

ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG (PHOTOSHOP)

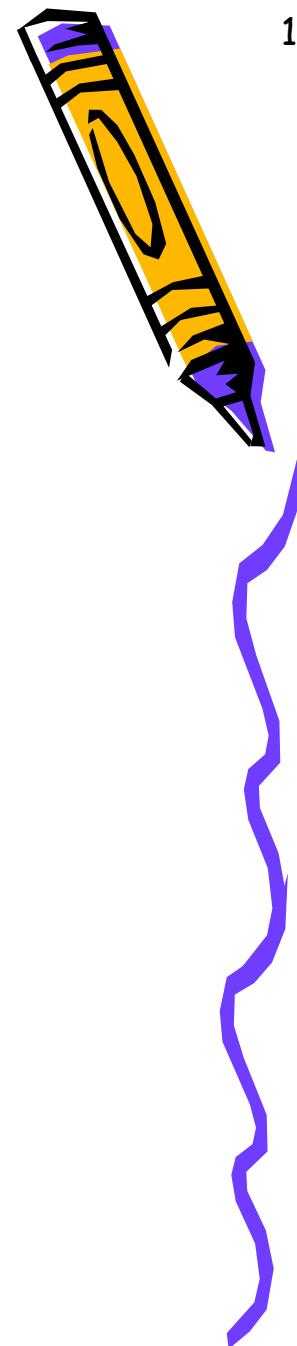
75 tiết=15 LT+60TH

Thi: Thực hành

GV: Nguyễn Văn Tỉnh

ĐT: 0904195099

Mail: tinhkh@gmail.com

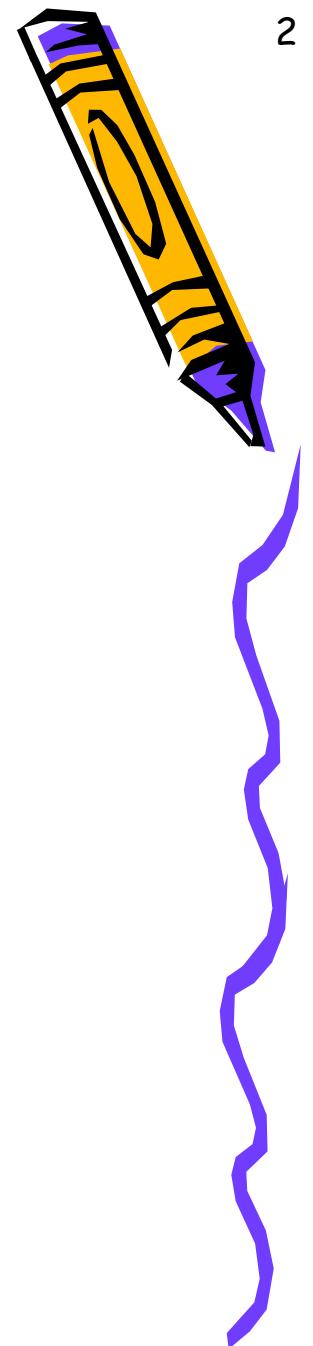


Chương 1: GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

I. GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP:

- Chương trình xử lý ảnh chuyên nghiệp bao gồm:

- *Xử lý ảnh:
 - ảnh Studio (ghép ảnh, kỹ xảo ảnh)
 - Phục chế, hiệu chỉnh ảnh.
- * Design:
 - Thiết kế quảng cáo, bao bì, nhãn hiệu.
 - Thiết kế name card, poster, tạp chí.



Chương 1:

GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

I. GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP:

- Ảnh Vector:

Lưu giữ và vẽ đối tượng đồ họa bằng phương trình toán học biểu diễn đối tượng đó.

Ví dụ: Đường tròn $(x-x_0)^2 + (y-y_0)^2 = R^2$

- Ảnh Bitmap:

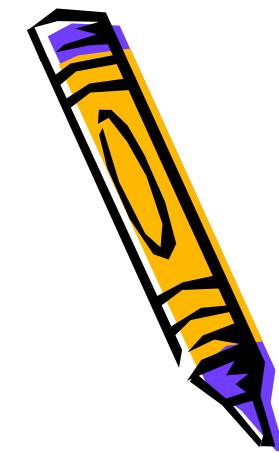
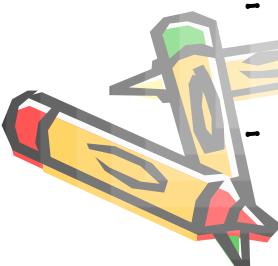
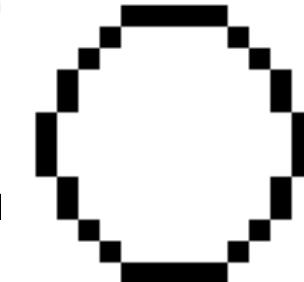
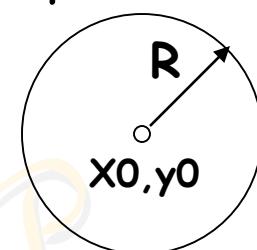
Lưu giữ đối tượng đồ họa bằng tập hợp các điểm ảnh (pixel). Mỗi điểm ảnh có 1 màu nhất định.

- Pixel: Điểm ảnh, Là phần tử ảnh nhỏ nhất, mỗi pixel có 1 màu nhất định.

- Image size: Kích thước ảnh Ngang x Dọc - Đơn vị : cm, ii pixel.

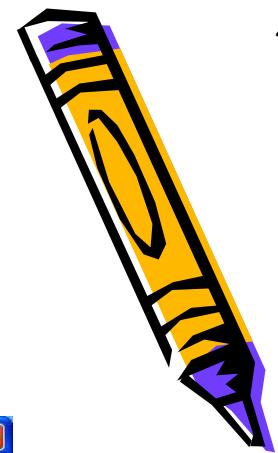
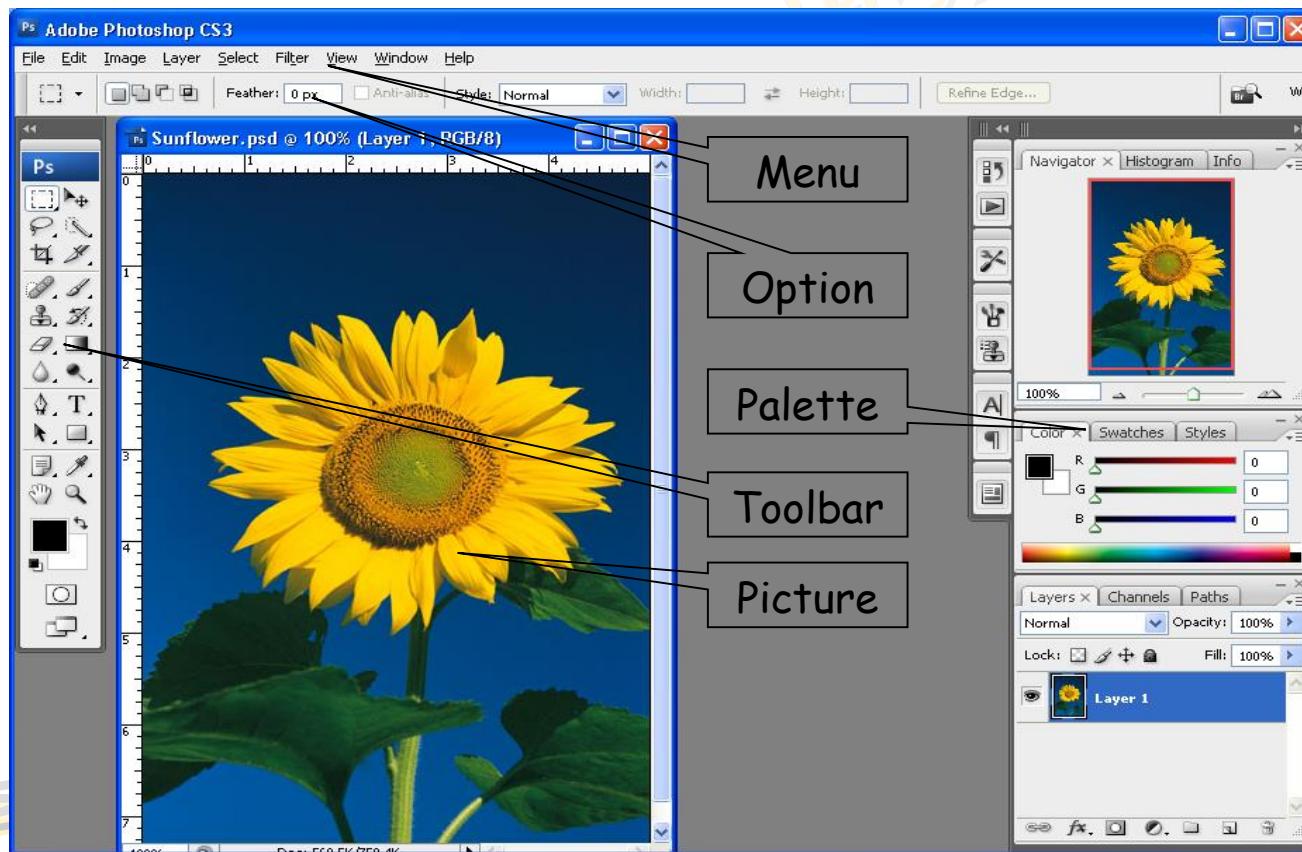
- Resolution: Độ phân giải: Số điểm ảnh trên 1 đơn vị đo độ dài. ($dpi = pixel/inch$).

- Bit color: Số bit biểu diễn 1 thành phần màu của 1 pixel.



Chương 1: GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

II. GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH.



Chương 1: GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

II. GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH.

• Toolbox: Chứa các công cụ vẽ và hiệu chỉnh:

- Các công cụ có tính chất giống nhau thì nằm trong 1 nhóm và có cùng 1 phím tắt.

- Sử dụng các công cụ ẩn bên trong nhóm:

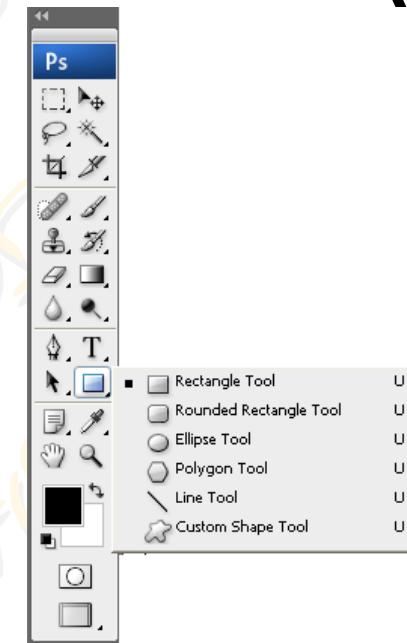
 - + Bấm giữ chuột vào nhóm

 - + ATL+ bấm chuột

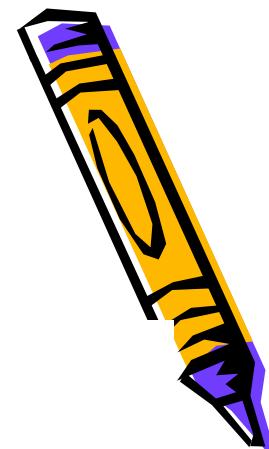
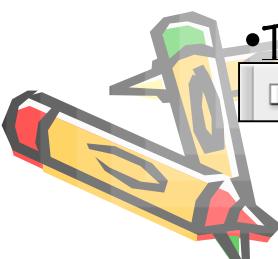
 - + Shift+phím tắt.

- Khôi phục lại phím tắt mặc định:

Windows/Workspace/Reset Keyboard Shortcuts



• Thanh Option: Hiển thị thuộc tính của từng công cụ



Chương 1: GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

II. GIAO DIỆN CHƯƠNG TRÌNH.

- Khay palette:

Mỗi 1 palette có 1 chức năng nhất định.

- Để ẩn hiện 1 palette vào menu: Windows/...

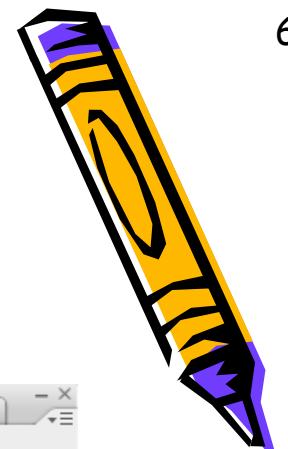
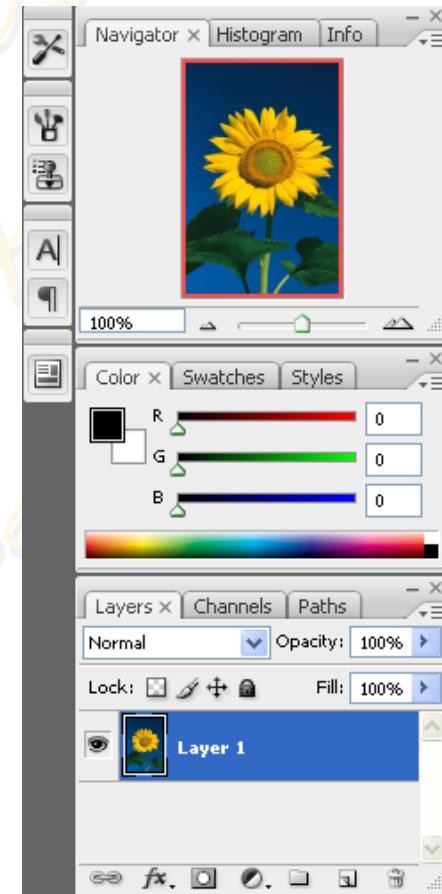
- Để di chuyển 1 palette vào hoặc ra khỏi nhóm ta bấm chuột vào tên palette và kéo.

- Để ẩn/hiện khay palette: Shift+Tab.

- Để ẩn/hiện cả Palette và Toolbox: Tab.

- Để thay đổi chế độ hiển thị màn hình:

- View/Screen mode (F)



Chương 1:

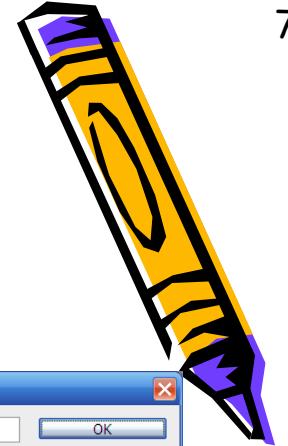
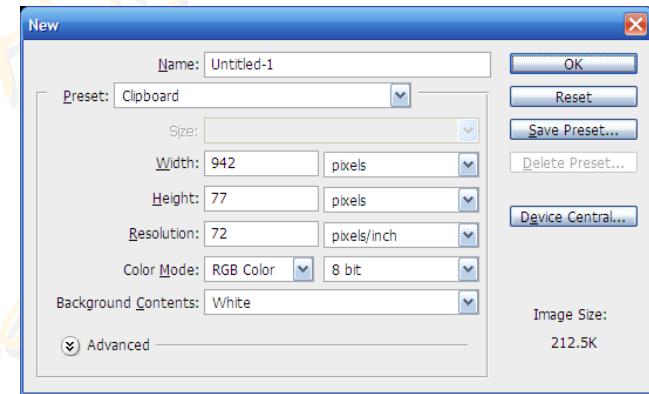
GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

III. QUẢN LÝ FILE.

- Tạo file mới: File/New (Ctrl+N)
 - Width, Height: Kích thước ảnh.
 - Resolution: Độ phân giải.
 - Color mode: Chế độ màu, số bit màu.
 - Background: Màu nền
(Transparent: Trong suốt)

*Tạo file mới có định dạng giống 1 file đã có:

- Mở file đã có.
- Vào menu: File/New hoặc Ctrl+N.
- Vào menu: Windows chọn tên file vừa mở.
- Chọn Ok trên hộp thoại New.



Chương 1: GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

III. QUẢN LÝ FILE.

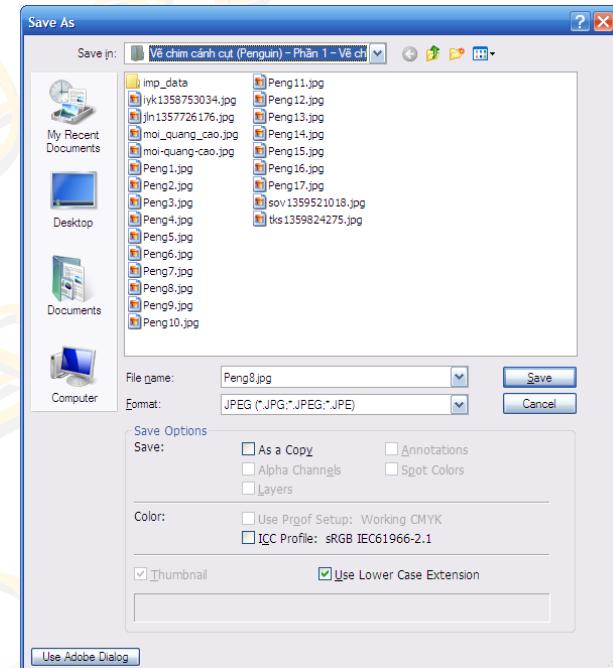
2. Lưu file: File/Save (Ctrl+S).

- Filename: Tên file.
- Format: Định dạng file.
- Option:

As a copy: Save ra 1 file copy.

Alpha Channels: Save kênh alpha.

Layer: Save các layer.



3. Mở file có sẵn: File/Open (Ctrl+O).

- Trong hộp thoại Open, chọn file cần mở rồi chọn Open.



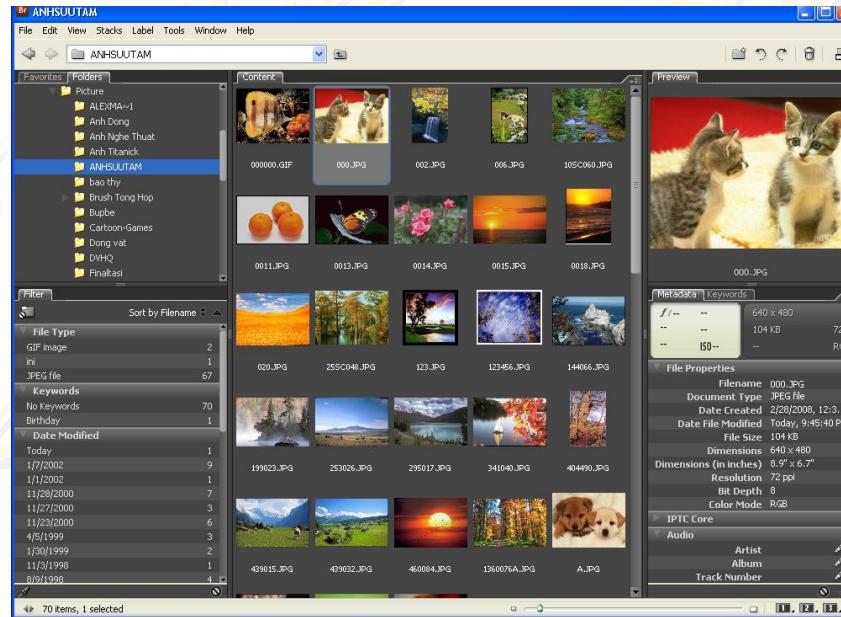
Chương 1:

GIỚI THIỆU VỀ PHOTOSHOP

III. QUẢN LÝ FILE.

4. Duyệt file: Menu: File/Browse Hoặc Ctrl+Shift+O.

- Folder: Duyệt cây th mục cần tìm.
- Filter: Lọc các file cần tìm.
- Content: Hiển thị các ảnh có trong th mục.



Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

I. QUAN SÁT.

- * Zoom tool
 - Zoom in: Ctrl++
 - Zoom out: Ctrl+-
 - Zoom window in: Ctrl+Alt++
 - Zoom window out: Ctrl+Alt+-
 - Zoom fit on screen: Ctrl+O.
 - Zoom 100%: Ctrl+Alt+O.
 - Zoom tool: (Z):
(Alt, shift: chuyển trạng thái).
- * Hand tool: (H).
- * Navigator.



Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

II. CÁC CÔNG CỤ CHỌN VÙNG.

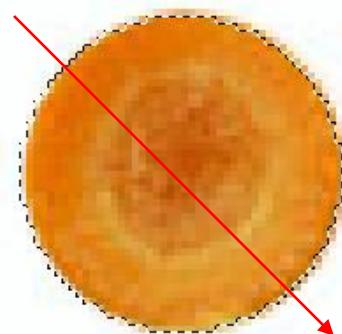
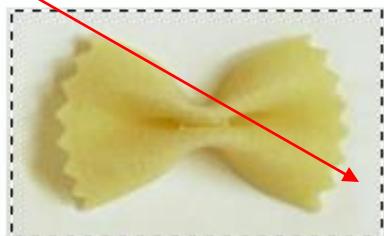
1. Marquee. (M)

- Rectangular Marquee: Chọn vùng HCN.
- Elliptical Marquee: Chọn vùng hình elip.



Giữ Shift sẽ đọc hình vuông (tròn), giữ Alt sẽ chọn từ tâm.

- Single Row Marquee: Chọn 1 hàng điểm ảnh (ngang).
- Single Column Marquee: Chọn 1 cột điểm ảnh (dọc).

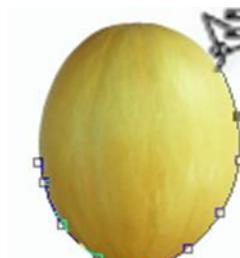
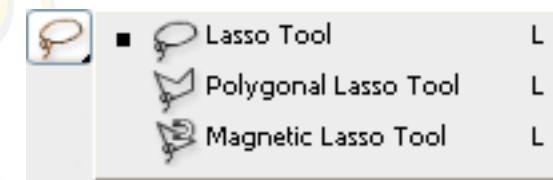


Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

II. CÁC CÔNG CỤ CHỌN VÙNG.

2. Lasso (L)

- Lasso: Chọn vùng tự do.
Giữ Alt sẽ chuyển sang công cụ Polygonal Lasso.
- Polygonal Lasso: Chọn vùng hình đa giác. Giữ Alt sẽ chuyển sang công cụ Lasso. Giữ Shift thì cạnh vùng chọn sẽ thẳng đứng, ngang hoặc chéo 45° , giữ Ctrl sẽ khép kín vùng chọn.
- Magnetic Lasso: Chọn vùng bắt dính. Máy sẽ tự động tìm ranh giới các vùng dựa vào sự chênh lệch màu sắc.

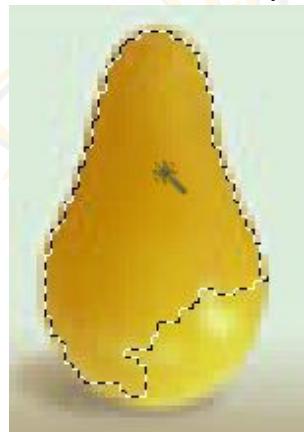
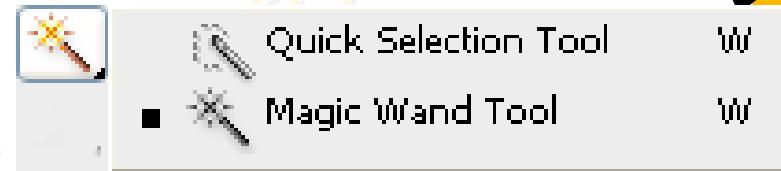


Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

II. CÁC CÔNG CỤ CHỌN VÙNG.

3. Magic Wand và Quick Selection

- Magic Wand: Chọn vùng dựa vào sự đồng nhất màu sắc của các điểm ảnh lân cận so với màu sắc của điểm ảnh được chọn. Biên độ đồng nhất được thiết lập bởi giá trị Tolerance trên thanh Option.
- Quick Selection: Chọn vùng dựa vào sự đồng nhất màu sắc của các điểm ảnh lân cận so với màu sắc của 1 vùng được chọn.



Tolerance:32



Tolerance:80



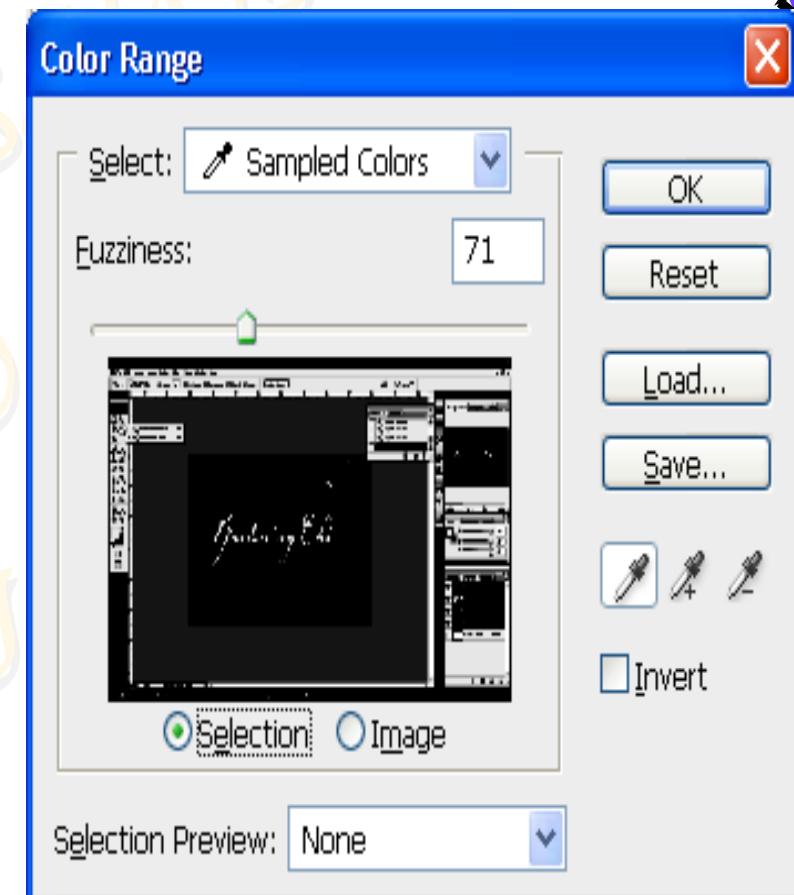
Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

II. CÁC CÔNG CỤ CHỌN VÙNG.

4. Color range: Menu:

Selection/Color range:

- Chọn vùng dựa vào sự đồng nhất màu sắc của các điểm ảnh trên toàn bộ ảnh so với màu sắc của điểm ảnh được chọn. Biên độ đồng nhất được thiết lập bởi giá trị Fuzziness.



Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

III. CÁC THAO TÁC VỚI VÙNG CHỌN.

* Sau khi chọn xong 1 vùng, giữ Shift để chọn thêm vùng, giữ Alt để bỏ bớt vùng, giữ Alt+Shift sẽ lấy giao của vùng chọn cũ và vùng mới.

Menu Selection.

- All (Ctrl+A): Chọn toàn bộ ảnh.
- Deselection (Ctrl+D): Huỷ bỏ vùng chọn.
- Reselection: Chọn lại vùng vừa huỷ.
- Inverse: Đảo ngược vùng chọn.
- Modify:

Border: Tạo vùng chọn dạng viền.

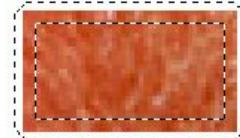
Smooth: Làm lượn tròn các góc cạnh vùng chọn.

Expand: Mở rộng vùng chọn.

Contract: Thu hẹp vùng chọn.

Feather: Làm mờ dần cạnh vùng chọn.

Border



Smooth



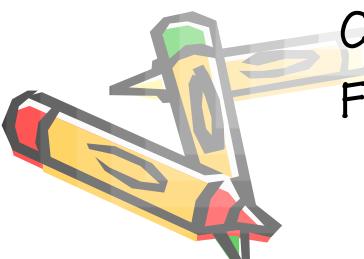
Expand



Contract



Feather

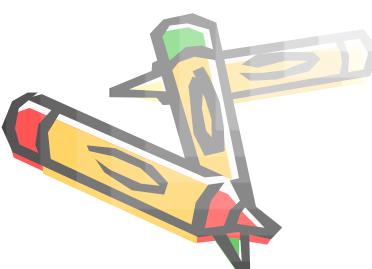
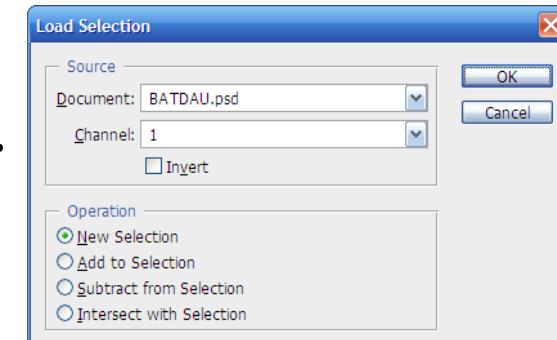
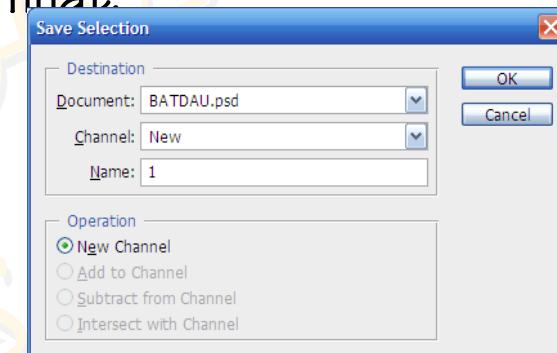


Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

III. CÁC THAO TÁC VỚI VÙNG CHỌN.

Menu Selection.

- Grow: Chọn các vùng lân cận có màu đồng nhất.
- Similar: Chọn toàn bộ ảnh có màu đồng nhất.
- Save Selection: Lưu vùng chọn.
- Load Selection: Tải vùng chọn
 - New...: Tải thành vùng mới.
 - Add...: cộng thêm vùng có sẵn.
 - Subtract: Bỏ bớt vùng đang tải.
 - Intersect: Giao nhau với vùng có sẵn.
- Transform selection: Biến đổi vùng chọn.



Chương 2: QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

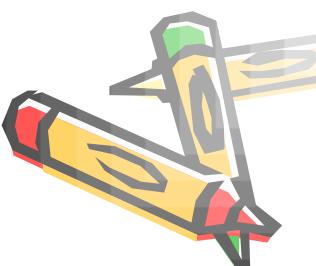
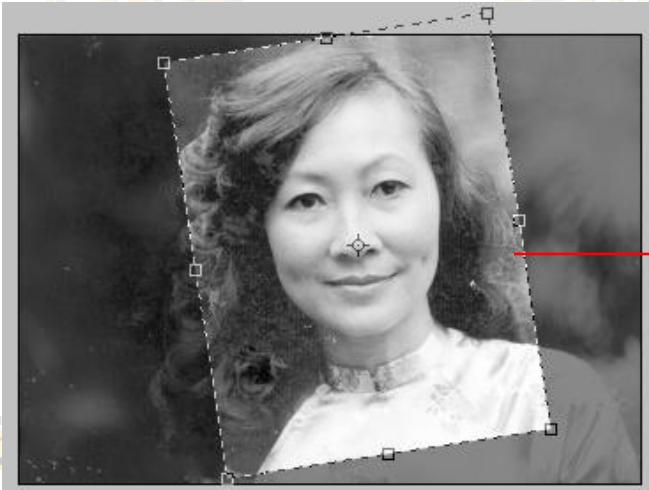
IV. BIẾN ĐỔI CƠ BẢN.

1. Move Tool (V): Di chuyển ảnh. 

Sử dụng công cụ trên và bấm giữ chuột vào trong vùng chọn để di chuyển.

Copy ảnh: Giữ Alt trong khi di chuyển.

2. Crop Tool (C): Xén ảnh. 



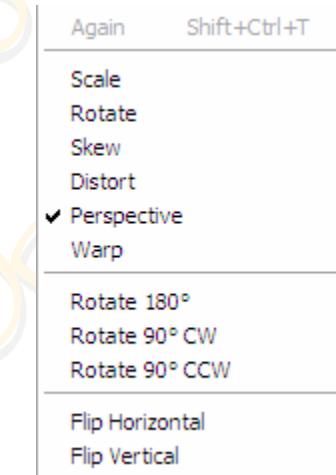
Chương 2:

QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

IV. BIẾN ĐỔI CƠ BẢN.

3. Biến đổi hình dạng ảnh: Edit/Transform(Ctrl+T).

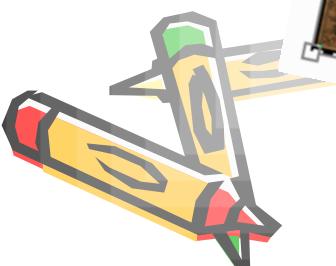
- Scale: Co dãn:



Rotate: Xoay



Skew: Xiên



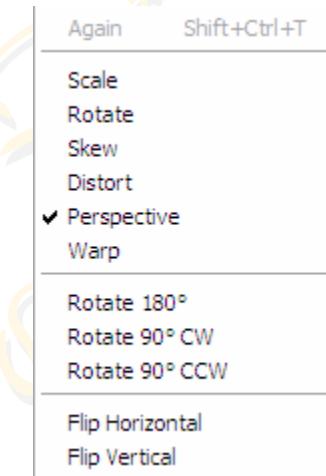
Chương 2:

QUAN SÁT, VÙNG CHỌN, BIẾN ĐỔI CƠ BẢN

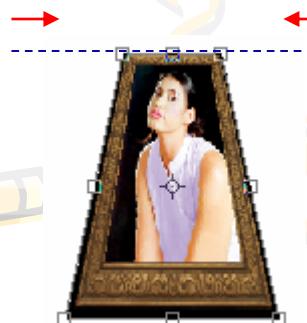
IV. BIẾN ĐỔI CƠ BẢN.

3. Biến đổi hình dạng ảnh: Edit/Transform.

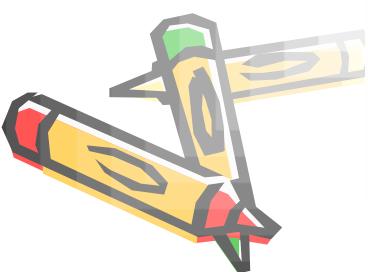
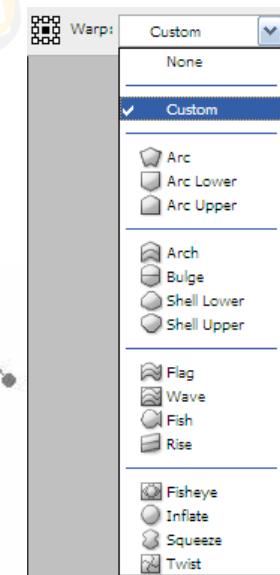
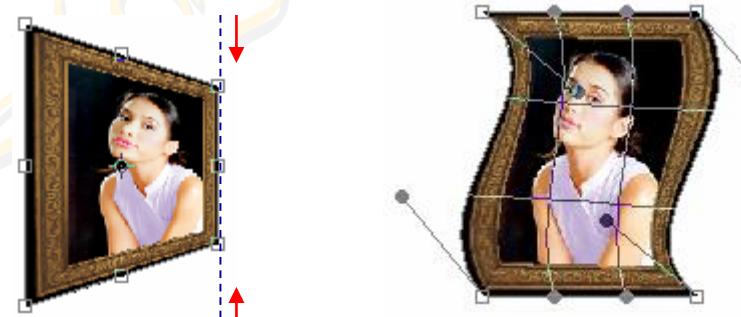
- Distort:



Perspective



Warp:



Chương 3:

CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

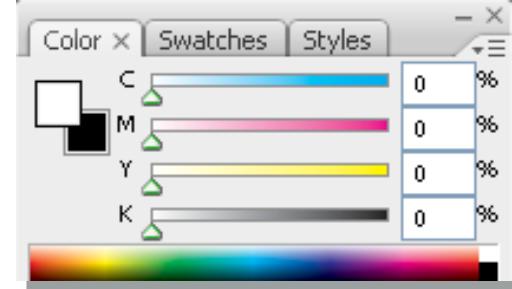
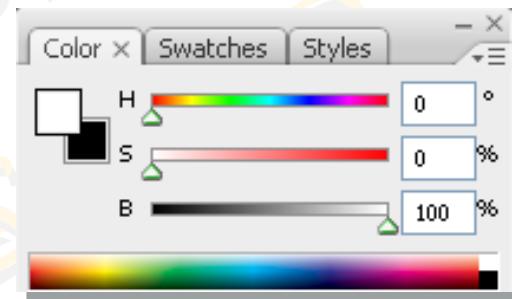
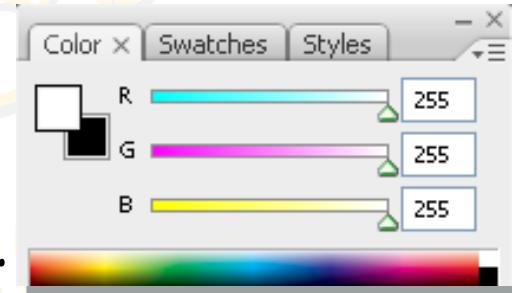
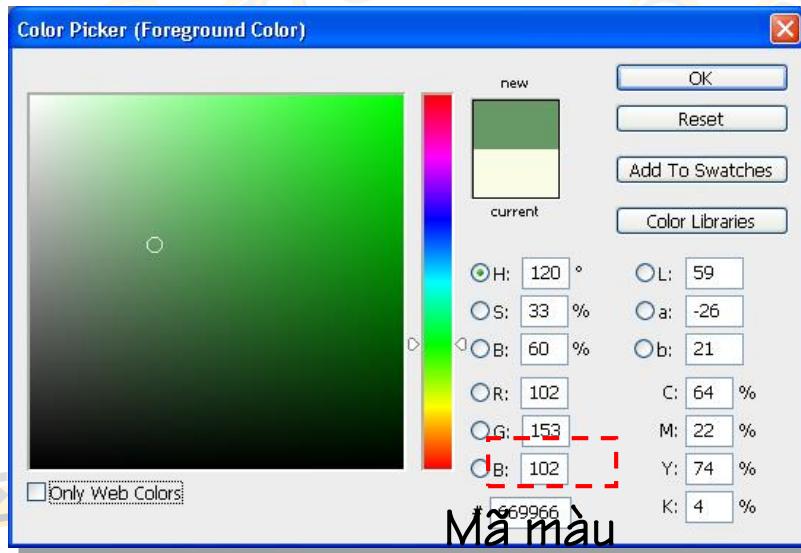
I. MÀU SẮC.

1. Hệ màu:

RGB: Red – Green - Blue.

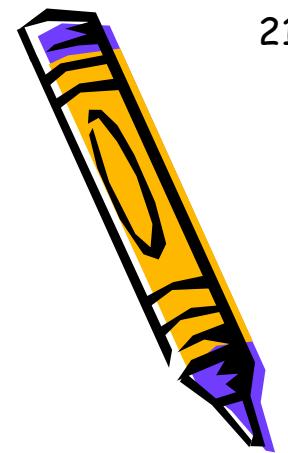
CMYK: Cyan - Magenta – Yellow - Black.

HSB: Hue – Saturation - Brightness



Chương 3:

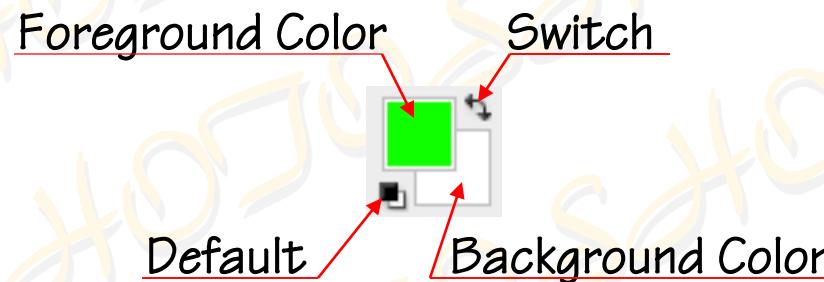
CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN



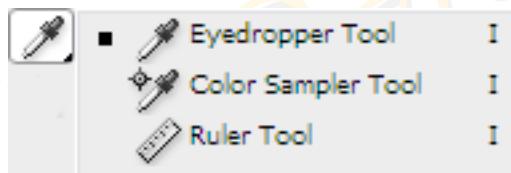
I. MÀU SẮC.

2. Chọn màu

- Foreground: Màu tiền cảnh - Dùng để tô vẽ.
- Background: Màu hậu cảnh - Dùng làm màu thứ 2 khi tô dải màu.
- Switch (X): chuyển đổi màu Foreground thành Background.
- Default(D): Trở về màu mặc định: Trắng - Đen.



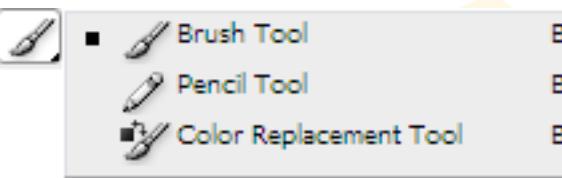
Công cụ hút màu: Chọn màu có sẵn trên ảnh.



Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

II. NHÓM CÔNG CỤ VẼ.

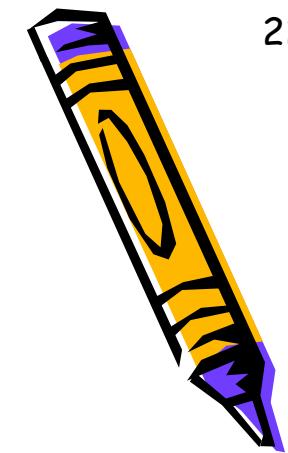
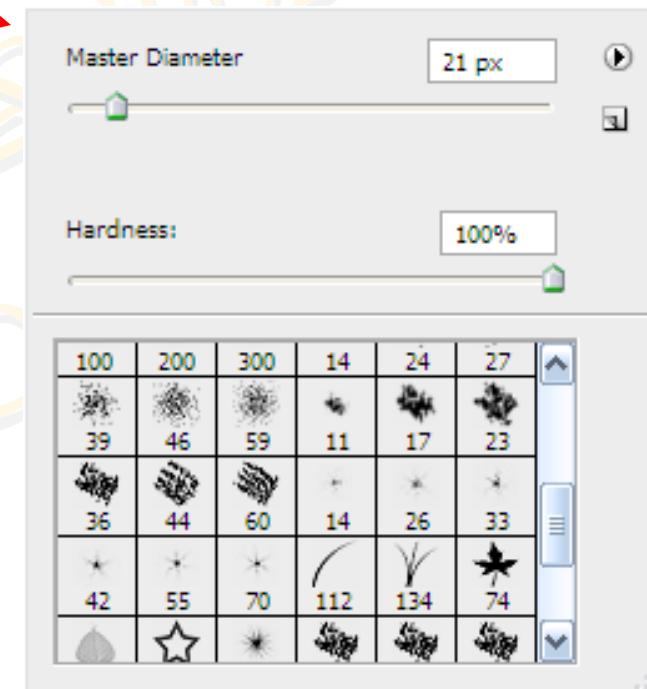
1. Brush Tool: Bút lông.



- Brush: Chọn kiểu bút, cỡ bút.

Master Diameter([]): Cỡ bút.

Hardness: Độ sắc nét.



Chương 3:

CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

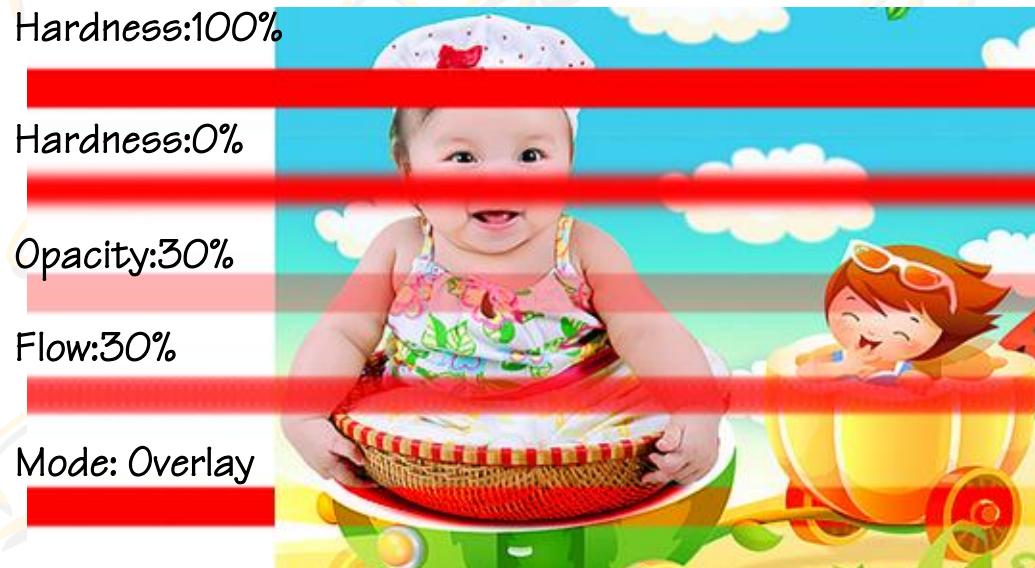


II. NHÓM CÔNG CỤ VẼ.

1. Brush Tool: Bút lông.



- Mode: Chế độ hòa trộn màu- Sự phối màu giữa màu tô và màu nền.
- Opacity: Độ mờ đục (0%:trong suốt).
- Flow: Mật độ màu.



Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

II. NHÓM CÔNG CỤ VẼ.

2. Pencil: Bút chì.



- Mode: Chế độ hòa trộn màu - Sự phối màu giữa màu tô và màu nền.
- Opacity: Độ mờ đục (0%:trong suốt).

3. Color Replacement Tool: Thay màu.



Thay thế màu nền bằng màu đang chọn.

Mode: Các kiểu thay thế màu.

Color: Thay thế màu sắc.

Hue: Chỉ thay sắc độ màu.

Saturation: Chỉ thay độ tươi của màu.

Luminosity: Thay còng độ sáng của màu.

Tolerance: Độ chênh lệch màu nền.



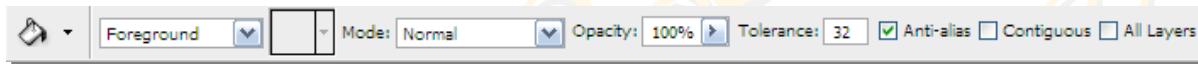
Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN



II. NHÓM CÔNG CỤ TÔ MÀU.

1. Paint Bucket(G): Tô màu-Tô vật liệu

a) Foreground: Tô 1 màu Foreground



Mode: Chế độ hòa trộn màu.

Opacity: Độ mờ đục.

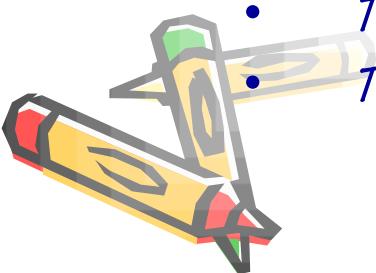
Tolerance: Độ chênh lệch màu nền.

Anti-Alias: Khử răng cưa.

Contiguous: Vùng tô phải là 1 vùng liên tục, không ngắt quãng.

All layer: Xét màu nền cần tô trên mọi layer.

- Tô toàn bộ vùng chọn bằng màu Foreground: Alt+Backspace.
- Tô toàn bộ vùng chọn bằng màu Background: Ctrl+Backspace.

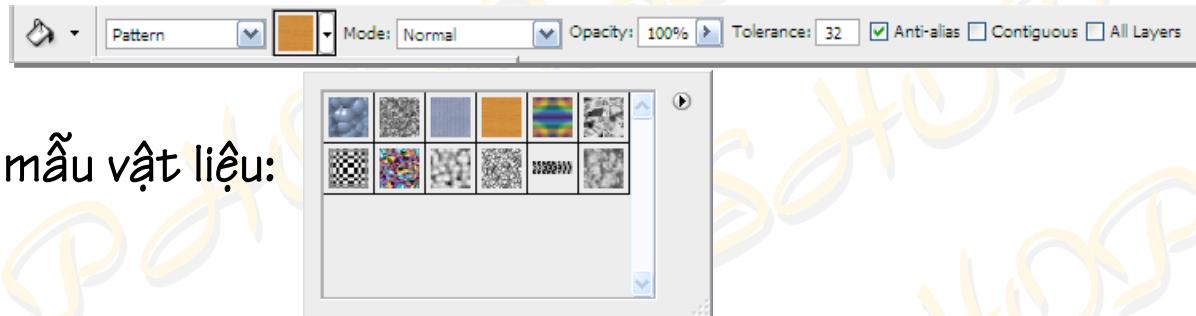


Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

II. NHÓM CÔNG CỤ TÔ MÀU.

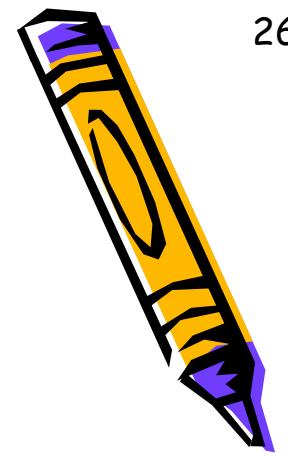
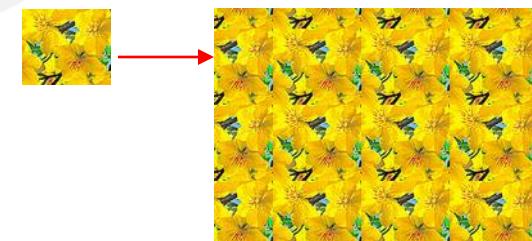
1. Paint Bucket(G): Tô màu-Tô vật liệu

b) Pattern: Tô vật liệu



Chọn mẫu vật liệu:

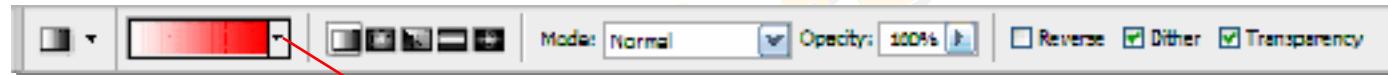
- Tạo thêm mẫu vật liệu cần tô:
 - Chọn vùng ảnh cần tạo mẫu vật liệu.
 - Vào menu: *Edit/Define Pattern...*
 - Đặt tên cho mẫu vật liệu mới.



Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

II. NHÓM CÔNG CỤ TÔ MÀU.

2. Gradient(G): Tô dải màu



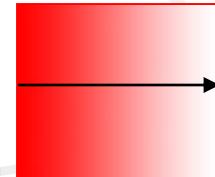
- Chọn mẫu dải màu:



- Kiểu tô:

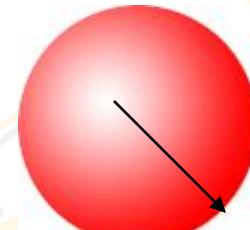
Linear:

Tô thẳng



Radial

Hình cầu



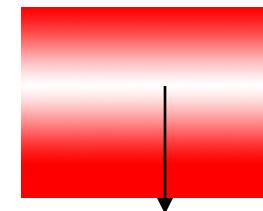
Angle:

Xoáy tròn



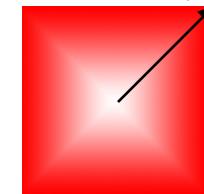
Reflected:

Hình trụ



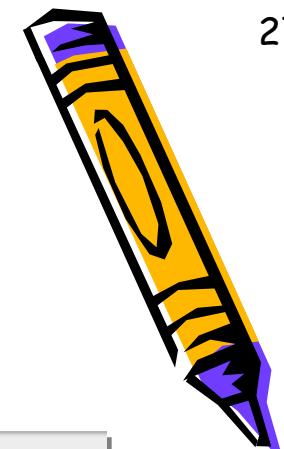
Diamond:

Hình chóp



- Reverse: Đảo màu.

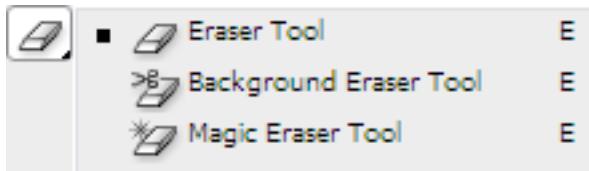
- Transparency: Dải tô có phần trong suốt.



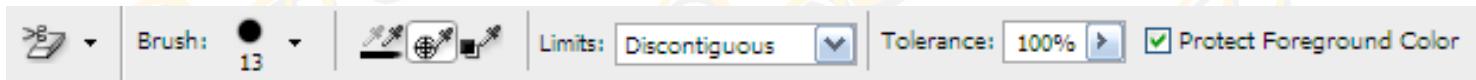
Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

III. NHÓM CÔNG CỤ XÓA.

1. Erase(E): Tẩy xóa.



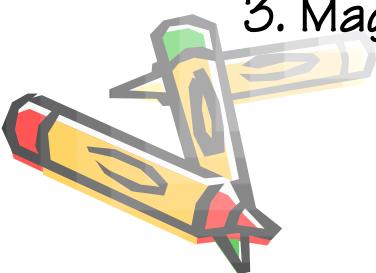
2. Background Erase(E): Tẩy nền ảnh.



Xóa các vùng ảnh có màu đồng nhất.

- Limits: Kiểu vùng nền liên tục hoặc tách rời.
- Tolerance: độ chênh lệch màu nền.

3. Magic Erase(E): Xóa 1 vùng ảnh có màu đồng nhất (Magic Wand)

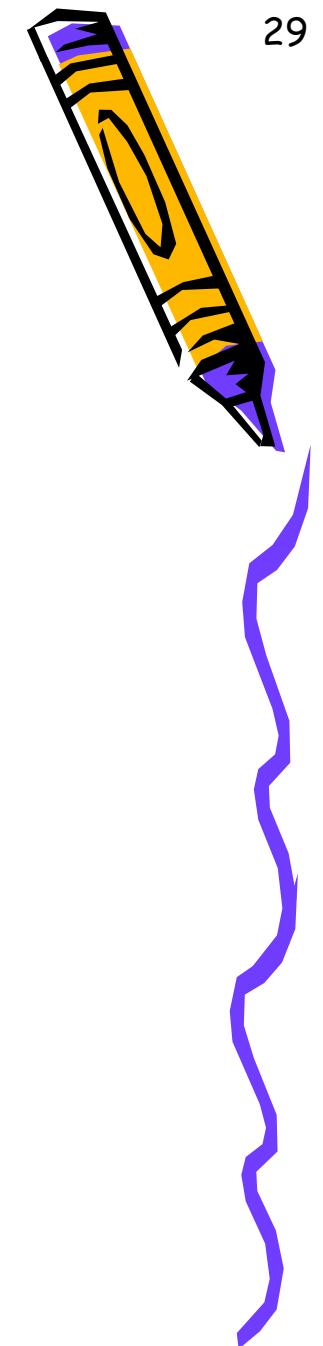
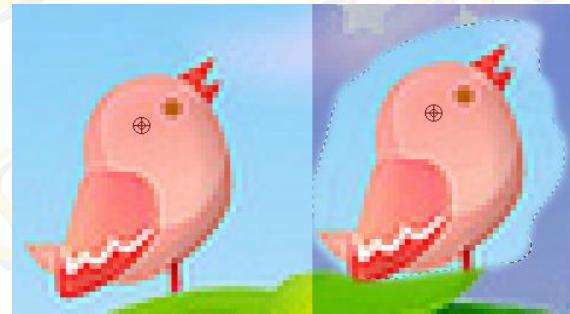


Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

IV. NHÓM CÔNG CỤ SAO CHÉP.

1. Clone Stamp(S): Sao chép ảnh

- Sao chép hình ảnh từ vị trí này sang vị trí khác.
- Giữ Alt bấm chuột vào hình ảnh cần sao chép.
- Thả Alt, bấm giữ chuột và bôi vào vị trí cần sao chép đến.

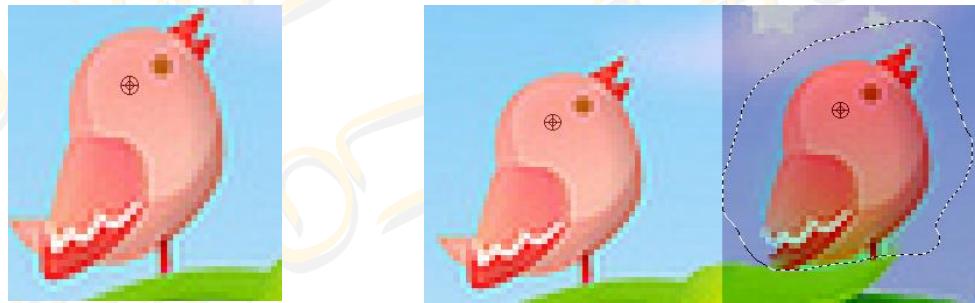


Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

IV. NHÓM CÔNG CỤ SAO CHÉP.

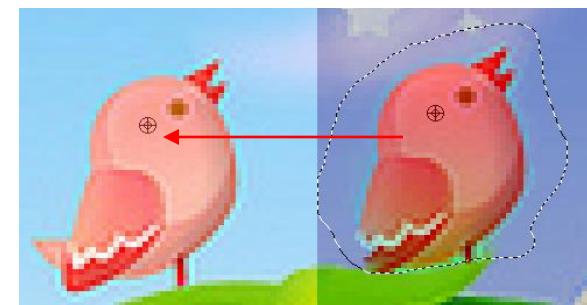
1. Healing Brush(J):

- Sao chép hình ảnh từ vị trí này sang vị trí khác, có thay đổi ánh sáng cho phù hợp với nền.
- Cách sử dụng: Tương tự nh Clone Stamp.

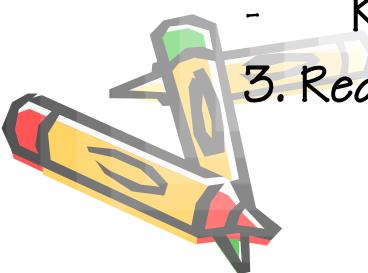


2. Patch Tool(J): Tác dụng nh Healing Brush.

- Khoanh vùng cần chứa ảnh sao chép.
- Kéo vùng vừa khoanh đến hình ảnh gốc.



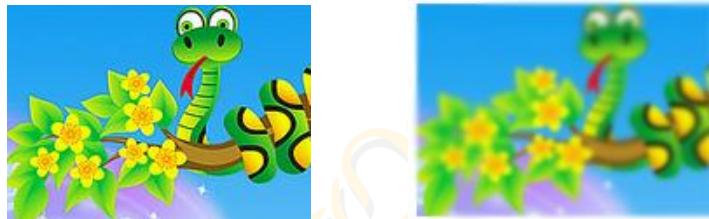
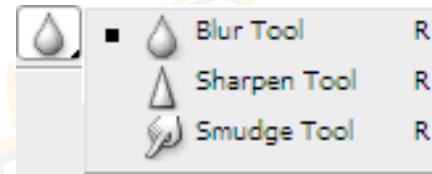
3. Red Eye Tool(J): Khử hiện tượng mắt đỏ



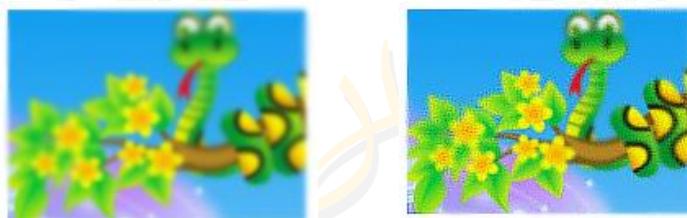
Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

V. NHÓM CÔNG CỤ THAY ĐỔI ĐỘ NÉT.

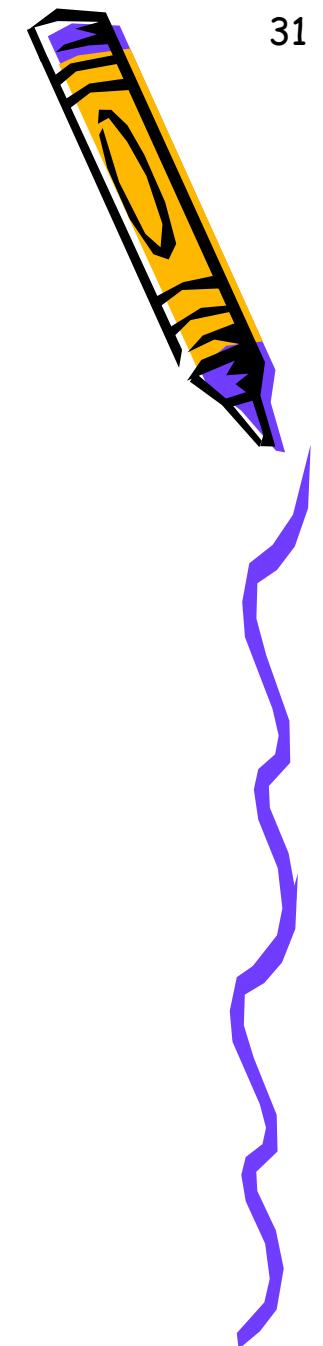
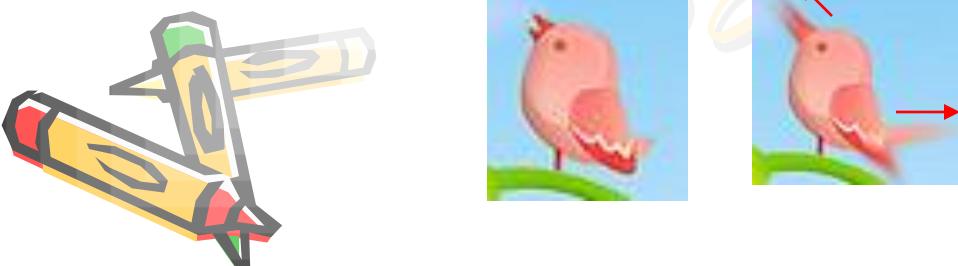
1. Blur(R): Làm mờ.



2. Sharpen(R): Tăng độ nét.



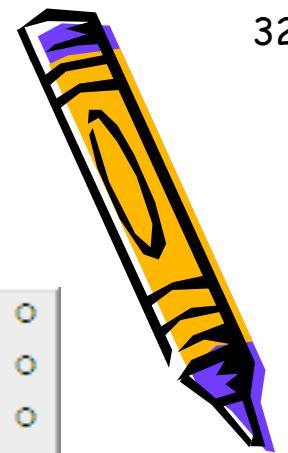
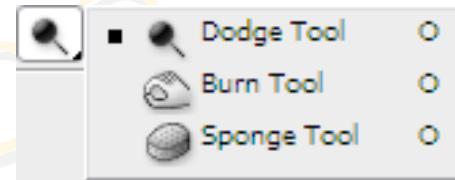
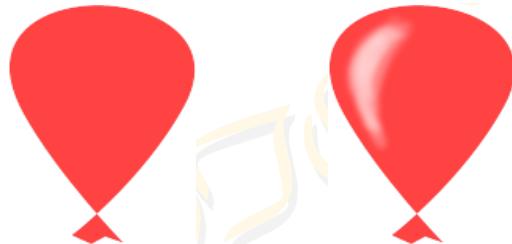
3. Smudge(R): Bôi lem



Chương 3: CÁC CÔNG CỤ CƠ BẢN

V. NHÓM CÔNG CỤ THAY ĐỔI ÁNH SÁNG.

1. Dodge(O): Tăng ánh sáng



2. Burn (O): Giảm ánh sáng.

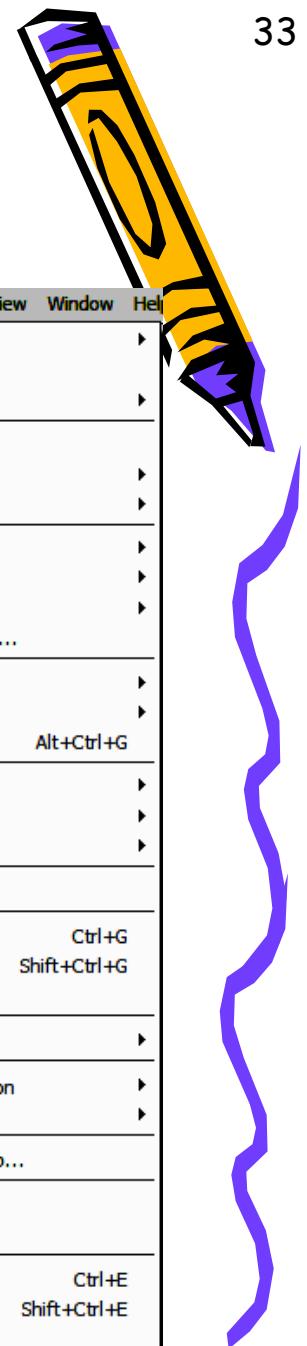
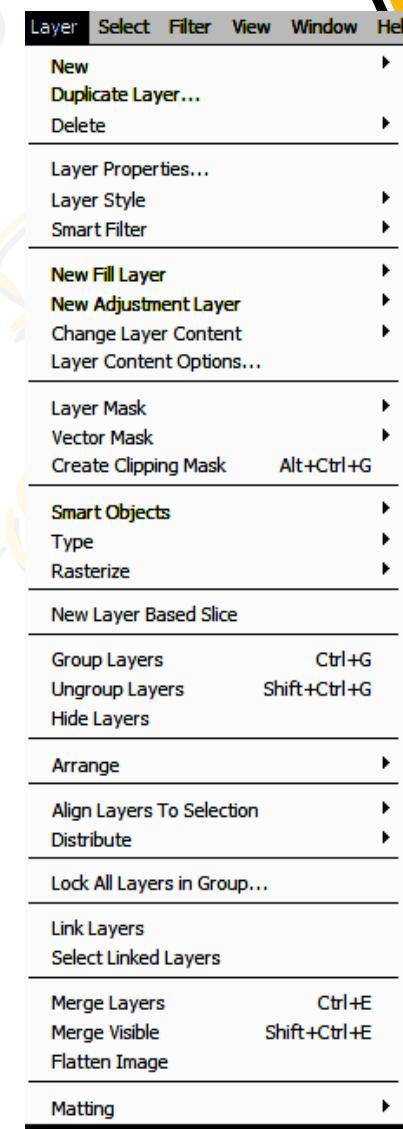
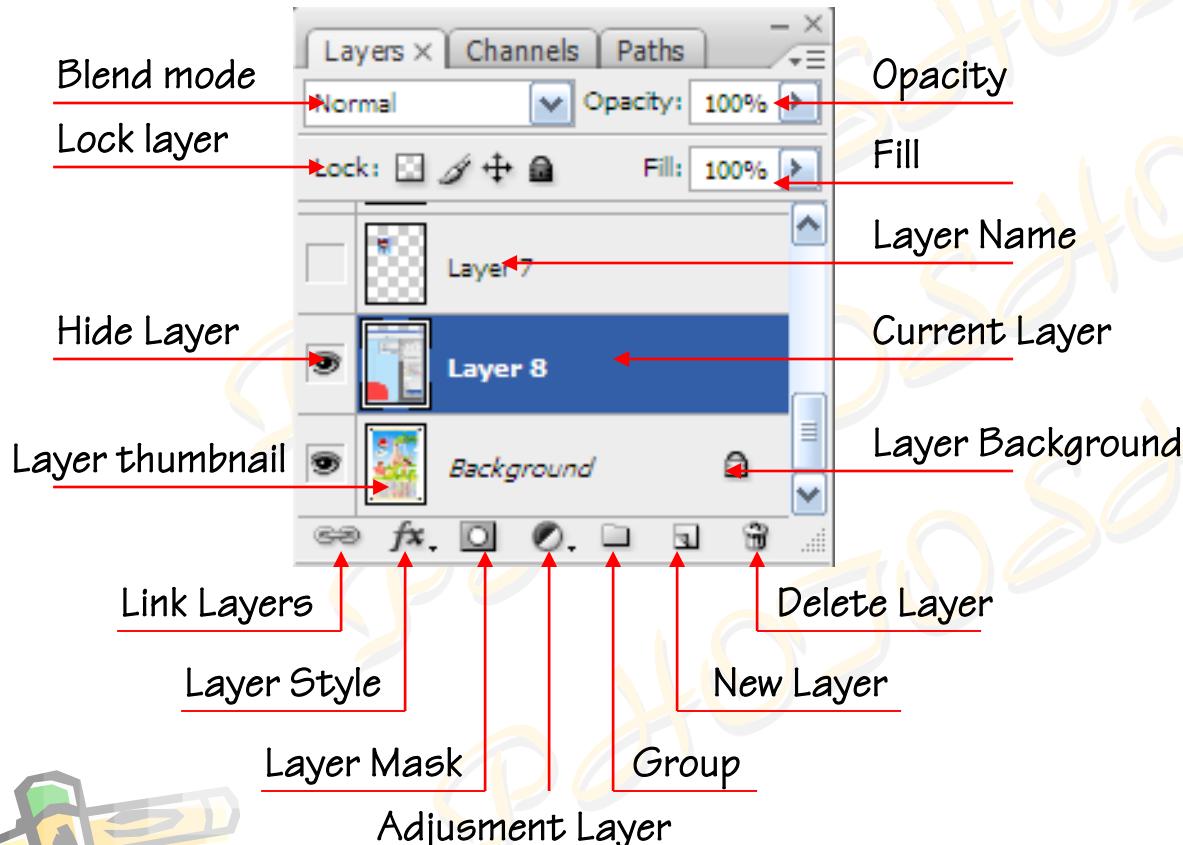


3. Sponge(O): Khử màu.



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

I. PALETTE LAYER – MENU LAYER



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

I. PALETTE LAYER – MENU LAYER

- Tạo layer mới: Layer/New/Layer (Ctrl+Shift+N).



- Sao chép vùng ảnh đã chọn thành layer:

Layer/New/Layer via Copy(Ctrl+J).

- Cắt vùng ảnh đã chọn thành layer:

Layer/New/Layer via Cut(Ctrl+Shift+J).

- Tạo th mực (nhóm): Layer/New/Group



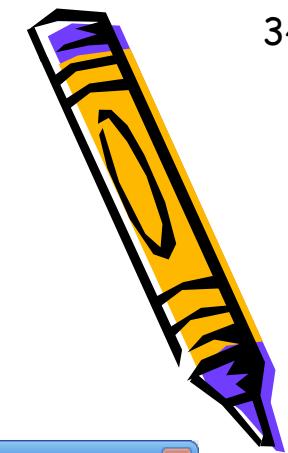
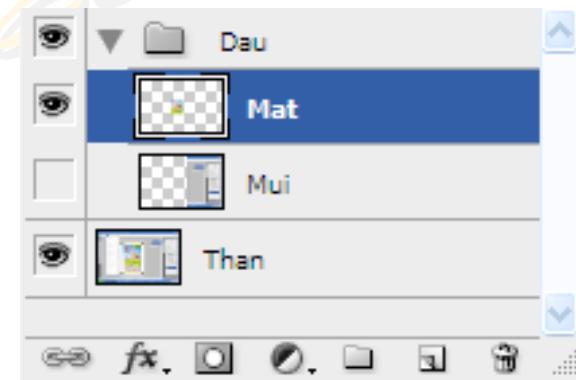
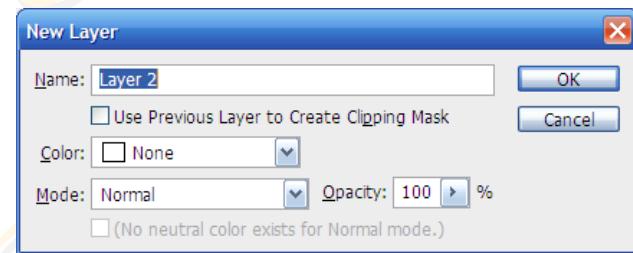
Sử dụng chuột để kéo thả Layer vào(ra) nhóm.

- Thay đổi thứ tự layer trên/dưới:

Layer/Arrange hoặc sử dụng chuột

kéo thả layer trong Palette.

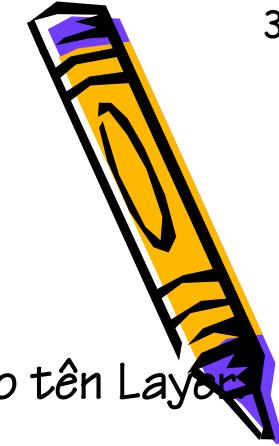
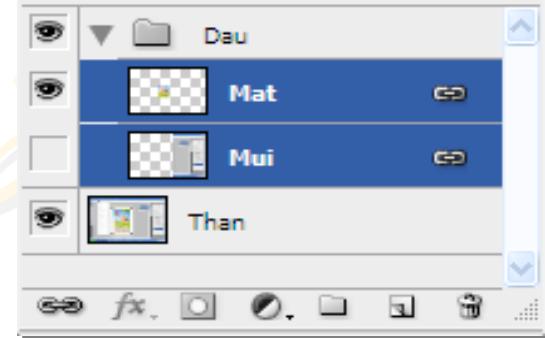
- Bật tắt layer: Layer/Hide layer.



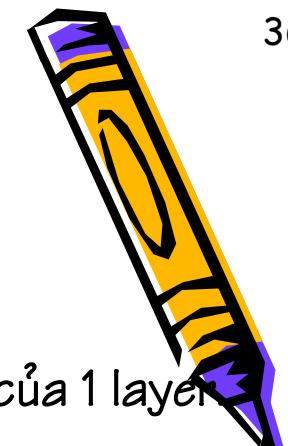
Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

I. PALETTE LAYER – MENU LAYER

- Đổi tên layer: Layer/Layer Properties hoặc nháy đúp chuột vào tên Layer.
- Sao chép layer: Layer/Duplicate layer.
hoặc sử dụng chuột kéo layer vào biểu tượng
hoặc sử dụng Alt+Move Tool.
- Xóa layer: Layer/Delete/Layer. Hoặc kéo layer vào biểu tượng
- Link layer: Giữ Shift/Ctrl để chọn nhiều layer,
dùng công cụ Link  để kết nối các layer
với nhau, các layer được kết nối sẽ luôn di
chuyển cùng nhau.
- Layer/Merge layers(Ctrl+E): Gộp nhiều layer thành 1 layer.
- Layer/Flatten Image: Gộp tất cả Layer thành 1.



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

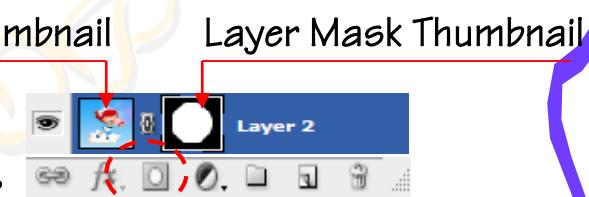


II. LAYER MASK-MẶT NẠ LỚP.

- **Mặt nạ:** Là 1 lớp phủ bì mặt dùng để che dấu 1 phần hình ảnh của 1 layer.
- **Tạo mặt nạ:** Layer/Layer Mask/Reveal all

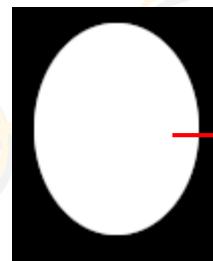
Trên layer mask:

Tô màu đen sẽ che đi hình ảnh của layer.



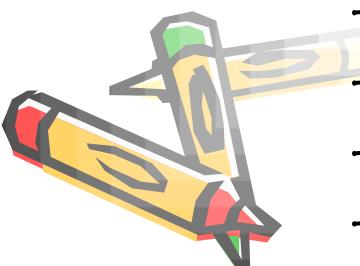
Tô màu trắng sẽ làm hiện ra hình ảnh bị che.

Tô màu xám sẽ che mờ hình ảnh (opacity).



Kích phải chuột vào Layer Mask:

- Disable/Enable: ẩn/hiện tác dụng mặt nạ.
- Delete: Xóa mặt nạ.
- Apply: Xóa hình ảnh bị mặt nạ che.
- Add to selection: Tạo vùng chọn từ Mask



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

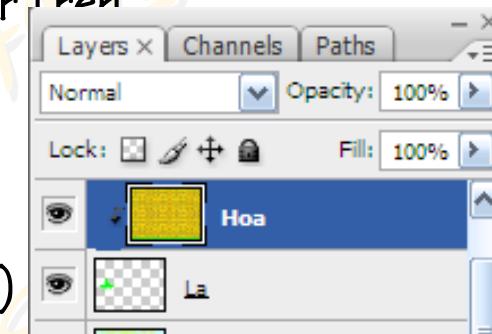
III. LAYER CLIPPING MASK.

Clipping Mask: Sử dụng Layer nằm dưới nó nh là 1 mặt nạ ngọc để che khuất đối tượng của layer Clipping Mask bên trên.

- Vùng trong suốt của layer dối sẽ che khuất hoàn toàn layer trên.
- Vùng đặc của layer dối sẽ làm hiện 100% layer trên
- Vùng trong suốt 1 phần sẽ che đi 1 phần.

* Tạo Layer Clipping Mask:

- Chọn layer.
- Vào Layer/Create Clipping Mask (Ctrl+Alt+G)



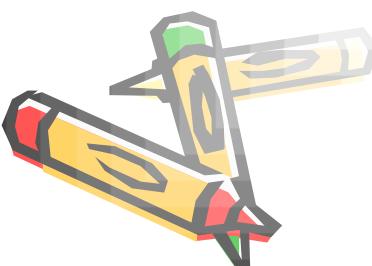
Layer: La



Layer: Hoa



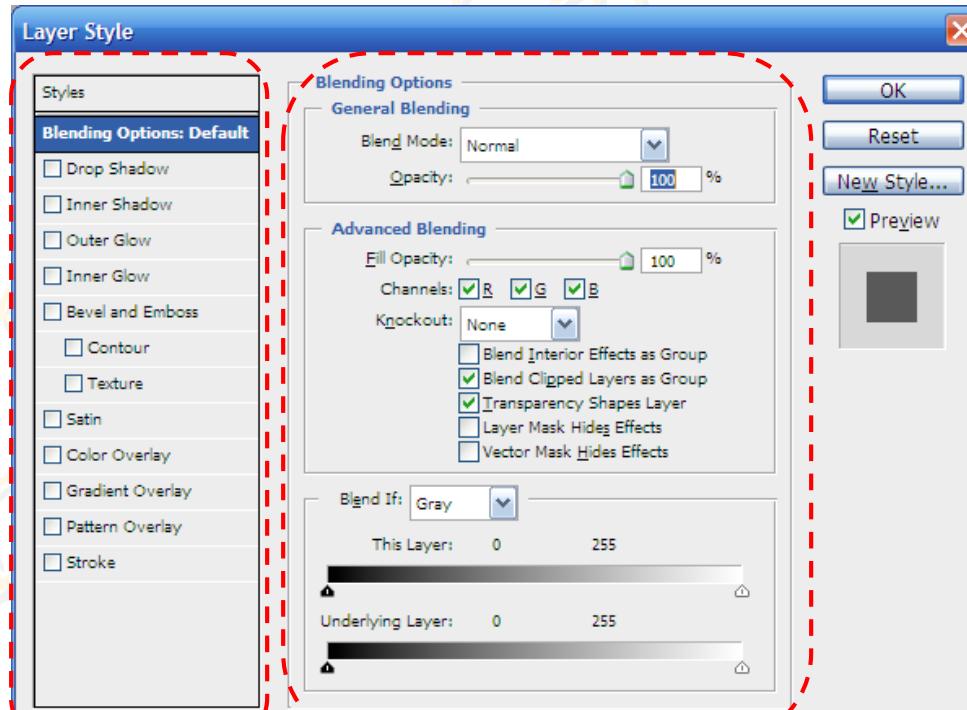
Kết quả



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

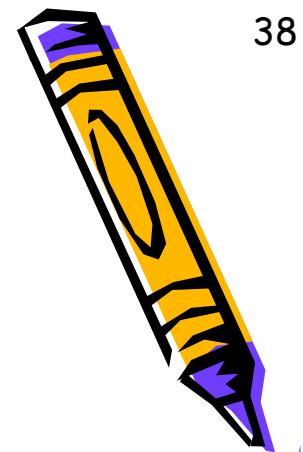
IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

Tạo hiệu ứng: Layer/Layer Style/Blending Options



Các kiểu hiệu ứng

Thông số chi tiết



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

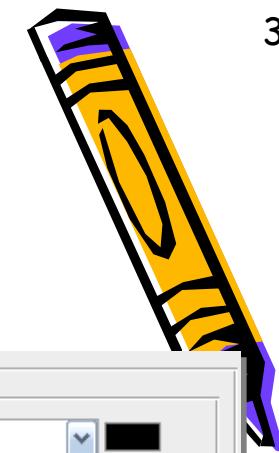
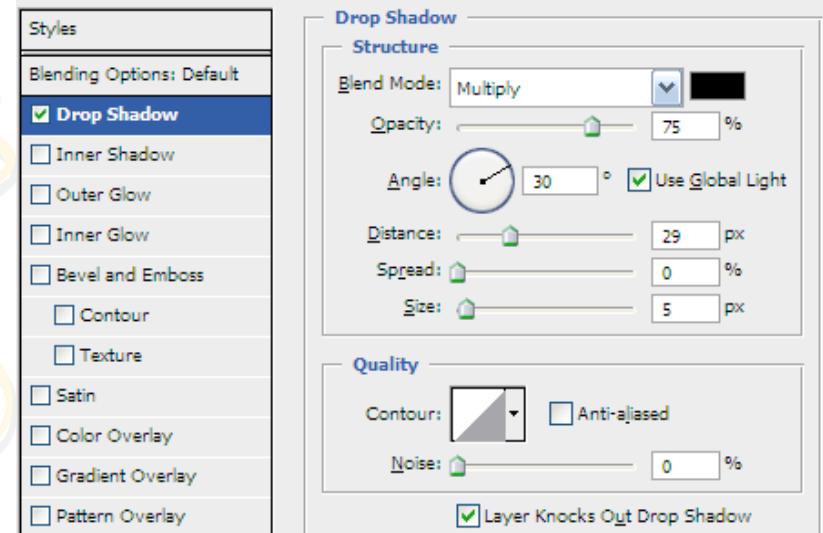
1. Drop Shadow: Bóng đổ ngoài.

* Structure:

- Blendmode: Màu- Chế độ hòa trộn.
- Opacity: Độ mờ đục.
- Angle: Hướng ánh sáng.
- Distance: Khoảng cách từ bóng đổ đến đối tượng.
- Spread: Độ sắc nét.
- Size: Kích thước.

* Quality:

- Contour: Đồ thị ánh sáng.
- Noise: Độ nhiễu hạt.



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

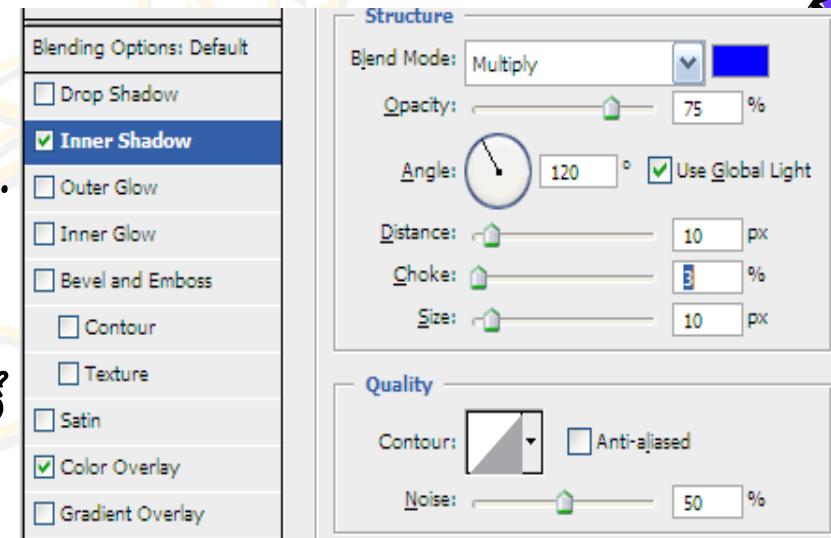
2. Inner Shadow: Bóng đổ trong.

* Structure:

- Blendmode: Màu- Chế độ hòa trộn.
- Opacity: Độ mờ đục.
- Angle: Hướng ánh sáng.
- Distance: Khoảng cách từ bóng đổ đến đối tượng.
- Choke: Độ sắc nét.
- Size: Kích thước.

* Quality:

- Contour: Đồ thị ánh sáng.
- Noise: Độ nhiễu hạt.



Normal

10-O-10

Color: Blue

Noise:0

Noise:50

Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

3. **Outer Glow**: Viền mờ ngoài.

* Structure:

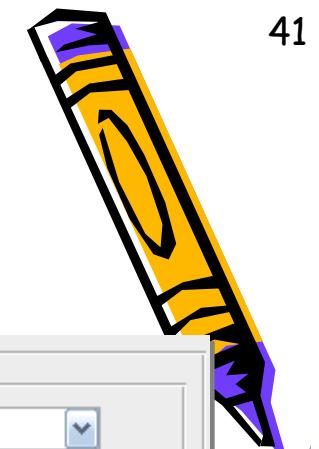
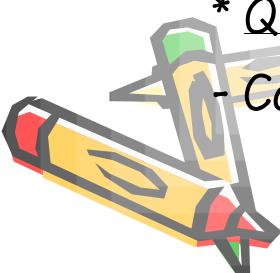
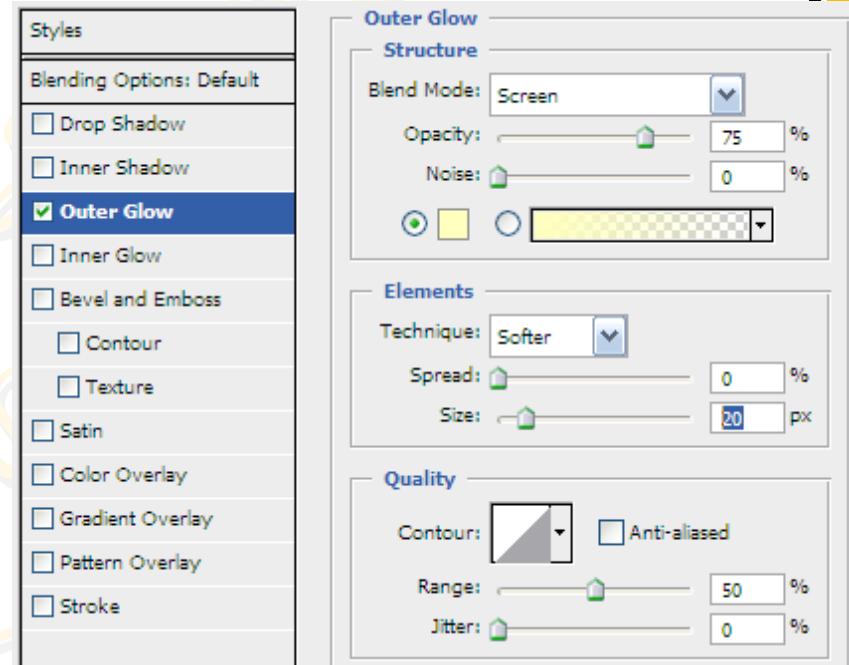
- Blendmode: Chế độ hòa trộn.
- Opacity: Độ mờ đục.
- Noise: Độ nhiễu hạt.
- Màu sắc - Kiểu dải màu.

* Element

- Technique: Kiểu viền.
- Spread: Độ sắc nét.
- Size: Kích thước.

* Quality:

- Contour: Đồ thị ánh sáng.



Chương 4:

LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

4. **Inner Glow**: Viền mờ trong.

* Structure:

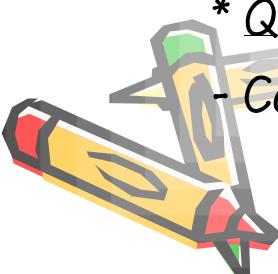
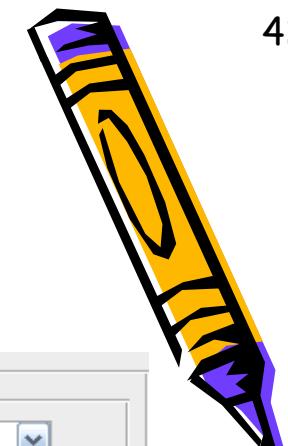
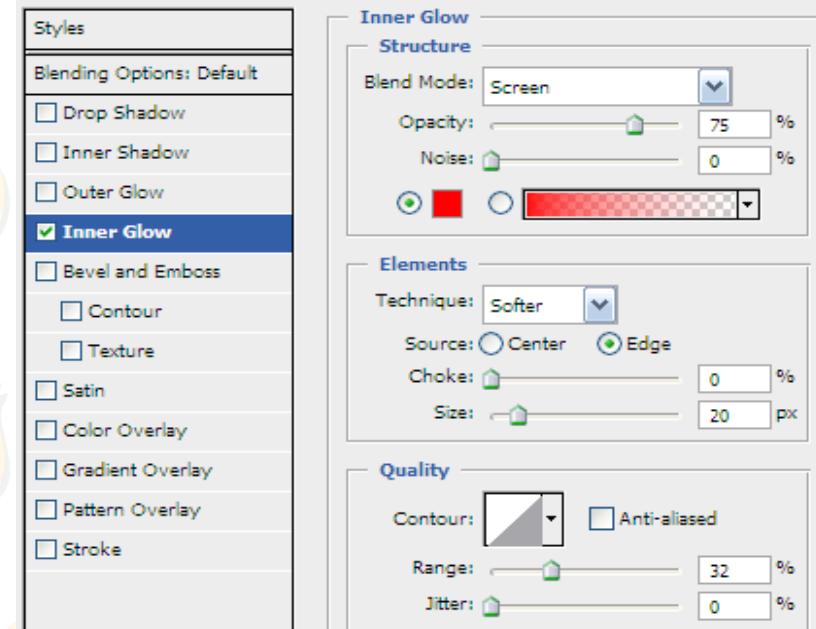
- Blendmode: Chế độ hòa trộn.
- Opacity: Độ mờ đục.
- Noise: Độ nhiễu hạt.
- Màu sắc - Kiểu dải màu.

* Element

- Technique: Kiểu viền.
- Choke: Độ sắc nét.
- Size: Kích thước.

* Quality:

- Contour: Đồ thị ánh sáng.



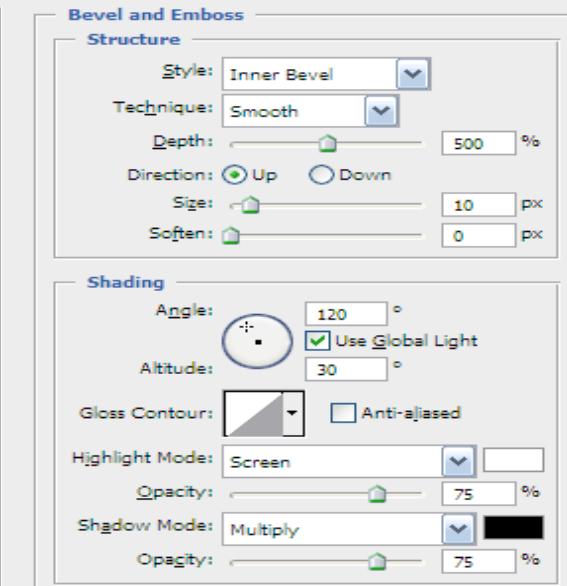
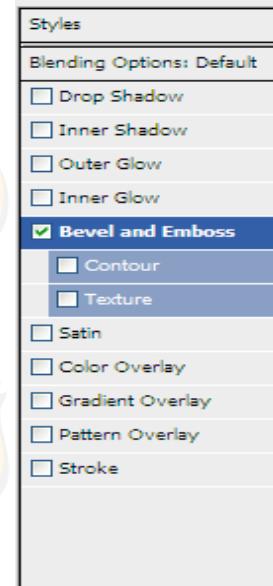
Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

5. Bevel and Emboss: Nổi 3D.

* Structure:

- Style: Phạm vi nổi.
- Technique: Kiểu nổi.
- Depth: Độ sâu.
- Direction: Hóng lõi/lõm.
- Size: Kích thước.
- Soften: Độ mềm mại.



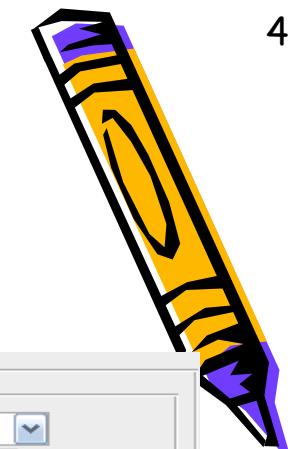
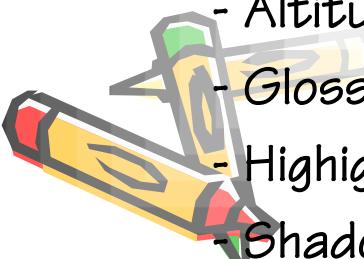
* Shading:

- Angle: Hóng ánh sáng.
- Altitude: Góc cao ánh sáng.
- Gloss contour: Đồ thị ánh sáng.
- Highlight mode: Chế độ hòa trộn-Màu sắc- Độ mờ đục của vùng phản quang.
- Shadow mode: Chế độ hòa trộn-Màu sắc- Độ mờ đục của vùng khuất sáng.



Size: 10
Soften: 0

Size: 10
Soften: 10



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

5. Bevel and Emboss: Nổi 3D.

- Style: Outer Bevel Inner Bevel Emboss Pillow Emboss Stroke (+ Stroke)



Direction:
Down

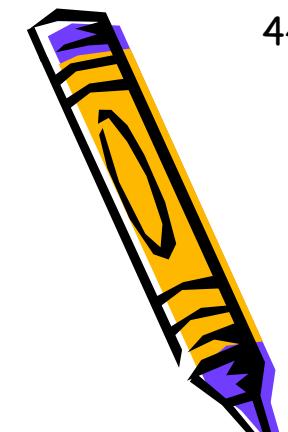
Technique:
Chisel hard

Gloss contour: Đồ thị ánh sáng



Contour: Cấp độ nổi

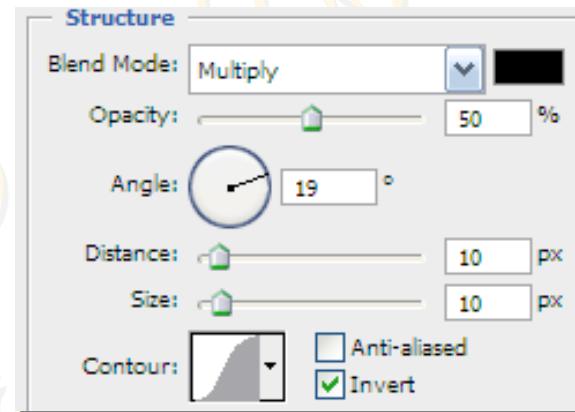
Texture: Nổi bề mặt.



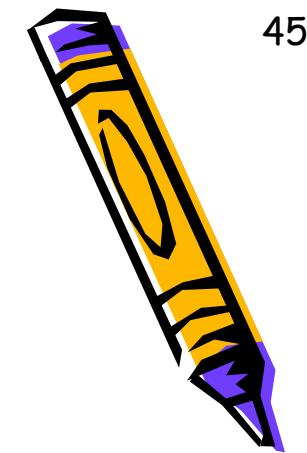
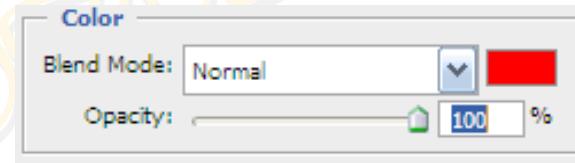
Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

6. Satin: Bóng bản thân.



7. Color Overlay: Tô màu.



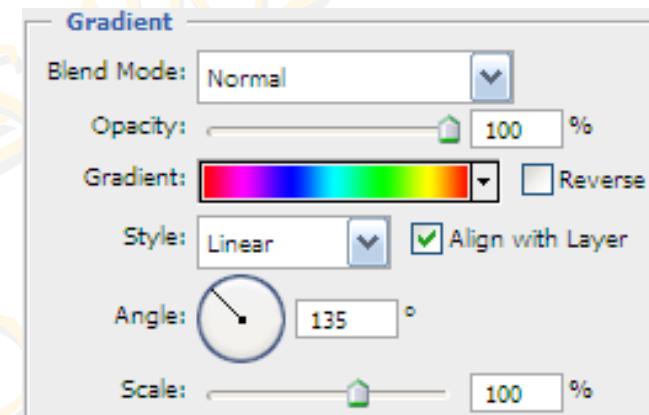
Chương 4:

LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

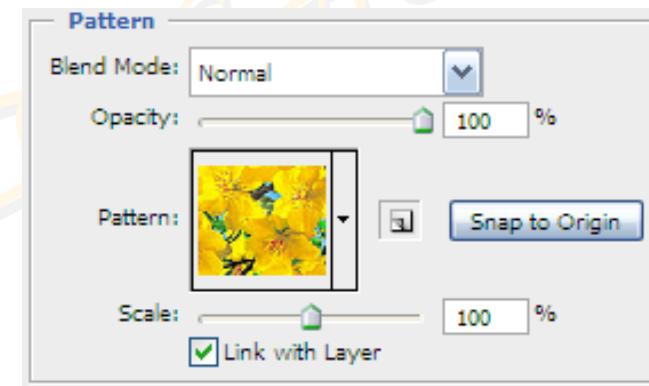
8. Gradient Overlay: Tô dải màu.

- Gradient: Kiểu dải màu.
- Style: Kiểu tô.



9. Pattern Overlay: Tô vật liệu.

- Pattern: Mẫu vật liệu.
- Scale: Tỷ lệ to/nhỏ.



Chương 4:

LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

10. Stroke: Kẻ viền.

- Size: Kích thước viền.

- Position: Vị trí viền:

Outside: Viền bên ngoài.

Inside: Viền bên trong.

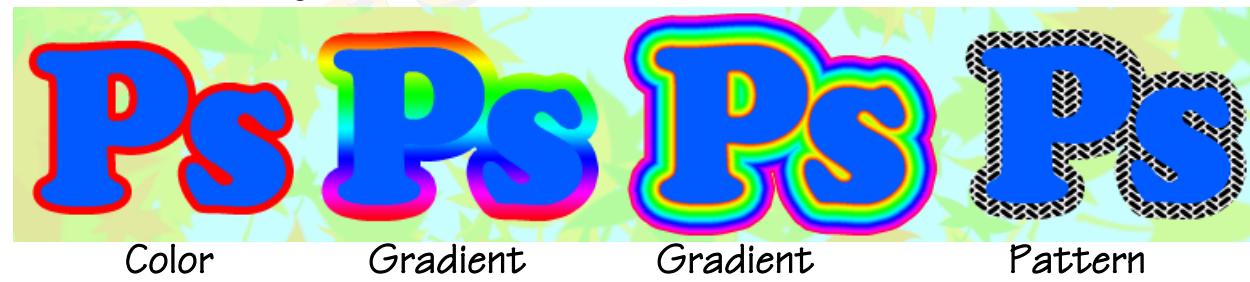
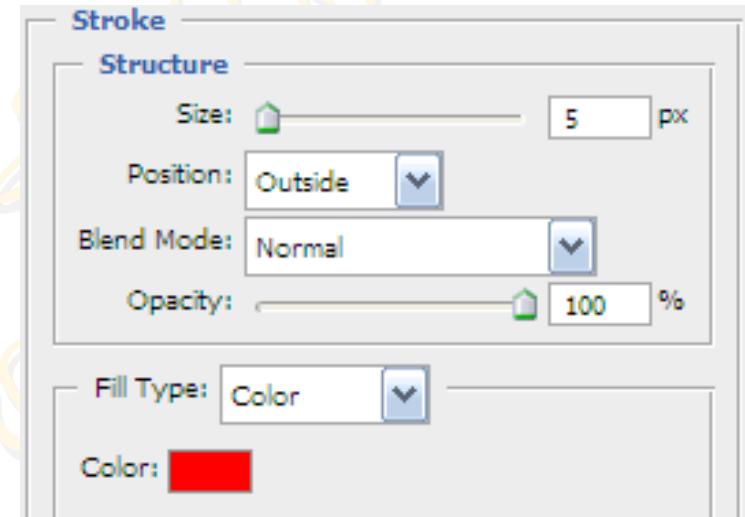
Center: Viền giữa.

- * Fill type: Kiểu kẻ viền.

 - Color: Viền bằng màu.

 - Gradient: Viền bằng dải màu.

 - Pattern: Viền bằng vật liệu.

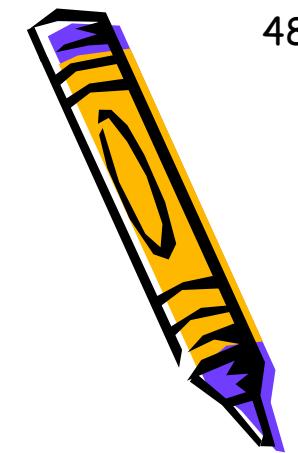
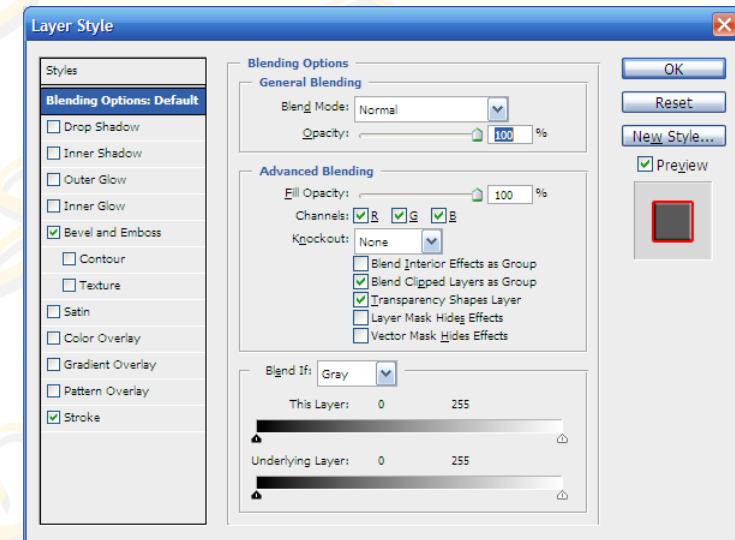


Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

11. Blending Options: Default. Thiết lập chung.

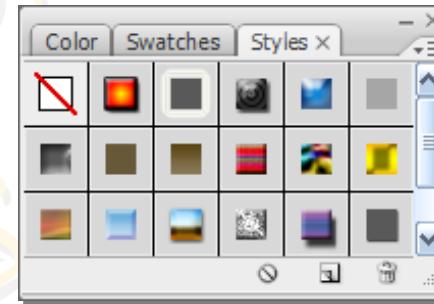
- Blend mode: Chế độ hòa trộn chung.
- Opacity: Độ mờ đục chung, bao gồm cả phần đối tượng và phần hiệu ứng.
- Fill opacity: Độ mờ đục riêng của phần đối tượng.
- Channel: Bật tắt kênh màu.
- Blend if: Điều kiện thực hiện hiệu ứng.



Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

IV. LAYER STYLE-HIỆU ỨNG LAYER.

* Pallette Styles (Window/Styles): bảng hiệu ứng mẫu.



* Pallette Layers:

Bấm phải chuột vào tên hiệu ứng của layer

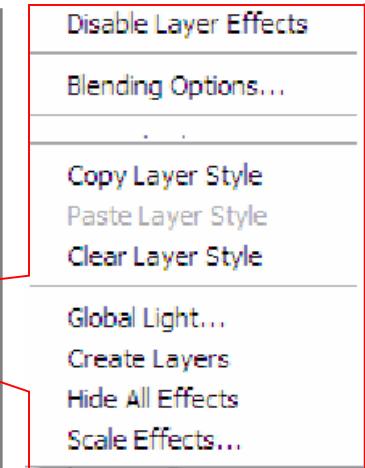
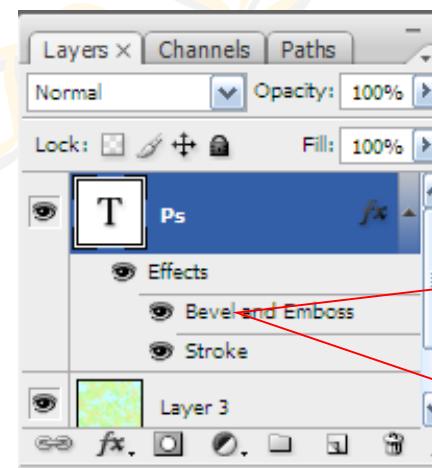
- Disable/Enable: Tắt/bật hiệu ứng.

- Copy/paste: Sao chép hiệu ứng.

- Clear Style: Xóa bỏ hiệu ứng.

- Create layers: Tạo các Layer

Clipping Mask từ hiệu ứng.

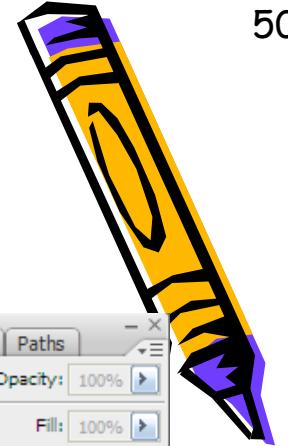
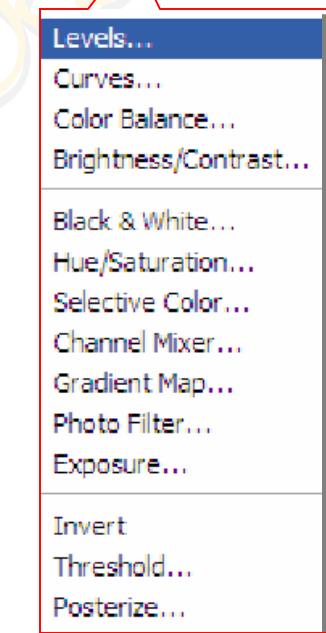
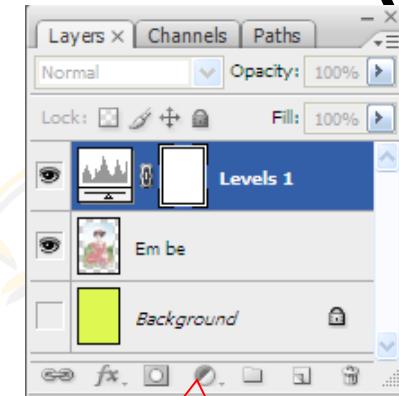
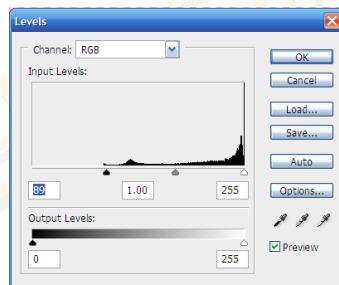


Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

V. ADJUSTMENT LAYER: LAYER HIỆU CHỈNH.

- * Adjustment Layer: Là 1 layer có tác dụng chỉnh màu sắc, ánh sáng, độ tong phản của các layer nằm dưới nó mà không can thiệp trực tiếp vào layer gốc.
- * Tạo layer hiệu chỉnh: Layer/New Adjustment layer.

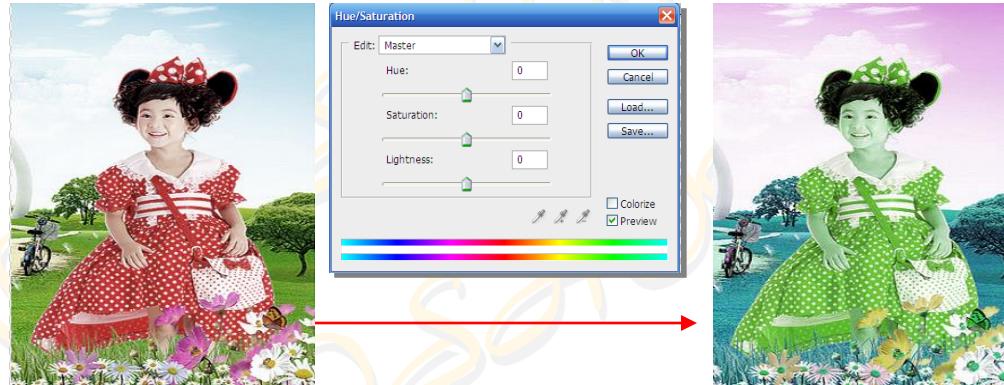
- Lever:



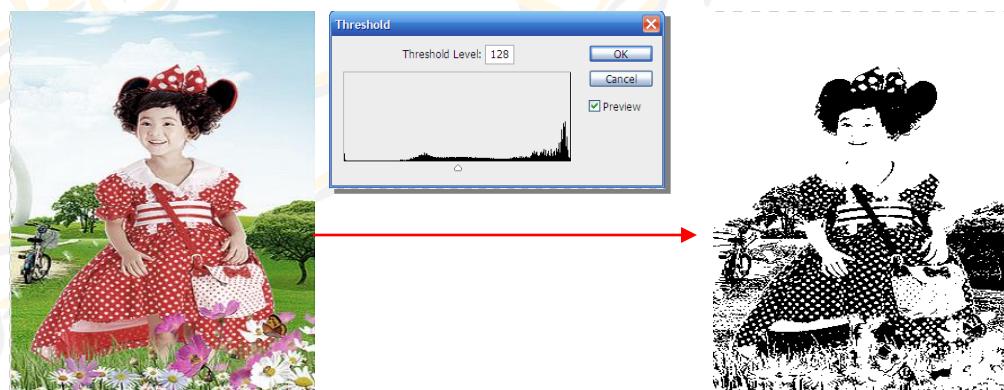
Chương 4: LAYER-LỚP VÀ QUẢN LÝ LỚP ẢNH.

V. ADJUSTMENT LAYER: LAYER HIỆU CHỈNH.

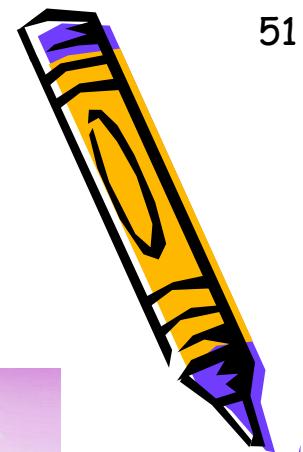
- Hue/Saturation:



- Threshold:



* Xem thêm phần hiệu chỉnh ảnh.



Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

I. MENU IMAGE.

1. Mode: Hệ màu của ảnh.

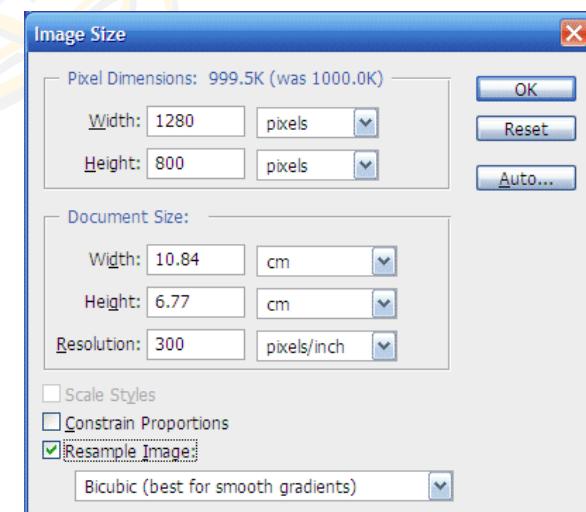
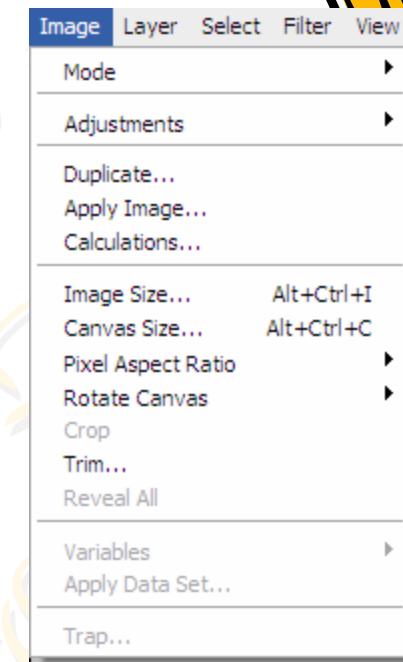
- Grayscale: ảnh đen trắng.
- Duotone: ảnh 2 tông màu.
- RGB: ảnh màu hệ RGB.
- CMYK: ảnh màu hệ CMYK.
- LAB: ảnh màu hệ LAB.

...

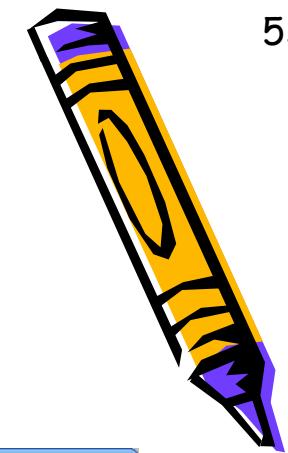
2. Image Size (Ctrl+Alt+I): Kích thước, độ phân giải.

- Pixel Dimensions: Số lượng điểm ảnh.
- Document sizes: Kích thước ảnh.
- Resolution: Độ phân giải.

* Khi thay đổi Image size thì hình ảnh sẽ co dãn theo 100% kích thước mới.



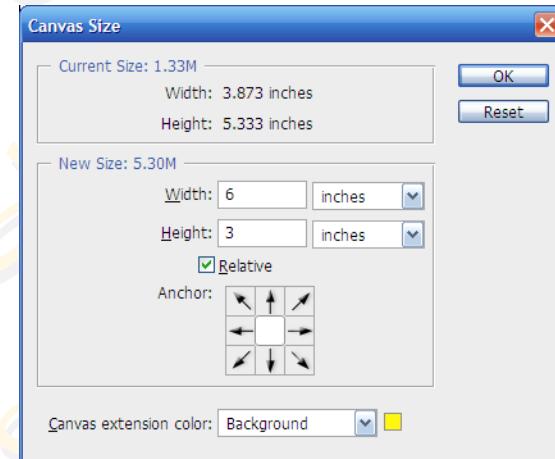
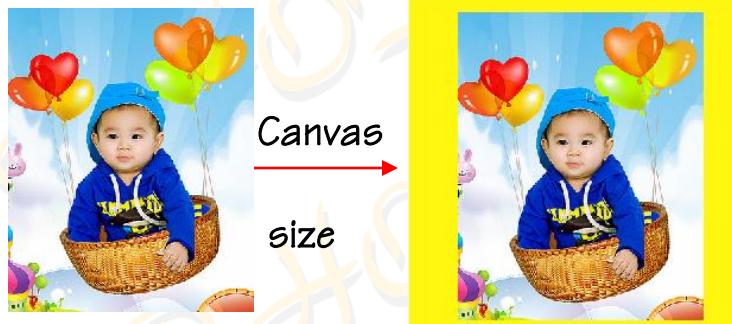
Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.



I. MENU IMAGE.

3. Canvas Size (Ctrl+Alt+C): Mở rộng, thu hẹp vùng ảnh.

- New size: Kích thước mở rộng của ảnh.
- Relative: Chỉ tính phần mở rộng.
- Anchor: Hóng mở rộng ảnh.



4. Rotate Canvas: Xoay ảnh/ Đổi xứng ảnh.



Rotate 90°CW



Flip: Vertical



Chương 5:

IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TƯƠNG PHẢN

1. Levels(Ctrl+L): ánh sáng, độ tương phản.

- Black point: Nguồn tối.

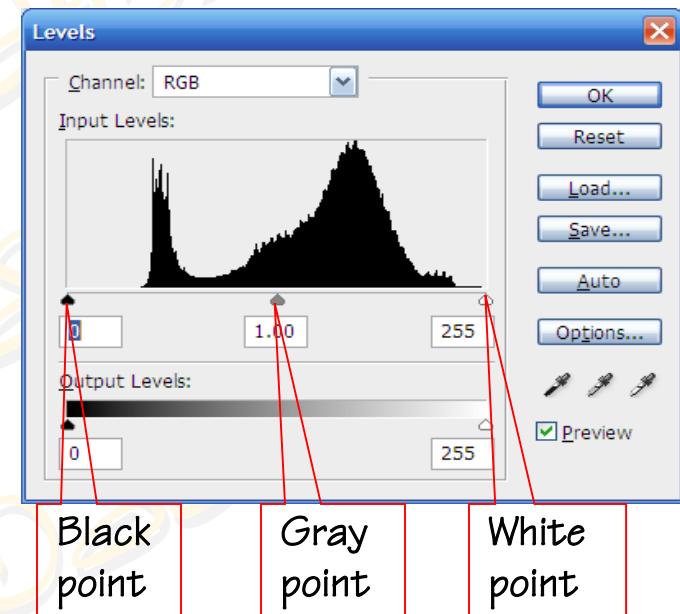
Kéo Black point sang phải sẽ làm vùng tối của ảnh đen hơn.

- White point: Nguồn sáng.

Kéo White point sang trái sẽ làm vùng sáng của ảnh sáng hơn.

- Gray point: Nguồn trung bình.

Kéo Gray point sang trái sẽ làm toàn bộ ảnh sáng hơn và ngược lại.



Normal



45-1-235



45-1.5-235



45-0.5-235

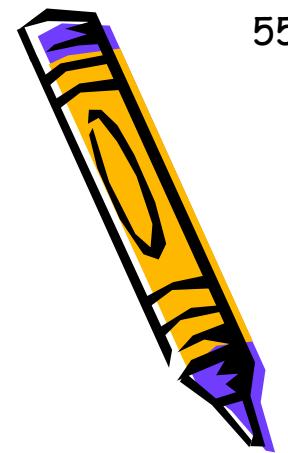
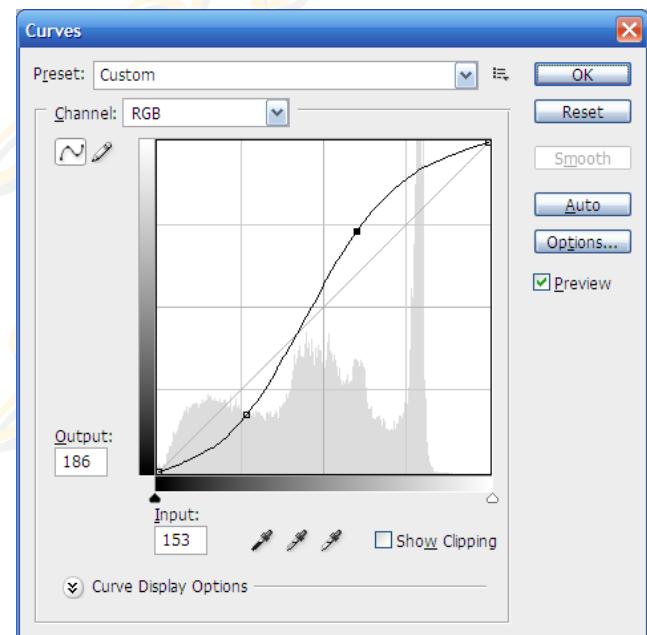
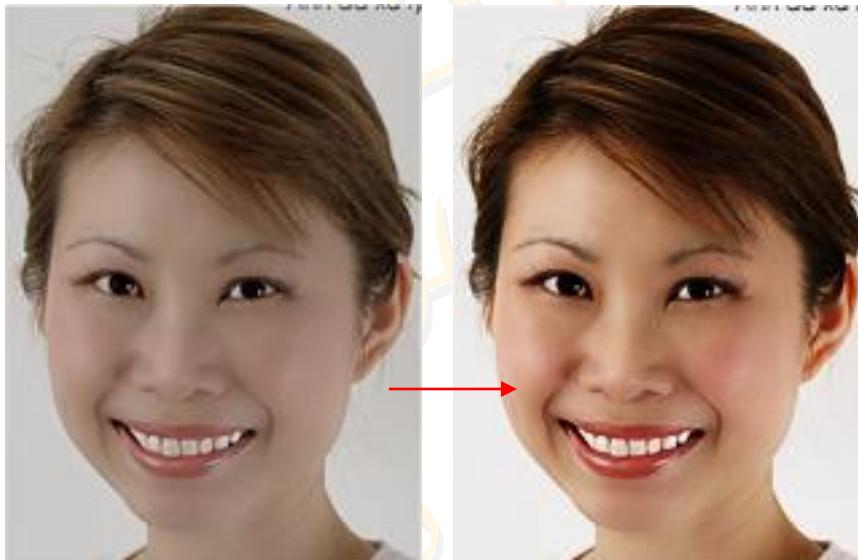


Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TƯƠNG PHẢN

2. Curves(Ctrl+M): ánh sáng, độ tương phản.

- Chính màu sắc, ánh sáng, độ tương phản bằng đồ thị.

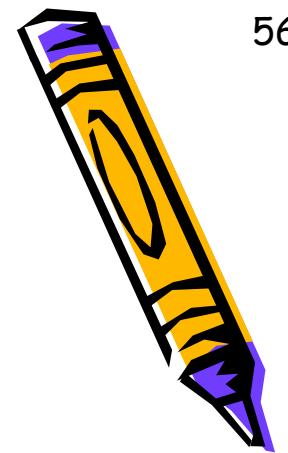
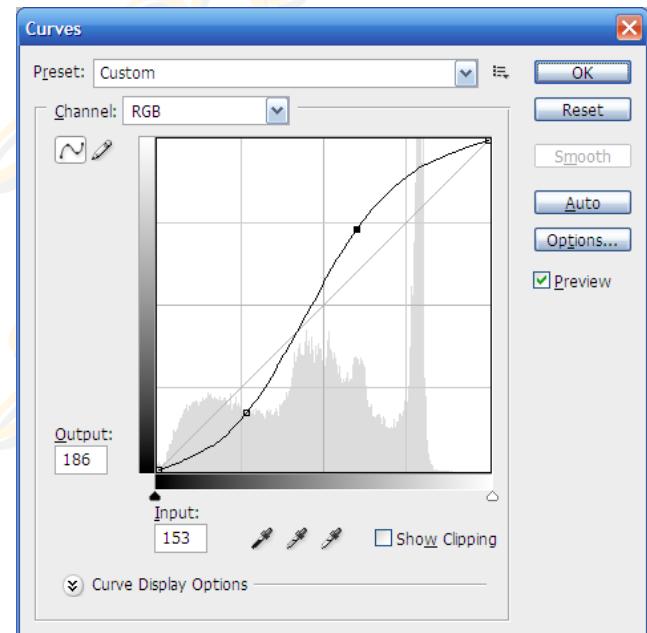
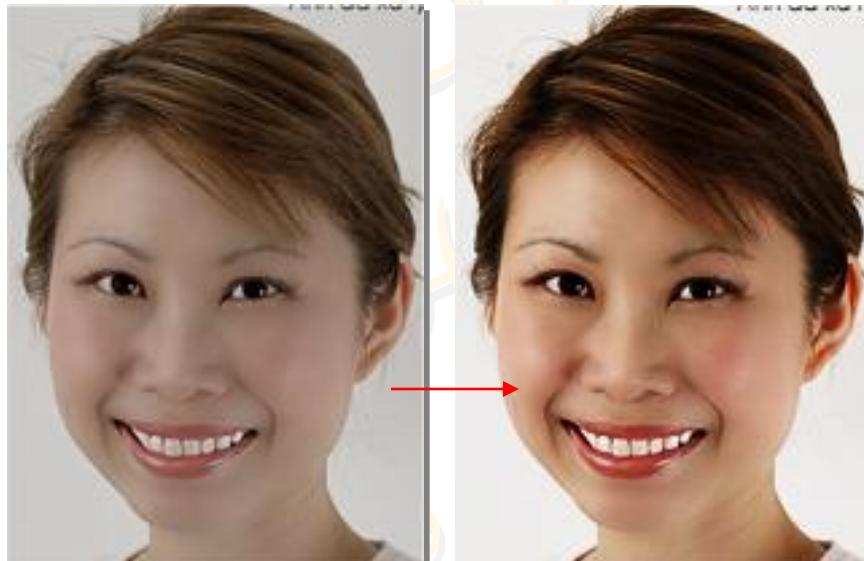


Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

2. Curves(Ctrl+M): ánh sáng, độ tổng phản.

- Chính màu sắc, ánh sáng, độ tổng phản bằng đồ thị.

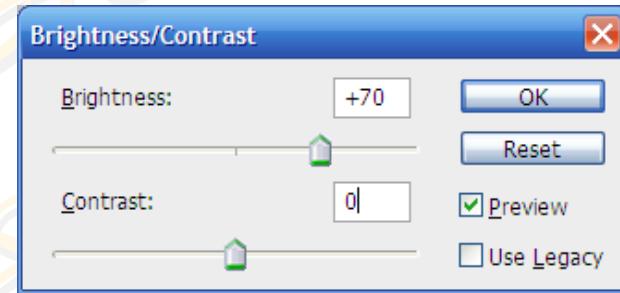


Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

3. Brightness/Contract: ánh sáng - độ tương phản.

- Brightness: Tăng giảm ánh sáng.
- Contract: Tăng giảm độ tương phản.



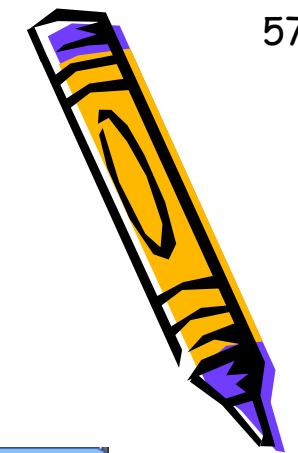
Normal



Brightness:100



Contract:100

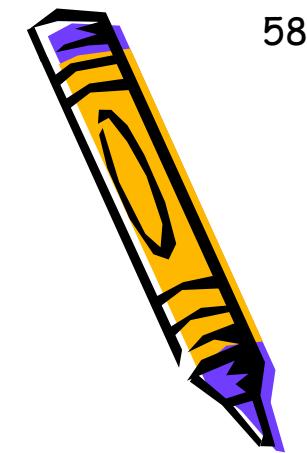
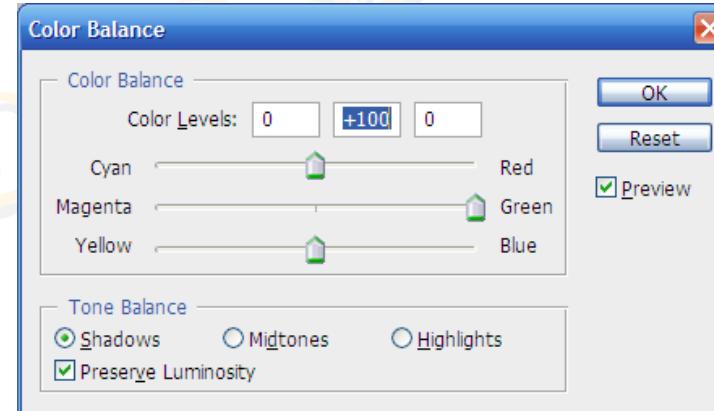
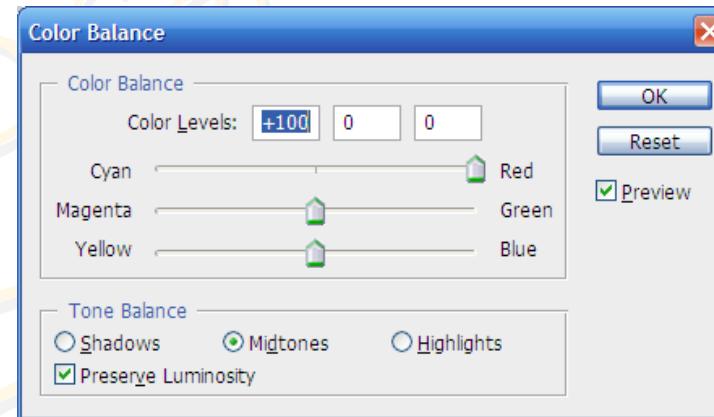


Chương 5:

IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

4. Color Balance(Ctrl+B): Chỉnh màu sắc.



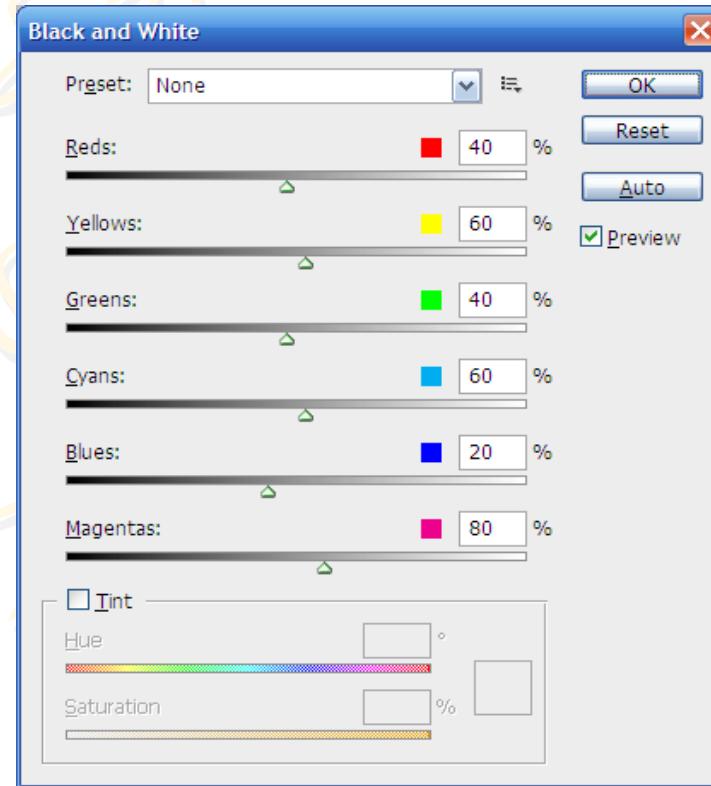
Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

5. Black & White (Ctrl+Alt+Shift+B): ảnh đen trắng.



Tint: ảnh đơn sắc



* Image/Adjustments/Desaturate: Chuyển ảnh về đen trắng nhưng không hiệu chỉnh chi tiết nh Black & White.

Chương 5:

IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

6. Hue/Saturation: Màu sắc, độ tươi (chói), ánh sáng.

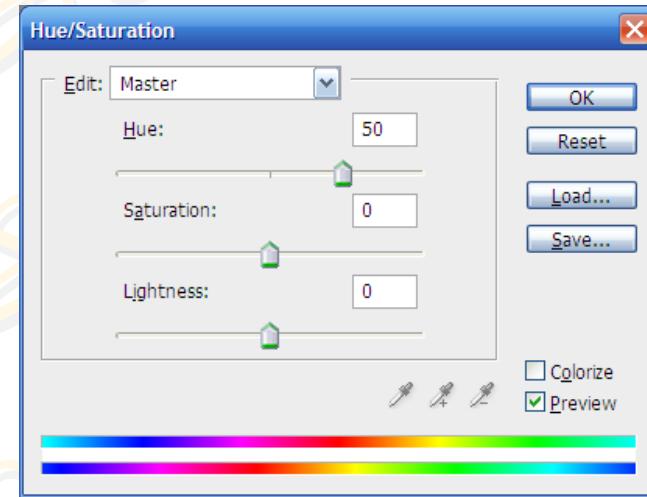
- Hue: Màu sắc.
- Saturation: Độ tươi màu.
- Lightness: ánh sáng.



Normal



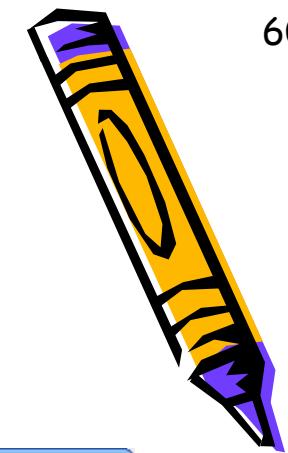
Hue: 50



Saturation: 50



Lightness: 75



Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

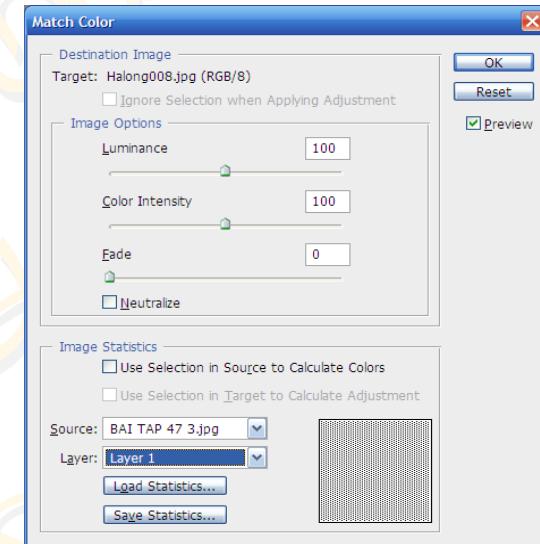
7. Match Color: Chỉnh màu sắc tương tự.

- Chỉnh màu sắc của ảnh tương tự tone màu của 1 ảnh khác.

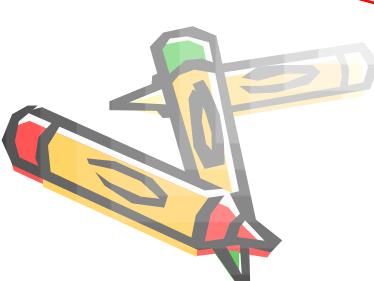
Destination



Source



Match color



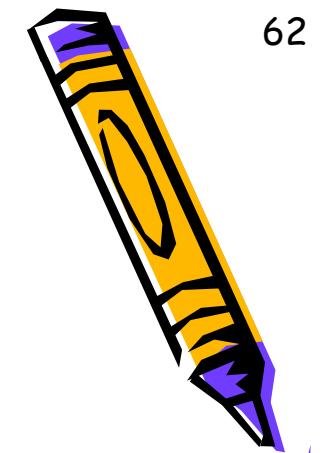
Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

8. Invert (Ctrl+I): Đảo ngược màu (âm bản).



9. Threshold : ảnh 2 màu đen-trắng.

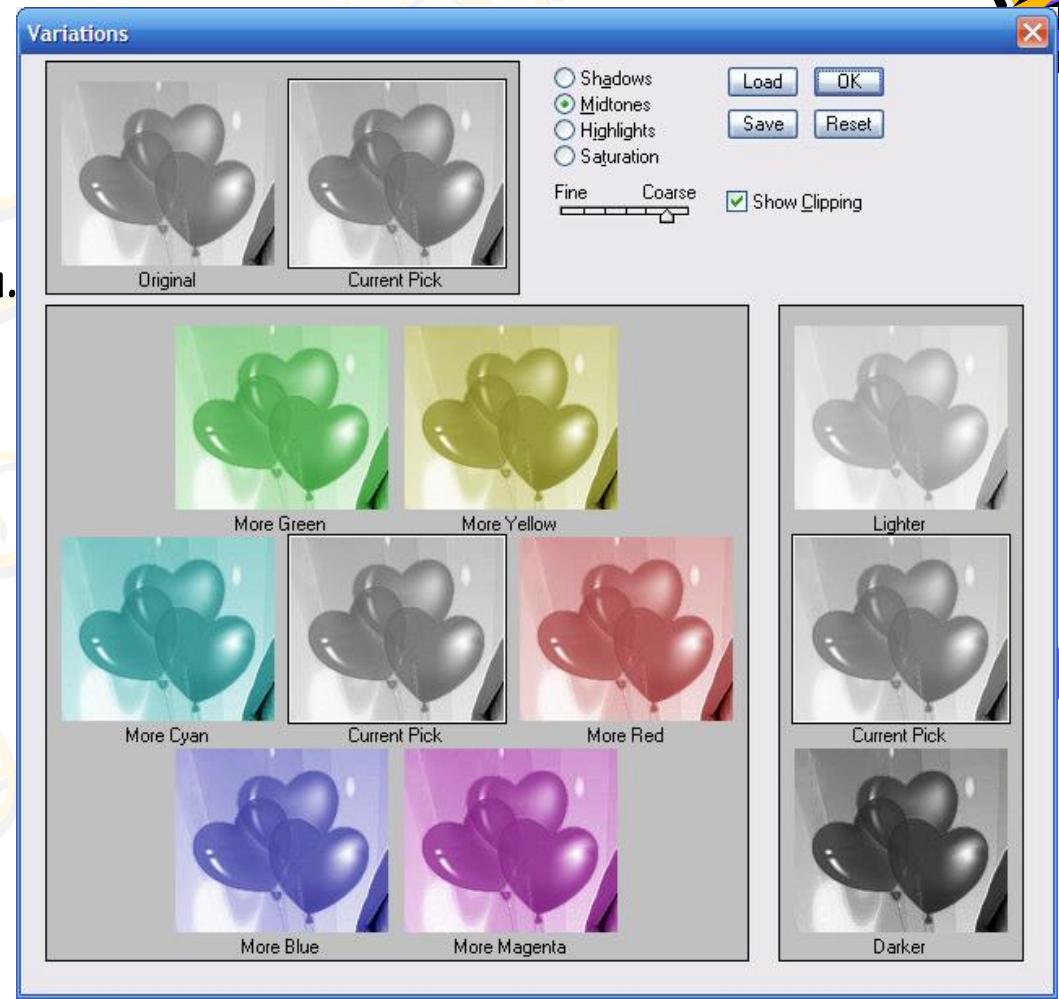


Chương 5: IMAGE-HIỆU CHỈNH ẢNH.

II. ADJUSTMENT- MÀU SẮC, ÁNH SÁNG, ĐỘ TỔNG PHẢN

10. Variation: Pha màu.

- Origin: ảnh gốc.
- Current pick: kết quả.
- More...: Pha thêm màu.
- Lighter: sáng hơn.
- Darker: Tối hơn.



Chương 6:

TEXT-CHỮ VIẾT



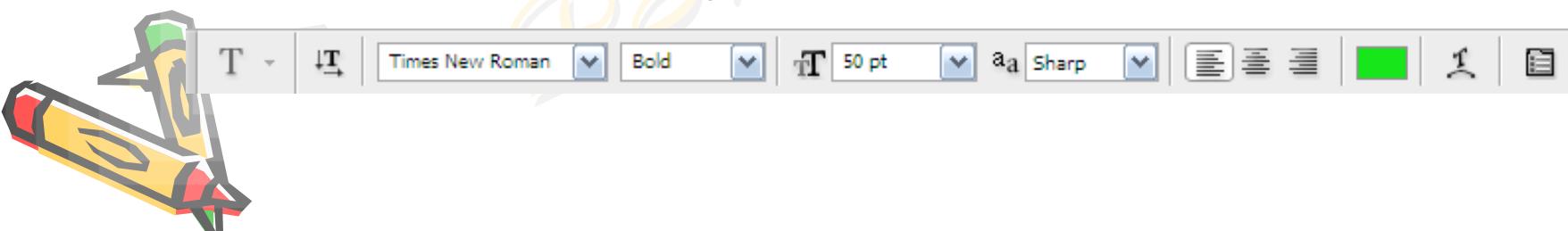
I. TEXT- VIẾT CHỮ

- Horizontal Type Tool: Viết chữ nằm ngang.
- Vertical Type Tool: Viết chữ chiều dọc.
- Horizontal Type Mask Tool: Tạo vùng chọn hình dạng chữ ngang.
- Vertical Type Mask Tool: Tạo vùng chọn hình dạng chữ dọc.



*Viết chữ:

- Sử dụng công cụ Type Tool.
- Thiết lập font chữ, cỡ chữ, tính chất, căn lề, màu sắc... trên thanh tùy chọn.
- Bấm chuột 1 lần trên vùng vẽ để viết chữ dạng đối tượng hoặc bấm giữ chuột bôi đen 1 vùng để viết chữ dạng đoạn văn bản. Viết xong bấm chuột vào 1 công cụ khác.

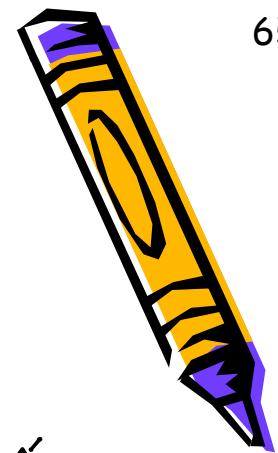
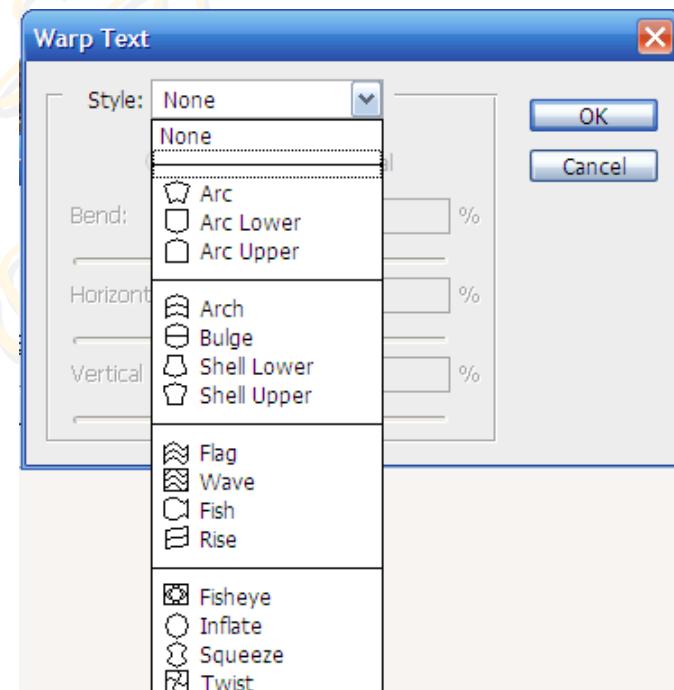


Chương 6: TEXT-CHỮ VIẾT

II. TEXT- HIỆU CHỈNH CHỮ VIẾT.

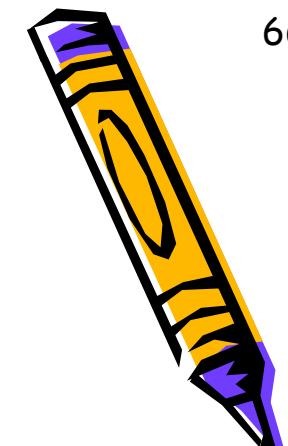
1. Uốn cong chữ:

- Sử dụng công cụ Type tool, bấm chuột vào chữ cần uốn cong, bấm chuột vào công cụ Create warped text trên thanh tùy chọn:
- Vào mục Style để chọn 1 kiểu dáng uốn cong, chỉnh chi tiết uốn cong trong các mục bên dưới.



Chương 6:

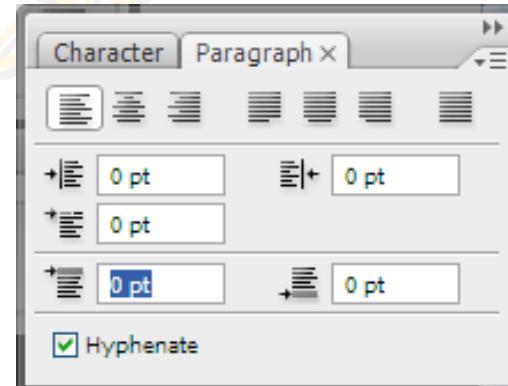
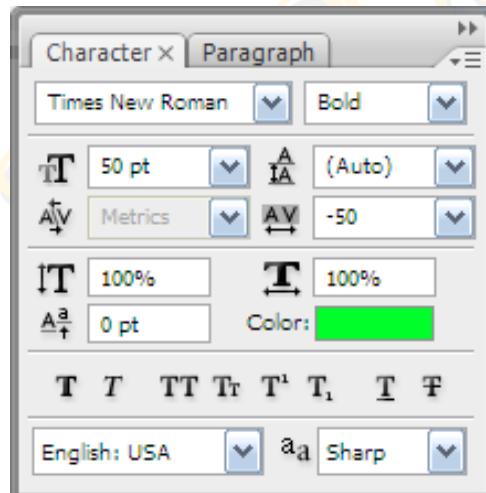
TEXT-CHỮ VIẾT



II. TEXT- HIỆU CHỈNH CHỮ VIẾT.

2. Character-Paragraph: Hiệu chỉnh chi tiết chữ, đoạn văn bản.

- Sử dụng công cụ Type tool, bôi đen chữ cần hiệu chỉnh, bấm chuột vào công cụ  trên thanh tùy chọn.
- + Character: Cho phép chỉnh font, cỡ, tính chất, chiều rộng, chiều cao, khoảng cách giữa các chữ...
- + Paragraph: Cho phép căn lề, thụt lề, giãn đoạn...

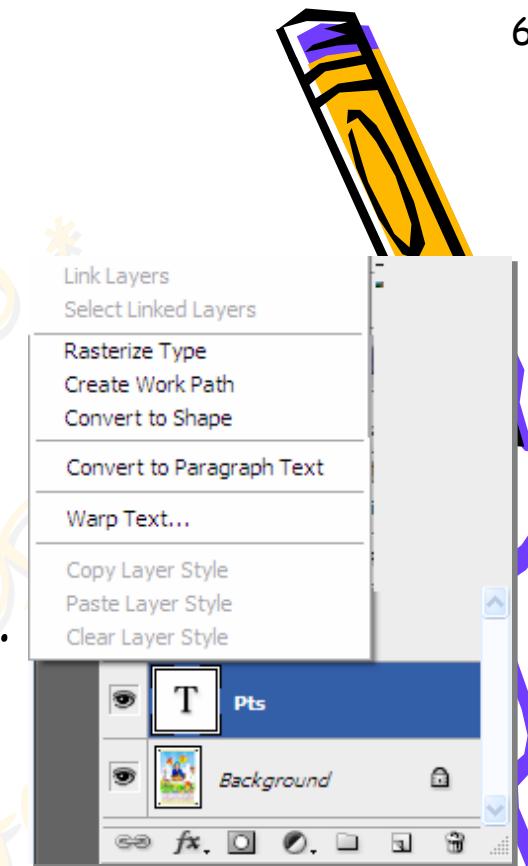


Chương 6: TEXT-CHỮ VIẾT

III. LAYER TEXT - LỚP CHỮ.

Ấn phải chuột vào layer chữ trong Palette Layer:

- Rasterize Type: Convert Text thành ảnh Bitmap.
- Create Work Path: Tạo đường Path (Vector).
- Convert to Shape: Convert Text thành hình Shape.



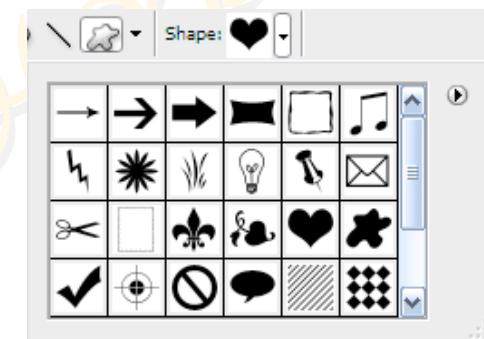
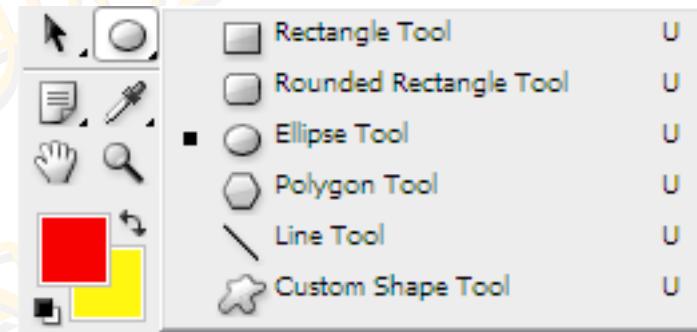
* Ngoài ra, với Layer text, ta có thể áp dụng một Số phép biến đổi Transform (Ctrl+T) cơ bản, các hiệu ứng layer.



Chương 7: ĐỒ HỌA VECTOR

1. NHÓM CÔNG CỤ VẼ HÌNH SHAPE.

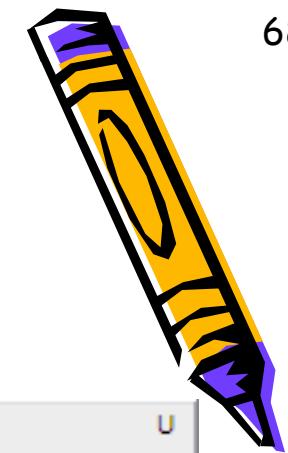
- Rectangle: Vẽ hình chữ nhật, vuông.
- Round Rectangle: HCN bo tròn góc.
- Ellipse: Vẽ elíp, hình tròn.
- Polygon: Vẽ đa giác đều.
- Line: Vẽ đoạn thẳng.
- Custom Shape: Vẽ hình mẫu có sẵn.



Vẽ hình đặc

Vẽ hình rỗng

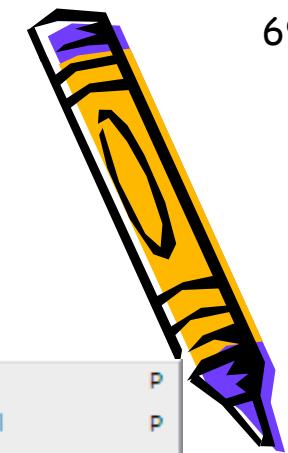
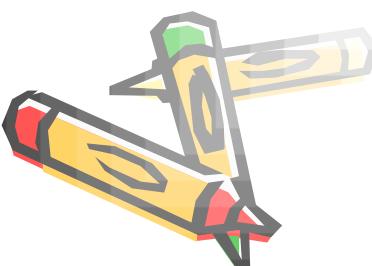
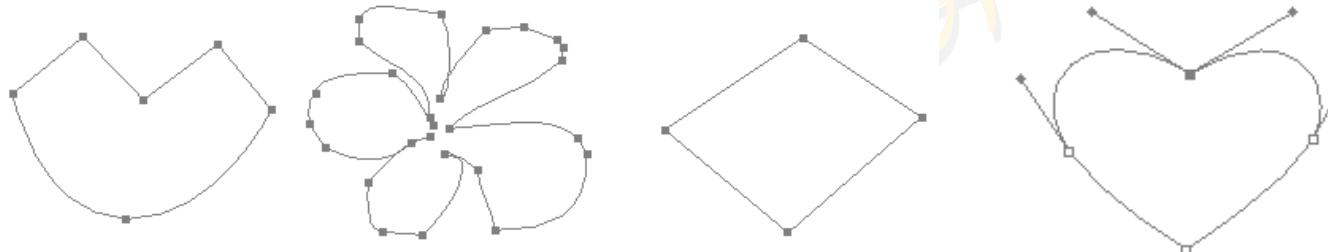
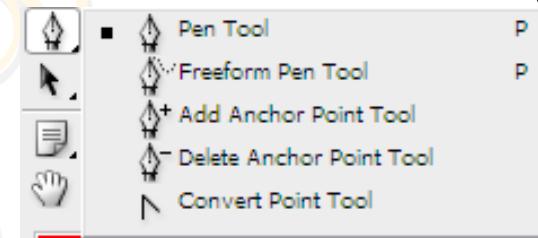
Convert thành Bitmap



Chương 7: ĐỒ HỌA VECTOR

2. NHÓM CÔNG CỤ PEN.

- Pen: Bút. Bấm chuột để vẽ đoạn thẳng, bấm giữ chuột để vẽ đoạn cong.
- Free pen: Bút tự do. Bấm giữ chuột để vẽ.
- Add Anchor Point: Thêm đỉnh và hiệu chỉnh đường nét.
- Delete Anchor Point: Xóa đỉnh và hiệu chỉnh đường nét.
- Convert point: Convert và thay đổi hóng vector tại đỉnh.

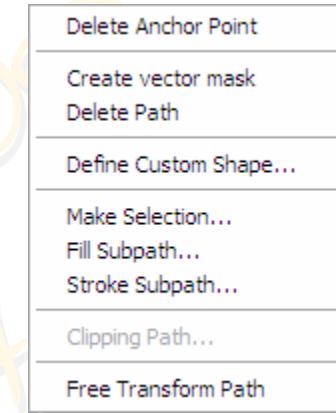


Chương 7: ĐỒ HỌA VECTOR

3. NHÓM CÔNG CỤ PEN.

Sử dụng 1 trong các công cụ nhóm PEN, SHAPE, ấn phải chuột vào 1 hình Shape hoặc đường Path:

- Define Custom Shape: Tạo thành 1 hình mẫu.
- Make Selection: Tạo vùng chọn từ Shape, Path.
- Fill Subpath: Tô màu vào trong hình.
- Stroke Path: Tô màu theo đường viền.
- Free Transform: Biến đổi hình.



Make Selection



Fill Subpath



Stroke Path



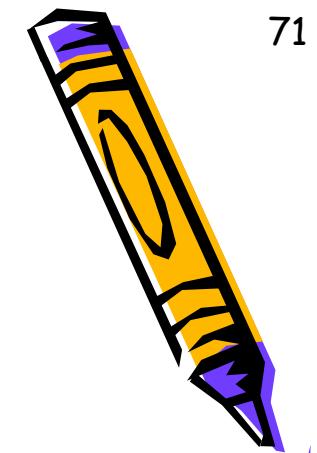
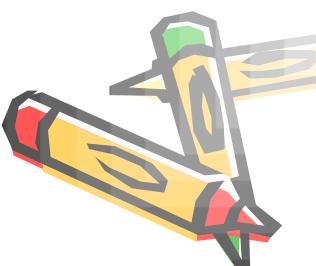
Chương 8: FILTER-BỘ LỌC

I. NHÓM ARTISTIC- BIẾN ẢNH THÀNH TRANH NGHỆ THUẬT

1. Color pencil: Tranh chì màu.



2. Cutout: Tranh cắt dán.

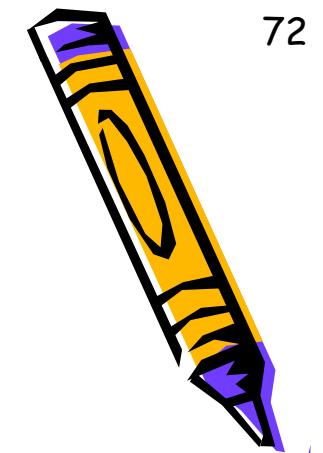


Chương 8: FILTER-BỘ LỌC

- I. NHÓM ARTISTIC- BIẾN ẢNH THÀNH TRANH NGHỆ THUẬT
3. Plastic Wrap: Tranh phủ nhựa.



4. Watercolor: Tranh màu nóc.



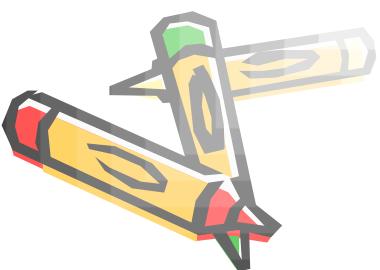
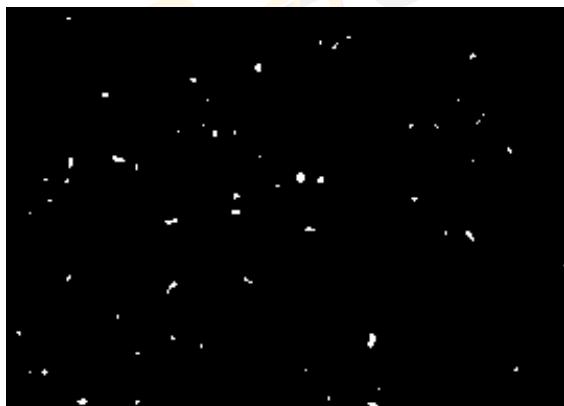
Chương 8: FILTER-BỘ LỌC

II. NHÓM BLUR- LÀM MỜ ẢNH.

1. Gaussian Blur.



2. Motion Blur. Nhòe chuyển động



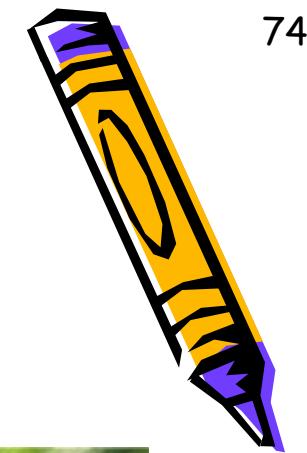
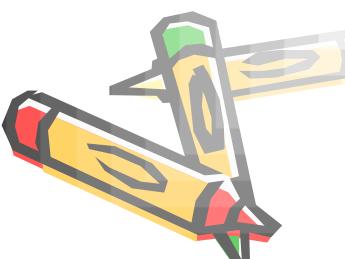
Chương 8: FILTER-BỘ LỌC

II. NHÓM BLUR- LÀM MỜ ẢNH.

3. Radial Blur (Zoom).



4. Radial Blur (Spin)



Chương 8: FILTER-BỘ LỌC

III. NHÓM DISTORT.

1. Occean Ripple: Gợn sóng.



2. Twirl: Xoáy tròn

