

# HỌC PHOTOSHOP

## Tác giả NGUYỄN VIỆT DŨNG

Nguồn: <http://goo.gl/XzmJS>



Tác giả NGUYỄN VIỆT DŨNG

### THÔNG TIN CÁ NHÂN LIÊN LẠC

Giới tính : Nam

Ngày sinh : 13 – 06 – 1988

Email : vietdungvn88@gmail.com

Sở thích : Code và code – game và game

Lĩnh vực yêu thích : Công nghệ.

Các ngôn ngữ có thể sử dụng thành thạo : J2EE, C#, Vb.Net, Php, Jsp, Aspx.

Có thể sử dụng : Foxpro, Pascal, C, C++, Vb, MsSql, MySql.

Nhận code thuê ... các "module, project" liên quan về Java, .Net, Php. 😊

Hoặc với email : [vietdungvn88@nvdung.net](mailto:vietdungvn88@nvdung.net)

Điện thoại : 0974.345.323

Ym ! : vietdungvn88

Skype : vietdungvn88

Msn : vietdungvn88

Website : [www.nvdung.net](http://www.nvdung.net)

Hoặc website : [nvdung.dyndns.org](http://nvdung.dyndns.org)

### Bài 1: Giới thiệu chung & giao diện

<http://goo.gl/XzmJS>

### Bài 2: Tạo vùng chọn

<http://goo.gl/7kno1>

### Bài 3: Cơ bản về layer

<http://goo.gl/W0KEI>

### Bài 4: Thiết kế với Text

<http://goo.gl/ZE3ps>

### Bài 5: Ghép ảnh & sử dụng brush

<http://goo.gl/Qy0vK>

### Bài 6: Chỉnh sửa ảnh

<http://goo.gl/tt5bp>

## **Bài 7: Hiệu ứng ảnh với Blending mode**

<http://goo.gl/I4Pm7>

## **Bài 8: Các bộ lọc & ghép ảnh sáng tạo**

<http://goo.gl/MPqpn>

## **Bài 9: Mask – trang điểm bằng Photoshop**

<http://goo.gl/iMNGN>

## **Bài 10: Phù thủy Photoshop**

<http://goo.gl/3a59o>

## **Bài 11: Vẽ và blend màu**

<http://goo.gl/iPiop>

## **Bài 12: Hiệu ứng text**

<http://goo.gl/ZKhIS>

# **Bài 1: Giới thiệu chung & giao diện**

Chào mừng đến với bài học đầu tiên trên HọcPS! Một số bài đầu sẽ chỉ là giới thiệu các khái niệm và chức năng căn bản, có thể sẽ khá là buồn ngủ =). Nhưng chúng ta sẽ vào đến những phần thực dụng và hay ho hơn sớm thôi. Hãy nhớ những bài học đầu tiên này nhằm đến những người chưa sử dụng PS bao giờ.

Từ nay trước mỗi bài học tôi sẽ cung cấp hình ảnh của bài tập đó. Các bạn có thể tự dùng ảnh của mình cũng được.

[Hình 1](#), [Hình 2](#)

Về Photoshop

Adobe Photoshop (PS) là một chương trình phần mềm đồ họa của hãng Adobe System, ra đời vào năm 1988 trên hệ máy Macintosh. PS hiện nay là sản phẩm đứng đầu thị trường phần mềm chỉnh sửa ảnh, và được coi là tiêu chuẩn của các nhà đồ họa chuyên nghiệp.

Ngoài chức năng chính là chỉnh sửa ảnh, PS còn được sử dụng rộng rãi trong các lĩnh vực thiết kế đồ họa, thiết kế web, vẽ tranh và vẽ texture cho các ứng dụng 3D.

Phiên bản hiện tại là Photoshop CS3, phát hành vào ngày 16 tháng 4 năm 2007. Đây là phiên bản tôi hiện đang sử dụng để viết tất cả các bài học cho HọcPS.

Mở văn bản ảnh trong PS

Ở hàng trên cùng của cửa sổ, vào File -> Open rồi chọn đường dẫn tới văn bản ảnh. Các bạn có thể giữ phím Ctrl để chọn mở nhiều văn bản cùng một lúc. Nếu bạn đã download hình ảnh cho bài học này hãy mở chúng trong PS bây giờ. Link download ở ngay trên đầu của bài post.

Giao diện chung:



Đây là giao diện mặc định của Photoshop CS3. Các bạn có thể click vào ảnh trên để ra ảnh lớn. Như các bạn đã thấy giao diện của PS được chia làm 4 vùng chính tôi đánh dấu bằng 4 màu khác nhau: Thanh tùy chọn, thanh công cụ, các bảng chức năng và văn bản ảnh. Trong quá trình học chúng ta sẽ đi sâu vào chức năng của từng vùng một.

#### Tùy chỉnh giao diện

Khi làm việc với văn bản ảnh lớn, nhiều khi các thanh công cụ và bảng chức năng có thể chiếm quá nhiều chỗ trên màn hình. Các bạn có thể click vào hình mũi tên hoặc để đóng/mở các giao diện này, cho bạn nhiều diện tích để làm việc với văn bản ảnh hơn. Đồng thời các bảng chức năng (palettes) thực chất bao gồm nhiều bảng nhỏ khác nhau, các bạn có thể tạm đóng các bảng mình không muốn dùng đến bằng các nhấn vào icon hình chữ X ở phía trên mỗi bảng. Muốn mở lại chỉ cần vào Windows trong thanh tùy chọn.

Đối với thanh công cụ (tools bar), trong Photoshop CS3 cho phép bạn chuyển từ hai hàng công cụ thành một hàng công cụ khi ấn vào mũi tên ở phía trên. Thanh công cụ sẽ chuyển thành một hàng dọc như hình dưới:

Nếu bạn quen sử dụng các phiên bản PS trước, có thể bạn sẽ không quen sử thanh công cụ kiểu một hàng dọc này. Tôi lúc đầu cũng vậy, nhưng dần dần sử dụng đã quen, tôi cho rằng thanh công cụ này gọn gàng hơn rất nhiều. Chúng ta sẽ đi sâu vào từng công cụ một trong các bài học sau này. Nếu các bạn nhấn Tab, PS sẽ giấu toàn bộ thanh công cụ và bảng chức năng đi, chỉ để lại văn bản ảnh. Ấn Tab lần nữa sẽ hiện lại giao diện cũ.

Ấn Shift + Tab sẽ giấu các bảng chức năng, nhưng khi bạn rê chuột gần mép phải màn hình, các bảng đó sẽ tự hiện lại, rê chuột ra xa, các bảng lại tự giấu. Đây là một chức năng nho nhỏ khá tiện lợi khi làm việc với các văn bản ảnh lớn. Để trở lại bình thường ấn Shift + Tab.

Ấn phím F để vào chế độ full-screen cho văn bản hiện tại. Ấn F lần nữa PS sẽ giấu cửa sổ phía trên đi. Ấn F lần nữa sẽ giấu thanh tùy chọn chung, cho bạn diện tích làm việc tối đa. Ấn F lần nữa để trở về bình thường.

Khi mở nhiều văn bản ảnh cùng một lúc, các bạn có thể dùng phím tắt Ctrl + Tab để chuyển qua lại giữa các ảnh. Nếu muốn so sánh nhiều văn bản cùng một lúc trên màn hình, các bạn có thể vào Windows -> Arrange trên thanh tùy chọn và chọn Tile Horizontally hoặc Tile Vertically.

Khi đã chọn được một giao diện ưng ý, các bạn có thể lưu giao diện của mình bằng cách vào Windows -> Workspace -> Save Workspace. Tương tự, nếu muốn chuyển về giao diện mặc định của

PS, vào Windows -> Workspace -> Default Workspace, hoặc vào icon trên thanh tùy chọn.

Giới thiệu: Zoom tool

Click vào icon hình kính lúp hoặc phím tắt Z để chọn công cụ zoom . Các bạn sẽ thấy con trỏ chuột thay đổi thành biểu tượng kính lúp với dấu + bên trong. Có hai cách để dùng công cụ zoom. Lúc này nếu bạn click vào văn bản ảnh, PS sẽ phóng to view vào ảnh đó. Tương tự nếu giữ phím Alt dấu + sẽ chuyển thành dấu -, lúc này click vào văn bản sẽ thu nhỏ view ảnh. Cách thứ hai là giữ nút chuột trái và kéo, các bạn sẽ thấy xuất hiện một ô vuông nét đứt, thả chuột ra công cụ sẽ zoom vào khu vực nằm trong ô vuông đó.

Đồng thời các bạn có thể thấy khi chọn zoom tool, thanh tùy chọn sẽ thanh đổi thành như hình dưới:



Mỗi công cụ trong PS đều có tùy chọn riêng. Zoom tool là một công cụ khá đơn giản, thực ra có nhiều cách zoom hình ảnh mà không cần phải sử dụng đến zoom tool. Phím tắt Ctrl và dấu + trên bàn phím sẽ phóng to view, ngược lại Ctrl và dấu - trên bàn phím sẽ thu nhỏ view.

Ctrl + 0 sẽ zoom văn bản ảnh cho vừa với màn hình.

Alt + Ctrl + 0 sẽ cho hiện ra kích cỡ thật văn bản (mức zoom 100%)

Nhớ là các bạn không cần phải chọn công cụ zoom mới có thể dùng các phím tắt trên.

Khái niệm: Pixel

Bây giờ hãy zoom vào thật lớn trong hình ảnh của bài, các bạn sẽ thấy hình ảnh bắt đầu mất nét và trở nên gai góc:



Các bạn sẽ thấy văn bản ảnh thực ra là tập hợp của nhiều khối vuông màu nhỏ khác nhau. Mỗi khối vuông màu này được gọi là 1 pixel (px). Và từ nay, đây là sẽ đơn vị tiêu chuẩn khi nói về hình ảnh trong bài học của chúng ta.

Vào Image -> Image size hoặc phím tắt Alt + Ctrl + I trên thanh công cụ, các bạn sẽ thấy chiều dài, chiều rộng cũng như diện tích của văn bản đo bằng pixel.

Giới thiệu: Bảng Navigator



Mặc định là ở phía trên cùng của các bảng chức năng, đây là bảng Navigator, có thể dịch nôm na là bảng tìm đường. Ở đây các bạn có thể thấy thumbnail của toàn bộ văn bản ảnh. Khung màu đỏ

trong đó là vùng ảnh bạn đang view. Ở phía dưới có một thanh trượt, kéo thanh trượt này sẽ phóng to/thu nhỏ view ảnh, tương tự như công cụ zoom. Con số 1200% là mức độ phóng to hiện tại.

Giới thiệu: Hand tool

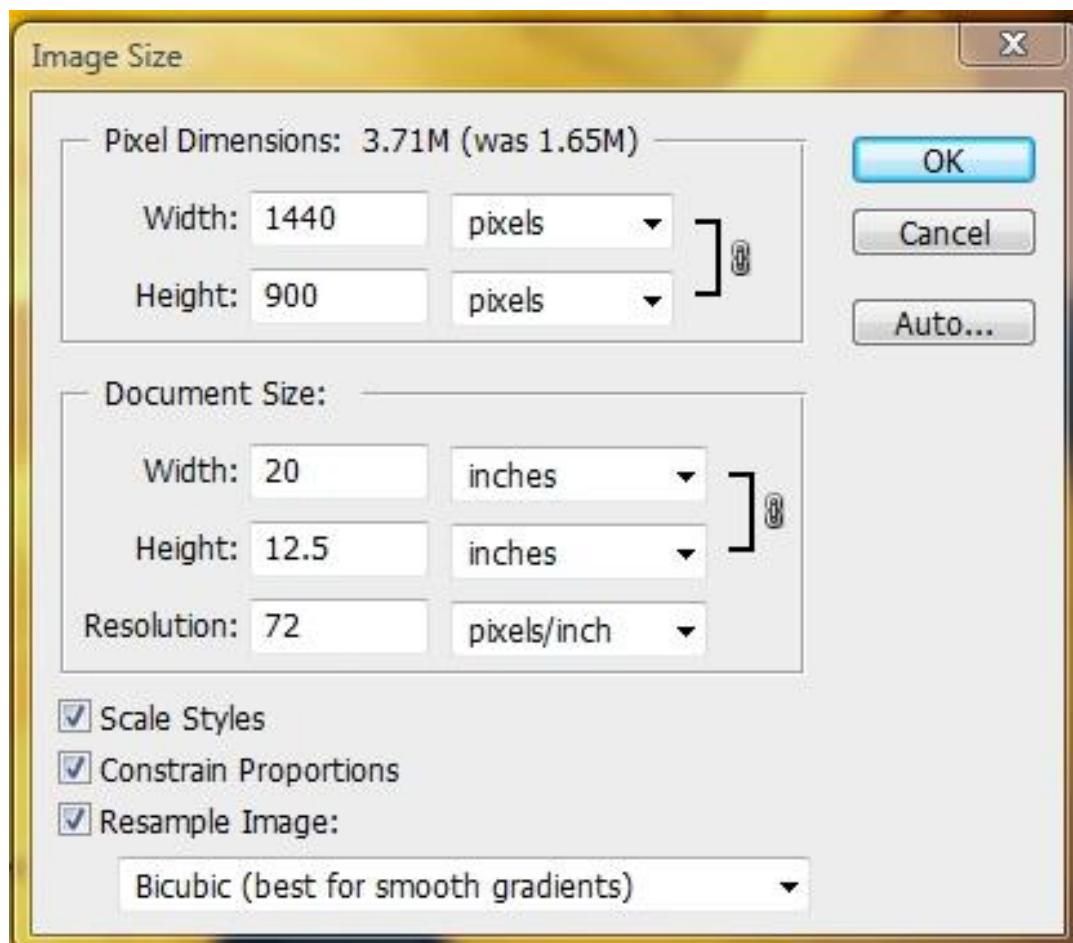
Ấn vào icon hình bàn tay  trên thanh công cụ hoặc phím tắt H để chọn hand tool. Có thể nói đây là công cụ đơn giản nhất trong Photoshop. Trong các văn bản ảnh lớn hoặc với mức zoom lớn (1200%) như ở trên, hand tool cho phép bạn ấn chuột vào văn bản và kéo để chuyển view sang khu vực khác của ảnh. Một cách có tác dụng tương tự đó là click vào khung màu đỏ bên trong bảng navigator và kéo chuột.

Resize hình ảnh

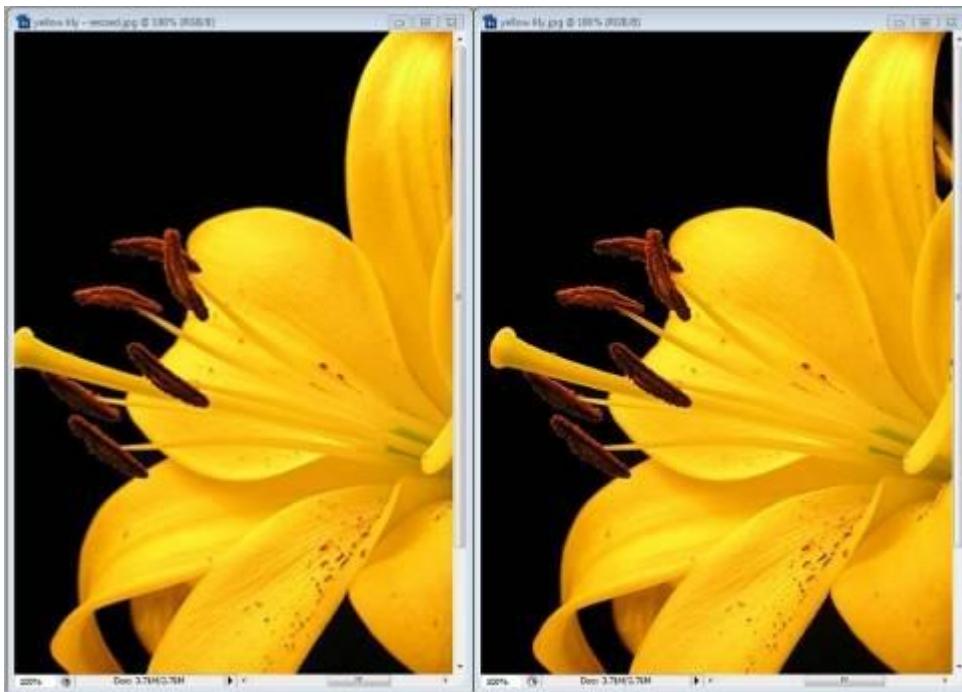
Khái niệm Resize có nghĩa là thay đổi kích cỡ hình ảnh. Có nhiều cách resize ảnh khác nhau trong PS, dưới đây chỉ là một cách nhằm mục đích giới thiệu.

Nếu các bạn đã download hình ảnh cho bài này, các bạn sẽ thấy chúng ta có hai ảnh Yellow lily và Yellow lily – resized. Đây là hai hình ảnh giống nhau, chỉ khác kích cỡ. Bây giờ chúng ta sẽ thử resize ảnh Yellow lily – resized (kích cỡ 960 x 600 px) cho bằng kích cỡ với ảnh Yellow lily (kích cỡ 1440 x 900 px).

Chắc chắn rằng bạn đang chọn ảnh Yellow lily – resized, vào Image -> Image size hoặc phím tắt Alt + Ctrl + I, nhập thông số chiều dài và chiều rộng cho bằng với ảnh Yellow lily. Trong trường hợp này chiều dài là 1440 px, chiều rộng là 900 px. Nhớ là nếu bạn tick vào ô Constrain Proportions thì khi thay đổi thông số của chiều dài/rộng thì thông số còn lại cũng sẽ tự động thay đổi tương ứng để giữ nguyên tỉ lệ. Ấn OK.



Bạn đã resize ảnh Yellow lily – resized cho bằng kích cỡ với Yellow lily. Giờ chúng ta hãy so sánh hai ảnh.



Để nhìn rõ hơn hãy click vào hình ảnh để ra ảnh lớn. Cùng một mức độ zoom là 100%, các bạn có thể thấy ảnh Yellow lily ở phía bên phải nét hơn rất nhiều. Đây là một điểm cần lưu ý: đừng bao giờ resize ảnh cho lớn hơn với kích cỡ vốn có của nó, vì ảnh sẽ bị mất chất lượng. Nhưng, các bạn có thể resize cho ảnh nhỏ hơn với kích cỡ vốn có đến mấy ảnh cũng không bị mất nét.

Khi làm việc với văn bản ảnh, nếu bạn dùng ảnh tự chụp, scan ảnh hoặc lấy ảnh stock từ trên mạng, hãy cố gắng chọn ảnh với kích cỡ lớn nhất. Vì với ảnh lớn các bạn có thể thu nhỏ để dùng mà không mất nét, còn với ảnh nhỏ nếu muốn làm ảnh lớn hơn kích cỡ vốn có sẽ khiến chất lượng ảnh bị giảm đi, và đây là điều nên tuyệt đối tránh.

Lời khuyên: Phím tắt

Hầu hết các công cụ và chức năng chính trong PS đều có phím tắt. Nếu các bạn không quen sử dụng phím tắt, lời khuyên của tôi là hãy bắt đầu từ bây giờ. Phím tắt sẽ giúp cho bạn làm việc nhanh hơn rất nhiều. Để giúp bạn nhớ, trong các bài học tôi sẽ nhắc đi nhắc lại các phím tắt mỗi lần sử dụng đến =).

Bài 1 của chúng ta kết thúc ở đây. Vài bài đầu tiên chỉ nhằm mục đích giới thiệu các khái niệm cơ bản và tôi biết có thể là khá nhảm chán đối với nhiều người. Các bạn có thể bỏ qua những bài đầu nếu muốn, nhưng nếu bạn là người chưa sử dụng PS bao giờ tôi khuyến khích bạn đừng bỏ qua gì cả, đây là những khái niệm quan trọng và sẽ là nền tảng cho các bài học nâng cao sau này.

## Bài 2: Tạo vùng chọn

Bây giờ chúng ta sẽ làm quen với khái niệm vùng chọn (selection) trong PS.

Văn bản ảnh dùng trong bài này là hình một khối rubik tôi tìm thấy trên Flickr:

[Hình 1](#)

### Khái niệm: Vùng chọn

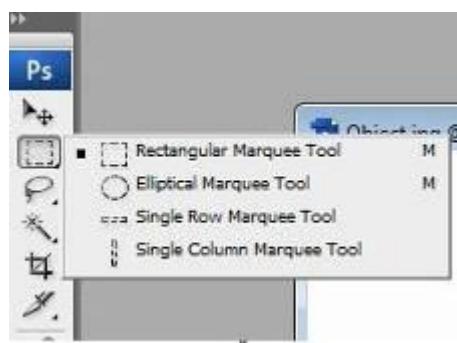
Khi bạn mở một văn bản ảnh trong PS, bạn có thể thay đổi chỉnh sửa tất cả các pixel của ảnh đó. Trong trường hợp bạn chỉ muốn chỉnh sửa một phần nhất định của ảnh, bạn cần phải tạo một vùng chọn xung quanh khu vực cần chỉnh sửa đó.

Trong PS có khá nhiều công cụ để tạo vùng chọn. Chúng chia làm 3 nhóm cơ bản là Marquee tools, Lasso tools và Quick selection tools. Bài học này chủ yếu để cho các bạn mới học PS làm quen với một số công cụ tạo vùng chọn. Nếu bạn cảm thấy tự tin về khả năng tạo vùng chọn của mình rồi, hãy bỏ qua bài này =)

Tôi xin nhấn mạnh: tạo vùng chọn chính xác là một kỹ năng cực kì quan trọng, vì vậy đừng coi thường nó.



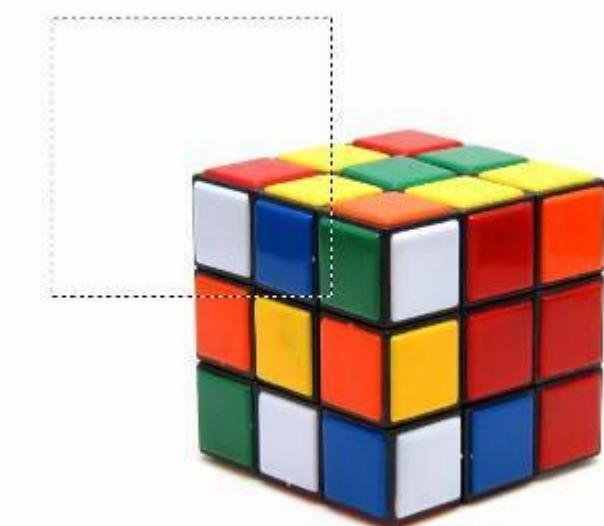
Các bạn có thể thấy là trên icon của một số công cụ trong bảng công cụ có một dấu tam giác nhỏ ở góc dưới, dấu hiệu này có nghĩa là bên trong icon đó có một vài công cụ khác nhau chứ không phải chỉ một công cụ. Mỗi khi thấy dấu tam giác đó, các bạn có thể click chuột phải vào icon để hiện ra toàn bộ các công cụ:



Ngoài ra, tất cả các công cụ trong bảng công cụ đều có phím tắt. Giữ phím Shift + phím tắt tương ứng của công cụ sẽ cho phép bạn lần lượt chọn các công cụ nằm bên dưới mà không cần click chuột phải vào. Trong bài học này chúng ta sẽ tìm hiểu các công cụ tạo vùng chọn của PS.

Giới thiệu: Marquee tool

Click vào icon hoặc phím tắt M để chọn Rectangular Marquee tool. Công cụ này có chức năng tạo vùng chọn hình chữ nhật/vuông. Ấn chuột và kéo trên văn bản ảnh, bạn sẽ thấy một hình chữ nhật với đường nét đứt xuất hiện. Đường nét đứt này còn có một tên gọi hình ảnh hơn là "đàn kiến chạy" (marching ants) nhưng để ngắn gọn, tôi sẽ gọi nó là đường nét đứt. Khu vực nằm phía bên trong đường nét đứt là vùng chọn.



Nếu giữ phím Shift và kéo chuột, PS sẽ tự động giữ tỉ lệ vùng chọn là một hình vuông. Trong lúc đang kéo các bạn có thể giữ phím Space bar để di chuyển vùng chọn. Nếu giữ phím Alt và kéo chuột, vùng chọn sẽ được kéo từ trong ra thay vì từ góc.

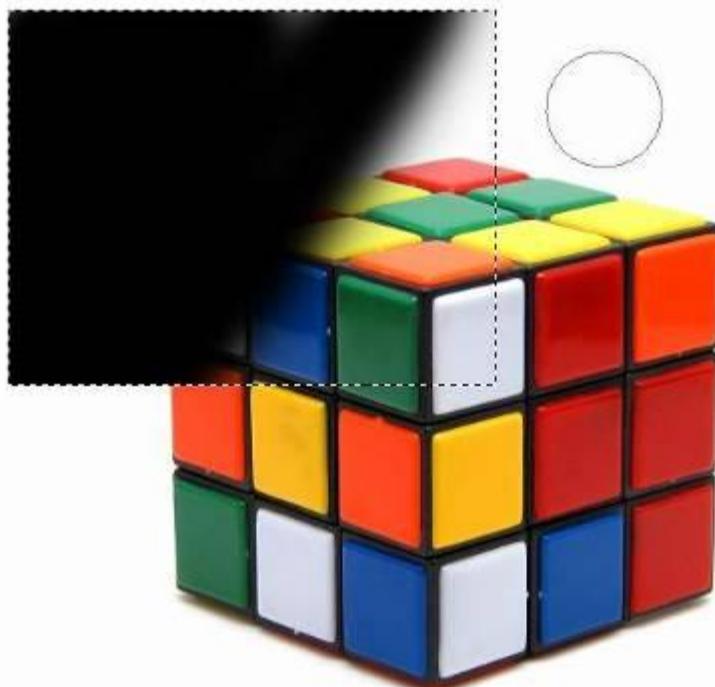
#### Giới thiệu: Brush tool

Brush tool, như tên gọi của nó là cây cọ. Trong trường hợp này chúng ta sẽ sử dụng brush tool để minh họa một chút về vùng chọn. Ấn vào  hoặc phím tắt B để chọn brush tool. Khi đã chọn, click chuột phải vào văn bản ảnh, các bạn sẽ thấy hiện ra một bảng tùy chọn, ở đây chúng ta có thể chỉnh kích cỡ và nét cọ, nhưng hiện giờ những tùy chọn này không quan trọng, chúng ta sẽ đi sâu hơn về sau này. Còn bây giờ, chúng ta chỉ dùng brush để minh họa cho khái niệm vùng chọn.

Phím tắt: các bạn có thể tăng giảm kích cỡ nét cọ bằng phím "[" hoặc "]"

Dùng brush tô màu vào ảnh, các bạn sẽ thấy là màu chỉ có thể được tô phía bên trong vùng chọn.

Khi bạn có một vùng chọn trên văn bản ảnh, tất cả mọi thay đổi sẽ chỉ ảnh hưởng tới vùng chọn đó.



#### Đổi ý

Nếu bao giờ bạn thực hiện một thay đổi nào đó với văn bản ảnh mà bạn không hài lòng và muốn quay trở lại, có thể vào Edit -> Undo hoặc phím tắt Ctrl + Z để xóa bước bạn vừa thực hiện. Vào Edit -> Redo hoặc Ctrl + Z lần nữa sẽ khiến cho bước đó quay trở lại.

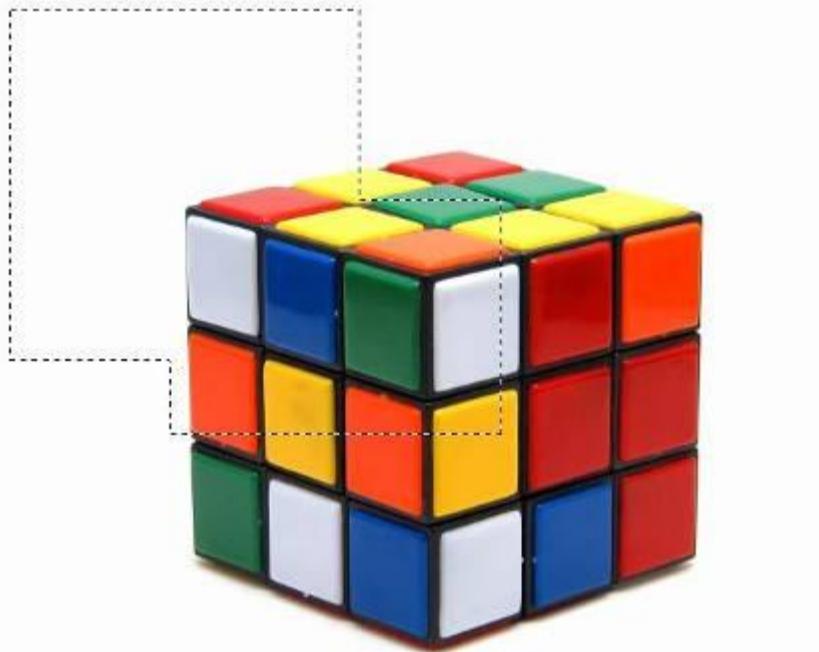
Để quay trở lại nhiều bước trước đó nữa, vào Edit -> Step Backward hoặc phím tắt Alt + Ctrl + Z, mỗi lần làm như vậy sẽ quay ngược trở lại một bước trước đó trong văn bản ảnh. Lưu ý là PS chỉ giới hạn 20 bước bạn có thể quay ngược trở lại. Ngược lại, vào Edit -> Step Forward hoặc phím tắt Shift + Ctrl + Z sẽ tiến về các bước sau. Chức năng này cũng tương tự như hai nút Back và Foward trong các trình duyệt web vậy.

Trong trường hợp này, hãy quay trở lại trước khi chúng ta dùng brush tô đen vùng chọn.

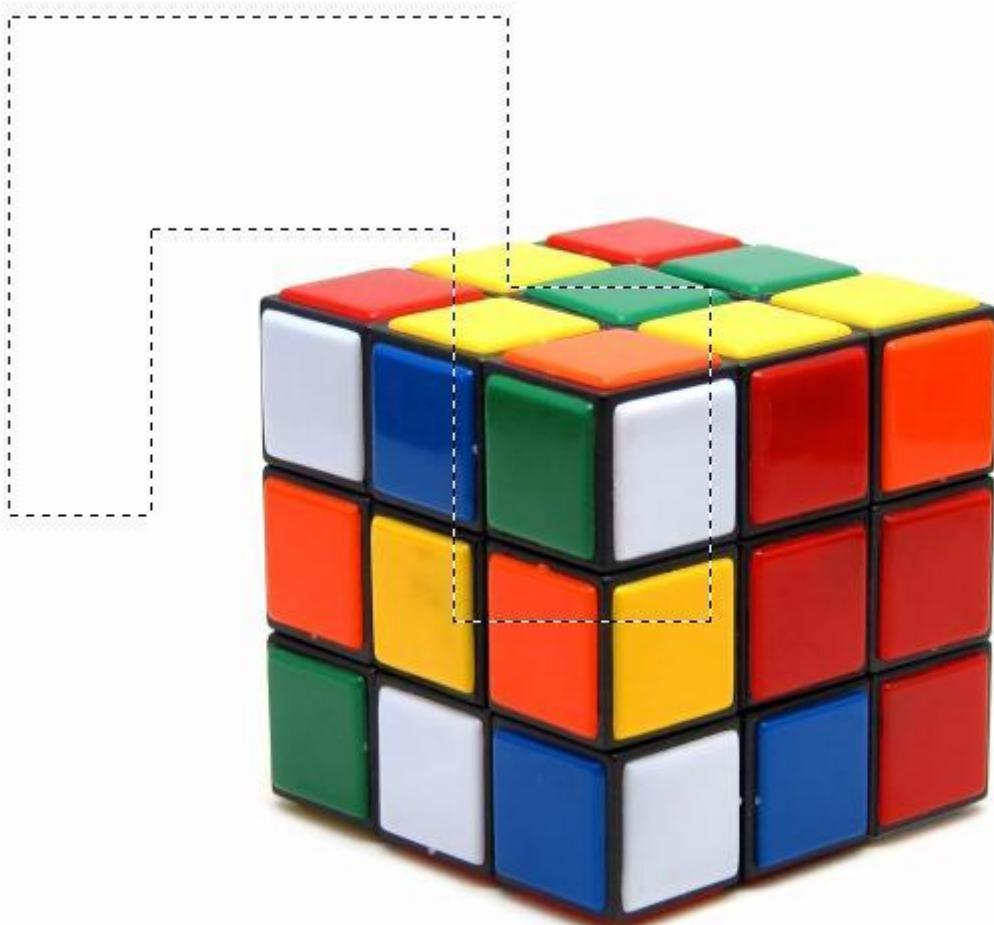
#### Thay đổi và thêm/bớt vào vùng chọn

Trở lại với công cụ Marquee, một khi đã có vùng chọn bất kì hình chữ nhật trên văn bản ảnh, các bạn có thể vào Select -> Transform Selection để hay đổi vùng chọn cho vừa ý. Nhớ ấn Enter sau khi chỉnh sửa vùng chọn xong.

Chọn Marquee tool, giữ Phím shift, con trỏ chuột sẽ xuất hiện dấu + ở bên cạnh. Lúc này nếu bạn kéo một vùng chọn mới, vùng chọn này sẽ được thêm vào với vùng chọn vốn có:

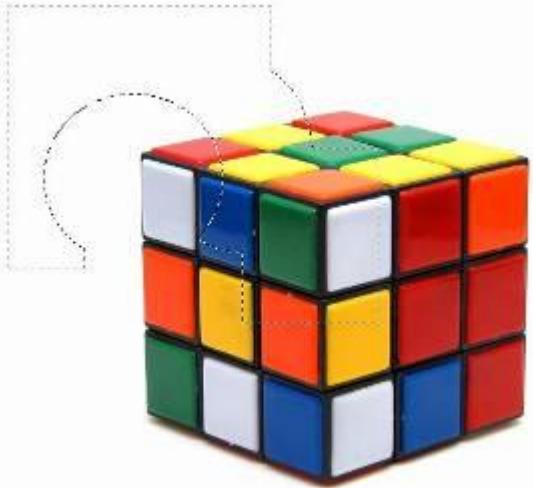


Ngược lại, giữ phím Alt, dấu – sẽ xuất hiện cạnh con trỏ chọt. Lúc này kéo vùng chọn mới sẽ trừ bớt đi của vùng chọn cũ:



Lưu ý: khi chuyển từ công cụ tạo vùng chọn này sang công cụ tạo vùng chọn khác, vùng chọn của bạn không bị mất đi, và bạn có thể thêm/bớt vào vùng chọn có sẵn với bất cứ công cụ tạo vùng chọn nào.

Chọn Elliptical Marquee Tool  hoặc phím tắt M. Công cụ này có chức năng tương tự Rectangular Marquee Tool, xong nó tạo vùng chọn hình Elíp thay vì hình chữ nhật. Giữ phím Shift và kéo chuột sẽ cho ra vùng chọn hình tròn. Cũng tương tự như trên, sử dụng Elliptical Marquee tool cũng có thể thêm bớt vào vùng chọn có sẵn, cho ra kết quả là một vùng chọn khá kì dị như hình dưới đây:

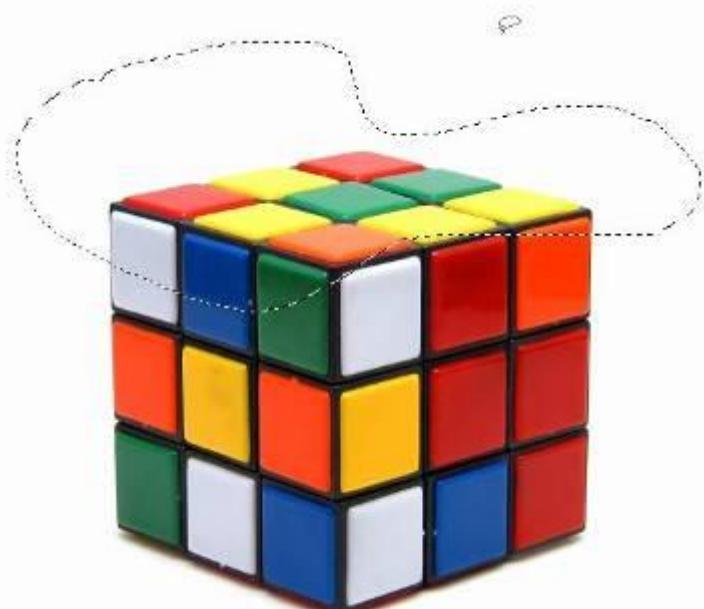


### Giới thiệu: Lasso tool

Ấn Ctrl + D để bỏ vùng chọn hiện tại. Hãy ghi nhớ nó vì đây là một tổ hợp phím tắt bạn sẽ sử dụng rất nhiều về sau này. Chúng ta chuyển sang một công cụ tạo vùng chọn mới, đó là Lasso tool. Lasso tool có 3 loại khác nhau, phím tắt chung là L, để chuyển giữa các loại lasso click chuột phải vào icon trên thanh công cụ hoặc dùng Shift + L.

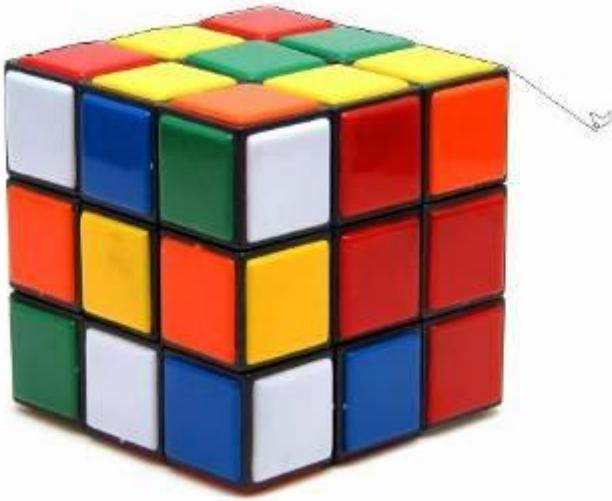
Tương tự như Marquee tool, giữ Shift sẽ thêm vào vùng chọn và Alt sẽ cắt bớt khỏi vùng chọn.

 Đây là Lasso tool, công cụ này cho phép bạn kéo chuột và vẽ thành một hình dạng tùy ý muốn, khi thả chuột ra hình dạng đó sẽ trở thành một vùng chọn. Khi đã thử nghiệm xong ấn Ctrl + D để bỏ vùng chọn.

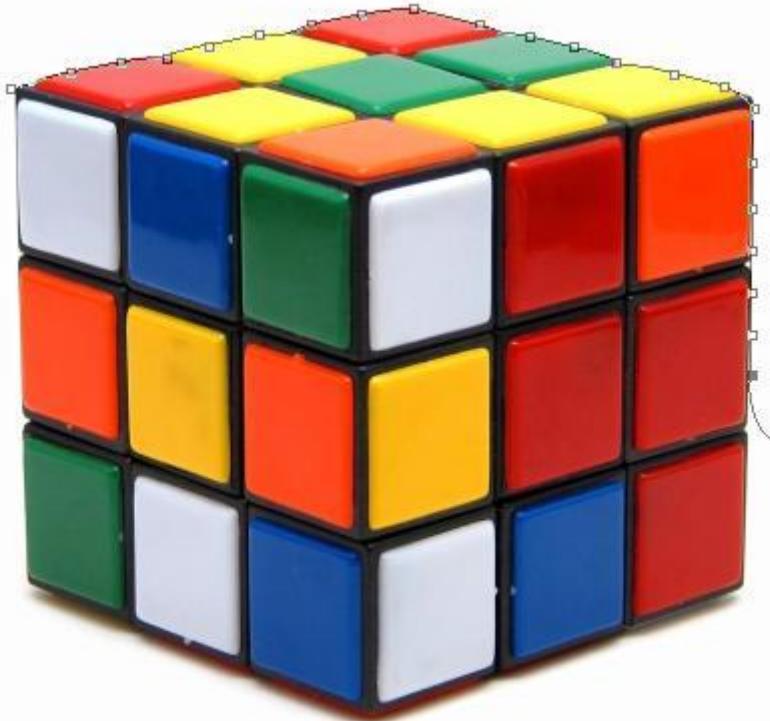




Đây là Polygonal Lasso Tool. Công cụ này tương tự Lasso tool nhưng cho phép bạn click và thả chuột để tạo nên vùng chọn thay vì vẽ tự do như trên. Hãy thử dùng công cụ này để chọn xung quanh khối Rubik. Khi xong hãy ấn Ctrl + D để bỏ vùng chọn.

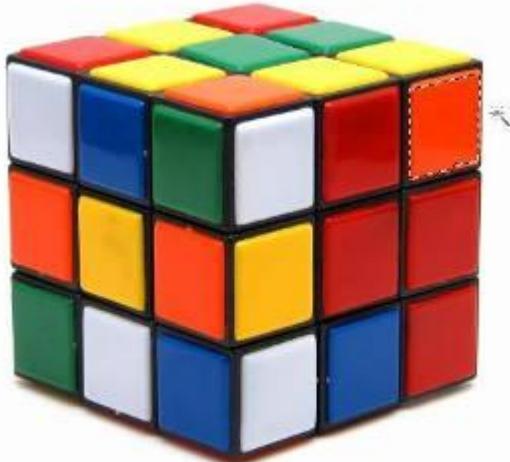


Đây là Magnetic Lasso Tool. Như tên gọi của nó, công cụ này hoạt động như một nam châm. Chỉ cần click chuột một lần và rê chuột xung quanh khối rubik, PS sẽ tự động tìm ra các mép và tự động đặt các “điểm mốc” dạng theo đường chọn. Nếu có điểm mốc nào đặt lệch vị trí, chỉ cần ấn phím Delete để xóa điểm mốc đó và quay lại. Ở trên thanh tùy chọn các bạn có thể điều chỉnh mức độ nhạy của công cụ này. Hãy thử chọn một vùng chọn xung quanh khối Rubik. Khi xong hãy ấn Ctrl + D để bỏ vùng chọn.



Giới thiệu: Magic wand tool

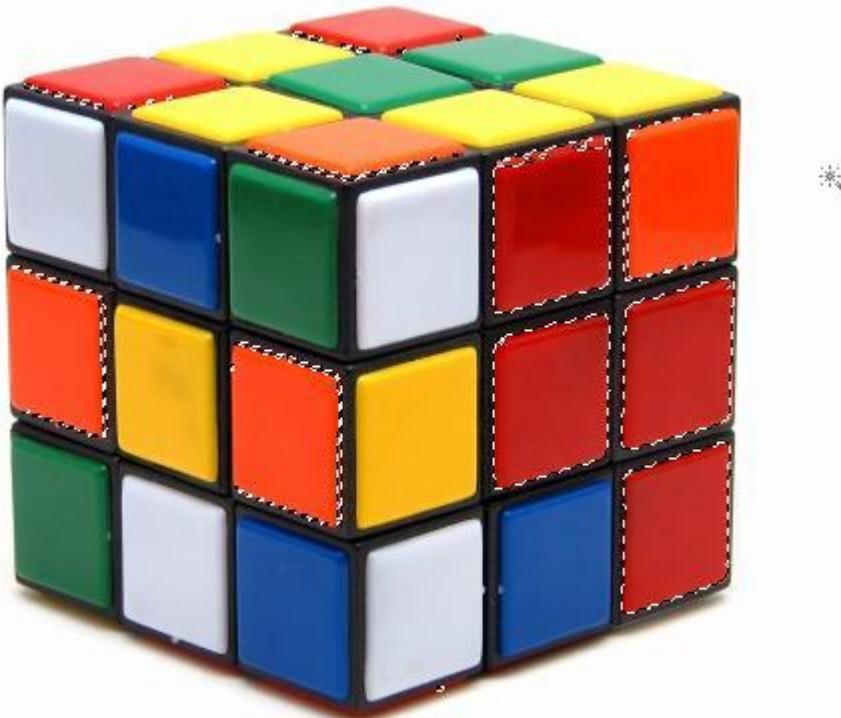
Magic wand, có nghĩa là cây đũa thần. Để chọn công cụ này click vào  hoặc phím tắt W. Công cụ này chọn vùng chọn dựa theo màu sắc. Click chuột vào một vùng bất kì trên văn bản ảnh, Magic wand sẽ tự động chọn vùng chọn có màu sắc tương tự xung quanh đó:



Khi chọn magic wand, các bạn sẽ thanh tùy chọn như dưới:

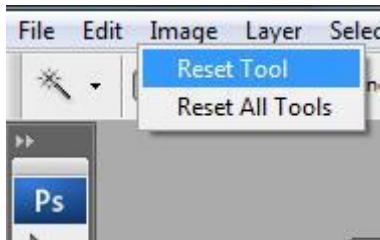


Trong đó thông số tolerance có thể coi là độ nhạy của magic wand, nếu bạn uncheck ô Contiguous, magic wand sẽ chọn tất cả khu vực màu tương tự trong hình thay vì chỉ vùng được click:



Tương tự như mọi công vụ tạo vùng chọn khác, giữ phím Shift sẽ thêm vào vùng chọn, giữ Alt sẽ cắt bớt đi khỏi vùng chọn. Khi đã thử nghiệm xong với magic wand Ấn Ctrl + D để bỏ vùng chọn. Reset công cụ

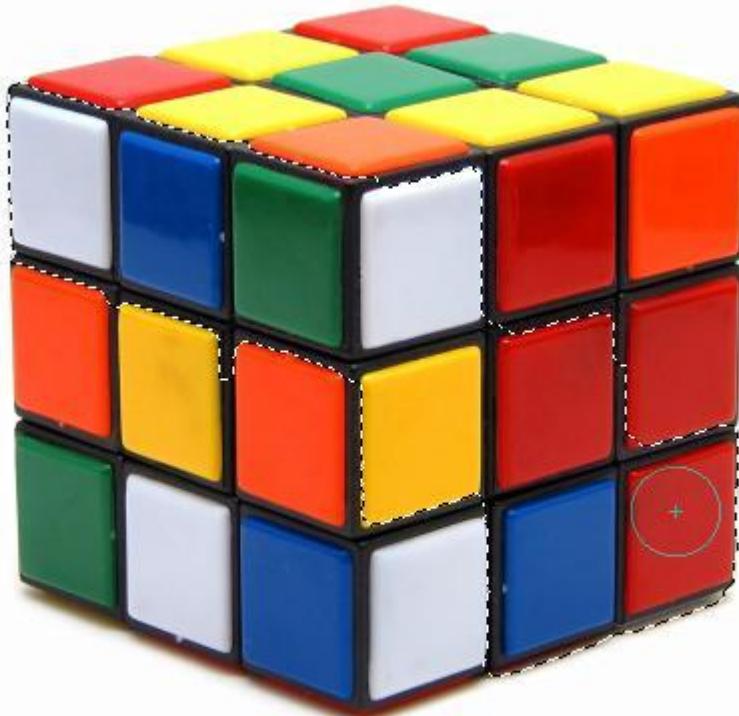
Nếu như có một công cụ hoạt động không như ý muốn của bạn, rất có thể vì bạn đã thay đổi gì đó trong tùy chọn của công cụ đó. Một khi những tùy chọn này bị thay đổi, PS sẽ giữ nguyên những thay đổi đó. Nếu bạn không chắc, cách tốt nhất là reset lại công cụ. Click chuột phải vào icon của công cụ trên thanh tùy chọn:



Chọn Reset tool sẽ khiến cho các tùy chọn trở về mặc định ban đầu của PS. Chọn Reset All Tools sẽ reset toàn bộ các công cụ trong tools bar.

Giới thiệu: Quick Selection tool

Click vào icon hoặc phím tắt W. Đây là một công cụ tạo vùng chọn chỉ có trong Photoshop CS3, và hiện nó là công cụ tạo vùng chọn ưa thích của tôi. Quick Selection tool hoạt động giống như một brush, có nghĩa là bạn có thể chỉnh size, size lớn thì vùng chọn sẽ lớn và ngược lại. Dùng phím tắt "[" hoặc "]" để tăng/giảm size. Bạn chỉ cần click và kéo chuột trên văn bản ảnh, công cụ sẽ tự động cho ra vùng chọn, đây là một công cụ tự động tìm nét khá thông minh và kết quả có thể sẽ làm bạn ngạc nhiên.

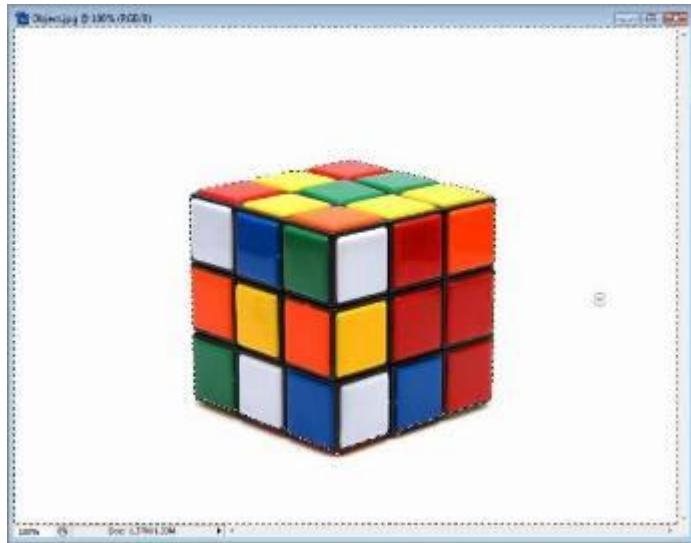


Theo mặc định, quick selection tool luôn là thêm vào vùng chọn có sẵn, nghĩa là nếu bạn đã có sẵn một vùng chọn trước đó, trừ phi bạn bỏ vùng chọn đó, sử dụng quick selection tool sẽ thêm vào vùng chọn đó chứ không tạo vùng chọn mới. Nếu bạn giữ phím Alt, quick selection tool sẽ cắt bớt khỏi vùng chọn có sẵn.

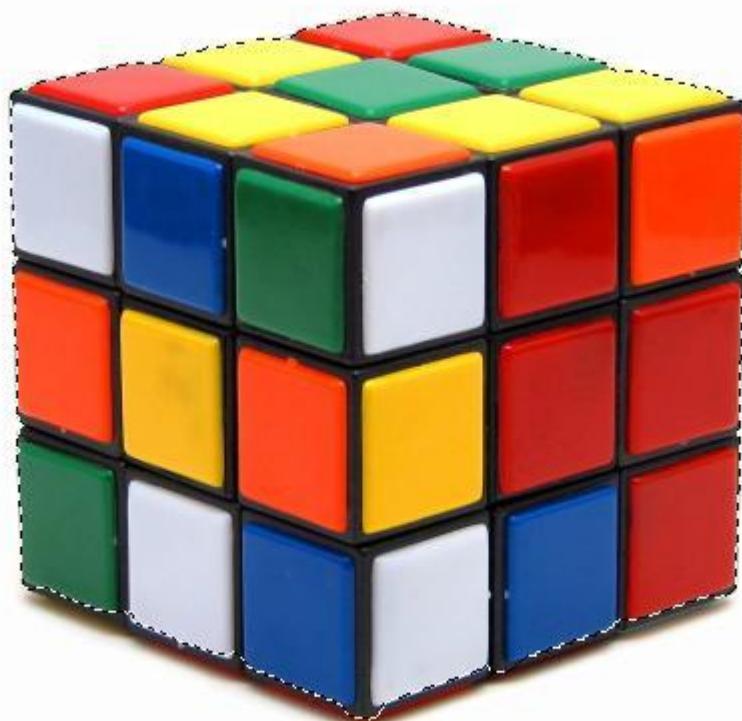
Thử dùng quick selection tool để tạo vùng chọn quanh khối rubik. Sau khi thử nghiệm xong ấn Ctrl + D để bỏ vùng chọn.

Đảo vùng chọn

Khối rubik này là một khối hình khá đơn giản, xong trong đa phần các trường hợp chúng ta sẽ phải làm việc với những hình ảnh phức tạp hơn nhiều. Trong những trường hợp vật thể có hình dạng phức tạp nhưng nằm trên một background tương đối đồng đều, thay vì tỉ mẩn tạo vùng chọn chính xác xung quanh vật thể, chúng ta tạo vùng chọn dựa trên background của hình, rồi đảo vùng chọn. Trong trường hợp này, chúng ta thấy khối rubik nằm trên một nền trắng rất đều, vì thế hãy dùng công cụ Magic wand hay quick selection tool để chọn toàn bộ vùng màu trắng trên văn bản ảnh:



Một khi đã có vùng chọn như trên, vào Select -> Inverse hoặc phím tắt Ctrl + Shift + I để đảo vùng chọn.



Và chúng ta sẽ có một vùng chọn khá hoàn hảo xung quanh khối rubik =)  
Tùy chọn

Một khi đã có vùng chọn, bạn có thể vào Select -> Modify để thay đổi vùng chọn với những tùy chọn có sẵn:

- Border sẽ tạo ra vùng chọn dạng đường viền.
- Smooth sẽ làm tròn các góc của vùng chọn.
- Expand sẽ mở rộng vùng chọn
- Contract sẽ thu nhỏ vùng chọn
- Feather sẽ bôi nhòa mép của vùng chọn để khi cắt hình ra mép mượt và không bị gai.

Ngoài ra, dưới mục Select bạn cũng có thể chọn:

- Grow để vùng chọn tự động mở rộng ra vùng có màu sắc tương tự
- Similar để vùng chọn mở rộng ra tất cả những vùng có màu sắc tương tự trên văn bản ảnh.

#### Refine Edge

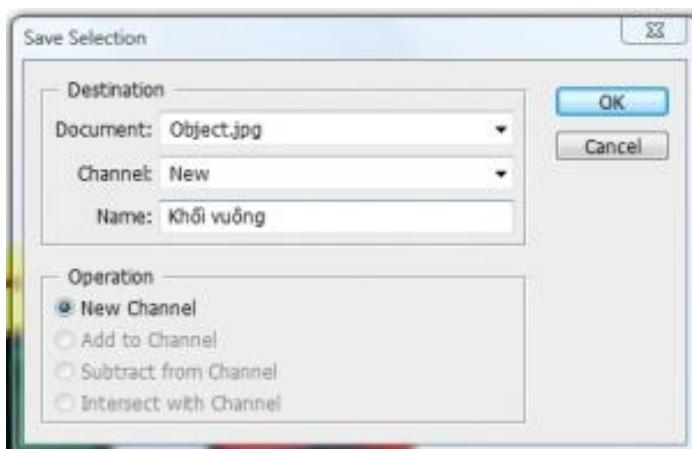
Đây là một chức năng chỉ có trong Photoshop CS3. Mỗi khi chọn một công cụ tạo vùng chọn nào đó, các bạn sẽ thấy hình **Refine Edge...** xuất hiện trên thanh tùy chọn. Nếu bạn có một vùng chọn, click vào đó sẽ cho ra một bảng tùy chọn cho phép chúng ta tinh chỉnh vùng chọn cho đến khi vừa ý:



Chúng ta sẽ đi sâu vào chi tiết những lựa chọn này trong các bài tập về sau. Nhưng các bạn có thể thử nghiệm với các lựa chọn và các thông số để có một vài ý niệm cơ bản về Refine Edge. Khi vừa ý, nhấn OK.

#### Ghi nhớ vùng chọn

Giả sử chúng ta đã mất rất nhiều công sức, bỏ ra nửa giờ để tạo nên một vùng chọn hoàn hảo xung quanh khối rubik. Giả sử tôi bận việc gì đó không thể tiếp tục làm việc, nhưng lần sau quay lại tôi không muốn phải mất công ngồi tỉ mẩn tạo vùng chọn xung quanh khối rubik nữa, phải làm gì đây? Rất đơn giản, khi đã có vùng chọn ưng ý, chúng ta có thể lưu vùng chọn đó lại bằng cách vào Select -> Save Selection.



Bạn có thể đặt tên cho vùng chọn, chẳng hạn "Khối vuông" như hình trên và nhấn OK. Một đã ghi nhớ vùng chọn, bạn có thể yên tâm đi đâu đó khác, lần sau khi quay trở lại, mở file ra, bạn chỉ cần vào Select -> Load Selection, chọn "Khối vuông" trong Channel, và bạn sẽ có lại vùng chọn hoàn hảo của mình.

Hãy Credit!

Bất cứ khi nào bạn sử dụng cái gì đó không phải của mình làm ra: ảnh stock, font chữ, brush... hãy ghi rõ nguồn gốc của nó! Không ai muốn sản phẩm mình tạo ra bị người khác tự do sử dụng lung tung cả. Vì thế, trừ phi tác giả ghi rõ là không cần có credit, hãy tôn trọng công sức của người khác và ghi rõ nguồn gốc hình ảnh/font/brush... etc mà bạn sử dụng trong tác phẩm của mình.

## Bài 3: Cơ bản về layer

Vào tháng 9 năm 1994, Photoshop 3 ra đời lần đầu tiên giới thiệu khái niệm layer, đây là một bước đột phá, có thể nói khái niệm này đã cách mạng hóa ngành công nghiệp đồ họa số.

Đây là 3 hình ảnh dùng cho bài học này, tất cả đều lấy trên Flickr

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#)

Destructive & Non-Destructive

Trước khi giải thích layer là gì, tôi sẽ nói vì sao cần phải có layer?

Lấy hình ảnh của một em bé đang ngủ này:



Giả sử tôi muốn chỉnh sửa hình ảnh này, để cho đơn giản xin lấy ví dụ là dùng công cụ brush vẽ lên ảnh:



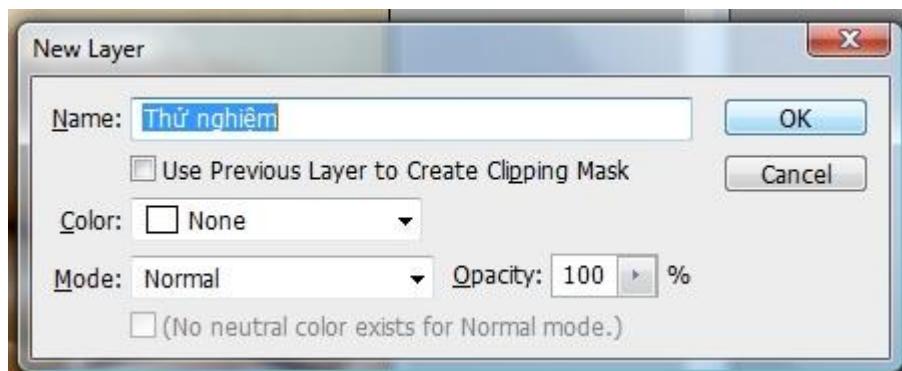
Bây giờ nếu như tôi save văn bản ảnh này lại, lần sau mở ra tôi sẽ có một vết mực đen to tướng ngang qua mặt em bé, và không có cách nào để gỡ bỏ nó đi cả. Coi như tôi đã làm hỏng ảnh gốc của mình.

Những hành động ảnh hưởng đến ảnh gốc mà không thể sửa chữa (chẳng hạn như dùng brush bôi màu đen rồi save lại như trên) được gọi destructive - tức là hành động phá hủy. Bạn không muốn điều này xảy ra, hãy xử lí ảnh một cách non-destructive.

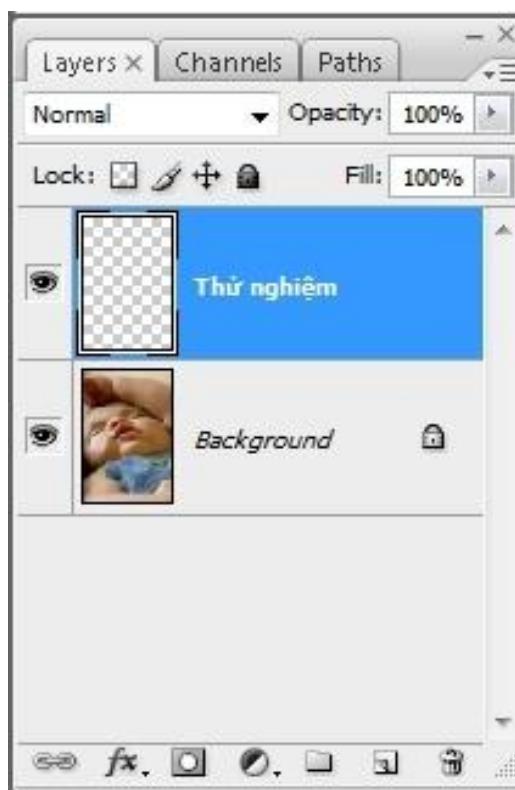
Sử dụng layer là một trong những cách làm việc non-destructive hiệu quả nhất

Giờ hãy ấn Alt + Ctrl + Z để quay trở lại trước khi chúng ta bôi màu lên ảnh.

Để tạo một layer mới, ấn vào Icon  ở phía dưới cùng của bảng layer, hoặc dùng phím tắt Ctrl + Shift + N. Nếu bạn dùng phím tắt, sẽ hiện ra bảng đặt tên như ở dưới, tạm gọi layer này là "thử nghiệm"



Lúc này, trong bảng layer sẽ hiện ra layer chúng ta vừa tạo:



Bây giờ làm như lúc trước, đó là lấy một brush bôi màu lên văn bản ảnh, nhớ chọn vào layer "thử nghiệm" trong bảng layer. Bạn vẫn sẽ thấy hình ảnh em bé bị bôi mực lên, nhưng có gì khác trước?

Giới thiệu: Move tool

Giờ hãy vào move tool  hoặc phím tắt V, nhấp chuột vào văn bản ảnh và kéo đi bất cứ hướng nào, bạn sẽ thấy vết mực di chuyển theo mà không hề ảnh hưởng gì đến em bé. Bạn cũng có thể dùng các phím mũi tên trên bàn phím để di chuyển



Hình ảnh trên là trước và sau khi tôi dùng move tool thay đổi vị trí của vết mực. Sở dĩ bạn có thể làm điều này đó là do bạn đã dùng brush tô mực lên một layer mới chứ không phải lên ảnh gốc.

Khái niệm: layer

Một layer có thể gọi nôm na là một "lớp". Giờ hãy nhìn vào bảng layer: bạn sẽ thấy vị của vết mực trong hình thumbnail cũng đã thay đổi theo. Nếu để ý bạn sẽ thấy cạnh hình nền và layer thử nghiệm có một icon hình con mắt click vào icon này sẽ tạm thời giấu layer tương ứng đi. Giờ hãy chọn giấu layer "thử nghiệm" bằng các click vào icon hình con mắt, bạn sẽ thấy vết mực biến mất, chỉ còn lại hình em bé. Click lại vào con mắt sẽ hiện layer trở lại.

Bây giờ, click vào hình con mắt của hình *Background* trong bảng layer, bạn sẽ thấy văn bản ảnh của mình hiện ra như sau:

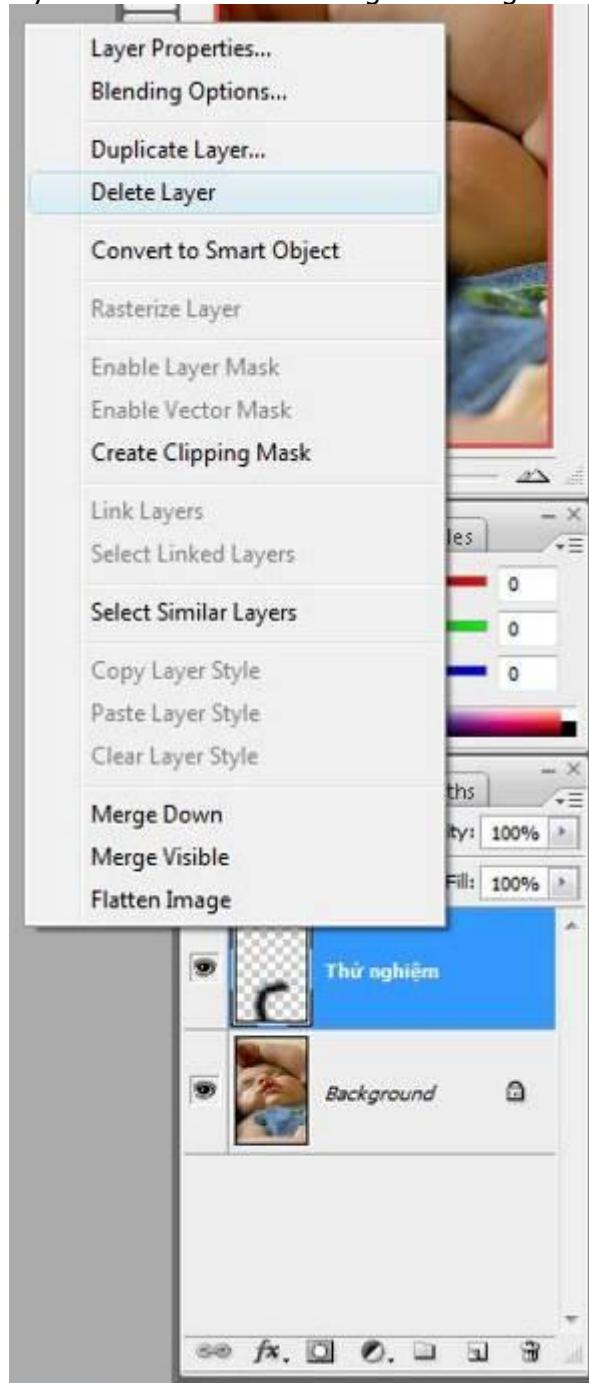


Khi tạm thời giấu hình nền đi, ở đây bạn chỉ nhìn thấy layer “thử nghiệm”. Có thể bạn sẽ tự hỏi những ô vuông bàn cờ màu trắng và xám đó nghĩa là gì. Trong PS, những ô vuông bàn cờ này biểu hiện sự trong suốt.

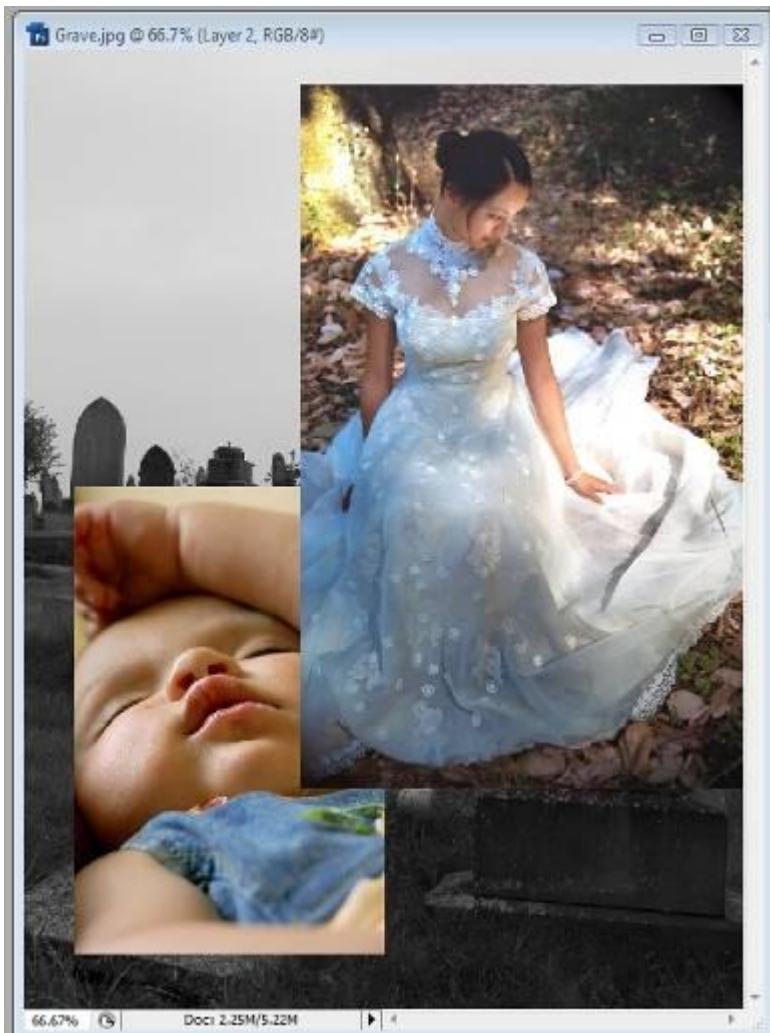
Tưởng tượng mỗi layer là một lớp nhựa plastic mỏng dính, trong suốt được đặt chồng lên hình nền. Trong trường hợp này bạn đã vẽ một đường màu đen lên lớp nhựa plastic đó, nhưng tất cả những phần còn lại vẫn là trong suốt, và vì thế bạn vẫn có thể nhìn thấy hình nền ở bên dưới. Và bạn cũng có thể tự do dịch chuyển lớp nhựa plastic này phía trên hình nền, điều đó giải thích vì sao chúng ta có thể dùng move tool để di chuyển vị trí của vết vệt. Dĩ nhiên, nếu không thích chúng ta có thể gỡ miếng plastic đó ra, vứt nó đi. Và bạn có khả năng đắp lên trên hình nền bao nhiêu layer cũng được. Nếu như tôi dùng brush vẽ trực tiếp lên hình nền thì không thể làm tất cả những điều đó được. Trong quá trình làm việc với văn bản ảnh nên tránh trực tiếp thay đổi ảnh gốc. Tốt nhất là mỗi một thay đổi hãy thực hiện trên một layer mới.

#### Thứ tự layer

Bây giờ ấn vào icon hình con mắt để hiện ảnh nền trở lại, xóa layer “thử nghiệm” đi bằng cách ấn chuột phải vào layer này trong bảng layer và chọn Delete Layer. Hoặc bạn có thể dùng chuột kéo layer đó vào icon hình thùng rác  ở góc dưới cùng của bảng layer.



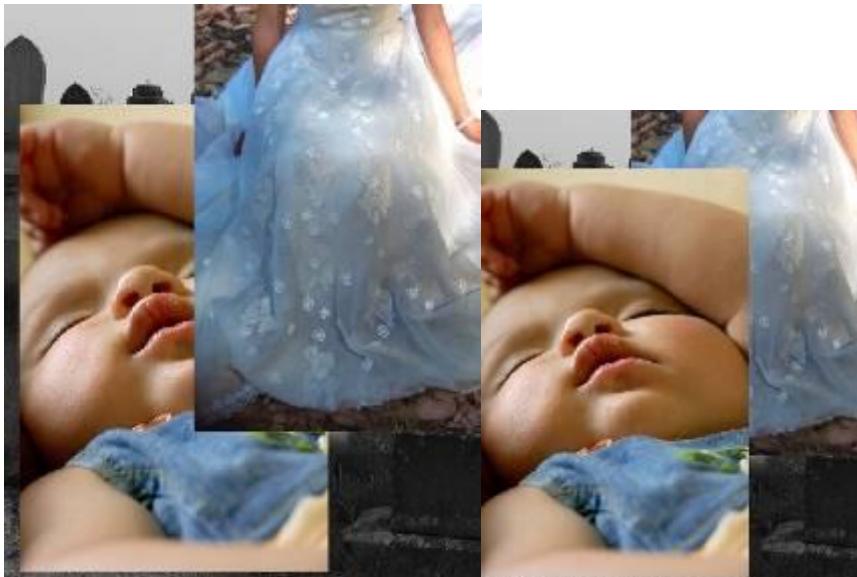
Mở cả 3 hình ảnh của bài ra. Bây giờ, bạn có thể dùng Move tool để kéo hình ảnh từ văn bản này sang văn bản kia, hình ảnh sẽ tự động xuất hiện như một layer. Hãy dùng Move tool kéo hình ảnh em bé và cô gái lên hình ảnh bìa mộ:



Lúc này, trong bảng layer bạn sẽ thấy có 2 layer mới xuất hiện, đó là do bạn vừa dùng move tool copy hình ảnh của em bé và cô gái sang. Double click vào dòng "Layer 1" và "Layer 2" để đổi tên layer. Cho tiện theo dõi, chúng ta sẽ gọi tên 2 layer này là "Cô gái" và "Baby".



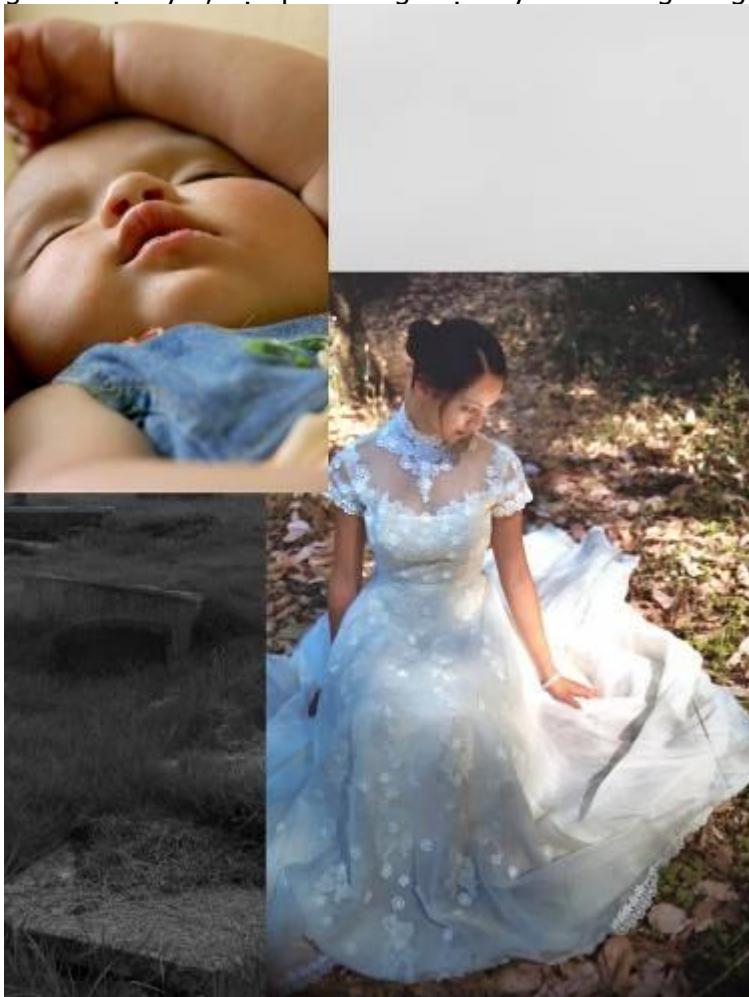
Để ý trong bảng layer, "cô gái" đang ở phía trên "Baby". Bây giờ hãy dùng con chuột kéo "cô gái" xuống dưới "Baby" trong bảng layer, hãy để ý điều gì xảy ra trong văn bản ảnh:



Trước khi thay đổi vị trí của "Cô gái" và "Baby", hình ảnh cô gái đè lên, che mất một phần hình ảnh em bé. Khi ta đổi chỗ hai layer trong bảng layer, điều ngược lại xảy ra: Hình ảnh em bé che mất một phần hình ảnh cô gái.

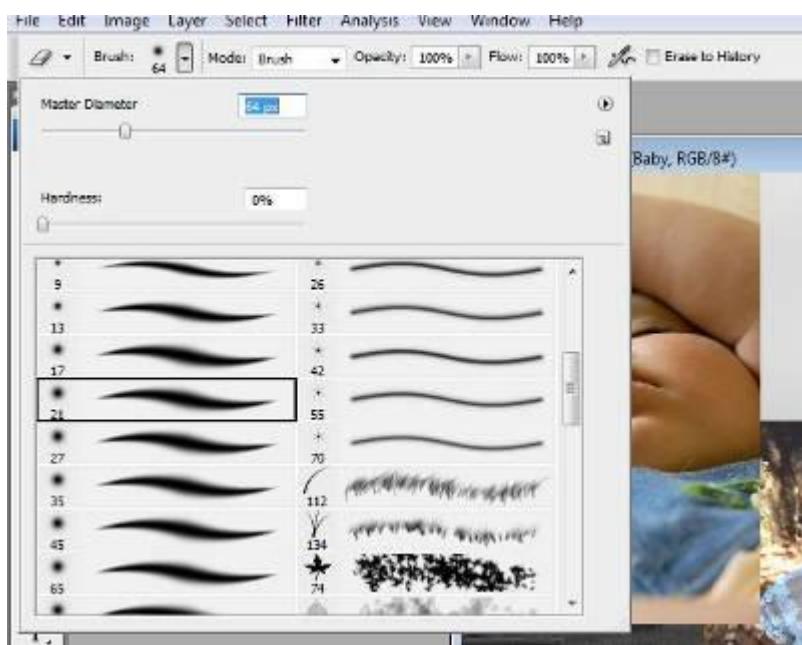
Cũng giống khi ta chồng nhiều mảnh nhựa plastic lên nhau, layer ở trên sẽ che khuất layer ở dưới (trừ những phần trong suốt)

Giờ dùng move tool, kéo hình ảnh cô gái và em bé như hình dưới. Nhớ là để có thể làm bất cứ điều gì với một layer, bạn phải đang chọn layer đó trong bảng layer.



## Giới thiệu: Eraser tool

Click vào icon  hoặc phím tắt E để chọn Eraser tool. Công cụ này khá dễ hiểu, nó chính là cái tẩy. Tác dụng của nó là xóa bớt đi các pixel không mong muốn. Mặc định của Eraser là hard brush, nhưng cho bài tập này chúng ta cần phải chuyển sang soft brush, vì thế vào thanh tùy chọn của Eraser và chọn một soft round brush:



Tăng size của tẩy lên cỡ 300 px. Phím tắt để tăng giảm size brush luôn là "[" hoặc "]". Giờ hãy, bắt đầu xóa mép của layer "baby" và "cô gái" sao cho hòa lẫn thật mượt với tranh nền. Một lần nữa, để có thể làm bất cứ gì với một layer, hãy chắc chắn là bạn đang chọn layer đó trong bảng layer đâ.



## Transform

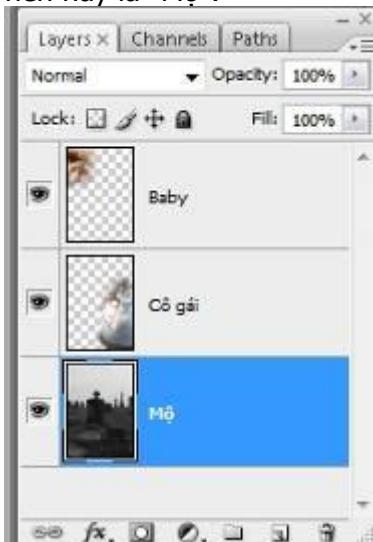
Bây giờ, hãy chọn layer “cô gái”, vào Edit -> Transform -> Flip Horizontal để đảo ngược hình theo chiều ngang. Làm như thế sẽ khiến cho “cô gái” lọt vừa vào góc dưới của tranh đẹp mắt hơn.



## Background

Nếu bạn để ý trong bảng layer, sẽ thấy background bao giờ cũng có icon hình ổ khóa ở bên cạnh. Dấu hiệu này có nghĩa là layer đó bị khóa, và một vài chức năng sẽ không thể sử dụng được trên layer background chẳng hạn như move tool. Đây cũng là cách PS nói với chúng ta: đừng tẩy máy quá nhiều với ảnh gốc.

Để có thể biến ảnh nền thành một layer bình thường, đơn giản bạn chỉ cần double click vô dòng *Background*, dấu hiệu khóa sẽ biến mất, lúc này một bảng đặt tên layer sẽ xuất hiện, tạm gọi layer nền này là “Mộ”.



Lúc này, bạn có thể dùng Move tool để kéo layer “Mộ” xuống dưới và trái một chút, để làm giảm bớt phần nề đất cỏ quá trống ở góc dưới của ảnh. Đồng thời kéo cô gái sang bên trái một chút. Nhưng lúc này lại có một vấn đề khác, đó là góc trên của hình ảnh trở nên trong suốt, do ta đã kéo ảnh nền xuống góc dưới nên khu vực đó không còn gì:



### Giới thiệu: Crop tool

click vào icon hoặc phím tắt C Crop tool là công cụ cho phép cắt xén hình ảnh cho vừa với kích cỡ như ý muốn của người sử dụng. Với Crop tool được chọn, click chuột lên văn bản ảnh và kéo (trên layer nào không quan trọng).



Như hình trên, những phần nằm bên trong đường nét đứt là những phần được giữ lại, những phần nằm ngoài trong vùng bị tối đi sẽ bị cắt đi. Các bạn có thể dùng các điểm mốc hình vuông dọc theo

đường nét đứt để chỉnh vùng lựa chọn. Lúc này trên thanh tùy chọn sẽ có biểu tượng xuất hiện, click vào hình đồng ý hoặc ấn Enter để thực hiện crop.

Kết quả như sau:



### Khái niệm: Opacity

Opacity có nghĩa là độ chẵn sáng. Opacity 100% tức là hoàn toàn chẵn sáng. Opacity 0% tức là hoàn toàn trong suốt. Khi nhìn phần phía trên trong bảng layer, các bạn sẽ thấy mức Opacity mặc định của mỗi layer là 100%. 100%

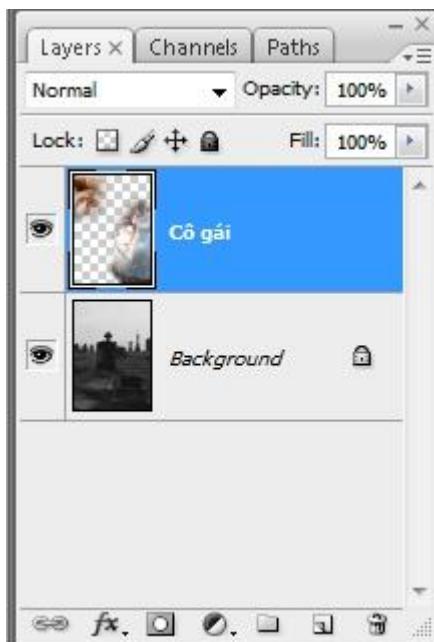
Để thay đổi mức Opacity, các bạn có thể click vào hình mũi tên bên cạnh chữ 100% và kéo thanh trượt, hoặc một cách tiện dụng đó là giữ con chuột vào chữ Opacity và kéo sang hai bên. Hãy thử giảm mức Opacity của layer "baby" xuống còn 70%.



Mức Opacity của một layer càng thấp thì layer đó càng trong suốt, và càng mờ, tức là chúng ta càng nhìn thấy nhiều chi tiết của layer nằm ngay phía dưới nó. Giảm Opacity xuống 0% nghĩa là layer trở nên trong suốt hoàn toàn, không thể nhìn thấy gì. Hãy thử nghiệm với Opacity nếu bạn muốn. Nhớ là mức Opacity của các layer độc lập với nhau. Bạn giảm mức opacity của "Baby" xuống 70% nhưng khi click vào layer "cô gái", opacity của layer này vẫn là 100%.

#### Merge layers & Flatten Image

Merge layers tức là nhập hai hoặc nhiều hơn layer làm một. Để merge layer bạn hãy giữ Ctrl và chọn hai layer "cô gái" và "baby" trong bảng layer. Khi đã chọn cả hai layer vào icon menu  của bảng layer và chọn Merge Layers hoặc dùng phím tắt Ctrl + E. Khi này, hai layer riêng biệt "cô gái" và "baby" sẽ trở thành một layer duy nhất. Nếu bạn dùng move tools để di chuyển bạn sẽ thấy hình ảnh của cả hai di chuyển trên nền văn bản ảnh. Mặc định là khi merge layers thì layer mới sẽ có tên của layer dưới cùng, nên như bạn thấy trong hình của bảng layer phía dưới, layer mới có tên là "cô gái". Nhưng khi nhìn vào hình thumbnail bạn sẽ thấy layer này thực chất là tập hợp của cả "baby" và "cô gái".



Một điều cần chú ý đó là, trừ phi bạn hoàn toàn chắc chắn về vị trí tương đối giữa "Cô gái" và "Baby" thì thực ra, hoàn toàn không nên merge layer vì điều đó làm giảm sự linh hoạt trong chỉnh sửa ảnh. Chẳng hạn nếu về sau bạn muốn kéo cho hình "baby" xuống một chút, nhưng vì đã merge layer nên cả hình "cô gái" cũng bị kéo xuống theo. Tuy nhiên, merge layer có thể làm giảm kích cỡ file của bạn đáng kể, nếu như bạn làm việc với và ba văn bản ảnh, mỗi cái có đến hàng chục layer rất có thể khiến máy tính của bạn ì ạch như con rùa bò. Lúc này merge layer có thể giúp giảm sức nặng bộ nhớ rất nhiều.

Nếu bạn có một hệ thống máy tính mạnh, tôi khuyến khích không nên merge layer.

Flatten Image có thể gọi nôm na là merge tất cả các layer. Click vào icon  trong bảng layer để mở menu, chọn Flatten Image. Văn bản ảnh của bạn sẽ trở thành một hình ảnh "phẳng" hoàn toàn không có layer (vì tất cả các layer đã được merge vào ảnh nền).

#### Chú ý: định dạng file

Khi đã hoàn thành sản phẩm trong PS, bạn có thể lưu sản phẩm lại bằng cách vào File -> Save.

Mặc định khi save file trong PS là định dạng \*PSD, định dạng này cho phép chứa thông tin layer trong hình ảnh. Nếu bạn save một file chẳng hạn như hình ảnh chúng ta vừa tạo ra ở trên dưới định dạng PSD, lần sau bạn mở file ảnh ra bạn có thể edit toàn bộ các layer như bình thường.

Để lưu ảnh dưới một định dạng khác ngoài PSD, vào File -> Save as, ở dưới dòng File name bạn có thể chọn một loạt các định dạng ảnh khác nhau, chẳng hạn như JPEG, PNG, TIFF, BMP...

Nếu bạn save file ảnh dưới các định dạng thông thường như JPEG, PS sẽ tự động Flatten Image, xóa hết mọi thông tin layer của bạn. Nếu bạn dùng PS mở file ảnh này về sau, bạn sẽ nhận được một hình ảnh phẳng.

Hãy cố gắng save văn bản ảnh dưới định dạng PSD mọi lúc có thể. Trừ khi sản phẩm cuối cùng đã hoàn thành hãy save ảnh dưới dạng JPEG và gửi cho khách hàng hoặc upload mạng để sử dụng. Ngay cả khi đó vẫn nên giữ file PSD lại. Các bạn có thể download file PSD sản phẩm cuối cho bài học này ở [đây](#).

## Bài 4: Thiết kế với Text

Trong bài học này chúng ta sẽ khám phá một chút về text layer cũng như chức năng free transform trong PS. Như mọi khi đây là hai hình ảnh của bài:

[Hình 1](#), [Hình 2](#)

Background color & Foreground color:

Ở góc dưới cùng của thanh công cụ, các bạn sẽ dễ dàng thấy biểu tượng hai hình vuông chồng lên nhau:



Trong PS, hình vuông ở trên biểu thị màu foreground, hình vuông ở dưới biểu thị màu background. Theo mặc định, màu foreground là đen, background là trắng. Bạn có thể dùng phím tắt D bất cứ lúc nào để chuyển màu foreground và background về mặc định.

Nói nôm na, màu background tức là màu nền, màu foreground sẽ là màu mà các công cụ sử dụng (chẳng hạn foreground màu đen thì vẽ brush, text, shape... sẽ là màu đen – dĩ nhiên bạn luôn có thể đổi màu bất cứ lúc nào bạn muốn)

Fill & Color

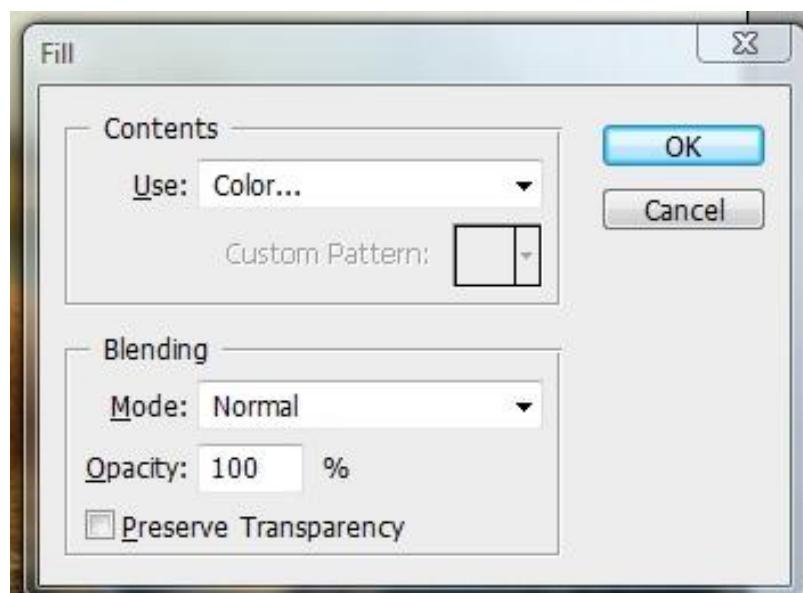
Giờ hãy mở hình 1 của bài ra, chúng ta có hai chú chó xinh xắn:



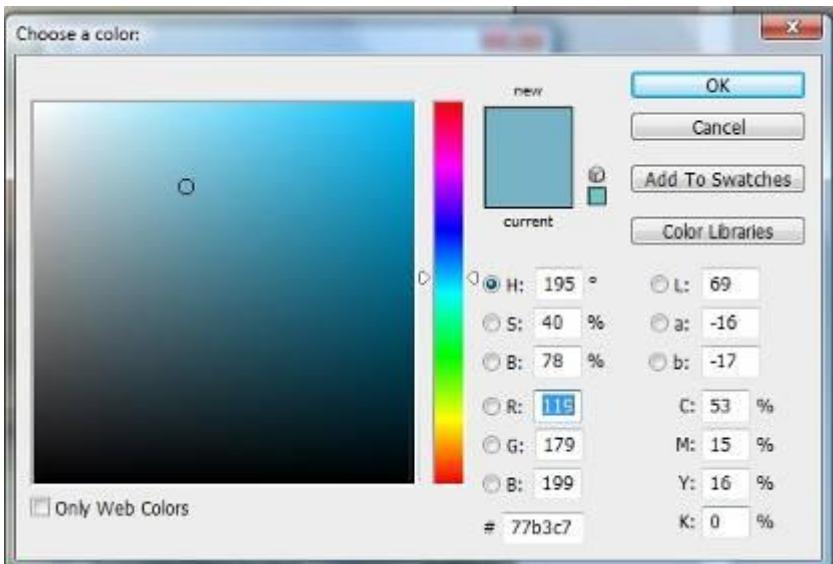
Ctrl + Shift + N để tạo một layer mới, tên tùy ý. Sử dụng công cụ Marquee tạo một vùng chọn hình chữ nhật như hình dưới, đừng lo về vị trí của nó.



Giờ chúng ta sẽ fill vùng chọn này. Khái niệm fill có nghĩa tô toàn bộ các pixel nằm trong vùng chọn với một màu nào đó. Có hai cách để fill, cách thứ nhất vào Edit -> Fill hoặc phím tắt Shift + F5 để ra bảng tùy chọn cho fill. Trong mục Use, bạn sẽ thấy là có khá nhiều lựa chọn khác nhau, cho bài này chúng ta sẽ chọn color:



Một khi bạn chọn Color, thêm một bảng nữa sẽ xuất hiện, chờ chún bước =). Bảng này gọi là bảng chọn màu (Color picker), và bạn sẽ phải dành một khoảng thời gian không nhỏ trong bảng này nếu muốn trở thành một designer:



Băng kéo trỏ chuột trong dải phổ màu và ô vuông chọn màu bạn có thể chọn ra màu ưng ý của mình. Bạn sẽ thấy trong bảng này có vô số thông số khác nhau và chúng sẽ thay đổi khi bạn kéo chuột đổi màu mới. Đó là những thông số của các chế độ màu khác nhau như RGB, Lab hay CMYK. Hiện giờ chúng ta không cần đi sâu vào chúng quá.

Ở dưới cùng của bảng, chỗ dấu # có một dãy gồm 6 kí tự. Đây được gọi là mã màu (color code). Mã màu thay đổi khi bạn kéo chuột đổi màu. Ngược lại, nếu bạn dùng bạn phím type mã màu vào ô này, sẽ cho ra màu tương ứng với mã đó.

Từ nay tôi sẽ bắt đầu sử dụng mã màu trong các bài học. Trong trường hợp này chúng ta dùng màu như hình minh họa trên, mã là #77b3c7.

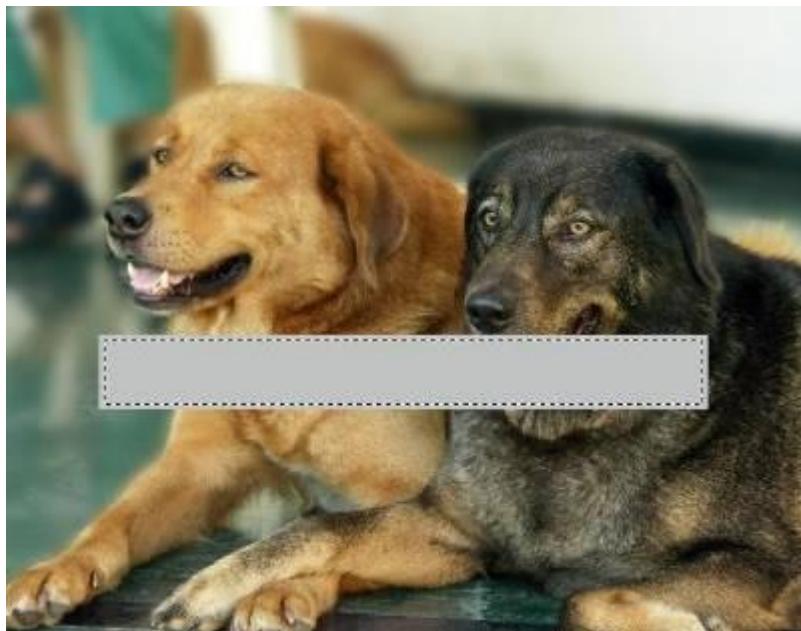
Nếu bạn không muốn phải đi qua hai, ba bảng tùy chọn để fill màu, chỉ cần đơn giản là double click vào ô vuông màu foreground ở phía dưới của thanh công cụ, bảng color picker sẽ tự động hiện ra.

Khi bạn ấn OK sẽ thấy màu của foreground thay đổi thành màu bạn vừa chọn. Lúc này chỉ cần dùng phím tắt Alt + Backspace, PS sẽ tự động fill vùng chọn với màu foreground của bạn.



Bạn có thể thấy là toàn bộ vùng chọn đã được fill bởi màu ta vừa chọn. Nếu như không có vùng chọn, sử dụng fill sẽ tô màu lên toàn bộ layer.

Ctrl + Shift + N để tạo một layer mới, tên tùy ý. Nếu bạn vẫn đang giữ vùng chọn hình chữ nhật như trên hãy dùng Ctrl + D bỏ vùng chọn đó đi (thực ra không cần thiết phải làm thế, nhưng vì mục đích bài học). Trong lúc đang ở trên layer mới này, giữ Ctrl và click chuột vào layer ở ngay bên dưới nó. Giữ Ctrl và click chuột vào một layer sẽ tạo vùng chọn quanh tất cả các pixel có trong layer đó. Đây là một thủ thuật nhỏ nhưng cực kì tiện dụng và chúng ta sẽ sử dụng nó rất nhiều từ nay về sau. Bằng cách này chúng ta có được một vùng chọn hoàn toàn tương ứng với hình chữ nhật màu xanh chúng ta vừa tạo ở layer dưới. Giờ fill vùng chọn mới này với màu #c1c2c2  
Vẫn giữ nguyên vùng chọn, vào Select -> Modify -> Contract và điền thông số 7 pixel ấn OK. Lựa chọn này sẽ thu nhỏ vùng chọn của chúng ta 7 px từ mép tính vào.



Bây giờ hãy ấn nút Delete để xóa toàn bộ các pixel trong vùng chọn đó:



Chúng ta vừa tạo ra một dải chữ nhật màu xanh có viền xám chỉ bằng vùng chọn và fill color rất đơn giản =)

#### Giới thiệu: Type tool

Click vào icon  hoặc phím tắt T để chọn type tool. Để bắt đầu sử dụng chỉ đơn giản là click lên văn bản ảnh và bạn có thể bắt đầu type. Cách thứ hai là kéo chuột để tạo text box, tuy nhiên trong bài học này chúng ta sẽ không dùng cách này.

Nếu nhìn lên thanh công cụ, các bạn sẽ thấy là công cụ type cũng giống như một chương trình soạn thảo văn bản nho nhỏ vậy. Không có gì là quá khó hiểu ở đây cả. Các bạn có thể chọn font, style, size, màu chữ... etc.

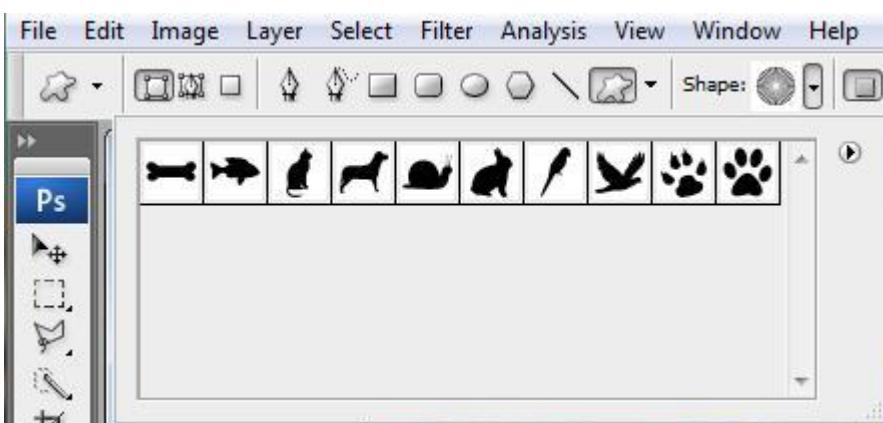
Ở đây tôi sử dụng font *Giddyup Std* các bạn có thể tìm thấy font này trên Dafont.com, màu text tôi chọn là #ac8f1c.

Khi sử dụng Type tool sẽ tự động tạo ra một layer mới riêng. Bạn có thể sử dụng move tool (V) và chỉnh font text cho đến khi vừa lọt vào dải chữ nhật màu xanh chúng ta tạo ra ở trên:



#### Giới thiệu: Custom Shape tool

Click vào icon  hoặc phím tắt U để chọn Custom shape tool. Công cụ này cho phép bạn tạo ra các hình dạng dựa trên path có sẵn trong PS. Chúng ta sẽ nói kĩ hơn về path trong các bài sau này. Hãy nhìn vào thanh tùy chọn của công cụ:



Nếu click vào hình tròn có hình tam giác bên trong, bạn có thể chọn load các bộ shape có sẵn, trong bài chúng ta chọn Animals. Chọn shape hình móng vuốt rồi kéo và thả chuột trên văn bản ảnh để vẽ.

Shape sẽ tự động có màu của foreground nên hãy ấn D để foreground trở về mặc định màu đen. Khi kéo chuột giữ phím Shift để giữ nguyên tỉ lệ dài rộng của shape.



Các bạn có thể thấy là Shape tool cũng tự động tạo ra layer của riêng nó. Bây giờ hãy click vào icon hình con mắt trong bảng layer của hình nền (Background) để tạm giấu nó đi. Vào menu của bảng layer chọn Merge Visible hoặc phím tắt Shift + Ctrl + E. Lựa chọn này sẽ merge tất cả các layer với nhau, trừ những layer được giấu đi, trong trường hợp này là hình nền.

Hãy cho layer background hiện trở lại.

#### Free Transform

Sở dĩ chúng ta phải merge các layer trên là để có thể áp dụng free transform cho chúng. Để Free transform một layer, chọn layer đó và vào Edit -> Free transform hay phím tắt Ctrl + T đây cũng là một chức năng chúng ta sẽ sử dụng rất nhiều từ nay về sau.



Lúc này bạn có thể dùng các điểm mốc (node), tức là các ô vuông nhỏ ngoài viền để kéo chỉnh tùy ý kích cỡ của hình. Trong trường hợp này chúng ta chỉ cần kéo dài nó ra một chút theo bề ngang. Nếu trỏ chuột ra ngoài của các góc, bạn sẽ thấy con trỏ chuyển hình mũi tên hai chiều gập. Lúc đó bạn có thể click để xoay layer quanh trục tâm là hình tròn có dấu + ở giữa. Khi đã hài lòng, ấn Enter.

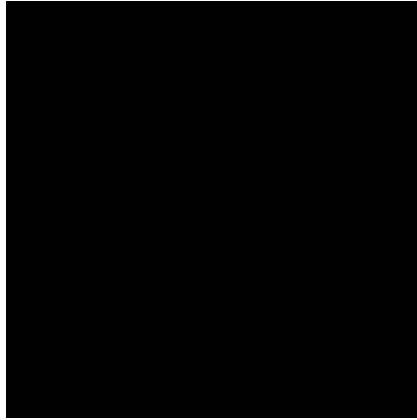


Giờ chọn move tool (phím tắt V) kéo hình dải chữ của chúng ta ra góc dưới, bên trái:



### Project time!

Bây giờ chúng ta sẽ sử dụng những gì đã học để thực hiện một design nho nhỏ. Vào File -> New hoặc phím tắt Ctrl + N để tạo một văn bản ảnh mới. Hãy tạo một ảnh với cỡ 500 x 500 px, tạm gọi là "Black Cat Design". Màu nền gì không quan trọng, nhưng để cho rõ ràng tôi đã fill toàn bộ background với màu đen:



Sử dụng Type tool (T) và font *Impact* có kèm sẵn trong PS, tôi type ra dòng text màu trắng chẳng hạn như hình dưới:



Mỗi khi bạn sử dụng Type tool để tạo text, text sẽ tự động xuất hiện trên một layer mới. Text layer đặc biệt hơn các layer bình thường một chút. Bạn có thể double click vào hình chữ T trong bảng layer bất cứ lúc nào để edit text. Và ngoài ra, bạn còn có thể phóng to text layer đến mấy chữ cũng sẽ không bị mất nét, do text vốn dựa trên vector chứ không phải là pixel.

Hãy dùng Ctrl + T vào free transform kéo chỉnh cho dòng "Cat conspiracy" bẹt ra như hình dưới. Khi hài lòng ấn Enter để thực hiện.



Copy Layer

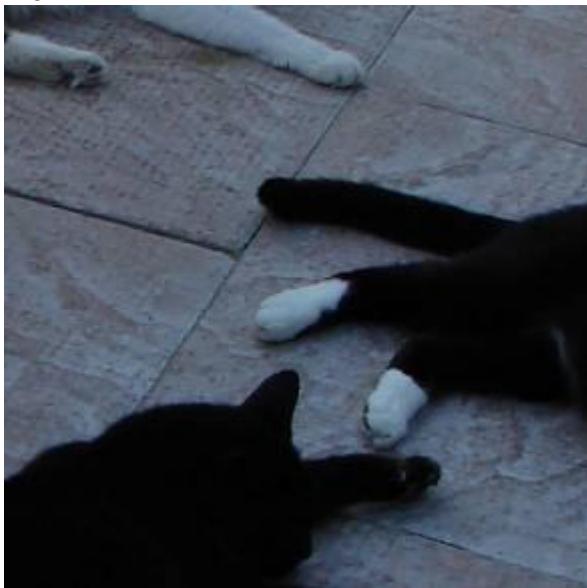
Có nhiều cách để copy một layer. Bạn có thể click chuột phải vào layer cần copy trong bảng layer chọn Duplicate Layer. Hoặc ấn Ctrl + J để copy layer mà bạn đang chọn. Hoặc dùng move tool (V) vừa giữ phím Alt vừa kéo chuột trên văn bản ảnh. Dù dùng cách nào hãy ghi nhớ lấy cách mà bạn ưa thích, bản thân tôi hay dùng tổ hợp phím Ctrl + J.

Hãy copy text layer của chúng ta ra làm 3 và dùng move tool để sắp đặt.



Bây giờ là lúc sử dụng đến hình ảnh thứ hai của bài học. Ở trên đầu tôi có link một tấm ảnh đòn mèo khá là bự. Hãy mở ảnh đó trong PS. Bạn có thể vào Select -> All (Ctrl + A), rồi Edit -> Copy (Ctrl + C), sau đó chuyển qua văn bản ảnh "Black Cat Design" của chúng ta và Edit -> Paste (Ctrl + V) hết như copy một đoạn text từ văn bản này sang văn bản kia vậy.

Một cách nữa đó là chỉ cần dùng move tool kéo ảnh đòn mèo vào trong văn bản "Black Cat Design". Dù dùng cách nào, lúc này ảnh đòn mèo đã xuất hiện trong design của chúng ta dưới dạng một layer mới:



Có một vấn đề đó là size ảnh quá lớn. dùng free transform Ctrl + T để kéo nhỏ layer mèo này lại. Do hình quá lớn nên có thể bạn phải zoom ra thật xa mới thấy được các điểm mốc để kéo. Khi kéo chuột nhớ giữ phím Shift để giữ nguyên tỉ lệ dài rộng. Bạn có thể giữ thêm phím Alt để kéo vào trong cho dễ hơn, nếu muốn.

Khi đòn mèo đã vừa gọn trong văn bản ảnh, ấn Enter.



Lúc này, để cho mọi việc dễ dàng hơn, hãy merge 3 layer text lại với nhau và kéo chúng lên trên. Một khi đã merge 3 layer text lại thành một layer duy nhất, giữ phím Ctrl + click vào layer mới này để tạo vùng chọn quanh tất cả các pixel trong layer đó. Một khi đã có vùng chọn này, bạn có thể giấu layer text hay xóa nó đi nếu muốn.

Ấn Ctrl + Shift + I để đảo vùng chọn.



Bước cuối cùng là fill vùng chọn với màu đen. Ctrl + D để bỏ vùng chọn. Kết quả là chúng ta có một design khá thú vị:



## Bài 5: Ghép ảnh & sử dụng brush

Hôm nay chúng ta sẽ bắt đầu tập ghép ảnh đơn giản, cũng như đi sâu thêm vào công cụ brush trong PS. Dưới đây là những hình ảnh sử dụng trong bài, hãy download về máy tính của bạn:

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#)

### Tạo layer từ vùng chọn

Mở hình ảnh đầu tiên ra: ảnh này có hai phần, khung tranh và hình của môt chiếc vỏ ốc bên trong khung tranh. Chúng ta sẽ tìm cách tách khung tranh từ hình này ra một layer mới.



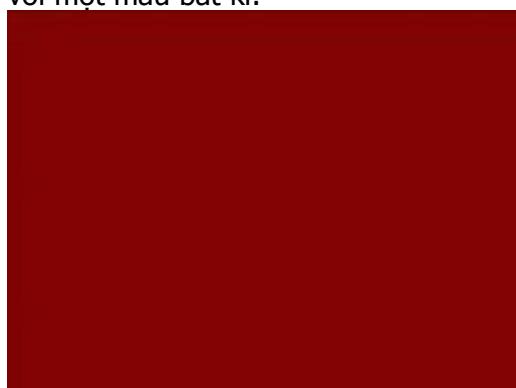
Đây là một hình ảnh khá dễ tách, cả về hình dạng và màu sắc. Đơn giản nhất là sử dụng Marquee để tạo vùng chọn quanh bức tranh môt chiếc vỏ ốc. Tuy nhiên bạn có thể sử dụng bất cứ công cụ tạo vùng chọn nào ưa thích của mình:



Nếu vùng chọn lấn vào khung tranh một chút cũng không sao, khi đã hài lòng, Ctrl + Shift + I để đảo vùng chọn. Lúc này bạn đã có một vùng chọn quanh tất cả mọi thứ, trừ bức tranh vỏ ốc. Ấn Ctrl + J để tạo layer mới dựa trên vùng chọn. Nếu lúc này bạn tạm giấu hình nền đi, layer mới của chúng ta sẽ nhìn như sau:



Tạm thời cứ để khung tranh tại đó, bây giờ hãy dùng Ctrl + N tạo một văn bản ảnh mới với diện tích 800 x 600 px. Chúng ta sẽ dùng hình ảnh này để làm nền cho khung tranh. Bây giờ hãy thử fill nền với một màu bất kì:

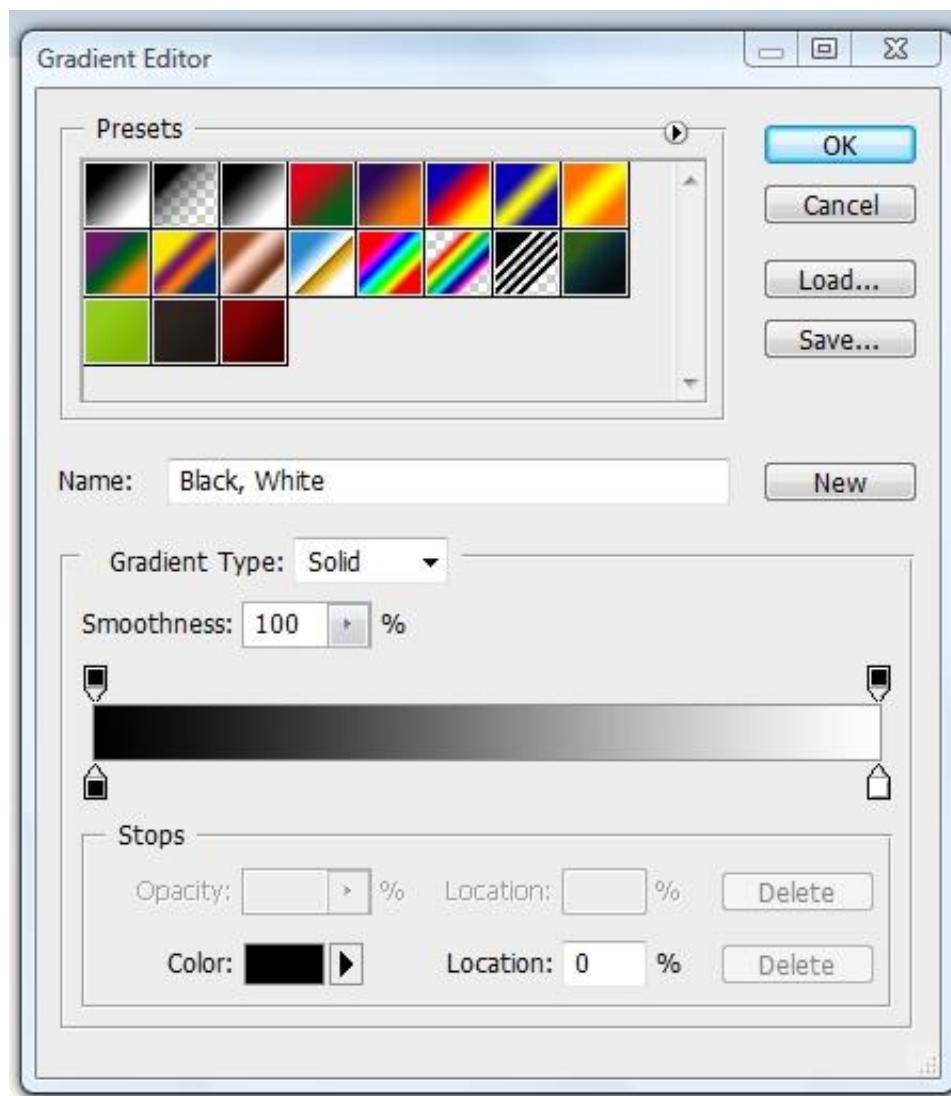


Nhin cũng ổn, nhưng thiếu thiếu cái gì đó. Sử dụng độc một mảng màu lớn không thay đổi thường dẫn đến hình ảnh rất phẳng và thiếu chiều sâu. Dĩ nhiên còn tùy mục đích thiết kế của bạn, trong trường hợp này tôi không hài lòng với màu nền quá đơn điệu thế này. Hãy ấn Alt + Ctrl + Z để quay trở lại trước khi fill màu.

### Giới thiệu: Gradient tool

Ấn vào biểu tượng  hoặc phím tắt G để chọn gradient tool. Công cụ này cho phép tạo những dải màu mượt theo hướng và hình dạng tùy chọn. Trong trường hợp này chúng ta sẽ chọn radial gradient, hãy ấn vào icon  ở phía trên bảng tùy chọn.

Mặc định của công cụ gradient là chuyển màu từ foreground sang background. Để đổi màu hãy click vào  trên bảng tùy chọn. Tại đây bạn có thể lựa chọn từ các bộ gradient có sẵn, hoặc tự tạo gradient với màu sắc và độ mượt riêng.



Bạn có thể thấy ở mỗi đầu của dải màu trong bảng này có 2 biểu tượng , một ở phía trên, một ở phía dưới. Click vào icon này ở phía dưới sẽ hiện ra bảng màu cho bạn lựa chọn. Ở đây chúng ta sẽ dùng màu #830506 cho đầu trái và màu #370000 cho đầu phải.

Khi đã chọn màu xong, ấn OK.

Bây giờ, hãy click chuột và kéo từ góc trên của văn bản ảnh xuống góc dưới, bạn sẽ thấy dải màu xuất hiện như hình dưới:



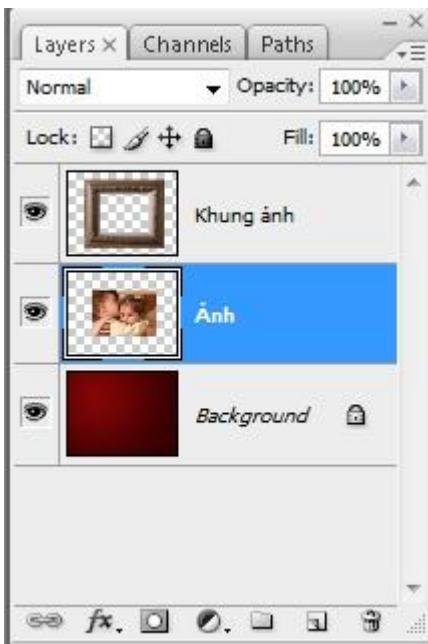
Sử dụng công cụ gradient làm màu nền của chúng ta có chiều sâu và ấm hơn rất nhiều. Quay trở lại với khung ảnh bạn vừa tách ra lúc nãy, dùng công cụ move tool (V) kéo layer khung ảnh đó vào ảnh nền chúng ta mới tạo ra này, rồi cùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ khung ảnh xuống một chút. Đặt tên cho layer này là "Khung ảnh"



Bây giờ hãy mở ảnh thứ hai của bài học này ra, và làm tương tự: dùng move tool (V) kéo vào, rồi free transform (Ctrl + T) cho nhỏ lại chút. Đặt tên là cho layer này là "Ảnh".



Hiện giờ nhìn bức ảnh có vẻ như đang nổi trên không trung chứ không nằm trong khung ảnh. Hãy nhớ lại bài 3 của chúng ta về thứ tự layer, layer nào nằm trên sẽ che khuất layer nằm dưới. Vì thế hãy dùng chuột kéo layer “Ảnh” xuống bên dưới layer “Khung ảnh” trong bảng layer:



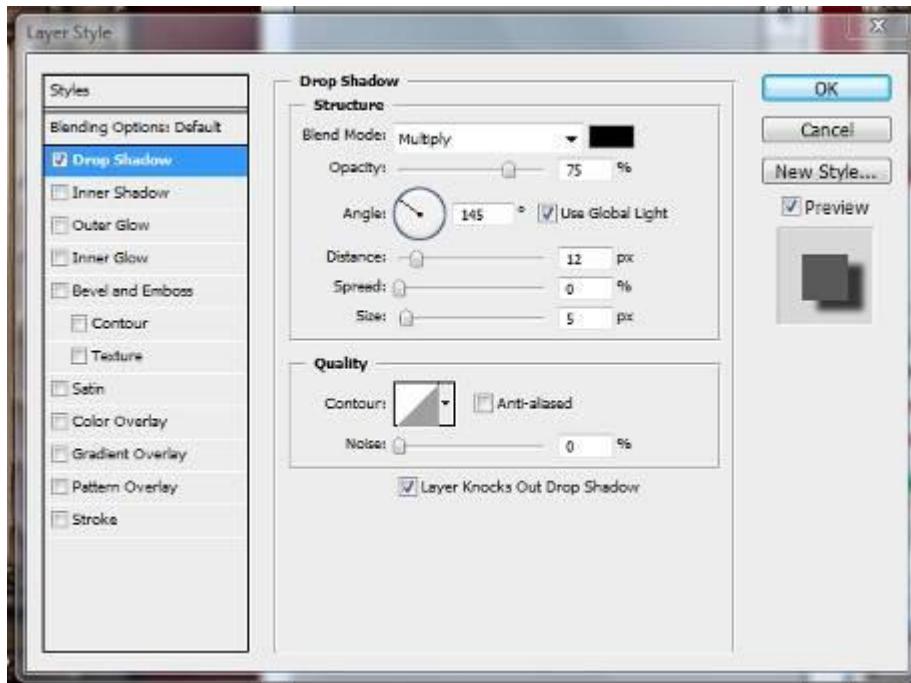
Bây giờ ảnh của chúng ta mới nhìn giống như nó đang nằm trong khung:



### Layer style

Layer style là các hiệu ứng đặc biệt để áp dụng cho layer. Đây là một công cụ cực kì mạnh (và tìm hiểu nó cũng khá vui), đặc biệt trong áp dụng cho các hiệu ứng text. Chúng ta sẽ áp dụng một trong những phổ biến nhất cho layer “Khung ảnh”: drop shadow

Chọn layer “Khung ảnh”, ấn vào icon ở hàng dưới cùng của bảng layer, chọn drop shadows. Bạn sẽ thấy bảng layer style xuất hiện. Có nhiều cách để vào bảng này, bạn có thể click chuột vào phải layer cần áp dụng chọn blending options, hoặc vào Layer -> Layer style -> Blending options.



Ở cột phía bên trái là các hiệu ứng có thể áp dụng cho layer, ở đây chúng ta chỉ cần chọn Drop Shadow. Cột bên phải là tùy chọn riêng cho từng hiệu ứng. Các bạn có thể sẽ bị choáng ngợp bởi quá nhiều tùy chọn. Nhưng đừng lo, =), với bài này tùy chọn mặc định không cần thay đổi. Drop shadow là hiệu ứng thả bóng cho layer.

Nếu bạn đang ở trong bảng tùy chọn của drop shadow, bạn có thể trỏ chuột vào văn bản ảnh và kéo, các bạn sẽ thấy bóng của layer xuất hiện theo con trỏ. Nếu bạn không thích dùng chuột có thể chỉnh vị trí của bóng bằng tùy chọn angle và distance. Chỉnh vị trí cho bóng khung ảnh hiện ra ở mép phải và mép dưới của layer cho phù hợp với hướng nguồn sáng.



Giờ hãy giữ phím Ctrl và chọn cả hai layer “Ảnh” và “Khung ảnh” trong bảng layer. Dùng free transform (Ctrl + T) lật nghiêng hình sang trái một chút:



Thêm một chút text và bạn đã hoàn thành sản phẩm ghép ảnh của mình!



Tiếp tục với bài học này, hãy mở ảnh thứ 3 của bài ra:



## Giới thiệu: History brush tool

Công cụ này giống với công cụ brush, nhưng thay vì vẽ thêm vào hình, history brush vẽ lại “quá khứ”, nó vẽ lại hình ảnh trước khi bị thay đổi, cách tốt nhất để có một ý niệm về history brush là hãy thử dùng nó.

Click vào icon  hoặc phím tắt Y để chọn history brush. Trước khi có thể sử dụng, bạn phải thực hiện thay đổi gì đó với ảnh gốc đã. Ở đây chúng ta sẽ fill toàn bộ bức ảnh với màu trắng. Một khi đã fill bức ảnh với màu trắng, hãy dùng chuột thử vẽ một đường bằng history brush:

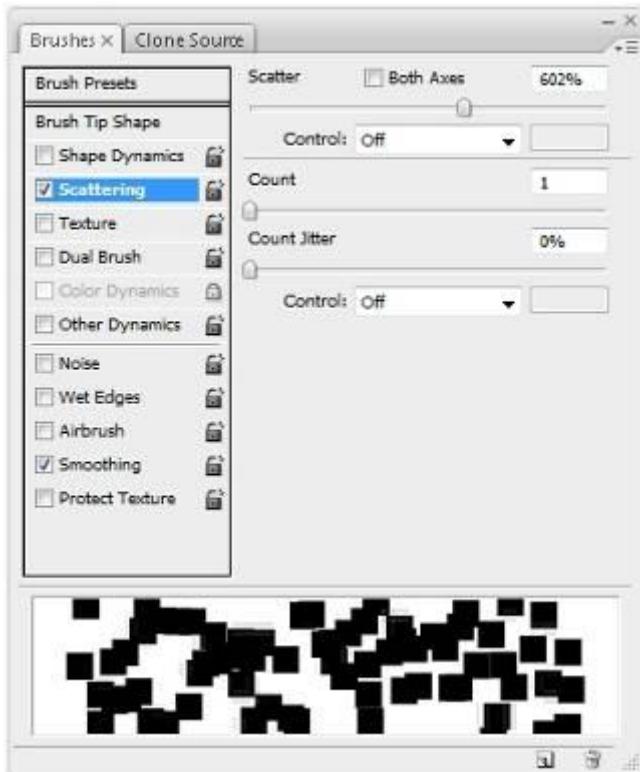


Đây chính là ý của tôi khi tôi nói history brush “Vẽ lại quá khứ”. Chính vì chức năng rất đặc biệt này của nó chúng ta có thể sử dụng history brush để tạo ra một vài hiệu ứng rất thú vị. Giờ hãy dùng Alt + Ctrl + Z để quay trở về một bước.

Tùy chọn brush

Bây giờ bạn hãy click chuột phải để vào bảng tùy chọn của history brush. Tất cả các công cụ sử dụng brush như brush, history brush, eraser... đều sử dụng chung một bảng tùy chọn này. Click vào icon  và chọn load bộ square brushes. Chọn một square brush bất kì nào đó.

Sau đó, ấn F5 hoặc icon  để vào bảng chức năng của brush.



Ở đây tick vào ô Scattering trong cột bên trái, và chỉnh mức Scatter lên 500% – 600%. Với brush set như vậy, hãy dùng history brush bắt đầu tô.

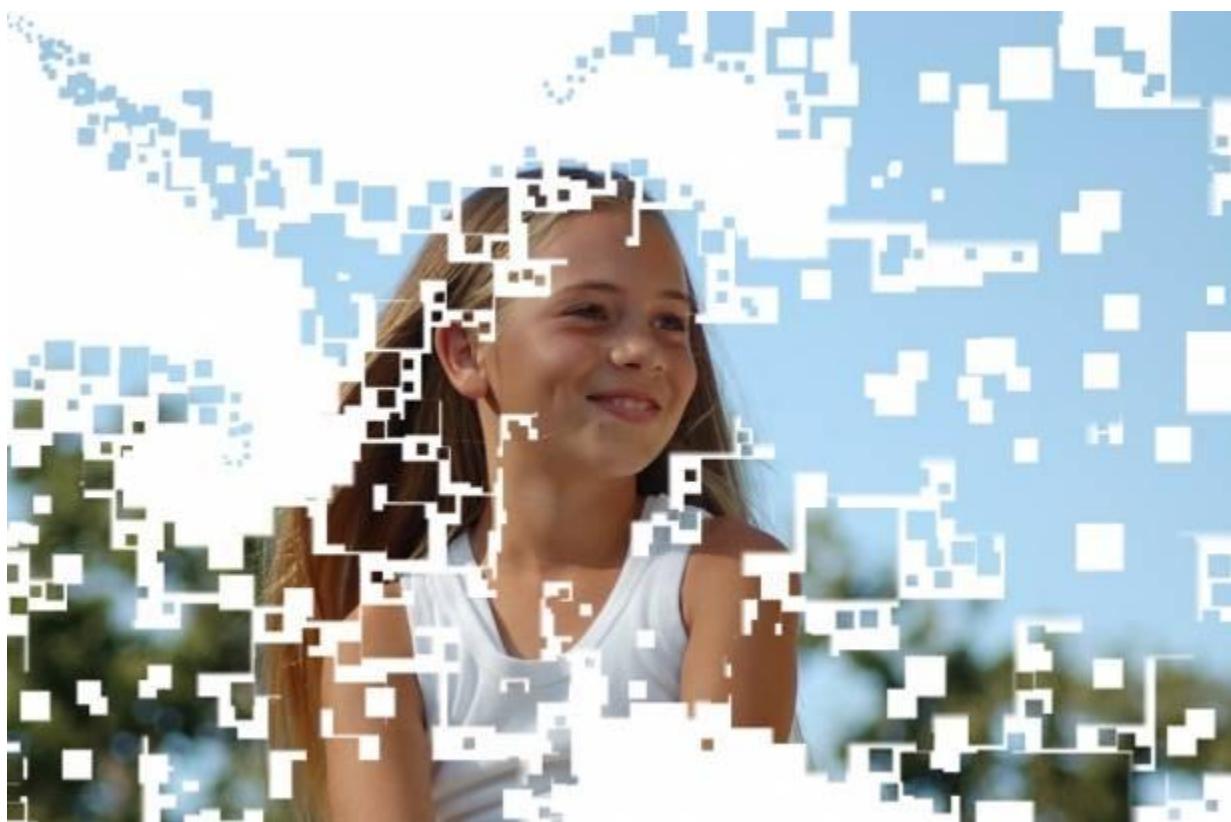


Bắt đầu từ góc trên bên trái, với size brush rất nhỏ, tô dần về góc dưới và tăng size brush lên dần. Các bạn có thể dùng phím tắt "[" và "]" để tăng giảm size brush.





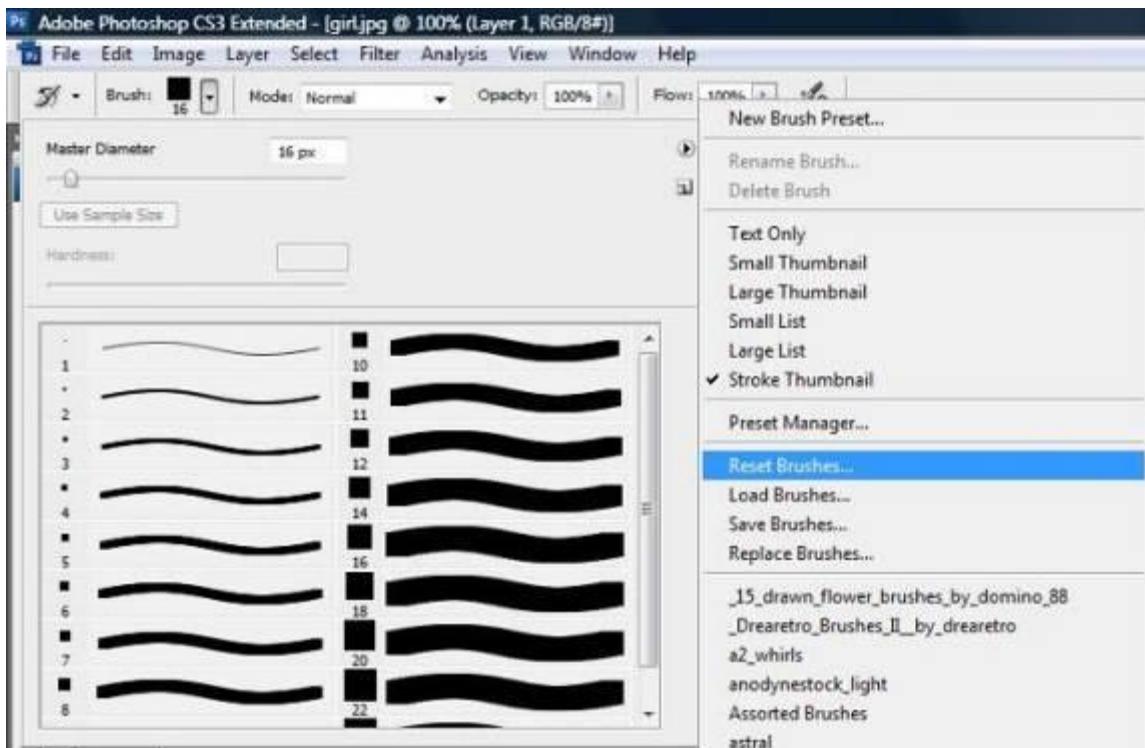
Một hiệu ứng rất thú vị phải không =) Tùy chọn cho brush không chỉ hoạt động với history brush mà còn với tất cả các công cụ sử dụng brush trong PS. Hãy chuyển qua công cụ brush thường (B), với tùy chọn y như vậy và màu trắng để vẽ thêm các ô trống nhỏ trong hình:



#### Lưu ý

Tôi đã từng nhắc điều này một lần, nhưng sẽ nhắc lại: khi bạn tay đổi tùy chọn gì đó của công cụ trong PS, các thay đổi đó sẽ giữ nguyên, PS sẽ không tự chỉnh về mặc định. Nếu một công cụ không hoạt động như ý muốn của bạn, rất có thể trước đó bạn đã thay đổi gì đó trong tùy chọn của nó rồi. Nếu không biết nên làm gì cách tốt nhất là reset lại công cụ đó bằng các click chuột phải vào icon của công cụ ở phía bên trái của thanh tùy chọn và chọn reset.

Còn trong trường hợp bạn đổi bộ brush như ở đây, để reset về bộ brush mặc định hãy click vào icon và chọn Reset brushes.

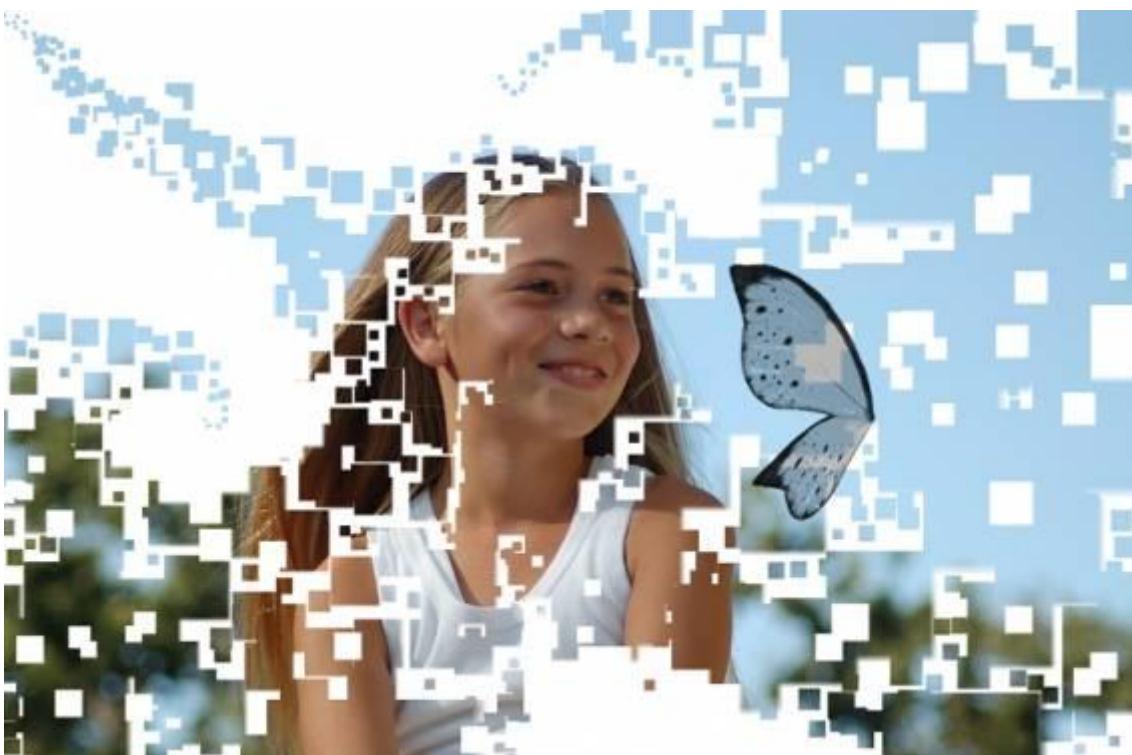


## Custom brush

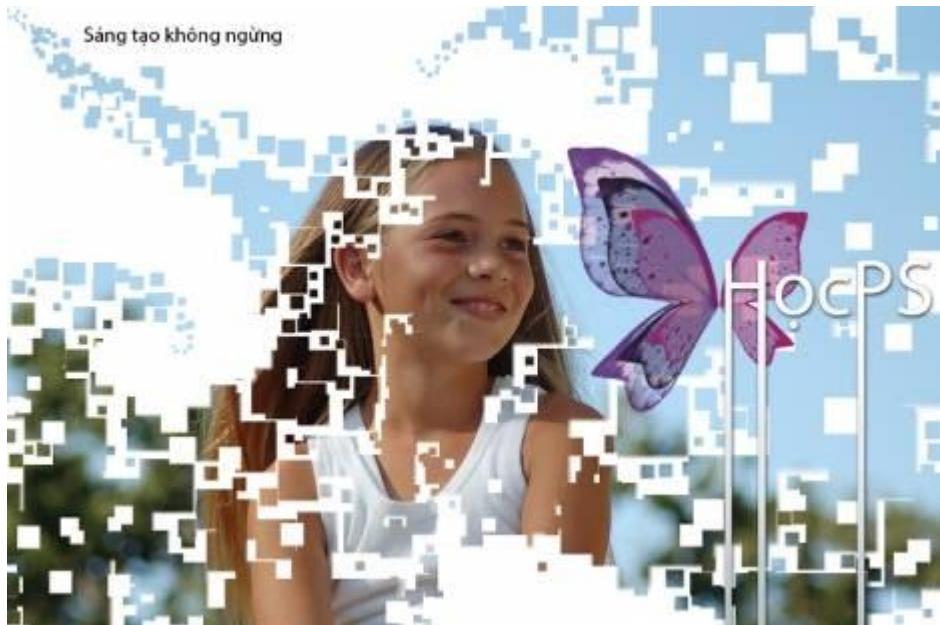
PS cho phép người sử dụng tự tạo brush riêng, và trên mạng có rất nhiều bộ brush rất đẹp bạn có thể download về. Ở đây chúng ta sẽ thử sử dụng một bộ Brush khá phổ biến, click vào [đây](#) để download.

Để có thể sử dụng, bạn phải đặt file brush download vào trong thư mục Presets/Brushes của Photoshop. Sau đó bạn có thể Load bộ brush đó trong PS.

Giờ hãy load bộ SS-Wings mà chúng ta vừa down, tạo một layer mới và thử vẽ lên văn bản ảnh:



Trên mạng có vô số bộ brush với đủ hình dáng phong cách khác nhau, thỏa sức đáp ứng nhu cầu sáng tạo của tất cả mọi người =)



Ở đây tôi đã thêm một chút text, một design khá bắt mắt phải không nào =)



## Bài 6: Chỉnh sửa ảnh

Trong bài này chúng ta sẽ học về các kĩ thuật chỉnh sửa ảnh trong Photoshop. Lần này có khá nhiều hình ảnh:

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#), [Hình 4](#), [Hình 5](#), [Hình 6](#)

Vì sao cần phải chỉnh sửa ảnh?

Nếu bạn đang thực hiện một dự án nào đó, chẳng hạn design một trang quảng cáo trên mặt tạp chí, thông thường bạn sẽ muốn sử dụng ảnh stock càng chất lượng càng tốt. Nhưng đôi lúc chúng ta không có sự lựa chọn, ví dụ như khi khách hàng đưa cho bạn một bức ảnh và yêu cầu bạn phải thực hiện design dựa trên bức ảnh đó chẳng hạn. Hoặc đơn giản là bạn muốn tự mình chỉnh sửa những bức ảnh chụp trong những chuyến đi chơi với bạn bè hoặc gia đình để in ra làm kỉ niệm.

Đối với tôi, một bức ảnh đẹp là một bức ảnh rõ nét, màu sắc rõ ràng, tương phản tốt. Nhưng đáng tiếc thay không phải tất cả chúng ta đều là những nhà nhiếp ảnh chuyên nghiệp. Với loại camera số

point and shoot phổ biến mà đa số mọi người sử dụng, nhiều khả năng là sẽ cho ra những bức ảnh không hoàn hảo. Trong trường hợp này bạn cần phải sử dụng đến Photoshop và kỹ năng chỉnh sửa ảnh (image adjustment) của mình.

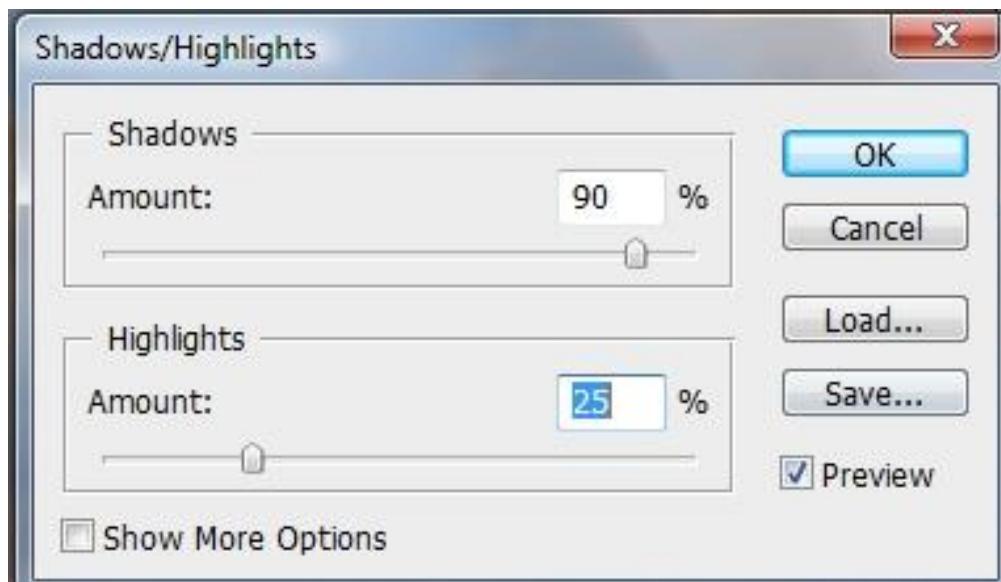
Trước khi chúng ta đi vào phần thực hành hãy nhớ một quy tắc: Chỉ chỉnh sửa những gì cần chỉnh sửa. Hãy nhìn thử vào bức ảnh [này](#) của Zemotion trên Deviant Art. Bản thân nó là một tác phẩm nghệ thuật hoàn chỉnh, không có gì cần phải thay đổi. Đừng chữa lợn lành thành lợn què. Khi nhìn vào một bức ảnh hãy phân tích xem có điều gì không ổn không và nếu có thì điều đó là gì? Giữ thói quen này và dần dần bạn sẽ có khả năng chỉ nhìn qua một bức ảnh và biết rõ mình cần phải làm gì. Shadow/Highlight

Hãy mở hình ảnh đầu tiên của bài ra:



Có điều gì không ổn trong bức ảnh này? Ảnh quá tối, hay nói cách khác là không đủ sáng. Trong nhiếp ảnh từ kĩ thuật gọi nó là *underexpose*. Tôi sẽ không đi sâu vào giải thích các chi tiết kĩ thuật ở đây, nhưng đây là một vấn đề khá phổ biến khi sử dụng các loại máy ảnh thông thường.

Để giải quyết vấn đề này, vào Image -> Adjustments -> Shadow/Highlight. Bạn có thể kéo các thanh trượt để thấy hiệu quả.



Đây là kết quả, bức ảnh sáng lên vừa đủ, và các chi tiết vốn lúc trước không thể nhìn thấy do ảnh quá tối đã dần hiện ra:

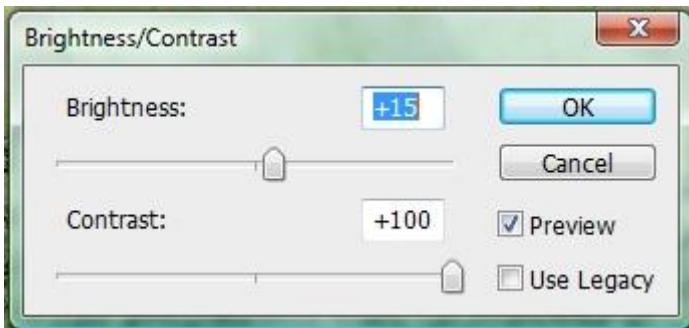


### **Brightness/Contrast**

Giờ hãy mở bức ảnh thứ hai của bài, hãy thử tự phân tích xem bức ảnh này có vấn đề gì:



Đối với tôi, màu sắc của bức ảnh này có vẻ nhợt nhạt, thiếu độ tương phản và thiếu chiều sâu. Chúng ta sẽ giải quyết vấn đề bằng cách vào: Image -> Adjustments -> Brightness/Contrast. Cũng giống như với Shadow/Highlight, bạn có thể kéo thanh trượt trên để chỉnh độ sáng/tối và thanh trượt dưới để chỉnh mức tương phản:



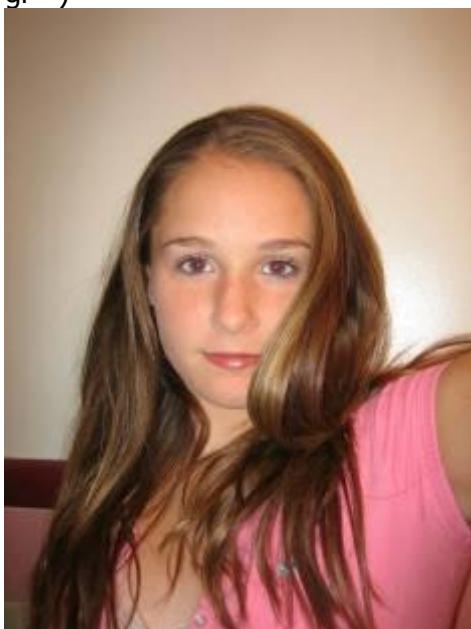
Khi đã hài lòng, ấn OK.



Chỉ một động tác nhỏ mà kết quả thật đáng ngạc nhiên. Tự nhiên bức ảnh nhìn có chiều sâu, màu sắc nhìn có sức sống, background và foreground rõ ràng hơn nhiều.

Red eye:

Mở bức ảnh thứ 3 của chúng ta ra, có lẽ tôi không cần phải nói các bạn cũng tự biết vấn đề ở đây là gì =)



Đây gọi là hiện tượng mắt đỏ, hiện tượng này xảy ra khá phổ biến. Bạn có biết rằng trong PS có một công cụ chuyên dùng để trị chứng mắt đỏ này không ?

Click vào icon  hoặc phím tắt J, sau đó chỉ cần click chuột vào hai con mắt đỏ. Voila!



#### **Hue/Saturation:**

Bạn đã bao giờ nhìn một chiếc áo và tự hỏi: nếu như nó màu xanh/vàng/đỏ thì có đẹp hơn không? Với PS chúng ta có thể biến bất cứ cái gì thành bất cứ màu gì bạn muốn. Hãy mở ảnh 4 của bài ra:



Nếu bạn nhớ bài học về vùng chọn của chúng ta: nếu như có một vùng chọn, tất cả những thay đổi bạn thực hiện trong PS sẽ chỉ ảnh hưởng tới vùng chọn đó. Điều này cũng áp dụng với tất cả những chức năng chỉnh sửa (adjustments) mà chúng ta đang học sử dụng. Ở đây chúng ta muốn đổi màu

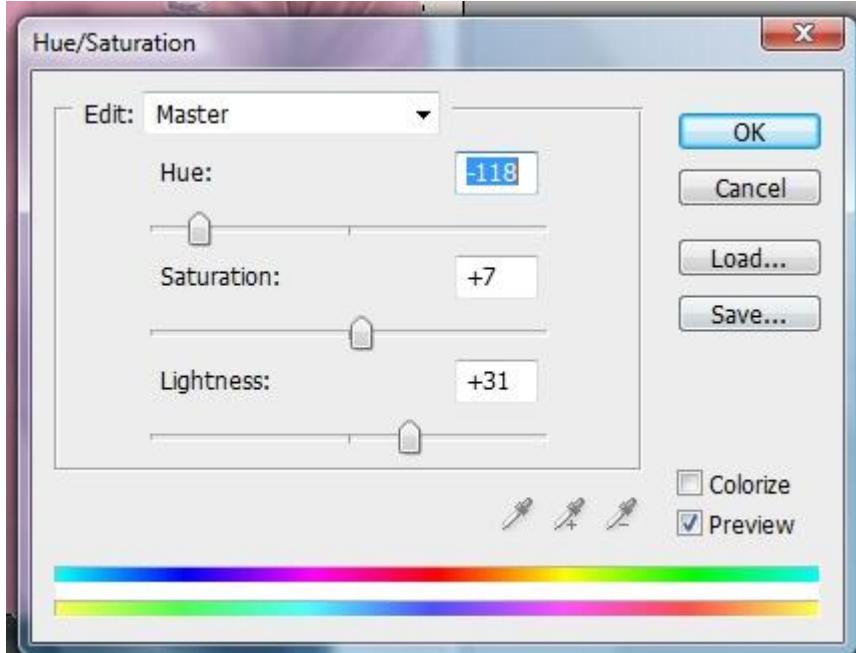
chiếc áo polo này, vì vậy việc trước tiên là tạo một vùng chọn quanh chiếc áo. Bạn có thể sử dụng bất cứ công cụ tạo vùng chọn ưa thích nào của mình:



Nếu bạn sử dụng Photoshop CS3, lúc này bạn có thể vào chức năng refine edge để chỉnh cho vùng chọn của mình thật chính xác. Như hình ở dưới, khi nhìn vùng chọn của mình trên nền đen, tôi thấy mình đã chọn thừa ra ngoài một chút, vì thế tôi kéo thanh Contract/Expand về bên trái để rút gọn vùng chọn của mình một chút:



Khi đã hài lòng với vùng chọn, bạn ấn OK. Vào Image -> Adjustments -> Hue/Saturation hoặc phím tắt Ctrl + U.



Bất cứ ai đã học qua về phôi màu đều biết màu sắc có 3 tính chất: Hue (sắc), Saturation (độ đậm nhạt) và Light/Darkness (độ sáng tối). Trong bảng này chúng ta có thể điều chỉnh 3 tính chất đó của màu sắc. Hãy thử nghiệm với các thanh trượt để có ý niệm về chức năng của chúng. Khi hài lòng ấn OK.



Nếu bạn ghi nhớ vùng chọn ở trên, lần sau quay trở lại bạn có thể load vùng chọn và đổi màu áo tiếp nếu muốn.

Như tôi nói, sử dụng chức năng này chúng ta có thể đổi màu của bất cứ cái gì thành bất cứ màu gì. Bạn có thể tạo ra những hình ảnh kì lạ chẳng hạn như:



Hoặc



Ảnh gốc của hai hình trên ở [đây](#) và [đây](#).

Đổi tranh màu thành tranh trắng đen

Hãy mở hình 5 bài ra:

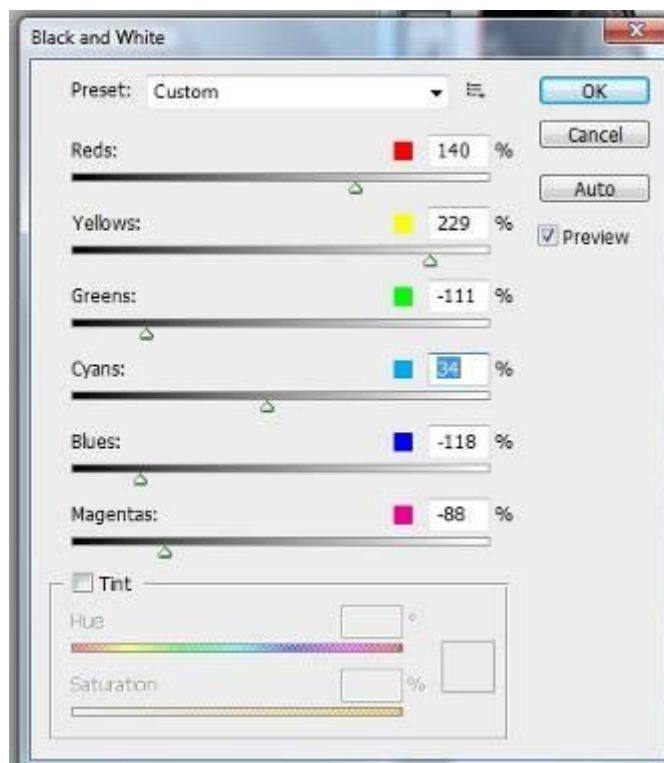


Trong Photoshop có nhiều cách để chuyển từ ảnh màu sang ảnh trắng đen. Bạn có thể vào Image -> Adjustments -> Desaturate (phím tắt Shift + Ctrl + U) hoặc vào Image -> Mode -> Grayscale. Kết quả sẽ ra thế này:



Đúng là một bức ảnh trắng đen, nhưng nó lại rơi vào trường hợp của bức ảnh thứ hai: màu sắc kém tương phản, thiếu trọng tâm. Một bức ảnh trắng đen đẹp trước hết là phải có độ tương phản cao. Nếu bạn sử dụng cách trên, PS tự động chuyển ảnh từ màu thành trắng đen mà không cho người sử dụng lựa chọn điều chỉnh gì cả. Vì vậy chúng ta sẽ sử dụng cách khác. Dùng Ctrl + Alt + Z để quay trở lại trước khi đổi màu.

Vào Image -> Adjustments -> Black and White. Nếu bạn không sử dụng Photoshop CS3 sẽ không có chức năng này, Trong trường hợp đó bạn có thể dùng Image -> Adjustments -> Channel Mixer và tick vào ô Monochrome, chức năng tương tự nhưng ít linh hoạt hơn.



Ở đây kéo các thanh trượt Reds, Yellows, Greens, Cyans... sẽ thay đổi độ sáng tối của màu sắc tương ứng trong tranh. Trong Photoshop CS3 bạn có thể trỏ chuột trực tiếp vào văn bản ảnh và kéo thả thay đổi độ sáng tối của mảng màu tương ứng. Hãy tự thử nghiệm một lúc, cố gắng tạo ra một hình ảnh tương phản cao:



Nếu vẫn chưa hài lòng, sau khi sử dụng Black and White bạn có thể mở Level (Image -> Adjustments -> Levels hoặc Ctrl + L) và chỉnh độ sáng tối thêm nữa.

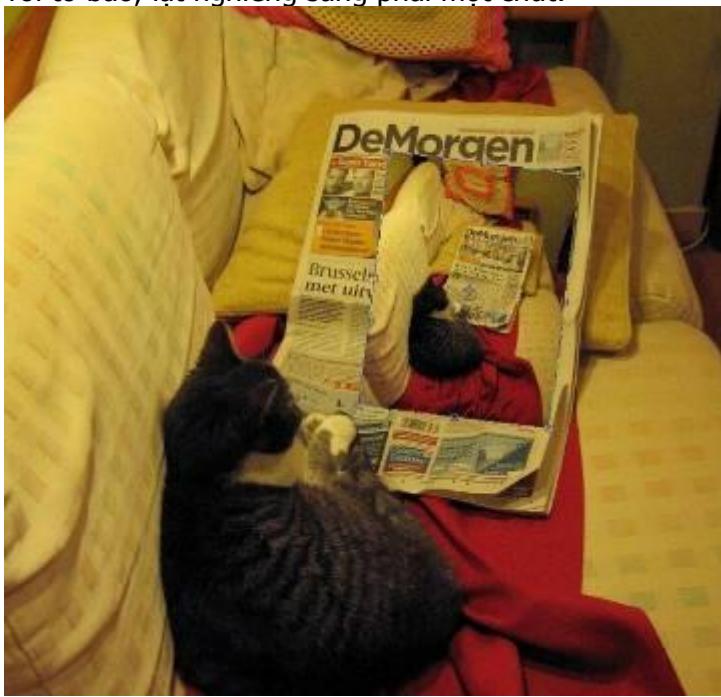
Hãy thử so sánh hai bức tranh trắng đen thực hiện bằng hai cách. Sử dụng cách sau linh hoạt hơn và cho phép ta tạo ra những bức ảnh trắng đen ấn tượng hơn rất nhiều =)

Project time!

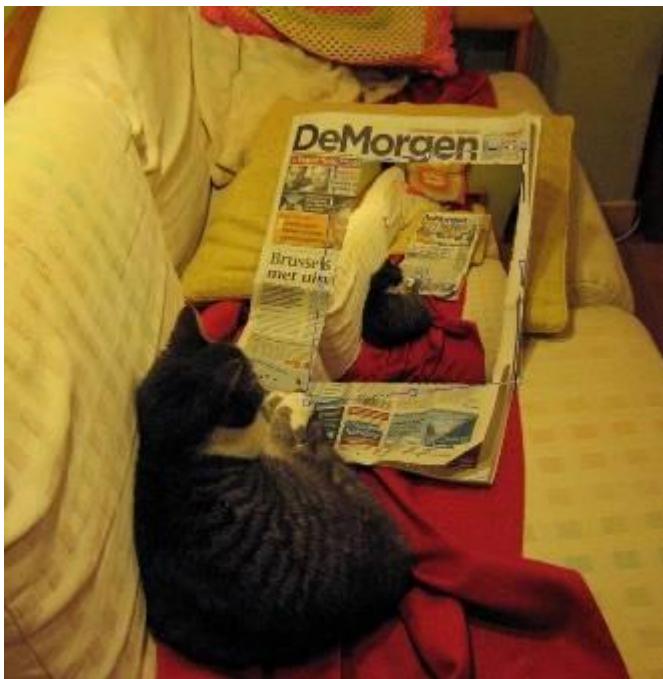
Bây giờ chúng ta sẽ dùng những từ đã học từ đâu đến giờ để thực hiện một design khá vui =). Hãy mở ảnh 6 của bài ra:



Chúng ta có một chú mèo dễ thương đang nằm ngủ trên tờ báo. Ấn Ctrl + J để copy ảnh thành một layer mới, đặt tên layer này là "Ảnh mèo". Dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ hình ảnh lại vừa với tờ báo, lật nghiêng sang phải một chút:



Vào Edit -> Transform -> Distort, kéo các mép của layer ra sao cho càng gần tương ứng như ảnh được in trên mặt báo càng tốt.



Vào Edit -> Transform -> Warp, lúc này sẽ xuất hiện một khung tương tự như cái lưới. Dùng chuột kéo các điểm mốc để uốn mép sao cho hợp với mép tờ báo:



### Giới thiệu: Burn tool

Vào icon hoặc phím tắt O để chọn Burn tool. Công cụ này hoạt động như một brush và chức năng của nó là làm tối màu những vùng được tô. Giảm size brush đến mức vừa nhỏ, rồi tô qua ảnh để giả tạo bóng của mép gấp tờ báo:



Ảnh trong báo không thể nét như ngoài nên vào Image -> Adjustments -> Hue/Saturation và Image -> Adjustments -> Brightness/Contrast chỉnh cho ảnh trên mặt báo mờ đi.



Chúng ta vừa có hình chú mèo ngủ bên trong hình chú mèo ngủ =D. Nhưng chưa hết, bây giờ hãy copy layer “Ảnh mèo” và lặp lại các bước trên trong hình ảnh nhỏ hơn. Lại lặp lại bước đó thêm 2 lần nữa. Kết quả cuối cùng là đây:



## Bài 7: Hiệu ứng ảnh với Blending mode

Bài ngày hôm nay sẽ khá là ngắn gọn, do bây giờ là tối thứ 6 và tôi đang khá lười, nhưng chủ yếu là chúng ta cover hết đề tài của ngày hôm nay =). Trong bài này chúng ta sẽ học làm quen với các chế độ họa trộn (Blending modes), cũng như thực hiện một design mang phong cách Las Vegas ở cuối bài XD.

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#), [Hình 4](#)

Tô màu một bức ảnh trắng đen

Ở cuối bài trước, chúng ta đã học cách biến một bức ảnh màu thành ảnh trắng đen. Bây giờ chúng ta sẽ tìm cách làm điều ngược lại: tô màu cho một bức ảnh trắng đen. Hãy mở hình 1 của bài ra:



Việc đầu tiên là tạo một layer mới. Ctrl + Shift + N để tạo một layer, đặt tên là “Màu”. Giờ hãy dùng công cụ Brush (phím tắt B), chọn một màu xanh lam đậm vào bắt đầu tô màu lên layer mới:



Chúng ta vừa tô màu cho bức ảnh, nhưng đồng thời cũng làm mất hết tất cả các chi tiết trên vùng được tô.

### Giới thiệu: Blending Mode

Blending mode tức chế độ hòa trộn là cách các layer tương tác với nhau. Blending mode mặc định của một layer là normal, khi ta thay đổi chế độ hòa trộn của một layer cũng tức là thay đổi cách layer đó tương tác với layer ở bên dưới nó.

Bây giờ chúng ta sẽ thay đổi blending mode của layer "Màu". Chọn vào layer "Màu", ở phía trên của bảng layer, ngay bên cạnh mức Opacity là một drop down menu nơi bạn có thể chọn các chế độ hòa

trộn khác nhau. Hãy đổi chế độ hòa trộn của layer "Màu" thành Overlay.



Bây giờ ảnh của chúng ta sẽ nhìn như sau:



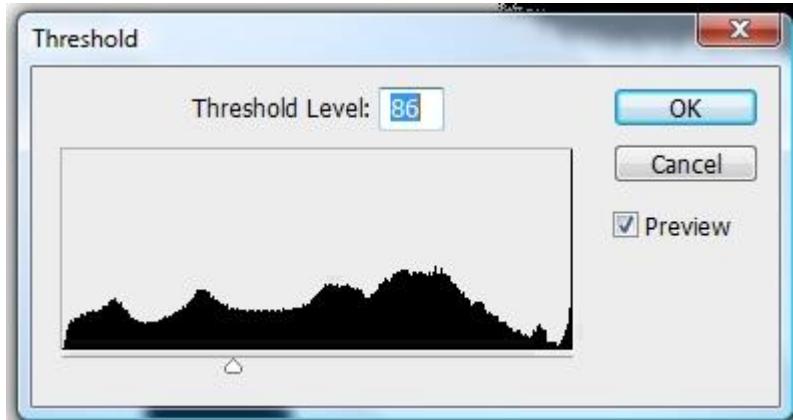
Giờ bạn có thể dùng brush tiếp tục tô toàn bộ áo khoác của ông cụ mà không sợ làm mất bất cứ chi tiết nào, chừng nào chế độ hòa trộn của layer "Màu" vẫn là Overlay.



Đây là một kĩ thuật rất phổ biến trong phục chế ảnh cũ. Hãy thử tô mõi thứ trên một layer khác nhau và save hình ảnh dưới dạng PSD. Về sau khi bạn mở lại hình ảnh, nếu khi khách hàng đổi ý (và khách hàng luôn đổi ý) rằng chiếc áo thực ra màu nâu thì bạn chỉ việc vào layer tương ứng và đổi màu. Giờ hãy mở hình ảnh tiếp theo của chúng ta:



Chúng ta sẽ biến bức ảnh này thành ra chỉ có 2 màu: đen và trắng. Để làm điều đó vào Image -> Adjustments -> Threshold và điều chỉnh thanh trượt đến khi vừa ý:



Kết quả như sau:



Giờ hãy mở hình ảnh thứ 3 của bài ra:



Dùng công cụ move tool (V) kéo hình ảnh này vào bức ảnh đen và trắng của chúng ta. gọi nó là layer "Hoa". Đổi chế độ hòa trộn của layer "Hoa" thành Screen.



Một hiệu ứng thật đẹp phải không. Sở dĩ tôi chuyển bức ảnh cô gái thành màu trắng đen là để giải thích về cách hoạt động của các chế độ hòa trộn. Chẳng hạn trong trường hợp này các bạn có thể thấy là chế độ hòa trộn Screen cho phép màu xuất hiện ở những vùng màu tối và chấn màu ở những vùng màu sáng. Các độ chế hòa trộn nằm dưới mục Lighten thường có xu hướng làm sáng tranh.

Giờ hãy mở hình 4 của chúng ta:



Làm tương tự như trên, dùng move tool (V) kéo vào ảnh cô gái, đặt tên layer là "Cát". Hãy chuyển chế độ hòa trộn của "Cát" thành Multiply:



Các bạn có thể thấy là Multiply làm chính xác điều ngược lại: cho màu xuất hiện ở các vùng sáng và để yên những vùng tối. Các chế độ hòa trộn nằm dưới mục Darken có xu hướng làm tối tranh. Sử dụng Blending modes một cách sáng tạo có thể giúp bạn tạo những design cực kì thú vị. Ở đây đã thêm một chút text:



### Project time!

Ctrl + N để tạo một văn bản ảnh mới, 500 x 500 px. Sử dụng công cụ gradient (G), chọn radial gradient với hai màu #2f2520 và #1e1916 để tạo một hình nền như sau:



Sử dụng type tool (T) và với font chữ *Evanescent*, màu đen tối type ra một chữ V lớn:



Tôi copy layer chữ V lớn và lật ngược nó lại:



Đổi chế độ hòa trộn của cả hai chữ V thành Overlay và giảm mức Opacity của cả hai xuống còn khoảng 50%



Ctrl + Shift + N tạo một layer mới, sử dụng shape tool (phím tắt U), chọn icon ở trên thanh tùy chọn để shape tự động chuyển thành pixel khi thả chuột. Chúng ta sẽ tạo một shape hình chữ nhật góc tròn



Ctrl + Shift + N tạo một layer mới nữa. Vào custom shape, chọn hình dạng con tép, nhớ giữ phím Shift khi kéo chuột để giữ tỉ lệ dài rộng của hình dạng. Dùng màu đen:

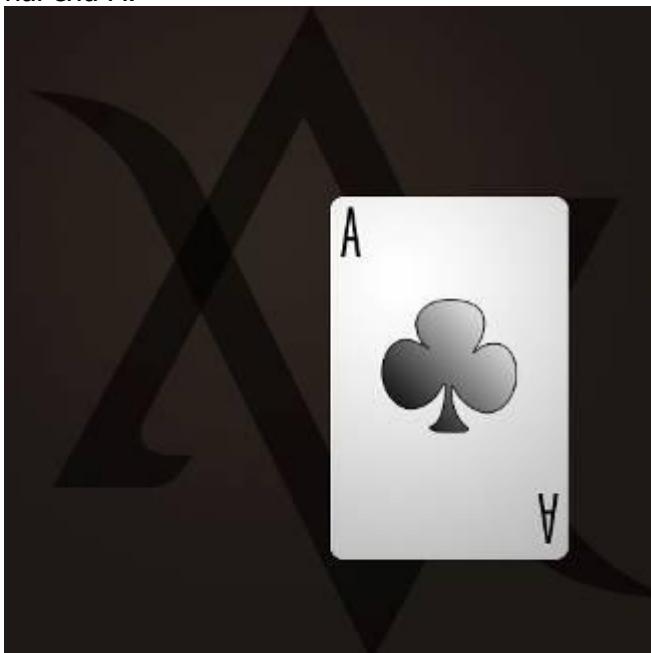


Vào Layer -> Layer style -> Blending options, chúng ta sẽ áp dụng vài hiệu ứng cho hình con tép này.

Trong bảng blending options, tick vào ô Gradient Overlay. Chỉnh angle thành 45 độ. Tick vào ô Stroke, giảm size xuống còn 1px. đổi color thành màu đen.



Giờ tôi dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ con tép lại. Đồng thời dùng một font chữ khác tạo ra hai chữ A:



Bây giờ các bạn có thể merge cách layer tạo thành lá bài lại với nhau thành một layer. Vào Layer -> Layer Styles -> Blending Options của layer đó, tick vào Stroke, giảm size xuống 1 px và chọn màu đen. Vào Edit -> Transform -> Distort và kéo các điểm mốc điều chỉnh sao cho lá bài nhìn như đang lật nghiêng:



Sử dụng cách tương tự, tôi tạo ra thêm 2 lá bài nữa:



Và thêm một chút text, design Las Vegas của chúng ta đã hoàn thành, thật đơn giản phải không =)



# Bài 8: Các bộ lọc & ghép ảnh sáng tạo

Trong bài hôm nay chúng ta sẽ học về các bộ lọc (Filter) trong Photoshop, cũng như thực hành một bức ghép ảnh sáng tạo ở cuối bài.

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#), [Hình 4](#), [Hình 5](#), [Hình 6](#)

## Filter

Filter là các bộ lọc cho phép áp dụng các hiệu ứng đặc biệt lên ảnh. Để sử dụng filter cho một văn bản ảnh, bạn chỉ cần click vào Filter trên thanh tùy chọn chung ở phía trên cùng, và chọn hiệu ứng mong muốn.

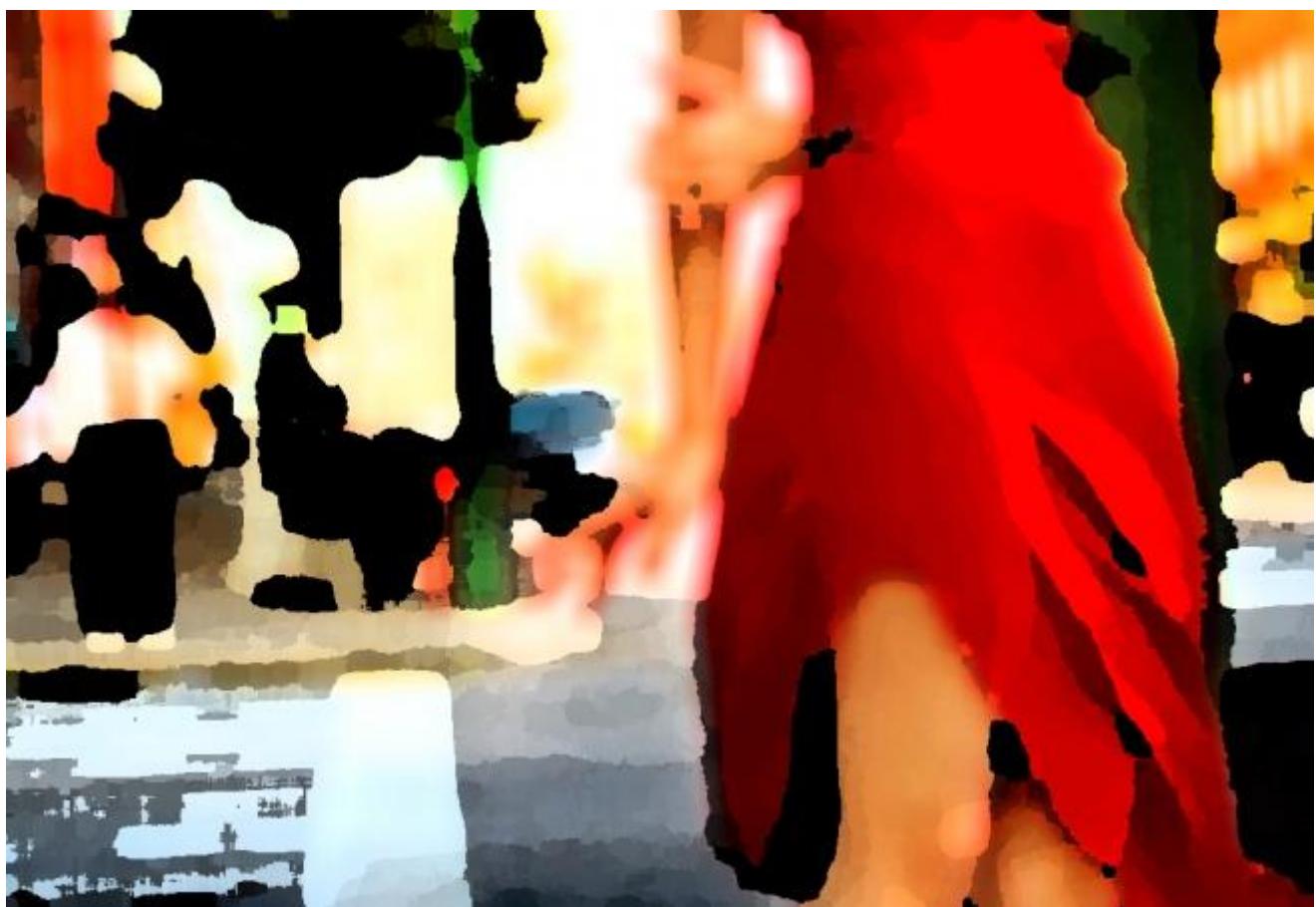
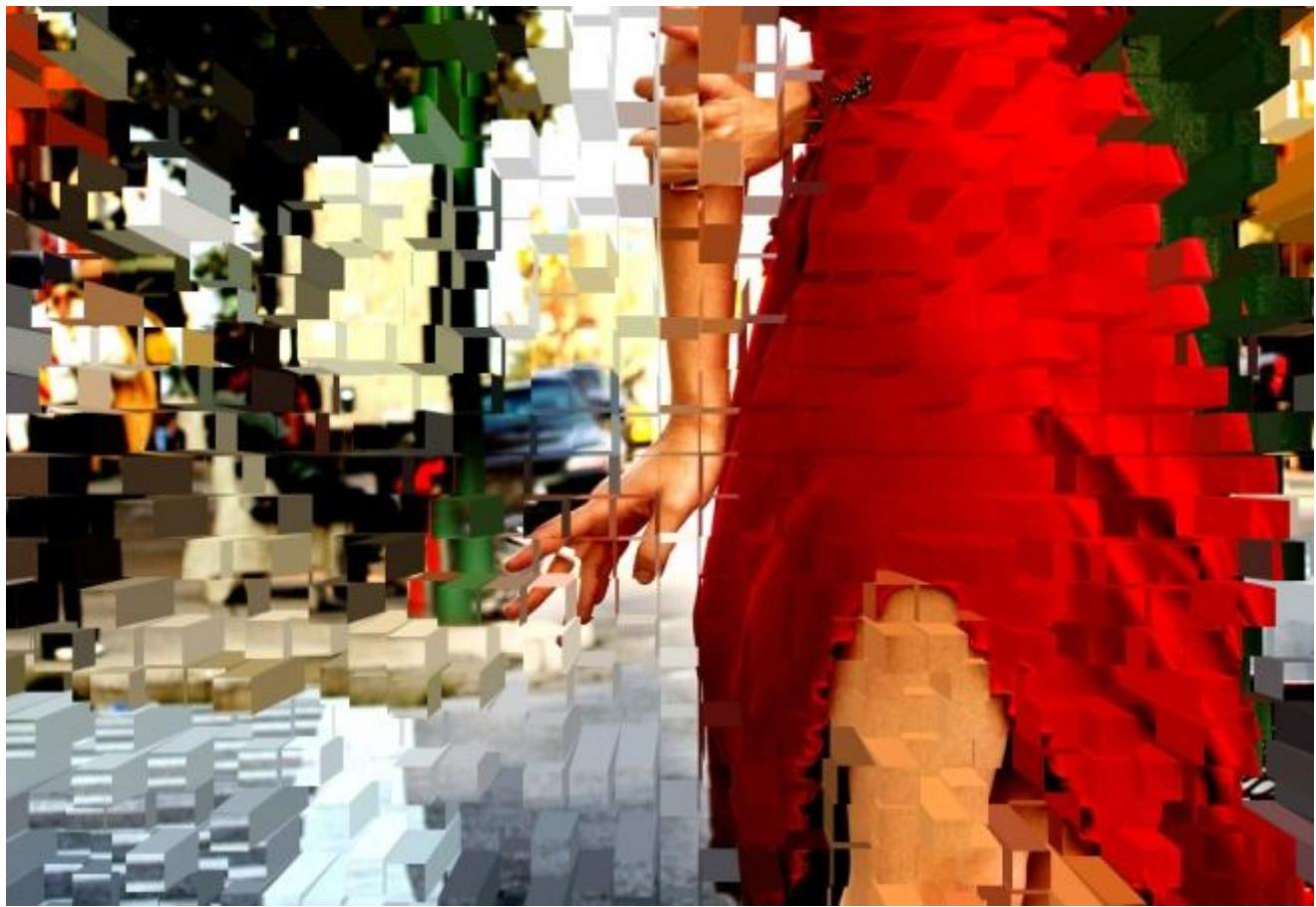
Hãy mở ảnh 1 của bài ra:



Các hiệu ứng mà Filter có thể tạo ra cực kì đa dạng, và bạn có thể áp dụng bao nhiêu bộ lọc lên một bức ảnh cũng được. Để xem preview tác dụng của phần lớn các bộ lọc này, bạn có thể vào Filter -> Filter Gallery. Tại đây bạn cũng có thể thử áp dụng nhiều bộ lọc khác nhau để xem hiệu quả trên ảnh:



Hãy tự thử nghiệm với các bộ lọc để có một ý niệm cơ bản về chức năng của chúng. Dưới đây là vài ảnh ví dụ về các hiệu ứng mà Filter có thể tạo ra:



Bây giờ, chúng ta sẽ thử sử dụng Filter để làm nét ảnh.

## Làm nét ảnh

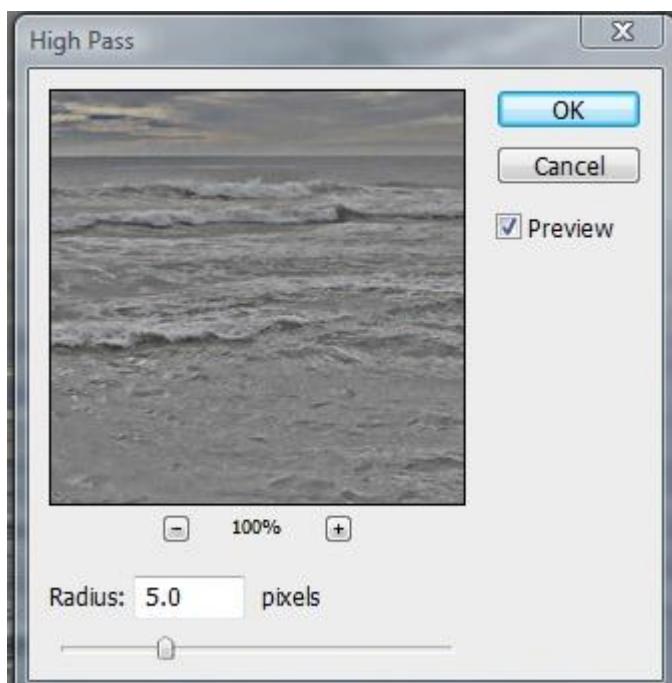
Trong Photoshop có nhiều cách để làm nét (sharpen) ảnh của bạn. Bản thân PS cũng có một vài bộ lọc riêng dùng để làm nét ảnh (Filter -> Sharpen). Ở đây, tôi sẽ dạy bạn cách làm nét ảnh bằng bộ lọc High Pass.

Hãy mở ảnh 2 của bài ra:

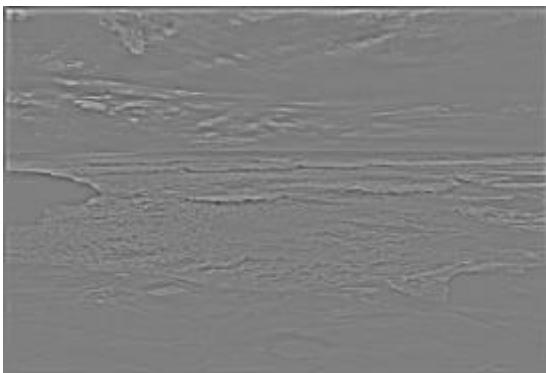


Đây là một bức ảnh đẹp, xong các chi tiết trên mặt sóng cũng như trong các đám mây không được rõ nét lắm. Để bắt đầu làm nét ảnh, trước hết hãy tạo copy ảnh nền bằng Ctrl + J. Nếu bạn không copy ảnh nền thì chúng ta sẽ không thể thực hiện hiệu ứng này được.

Một khi đã copy ảnh nền, hãy chọn layer mới copy và vào Filter -> Other -> High Pass và điền thông số như ý muốn:



Ở đây chúng ta muốn chỉnh hiệu ứng sao cho các nét của các chi tiết thật rõ. Ở đây tôi thấy mức 5 px là ổn. Khi hài lòng ấn OK. Bây giờ hãy biến layer thành trắng đen bằng Shift + Ctrl + U.



Bước cuối cùng là đổi chế độ hòa trộn của layer copy thành Overlay. Giảm mức Opacity của layer xuống một chút nếu thấy hiệu ứng quá mạnh:



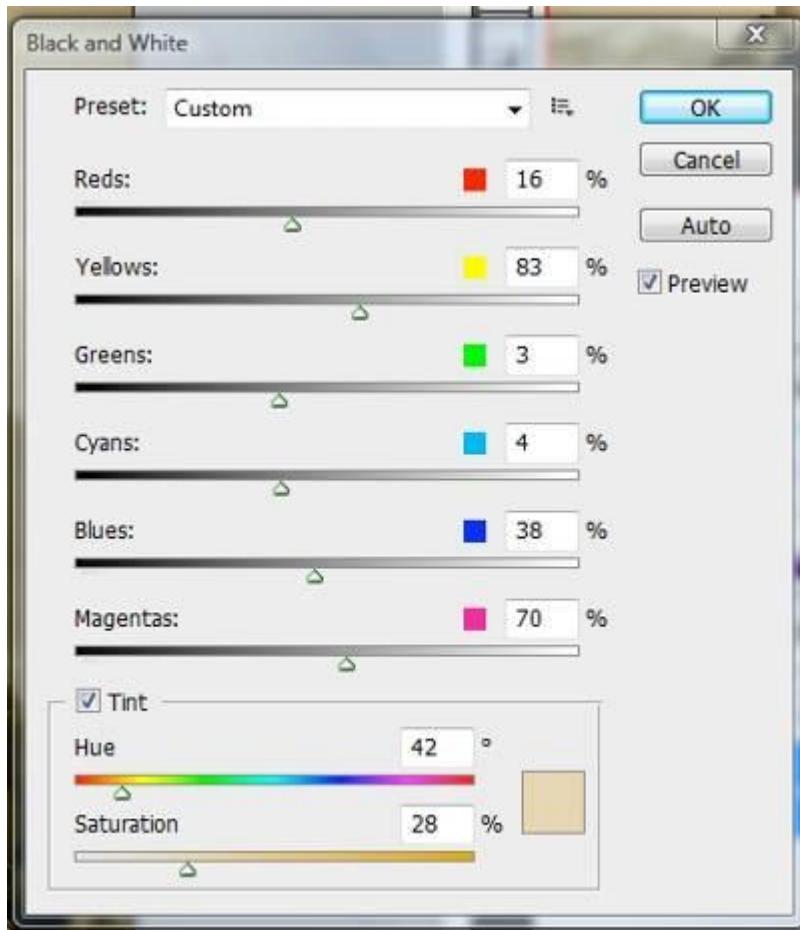
Đây là kết quả. Mới nhìn qua thì nó có vẻ như chẳng khác gì bức ảnh đầu tiên, nhưng hãy thử tự so sánh ảnh gốc và kết quả. Bạn cũng có thể click vào icon hình con mắt để tạm giấu layer copy đi, bạn sẽ thấy một sự khác biệt lớn trong độ nét của hai hình ảnh.

Biến một bức ảnh mới thành ảnh cũ

Đây là một kĩ thuật khá đơn giản tôi học được ở Kelby Training, ở đây tôi có tự thay đổi nó một chút. Hãy mở ảnh 3 bài ra:



Bước đầu tiên của chúng ta là vào Image -> Adjustment -> Black and White. Hãy tick vào ô Tint ở phía dưới và kéo các thanh trượt cho đến khi vừa ý.



Ngay lập tức chúng ta có hình ảnh như dưới:



(Đối với các bạn không có phiên bản Photoshop CS3, sẽ không có chức năng này. Các bạn có thể dùng Ctrl + Shift + U để biến ảnh thành đen trắng, rồi vào Image -> Adjustments -> Hue/Saturation và tích vào ô Colorize ở góc dưới. Lúc này các bạn có thể kéo các thanh trượt cho đến khi ra kết quả tương tự.)

Bước tiếp theo là làm tối các góc ảnh, vào Filter -> Distort -> Lens Correction.



Ở đây các bạn có thể kéo thanh trượt Amount dưới mục Vignette để làm tối các góc của ảnh. Ấn OK khi vừa ý. Kết quả như sau:



Để làm hiệu ứng này tự nhiên hơn, tôi dùng Burn tool (O) tiếp tục dùng chuột làm tối các mép hơn nữa:



Một tấm ảnh cũ không thể nét như ảnh mới, vì thế chúng ta sẽ làm nhòe ảnh một chút. Vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur.



Điền thông số càng lớn thì ảnh sẽ càng nhòe. Ở đây tôi chỉ muốn ảnh nhòe đi 0.5 px.

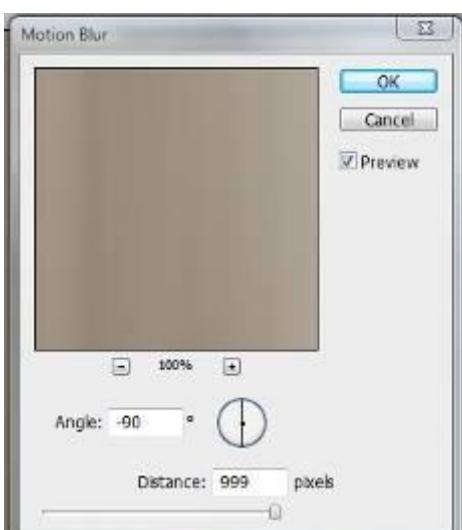


Kế tiếp, hãy dùng Ctrl + Shift + N một layer mới, chọn layer đó. Ấn phím D để chuyển màu background và foreground về mặc định. Sau đó đổi màu foreground thành một màu nâu vàng tối nào đó. Sở dĩ phải làm vậy vì chúng ta sắp sử dụng bộ lọc Clouds, bộ lọc này sử dụng màu của background và foreground để tạo hiệu ứng.

Vào Filter -> Render -> Clouds.



Tiếp tục vào Filter -> Blur -> Motion Blur, chúng ta sẽ sử dụng bộ lọc này để tạo ra các dải màu dọc màu trắng và nâu.



Chỉnh Angle thành 90 độ để góc hiệu ứng chạy dọc, Distance là 999 px. Ấn OK.



Giờ hãy đổi chế độ hòa trộn của layer thành Overlay. Giảm mức Opacity nếu thấy hiệu ứng quá mạnh.



Một bước cuối cùng, các bạn có thể vào trang [này](#) để download bộ Brush paper damage. Load bộ brush trong PS, chọn màu trắng và thêm hình vệt rách này:



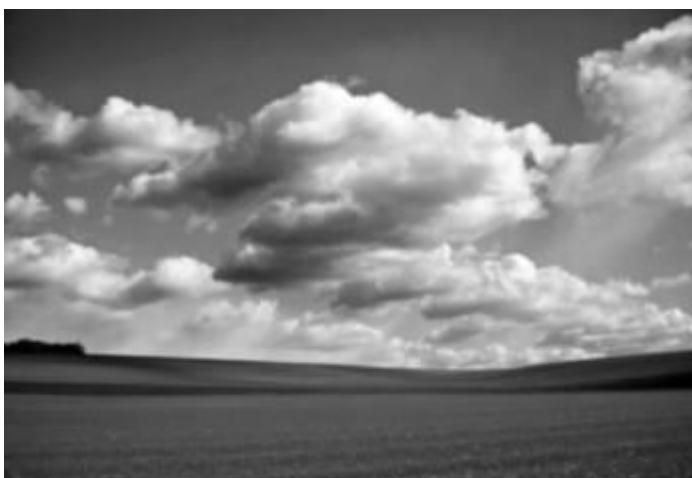
Chúng ta vừa chuyển một bức ảnh mới thành một bức ảnh chụp từ thế kỉ trước =)  
Project time!

Bây giờ chúng ta sẽ sử dụng những gì đã học để thực hiện một bài ghép ảnh sáng tạo. Mở ảnh 4 của bài ra:



Đây là một bức ảnh khá đẹp, song chúng ta sẽ làm cho nó lung linh hơn một chút. Bước đầu tiên là copy ảnh nền bằng Ctrl + J. Một lần nữa bạn phải thực hiện bước này thì chúng ta mới có thể tạo hiệu ứng mong muốn.

Một khi đã copy layer nền, chọn layer copy và Ctrl + Shift + U để biến nó thành ảnh trắng đen, đồng thời vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur làm nhòa ảnh đi một chút.



Đổi chế độ hòa trộn của layer copy thành Overlay và giảm mức Opacity xuống một chút.



Kết quả là chúng ta có một hình ảnh tương phản hơn và có vẻ mờ ảo hơn ảnh gốc. Các bạn có thể click vào hình lớn hoặc icon để so sánh ảnh trước và sau hiệu ứng.

Bước tiếp theo hãy mở hình 5 của bài ra:



Đây là một hình ảnh cực kì dễ tách, sử dụng công cụ tạo vùng chọn yêu thích của bạn để chọn mặt trăng:



Khi đã hài lòng với vùng chọn, dùng công cụ move (V) kéo hình ảnh mặt trăng vào ảnh nền của chúng ta. Gọi layer này là “mặt trăng”.



Đổi chế độ hòa trộn của layer “Mặt trăng” thành Screen, dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ layer lại một chút, cũng như chuyển nó ra giữa:



Copy layer “Mặt trăng”, dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ lại chút và tạo ra một mặt trăng thứ hai. Nhớ xoay mặt trăng thứ hai này một chút để nó không nhìn giống y hệt như mặt trăng lớn.

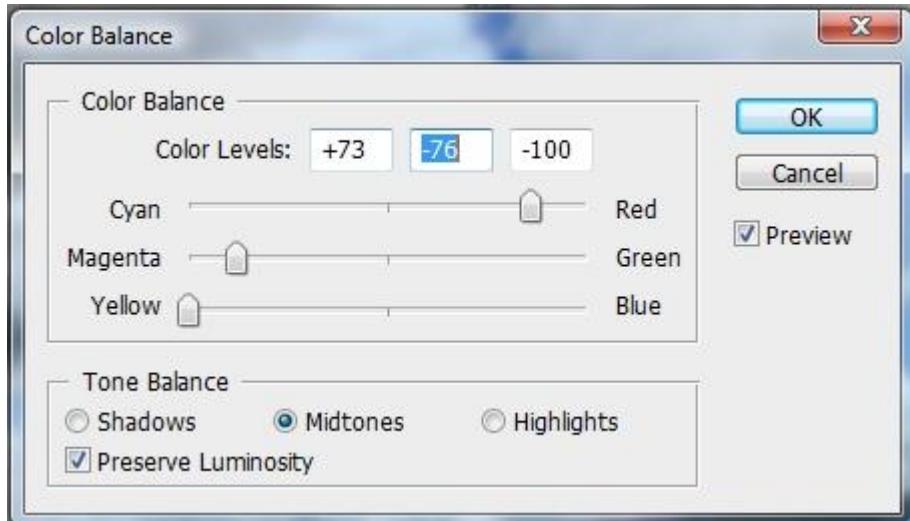


Dùng công cụ Eraser (E), tẩy bớt phần dưới của hai layer mặt trăng đi sao cho nhìn như mặt trăng bị mây che khuất.

Chú ý là các bạn có thể giảm mức opacity của hai layer mặt trăng để làm chúng nhìn giống thật hơn chút, trong bài này tôi giữ nguyên mức opacity ở 100 % để hình ảnh được rõ ràng.



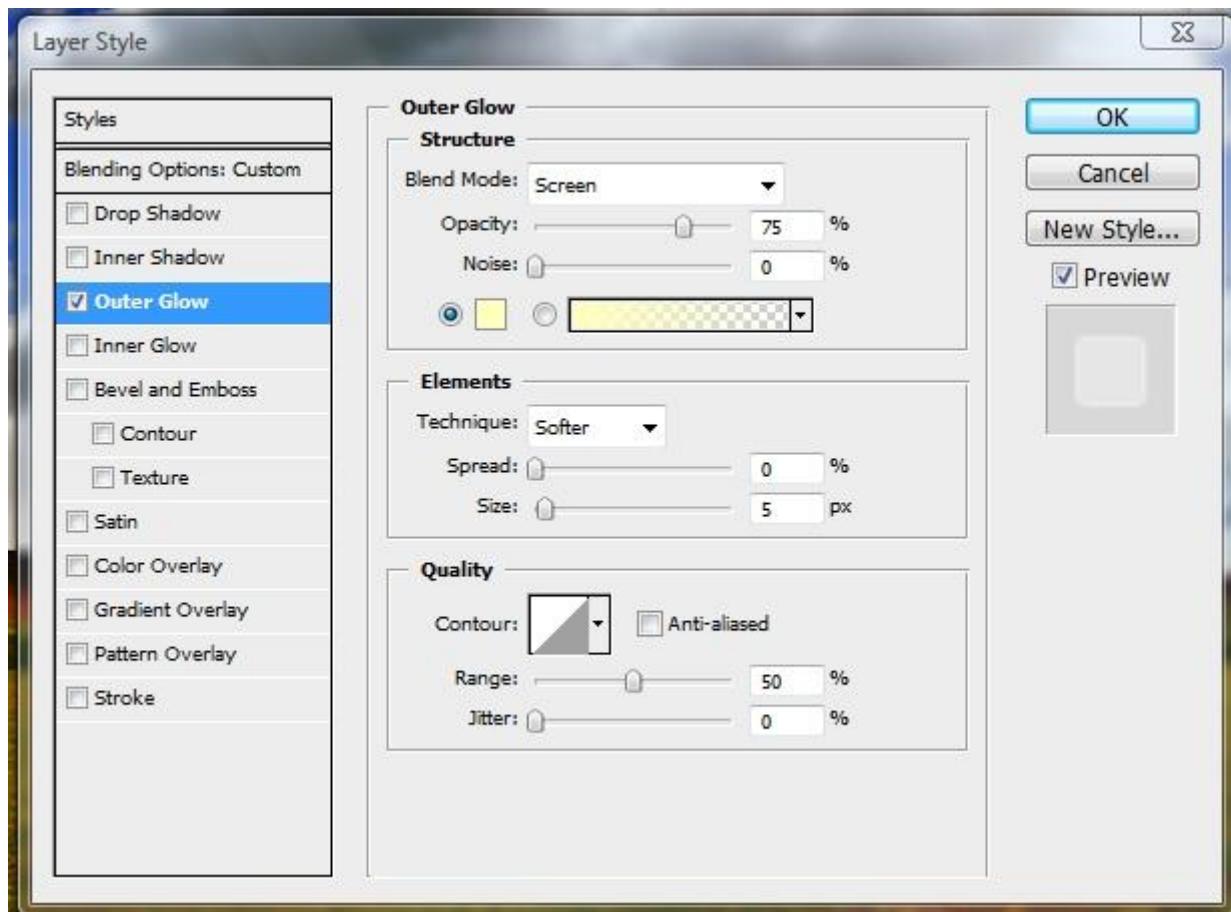
Chọn layer “Mặt trăng”, vào Image -> Adjustments -> Color Balance. Kéo các thanh trượt để đổi màu mặt trăng này thành đỏ:



Kết quả như đây:



Bây giờ chúng ta sẽ áp dụng layer style cho mặt trăng. Vào Layer -> Layer styles -> Blending options và tick vào ô Outer Glow để chọn hiệu ứng phát sáng.



Trong bảng tùy chọn phía phải các bạn có thể thay đổi màu sắc, mức độ phát sáng theo ý muốn. Khi hài lòng ấn OK. Áp dụng Outer Glow cho cả hai mặt trăng.



Giờ hãy mở ảnh 6 của bài ra:



Làm tương tự như với hình mặt trăng, tạo vùng chọn quanh hình khinh khí cầu rồi dùng move tool (V) kéo nó vào ảnh nền. Sau đó bạn có thể dùng free transform (Ctrl + T) để thu nhỏ layer khinh khí cầu:



Chọn layer Khinh khí cầu, vào Edit -> Transform -> Flip Horizontal để đảo hình theo chiều ngang cho phù hợp với hướng nguồn sáng. Đồng thời các bạn có thể vào Image -> Adjustments -> Color Balance và Image -> Adjustment -> Brightness/Contrast để chỉnh sửa màu của khinh khí cầu sao cho phù hợp với ánh sáng của ảnh nền.

Khi đã hài lòng dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ hình ảnh hơn nữa:



Copy layer khinh khí cầu 3 lần. Dùng free transform (Ctrl + T) tạo thành các kích cỡ lớn nhỏ khác nhau. Vào Image -> Adjustments -> Hue/Saturation để thay đổi màu sắc khác nhau cho từng chiếc khinh khí cầu. Kết quả là đây, một bức ghép ảnh sáng tạo đơn giản nhưng khá thú vị.



## Bài 9: Mask – trang điểm bằng Photoshop

Hôm nay chúng ta sẽ làm quen với một trong những chức năng quan trọng và hữu ích nhất của Photoshop: Mask, cũng như bắt đầu học cách “trang điểm” (retouch) bằng một vài công cụ đơn giản.

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#), [Hình 4](#), [Hình 5](#)

### Khái niệm: Mask

Mask có nghĩa là “mặt nạ”. Trong Photoshop bạn có thể đeo “mặt nạ” cho layer để cho phép hiện/ẩn những gì bạn muốn trên layer đó.

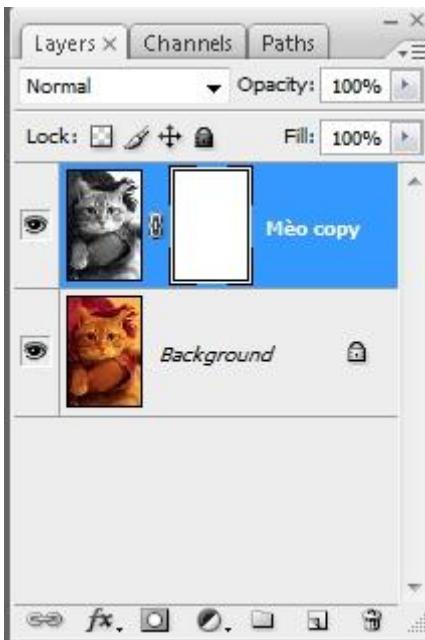
Hãy mở hình 1 của bài ra:



Ctrl + J để copy ảnh nền. Đặt tên cho layer copy là “Mèo copy”. Biến “Mèo copy” thành một bức ảnh đen trắng (Xem bài 6 để biết cách biến ảnh màu thành ảnh đen trắng)



Bây giờ chúng ta sẽ “đeo mặt nạ” cho layer “mèo copy”. Để áp dụng mask các bạn chọn layer đó và click vào icon  ở phía dưới cùng của bảng layer. Lúc này bên cạnh layer “mèo copy” sẽ xuất hiện một ô trống như sau:



Ô trống đó chính là Mask. Trong bảng thumbnail các bạn có thể thấy toàn bộ ô chữ nhật mask là màu trắng. Giữ phím Alt và click vào ô trống đó sẽ hiện ra hình lớn của toàn bộ mask. Click lại vào layer “mèo copy” sẽ trở lại bình thường.

Trong Mask, màu trắng là phần được hiện ra, phần không có mặt nạ. Còn màu đen là phần bị che đi, phần “mặt nạ”. Nếu bạn không hiểu tôi đang nói gì, chờ chòn bước =), cứ tiếp tục làm theo bài học và bạn sẽ hiểu.

Lúc này hãy chắc chắn rằng bạn đang chọn vào ô chữ nhật Mask chứ không phải là bản thân layer mèo copy. Khi chọn vào ô chữ nhật mask các bạn sẽ thấy có một khung nhỏ xuất hiện xung quanh như ở hình trên, đó là dấu hiệu bạn đang ở đúng nơi đúng chỗ.

Chọn một brush màu đen và bắt đầu tô lên con mèo. Các bạn sẽ thấy màu sắc dần dần hiện ra. Tô toàn bộ con mèo. Nhớ là các bạn phải đang tô lên mask chứ không phải là lên layer “mèo copy”, nếu không các bạn sẽ chỉ thấy vết brush đen xuất hiện trên hình mà thôi.  
(Nếu lỡ tô vào vùng không mong muốn, các bạn chỉ cần đổi brush thành màu trắng và tô lại.)



Tại sao chúng ta có hiệu ứng này? Như tôi đã nói ở trên, trong mask màu trắng là phần hiện ra, màu đen là phần bị che đi. Khi chúng ta dùng brush tô màu đen lên mask, chúng ta đã che đi những phần được tô, và vì bị che đi nên layer dưới -tức ảnh nền- hiện ra.

Nếu bạn gõ phím Alt và click vào ô mask sẽ thấy hình như sau:



Các bạn có thể thấy những vùng màu đen trên mask -mà chúng ta tô vào- che layer đi, do thế màu sắc xuất hiện ở đó thực ra là màu của layer nằm bên dưới.

Bây giờ hãy chọn mask của layer “mèo copy” và fill toàn bộ với màu đen -> toàn bộ layer bị “mặt nạ” che khuất -> các bạn sẽ nhìn thấy toàn bộ ảnh nền. Ngược lại, fill mask với màu trắng và chúng ta sẽ không nhìn thấy chút gì của ảnh nền.

Giờ nếu như thay vì sử dụng brush tô lên mask, tôi dùng công cụ gradient (G), kéo một dải màu từ trắng sang đen ngang qua mask:



Chúng ta có một hiệu ứng chạy mượt từ có màu sang trắng đen. Để hiểu rõ hơn hãy giữ phím Alt và click vào mask, bạn sẽ thấy:



Tương ứng với dải gradient, những vùng màu đen bị che hoàn toàn, vì thế ảnh nền ở bên dưới hiện ra hoàn toàn -> những vùng đó có màu. Những vùng màu trắng không bị che, cho nên chúng ta chỉ nhìn thấy layer “mèo copy” -> những vùng đó là không có màu.

Còn những vùng xám ở giữa chỉ giấu đi một phần của layer, màu xám càng tối thì giấu càng nhiều, màu xám càng nhạt thì giấu càng ít-> nên chúng ta mới có một dải chạy từ có màu đến không màu mượt như vậy.

Sử dụng mask là một cách làm việc rất hiệu quả, giúp bạn tiết kiệm thời gian, bảo vệ ảnh gốc, cũng như tạo ra rất nhiều hiệu ứng thú vị.

Giả lens focus:

Nếu các bạn nhìn các bức ảnh đăng trên tạp chí, sách báo, quảng cáo nhiều khả năng là sẽ thấy hình nhân vật chính (người, đồ vật, động vật...) trong ảnh bao giờ cũng rất rõ nét, còn nền xung quanh ở phía xa thì mờ mờ. Chính do lens focus (nói nôm na: tiêu điểm ống kính) của các máy ảnh SLR đắt tiền nên mới có hiệu ứng này. Nó làm nhân vật chính (người, đồ vật, động vật...) nổi bật lên trong ảnh.

Giờ chúng ta có thể sử dụng Mask để giả hiệu ứng lens focus. Hãy mở ảnh 2 của bài:

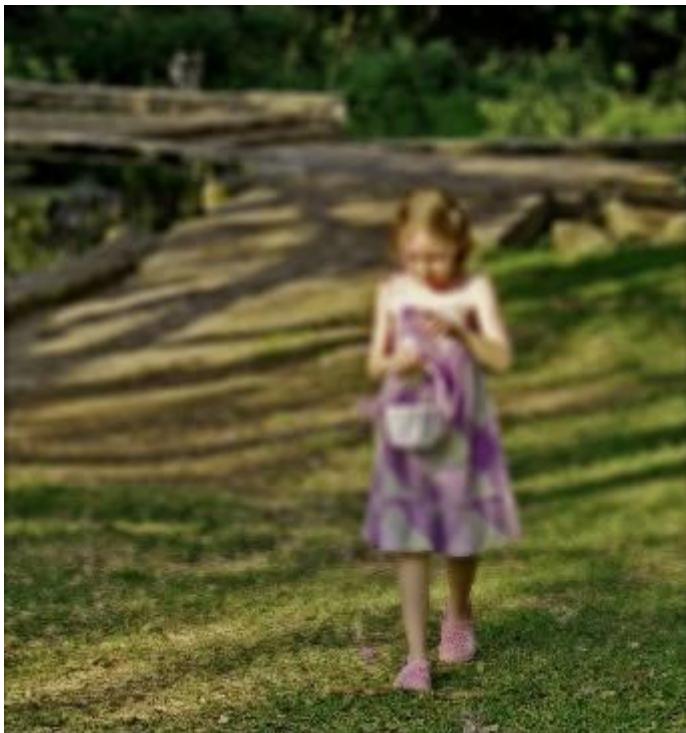


Đây là một bức ảnh đẹp, xong vì cái gì cũng quá rõ nét đậm nhân vật chính là cô bé lại không được nổi bật. Bước đầu tiên của chúng ta là: bôi nhòe mọi thứ.

Trước hết, hãy copy ảnh nền bằng Ctrl + J. Chọn layer mới copy và vào Filter -> Blur -> Lens Blur. Các bạn có thể tùy chỉnh các thông số nếu muốn, tôi chỉ giữ nguyên mặc định rồi ấn ok:

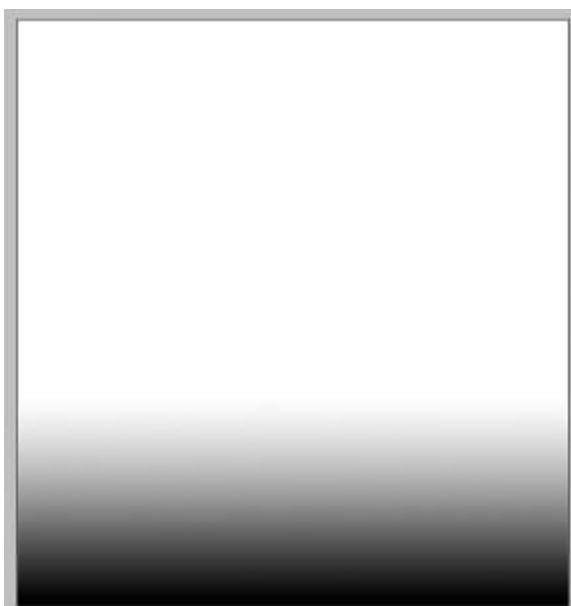


Bước tiếp theo là làm cho foreground (*foreground* tức là phần ảnh ở gần mắt người xem nhất, ngược lại *background* là phần ảnh ở xa mắt người xem nhất) rõ nét lên. Giờ click vào icon  ở phía dưới cùng của bảng layer để áp dụng mask cho layer này. Dùng gradient tool từ đen sang trắng, kéo một đường ngang từ dưới ảnh lên. (một lần nữa, hãy chắc chắn rằng các bạn đang chọn cái mask chứ không phải là bản thân layer)



Các bạn có thể thấy phần foreground (trong trường hợp này, phần dưới của ảnh) rõ nét trở lại, mờ dần về phía sau. Ở đây cũng tương tự như với bức ảnh mèo. Màu đen che layer trên đi, vì thế chúng ta nhìn thấy hình ảnh sắc nét của layer nằm bên dưới -tức ảnh nền.

Alt và click vào mask sẽ ra hình như thế này:



Bước tiếp theo là làm rõ hình cô bé. Chỉ cần chọn brush màu đen và tô lên vị trí của cô bé tương ứng trên mask. Nếu lỡ tô vào vùng không mong muốn chỉ cần đổi sang brush màu trắng và tô lại.



Vài bước thật đơn giản để giả hiệu ứng lens focus. Các bạn có thể thấy hình cô bé nổi bật lên rất nhiều so với ảnh gốc.

Alt + click vào mask sẽ ra hình như sau, lúc này hẳn bạn đã có một ý niệm cơ bản về cách hoạt động của mask:



Gỡ bỏ những “vật thể ngoài ý muốn”

Đôi khi trong lúc chụp ảnh, có những thứ mà chúng ta không để ý, chỉ khi ra ảnh rồi bạn mới “ước gì nó đừng ở đó”, hãy mở ảnh 3 của bài ra:

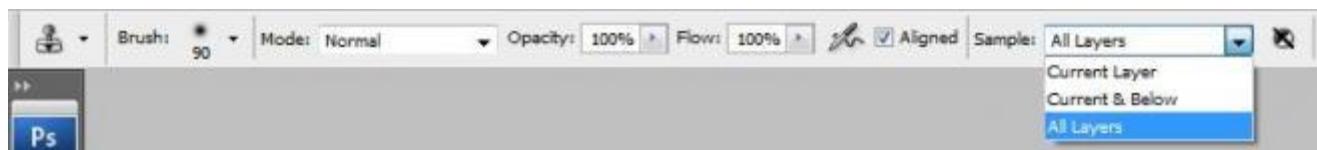


Giả sử tôi là một người cực kì cầu toàn, và tôi không muốn “vật thể lạ” (lá khô) ở phía trái vì nó làm hỏng bức ảnh của tôi.

### Giới thiệu: Clone stamp tool

Click vào hoặc phím tắt S để chọn clone stamp. Để sử dụng công cụ này trước hết bạn phải xác định một “nguồn copy” (clone source).

Trước hết hãy dùng Ctrl + Shift + N tạo một layer mới. Ở trên bảng tùy chọn, mục Sample: hãy chọn All layer:



Lựa chọn này sẽ làm cho công cụ của bạn “nhìn thấy” tất cả các layer chứ không chỉ layer bạn đang chọn. Sở dĩ chúng ta làm thế là vì chủ trương tuyệt đối tránh thay đổi trực tiếp ảnh gốc. Giữ phím Alt và click vào một đám cỏ bất kì gần “Vật thể lạ” (con trỏ sẽ thay đổi khi bạn giữ Alt). Nhìn có vẻ như không có gì xảy ra, nhưng khu vực bạn vừa click vào đã trở thành nguồn copy của công cụ này:



Vậy thì nguồn copy là cái gì?  
Giờ hãy giữ chuột và bôi lên hình “vật thể lạ”.



Các bạn sẽ thấy có hai con trỏ xuất hiện. Con trỏ của bạn hình tròn và con trỏ thứ hai hình dấu + chính là nguồn copy mà bạn vừa tạo lúc này. Khi kéo chuột bạn sẽ thấy hai con trỏ này cùng di chuyển với nhau.

Cách hoạt động của clone stamp rất đơn giản: nó copy các pixel từ “nguồn copy” tới tất cả những vùng mà bạn tô lên. Nếu bạn không hài lòng với “nguồn copy” của mình, chỉ cần đơn giản là giữ Alt và click vào một khu vực khác để tạo nguồn khác.

Tô hết “vật thể lạ”:



Vật thể lạ đã biến mất. Các bạn có thể tăng giảm size của clone stamp bằng phím tắt "[" hoặc "]". Ở đây, chỉ vì mục đích bài học, tôi đã dùng clone stamp xóa luôn hai bố con kia đi:



### Trị mụn

Hãy mở ảnh 5 của bài ra:



Làn da của hai cô bé này không được hoàn hảo lắm, như tôi đã đánh dấu ở hình dưới đây:



Chúng ta sẽ thử sử dụng một phương pháp trị mụn bằng Photoshop =)  
Hãy tạo một layer mới với Ctrl + Shift + N.

### Giới thiệu: spot healing brush

Click vào icon hoặc phím tắt J để chọn spot healing brush. Tương tự như mục trên, các bạn cần check vào ô  Sample All Layers ở trên thanh tùy chọn để công cụ “nhìn thấy” tất cả các layer. Bước tiếp theo đơn giản là click vào những vùng cần “điều trị”:



Nhớ là để phương pháp này có hiệu quả nhất, các bạn sẽ muốn sử dụng size brush càng nhỏ càng tốt, size chỉ vừa lớn vùng cần điều trị một chút xíu là ổn nhất. Dùng phím tắt "[" hoặc "]" để tăng giảm size brush.

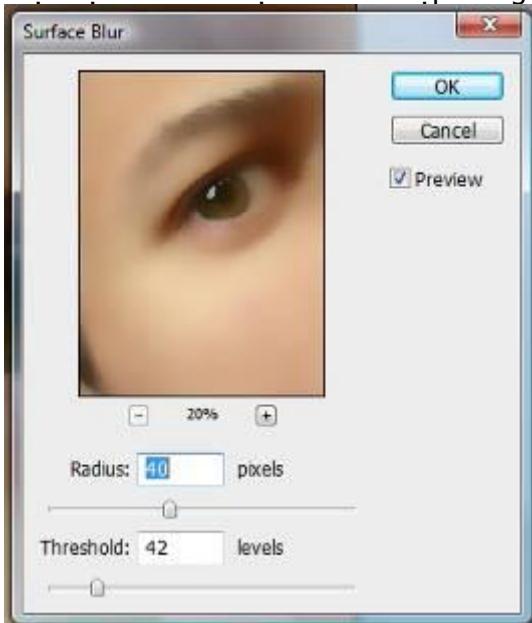
Làm mịn da

Hãy mở ảnh cuối của bài ra:



Bây giờ chúng ta sẽ áp dụng những gì đã học để "trang điểm" cho người trong ảnh này. Bước đầu tiên là copy ảnh nền bằng Ctrl + J.

Chọn layer mới copy, vào Filter -> Blur -> Surface Blur. Chọn thông số thật lớn sao cho làn da nhìn thật mịn khi blur. Tạm thời chỉ tập trung vào làn da, đừng quan tâm tới các chi tiết khác vôi:



Khi hài lòng ấn ok:



Chúng ta đã làm làn da trở nên mịn màng, xong đồng thời cũng làm mất hết khá nhiều chi tiết trong mắt, lông mày và tóc. Để khắc phục hãy “đeo mặt nạ” cho layer này bằng cách click vào icon  ở phía dưới cùng của bảng layer.

Dùng brush đen tô vào những chi tiết bị mất để chúng hiện trở lại. Nếu bạn đã học từ đầu bài này tôi không cần phải giải thích chuyện gì đang xảy ra ở đây nữa:



Chúng ta vừa có một làn da mịn màng mà không bị mất chi tiết trong mắt, lông mày và tóc. Tuy nhiên nếu nhìn các bạn sẽ thấy làn da này nhìn rất giả, không thực tế.

Bất cứ ai cũng biết rằng trang điểm đẹp là trang điểm sao để người khác nhận ra mình đang đeo mỹ phẩm trên mặt. Vì thế hãy giảm mức Opacity của layer này xuống, để cho những nét gõ ghẽ trong làn da ở ảnh gốc hiện ra thêm một chút.

Ở đây tôi hạ mức opacity xuống còn khoảng 50%:



Hãy tự so sánh kết quả với ảnh gốc, =) các liệu pháp da liễu Photoshop cực kì hiệu quả, an toàn và không hề tốn một xu.

## Bài 10: Phù thủy Photoshop

Mở đầu bài này chúng ta sẽ làm quen với smart object và adjustment layer. Tên gọi thì loằng ngoăng như vậy nhưng chúng thực ra rất đơn giản, biết cách vận dụng sẽ nâng cao hiệu quả xử lý ảnh của bạn rất nhiều.

Sau đó, chúng ta sẽ thực hành một số kĩ thuật cực kì bắt mắt mà tôi gọi với cái tên rất kêu là *Phù thủy Photoshop*. XD

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình 3](#), [Hình 4](#), [Hình 5](#)

### Smart Object

(Lưu ý chức năng này chỉ có trong Photoshop CS3, nếu bạn không sử dụng phiên bản này hãy bỏ qua mục này)

Khi áp dụng bất cứ bộ lọc nào, ta đều phải áp dụng trực tiếp lên layer mong muốn, và một khi đã áp dụng và save thì không thể thay đổi, điều chỉnh, xóa, bỏ... những bộ lọc đó đi được.

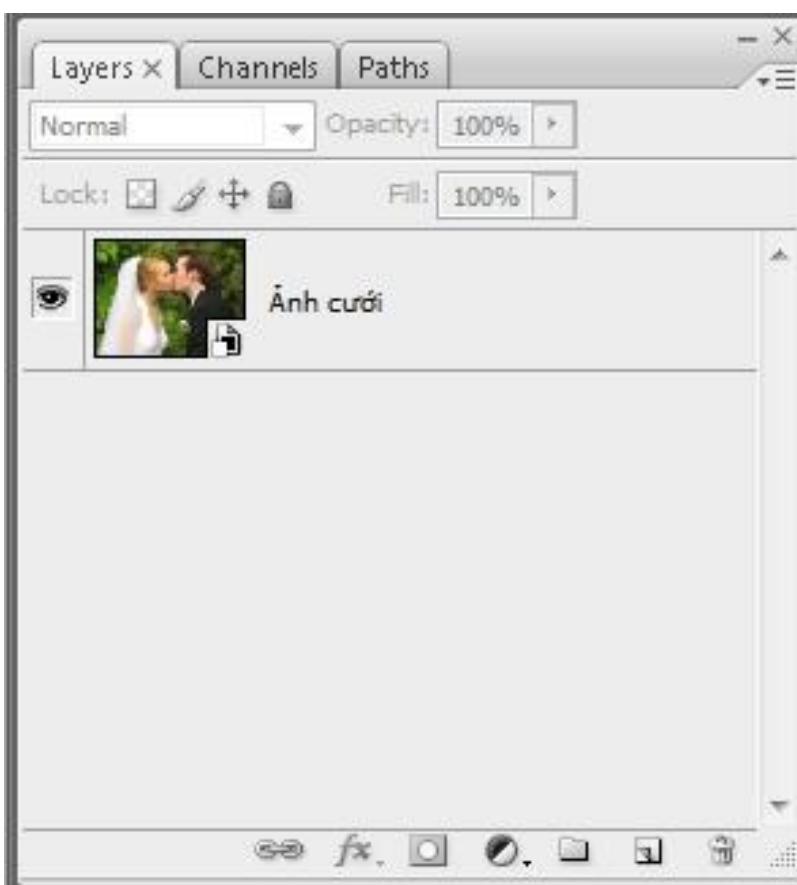
Smart Object cho phép chúng ta áp dụng filter lên các layer, nhưng sau khi áp dụng vẫn có thể thay đổi, hoặc xóa những hiệu ứng của filter đi nếu không hài lòng.

Trước hết, hãy ở ảnh 1 của bài ra:



Bước đầu tiên là biến layer Background thành một smart object. Vào Layer -> Smart Objects -> Convert to Smart Object.

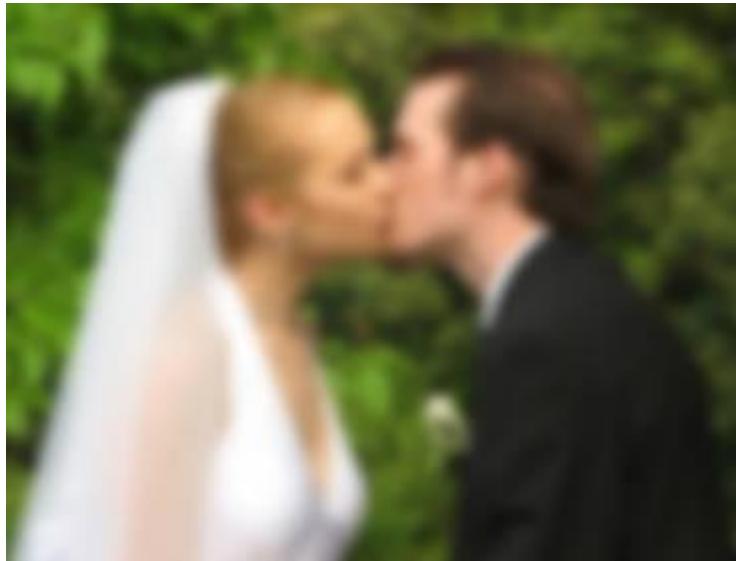
Hãy nhìn vào bảng layer:



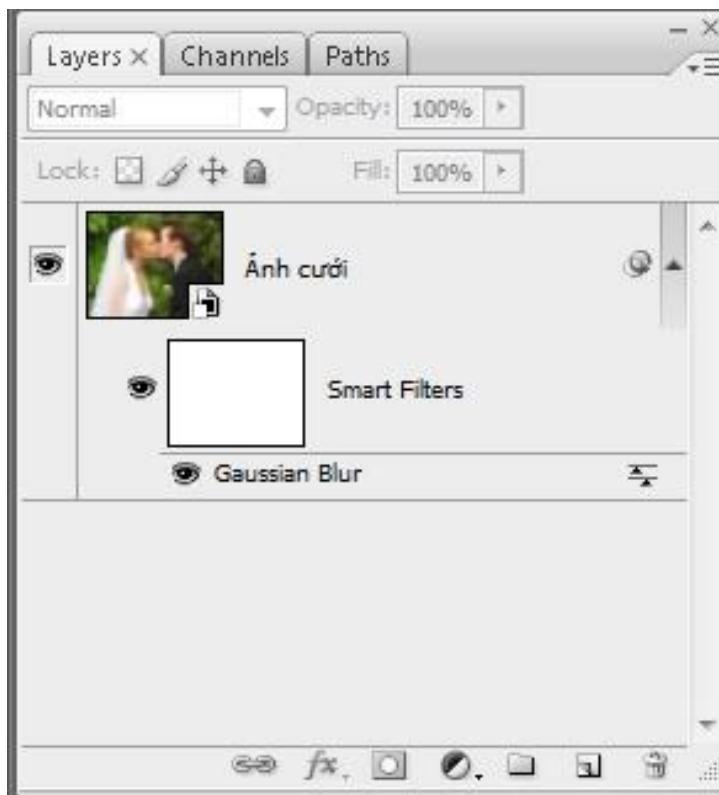
Bây giờ bạn có thể edit layer Background, tôi đã đổi tên nó thành "Ảnh cưới" như ở trên. Ngoài ra bạn cũng thấy layer có một icon ở bên cạnh, đây là dấu hiệu chứng tỏ layer này là một smart object.

Hiện tại bạn có thể chưa thấy gì khác so với một layer bình thường. Nhưng giờ hãy thử áp dụng một bộ lọc cho layer "Ảnh cưới".

Vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur. Ở đây tôi cẩn thận chọn thông số cao hơn cần thiết là 10px, kết quả như hình dưới:



Hãy nhìn vào bảng layer:



Các bạn có thể thấy một khung chữ nhật màu trắng xuất hiện bên dưới -đây chính là một mask. Cứ mỗi lần các bạn áp dụng bộ lọc lên smart object, Photoshop sẽ tự động áp dụng mask cho layer đó. Ngoài ra ở bên dưới, cạnh dòng Gaussian Blur -tên bộ lọc chúng ta vừa áp dụng còn có icon , click vào đây sẽ cho phép chúng ta thay đổi thông số của bộ lọc hiện đang áp dụng. Nếu bạn không sử dụng smart object, một khi đã áp dụng một bộ lọc nếu muốn thay đổi thông số của nó bạn chỉ có cách undo và thực hiện lại, smart object giúp chúng ta làm việc linh hoạt hơn nhiều. Dĩ nhiên, nếu không thích bộ lọc, bạn chỉ cần click chuột phải vào bảng layer và chọn xóa bộ lọc đó đi, bộ lọc sẽ bị xóa nhưng ảnh gốc thì sẽ còn nguyên -một lần nữa nếu không sử dụng smart object bạn không thể làm điều đó dc.

Ấn vào icon và giảm mức độ blur xuống đến khi vừa ý:



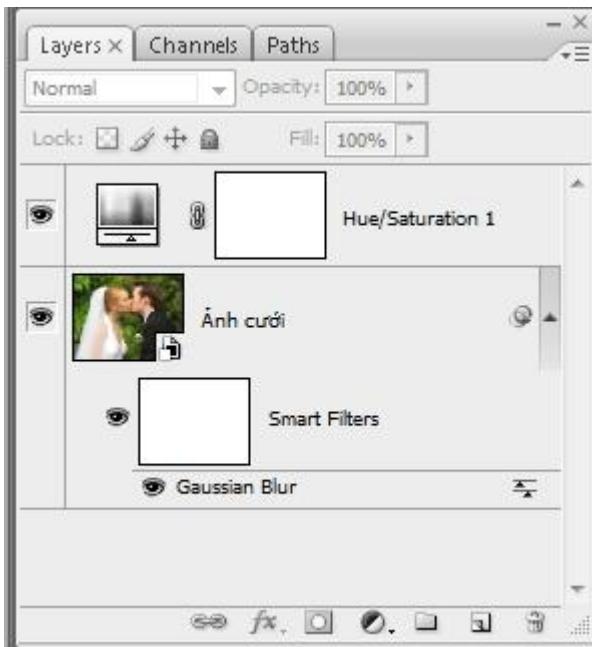
### **Adustment Layer**

Giống như các bộ lọc, các chức năng chỉnh sửa (nằm trong Image -> Adjustments...) cũng đều phải áp dụng trực tiếp lên layer, và một khi đã áp dụng thì không thể thay đổi trừ phi undo để áp dụng lại. Adjustment Layer cho phép chúng ta áp dụng các chức năng chỉnh sửa ảnh và có thể thay đổi hoặc bỏ đi mà không ảnh hưởng gì đến layer gốc.

Để áp dụng Adjustment Layer, click vào icon  ở phía dưới cùng của bảng layer. Ở đây các bạn sẽ tìm thấy hầu hết (không phải tất cả) các chức năng chỉnh sửa trong Image -> Adjustments... Ở đây chúng ta sẽ chọn Hue/Saturation. Tôi kéo thanh trượt giảm mức Saturation xuống đến khi bức ảnh gần như đen trắng:



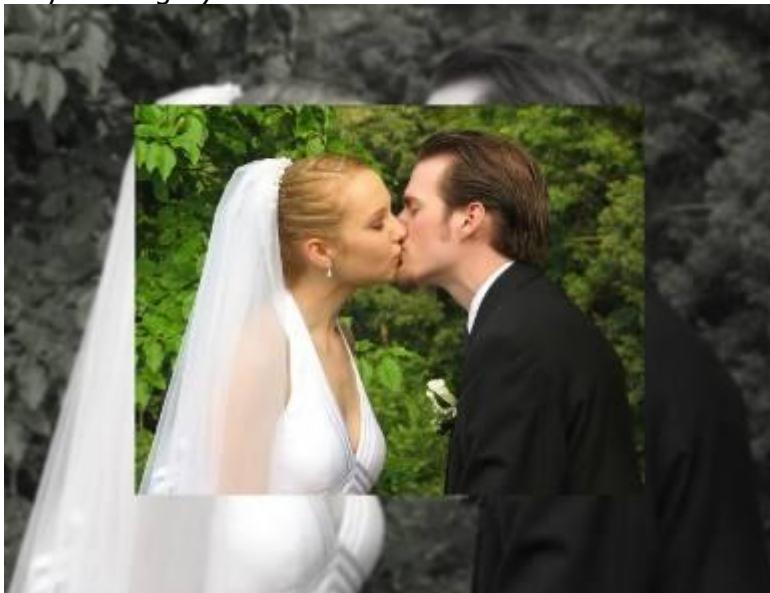
Hãy nhìn vào bảng layer lúc này:



Ở đây chúng ta thấy một layer mới xuất hiện mang tên "Hue/Saturation 1". Tương tự như với Smart

 filter, click vào icon  bạn có thể điều chỉnh thông số của chức năng mới áp dụng. Xóa layer này đi sẽ bỏ chức năng đó đi mà không ảnh hưởng tới ảnh gốc. Ngoài ra, bạn cũng có thể thấy là Photoshop cũng tự động gắn Mask cho layer này.

Bây giờ dùng Ctrl + J để copy layer "Ảnh cưới". Trong layer mới copy hãy xóa hết các smart filter và adjustment layer đi, chỉ để lại ảnh. Kéo layer "Ảnh cưới copy" lên trên cùng của bảng layer. Dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ lại (giữ Shift để giữ tỉ lệ dài rộng, giữ Alt để thu nhỏ vào trong tâm thay vì vào góc)



Chúng ta sẽ áp dụng layer style cho layer "Ảnh cưới copy". Vào Layer -> Layer Style -> Blending Options.

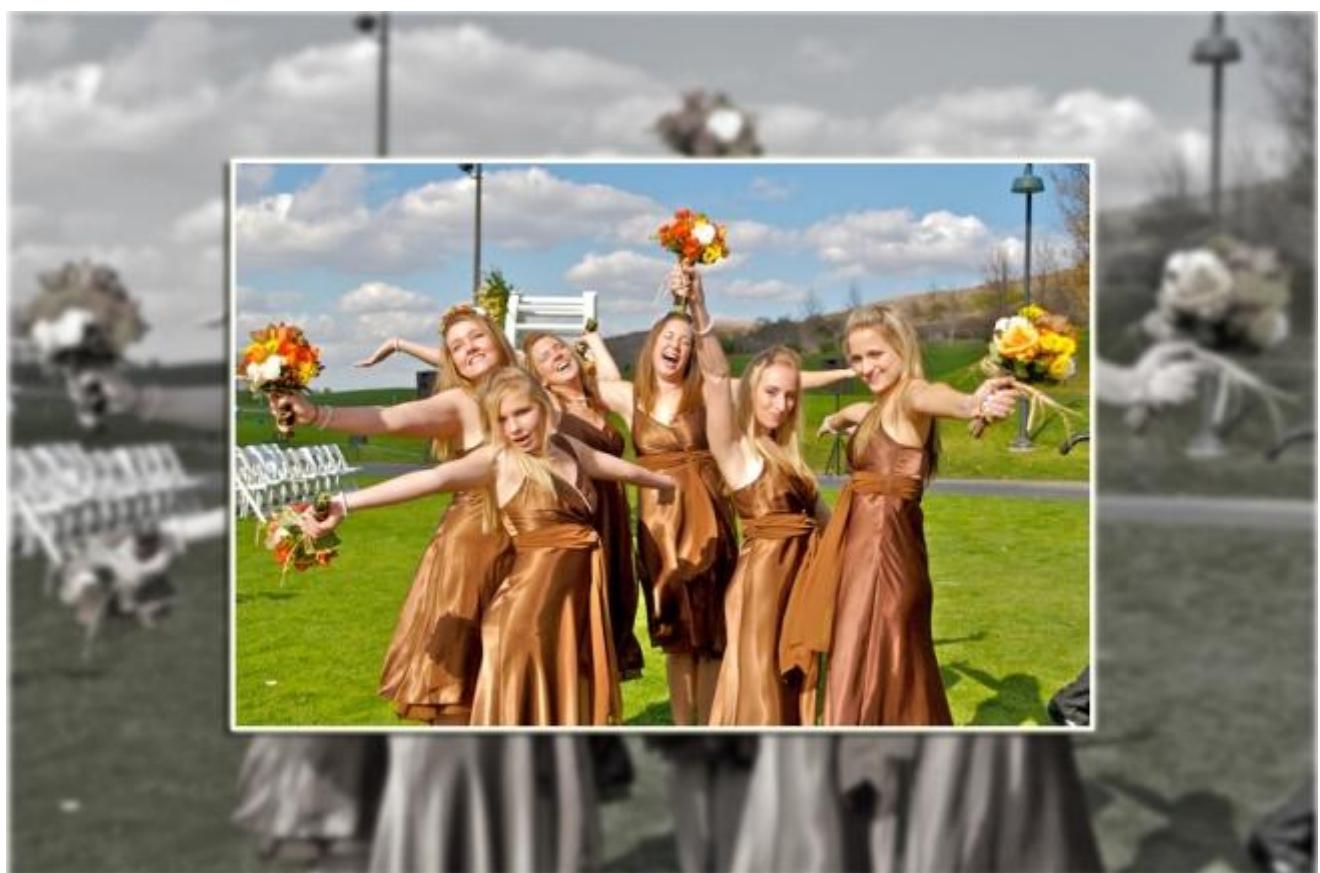
Tick vào ô Drop Shadow, Outer Glow và Stroke. Với riêng với Stroke bạn đổi Position thành Inside và chuyển màu thành trắng.

Ở đây tôi thêm một chút text:



Và đây là điều tuyệt vời của Smart Object. Hãy chọn layer "Ảnh cưới", vào Layer -> Smart Object -> Replace Contents. Lúc này một hộp thoại sẽ xuất hiện, hãy chọn đường dẫn tới bức ảnh nào bạn thích. Ở đây tôi sử dụng bức [này](#).

Ngay lập tức chúng ta có kết quả là hình dưới đây:

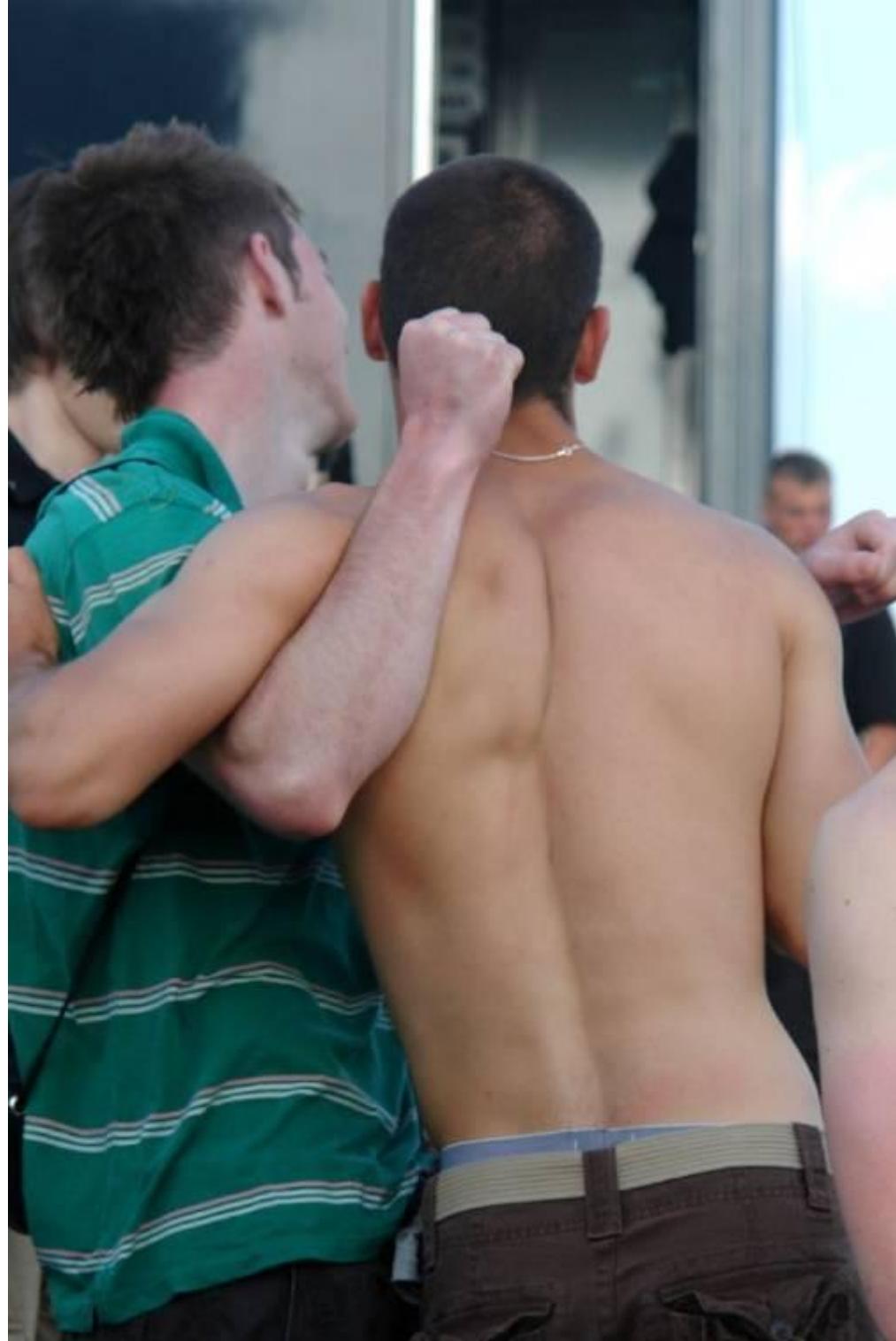


Thật là tuyệt vời phải không? Không những các bức ảnh của tôi đã tự động được thay thế ảnh của tôi bằng bức ảnh khác, Photoshop còn nhớ tất cả những hiệu ứng mà tôi áp dụng, cũng như những bản copy của ảnh ngay cả khi tôi đã resize và thêm layer style cho copy đó.

Nếu bạn là một người thợ chụp ảnh cưới/ảnh sự kiện và bạn có một mẫu thiết kế khung ảnh như trên, thay vì mỗi lần phải làm lại từ đầu, bạn chỉ cần vào Layer -> Smart Object -> Replace Contents và đặt bức ảnh mình mong muốn vào, cực kì đơn giản và tiện lợi.

Phù thủy photoshop: Xăm hình

Mở ảnh 2 của bài ra:



Ở đây tôi sẽ áp dụng một kĩ thuật khá đơn giản để tạo ra một hình xăm trên lưng anh chàng này. Bước đầu tiên hãy dùng Ctrl + J để copy ảnh nền, biến layer đó thành một bức ảnh đen trắng với độ tương phản cao (Xem bài 6 để biết cách)



Chọn Save As và save layer ảnh đen trắng này dưới dạng PSD, ở đây tôi gọi tên văn bản ảnh được save là map. Save ảnh ra desktop, chúng ta sẽ sử dụng đến bức ảnh này sau. Một khi đã save bạn có thể xóa layer đen trắng này đi.

Vào trang [này](#) để download bộ Dragoon Tattoo brush của narvils. Load bộ brush đó trong PS. Ctrl + Shift + N để tạo một layer mới, dùng brush màu đen, tôi tạo ra hình một vết xăm hình rồng trên lưng:



Dĩ nhiên, lúc này nó nhìn chẳng giống hình xăm gì cả. Bước tiếp theo là vào Filter -> Distort -> Displace. Cử để thông số như mặc định,ấn OK và chọn đường dẫn tới bức ảnh đen trắng dạng PSD lúc nãy chúng ta làm ra.



Bạn có thể thấy là vật xăm hình con rồng đã tự động uốn theo đường cơ bắp trên lưng anh chàng này. Nhưng vẫn chưa giống hình xăm lắm. Vì thế chúng ta đổi chế độ hòa trộn của layer thành Overlay, giảm mức Opacity xuống. Ctrl + J để copy layer hình xăm, đổi chế độ hòa trộn của layer copy thành Soft Light, giảm mức Opactiy xuống đến khi vừa ý:



Hình xăm thật ấn tượng =]

### **Phù thủy Photoshop: Biến người thành đá.**

Sử dụng lại hình ảnh của mục trên, lần này hãy tạo một vùng chọn thật chính xác quanh người anh chàng này (trừ tóc và quần). Một khi đã có vùng chọn ưng ý, vào Select -> Save Selection để lưu vùng chọn này lại.



Mở ảnh 3 của bài ra, dùng move tool (V) kéo văn bản ảnh của chúng ta. Đặt tên layer mới là "đá".



Vào Select -> Load Selection để load vùng chọn lúc nãy ra. Và áp dụng mask cho layer “đá” này. (nếu không biết áp dụng mask, xem bài 9)



Các bạn có thể thấy những vùng nằm ngoài vùng chọn đã bị mask che mất. Bây giờ hãy đổi chế độ hòa trộn của layer “đá” thành Multiply. Giảm mức Opacity nếu muốn:



Để ý là giữa layer và mask bao giờ cũng có dấu hiệu link click vào dấu hiệu này, bạn có thể dùng move tool để di chuyển layer mà không ảnh hưởng tới vị trí mask. Hãy di chuyển layer "đá" sao cho các khe nứt nằm một cách ẩn tượng trên lưng.  
Biến người thành đá thật đơn giản =]

### Phù thủy Photoshop: Chú lính tí hon

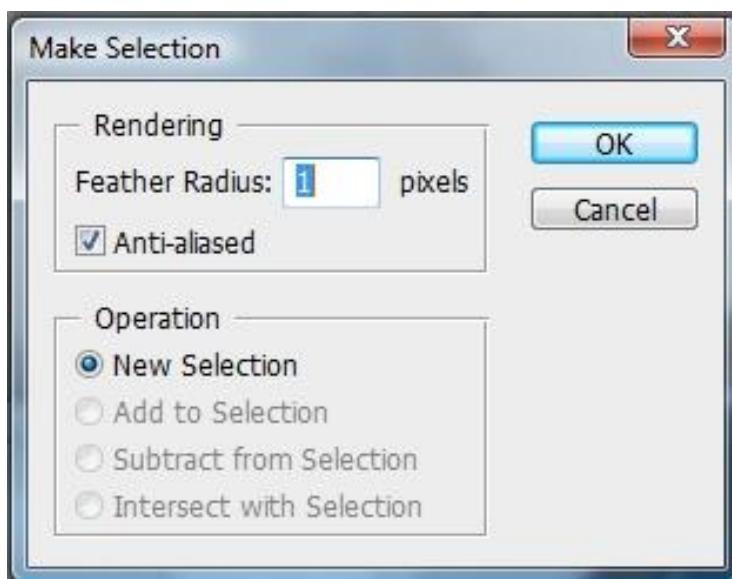
Hãy mở ảnh 4 của bài ra:



Ở đây tôi sẽ giới thiệu cách cắt hình sử dụng công cụ Pen. Click vào icon  hoặc phím tắt P để chọn Pen tool. Hãy chắc chắn rằng trong thanh tùy chọn, các bạn đang để ở chế độ Paths  Để sử dụng pen tool vẽ path, các bạn có thể click một lần để tạo một điểm mốc (node), click và kéo để tạo ra đường cong. Trong hình này chúng ta không cần tạo đường cong. Hãy dùng pen tool vẽ một path xung quanh người lính:



Nếu có điểm mốc nào đặt không vừa ý bạn có thể nhấn phím Delete để xóa điểm mốc mới nhất đi, nhưng đừng lo lắng về độ chính xác quá. Một khi đã nối thành một path hoàn chỉnh xung quanh người lính, bạn có thể dùng công cụ Add Anchor Point tool  (phím tắt P) để đặt thêm điểm mốc mới. Cũng như Direct Selection tool  (phím tắt A) để các điểm mốc cho đến khi vừa ý. Một khi đã hài lòng, click chuột phải lên văn bản ảnh và chọn Make Selection. Photoshop sẽ tự động tạo ra vùng chọn dựa trên Path.



Ở đây tôi điều chỉnh mức feather là 1px. Feather sẽ làm nhòa các mép cắt để hình ảnh cắt của tôi không bị gai góc. Ta có vùng chọn quanh người lính như hình dưới. Nếu bạn sử dụng Photoshop CS3, lúc này có thể vào Refine Edge để tinh chỉnh vùng chọn:



Mở ảnh 5 của bài ra, dùng move tool (V) kéo vùng chọn người lính từ ảnh 4 sáng ảnh 5:



Vào Image -> Adjustments -> Levels và kéo các thanh trượt sao cho ánh sáng nhìn hợp với ảnh nền. Trong ảnh này chúng ta không cần thay đổi màu sắc ánh sáng, nhưng nếu muốn thay đổi màu sắc ánh sáng bạn có thể vào Image -> Adjustments -> Color Balance. Dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ người lính lại hơn nữa:



Nếu xung quanh người lính của bạn vẫn có viền trắng của hình cắt vào Layer -> Matting -> Defringe. Với hình ảnh nhỏ như của chúng ta để thông số là 1px và ấn OK. Viền màu trắng sẽ bị loại bỏ:



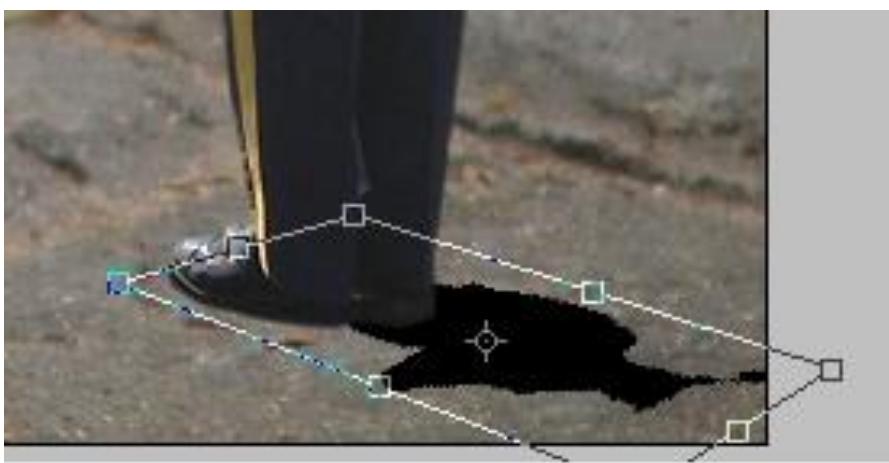
Lúc này đường nét của người lính lại không rõ lắm, chúng ta vào Filter -> Sharpen -> Sharpen Edges để làm rõ nét hơn.



Ctrl + Shift + N tạo layer mới. Giữ phím Ctrl và click vào layer người lính để có vùng chọn hình người lính. Fill vùng chọn này trên layer mới với màu đen. Đặt tên layer là "bóng"



Trong bảng layer dùng chuột kéo layer "bóng" xuống bên dưới layer người lính. Rồi vào Edit -> Transform -> Distort kéo hình bóng sao cho nhìn như bóng đang đổ trên mặt đất:



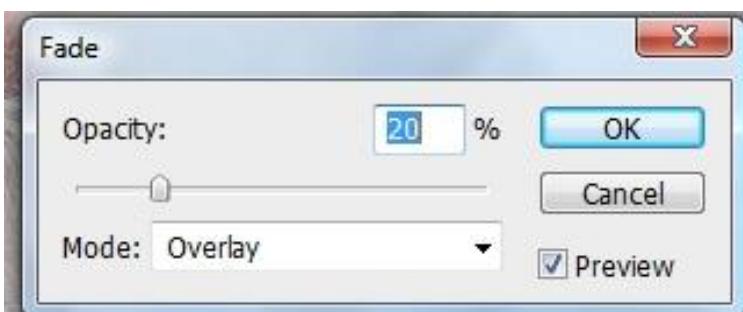
Ấn OK khi vừa ý. Lúc này chọn layer "bóng", vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur và để mức độ khoảng 4px. Giảm mức Opacity của layer "bóng" xuống đến khi vừa ý:



Chúng ta sẽ làm hình người lính nét hơn một chút. Ctrl + J để copy layer người lính, vào Filter -> Stylize -> Find Edges:



Đây là một trong những bộ lọc không người sử dụng điều chỉnh gì cả. Ngay lúc này hãy vào Edit -> Fade Chức năng Fade cho phép chỉnh sửa mức độ của bộ lọc bạn sử dụng gần đây nhất. (Bạn chỉ có một cơ hội duy nhất để điều chỉnh bộ lọc này, nếu bạn thực hiện bất cứ một hành động gì khác trong PS, chức năng Fade sẽ không hiện ra và bạn sẽ không thể chỉnh sửa gì cả).



Ở đây tôi giảm mức Opacity xuống 20% và đổi chế độ hòa trộn thành Overlay:  
Tác phẩm cuối cùng của chúng ta:



## Bài 11: Vẽ và blend màu

Trong bài này chúng ta sẽ học cách blend màu để tạo ra những hình ảnh ấn tượng hơn so với ảnh gốc. Sau đó sẽ là một bài thực hành vẽ trong Photoshop. Bài hôm nay khá dài nhưng chúng ta chỉ có một bức ảnh duy nhất.

### Hình 1

Blend màu

Khái niệm blend màu tức là sử dụng các kĩ thuật Photoshop như các chức năng chỉnh sửa (adjustment), các bộ lọc (filter), các chế độ hòa trộn (blending mode)... để tạo ra hình ảnh có màu sắc, ánh sáng, độ nét và độ tương phản theo ý muốn của người sử dụng.

Thực ra không có một phương pháp blend màu nào nhất định, một nguyên tắc cơ bản đó là copy layer ảnh gốc, thực hiện thay đổi gì đó trên layer copy rồi đổi chế độ hòa trộn của layer đó. Tuy nhiên trên thực tế, bạn có thể blend màu mà chỉ cần dùng duy nhất layer ảnh gốc (background).

Ở đây tôi sẽ giới thiệu một phương pháp blend màu tôi thường sử dụng:

Mở ảnh 1 của bài ra:



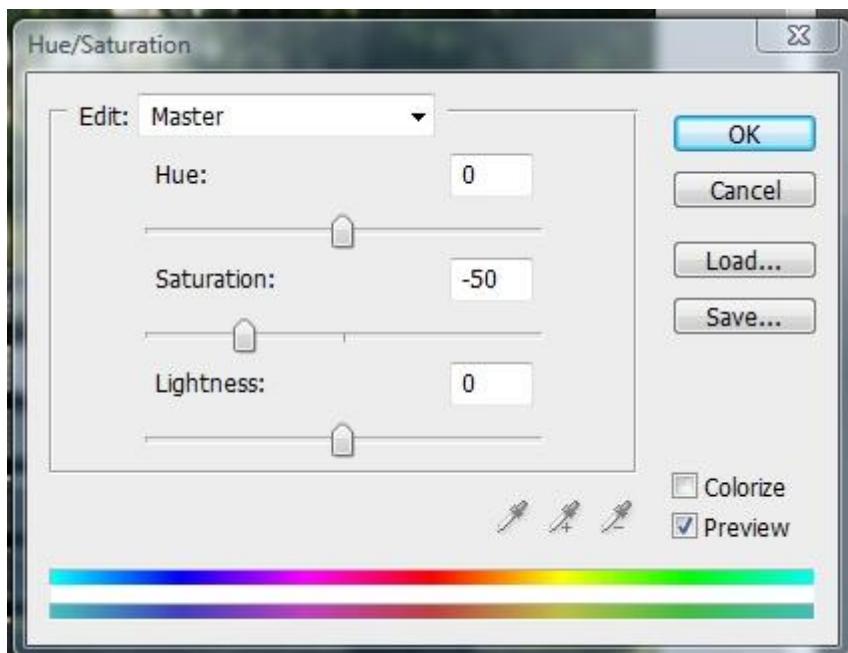
Bước đầu tiên tôi sẽ tăng độ tương phản của bức ảnh bằng cách vào Image -> Adjustments -> Brightness/Contrast, chỉnh thông số như hình dưới.



Chúng ta có:



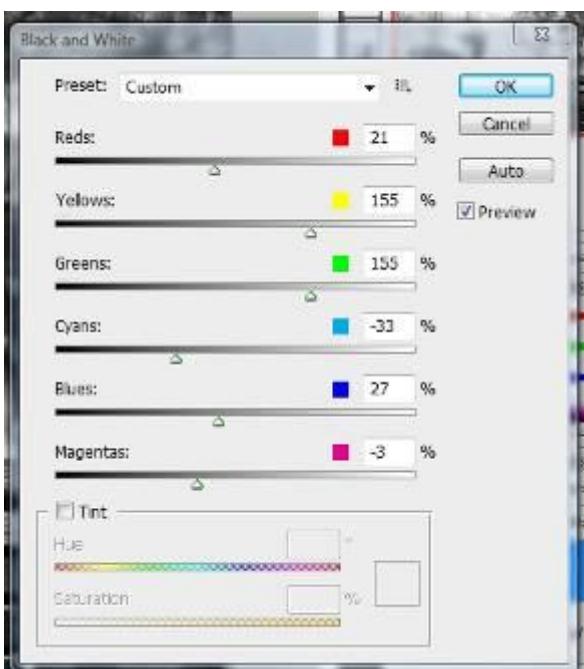
Bước thứ hai, tôi sẽ làm nhạt màu của bức ảnh bằng cách vào Image -> Adjustments -> Hue/Saturation. Thông số như ở dưới.



Chúng ta có:



Bây giờ hãy dùng Ctrl + J để copy layer ảnh gốc. Biến layer mới copy thành một bức ảnh đen trắng bằng cách vào Image -> Adjustments -> Black and White (chức năng này chỉ có trong Photoshop CS3, nếu bạn dùng một phiên bản khác hãy chọn Channel Mixer và tick vào ô Monochrome) Tô điền thông số như sau:

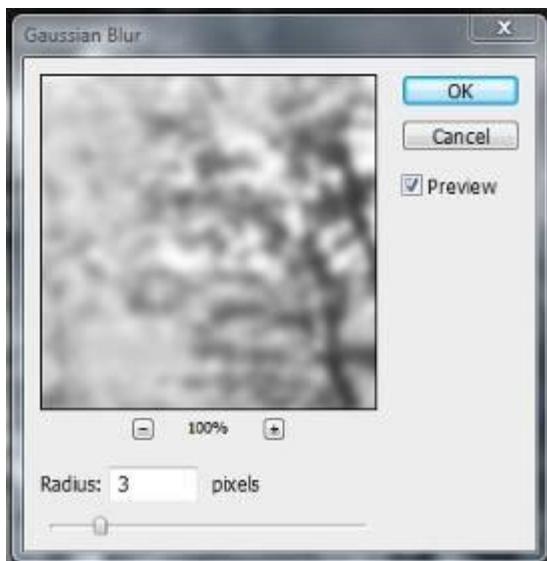


Nhấn OK khi hài lòng:



Bước tiếp theo chúng ta sẽ làm nhòe bức ảnh đen trắng này một chút. Vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur.

Ở đây tôi chọn mức Blur là 3 px.



Đây là bức ảnh đã làm nhòe:



Bước cuối cùng là đổi chế độ hòa trộn của layer copy thành Overlay, rồi giảm mức Opacity đến khi vừa ý.

Đây là kết quả. Một hình ảnh có màu sắc dịu nhẹ và ánh sáng hơi mờ ảo.



Hình dưới đây là để các bạn so sánh ảnh gốc và ảnh sau khi blend màu (click vào hình để xem ảnh lớn)



Như tôi nói ở trên, không có một phương pháp blend màu nhất định nào cả. Hãy tự thử nghiệm tìm tòi cách cách blend màu khác nhau, kết quả có thể sẽ rất thú vị!  
Đây là ví dụ của một vài cách blend màu khác mà tôi thực hiện trên cùng một hình ảnh (click vào hình để xem ảnh lớn)

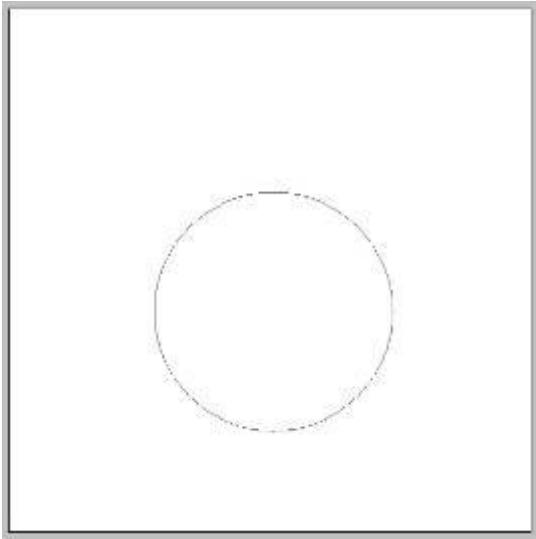


### Vẽ trên Photoshop

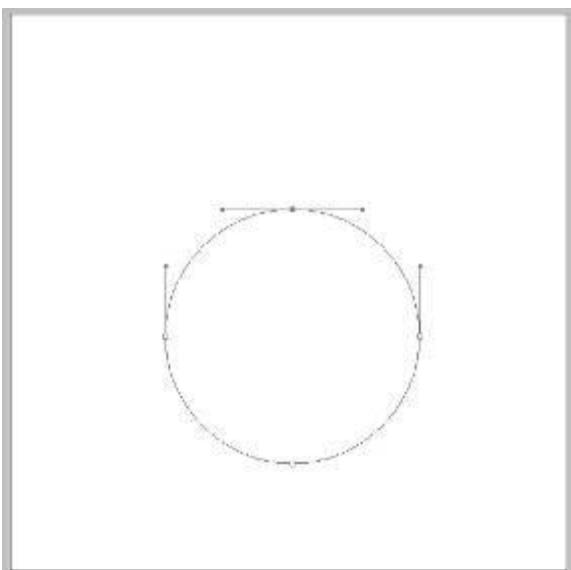
Đây là bài thực hành vẽ đầu tiên trên HọcPS. Trong bài này tôi sẽ hướng dẫn cách vẽ đơn giản bằng cách sử dụng shape. Bài thực hành này sẽ khá dài vì thế hãy chuẩn bị tinh thần =]

Bước 1:

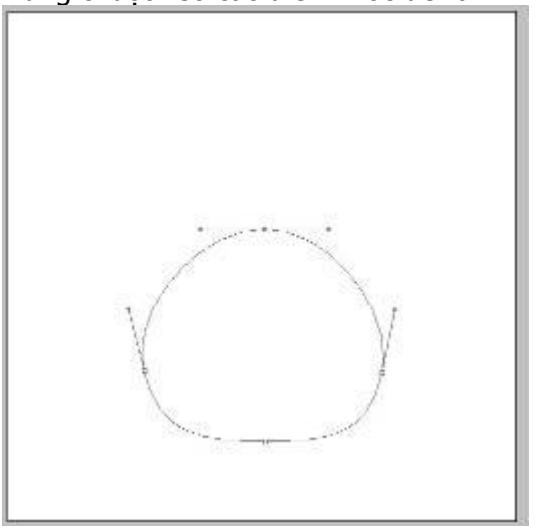
Tạo một văn bản mới với diện tích 500 x 500 px, nền trắng. Chọn  hoặc phím tắt U để chọn Ellipse tool. Hãy chắc chắn rằng trên thanh tùy chọn bạn đang chọn chế độ path . Giữ phím Shift và kéo chuột trên văn bản ảnh để tạo một path hình tròn.



Chọn Direct Selection tool  hoặc phím tắt A, click lên path tròn vừa vẽ sẽ thấy xuất hiện các điểm mốc:

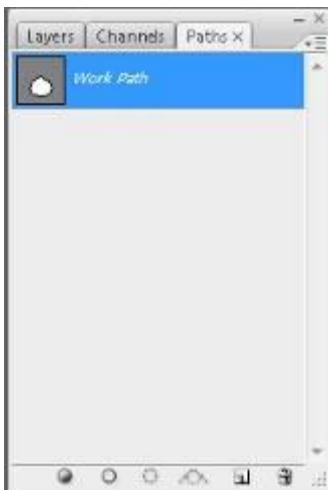


Dùng chuột kéo các điểm mốc để ra hình dạng như ảnh dưới:

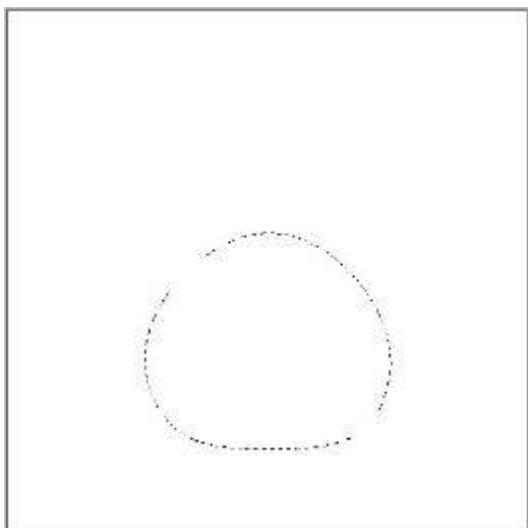


Bước 2:

Ở phía trên của bảng layer, chọn vào tab Path.



Ở đây bạn sẽ thấy Workpath là hình bạn vừa tạo ra, giữ Ctrl và click vào Workpath sẽ cho ra vùng chọn dựa trên path của bạn. (một cách nhanh hơn mà khỏi cần vào Path tab đó là click chót phải lên văn bản ảnh và chọn Make Selection, ở đây tôi chỉ muốn giới thiệu cách này)

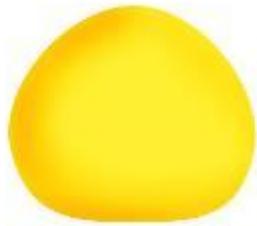


Tạo một layer mới đặt tên "thân gà", trên layer này fill vùng chọn với màu #ffee33



Bước 3:

Chọn Burn tool hoặc phím tắt O. Trên thanh tùy chọn kéo mức Exposure lên 100%, và bắt đầu tô viền theo mép của "thân gà".



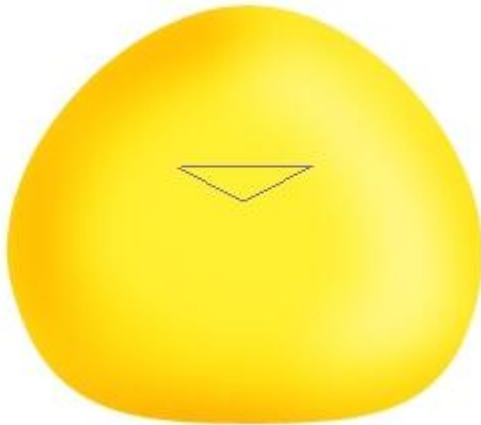
Chọn Dodge tool hoặc phím tắt O. Công cụ này ngược lại với Burn tool, Burn tool làm tối thì Dodge tool làm sáng màu.

Trên thanh tùy chọn kéo mức Exposure lên 100% và làm sáng một mảng nhỏ ở phía bên phải của "thân gà"

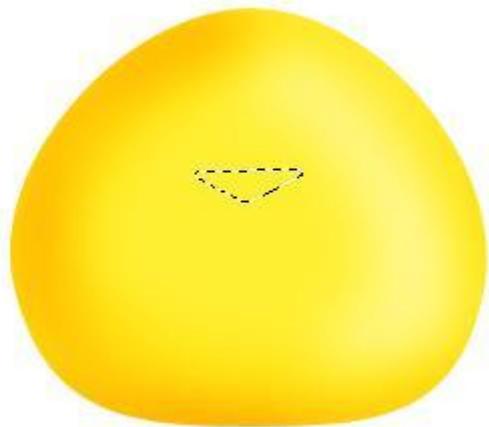


Bước 4:

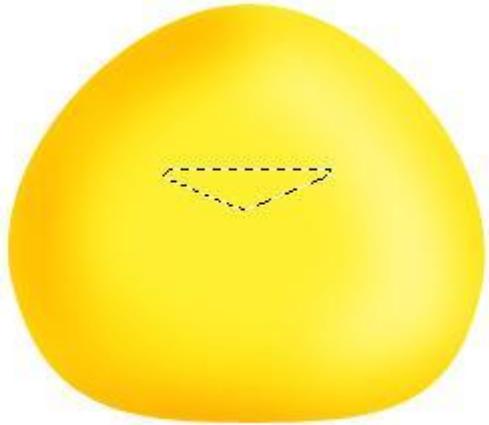
Tạo một layer mới mang tên “Mỏ gà”. Dùng Pen tool (P) vẽ một path hình tam giác như hình dưới:



Tạo vùng chọn với path hình tam giác ở trên, sau đó vào Select -> Modify -> Smooth. Điền thông số 3 px, ấn OK để làm tròn góc của vùng chọn.



Vào Select -> Transform Selection để kéo dẹt vùng chọn ra một chút:



Fill vùng chọn với màu #d4bb14



Bước 5: Lặp lại bước 3 đối với layer “mỏ gà”. Sau đó vào Edit -> Transform -> Warp và kéo điểm mốc để làm cong phần trên của “mỏ gà”

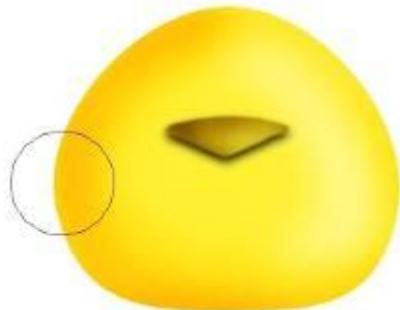


Bước 6: Tạo một layer mới ở phía bên dưới layer "mỏ gà". Trên layer mới tạo, giữ Ctrl và click vào layer mỏ gà để có vùng chọn tương ứng với mỏ gà. Fill vùng chọn trên layer mới tạo với màu đen. Vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur chọn thông số khoảng 3 px. Ấn OK.

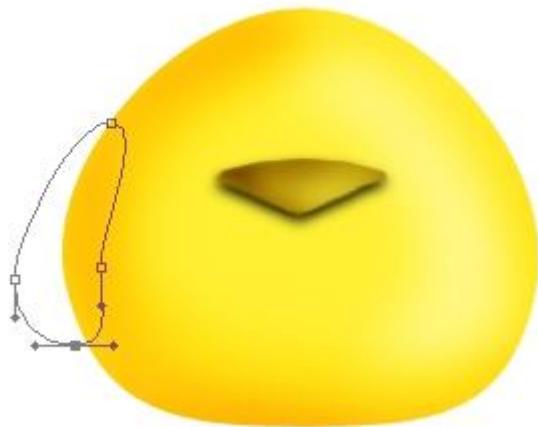
Sau đó dùng chọn Move tool (V) và dùng các phím mũi tên trên bàn phím để đẩy layer này xuống dưới một chút, tạo ra bóng của "mỏ gà":



Bước 7: Tạo một layer mới đặt tên là "cánh gà trái". Lại dùng Ellipse tool để tạo path hình tròn:



Dùng cách như bước 1 để tạo ra hình dạng như dưới:



Tạo vùng chọn với shape trên, fill vùng chọn với màu #ffee33



Bước 8: Áp dụng bước 3 đối với layer “cánh gà trái”:



Bước 9: Áp dụng bước 6 đối với layer “cánh gà trái”. Dùng công cụ Eraser (E) để tẩy bớt những phần bóng không mong muốn.



Bước 10: Sử dụng cách tương tự, tạo ra “cánh gà phải” (để tạo ra hình dạng chính xác, copy layer “cánh gà trái” rồi vào Edit -> Transform -> Flip Horizontal, sau đó fill vùng chọn với màu vàng tương tự)



Bước 11: Vẫn bằng các bước từ bước 1 đến bước 3, tôi tạo ra “mào gà”



Bước 12: Sử dụng brush, shape hay bất cứ cách nào bạn muốn để tạo ra 2 lỗ trên “mào gà”:



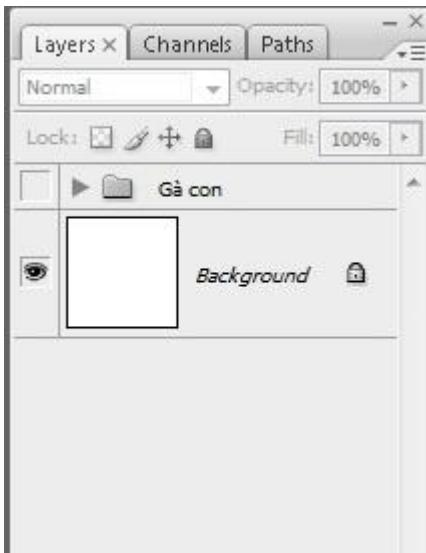
Cũng như "mắt gà":



Tôi quên chưa vẽ "yếm gà" nên đã thêm vào ở bước cuối cùng này:

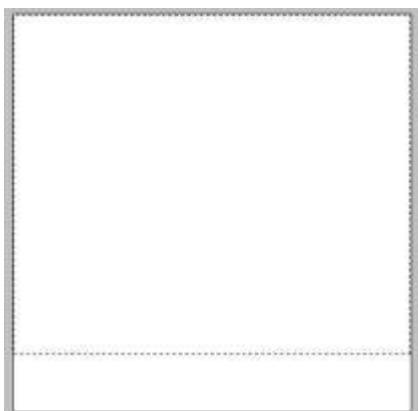


Bước 13: Giữ Ctrl và click vào tất cả các layer liên quan đến gà trong bảng layer. Khi đã chọn tất cả, nhấn Ctrl + G để hợp các layer này lại thành một group. Tôi gọi tên Group này là "gà con". Click vào hình mũi tên trên Group để thu tất cả các layer vào. Click vào hình con mắt để tạm thời giấu các layer "gà con" đi:



Bước 14:

Trên hình nền sử dụng Marquee tool (M) để tạo vùng chọn hình chữ nhật:



Tạo một layer mới gọi tên là “trời”. Dùng gradient tool (G) tạo một dải màu như hình



dưới:

Bước 15:

Ctrl + Shift + I đảo vùng chọn. Tạo một layer mới tên là “đất” và fill với một màu xanh lá cây. Chúng ta sẽ tạm thời để layer “đất” tại đây. Kể từ bước này hãy luôn giữ cho layer “đất” nằm ở vị trí trên cùng.

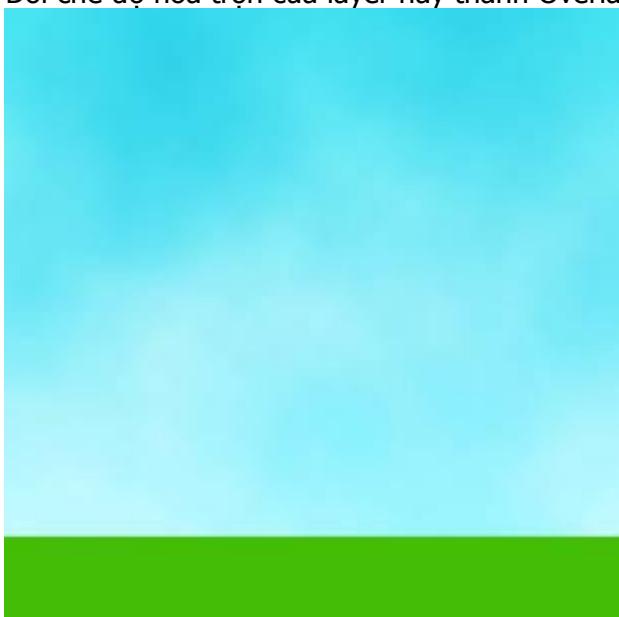


Bước 16:

Ấn phím D để màu foreground và background chuyển về mặc định là đen và trắng. Tạo một layer mới ở phía trên layer "trời", vào Filter -> Redner -> Clouds.

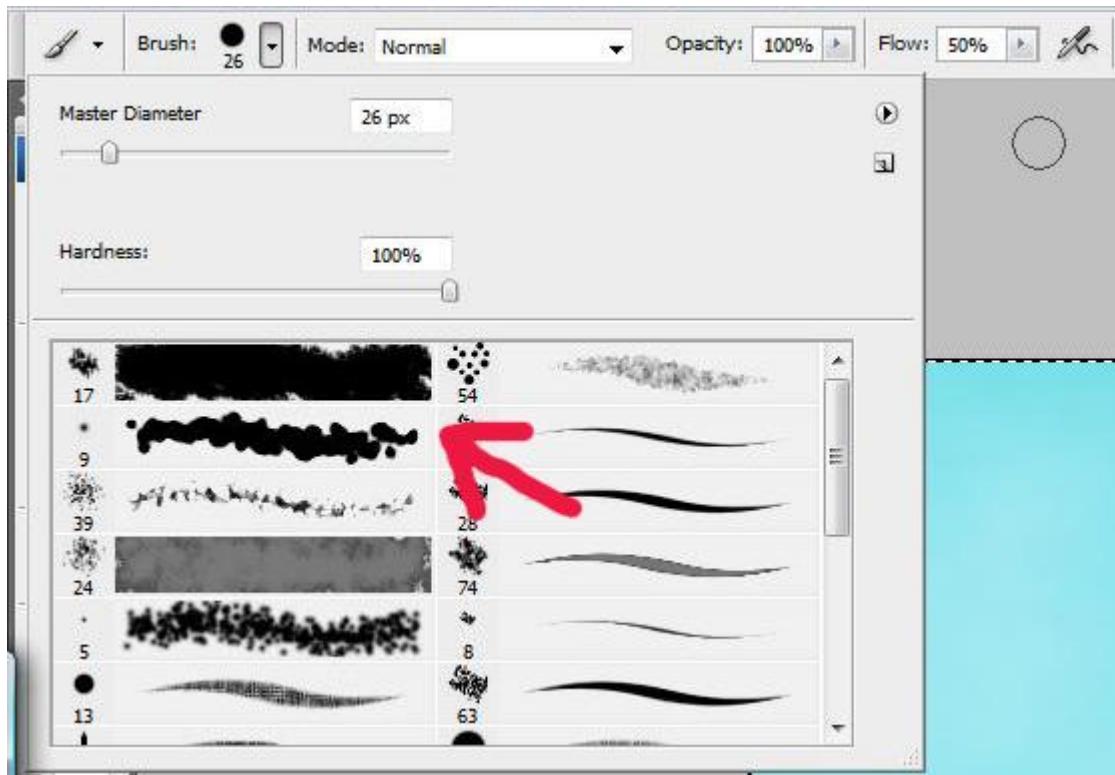


Đổi chẽ độ hòa trộn của layer này thành Overlay, giảm mức Opacity đến khi vừa ý:

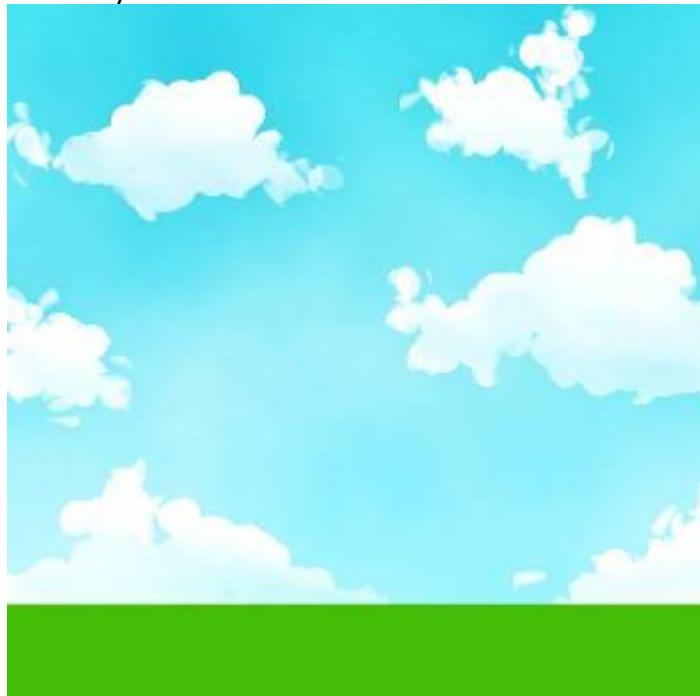


Bước 17:

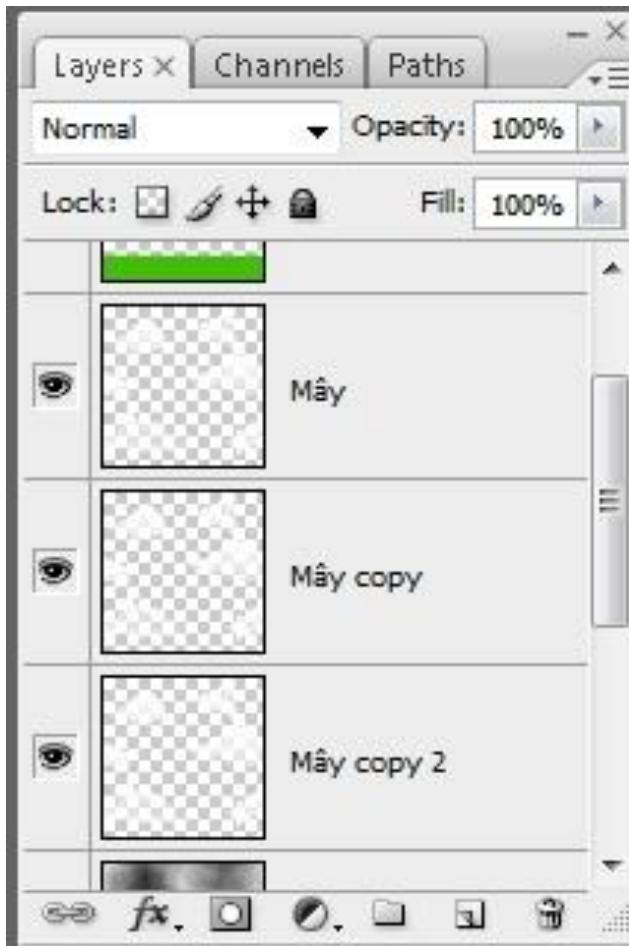
Tạo một layer mới, đặt tên là “mây”. Chọn công cụ brush (B) load bộ Wet Media Brushes và chọn thông số như hình dưới. Hãy sử dụng màu trắng.



Trên layer “mây” vẽ vài ba cụm mây vẩn vơ. Rồi chọn công cụ Eraser (E), chọn một nét tẩy mềm, giảm mức Opacity của tẩy trên thanh tùy chọn xuống khoảng 20-30% và tẩy bớt phần dưới của các đám mây đi:

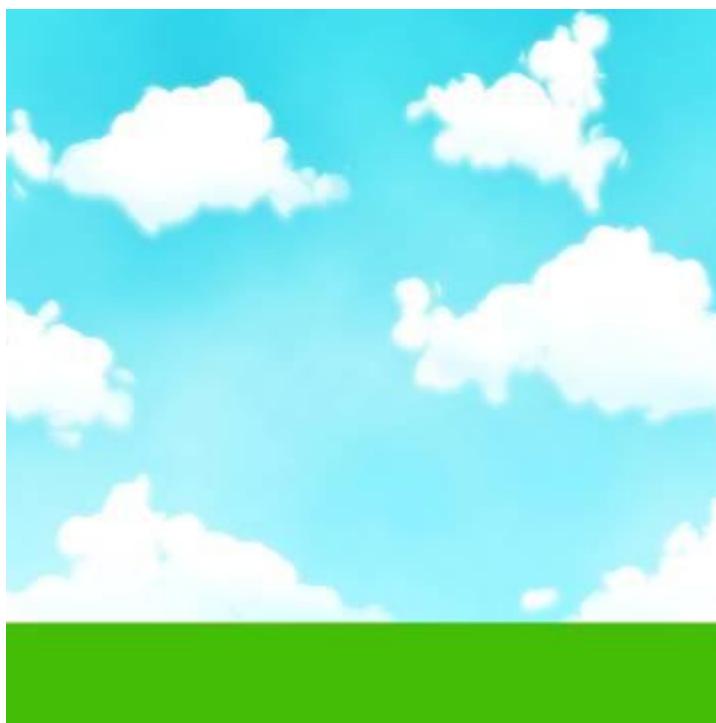


Bước 18:  
Copy layer “mây” 2 lần. Kéo hai layer copy xuống dưới layer “mây”



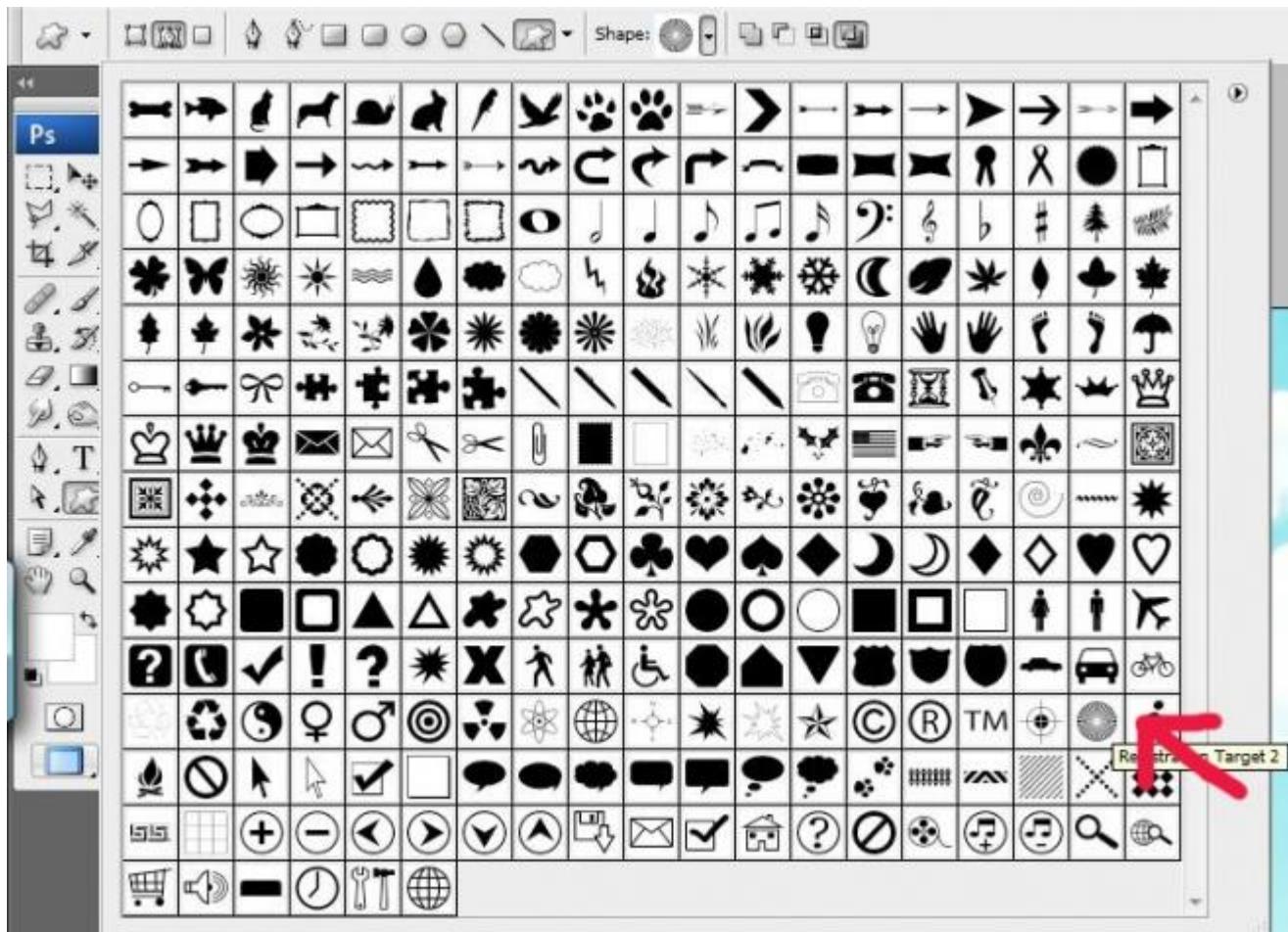
Vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur. Áp dụng bộ lọc Gaussian Blur cho cả "Mây copy" và "Mây copy 2", thông số khoảng 2-3 px.

Sau đó dùng Move tool (V) và các phím mũi tên trên bàn phím đẩy "Mây copy" và "Mây copy 2" xuống một chút.

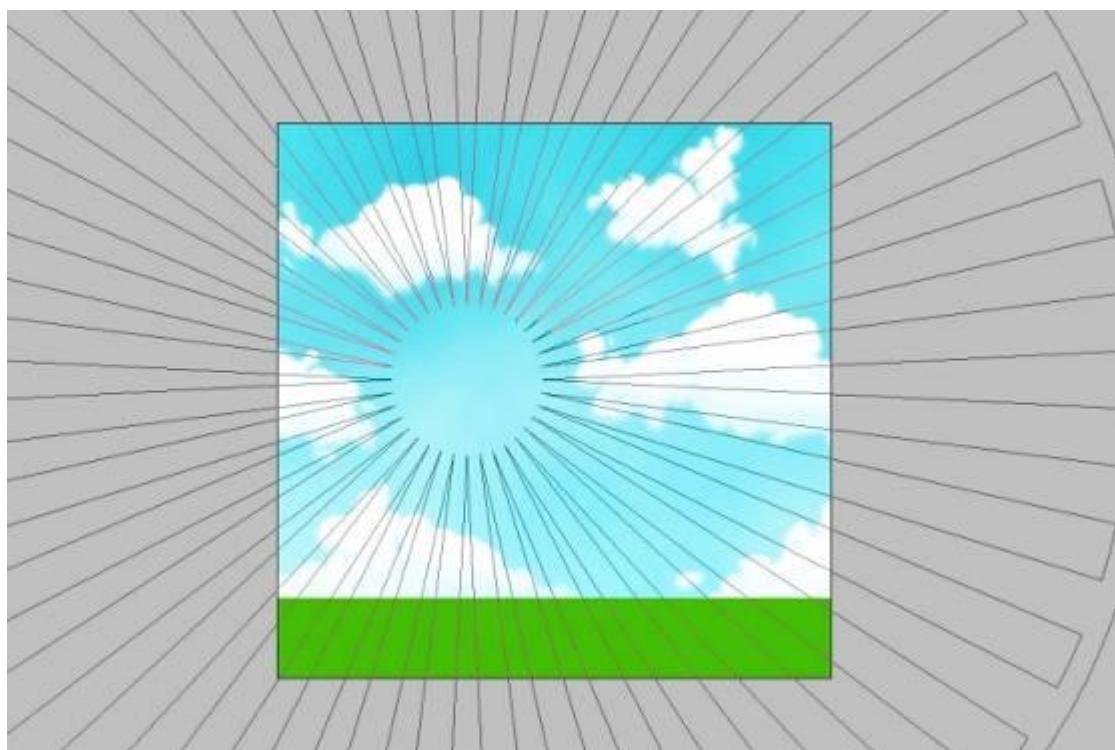


Bước 19:

Tạo một layer mới gọi là "tia nắng", chọn custom shape tool (U) và chọn shape như hình dưới:



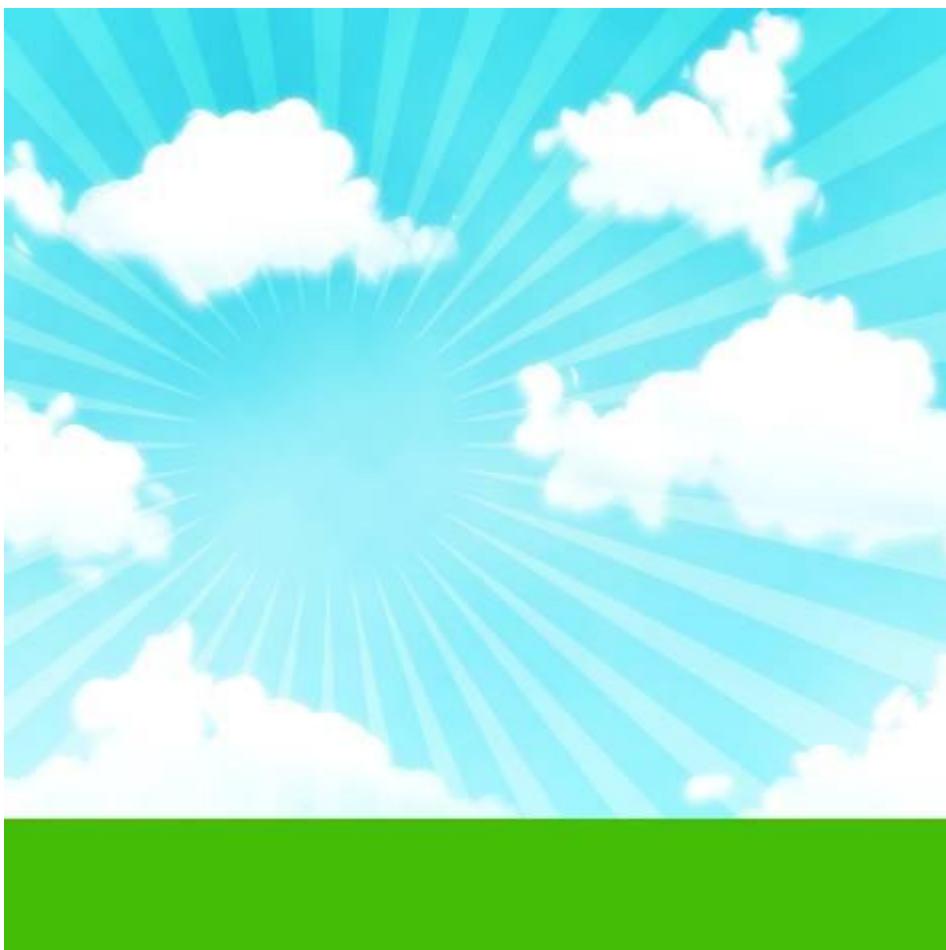
Giữ Shift và kéo ra cho Shape thật lớn:



Tạo vùng chọn dựa trên shape này và fill với một màu vàng nhạt:



Đổi chế độ hòa trộn của layer “tia nắng” thành Overlay và giảm mức Opacity xuống đến khi vừa ý:



Bước 20:

Tạo một layer mới gọi tên là “Mặt trời”, sử dụng một hard brush tròn màu vàng nhạt tạo ra hình như dưới:



Vào Filter -> Blur -> Gaussian Blur để làm nhòe vết brush:



Lần này chọn một brush mềm màu trắng, tô lên trên “mặt trời”:



Bước 21:

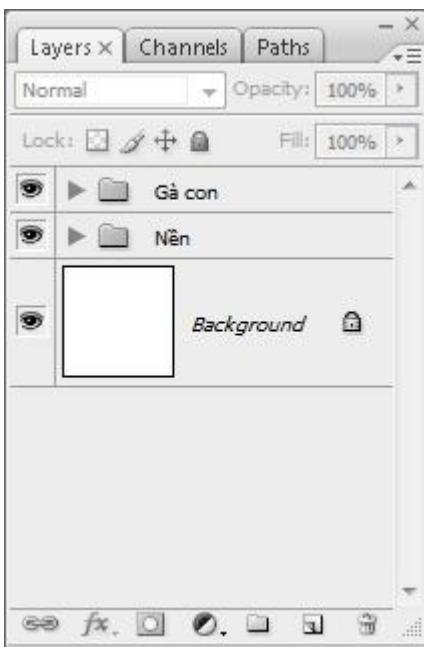
Sử dụng Smudge tool  hoặc phím tắt R, bôi và kéo trên hình mặt trời để tạo ra tia sáng như hình dưới:



Sử dụng burn tool (O) làm tối các mép trên layer “đất” để tạo chiều sâu.



Bước 22: Làm giống như bước 13, nhập tất cả các layer này thành group “nền”:



Cho hiện lại “Gà con”, dùng Move tool kéo xuống góc dưới. Tác phẩm của chúng ta đã hoàn thành!



## Bài 12: Hiệu ứng text

Xin lỗi vì sự chậm trễ, tác giả quá lười nhưng cuối cùng hôm nay đã hoàn thành bài số 12 XD  
Trong bài này chúng ta sẽ tìm hiểu hiệu ứng text sử dụng layer style. Ngoài ra tôi cũng gom một số kĩ thuật nhỏ mà tôi chưa biết nhét vào đâu trong bài thực hành design ở cuối bài. :

[Hình 1](#), [Hình 2](#), [Hình3](#)

### Hiệu ứng text

Áp dụng layer style lên các text layer một cách sáng tạo có thể tạo ra nhiều hiệu ứng rất thú vị. Ở đây chúng ta sẽ thử tạo ra một design đơn giản với hiệu ứng text.

Tạo một văn bản ảnh mới, diện tích 800 x 600 px, sử dụng gradient tool (G) tạo màu nền vàng như hình dưới:

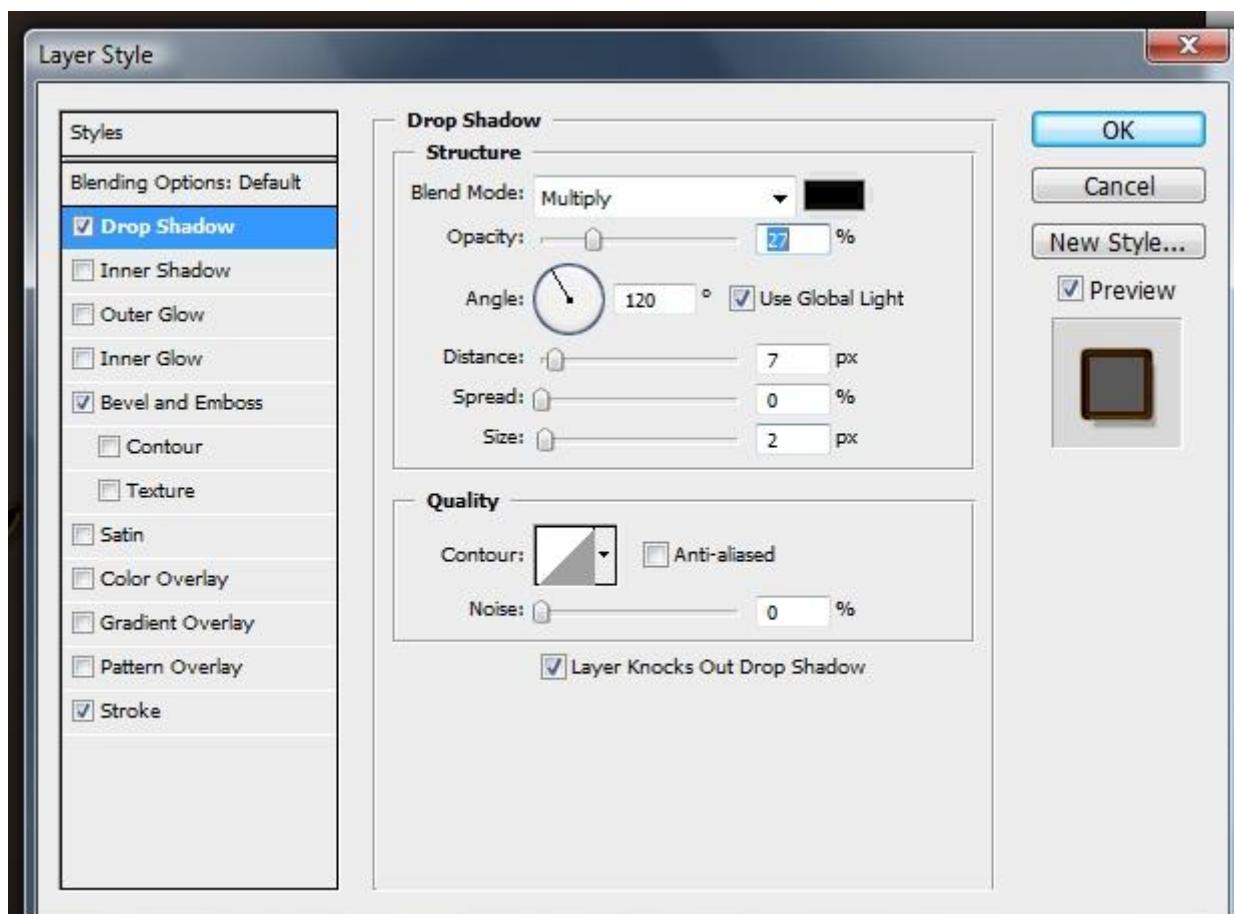


Ở đây tôi sử dụng font chữ *UNI Tap viet*, các bạn có thể download font ở trang web [này](#).  
Sử dụng màu tím nhạt, tôi type ra dòng text:



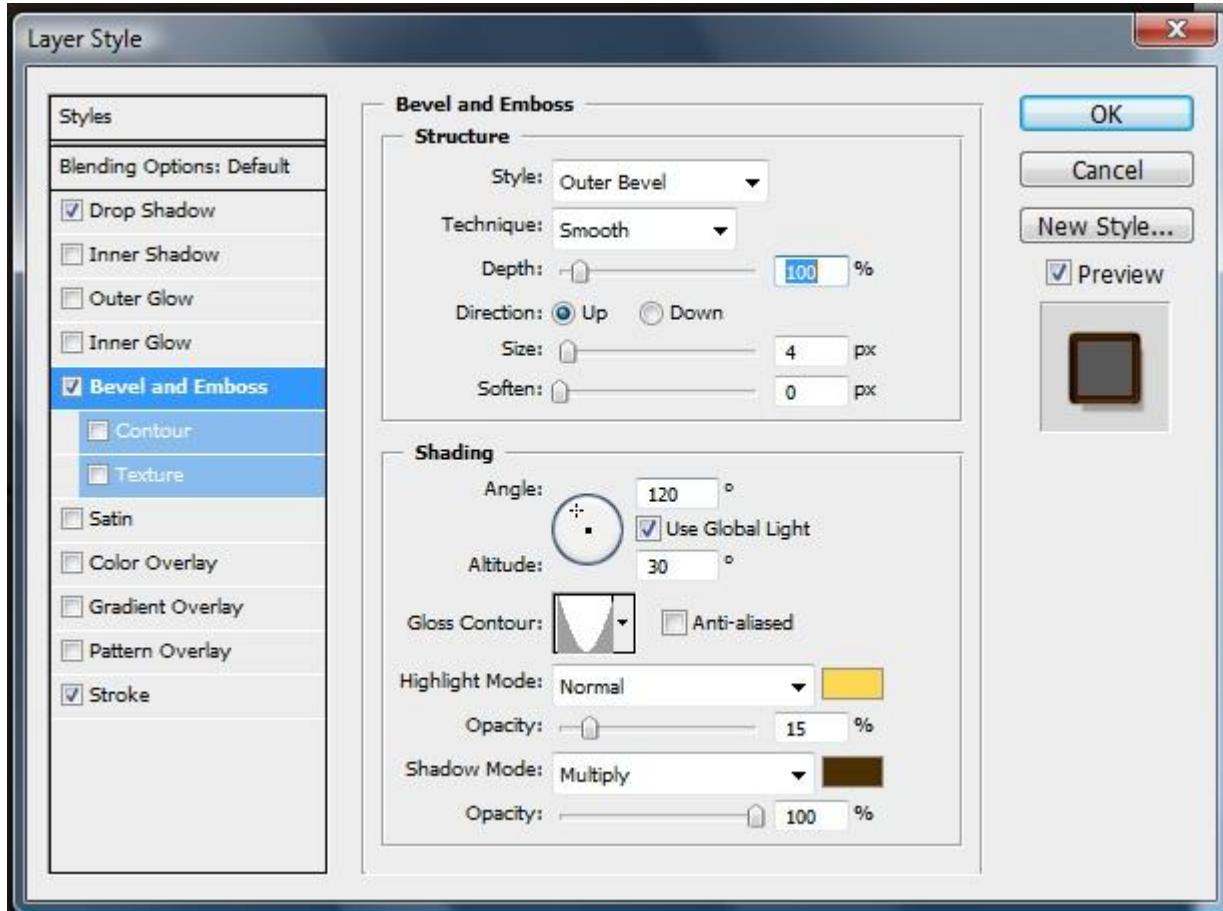
Bây giờ chúng ta sẽ áp dụng layer style cho dòng text này. Click chuột phải vào text layer chọn Blending Options để ra bảng Layer Style. Ở đây tôi sẽ cố gắng giải thích các hiệu ứng cơ bản của layer style, nhưng tôi sẽ không đi sâu vào từng thông số một. Cách tốt nhất để hiểu là tự tìm tòi thử nghiệm =]

Ở cột bên trái, tick vào ô Drop Shadow và chọn thông số như hình dưới. Như các bạn biết Drop Shadow tạo ra hiệu ứng thả bóng cho layer.

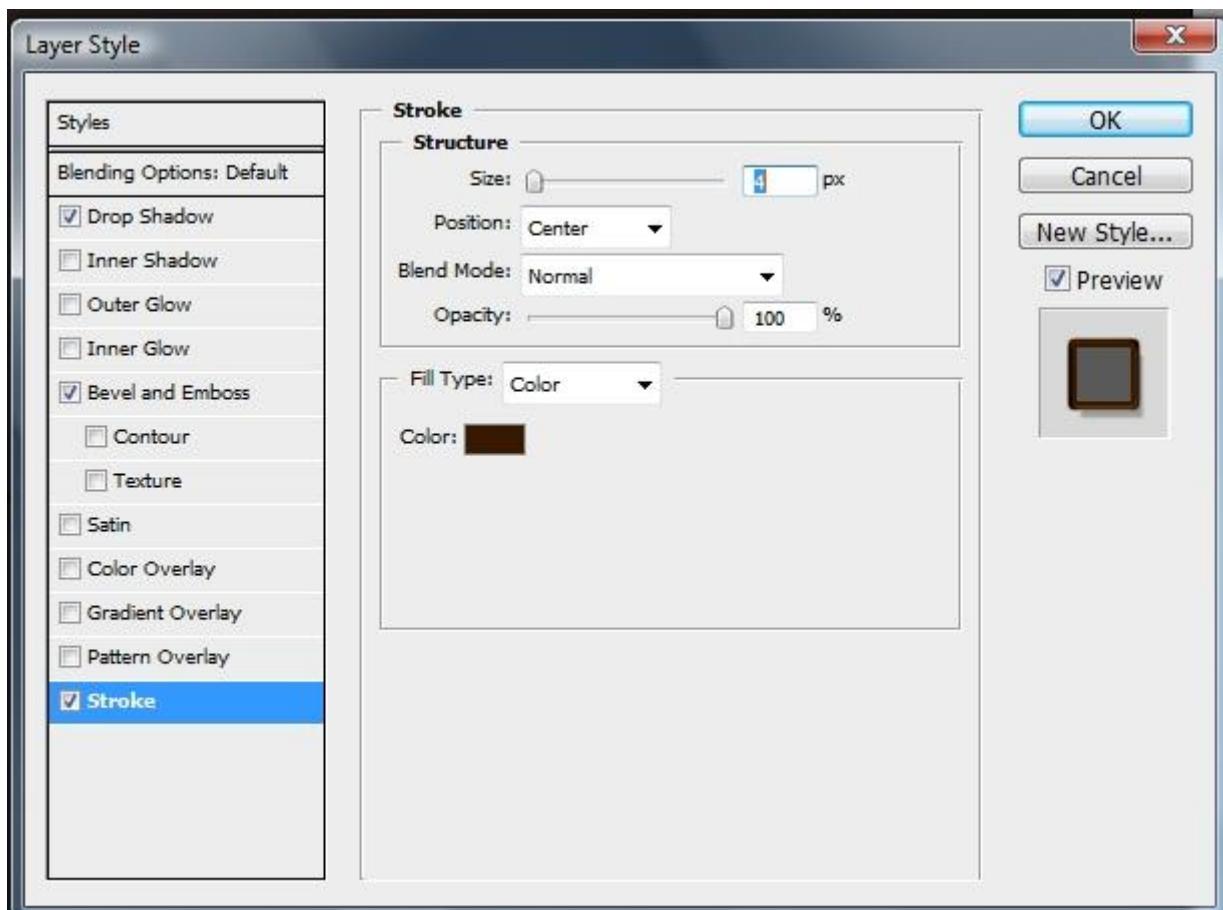


Sau đó, tick vào ô Bevel and Emboss, chọn thông số như hình dưới với màu của Highlight Mode là #ffd854 và màu của Shadow Mode là #4d2f01.

Bevel and Emboss có tạo ra hiệu ứng chữ chìm/nổi tùy thuộc vào thông số của bạn:



Cuối cùng, click vào ô Stroke và chọn thông số như hình dưới. Stroke tạo ra đường nét viền quanh layer với màu sắc/độ dày tùy thuộc vào thông số bạn chọn. Ở đây màu của Stroke tôi chọn #381800



Ấn OK, hình dưới là kết quả sau khi áp dụng layer style:



Nếu click vào hình lớn để nhìn rõ hơn, các bạn sẽ thấy dòng chữ giống như nhiều chiếc cúc áo tạo thành (với những sợi chỉ màu tím nối giữa các cúc áo), đặc biệt là dấu nặng trong chữ "Học". Hãy áp dụng layer style một cách sáng tạo cho các loại font chữ khác nhau, bạn có thể sẽ ngạc nhiên vì chính tác phẩm của mình =]

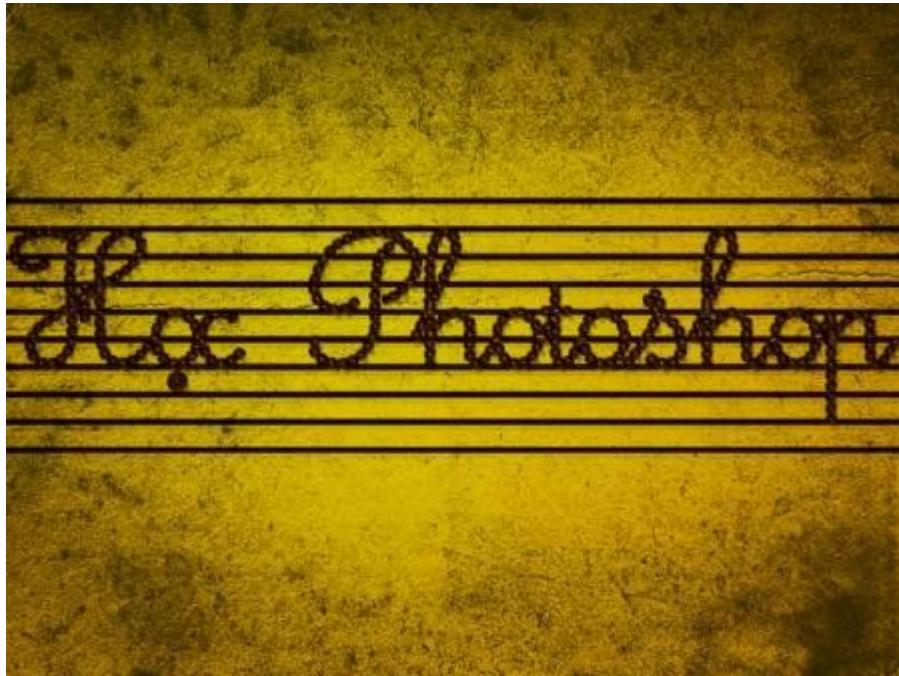
#### Texture

Một khái niệm quan trọng mà trước giờ tôi ít đề cập đến đó là texture. Texture có thể gọi nôm na là những "hoa văn bê mặt" mà chúng ta áp dụng lên ảnh để làm tác phẩm độc đáo và "có chất" hơn. Ở đây tôi sẽ chỉ thực hành áp dụng texture rất căn bản.

Mở ảnh 1 của bài ra. Ảnh 1 này chính là texture mà chúng ta sẽ áp dụng lên. Dùng move tool (V) kéo vào bức ảnh hiệu ứng text mà chúng ta vừa tạo.



Gọi layer mới này là "texture", đổi chế độ hòa trộn của thành Multiply và giảm mức Opacity xuống đến khi vừa ý. Đây là tác phẩm sau khi áp dụng texture:



Chúng ta có một thiết kế khá ấn tượng chỉ với vài bước đơn giản =]

Hiệu ứng text: Chữ Vàng

Trong bài 7 có bạn hỏi tôi làm chữ "VEGAS" ở cuối bài như thế nào, ở đây tôi sẽ hướng dẫn cách sử dụng layer style.

Lần này tôi dùng font chữ *UNV Hoa Dao* cũng lấy ở trang web [này](#).



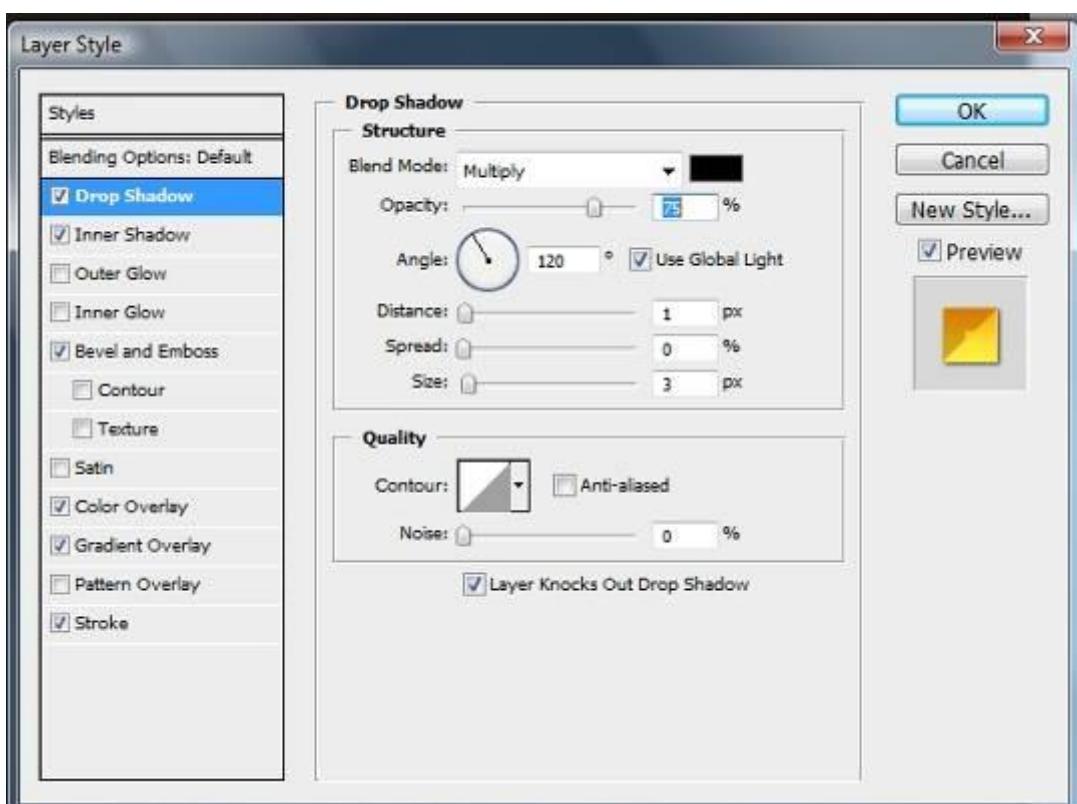
Ctrl + J để copy layer text này. Đặt tên cho 2 layer là "text A" và "text B". Trong bảng layer để cho "text A" nằm phí trên "text B".

Áp dụng layer style chúng ta dùng ở đầu bài cho layer "text B"

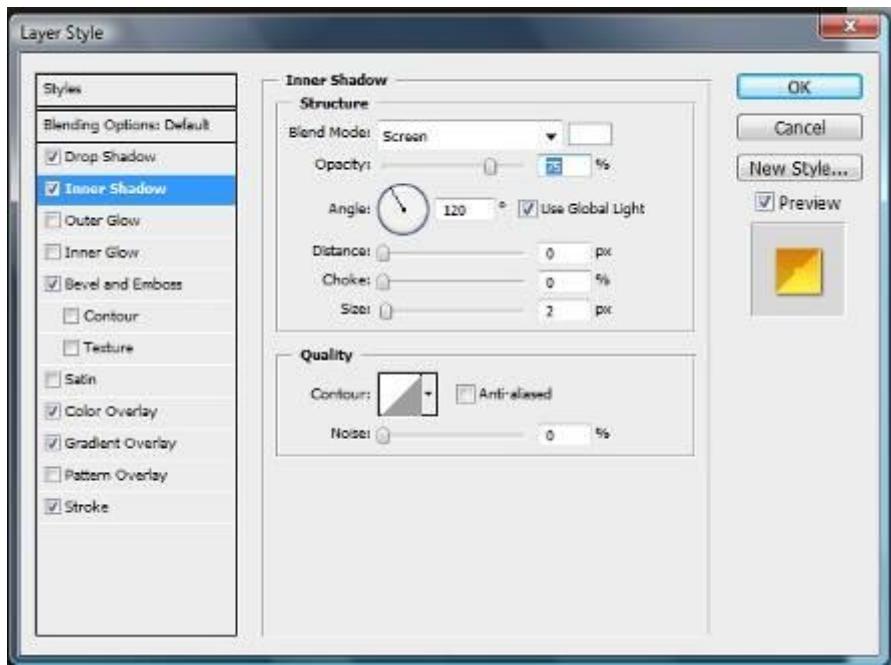


Bây giờ, click chuột phải vào layer “text A”, chọn blending options để ra bảng layer style. Lần lượt áp dụng các hiệu ứng sau:

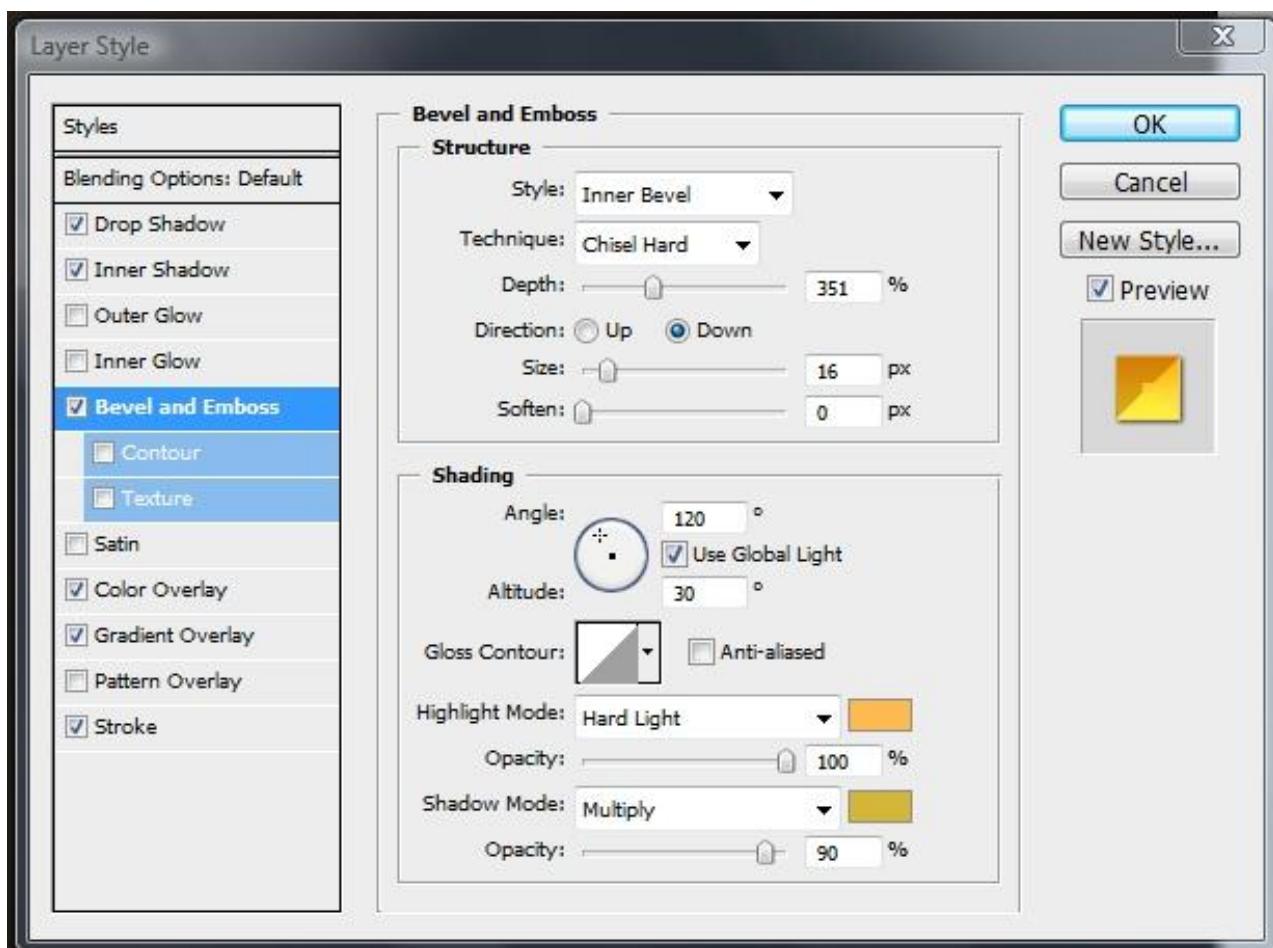
Drop Shadow, thông số như hình dưới:



Inner Shadow, thông số như hình dưới. Inner Shadow giống như Drop Shadow là hiệu ứng thả bóng, nhưng Inner Shadow thả bóng vào bên trong layer thay vì bên ngoài:

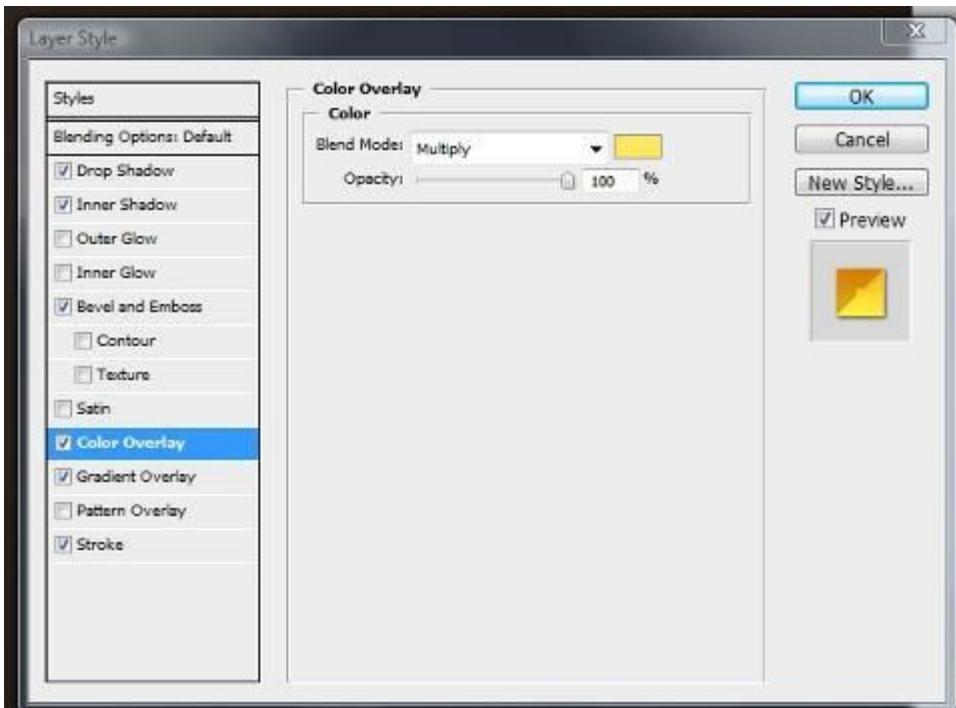


Bevel and Emboss, thông số như ở dưới. Màu của Highlight Mode là #ffbb4f, màu của Shadow Mode là #d4b738.

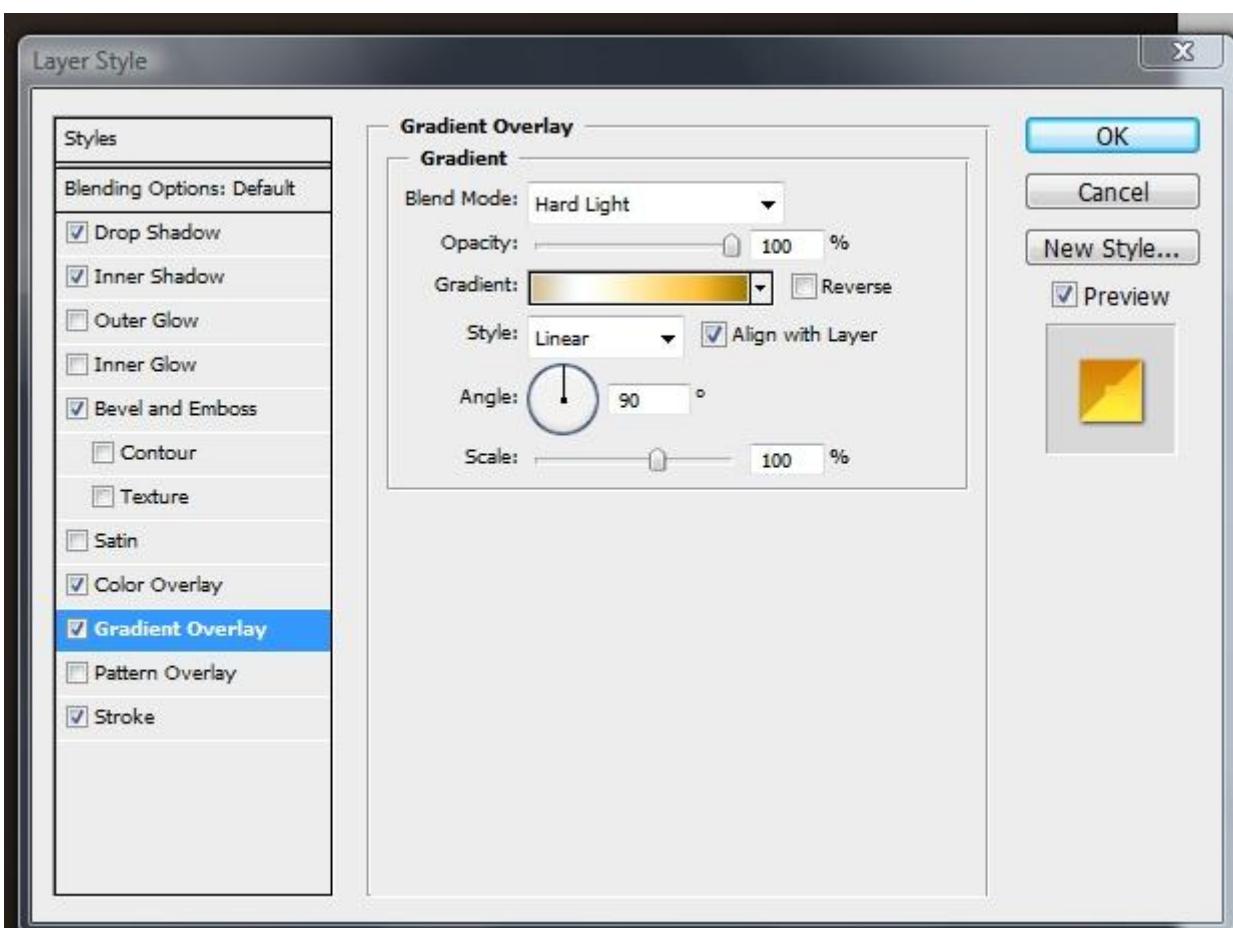


Color Overlay, thông số như ở dưới. Color Overlay tạo ra một lớp màu trên bề mặt layer. Sử dụng Color Overlay tương tự như tạo một layer mới phía trên layer cần áp dụng, fill màu rồi đổi chế độ hòa trộn và Opacity.

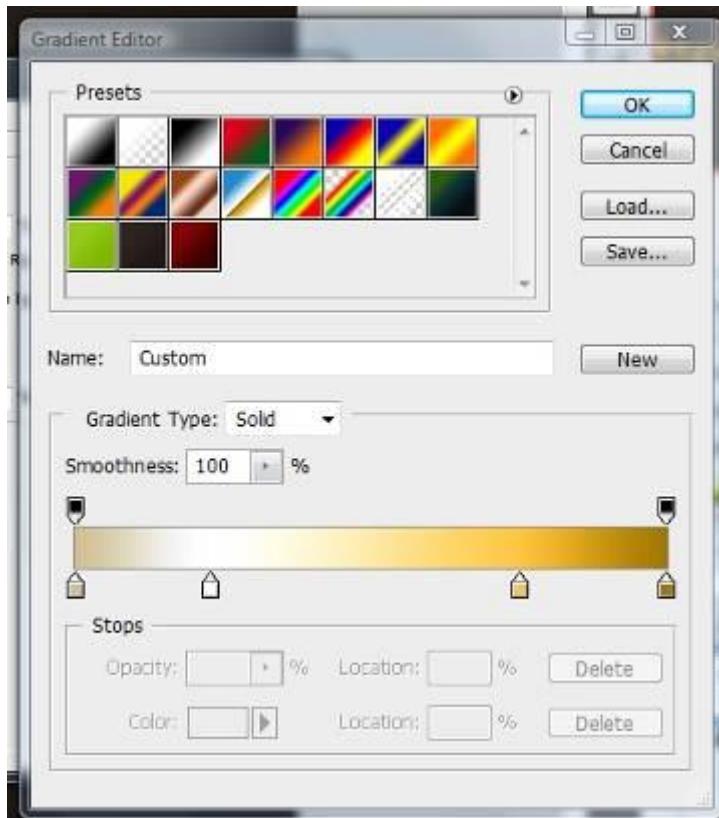
Ở đây chúng ta dùng màu #ffe760



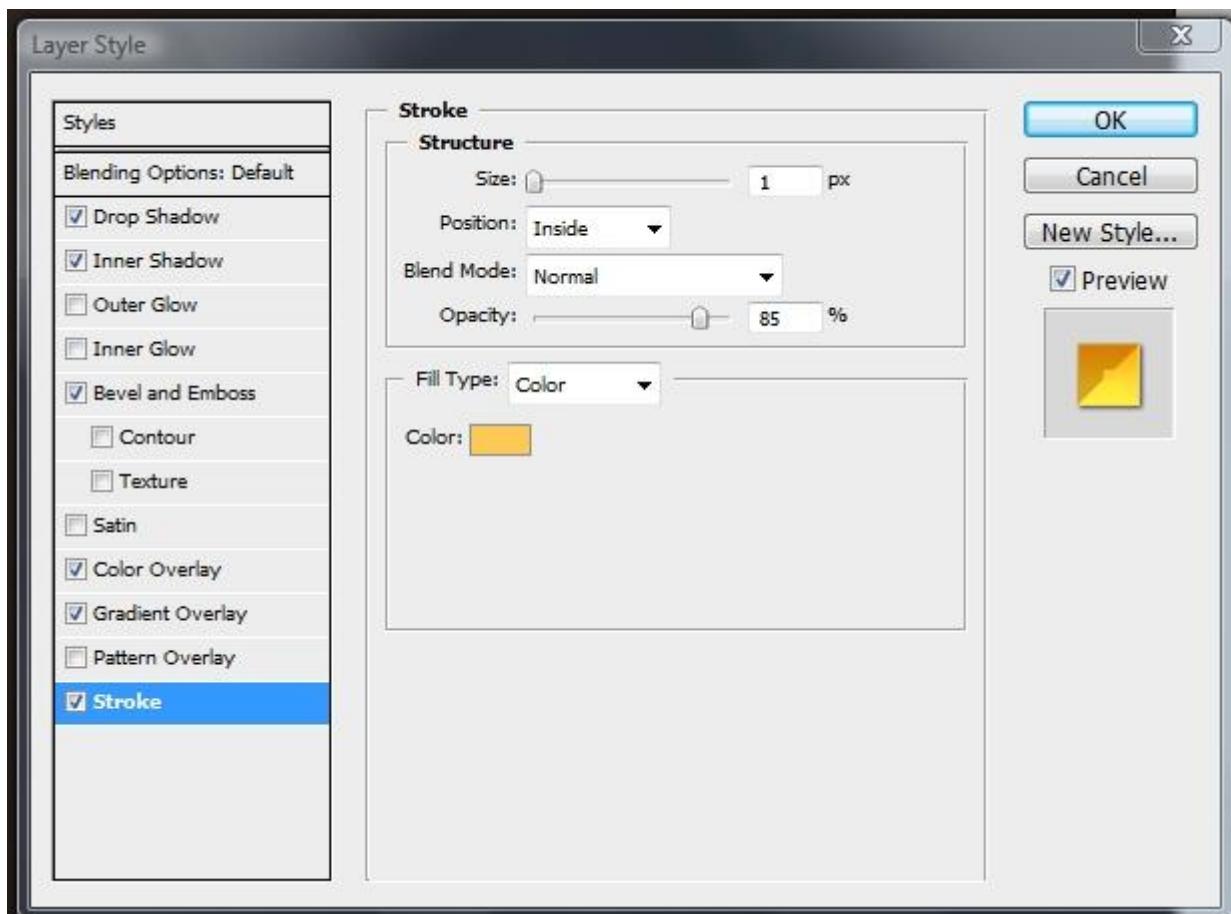
Gradient Overlay, thông số như ở dưới. Gradient Overlay tương tự Color Overlay, nhưng nó tạo ra một lớp màu sử dụng một dải gradient thay vì chỉ một màu duy nhất.



Click vào thanh Gradient trong bảng Layer Style sẽ ra bảng Gradient Editor cho bạn chọn màu. Ở đây tôi sử dụng dải gradient như hình dưới với 4 màu như sau (từ trái qua phải: #d1c091, #ffffff, #ffc544, #a37800)



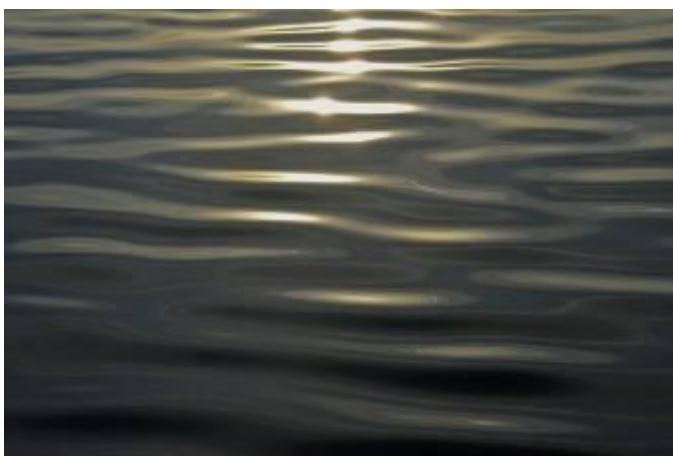
Cuối cùng là Stroke, thông số như ở dưới. Tôi dùng màu #ffc956.



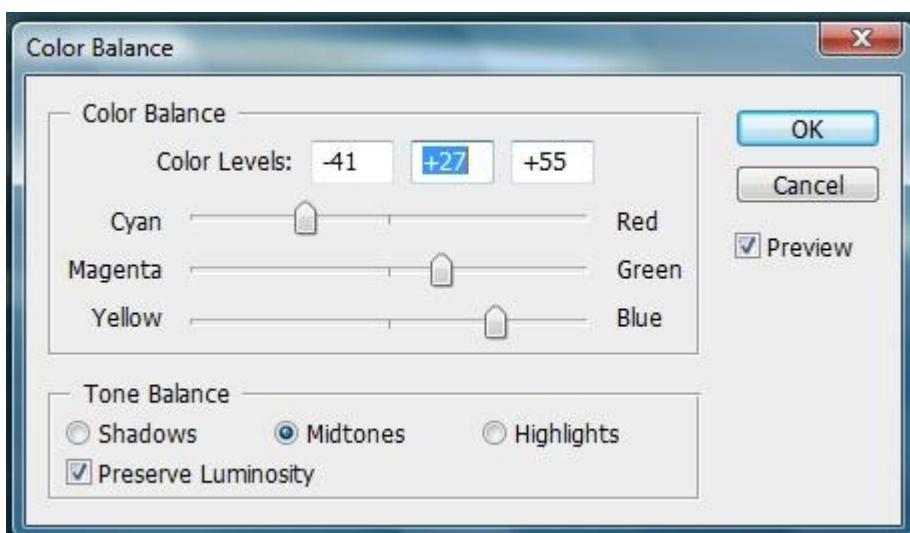
Ấn OK, kết quả như sau:



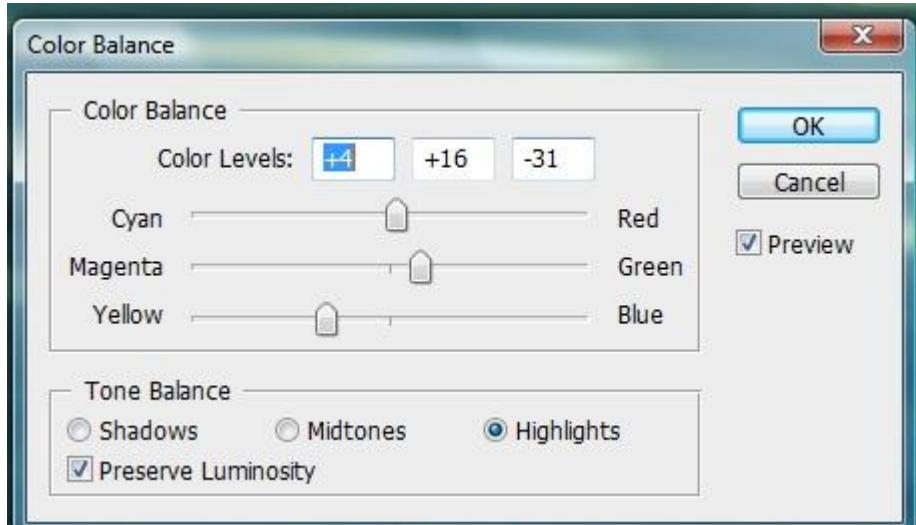
Đây là hiệu ứng chữ vàng giống như trong design Las Vegas ở cuối bài 7, chỉ khác font chữ. Project Time! Chúng ta sẽ thực hiện một design nho nhỏ bao gồm tất cả mọi thứ: ghép ảnh, hiệu ứng, chỉnh sửa màu và một chút text. Hãy mở ảnh 2 của bài ra:



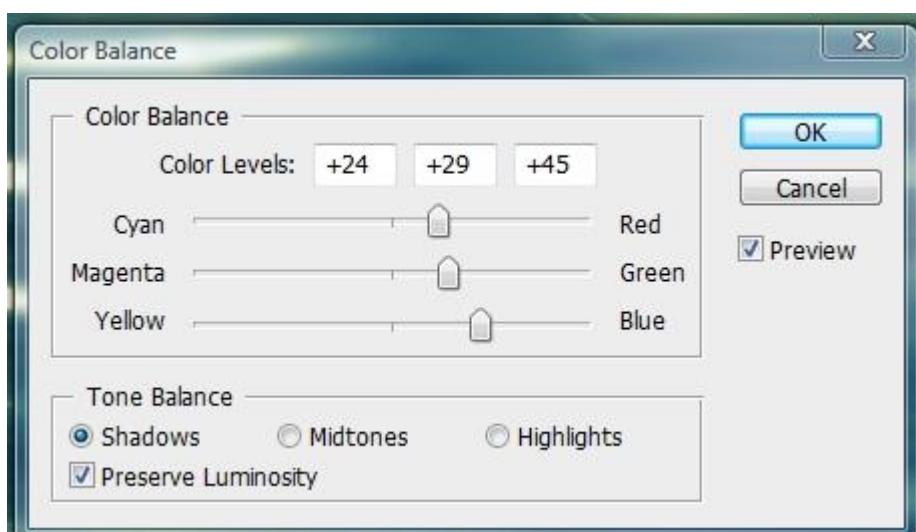
Màu của mặt nước này có vẻ hơi nhợt nhạt, chúng ta sẽ chỉnh màu bằng cách vào Image -> Adjustments -> Color Balance. Sử dụng thông số như sau:



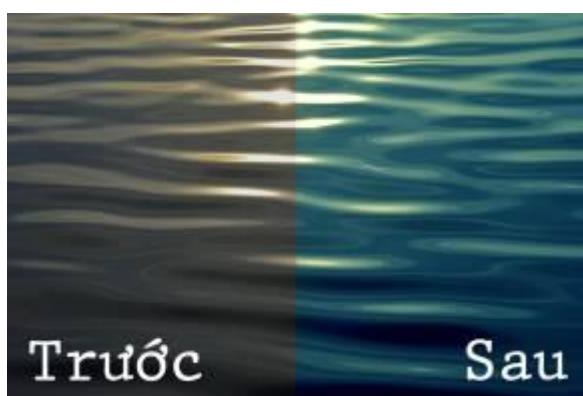
Bạn để ý là hình trên chúng ta đang ở ô Midtones trong hộp thoại của Color Balance. Giờ hãy chuyển sang Highlights và chỉnh thông số như dưới:



Tương tự, chuyển sang ô Shadows và dùng thông số sau:



Ấn OK khi hài lòng, chúng ta có mặt nước với màu sắc sống động hơn nhiều:



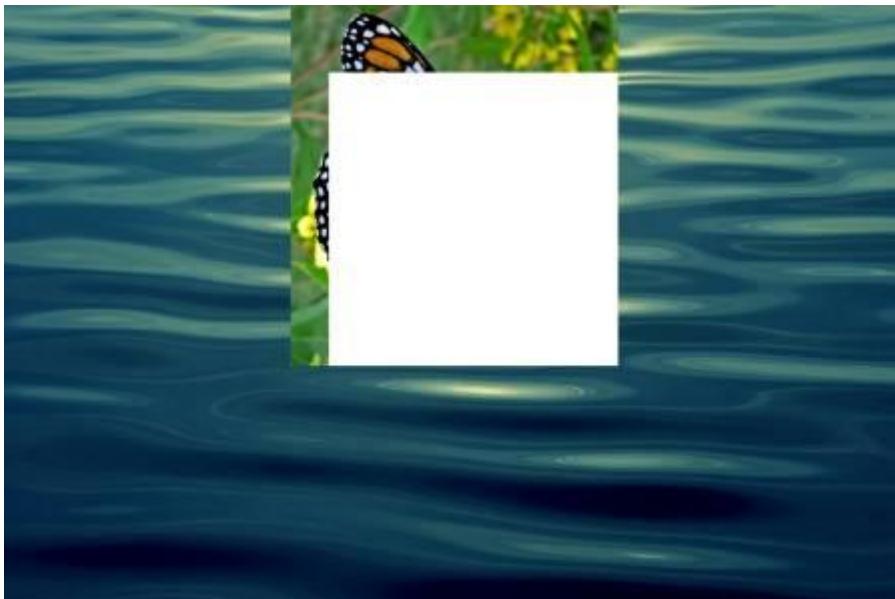
Trước khi tiếp tục, hãy biến bức ảnh thành màu đen trắng (xem bài 6 nếu không biết cách), và save ảnh dưới dạng PSD với tên "Map". Để tiện tôi save file này ra ngoài Desktop.

Một khi đã save ảnh Map.PSD bạn có thể dùng Ctrl + Alt + Z để quay trở lại ảnh màu và tiếp tục với bài thực hành.

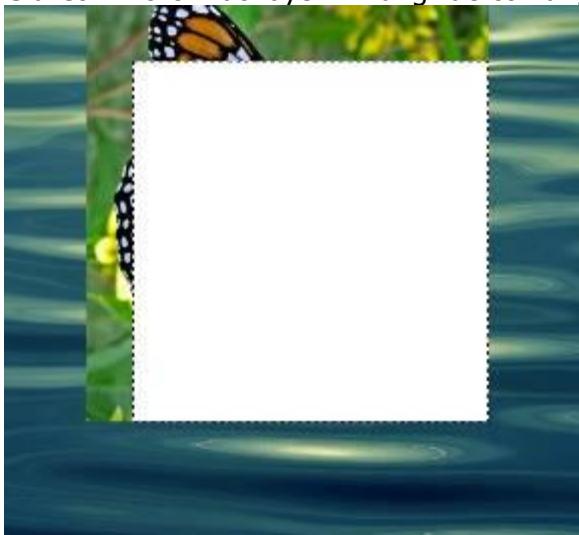
Mở ảnh 3 của bài ra, dùng move tool kéo vào ảnh mặt nước. Rồi dùng free transform (Ctrl + T) thu nhỏ lại một chút.



Tạo một layer mới mang tên “khung”, hãy chọn layer “khung”. Giữ phím Ctrl và click và layer con bướm để tạo vùng chọn quanh tất cả các pixel của layer. Trên layer “khung” fill vùng chọn với màu trắng. Rồi dùng free transform (Ctrl + T) kéo nhỏ xuống:



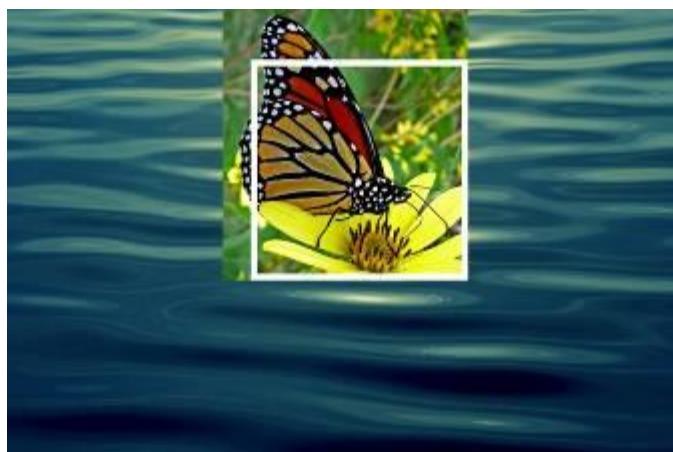
Giữ Ctrl + click vào layer “Khung” để có vùng chọn quanh layer:



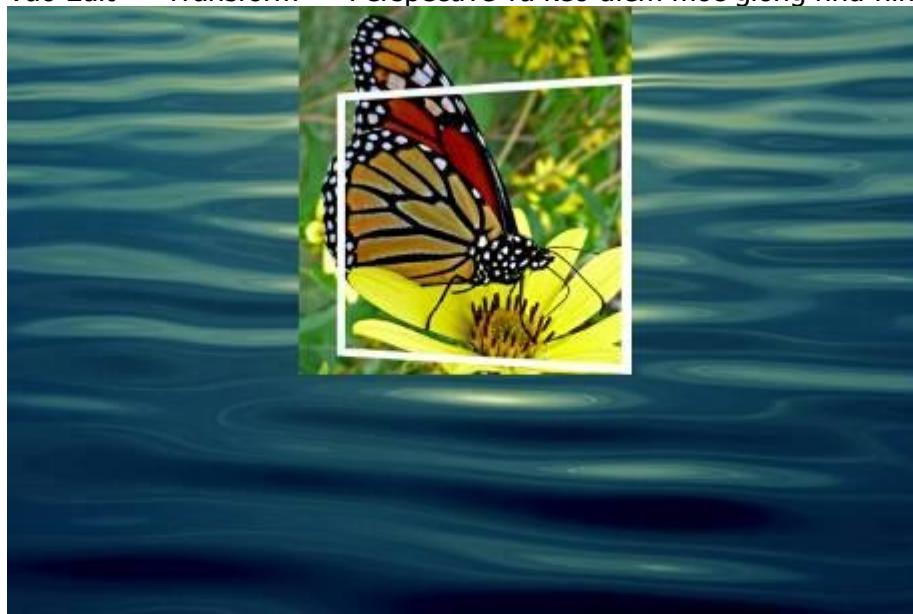
Vào Select -> Modify -> Contract. Chọn thông số là 10 px. Vùng chọn sẽ tự rút nhỏ với thông số tương ứng:



Ấn Delete để xóa các pixel trong vùng chọn.



Vào Edit -> Transform -> Perspective và kéo điểm mốc giống như hình dưới:



Dùng tẩy (E) xóa hết tất cả những phần nằm ngoài "khung" (trừ cánh bướm), bạn có thể tạo vùng chọn quanh khung ảnh và cánh bướm để tránh tẩy nhầm vào phần không mong muốn.



Làm tương tự, tẩy bớt phần khung che cánh bướm đi, tạo ra hình ảnh giống như cánh bướm vượt ra ngoài khung ảnh:



Dùng Ctrl + E để merge “khung” và “bướm” thành một layer duy nhất, gọi layer chung này là “Ảnh”.  
Vào Edit -> Transform -> Warp, kéo các điểm mốc để làm cho bức ảnh nhìn như đang cong:



Bây giờ chúng ta sẽ tạo bóng cho layer “Ảnh”. Ctrl + J để copy layer. Chọn layer mới copy, vào Edit -> Transform -> Flip Vertical để đảo hình theo chiều dọc. Sau đó dùng move tool (V) kéo xuống dưới.



Trên layer copy, vào Filter -> Distort -> Displace, cữ giữ nguyên thông số mặc định, ấn OK và chọn đường dẫn tới file Map.PSD mà chúng ta save ở desktop lúc nãy. Layer sử tự động uốn theo độ tương phản màu sắc tại khu vực tương ứng có ở ảnh Map.PSD:



Lúc này, bạn có thể đổi chế độ hòa trộn thành Soft Light, giảm mức Opacity xuống còn khoảng 80%.



Bước cuối cùng tôi thêm text màu đen với layer style Stroke, size 1px. Sau đó đổi chế độ hòa trộn của layer text thành Overlay:

