm và nâng cao độ tương phản.

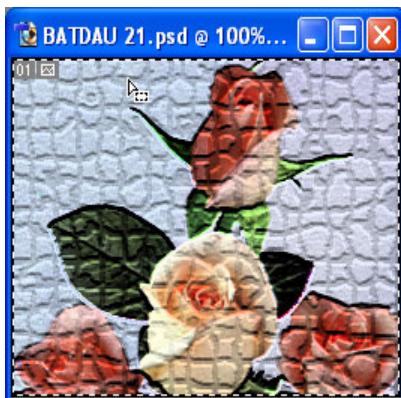
Hiệu ứng cho phép tạo ra cách vạch ngang rất nhỏ trên ảnh để giả lập hiệu ứng gió tạt.



#### IV.15. Hiệu ứng Mosaic Tiles

Hiệu ứng Mosaic Tiles thuộc nhóm hiệu ứng Stylize, đây là nhóm các hiệu ứng cung cấp cho hình ảnh dáng vẽ của độ sâu, tình trạng của vật chất trong thực tế.

Hiệu ứng cho phép làm cho hình ảnh trông như được ghép thành từ nhiều mảnh nhỏ hoặc phép lặp, đồng thời bổ sung các kẽ hở giữa các mảnh.



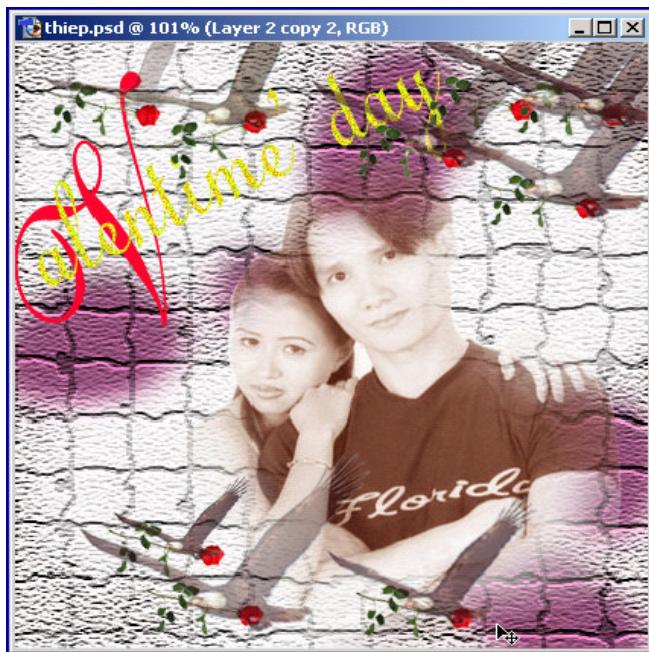
#### IV.16. Ví dụ:

Từ tập tin bắt đầu, thiết kế thành thiệp chúc mừng.

**Cho tập tin bắt đầu**



## Cho tập tin ảnh kết quả



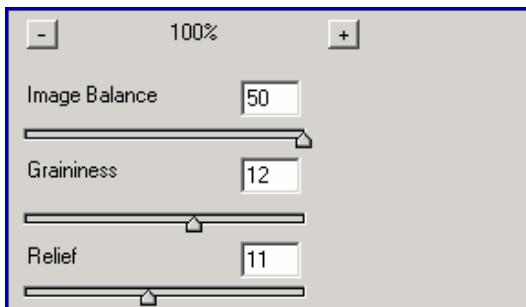
### Thực hiện:

#### Bước 1: Tạo mới tập tin

- Chọn Menu File, chọn New. Hộp thoại xuất hiện. Mục Preset chọn tập tin kết thúc.

#### Bước 2: Tạo lớp nền:

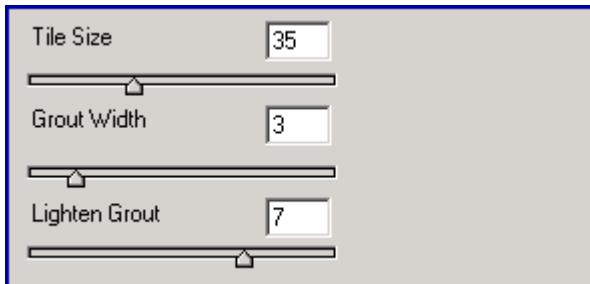
- Chọn lớp nền. Chọn Menu Filter, chọn Sketch, chọn Note paper. Với các thông số như sau:



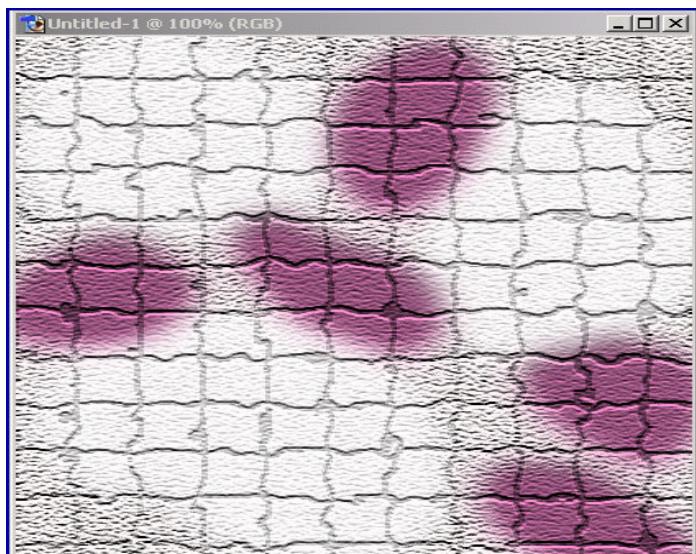
- Chọn nút Create New Layer trên palette layer.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn Foreground màu trắng.
- Chọn cọ Brush tô vẽ lên ba vùng màu trắng.
- Thay đổi độ mờ đục cho lớp này khoảng 75 %.
- Chọn nút Create New Layer trên palette layer.
- Chọn Foreground màu tím đen. Tô vẽ lên bốn vùng màu tím.
- Thay đổi độ mờ đục cho lớp này khoảng 65 %.
- Merge các lớp lại.
- Chọn Menu Filter, chọn công Texture, chọn Mosaic tiles.



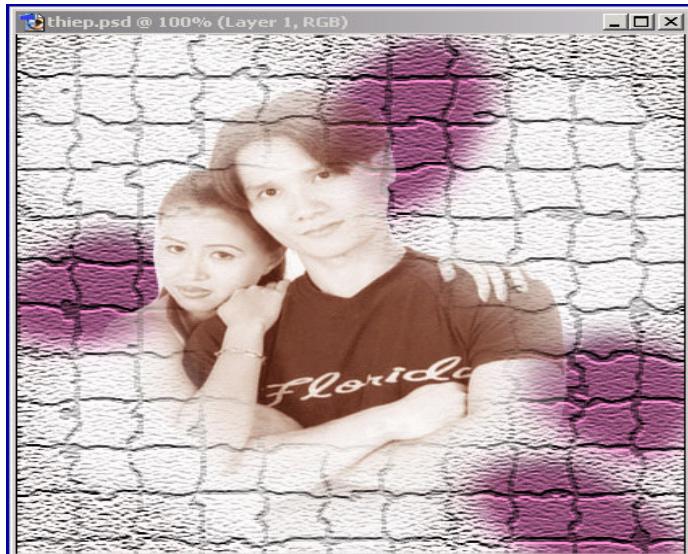
- Ảnh kết quả:



### Bước 3: Sao chép hình người

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn công cụ Pen tool tạo đường path bao quanh vùng ảnh người, chuyển đường path này thành vùng chọn.
- Chọn công cụ Move, drag vùng chọn sang tập tin mới.



- Nhấp chuột chọn công cụ Erase với nét cọ mềm và độ Opacity thấp khoảng 20%. Xoá các phần xung quanh của vùng ảnh người.
- Chọn Menu Image, chọn Adjustment, chọn Color Balance để thay đổi màu cho vùng ảnh. Red = 70, yellow = -25.

### Bước 4: Sao chép hình chim và hoa hồng

- Lần lượt chọn công cụ sao chép hình chim và hoa hồng.
- Nhân bản hình chim và hoa với số lượng cần thiết.

### Bước 5: Tạo văn bản Valentine' day:

- Chữ v tạo trên một layer mới với Font là: Vni-Allegie, và Color là màu đỏ.
- Dòng chữ Alentine' day được tạo trên layer mới với Font là Vni-linus, màu vàng.
- Tạo hiệu ứng nỗi bật cho dòng chữ Alentine' day.

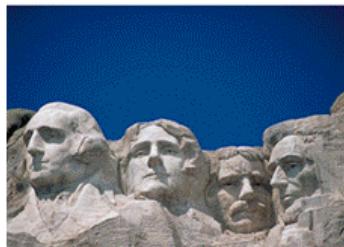


Ảnh kết quả

## V. BÀI TẬP CHƯƠNG 2:

Bài Tập 2.1:

**Ảnh Bắt Đầu**



**Ảnh Kết Thúc**



Bài Tập 2.2:

Ảnh Bắt Đầu



Ảnh Kết Thúc

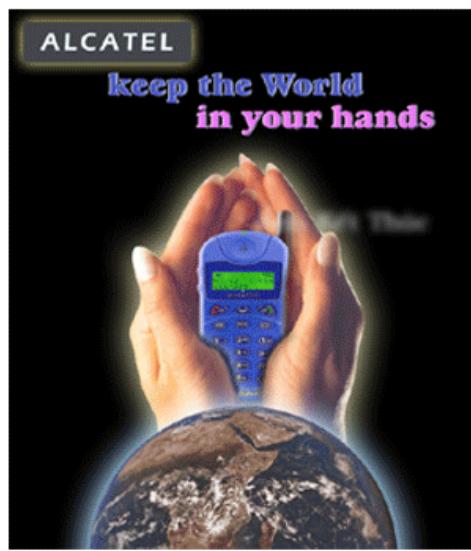


Bài Tập 2.3:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 2.4:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 2.5:

**Ảnh Bắt Đầu**



**Ảnh Kết Thúc**



Bài Tập 2.6:

**Ảnh Bắt Đầu**

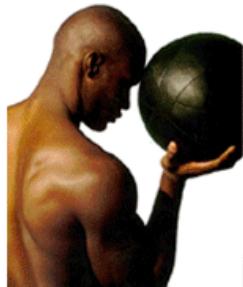
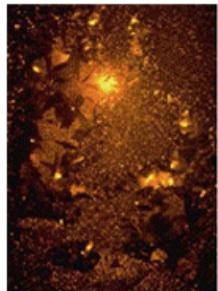


**Ảnh Kết Thúc**



Bài Tập 2.7:

## Ảnh Bắt Đầu

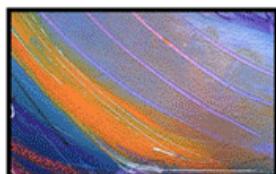


## Ảnh Kết Thúc

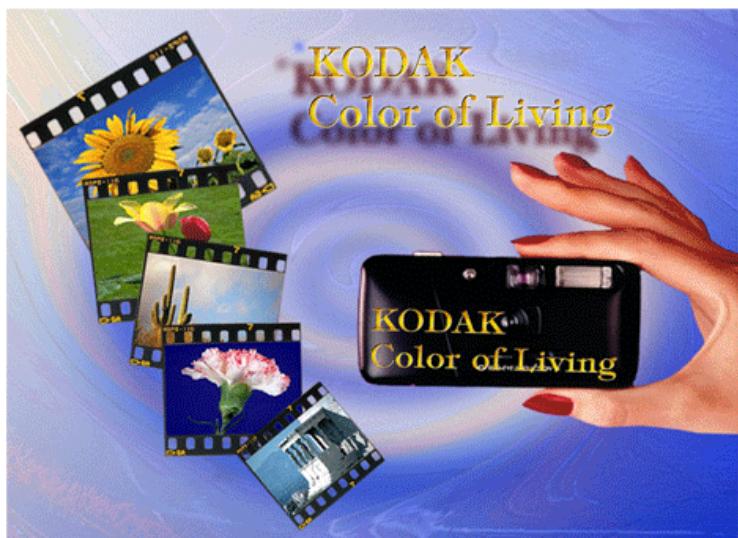


Bài Tập 2.8:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc

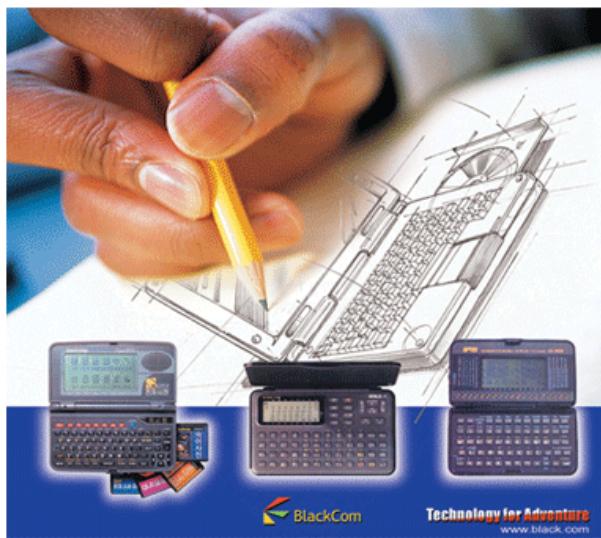


Bài Tập 2.9:

## Ảnh Bắt Đầu

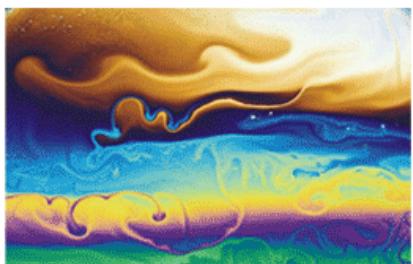
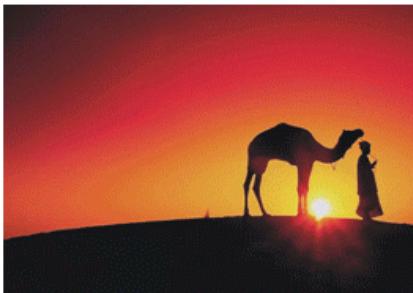


## Ảnh Kết Thúc

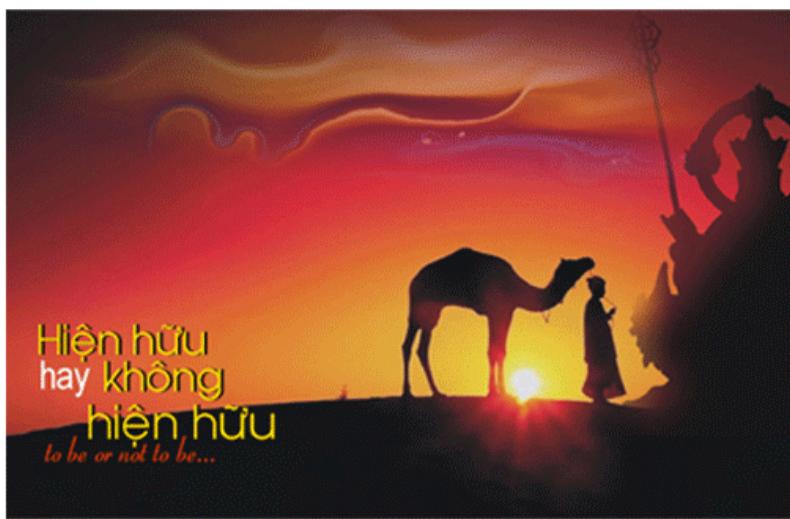


Bài Tập 2.10:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 2.11

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 2.12:

**Ảnh Bắt Đầu**



**Ảnh Kết Thúc**



Bài Tập 2.13:

Ảnh Bắt Đầu

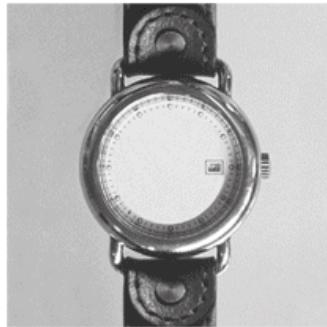


Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 2.14:

Ảnh Bắt Đầu



Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 2.15:

## Ảnh Bắt Đầu

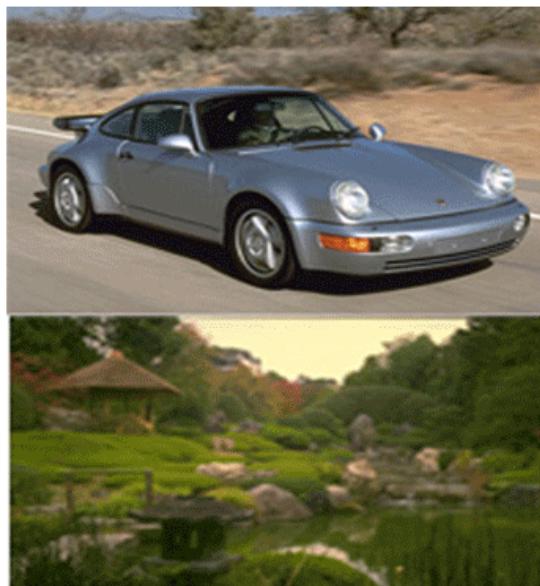


## Ảnh Kết Thúc

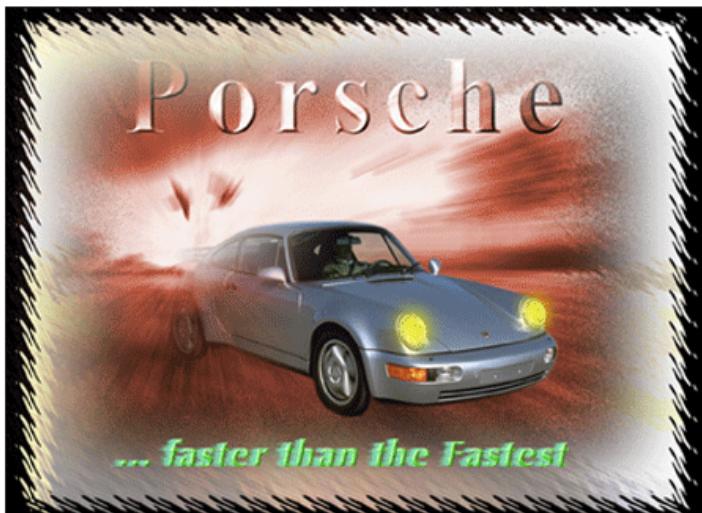


Bài Tập 2.16:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc

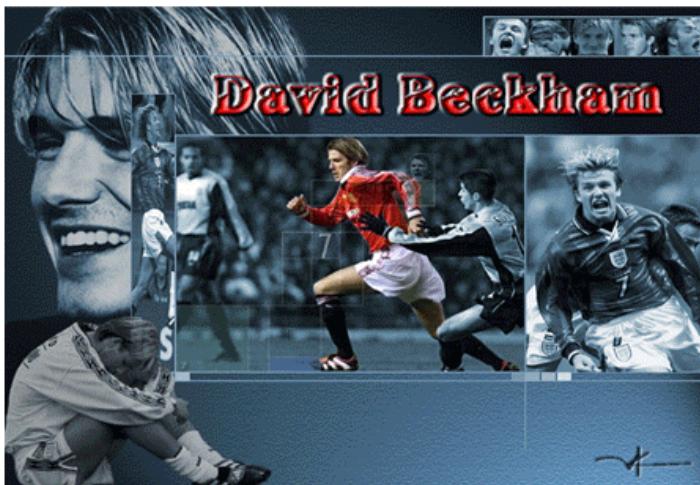


Bài Tập 2.17:

## Ảnh Bắt Đầu

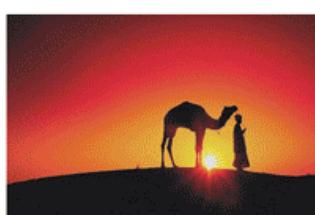


## Ảnh Kết Thúc

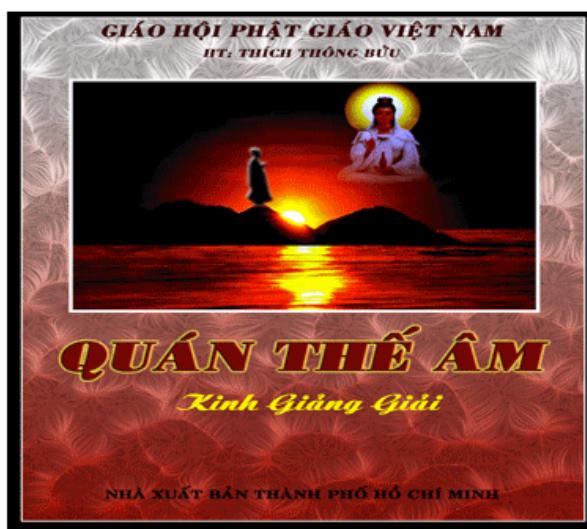


Bài Tập 2.18:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



## **Chương 3: CÔNG CỤ TÔ VẼ-BIÊN TẬP-TẠO VĂN BẢN**

---

Màu sắc trong hình ảnh là một yếu tố vô cùng quan trọng. Sự vận dụng màu sắc hài hoà, kết hợp màu sắc đúng cách sẽ góp phần tạo nên sự thành công cho hình ảnh. Thế nhưng sự vận dụng công cụ tô màu cũng như các cách thức tô màu như thế nào để đạt được hiệu quả cao.

Bên cạnh Photoshop cung cấp cho chúng ta những công cụ chọn rất hiệu quả để tạo vùng chọn, tuy nhiên đối với những vùng ảnh có đường biên phức tạp chúng ta còn có thể sử dụng các công cụ vẽ vector để tạo vùng chọn hay sử dụng các công cụ tạo hình để thực hiện thiết kế mẫu thay vì chỉ làm công việc đơn thuần là biến đổi ảnh bitmap.

Bên cạnh đó chúng ta thấy rằng, văn bản đóng vai trò cũng hết sức quan trọng, văn bản giúp diễn giải hình ảnh đồng thời nó cũng còn được dùng trong các tác phẩm thiên nhiều về văn bản.

Trong chương này chúng ta sẽ tìm hiểu những vấn đề sau:

- Mô hình màu và các loại mô hình Màu.
- Công cụ tô màu.
- Tô màu bằng công cụ Gradient tool.
- Tô màu bằng công cụ Fill Tool.
- Chế độ hoà trộn màu.
- Công cụ biên tập hình ảnh.
- Công cụ tạo đường Path
- Công cụ tạo hình.
- Công cụ tạo văn bản
- Các đặc tính cơ bản của văn bản trong Photoshop

## I. KHÁI NIỆM MÔ HÌNH MÀU TRONG PHOTOSHOP

### I.1. Các Khái Niệm

**Model:** Mô hình màu là một thuật ngữ mà Photoshop dùng để chỉ những tập hợp màu khả dụng (cung bậc màu) trong một khoảng biến thiên màu hoàn chỉnh của những màu có thể có (không gian màu).

**Chế độ màu:** Là cách thức mà Photoshop dùng để biểu diễn và hạn định màu.

Trong Photoshop có 4 mô hình màu khả dụng là RGB, CMYK, CIE L\*a\*b và HSB.

Trong Photoshop có các chế độ màu sau: Bitmap, Grayscale, Doutone, Indexed Color, RGB Color, CMYK Color, Lab Color và Multichannel.

### I.2. Mô Hình Màu

#### Mô hình màu HSB:

Mô hình màu HSB được tạo ra dựa trên sự cảm nhận của con người về màu sắc, thể hiện 3 đặc điểm sau:

- Hue: Sắc độ - Là màu phản xạ từ một đối tượng và được đo theo vị trí trên đĩa màu tiêu chuẩn biểu thị từ 0 đến 3600.
- Saturation: Độ bảo hoà – Là cường độ hoặc độ tinh khiết của màu, biểu thị lượng xám tỉ lệ với sắc độ có giá trị từ 0 đến 100%. Trên đĩa màu tiêu chuẩn độ bảo hoà tăng từ tâm ra ngoài.
- Brightness: Độ chói – Là độ sáng tối của màu có giá trị từ 0 đến 100%.

Chúng ta có thể sử dụng mô hình màu HSB để xác định màu, nhưng không thể dùng để hiệu chỉnh màu vì không có chế độ màu khả dụng tương ứng với mô hình màu này.

#### Mô hình màu RGB

Mô hình màu RGB được tạo ra bằng cách tổ hợp hay cộng vào từ ba màu cơ bản:

- Red: Màu đỏ

- Green: màu Xanh da trời
- Blue: Màu xanh nước biển.
- Đây là mô hình được dùng để hiển thị trên thiết bị màn hình, trên máy Scan.

### Mô hình màu CMYK

Mô hình màu CMYK được tạo ra dựa trên cơ sở hấp thụ ánh sáng của mực in lên giấy bằng cách kết hợp 4 màu cơ bản sau:

- Cyan: Xanh lơ.
- Magenta: Đỏ cánh sen.
- Yellow: Màu vàng.
- Black: Màu đen.

Ban đầu chỉ có ba màu. Tuy nhiên do mực in thường lẫn các tạp chất nên 3 màu CMY tạo ra thường có màu bùn do đó người ta kết hợp thêm màu đen để tăng độ tinh khiết màu và tạo ra màu đen thật sự trên máy in.

### Mô hình màu CIE L\*a\*b

Mô hình màu CIE L\*a\*b được tạo ra dựa trên mô hình được ủy ban quốc tế về chiếu sáng (Commission International Eclairage – CIE). Đầu năm 1931 và được chỉnh sửa lại năm 1976. Màu CIE L\*a\*b được thiết kế độc lập với màu thiết bị, gồm 3 thành phần:

- Luminance: Độ sáng.
- a: từ màu lục đến đỏ.
- b: Xanh dương đến vàng

Đây là màu trung gian mà Photoshop dùng để chuyển đổi qua lại giữa các mô hình màu.

## I.3. Chế Độ Màu

### Chế độ màu RGB

Mô hình màu RGB có chế độ màu RGB tương ứng bằng cách tổ hợp ba màu cơ bản với những cường độ màu khác nhau. Mỗi màu cơ bản có giá trị từ 0 đến 255. Do đó số lượng màu có trong mô hình màu này là  $255 \times 255 \times 255$  màu.

- Nếu tất cả 3 giá trị = 0 thì cho kết quả là màu đen.

- Nếu cùng có giá trị =255 thì kết quả là màu trắng.
- Nếu có giá trị bất kỳ thì kết quả là màu xám.

### **Chế độ màu CMYK**

Photoshop hỗ trợ Chế độ màu CMYK từ mô hình màu CMYK phù hợp cho việc in 4 màu.

### **Chế độ màu LAB**

Photoshop cung cấp cho chúng ta chế độ Lab từ mô hình màu CIE L\*a\*b để thể hiện màu sắc trên ba kênh Lightness-a và b.

### **Chế độ màu GRayscale**

Sử dụng 256 sắc độ xám. Từ 0 đen đến 255 trắng.

### **Chế độ màu DOUTONE**

Chế độ Doutone tạo ra ảnh Grayscale monotone đơn sắc, doutone 2 màu, tritone 3 màu và quatone 4 màu.

### **Chế độ màu BITMAP**

Chế độ bitmap dùng 1 trong 2 giá trị màu đen và trắng để biểu thị điểm ảnh.

### **Chế độ màu INDEX COLOR**

Chế độ màu Index Color sử dụng 256 màu trong bảng dò. Đây là chế độ giúp thu nhỏ kích thước file ảnh trong khi vẫn giữ nguyên chất lượng.

### **Chế độ màu MULTICHANNEL**

Chế độ này sử dụng 256 sắc độ xám ở mỗi kênh.

## **II. NHÓM CÔNG CỤ LẤY MÀU**

### **II.1. CÔNG CỤ EYEDROPPER TOOL**

#### **Chức năng:**

Công cụ Eyedropper Tool cho phép chúng ta lấy mẫu màu cho hộp Foreground hoặc Background tại vị trí click chuột.

Phím tắt: I.

#### **Thao tác thực hiện**

- Chọn công cụ Eye Dropper.
- Click trái lên vùng ảnh để lấy mẫu màu cho Foreground.
- Nhấn giữ Alt + Click để lấy mẫu cho Background.

**Chú ý:** Trong lúc sử dụng công cụ tô vẽ mà liền trước đó có dùng công cụ Eyedropper để lấy mẫu trong lúc chọn công cụ chúng ta có thể nhấn thêm phím Alt để lấy mẫu mới.

## II.2. CÔNG CỤ COLOR SAMPLER TOOL

### Chức năng:

Công cụ Color Sampler Tool cho phép chúng ta lấy thông tin mẫu màu tại vị trí click chuột và hiện ở bảng Info Palettes.

Phím tắt: Shift + I.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Color Sampler Tool.
- Nhấp chuột lên vùng ảnh tại vị trí cần lấy màu.

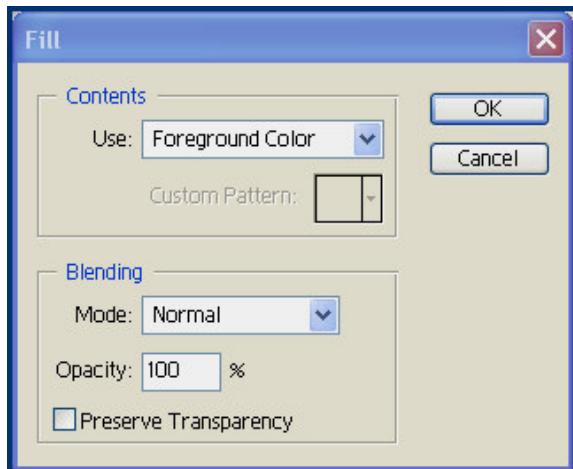
## III. CÁC THAO TÁC TÔ MÀU

### III.1. Tô Đầy Bằng Lệnh Fill

#### Chức năng:

Lệnh Fill cho phép chúng ta tô điền đầy theo màu đồng nhất.

Khi thực hiện lệnh tô đầy, nếu có vùng chọn đang tạo thì lệnh Fill sẽ tô đầy vùng chọn, ngược lại nó sẽ tô đầy lớp hiện hành.



#### Thao tác thực hiện: như sau:

- Chọn menu Edit, chọn Fill. Hộp thoại xuất hiện.
- Use: Cách thức chọn màu tô.
  - Mode: Chế độ hòa trộn màu.
  - Opacity: Tỷ lệ mờ đục.
  - Preserve Transparency: Chỉ khả dụng với lớp bình thường và không bị khoá điểm ảnh trong suốt. Nếu đánh dấu chức năng này thì sẽ bảo toàn các điểm ảnh trong suốt.

### Chúng ta có thể sử dụng phím tắt để tô nhanh:

- Nhấn Alt + Delete: Use Foreground.
- Nhấn Ctrl + Delete: Use Background.

## III.2. Vẽ Phác Bằng Lệnh Stroke

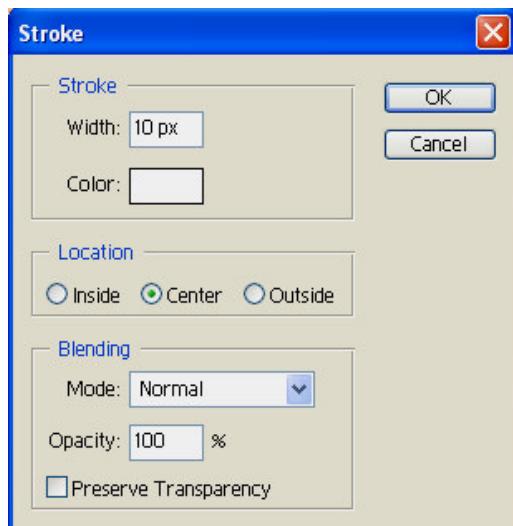
### Chức năng:

Lệnh Stroke cho phép chúng ta vẽ phác trên hình ảnh. Khi thực hiện lệnh Stroke để vẽ phác, nếu có vùng chọn đang tạo thì lệnh Stroke sẽ vẽ theo vùng chọn, ngược lại nó sẽ vẽ theo đường ranh giới giữa vùng không trong suốt và vùng trong suốt trên lớp hiện hành

Với lớp Background thì lệnh Stroke áp dụng được khi có vùng chọn.

### Thao tác thực hiện:

- Chọn menu Edit, chọn Stroke. Hộp thoại xuất hiện.
  - ✓ Width: Độ dày nét tô.
  - ✓ Color: Màu tô.
  - ✓ Location: Vị trí tô:
  - ✓ Mode: Chế độ hòa trộn.
  - ✓ Opacity: Tỷ lệ mờ đục.
  - ✓ Preserve Transparency: Chỉ khả dụng với lớp bình thường và không bị xoá điểm ảnh trong suốt. Nếu bậc dấu kiểm sẽ bảo toàn các điểm ảnh trong suốt.



## III.3. Tô Màu Chuyển Sắc Bằng Công Cụ Gradient Tool

### Chức năng:

Công cụ Gradient Tool cho phép chúng ta tô màu chuyển sắc cho vùng chọn hay lớp dựa trên kiểu màu có sẵn hay thiết lập mới.

### Thao tác thực hiện: tô màu chuyển sắc:

- Tạo vùng chọn hay chọn lớp hiện hành.
- Chọn công cụ Gradient Tool.
- Chọn mẫu tô và xác lập các chức năng trên thanh tuỳ chọn.
  - ✓ Chọn mẫu tô



- ✓ Chọn kiểu chuyển sắc:



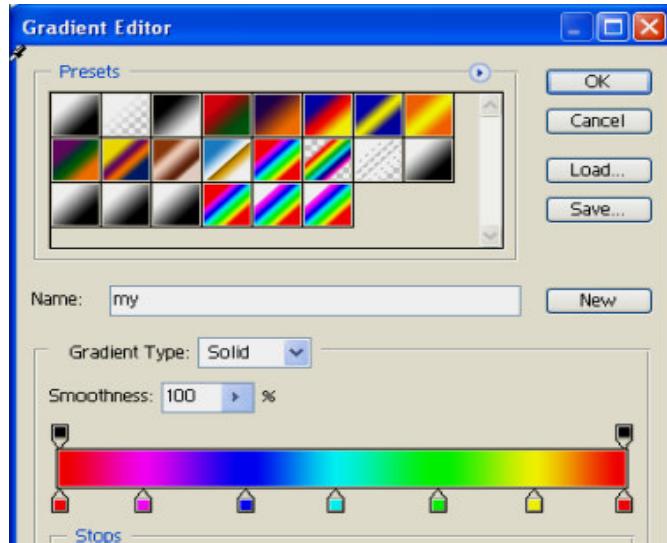
- ✓ Xác lập các tham số:



- Drag chuột lên vùng chọn hay layer để thực hiện tô màu.

### Tạo mới mẫu Gradient:

Để tạo mới mẫu tô ta thực hiện như sau:



- Nhấp chuột trái vào mẫu tô trên thanh Option.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập các thuộc tính sau:
  - ✓ Chọn mẫu có sẵn để hiệu chỉnh.

### Giáo trình Adobe Photoshop

---

- ✓ Chọn Name để nhập tên mẫu tô.
- ✓ Thiết lập điểm dừng và tô màu cho điểm dừng:
- ✓ Nhấp đúp lên thanh ngang để thêm điểm chuyển màu.
- ✓ Nhấp đúp chuột trái lên điểm chuyển màu rồi chọn một màu cho điểm này.
- ✓ Gradient Type là kiểu mẫu tô.
- ✓ Xoá một điểm chuyển: Chọn điểm chuyển nhấn phím delete để xoá.

## III.4. Tô Màu Bằng công Cụ Paint Pucket Tool

### Chức năng:

Công cụ Paint Pucket Tool cho phép chúng ta tô đầy vùng chọn hoặc lớp hiện hành.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Paint Bucket Tool. Phím tắt: G.
- Tạo vùng chọn hoặc lớp mới.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Opacity: Độ mờ đục và độ trong suốt.
  - ✓ Flow: Cường độ phun màu.
  - ✓ Chọn kiểu tô là màu Foreground hay màu Pattern.
- Nhấp chuột lên vùng chọn hoặc lớp.

## IV. CHÉ ĐỘ HÒA TRỘN MÀU

### IV.1. Khái Niệm

Ché độ hoà trộn màu là phương thức chỉ ra sự tác động của màu mới lên các màu hiện có trong hình ảnh khi thực hiện các thao tác tô vẽ biên tập và hiệu chỉnh hình ảnh.

Khi nói đến phương thức hoà trộn màu chúng ta cần biết tới các loại màu sau:

- **Màu Cơ sở:** Là màu hiện có của hình ảnh.
- **Màu hoà trộn:** Là màu được áp dụng thông qua tô vẽ và biên tập hình ảnh.
- **Màu kết quả:** Là màu được tạo thành sau khi hoà trộn.

## IV.2. Các Phương Thức Hòa Trộn Màu

### Chế độ Normal:

Thay toàn bộ màu cơ sở bằng màu hoà trộn cho các pixel tại vùng thao tác hiệu chỉnh.

### Chế độ Dissolve:

Trộn ngẫu nhiên màu cơ sở và màu hoà trộn theo những cường độ khác nhau tùy thuộc vào độ mờ đục của từng Pixel.

### Chế độ Behind:

Chỉ bồi sung màu hoà trộn vào những Pixel trong suốt không ảnh hưởng tới các Pixel màu. Chế độ này chỉ áp dụng được đối với những lớp không khoá mục Lock transparent pixels.

### Chế độ Clear:

Chuyển Pixel thành trong suốt. Chế độ này chỉ khả dụng đối với Line Tool.

### Chế độ Multiply:

Xem thông tin màu trong từng kênh và nhân kết quả nghịch đảo của màu hoà trộn với màu cơ sở để tạo màu kết quả sậm hơn. Nhân một màu với màu đen sẽ tạo ra màu đen, nhân một màu với màu trắng sẽ giữ nguyên màu đó.

### Chế độ Screen:

Xem thông tin màu trong từng kênh và nhân kết quả nghịch đảo của màu hoà trộn với màu cơ sở để tạo màu kết quả nhạt hơn. Lọc một màu với màu đen sẽ tạo ra màu đó. Lọc một màu với màu trắng sẽ ra màu trắng.

### Chế độ Overlay:

Nhân hoặc lọc màu của từng Pixel tuỳ theo màu cơ sở đồng thời vẫn giữ nguyên độ sáng tối màu cơ sở.

### Chế độ Soft Light:

Làm sẫm màu nếu màu hoà trộn sẫm hơn 50% xám và làm sáng màu nếu màu hoà trộn sáng hơn 50%.

### Chế độ Hard Light:

Tác dụng tương tự như Soft Light như thô hơn. Tô vẽ với màu đen hay mày trắng thuần sẽ được màu đen hoặc màu trắng thuần.

### **Chế độ Color Dodge:**

Xem thông tin màu trong từng kênh và làm sáng màu cơ sở để phản ánh màu hoà trộn. Hoà trộn với màu đen sẽ không làm thay đổi gì cả.

### **Chế độ Color Burn:**

Xem thông tin màu trong từng kênh và làm tối màu cơ sở để phản ánh màu hoà trộn. Hoà trộn với màu trắng sẽ không làm thay đổi gì cả.

### **Chế độ Darken:**

Xem thông tin màu trong từng kênh và chỉ thay thế những pixel sáng hơn màu hoà trộn còn Pixel tối hơn màu hoà trộn sẽ không thay đổi.

### **Chế độ Lighten:**

Xem thông tin màu trong từng kênh và chỉ thay thế những Pixel tối hơn, còn pixel sáng hơn màu hoà trộn sẽ không thay đổi.

### **Chế độ Difference:**

Xem thông tin màu trong từng kênh và trừ màu hoà trộn khỏi màu cơ sở hoặc ngược lại tùy theo màu nào sáng hơn. Hoà trộn màu trắng sẽ làm nghịch đảo màu cơ sở. Còn hoà trộn với màu đen sẽ không tạo nên sự thay đổi.

### **Chế độ Exclusion:**

Tương tự như Difference nhưng dịu hơn.

### **Chế độ Hue:**

Tạo màu kết quả với độ chói và độ bảo hoà của màu cơ sở nhưng với sắc độ của màu hoà trộn.

### **Chế độ Saturation:**

Tạo màu kết quả với độ chói và sắc độ của màu cơ sở nhưng với độ bảo hoà của màu hoà trộn.

### **Chế độ Color:**

Tạo màu kết quả với độ chói của màu cơ sở nhưng với sắc độ và độ bảo hoà của màu hoà trộn.

### **Chế độ Luminosity:**

Tạo màu kết quả với sắc độ và độ bảo hoà của màu cơ sở nhưng với độ chói của màu hoà trộn.

### **IV.3. Chuyển Đổi Chế Độ Màu**

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu RGB**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn RGB Color

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu CMYK**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn CMYK Color

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu LAB**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn LAB Color

#### **Chuyển hình ảnh màu sang chế độ màu Grayscale**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Grayscale.
- Hộp thoại xuất hiện chọn OK.

#### **Chuyển hình ảnh Bitmap sang chế độ màu Grayscale**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Grayscale.
- Hộp thoại xuất hiện, nhập kích cỡ chuyển đổi (từ 1 đến 16), chọn OK.

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu Doutone**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Grayscale.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập thông số:
  - ✓ Type: Chọn chế độ màu.
  - ✓ Chọn màu mực.
  - ✓ Hiệu chỉnh đường cong phân phối màu mực.
- Chọn OK.

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu Bitmap**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Bitmap.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập thông số, chọn OK.

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu Indexed Color**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Indexed Color.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập thông số, chọn OK.

#### **Chuyển hình ảnh sang chế độ màu Multichannel**

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Multichannel.
- Hộp thoại xuất hiện, xác lập thông số, chọn OK.

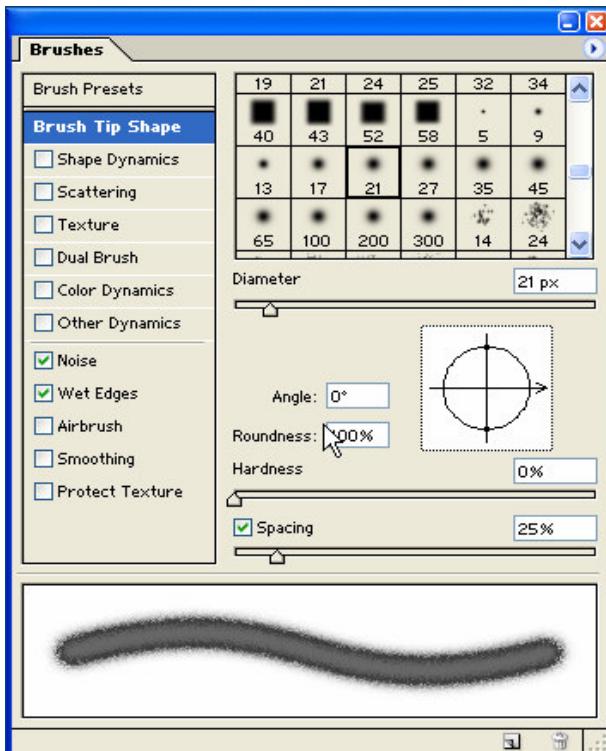
## V. CÔNG CỤ TÔ VẼ BIÊN TẬP HÌNH ẢNH

### V.1. Các Bước Thực Hiện Tô Vẽ Biên Tập Hình Ảnh

Khi sử dụng các công cụ tô vẽ biên tập hình ảnh, chúng ta có thể tiến hành theo các bước sau

- **Bước 1:** Chọn công cụ muôn sử dụng.
- **Bước 2:** Có thể chọn lại màu Foreground và Background.
- **Bước 3:** Có thể chọn lại mẫu nét cọ, và chọn lại các chức năng trên thanh Option Bar.
- **Bước 4:** Thực hiện drag chuột tô vẽ biên tập ảnh.

### V.2. Giới Thiệu Hộp Thoại Cọ Brush



Mở tắt hộp thoại vào Menu Window, chọn Brush.

### V.3. Công Cụ Cọ Brush

#### Chức năng:

Cho phép tô màu lên bề mặt rộng với màu là màu của Foreground. Nét cọ có rìa mềm dịu hoặc rìa sắc nét.

#### Thao tác thực hiện

- Thiết lập màu Foreground.
- Chọn công cụ Brush tool. Phím tắt: B.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh tuỳ chọn: Brush: Độ rộng của nét cọ và kiểu cọ. Mode: Chế độ hòa trộn màu. Opacity: Độ mờ đục của màu cọ. Flow: Áp lực phun màu.



- Nhấp chuột lên vùng ảnh để thực hiện biên tập hình ảnh.

### V.4. Nhóm Công Cụ Xóa Ảnh

#### Công cụ Erase Tool:

#### Chức năng:

Cho phép xóa vùng ảnh dựa theo nét co tại vị trí nhấp chuột. Nếu là lớp nền khi xoá điểm ảnh sẽ để lại màu Background.

#### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Eraser tool. Phím tắt: E.
- Xác lập lại tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Opacity: Độ mờ đục và độ trong suốt.
  - ✓ Loại cọ: Rìa sắc nét và rìa mềm dịu.
- Drag chuột qua các điểm cần xoá.

#### Công cụ Magic Erase:

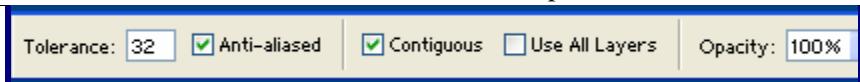
#### Chức năng:

Cho phép xóa vùng ảnh có màu tương đồng với màu tại vị trí nhấp chuột.

#### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Magic Erase tool. Phím tắt: E.

## Giáo trình Adobe Photoshop



- Xác lập các tùy chọn:
  - ✓ Tolerance: Độ rộng của vùng tẩy.
  - ✓ Anti – aliased: Ché độ khử răng cưa.
  - ✓ Use All Layer: Áp dụng cho các layer khả kiến.
- Nhấp chuột lên vùng ảnh cần xoá.

### Xoá vùng ảnh bằng phím Delete

- Tạo vùng chọn trên vùng ảnh cần xoá.
- Nhấn phím Delete.

## V.5. Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp

### Chức năng:

Công cụ Clone Stamp hay còn gọi là công cụ đóng dấu. Công cụ này cho phép chúng ta sao chép một vùng ảnh rồi tô vẽ cho vùng ảnh khác. Công cụ Lone Stamp thường được dùng để chấp vá hình ảnh.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Clone Stamp. Phím tắt là S.
- Nhấn giữ phím Alt đồng thời kích chuột lên vùng ảnh chứa mẫu cần sao chép. Thả phím Alt, nhấp trái chuột tô vẽ lên vùng ảnh cần chấp vá mẫu.
- Thực hiện lấy mẫu rồi chấp vá ảnh một cách liên tục.

## V.6. Công Cụ Patch Tool

### Chức năng:

Công cụ Patch Tool cho phép chúng ta chấp giá một vùng ảnh hư bằng một vùng ảnh có chất lượng tốt trong phạm vi vùng chọn đã tạo. Công cụ Patch Tool cũng thường được dùng để chấp vá và hiệu chỉnh hình ảnh.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Patch Tool. Phím tắt là J.

- Drag chuột tạo vùng chọn bao quanh vùng ảnh cần chỉnh sửa (thường thì độ rộng vừa với vùng ảnh mẫu). Nhấn giữ chuột trái drag thả vùng chọn sang vùng ảnh mẫu có chất lượng tốt.

## V.7. Công Cụ Pen Tool

### Chức Năng:

Công cụ Pen Tool thường được dùng để tạo đường biên sau đó chuyển thành vùng chọn để chọn những vùng ảnh có biên khó chọn bằng những công cụ chọn. Đặc biệt Path được tạo bằng Pen Tool có thể hiệu chỉnh dễ dàng như đối tượng Bezier của CorelDRAW.

- Cho phép vẽ các đoạn đường path thẳng.
- Vẽ các đa giác bằng cách nối các đoạn lại.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Pen tool. Phím tắt là Ctrl + P.
- Chọn tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Shape Layer: Sẽ tạo ra lớp hình ảnh, trong khi vẽ tạo lớp mới đồng thời hình được tô màu nếu vẽ dạng đa giác kính.
  - ✓ Path: Tạo đường biên. Thường chọn Path.
- Nhấp chuột vẽ đối tượng giống như thực hiện vẽ bằng công cụ Bezier trong CorelDRAW.

### Chú ý:

Khi thực hiện vẽ path bằng công cụ Pen, nó sẽ được quản lý bởi Palette Path.

## V.8. Công Cụ Add Anchor Point Tool

### Chức năng:

Cho phép thêm điểm trên các đoạn Path đồng thời có thể kéo dời các điểm để thực hiện uốn cong Path.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Add Anchor Point tool.
- Nhấp chuột lên đường path đồng thời có thể kéo dời điểm này đến vị trí mới.
- Nhấp chuột lên các thanh điều khiển để uốn cong path.

- Nếu muốn xóa điểm node nào chỉ việc nhấp phải lên điểm đó rồi chọn Delete.

## VI. MỐI QUAN HỆ GIỮA ĐƯỜNG PATH VÀ VÙNG CHỌN

### VI.1. Chuyển Path Thành Vùng Chọn

#### Thao tác thực hiện

- Nhấp chuột phải lên đường path trong Palette Path, chọn Make Selection.
- Hộp thoại xuất hiện: Thiết lập Feather. Độ nhòe biên chọn.
- Chọn OK.

### VI.2. CHUYỂN VÙNG CHỌN THÀNH PATH

#### Thao tác thực hiện

- Nhấp phải chuột lên biên vùng chọn, chọn Make Work Path.
- Thiết lập Tolerance: Thiết lập dung sai.
- Chọn OK.

### VI.3. Xóa Path

#### Thao tác thực hiện

- Nhấp phải chuột lên Path trong Palette Path.
- Chọn Delete path.

### VI.4. Tạo Mới Mẫu Pattern

#### Chức năng:

Cho phép chúng ta định nghĩa mới một mẫu tô thay vì chọn màu tô Foreground hay Background hay màu đồng nhất.

Thông thường chúng ta thường định nghĩa mới mẫu tô nhiều màu trong Gradient, hoặc mẫu tô theo vùng ảnh có sẵn - Mẫu tô Pattern.

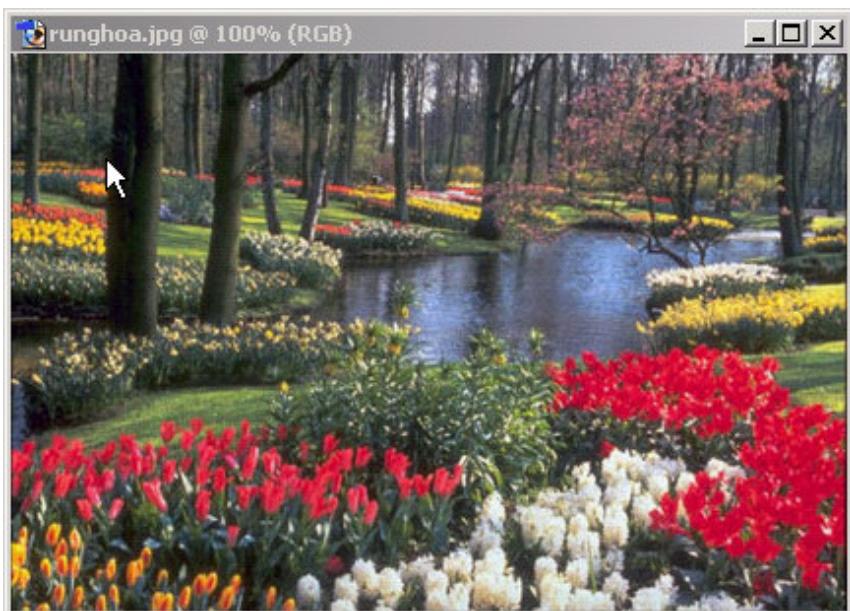
#### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ chọn.
- Tạo vùng chọn trên vùng hình ảnh muốn làm mẫu.
- Chọn Menu Edit, chọn Define Pattern.
- Xác lập các tùy chọn: Name: Tên mẫu.
- Chọn Ok.

## VI.5. Tạo Ví Dụ Về Công Cụ Tô Vẽ Biên Tập

**Yêu cầu:** Từ những tập tin ban đầu hãy thiết kế lại Thiệp Hoa:

**Các tập tin ảnh bắt đầu:**



**Tập tin ảnh kết thúc:**



**Thực hiện:**

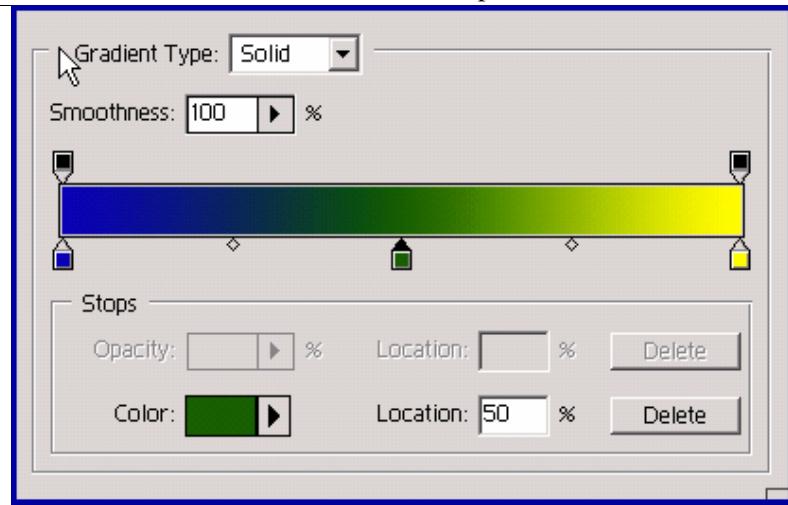
**Bước 1:** Tạo tập tin mới

- Chọn tập tin kết thúc có tên ThiepHoa.
- Chọn Menu Window, chọn tập tin kết quả. Chọn Ok.

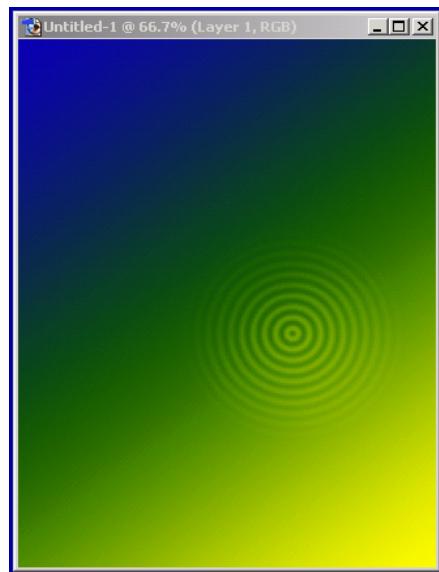
**Bước 2:** Tạo lớp nền

- Nhấp chuột chọn công cụ Gradient Tool. Chọn mẫu tô trên thanh Option, chọn lại một mẫu.
- Định nghĩa lại là 3 màu: Yellow – Green – Blue.
- Chọn Ok.

## Giáo trình Adobe Photoshop



- Thực hiện tô màu lên tập tin mới. Drag chuột từ góc trên bên trái xuống góc dưới bên phải.

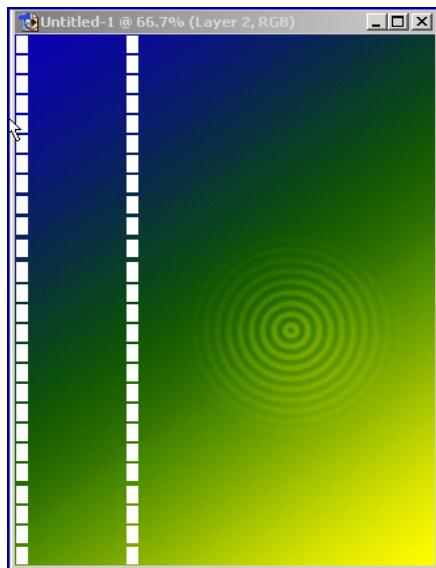


- Chọn công cụ Elliptical Marquee tool đồng thời nhấn giữ phím Shift drag chuột tạo vùng chọn trên lớp nền.
- Nhấp chuột lên lớp nền, chọn Layer via copy. Đặt tên lớp là Layer1.

- Tạo hiệu ứng cho Layer1. Load vùng chọn của Layer1, chọn Menu Filter, chọn Distort, chọn Zigzag với thông số: Amount = 35; Ridges = 10

**Bước 3:** Tạo thước phim:

- Chọn công cụ Rectangular Marquee tool, drag chuột tạo một vùng chọn ở góc trên bên trái của lớp nền.
- Nhấp chuột vào nút Create new Layer trên palette layer.
- Chọn công cụ Paint Bucket tool tô màu cho vùng chọn này màu trắng

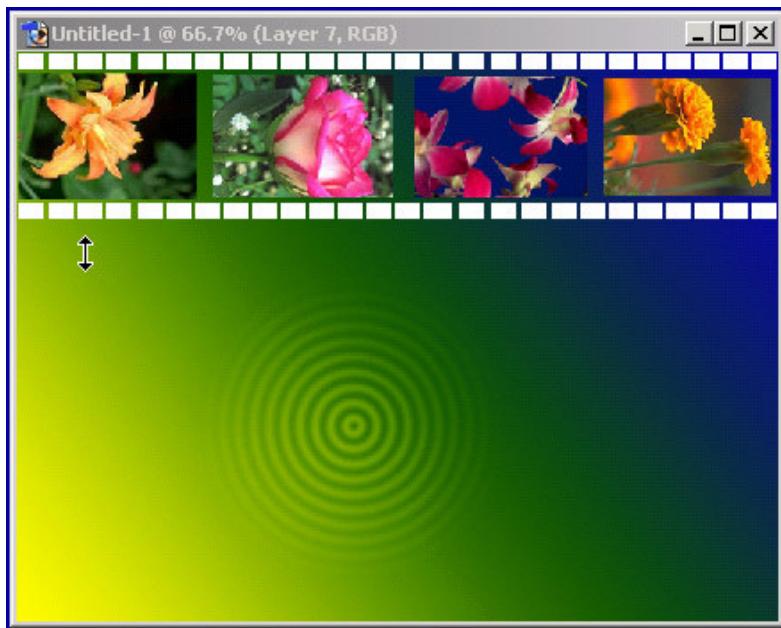


- Chọn công cụ Move đồng thời nhấn giữ phím Alt để sau chép các lỗ phim còn lại. Lưu ý trong quá trình di chuyển ta có thể nhấn phím Shift để di chuyển thẳng.
- Sau khi tạo được dãy lỗ phim bên trái ta chọn công cụ Move đồng thời cũng nhấn tổ hợp phím Alt + Shift drag chuột sau chép dãy lỗ phim còn lại phía bên phải.
- Merge layer1 và layer2 lại bằng cách vào menu Layer, chọn Merge down.

**Bước 4:** Sao chép các vùng hoa đặt trong thước phim

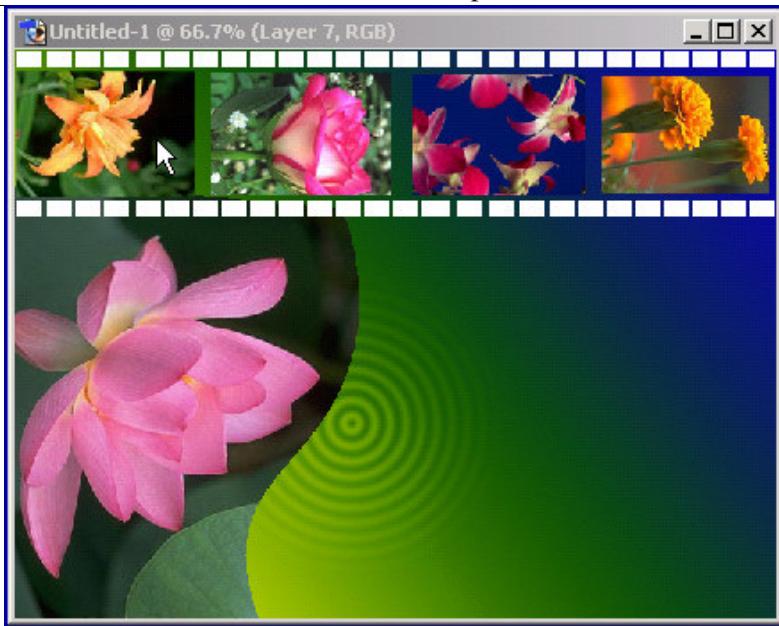
## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn công cụ Rectangular Marquee tool, drag chuột lên vùng hoa trong tập tin Hoa Vantho tạo thành vùng chọn.
- Chọn công cụ Move drag thả vùng chọn sang tập tin mới.
- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để thu nhỏ kích thước vùng ảnh lại cho vừa với độ rộng của thước phim.
- Đặt vùng ảnh vào đúng vị trí trong thước phim.
- Thực hiện tương tự cho các mẫu hoa còn lại.



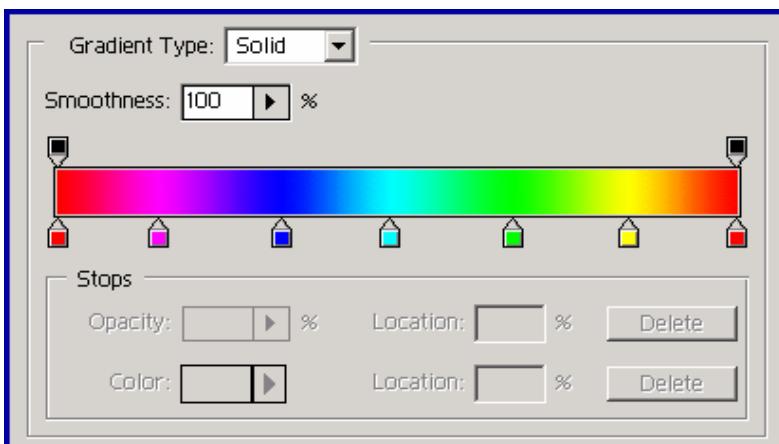
### Bước 5: Tạo hiệu ứng cho lớp hoa sen

- Chọn tập tin hoa sen, chọn công cụ Move drag thả toàn bộ vùng ảnh hoa sen sang tập tin mới được Layer7
- Di chuyển vùng ảnh đúng vị trí trong tập tin mới.
- Chọn Menu Filter, chọn Distort, chọn Twirl với thông số Angle khoảng 50.



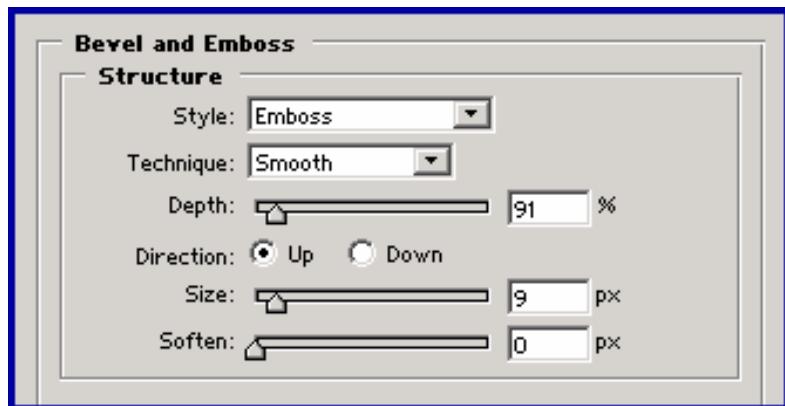
### Bước 6: Tạo chữ Happy

- Chọn công cụ Horizontal Type Mask Tool. Xác lập lại Font Vni – Cooper, chọn Size 48. Nhấp chuột lên vùng ảnh, nhập vào dòng chữ HAPPY.
- Chọn công cụ Gradient tool, chọn mẫu màu tô:



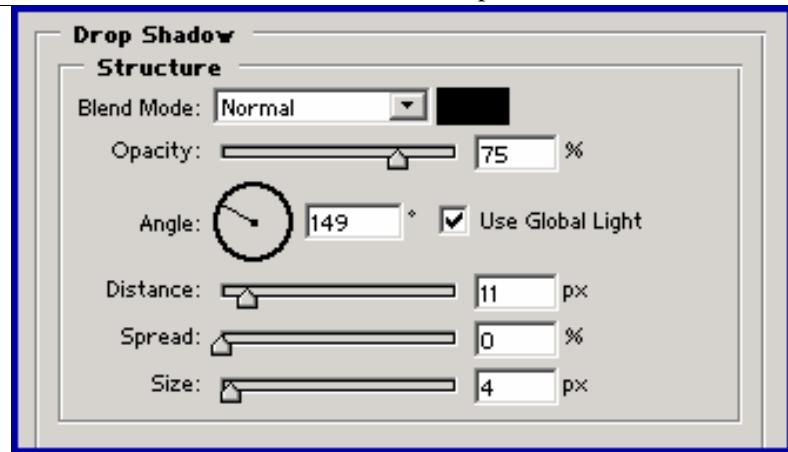
- Chọn nút Create New layer trên Palette Layer để tạo lớp mới Layer8.

- Drag chuột từ trái sang phải để tô màu cho vùng chữ.
- Chọn menu Filter, chọn noise, chọn Add noise để đổ hạt cho vùng chữ. Với Amount = 40; Uniform
- Chọn Menu Layer, chọn Layer Style, chọn chức năng Bevel and Emboss. Xác lập các thông số:



#### Bước 7: Tạo chữ New year

- Định nghĩa mẫu tô: Chọn công cụ Rectangular Marquee tool drag chuột tạo vùng chọn trên file Runghoa. Chọn Edit, chọn Define Pattern, chọn Ok.
- Chọn công cụ Horizontal Type Mask Tool. Xác lập lại Font Vni – Franko, chọn Size 48. Nhấp chuột lên vùng ảnh. Nhập vào dòng chữ NEW YEAR.
- Chọn nút Create New layer trên Palette Layer để tạo lớp mới tên là Layer9
- Chọn công cụ Paint Bucket tool để tô màu. Chọn kiểu tô là pattern, chọn mẫu tô vừa định nghĩa, nhấp chuột vào vùng chữ để tô.
- Tạo hiệu ứng chạm nổi Bevel and Emboss cho chữ New Year tương tự như chữ HAPPY.
- Thực hiện tạo hiệu ứng bóng đổ cho dòng chữ New year: Chọn menu layer, chọn Layer Style, chọn Draop Shadow. Xác lập các thông số:



- Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để quay và thay đổi kích thước của chữ New Year cho phù hợp.



Ảnh kết thúc

## VII. TẠO VĂN BẢN TRONG PHOTOSHOP

Có thể nói văn bản là một trong những yếu tố rất quan trọng góp phần tạo nên tính đa dạng cho hình ảnh và đồng thời cũng minh họa diễn giải cho hình ảnh. Văn bản trong photoshop chia làm hai thành phần: dòng văn bản và đoạn văn bản. Ngoài ra chúng ta có thể sử dụng các hiệu ứng áp dụng cho đối tượng văn bản để tạo nên những biến đổi đặc biệt. Trong chương này chúng ta sẽ tìm hiểu các vấn đề sau.

**Công cụ Horizontal Type Tool:** Cho phép chúng ta tạo văn bản theo phương ngang. Khi sử dụng công cụ này để nhập văn bản photoshop tự động tạo lớp mới.

**Công cụ Vertical Type Tool:** Cho phép chúng ta tạo văn bản theo phương đứng. Khi sử dụng công cụ này để nhập văn bản photoshop tự động tạo lớp mới.

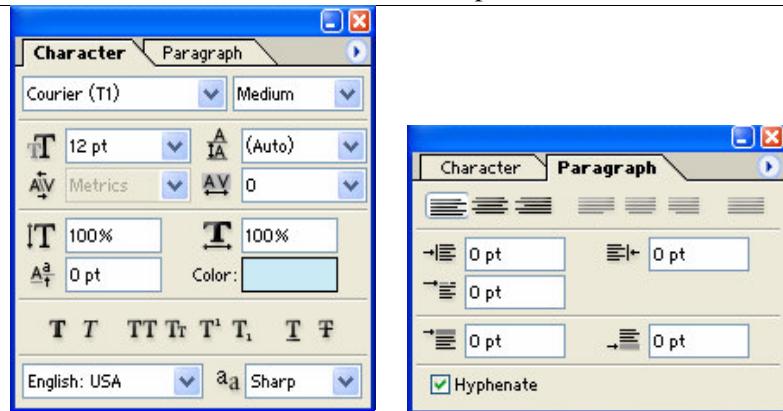
**Công cụ Horizontal Type Mask Tool:** Đây thực chất là vùng chọn có hình văn bản được nhập vào theo phương ngang. Khi sử dụng công cụ này để tạo vùng chọn Photoshop không tạo lớp mới mà sẽ tạo vùng chọn trên lớp hiện hành.

**Công cụ Vertital Type Mask Tool:** Đây thực chất là vùng chọn có hình văn bản được nhập vào theo phương đứng. Khi sử dụng công cụ này để tạo vùng chọn Photoshop không tạo lớp mới mà sẽ tạo vùng chọn trên lớp hiện hành.

### VII.1. PHƯƠNG PHÁP TẠO VĂN BẢN

Để thêm văn bản vào hình ảnh chúng ta thực hiện như sau:

- Chọn công cụ Type Tool. Phím tắt (T).
- Để nhập dòng văn bản: Kích vào vị trí bất kỳ trên hình ảnh, Xác lập các thông số trên thanh Option.
- Để nhập đoạn văn bản: Kích vào vị trí bất kỳ trên hình ảnh drag chuột sang góc đối diện để tạo thành khung văn bản, Xác lập các thông số trên thanh Option.
- Mở Palette Paragraph để mở hộp thoại hiệu chỉnh văn bản.



- ✓ Font: Chọn kiểu chữ.
- ✓ Size: Định kích thước.
- Character Palette: Thiết lập các Style chữ.
  - ✓ Tracking: Định khoảng cách giữa các ký tự với nhau trong một dòng.
  - ✓ Baseline shift: Định khoảng cách giữa dòng chữ với đường cơ sở của dòng đó.
  - ✓ Leading: Định khoảng cách giữa các dòng chữ trong một đoạn văn bản.
  - ✓ Color: Màu của chữ.
  - ✓ Vertical Scale: Thu hoặc kéo dán chữ theo chiều dọc.
  - ✓ Horizontal Scale: Thu/ kéo giãn chữ theo chiều ngang.
- ✓ Paragraph Palette: Thiết lập văn bản trên đoạn:
  - ✓ Left align text: Canh trái văn bản.
  - ✓ Center text: Canh giữa văn bản.
  - ✓ Right align text: Canh phải văn bản.
  - ✓ Justify last left: Canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh trái.
  - ✓ Justify last centered: Canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh giữa.
  - ✓ Justify last right: Canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh phải.

- ✓ Justify all: Canh thẳng hàng hai bên bắt buộc, kê cả dòng cuối cùng.
- Tạo văn bản xong chọn lại công cụ Move.

## VII.2. Chuyển Lớp Chữ Sang Lớp Ảnh

Để chuyển đổi lớp chữ sang lớp ảnh ta thực hiện như sau:

- Nhấp phải chuột lớp chữ trong palette layer, chọn Rasterize layer.

## VII.3. Áp Dụng Style Định Sẵn Cho Chữ

Để áp dụng style định sẵn cho một vùng chọn hoặc một lớp ta thực hiện như sau:

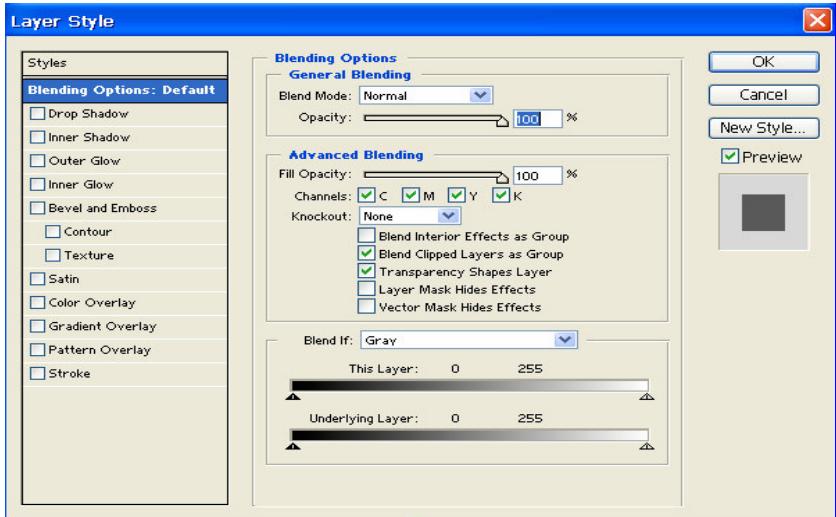
- Tạo vùng chọn trên lớp mới hoặc trên lớp ảnh bất kỳ.
- Chọn Palette Style, Chọn chức năng cần áp dụng.



**Cách tải Style về Palette style:**

- Nhấp chuột vào Menu Style ở góc trên bên phải của palette.
- Chọn Load style, hộp thoại xuất hiện chỉ tên của nhóm style cần Load. Chọn Ok.

## VII.4. Áp Dụng Layer Style Cho Văn Bản



Để tạo hiệu ứng chữ bằng cách áp dụng chức năng Layer style ta thực hiện như sau:

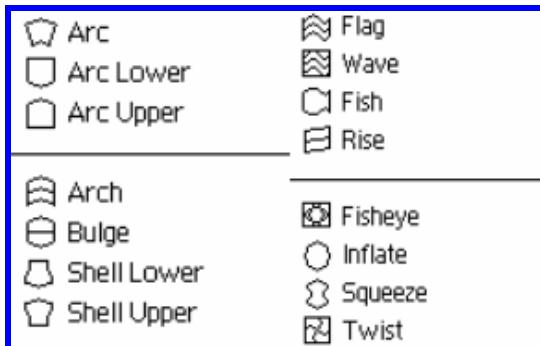
- Chọn văn bản đã tạo trong một layer.
- Chọn Menu layer, chọn Layer Style.
- Hộp thoại xuất hiện, chọn chức năng cần áp dụng.

## VII.5. UỐN CONG VĂN BẢN

Uốn cong văn bản nghĩa là chúng ta làm biến dạng theo đủ loại hình dạng, chẳng hạn hình cung hoặc hình gợn sóng. Kiểu uốn cong mà chúng ta có thể chọn là một thuộc tính của lớp chữ, có thể thay đổi kiểu uốn cong bất cứ lúc nào cần thay đổi dạng uốn. Tùy chọn uốn chữ giúp điều khiển chính xác hướng và phôi cảnh.

Kiểu uốn cong áp dụng cho tất cả chữ trên lớp chữ, không thể uốn những chữ không được chọn dù kiểu uốn áp dụng cho lớp chữ. Chúng ta không thể chỉnh kích cỡ hay biến ảnh khung giới hạn cho chữ dạng đoạn.

Các hình kiểu chữ uốn cong có trong Photoshop.



### Thao tác thực hiện uốn cong chữ:

- Chọn lớp chữ.
- Chọn công cụ Type, nhấp vào chức năng Wrap text trên thanh Option.
- Chọn layer -> Type -> Wrap text. Hộp thoại xuất hiện:
  - ✓ Chọn kiểu uốn cong chữ từ menu style.
  - ✓ Chọn hướng uốn chữ: Horizontal hoặc Vertical.
  - ✓ Chọn Blend định mức độ uốn chữ.

- ✓ Horizontal Distortion và Vertical Distortion áp dụng.  
phối cảnh cho chữ.
- Nhập OK.

**Thao tác thực hiện thôi uốn cong chữ:**

- Chọn lớp chữ đã bị uốn.
- Chọn công cụ Type và nhấp vào Wrap Text trên thanh Option hoặc chọn Layer -> Type -> wrap Text.
- Chọn None. Nhập OK.



**VII.6. Ví Dụ Về Tạo Văn Bản**

Sử dụng công cụ tạo văn bản kết hợp với bộ lọc tạo dòng chữ lửa bốc cháy: Flaming

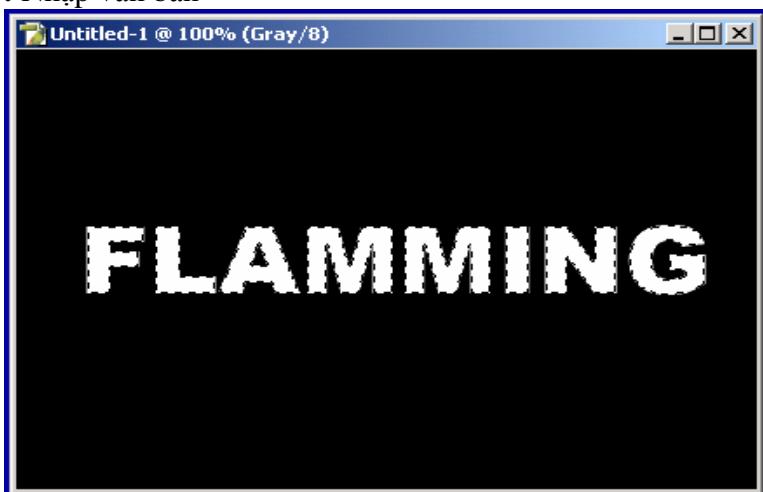
**Bước 1:** Mở mới tập tin

- Width = 15; Height = 10; Resolution = 72; Color Mode: Grayscale; Background Contain = White

**Bước 2:** Đổi màu Background

- Chọn Background màu đen
- Nhấn Ctrl + Delete hoặc tô với màu đen.

**Bước 3:** Nhập văn bản



- Chọn công cụ Horizontal Type Mask Tool

- Font: Arial Black; Font style: Regular; Font size: Vừa lớn.
- Nhập vào dòng chữ: FLAMMING
- Dùng các phím di Chuyển dòng chữ ra giữa Canvas.
- Tô màu cho dòng chữ màu trắng

**Bước 4:** Mở rộng biên dòng chữ

- Chọn Menu Select, chọn Modify, chọn Expend ( 2 Pixel).

**Bước 5:** Lưu vùng chọn

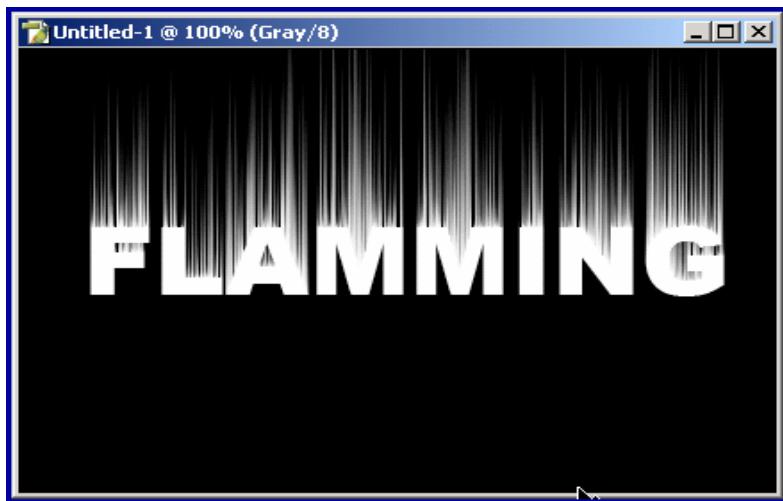
- Chọn Menu Select, chọn save Selection.
- Thôi chọn, Ctrl + D.

**Bước 6:** Quay Canvas

- Chọn Menu Image, chọn Rotate Canvas, chọn 900 CW.

**Bước 7:** Tạo gió cho dòng chữ

- Chọn Menu Filter, chọn Stylize, chọn Wind.
- Phương thức Method = Wind.

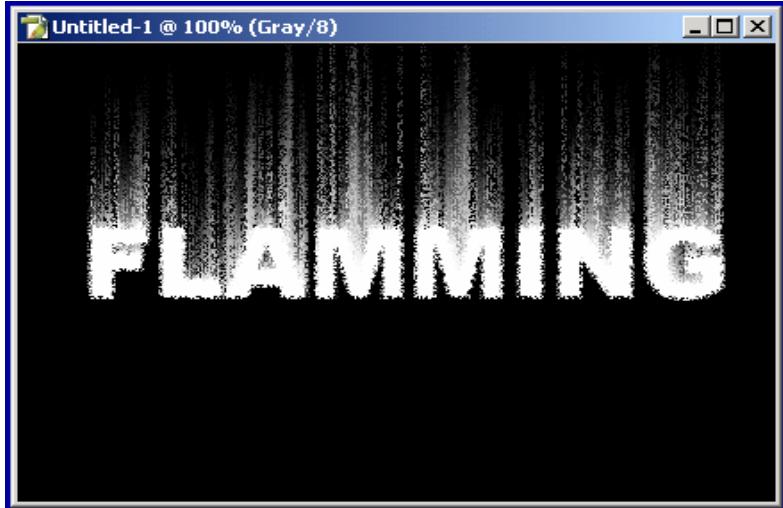


- Hướng gió Direction = From the Right.
- Chọn Ok.
- Áp dụng thêm hiệu ứng khoảng 3 lần. (Ctrl + F).
- Chọn Menu Image, chọn Rotate Canvas, chọn 900 CCW.

**Bước 8:** Tạo hiệu ứng phân tán điểm ảnh

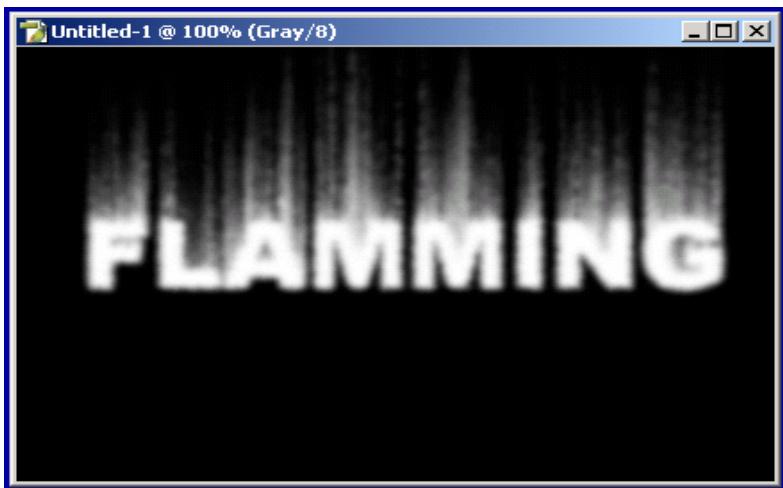
## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn Menu Filter, chọn Stylize, chọn Diffuse.
- Chọn Mode: Normal.
- Chọn Ok.



Bước 9: Tạo hiệu ứng làm mờ điểm ảnh

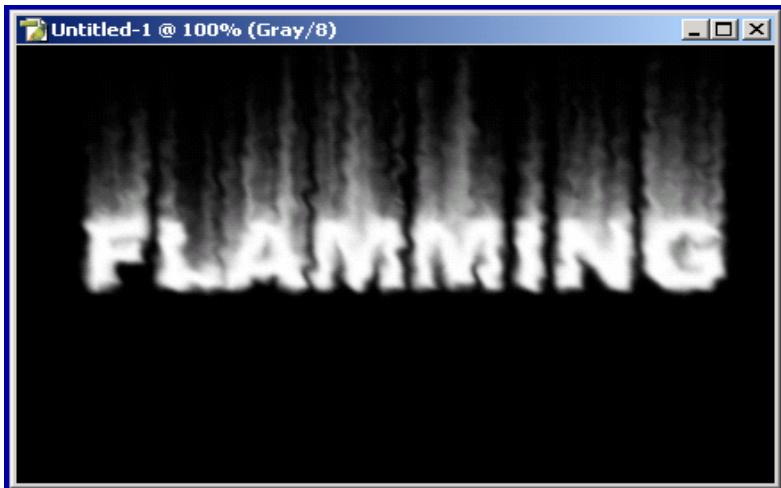
- Chọn Menu Filter, chọn Blur, chọn Gaussian Blur.



- Chọn Radius = 2 Pixel.
- Chọn Ok.

**Bước 10:** Tạo hiệu ứng răng cưa cho ảnh

- Chọn Menu Filter, chọn Distort, chọn Ripple.
- Chọn Amount = 100. Chọn Size = Medium. Chọn Ok.



- Áp dụng thêm hiệu ứng Ripple một lần nữa (nhấn Ctrl + F).

**Bước 11:** Load vùng chọn



- Chọn Menu Select, chọn Load Selection, chọn kênh màu 1
- Chọn Ok. Tô màu đen cho vùng chọn. Bỏ chọn.

**Bước 12:** Tạo hiệu ứng răng cưa cho ảnh

- Chọn Menu Filter, chọn Distort, chọn Ripple.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn Amount = 100. Chọn Size= Medium. Chọn Ok.



- Áp dụng thêm hiệu ứng Ripple 2 lần: Ctrl + F.

### Bước 12: Chuyển sang chế độ màu Index Color



- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn index Color.
- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Color Table: Thiết lập mục Table: Black body. Chọn Ok.

### VIII. BÀI TẬP CHƯƠNG 3:

#### Bài Tập 3.1:

## Ảnh Bắt Đầu

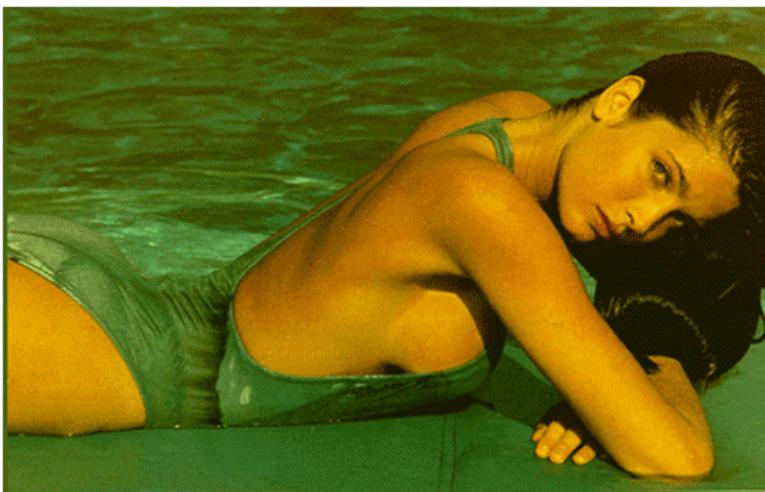


## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.2:

## Ảnh Bắt Đầu

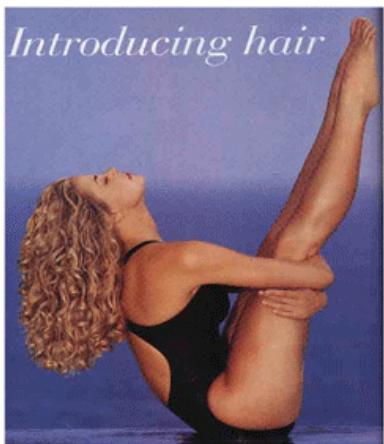


## Ảnh Kết Thúc

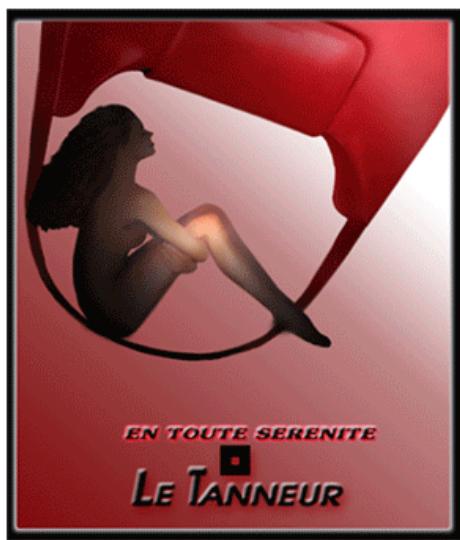


Bài Tập 3.3:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc

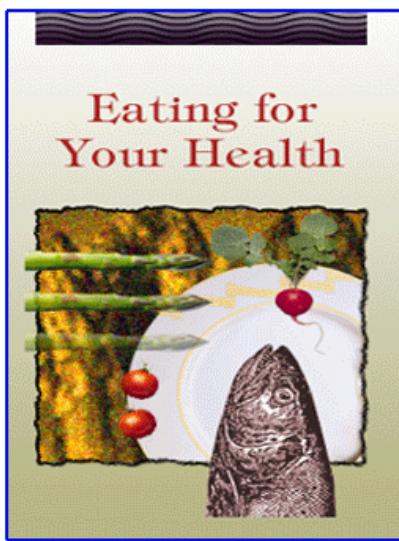


Bài Tập 3.4:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.5:

## Ảnh Bắt Đầu

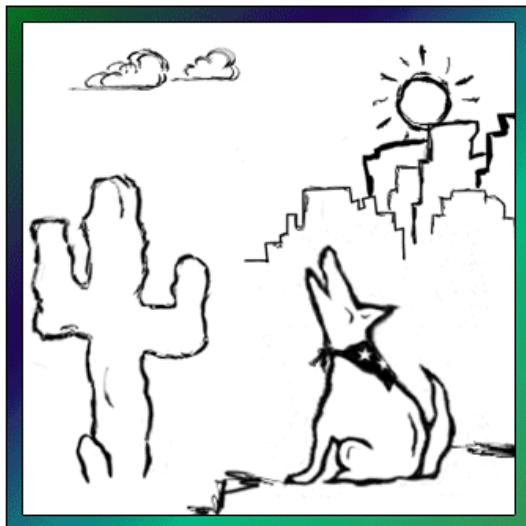


## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.6:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.7:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.8:

Ảnh Bắt Đầu



Ảnh Kết Thúc

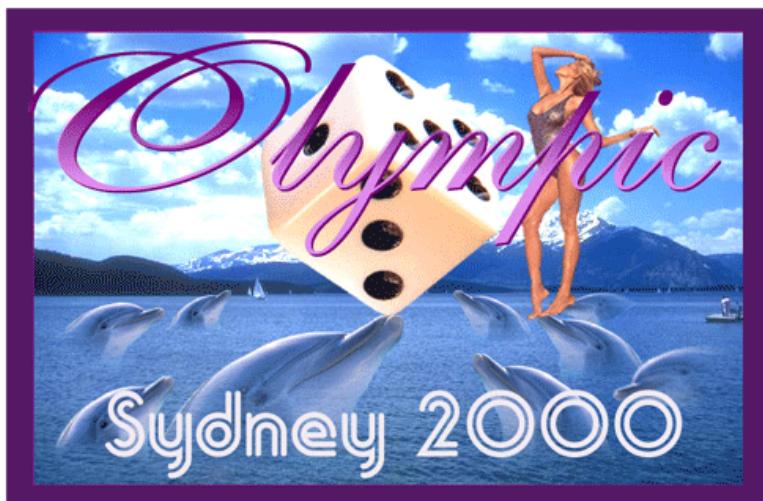


Bài Tập 3.9:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



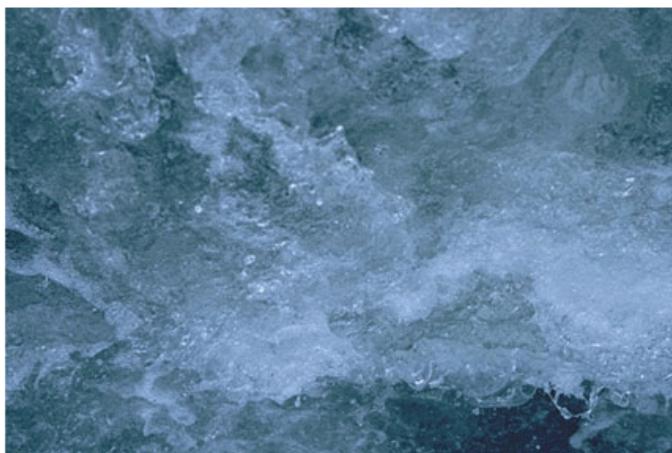
Bài Tập 3.10:

Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.11:

**Ảnh Bắt Đầu**



**Ảnh Kết Thúc**



Bài Tập 3.12:

Ảnh Kết Thúc 1



Ảnh Kết Thúc 2

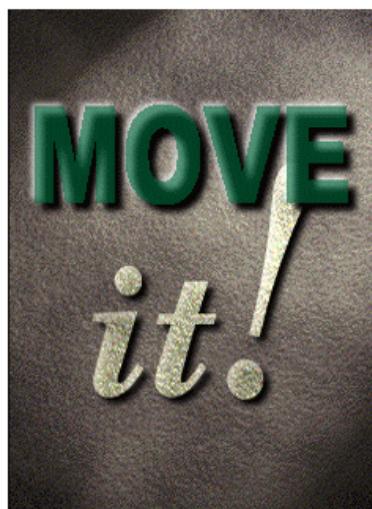


Bài Tập 3.13:

Ảnh Bắt Đầu



Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 3.14:

Ảnh Kết Thúc 1



Ảnh Kết Thúc 2



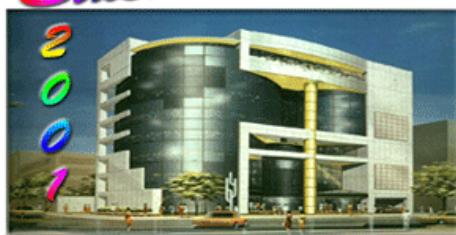
Bài Tập 3.15:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc

*Calendar*



SCC Technologies  
36 Ly Tu Trong - Dist 1 - HCM City  
Tel : 8234321 - Fax : 8292778  
Email : scc-vn@hcm.vnn.vn

### January

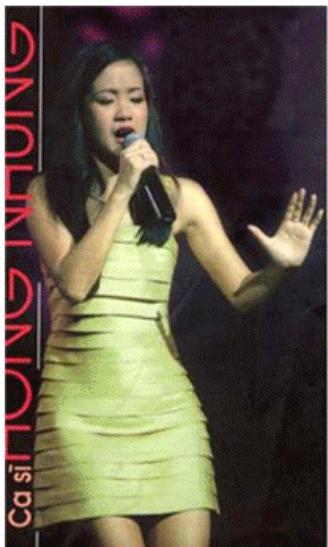
Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

### February

Sun	Mon	Tue	Wed	Thu	Fri	Sat
1	2	3	4	5	6	
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			
1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21
22	23	24	25	26	27	28
29	30	31				

Bài Tập 3.16:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc

Hồng Nhung

1. Biển nhớ
2. Rứ em tùng ngón xuân nồng
3. Còn tuổi nào cho em
4. Họ trắng
5. Lặng lẽ nơi này
6. Một nỗi đì vè
7. Nhìn những mùa thu đi
8. Quỳnh hương
9. Sóng về đâu
10. Điểm xưa



Bài Tập 3.17:

## Ảnh Bắt Đầu



## Ảnh Kết Thúc



## Chương 4: HIỆU CHỈNH HÌNH ẢNH

Hình ảnh là một lưu niệm vô giá. Hình ảnh càng được lưu giữ kỹ và càng quý báu hơn, khi đó là tấm ảnh độc nhất vô nhị còn xót lại. Hiệu chỉnh ảnh đen trắng là quá trình thực hiện một chuỗi các thao tác biến đổi chỉnh sửa các hình ảnh đã bị ô bẩn hay tẩy xước hoặc mờ đi do thời gian hay do cất giữ không kỹ.

Bên cạnh đó, sự xuất hiện của công nghệ kỹ thuật số đã góp phần tạo nên sự đa dạng trong thế giới ảnh. Đồng thời nhu cầu để cân chỉnh lại những hình ảnh sau khi chụp bị dư màu hoặc dư sáng hay xoá đi những khiếm khuyết trên hình ảnh đã được Photoshop đáp ứng một cách thỏa đáng.

Trong chương này chúng ta sẽ tìm hiểu những vấn đề sau:

- Công cụ hiệu chỉnh ảnh Đen trắng.
- Các lệnh hiệu chỉnh ảnh Đen trắng.
- Hiệu chỉnh tông màu cho hình ảnh
- Hiệu chỉnh sắc độ màu
- Đổi màu cho vùng ảnh
- Phục chế ảnh đen trắng sang màu
- Giới thiệu Plugin
- Hiệu chỉnh hình ảnh bằng Plugin
- Các lệnh hiệu chỉnh hình ảnh nâng cao

## I. SỬ DỤNG CÔNG CỤ CHỈNH SỬA HÌNH ẢNH

### I.1. Chú Ý:

Trong quá trình thực hiện hiệu chỉnh hình ảnh chúng ta cần tuân thủ một số gợi ý sau:

- Không chỉnh sửa trực tiếp trên ảnh gốc mà phải sao chép thành một bản dự phòng
- Không chỉnh sửa trực tiếp trên Layer background mà phải tạo vùng chọn rồi tạo Layer via Copy sao chép thêm một Layer khác để hiệu chỉnh.

### I.2. Nhắc Lại Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp

#### Chức năng:

Công cụ Clone Stamp hay còn gọi là công cụ đóng dấu. Công cụ này cho phép chúng ta sao chép một vùng ảnh rồi tô vẽ cho vùng ảnh khác. Công cụ Lone Stamp thường được dùng để chép vá hình ảnh.

#### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Clone Stamp. Phím tắt là S.
- Nhấn giữ phím Alt đồng thời kích chuột lên vùng ảnh chứa mẫu cần sao chép. Thả phím Alt, nhấp trái chuột tô vẽ lên vùng ảnh cần chép vá mẫu.
- Thực hiện lấy mẫu rồi chép vá ảnh một cách liên tục.

### I.3. Nhắc Lại Công Cụ Patch Tool

#### Chức năng:

Công cụ Patch Tool cho phép chúng ta chép giá một vùng ảnh hư bằng một vùng ảnh có chất lượng tốt trong phạm vi vùng chọn đã tạo. Công cụ Patch Tool cũng thường được dùng để chép vá và hiệu chỉnh hình ảnh.

#### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Patch Tool. Phím tắt là J.
- Drag chuột tạo vùng chọn bao quanh vùng ảnh cần chỉnh sửa (thường thì độ rộng vừa với vùng ảnh mẫu). Nhấn giữ chuột trái drag thả vùng chọn sang vùng ảnh mẫu có chất lượng tốt.

#### I.4. Công Cụ Blur

##### Chức năng:

Dùng để làm mờ vùng ảnh.

##### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Blur. Phím tắt: R.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Brush: Nơi chứa các loại cọ & kiểu cọ khác nhau.
  - ✓ Mode : Chế độ hòa trộn của công cụ.
  - ✓ Use All Layer: Làm mờ hình ảnh được chứa trong các layer đang hiển thị.
- Drag chuột liên tục trên hình ảnh.

#### I.5. Công cụ Sharpen

##### Chức năng:

Dùng để làm sắc nét biên màu hình ảnh.

##### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Sharpen. Phím tắt: Shift + R.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Brush: Nơi chứa các loại cọ & kiểu cọ khác nhau.
  - ✓ Mode: Chế độ hòa trộn của công cụ.
  - ✓ Pressure: Cường độ phun của công cụ.
  - ✓ Use All Layer: Làm mờ hình ảnh được chứa trong các layer đang hiển thị.
- Drag chuột liên tục trên hình ảnh tại vùng biến đổi.

#### I.6. Công Cụ Smudge

##### Chức năng:

Dùng để quét màu pha lẫn với nhau.

##### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Smudge tool. Phím tắt: Shift + R.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Brush: Nơi chứa các loại cọ & kiểu cọ khác nhau.
  - ✓ Mode: Chế độ hòa trộn của công cụ.

- ✓ Pressure: Cường độ phun của công cụ.
- ✓ Use All Layer: Làm mờ hình ảnh được chứa trong các layer đang hiển thị.
- Drag chuột kéo miết vùng ảnh sang vùng ảnh khác.

## I.7. Công cụ Dodge

### Chức năng:

Dùng để làm tăng độ sáng cho hình ảnh.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Dodge. Phím tắt: O.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh Option:
  - ✓ Brush: Nơi chứa các loại cọ & kiểu cọ khác nhau.
  - ✓ Range: Cho phép xác định vùng nào của hình ảnh sẽ bị ảnh hưởng.
  - ✓ Shadow: Vùng tối.
  - ✓ Midtone: Trung bình.
  - ✓ Highlight: Vùng sáng.
  - ✓ Exposure: Xác định độ sáng, giá trị càng lớn hiệu ứng càng mạnh.
- Drag chuột lăn trên vùng ảnh cần biến đổi.

## I.8. Công Cụ Burn

### Chức năng:

Làm tối hình ảnh.

### Thao tác thực hiện

- Chọn công cụ Burn Tool. Phím tắt: Shift + O.
- Xác lập các tùy chọn tên thanh option:
  - ✓ Exposure: Chỉ mức độ tăng tối.
- Drag chuột lên vùng ảnh cần biến đổi.

## I.9. Công cụ Sponge

### Chức năng:

Dùng để biến đổi màu sắc của hình ảnh bão hòa hơn hoặc rực rỡ hơn.

### Thao tác thực hiện

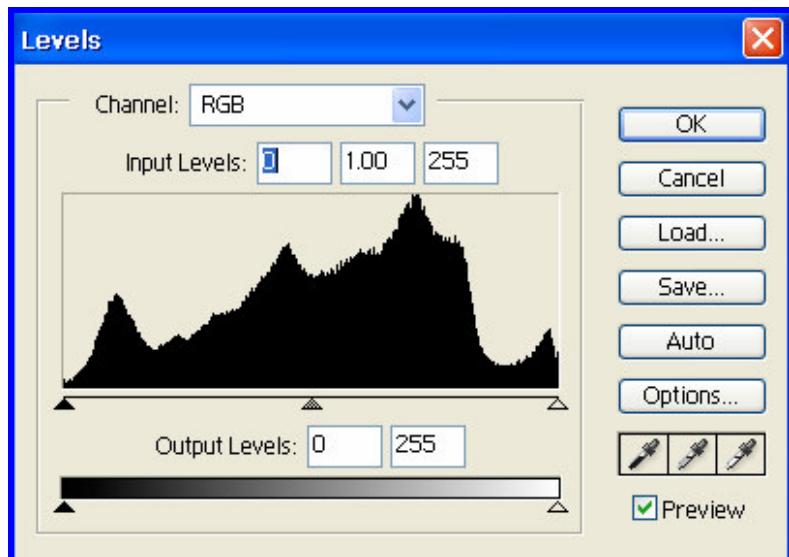
- Chọn công cụ Sponge Tool. Phím tắt: Shift + O.
- Xác lập các tùy chọn trên thanh option:
  - ✓ Brush: Nơi chứa các loại cọ & kiểu cọ khác nhau.
  - ✓ Mode:
  - ✓ Desaturate: Tùy chọn này cho phép làm giảm cường độ màu (màu sắc chuyển dần qua xám).
  - ✓ Saturate: Tùy chọn này cho phép làm tăng cường độ màu (màu sắc rực rỡ).
  - ✓ Pressure: Cường độ tác động lên vùng hình ảnh cho mỗi lần kéo chuột.
- Drag chuột qua vùng ảnh cần biến đổi.

## II. SỬ DỤNG LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH ĐEN TRẮNG

### II.1. Lệnh Level

#### Chức năng:

Lệnh Level được dùng để hiệu chỉnh tông màu mức xám trung bình Gamma cho hình ảnh..



### Thao tác thực hiện

- Chọn lớp ảnh cần hiệu chỉnh.

- Chọn Menu Layer, chọn Adjustment layer, chọn Level.
- Hộp thoại xuất hiện:
  - ✓ Nút tam giác màu đen: Đại diện cho tông màu tối Shadow
  - ✓ Nút tam giác màu trắng: Đại diện cho tông màu nút sáng Highlight
  - ✓ Nút tam giác màu xám: Đại diện cho tông màu trung bình Midtone.
- Thao tác thực hiện:
  - ✓ Chọn lệnh Level, hộp thoại xuất hiện
  - ✓ Kích & di chuyển nét tam giác nằm ở giữa trong ba nét trong biểu đồ Input Levels. Nếu di chuyển về phía bên phải hình ảnh sẽ tối hơn. ngược lại nếu di chuyển về phía bên trái của hộp thoại, hình ảnh sẽ sáng hơn.
- Kích vào nút OK.

**Lưu ý:**

Thông thường dùng công cụ Eyedropper để thiết lập các điểm đen trắng tuyệt đối để cải thiện độ tông màu cho hình ảnh.

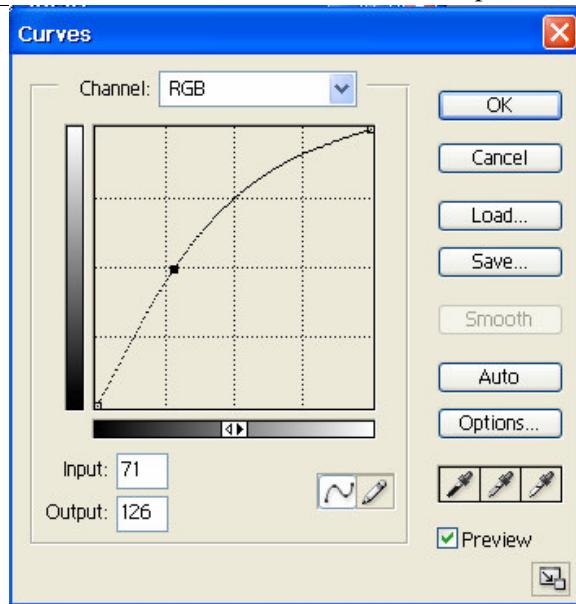
## II.2. Lệnh Cuves

**Chức năng:**

Hiệu chỉnh đồng bộ các mức sáng - tối - trung bình.

**Thao tác thực hiện**

- Chọn lớp ảnh muốn áp dụng.
- Chọn Menu Image, chọn Adjustment, chọn lệnh Curves.
- Di chuyển con trỏ và kích lan đường đồ thị (đường xiên từ góc dưới trái đến góc trái phải). Sẽ xuất hiện một nốt vuông trên đường đồ thị đó.
- Kích chuột vào nút vuông và rê chuột theo hướng trái là tăng sắc độ sáng. Ngược lại kích vào nút vuông & rê chuột theo hướng dưới phải làm tăng sắc độ tối.
- Nhấp chuột vào nút OK.



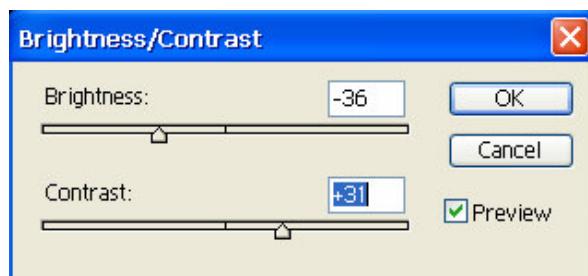
### II.3. Lệnh Brightness/ Contrast

#### Chức năng:

Hiệu chỉnh sắc độ sáng tối và cường độ tương phản trong hình ảnh.

#### Thao tác thực hiện

- Chọn lớp ảnh cần hiệu chỉnh.
- Chọn Menu Image, chọn Adjustment, chọn lệnh Brightness/ contrast.



- Di chuyển con trượt của thanh Brightness, nếu sang bên trái làm tối hình ảnh, ngược lại, sang phải làm sáng hình ảnh.

- Di chuyển con trượt của thanh Contrast, nếu sang bên trái làm giảm độ tương phản hình ảnh. Ngược lại, sang bên phải làm tăng độ tương phản trong hình ảnh.
- Chọn OK

#### II.4. Lệnh Desaturate

**Chức năng:**

Cho phép chúng ta chuyển đổi hình ảnh màu sang đen trắng đồng thời vẫn giữ chế độ màu vốn có của hình ảnh.

**Thao tác thực hiện:**

- Chọn lớp ảnh cần biến đổi.
- Chọn menu Images, chọn Adjustment, chọn Desaturate.

#### II.5. Ví Dụ: Hiệu Chỉnh Ảnh Đen Trắng

**Yêu cầu:**

Cho file ảnh Bắt đầu và kết thúc như hình bên dưới. Hãy sử dụng các công cụ và các chức năng để hiệu chỉnh ảnh bắt đầu gần giống với ảnh kết quả nhất.



**Thực hiện:**

### Bước 1: Sao chép lớp ảnh từ lớp nền

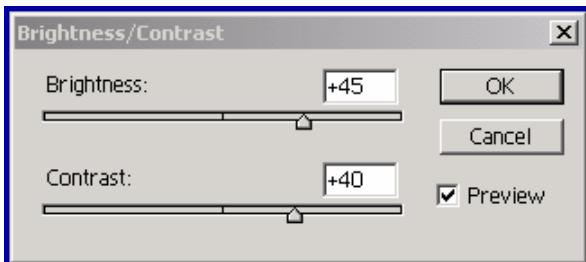
- Nhấp chuột thả lớp background vào nút Create New layer. Đặt tên lớp là LopHinh.

### Bước 2: Chuyển đổi lớp ảnh về chế độ màu đen trắng.

- Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Gayscale.

### Bước 3: Thay đổi độ sáng và độ tương phản cho vùng ảnh

- Chọn Menu Image, chọn chức năng Adjustment, chọn Brightness/ Contrast. Với các thông số được xác lập như sau:



- Ảnh kết quả:



Bước 3

Bước 4

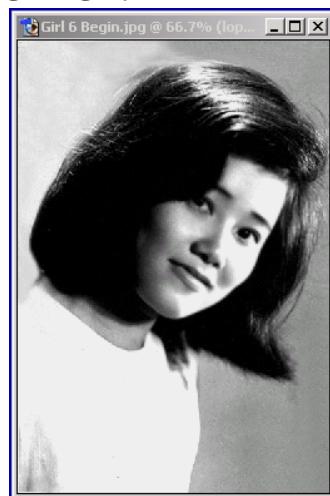
### Bước 4: Chấp vá những vùng ảnh bị hỏng bằng công

- Nhấp chuột chọn công cụ Clone Stamp trên thanh công cụ.

- Nhấn giữ phím Alt đồng thời nhấp chuột vào vùng ảnh đẹp có màu gần với màu vùng cần chép vá sau đó thả chuột ra lần lượt drag chuột qua các vùng ảnh cần vá. Nếu cần thiết ta có thể nhấn giữ phím Alt để lấy mẫu lại.

### Bước 5: Làm mờ dịu vùng da mặt bằng công cụ Blur

- Chọn công cụ Blur tool trên hộp công cụ.
- Drag chuột lên vùng da mặt.
- Ta có thể thay đổi các thông số trên thanh Option Strength = 50% và loại cọ mềm dịu để cọ tô có thể tác động nhẹ hơn.
- Giảm tối thêm một chút bằng lệnh Brightness/ Contract.
- Quan sát và tinh chỉnh thêm.



Ảnh kết quả

## III. CÁC LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH MÀU

### III.1. Lệnh Color Balance

#### Chức năng:

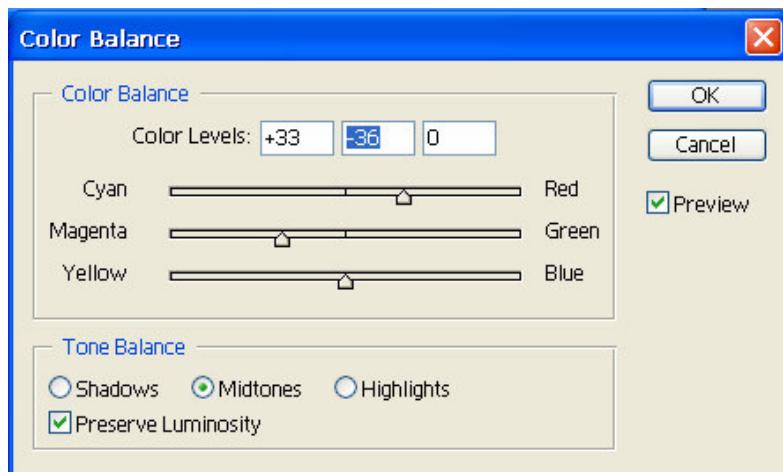
Dùng để cân bằng màu sắc.

#### Thao tác thực hiện:

- Chọn lớp ảnh cần hiệu chỉnh.
- Chọn menu Image, chọn Adjustment, chọn color Balance. Phím tắt là Ctrl + B.
- Kiểm nhận một trong ba giá trị ở khu vực Tone Balance.
  - ✓ Shadows: Sắc độ tối.
  - ✓ Midtones: Sắc độ trung bình.
  - ✓ Highlights: Sắc độ sáng.
- Preserve luminosity: Tùy chọn này cho phép duy trì độ sáng.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Di chuyển ba thanh trượt trong khu vực Color Balance
  - ✓ Cyan: Màu xanh da trời.
  - ✓ Red: Màu đỏ.
  - ✓ Magenta: Màu tím.
  - ✓ Green: Màu xanh lục.
  - ✓ Yellow: Màu vàng.
  - ✓ Blue: Màu xanh dương.



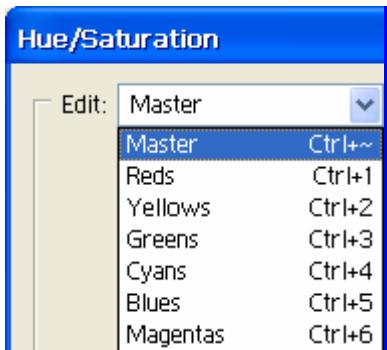
- Kích nút OK.

### III.2. LỆNH HUE/ STULATION

**Chức năng:**

Hiệu chỉnh màu & bão hòa màu cho hình ảnh.

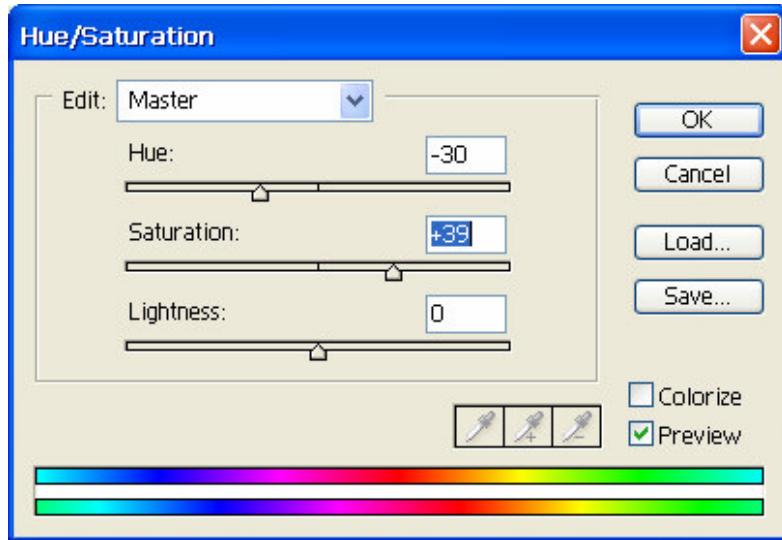
**Thao tác thực hiện:**

- Chọn lớp ảnh cần áp dụng.
- Chọn Menu: Image, chọn Adjustment, chọn Hue/Saturation Phím tắt (Ctrl+U).
- Hộp thoại xuất hiện:  
The 'Edit' dropdown menu in the 'Hue/Saturation' dialog box is set to 'Master'. Below it is a list of color categories with their corresponding keyboard shortcuts:

Master	Ctrl+~
Reds	Ctrl+1
Yellows	Ctrl+2
Greens	Ctrl+3
Cyans	Ctrl+4
Blues	Ctrl+5
Magentas	Ctrl+6
- Chọn màu áp dụng. Trong trình đơn số của Edit, ta chọn một màu bất kỳ, chẳng hạn như Red (đỏ). Khi hiệu chỉnh, ta tác

động lên nhóm màu thuộc tone màu đỏ. Tất cả các màu còn lại giữ nguyên trạng thái ban đầu.

- Di chuyển các thanh trượt trong bảng Hue/Saturation.
  - ✓ Hue: Hiệu chỉnh màu sắc độ màu.
  - ✓ Saturation: Hiệu chỉnh độ bão hòa.
  - ✓ Lightness: Hiệu chỉnh một ít giá trị sáng tối.



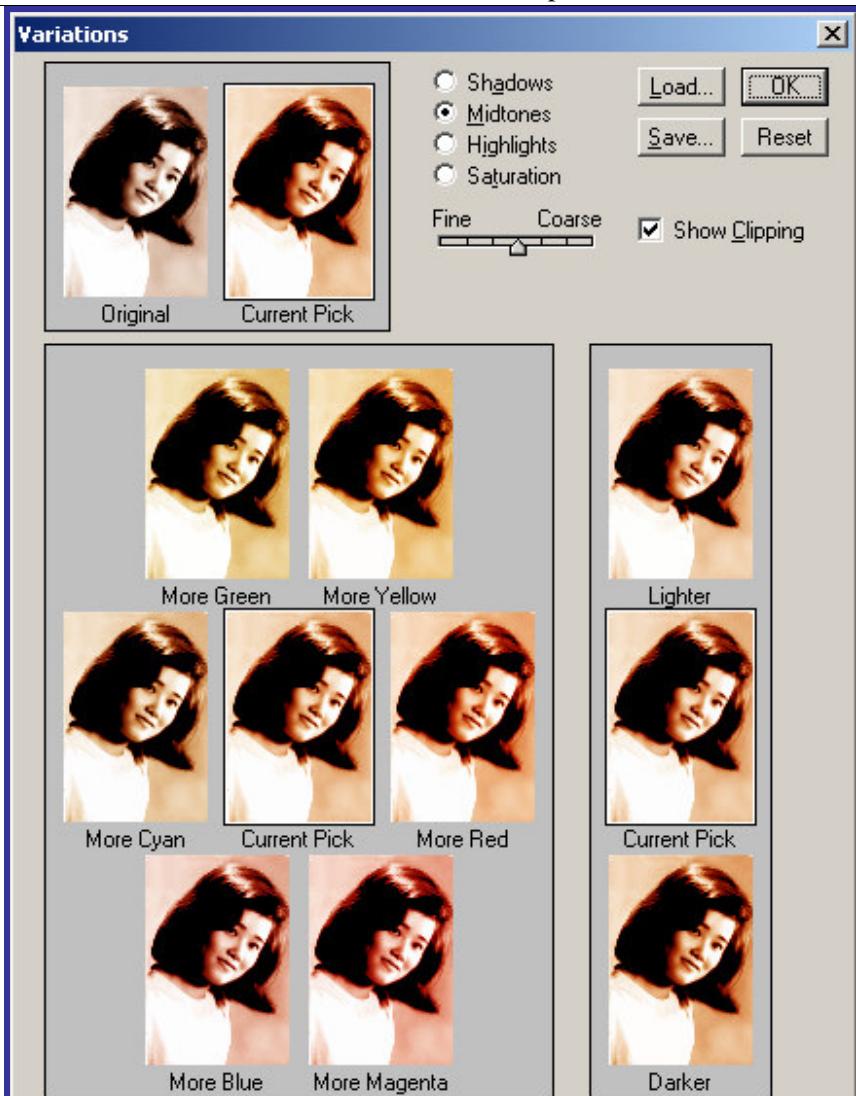
### III.3. Lệnh Variations

#### Chức năng:

Biến đổi hình đen trắng sang màu. Chuyển đổi hình ảnh đen trắng sang hình ảnh màu là một việc không thể thiếu trong lĩnh vực nhiếp ảnh. Chúng ta dùng lệnh Variations để làm thay đổi toàn bộ tone xám sang chế độ màu.

#### Thao tác thực hiện:

- Chọn lớp ảnh cần áp dụng.
- Chọn Menu: Image, chọn Adjustment, chọn lệnh Variation.



- Nhấp chuột lên những ô mẫu màu.
- Chọn OK.

#### **Chú ý:**

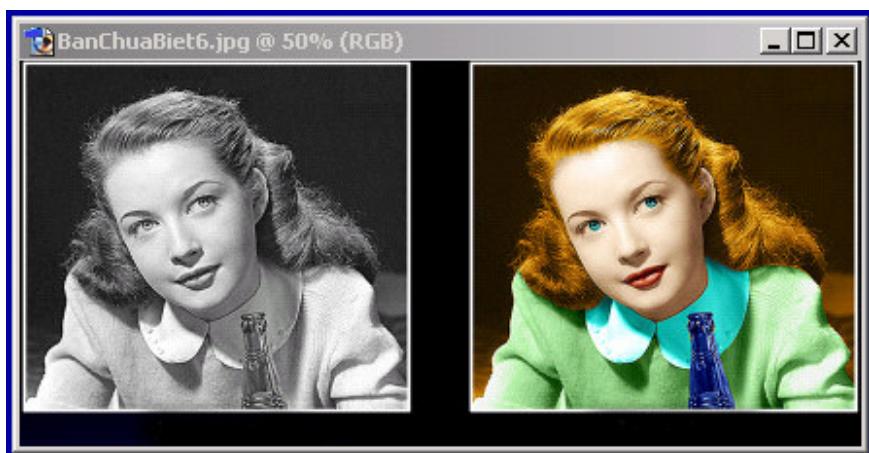
- Khu vực có hai ô mẫu nằm trên cùng:
  - ✓ Original: Mẫu hình ảnh ban đầu
  - ✓ Current pick: mẫu hình ảnh kết quả

- Tăng giảm màu:
  - ✓ More green: Thêm màu xanh lục
  - ✓ More yellow: Thêm màu vàng
  - ✓ More Red: Thêm màu đỏ
  - ✓ More Magenta: thêm màu xanh dương
  - ✓ More Blue: thêm màu xanh da trời
- Khu vực có 3 ô mẫu nằm bên phải giúp ta thay đổi độ sáng tối. Lighter: thêm sắc sáng. Darker: thêm sắc tối. Current Pick: Kết quả điều chỉnh sáng tối.

### III.4. Ví Dụ Hiệu Chỉnh Ảnh Màu:

#### Yêu Cầu:

Hãy thực hiện chuyển đổi ảnh đen trắng sau sang ảnh màu:



### Thực hiện:

#### Bước 1: Chuẩn bị hình ảnh

- Tạo vùng chọn trên vùng hình ảnh đen trắng.
- Mở mới Canvas cùng kích thước với vùng chọn.
- Dán nội dung ảnh chép vào Canvas mới.



#### Bước 2: Chuyển đổi màu chai nước

- Chọn công cụ Lasso tạo vùng chọn quanh cái chai
- Nhập phím chuột lên Layer vừa tạo. Chọn Layer via copy.
- Đặt tên lớp là: chai
- Chọn Menu Image, chọn Adjustment, chọn Color Balance
- Tăng giá trị màu Blue = 100 và Green = 15
- Chọn menu Image, Adjustment, Brightness and Contrast
- Nhập giá trị Brightness = -35, contract = 15
- Chọn công cụ Erase xoá vùng ảnh thừa.



#### Bước 3: Chuyển đổi màu áo

- Chọn công cụ lasso tool, tao vùng chọn quanh vùng áo.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Chọn đúng layer Anhbandau, nhấp phải lên layer này chọn Layer via copy. Đặt tên lớp mới là Ao.
- Chọn menu Image, chọn Adjustment, chọn Color Balance.
- Hiệu chỉnh giá trị màu: Green = 100; Cyan= -60.
- Chọn công cụ Erase xoá phần thừa



### Bước 4: Hiệu chỉnh cổ áo

- Thực hiện biến đổi cổ áo tương tự như màu áo.
- Thiết lập các thông số với các giá trị:
  - ✓ Cyan = -100
  - ✓ Green = 60
  - ✓ Blue = 100.
- Chọn công cụ Erase Xóa vùng thừa.



### Bước 5: Chuyển đổi màu Tóc

- **Lưu ý:** Khi thực hiện chuyển đổi màu tóc trong trường hợp này chúng ta phải chọn luôn phần ánh nền để giữ được nguyên vẹn tóc mai.

## Giáo trình Adobe Photoshop

- Thực hiện chuyển màu cũng tương tự như màu áo, với các thông số xác lập như sau: Red = yellow = 100, Green = 5. Sau đó chỉnh vùng highlights với Red=20; Yellow = 40.
- Chọn Menu Image, chọn Adjustment, chọn Brightness and contrast với giá trị là -50 và 15.



### Bước 6: Chuyển đổi màu vùng da mặt

- Thực hiện tạo vùng chọn và tạo lớp mới cho vùng mặt tương tự như tạo lớp áo và lớp này có tên là Mat.
- Thực hiện chọn Menu Image, chọn Adjust-, chọn Color Balance với các thông số sau: R= 100; M = -15 Y = - 85.
- Thực hiện xoá các phần thừa quanh vùng da mặt. Chọn công cụ blur tool nhấp chọn vùng da mặt để tăng mịn vùng mặt.



### Bước 7: Đổi màu môi

- Thực hiện đổi màu vùng môi tương tự như các vùng màu khác dùng chức năng Hue Saturation với các thông số: chọn Colorize, Hue = 360, saturation = 40, Brightness = 21.



**Bước 8: Đổi màu mắt:**

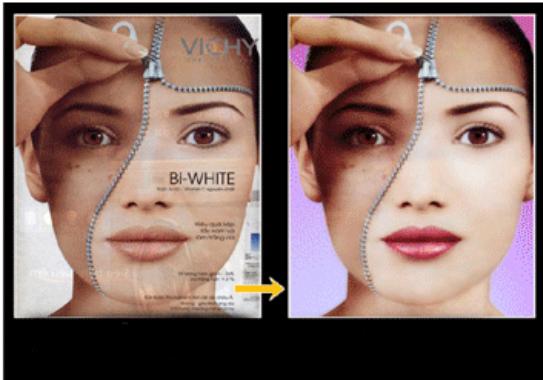
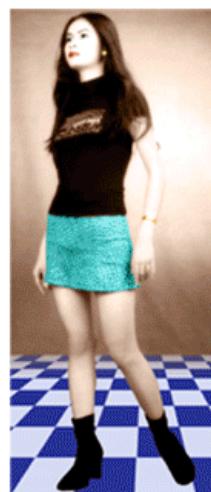
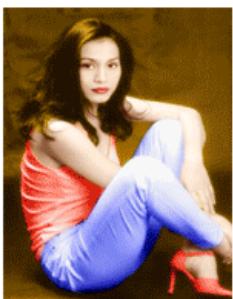
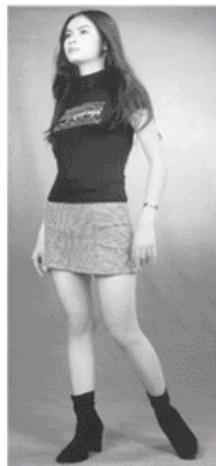
- Thực hiện chuyển màu con mắt tương tự như các chuyển màu các vùng ảnh khác, thông số: Blue = 30, Green = 45.
- Tinh chỉnh lại tất cả các thành phần cuối cùng.
- Xem ảnh kết quả.



#### IV. BÀI TẬP CHƯƠNG 4:

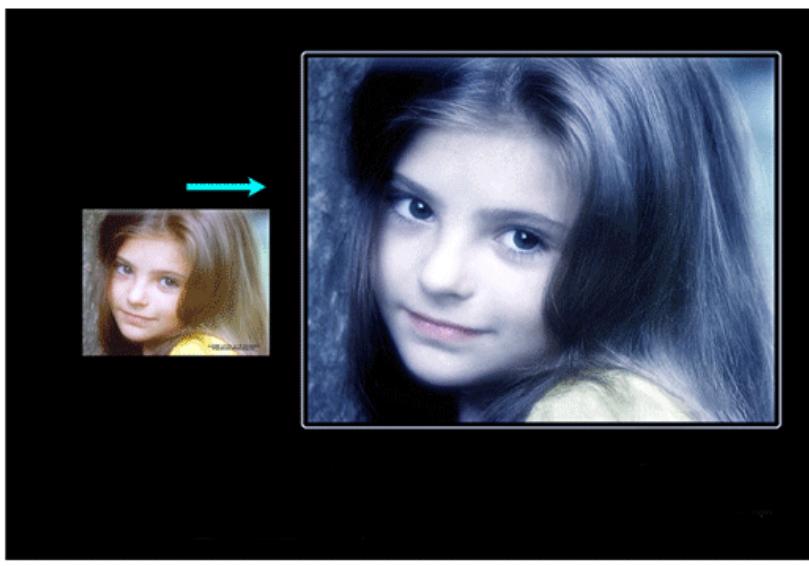
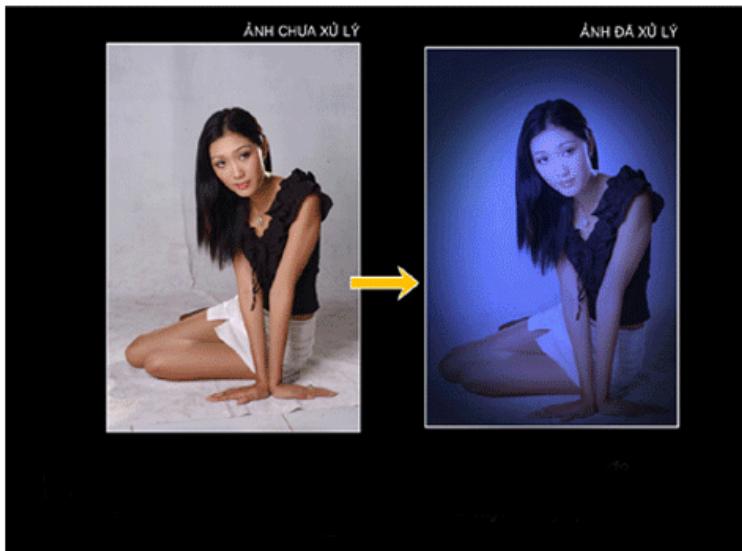
##### Bài Tập 4.1:

### Ảnh Bắt Đầu Và Kết Thúc



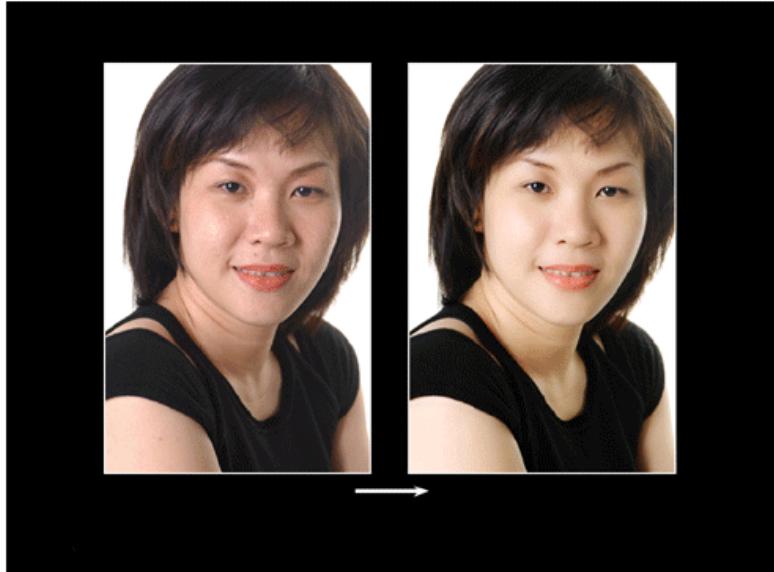
Bài Tập 4.2:

## Ảnh Bắt Đầu Và Kết Thúc



Bài Tập 4.3:

## Ảnh Bắt Đầu Và Kết Thúc



Bài Tập 4.4:

## Ảnh Bắt Đầu Và Kết Thúc



Bài Tập 4.5:

## Ảnh Bắt Đầu

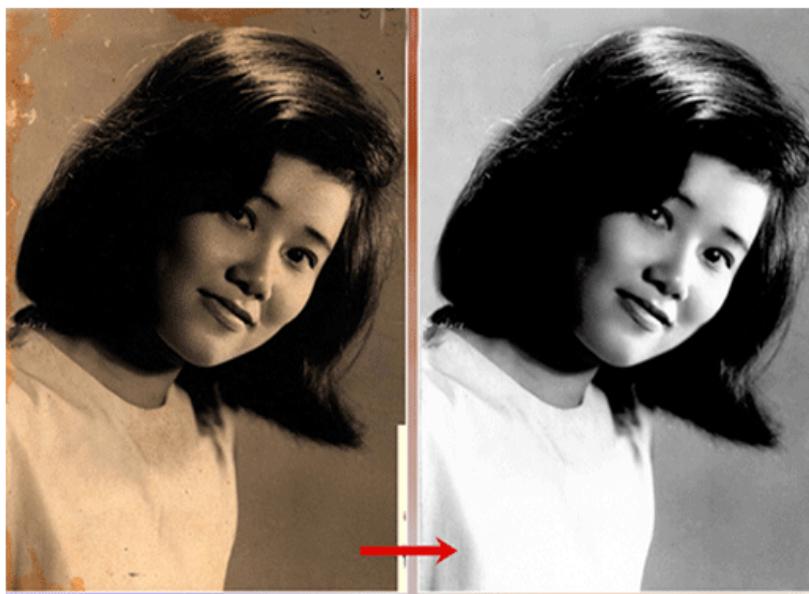


## Ảnh Kết Thúc



Bài Tập 4.6:

## Ảnh Bắt Đầu Và Kết Thúc



Bài Tập 4.7:

## Ảnh Bắt Đầu

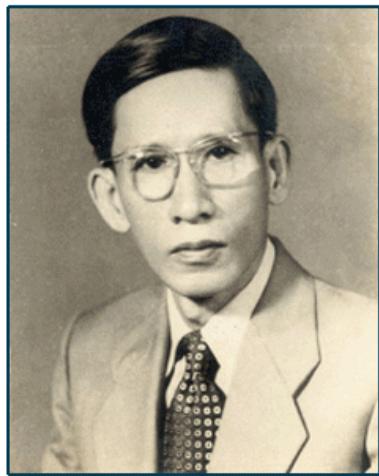


## Ảnh Kết Thúc

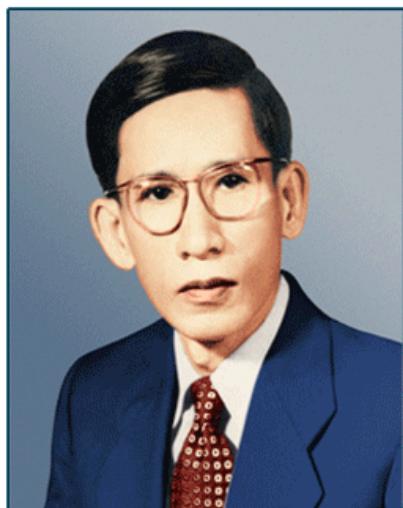


Bài Tập 4.8:

**Ảnh Bắt Đầu**



**Ảnh Kết Thúc**



## Chương 5: THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE

Website là một ứng dụng chạy trên mạng(Client-Server), được chia sẻ khắp toàn cầu. Thông qua Website người ta có thể chia sẻ thông tin, dữ liệu, trao đổi hay mua bán hàng hóa, dịch vụ mà những khách hàng và người chủ không cần thiết phải gặp nhau tận mặt.

Ngày nay khi thiết kế một Website, người ta thường sử dụng Table để trình bày Layout cho các Webpage. Đây là một thuận lợi trong việc bố cục hình ảnh.

Chương này chúng ta sẽ nghiên cứu các nội dung chính:

- Giới thiệu về Website.
- Mối quan hệ giữa thiết kế Đồ họa và thiết kế Website.
- Xác định kích thước các thành phần của Website.
- Thiết kế giao diện Website.
- Phân chia vùng và kết xuất hình ảnh.

## I. GIỚI THIỆU WEBSITE

### I.1. Ví Dụ

**Left Menu:**

- Trang chủ
- Giới thiệu chung
- Cơ cấu nhân sự
- Các hệ đào tạo
- Thông tin học tập
- Ngân hàng đề thi
- Thông tin liên ngành
- Thông tin nghề nghiệp
- Đoàn Văn thể mỹ
- Nghiên cứu khoa học
- Liên kết đào tạo
- Đào tạo ngắn hạn
- Hình ảnh của khoa

**Thông báo:**

- Lịch Thi Tốt Nghiệp
- Kế Hoạch Nghỉ Hè
- Lịch Học Trả Nợ Hè

**Tin tức - Sự kiện:**

- 5 Bài Học Làm Người
- Bài Học Thứ 1
- Bài Học Thứ 2
- Bài Học Thứ 3
- Bài Học Thứ 4
- Bài Học Thứ 5

**Câu nói Doanh nghiệp:**

Mọi chi tiết xin liên hệ  
KHOA QUẢN TRỊ KINH DOANH

### I.2. Các Thành Phần Của Một Web Pages

Khi quan sát một Webpage, chúng ta thường bắt gặp các thành phần sau:

- **Banner:** Banner trên đỉnh, thường chứa Logo, hình ảnh và tiêu đề của Website.
- **Left Menu:** Vùng menu bên trái thông thường được phân chia thành các menu con chứa các chức năng chính của Website. Thường khi mỗi menu con sẽ chứa một hình ảnh làm ảnh nền.
- **Right Menu:** Vùng menu bên phải thường để hiện thông tin vắn tắt. Menu này thường thể hiện dạng khung hình rộng, và có các thẻ hiện đặc trưng riêng cho nội dung.

- **Contain Area:** Vùng hiển thị nội dung chính của từng chức năng khi được chọn. vùng này với trang chủ thường có một hình ảnh làm background.

### I.3. Mối Quan Hệ Giữa Thiết Kế Đồ Họa và Thiết Kế Website

Ngày nay, với sự phát triển không ngừng của khoa học máy tính, thì việc trao đổi và quảng bá thông tin sẽ không còn đơn điệu chỉ là văn bản như trước kia nữa. Hầu hết các đơn vị, các cơ quan và các tổ chức, cá nhân đều có thể cung cấp thông tin của mình thông qua các Website. Nhưng nó sẽ thật nhảm chán khi người đọc chỉ thấy được rằng Website chỉ toàn là văn bản. Nhưng may mắn thay dù ít hay nhiều Website nào cũng có hình ảnh minh họa (chỉ loại trừ những trang thông tin mang tính chất thông báo).

Từ đó, chúng ta thấy rằng hình ảnh luôn cần có ở trong Website, và cũng chính hình ảnh đã tạo nên được tiếng nói riêng cho từng Website, thu hút sự chú ý và chiếm cảm tình từ phía người đọc. Một trang Web hay không thể thiếu những hình ảnh đẹp, đồng thời thông qua các Website người ta cũng muốn gửi gắm những thông tin, thông điệp thông qua hình ảnh chứ không phải lúc nào cũng diễn tả bằng lời, bằng văn bản.

Do đó giữa hình ảnh và Website có một mối quan hệ gắn bó có thể tách rời nhau. chúng góp phần cùng nhau chuyển tải thông tin một cách rõ ràng và có hiệu quả thực thụ đến người đọc.

Web cần hình ảnh và hình ảnh cũng cần có Web.

## II. QUAN SÁT KÍCH THƯỚC CÁC THÀNH PHẦN

Đây được xem là giai đoạn phác thảo trên giấy, nhưng là một giai đoạn cực kỳ quan trọng, nó sẽ giúp cho chúng ta biết được chính xác kích thước của tất cả các thành phần trong Web page trước khi chính thức ngồi thiết kế giao diện của Web page bằng chương trình Photoshop. Do vậy, chúng ta cần phải nắm được kích thước của các thành phần sau:

### II.1. Xác Định Kích Thước Tổng Thể Của Webpage

- Xác định kích thước ngang.
- Xác định kích thước đứng.
- Thông thường kích thước tổng thể của Webpage là 800 pixel x cho chiều cao là tùy ý. Hoặc 1024 x chiều cao tùy ý.

## **II.2. Xác Định Kích Thước Banner**

- Xác định kích thước ngang của Banner.
- Xác định kích thước đứng của Banner.
- Quyết định chia Banner ra thành bao nhiêu ảnh thành phần.
- Kích thước ngang và đứng của mỗi ảnh thành phần.

## **II.3. Xác Định Kích Thước Left Menu**

- Xác định kích thước ngang của Left Menu.
- Xác định kích thước đứng của Left Menu.
- Quyết định chia Left Menu ra thành bao nhiêu Menu con.
- Thông thường tại mỗi Menu người người ta thường gắn một Image cho Menu. Do đó cần xác định kích thước ngang và đứng của mỗi ảnh thành phần.

## **II.4. Xác Định Kích Thước Right Menu**

- Xác định kích thước ngang của Right Menu.
- Xác định kích thước đứng của Right Menu.
- Quyết định chia Right Menu ra thành bao nhiêu Vùng, kích thước ngang và đứng của mỗi vùng là bao nhiêu.
- Thông thường tại mỗi vùng người người ta thường gắn một Image để làm nền cho vùng đó và thường là khung hình. Do đó cần xác định kích thước ngang và đứng của mỗi ảnh thành phần dùng để làm khung nền.

## **II.5. Xác Định Kích Thước Vùng Nội Dung**

- Đây là vùng dùng để hiển thị nội dung khi các thành phần chức năng khi được chọn.
- Cần xác định được kích thước ngang và kích thước đứng của ảnh nền cho vùng nội dung nếu có.
- Quan tâm thêm xem vùng ảnh nền có chia nhỏ ảnh ra thành nhiều ảnh con không.

## **III. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE**

Để thiết kế giao diện Website chúng ta thực hiện theo các bước sau:

- **Bước 1:** Thu thập thông tin khách hàng.

- **Bước 2:** Chuẩn bị hình ảnh.
- **Bước 3:** Phác thảo, xác định kích thước các thành phần.
- **Bước 4:** Tiến hành thiết kế giao diện Website trên máy.
- **Bước 5:** Tinh chỉnh lại các thành phần lần cuối.
- **Bước 6:** Kết xuất hình ảnh.

## IV. KẾT XUẤT HÌNH ẢNH

### IV.1. Kết Xuất Hình Ảnh Thủ Công

Trong cách này bạn phải thực hiện tất cả mọi việc bằng công cụ của Photoshop từ việc xây dựng, đến việc kết xuất hình ảnh.

**Ví dụ:** Tạo một khung để hiển thị thông tin cho vùng Right Menu với tên Thông Báo. Trong phần thiết kế này tôi giả thiết khung hình được hiển thị trong Table.

**Bước 1:** Thiết kế khung hình kích thước 250x200 pixel



- **Bước 2:** Thiết kế các thành phần
- **Bước 3:** Chia khung hình thành 2 file.



File 1 kích thước 250 x 40 pixel

File 2 kích thước 250 x 160 pixel

- **Bước 4:** Từ mỗi File ta kết xuất thủ công sang định dạng \*.gif bằng chức năng File, Save for Web.

## IV.2. Kết Xuất Hình Ảnh Tự Động

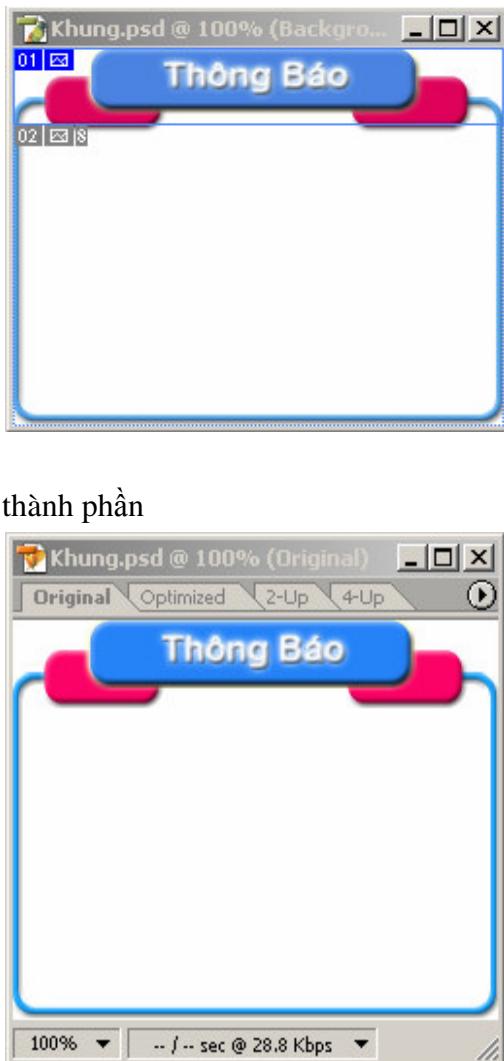
Với cách này chúng ta thực hiện theo hai giai đoạn chính như sau:

**Giai đoạn 1:** Thiết kế hình ảnh trên Adobe Photoshop.

**Giai đoạn 2:** Chuyển sang hiệu chỉnh hình ảnh trong Adobe ImageReady rồi kết xuất sang định dạng HTML.

**Ví dụ:** Tạo một khung để hiển thị thông tin cho vùng Right Menu với tên Thông Báo.

- **Bước 1:** Thiết lập Khung: 250 pixel x 200 pixel
- **Bước 2:** Thiết kế các thành phần
- **Bước 3:** Dùng công cụ Slice kích thước 250 pixel x 40 pixel, để chia theo phần trên
- **Bước 4:** Chọn chức năng Zoom to ImageReady ở cuối thanh công cụ, xuất hiện khung hình.
- **Bước 5:** Chọn chức năng File, chọn Save optimized As. Chọn mặc định là HTML.



- Chương trình sẽ tự động phát sinh ra một Webpage và tự động cắt khung hình ra thành ảnh có định dạng \*.gif, với hai tên: tênfile\_01.gif và tênfile\_02.gif lưu trong folder Image cùng thư mục với thư mục chứa file HTML.

## V. TỐI UU HÓA HÌNH ẢNH CHO WEBSITE

Trong phần này chúng ta bàn đến một vấn đề hết sức quan trọng, chính nó cũng góp phần cho việc trang Web được Load lên nhanh hay chậm, đó là:

Nếu một website chỉ chứa toàn hình ảnh không cũng làm cho Website Load chậm. Do đó cần cân nhắc số lượng hình ảnh có trên Website bao nhiêu là vừa, phần nào có thể thay thế hình ảnh được. Ví dụ ngày nay thường Left Menu người ta thường tạo Menu động chứ rất ít dùng hình ảnh là nền cho menu con.

Đừng để một hình ảnh có kích thước quá lớn, thường người ta sẽ chia ảnh này ra làm nhiều phần có kích thước nhỏ hơn.

Chọn một chuẩn nén ảnh hợp lý. Thường thì hình ảnh hiển thị trong web được tạo ra có thể lưu ở hay định dạng là: \*.jpg hoặc \*.gif. Nhưng người ta thường chọn chuẩn \*.gif do chuẩn này được nén tốt hơn nên nó có kích thước nhỏ hơn.

Xác định đúng hệ màu dùng hiển thị hình ảnh trên Web. Có hai hệ màu chính thường được dùng là CMYK và RGB. CMYK thì dùng để in tách màu còn ching RGB thì mới được dùng để hiển thị trên các thiết bị hiển thị.

## VI. BÀI TẬP CHƯƠNG 5:

## Bài Tập 5.1:

Thiết kế giao diện Website Khoa Quản Trị Kinh Doanh.

Sử dụng Adobe Images Ready để tạo dòng chữ Khoa Quản Trị Kinh Doanh đổi màu từ đỏ đến vàng và ngược lại.

ĐẠI HỌC CÔNG NGHIỆP TP. HCM

KHOA QUẢN TRỊ KINH DOANH

Thông báo

Kế Hoạch Nghỉ Hè 2007  
DS Học Bổng 2007

Tin tức - Sự kiện

5 Bài Học Làm Người

Bài Học Thứ 1  
Bài Học Thứ 2  
Bài Học Thứ 3  
Bài Học Thứ 4  
Bài Học Thứ 5

Cầu nối Doanh nghiệp

Muốn Giới Thiệu Thông Tin  
MỘT KHAI XÁ MỚI Ở KHOA QUẢN TRỊ KINH DOANH

Thông tin việc làm

+ Việc làm bán thời gian  
+ Việc làm ngắn hạn  
+ Kế toán bán hàng  
+ Kế toán Doanh nghiệp  
+ Nhân viên văn phòng  
+ Nhân viên tiếp thị

Xem chi tiết...

Trang Web được thiết kế bởi Khoa Quản Trị Kinh Doanh

## Giáo trình Adobe Photoshop

### Bài Tập 5.2: Kết giữa CorelDRAW và Photoshop để thiết kế Layout:



### Layout 2:

The layout has a red header with the words "FURNITURE" on the left and "SHOWCASE" on the right. Below the header is a large circular image of a modern dining room. To the left and right of this main image are two smaller circular inset images showing different interior rooms: a living room and a bedroom.

At the bottom of the page is a navigation bar with links: Home | About Us | Products | Store Finders | Customer Care | Contact Us |. Below this is a footer with the address "2125 Arden Way, Sacramento, CA 95825", phone number "Tel: (916) 925-1225", and fax number "Fax: (916) 925 - 2454". The footer also includes the text "Household Furniture" and "Furniture Showcare@2007, All rights reversed".

## MỤC LỤC:

---

Chương 1: CÁC THAO TÁC CƠ BẢN CỦA PHOTOSHOP .....	1
I. GIỚI THIỆU ADOBE PHOTOSHOP .....	2
I.1. Khái Niệm.....	2
I.2. Đặc Điểm Của Chương Trình Adobe Photoshop .....	2
I.3. Khái Niệm Ảnh Bitmap.....	2
I.4. Khái Niệm Phần Tử Điểm Ảnh Pixel.....	2
I.5. Độ Phân Giải Màn Hình .....	3
I.6. Độ Phân Giải Tập Tin.....	3
I.7. Yêu Cầu Phần Cứng .....	3
I.8. Phương Pháp Cài Đặt Chương Trình.....	3
II. KHỎI ĐỘNG CHƯƠNG TRÌNH ADOBE PHOTOSHOP .....	4
III. GIAO DIỆN CỦA SỔ ADOBE PHOTOSHOP .....	4
III.1. Giới Thiệu Cửa Sổ Giao Diện CS3.....	4
III.2. Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện .....	4
IV. CÁC THAO TÁC TRÊN TẬP TIN .....	6
IV.1. Mở Mới Tập Tin .....	6
IV.2. Mở Mới Tập Tin Có Thuộc Tính Biết Trước .....	7
IV.3. Mở Tập Tin Có Sẵn .....	7
IV.4. Lưu Tập Tin Lần Đầu .....	8
IV.5. Lưu Tập Tin Với Nội Dung Cũ .....	10
IV.6. Lưu Tập Tin Dự Phòng.....	10
IV.7. Lưu Tập Tin Theo Định Dạng Web .....	10
IV.8. Duyệt File .....	10
V. THOÁT KHỎI CHƯƠNG TRÌNH PHOTOSHOP .....	11
VI. CÁC THAO TÁC TRÊN CỦA SỔ GIAO DIỆN .....	11
VI.1. Hộp Công Cụ .....	11
VI.2. Hiện Ẩn Các Thành Phần Trên Cửa Sổ Giao Diện .....	13
VI.3. Thao Tác Trên Màu Background và Foreground .....	13
VI.4. Các Thao Tác Biến Đổi Hình Ảnh .....	15
VII. CÁC THAO TÁC TRÊN VÙNG CHỌN .....	20
VII.1. CHÚ Ý .....	20
VII.2. Sử Dụng Nhóm Marquee Để Tạo Vùng Chọn .....	20
VII.3. Sử Dụng Nhóm Lasso Tool Để Tạo Vùng Chọn .....	21
VII.4. Sử Dụng Công Cụ Magic Wand Để Tạo Vùng Chọn .....	23

## Giáo trình Adobe Photoshop

---

VII.5.	Sử Dụng Công Cụ Tạo Văn Bản Để Tạo Vùng Chọn.....	23
VII.6.	Thao Tác Hiệu Chính Vùng Chọn.....	23
VII.7.	Thao Tác Sao Chép và Di Chuyển Vùng Ảnh Được Chọn	26
VII.8.	Biến Đổi Hình Ảnh Bằng Menu Lệnh.....	27
VIII.	BÀI TẬP CHƯƠNG 1:.....	32
Chương 2: CÁC THAO TÁC NÂNG CAO CỦA PHOTOSHOP .....		39
I.	LAYER - LỚP ĐÓI TƯỢNG.....	40
I.1.	Khái Niệm Lớp Đồi Tương .....	40
I.2.	Giới Thiệu Palettes Layer.....	40
I.3.	Các Thao Tác Trên Lớp.....	40
II.	KÊNH MÀU- CHANNEL .....	51
II.1.	Khái Niệm Kênh.....	51
II.2.	Giới Thiệu Palettes Channel.....	51
II.3.	Các Thao Tác Cơ Bản Trên Kênh .....	52
II.4.	Các Thao tác nâng cao trên kênh .....	54
III.	CHẾ ĐỘ MASK – MẶT NẠ.....	56
III.1.	Khái niệm chế độ mặt nạ .....	56
III.2.	Các Thao Tác Trên Mặt Nạ .....	56
III.3.	Ví dụ Về Mặt Nạ.....	59
IV.	HIỆU ỨNG ĐỊNH SẴN .....	65
IV.1.	Đặt Vân Đề .....	65
IV.2.	Phương Pháp Áp Dụng Hiệu Ứng .....	65
IV.3.	Hiệu Ứng Colored Pencil.....	66
IV.4.	Hiệu Ứng Plastic Wrap.....	66
IV.5.	Hiệu Ứng Blur .....	66
IV.6.	Hiệu Ứng Motion Blur.....	67
IV.7.	Hiệu Ứng Radial Blur .....	67
IV.8.	Hiệu Ứng Ripple .....	67
IV.9.	Hiệu Ứng Twirl.....	68
IV.10.	Hiệu Ứng Zigzag .....	68
IV.11.	Hiệu Ứng Add Noise .....	68
IV.12.	Hiệu Ứng Dust & Scratches .....	69
IV.13.	Hiệu Ứng Diffuse .....	69
IV.14.	Hiệu Ứng Emboss.....	69
IV.14.	Hiệu Ứng Wind.....	70
IV.15.	Hiệu Ứng Mosaic Tiles.....	70
IV.16.	Ví dụ: .....	70

## Giáo trình Adobe Photoshop

---

V.	BÀI TẬP CHƯƠNG 2:.....	74
Chương 3: CÔNG CỤ TÔ VẼ-BIÊN TẬP-TẠO VĂN BẢN .....	93	
I.	KHÁI NIỆM MÔ HÌNH MÀU TRONG PHOTOSHOP .....	94
I.1.	Các Khái Niệm .....	94
I.2.	Mô Hình Màu .....	94
I.3.	Chế Độ Màu.....	95
II.	NHÓM CÔNG CỤ LẤY MÃU .....	96
II.1.	CÔNG CỤ EYEDROPPER TOOL .....	96
II.2.	CÔNG CỤ COLOR SAMPLER TOOL .....	97
III.	CÁC THAO TÁC TÔ MÀU.....	97
III.1.	Tô Đầu Bằng Lệnh Fill .....	97
III.2.	Vẽ Phác Bằng Lệnh Stroke.....	98
III.3.	Tô Màu Chuyển Sắc Bằng Công Cụ Gradient Tool .....	98
III.4.	Tô Màu Bằng công Cụ Paint Bucket Tool .....	100
IV.	CHẾ ĐỘ HÒA TRỘN MÀU.....	100
IV.1.	Khái Niệm.....	100
IV.2.	Các Phương Thức Hòa Trộn Màu .....	101
IV.3.	Chuyển Đổi Chế Độ Màu .....	103
V.	CÔNG CỤ TÔ VẼ BIÊN TẬP HÌNH ẢNH.....	104
V.1.	Các Bước Thực Hiện Tô Vẽ Biên Tập Hình Ảnh.....	104
V.2.	Giới Thiệu Hộp Thoại Cọ Brush.....	104
V.3.	Công Cụ Cọ Brush .....	105
V.4.	Nhóm Công Cụ Xóa Ảnh.....	105
V.5.	Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp.....	106
V.6.	Công Cụ Patch Tool.....	106
V.7.	Công Cụ Pen Tool.....	107
V.8.	Công Cụ Add Anchor Point Tool .....	107
VI.	MỐI QUAN HỆ GIỮA ĐƯỜNG PATH VÀ VÙNG CHỌN.108	108
VI.1.	Chuyển Path Thành Vùng Chọn .....	108
VI.2.	CHUYỂN VÙNG CHỌN THÀNH PATH .....	108
VI.3.	Xóa Path.....	108
VI.4.	Tạo Mới Mẫu Pattern.....	108
VI.5.	Tạo Ví Dụ Về Công Cụ Tô Vẽ Biên Tập .....	109
VII.	TẠO VĂN BẢN TRONG PHOTOSHOP .....	117
VII.1.	PHƯƠNG PHÁP TẠO VĂN BẢN.....	117
VII.2.	Chuyển Lớp Chữ Sang Lớp Ảnh.....	119
VII.3.	Áp Dụng Style Định Sẵn Cho Chữ .....	119

## Giáo trình Adobe Photoshop

---

VII.4. Áp Dụng Layer Style Cho Văn Bản.....	119
VII.5. UỐN CONG VĂN BẢN .....	120
VII.6. Ví Dụ Về Tạo Văn Bản .....	121
VIII. BÀI TẬP CHƯƠNG 3:.....	126
Chương 4: HIỆU CHỈNH HÌNH ẢNH.....	143
I. SỬ DỤNG CÔNG CỤ CHỈNH SỬA HÌNH ẢNH.....	144
I.1. Chú Ý:.....	144
I.2. Nhắc Lại Công Cụ Sao Chép Mẫu Clone Stamp.....	144
I.3. Nhắc Lại Công Cụ Patch Tool.....	144
I.4. Công Cụ Blur.....	145
I.5. Công cù Sharpen.....	145
I.6. Công Cụ Smudge.....	145
I.7. Công cù Dodge .....	146
I.8. Công Cụ Burn .....	146
I.9. Công cù Sponge .....	146
II. SỬ DỤNG LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH ĐEN TRẮNG .....	147
II.1. Lệnh Level.....	147
II.2. Lệnh Cuves.....	148
II.3. Lệnh Brightness/ Contrast.....	149
II.4. Lệnh Desaturate.....	150
II.5. Ví Dụ: Hiệu Chỉnh Ảnh Đen Trắng .....	150
III. CÁC LỆNH HIỆU CHỈNH ẢNH MÀU .....	152
III.1. Lệnh Color Balance .....	152
III.2. LỆNH HUE/ STULATION .....	153
III.3. Lệnh Variations.....	154
III.4. Ví Dụ Hiệu Chinh Ảnh Màu:.....	156
IV. BÀI TẬP CHƯƠNG 4: .....	161
Chương 5: THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE.....	169
I. GIỚI THIỆU WEBSITE .....	170
I.1. Ví Dụ .....	170
I.2. Các Thành Phần Của Một Web Pages.....	170
I.3. Mối Quan Hệ Giữa Thiết Kế Đồ Họa và Thiết Kế Website.	171
II. QUAN SÁT KÍCH THƯỚC CÁC THÀNH PHẦN .....	171
II.1. Xác Định Kích Thước Tổng Thể Của Webpage .....	171
II.2. Xác Định Kích Thước Banner.....	172
II.3. Xác Định Kích Thước Left Menu .....	172
II.4. Xác Định Kích Thước Right Menu .....	172

## Giáo trình Adobe Photoshop

---

II.5. Xác Định Kích Thước Vùng Nội Dung .....	172
III. THIẾT KẾ GIAO DIỆN WEBSITE.....	172
IV. KẾT XUẤT HÌNH ẢNH.....	173
IV.1. Kết Xuất Hình Ảnh Thủ Công.....	173
V. TỐI UU HÓA HÌNH ẢNH CHO WEBSITE .....	175
VI. BÀI TẬP CHƯƠNG 5:.....	175