

ADOBE PHOTOSHOP CS

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

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

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

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

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

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

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

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

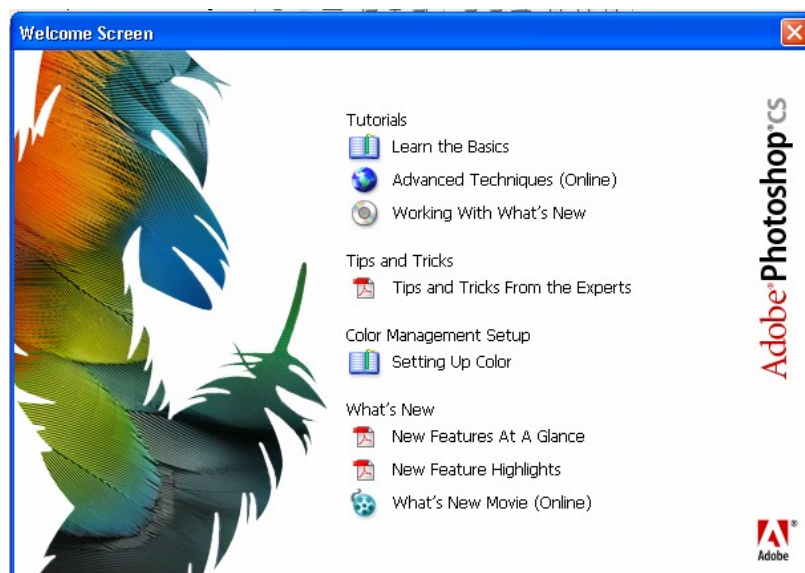
Hướng dẫn Bài Học và Thực Hành Photoshop CS sẽ giúp bạn phần nào trong quá trình tham gia tìm hiểu chương trình xử lý ảnh được cập nhật

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



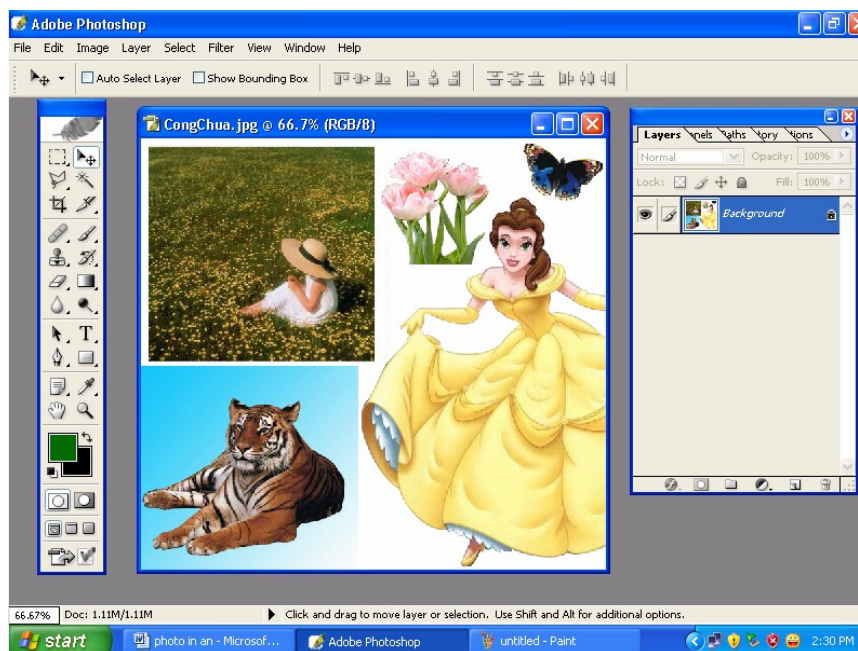
CHÚC BẠN THÀNH CÔNG TRONG HỌC TẬP

CHÀO MỪNG BẠN ĐẾN VỚI CHƯƠNG TRÌNH PHOTOSHOP CS



Chương 1

Vùng làm việc



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

Chương này bạn tìm hiểu những bài sau :

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

Bài 1: Khởi động và mở 1 file ảnh mới

*** Khởi động :**

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

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

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



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

Bài 2: Các công cụ chọn

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

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

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

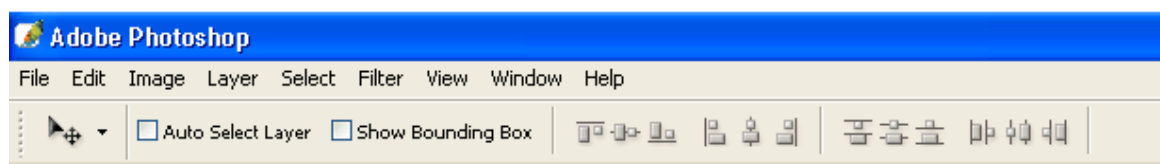
Cách chọn các công cụ ẩn

- Nhấn giữ mouse trên công cụ có chứa công cụ ẩn, sau đó di chuyển mouse chọn công cụ mong muốn từ menu chứa.

- Nhấn giữ Shift + phím tắt của công cụ, lặp lại nhiều lần cho đến khi xuất hiện công cụ mà bạn muốn chọn

- Nhấn giữ Alt và click vào công cụ. Mỗi lần click các công cụ bị ẩn sẽ kế tiếp xuất hiện.

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

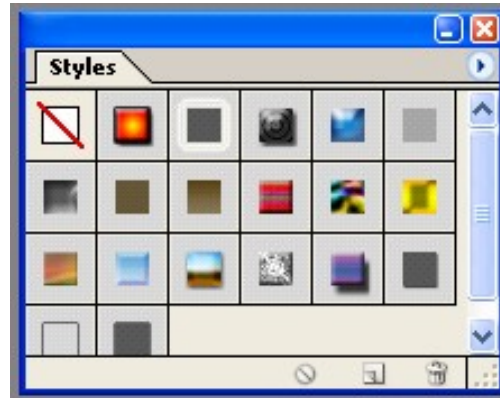
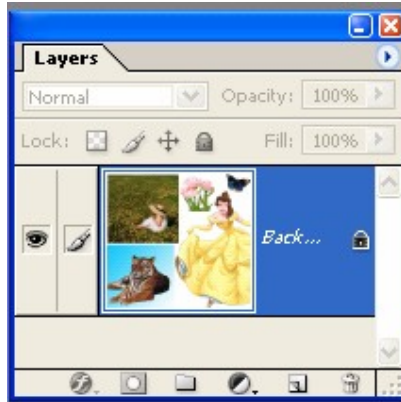


Tất cả các công cụ đều có các tùy chọn riêng của nó, và các tùy chọn này được thể hiện trên thanh tùy chọn của công cụ

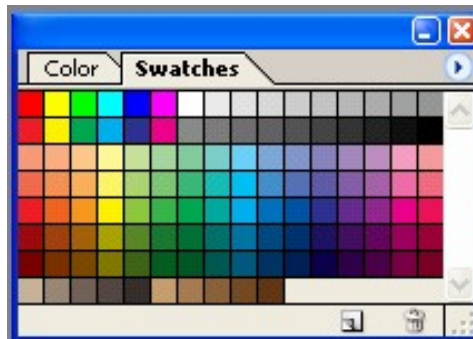
Thanh tùy chọn luôn thay đổi theo để phù hợp với từng công cụ đang được chọn, một vài thanh tùy chọn và bảng có các tùy chọn cho phép bạn nhập vào các giá trị số bằng cách sử dụng thanh trượt, phần định góc, các nút mũi tên hộp nhập.

Bài 4: Làm việc với các bảng Palte

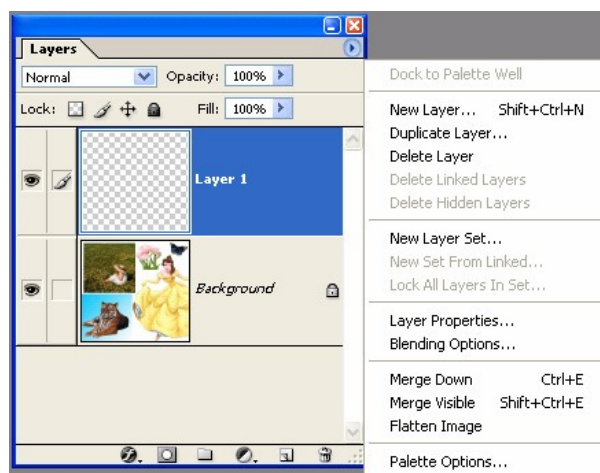
Các bảng giúp cho bạn giám sát và chỉnh sửa ảnh. Mặc định các bảng sẽ xuất hiện như như các nhóm bảng chồng lên nhau. Tùy theo công việc mà bạn có thể làm xuất hiện hoặc ẩn nó. Vào menu Window / chọn <tên bảng> cần hiển thị.



+ Thay đổi sự thể hiện của bảng



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

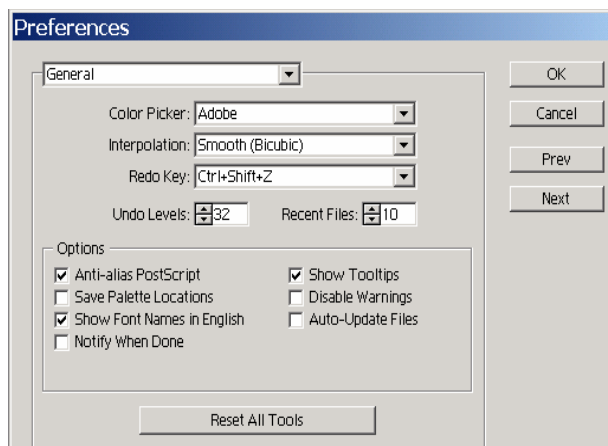


Xác lập vị trí của bảng và hộp thoại

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

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

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



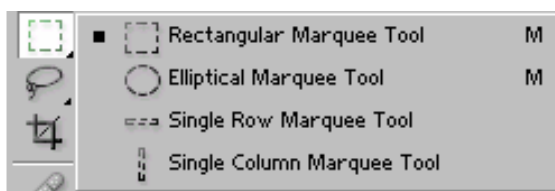
Chương 2

Làm việc với vùng chọn



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

Giới thiệu về công cụ chọn

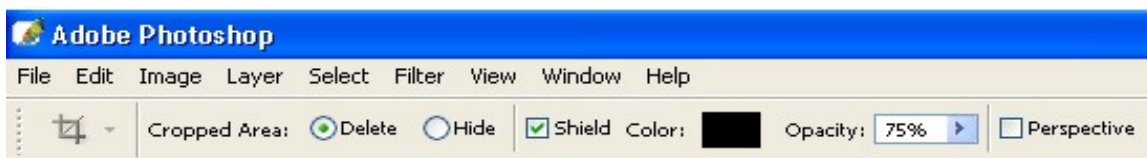


Bạn có thể chọn lựa tùy theo kích cỡ của ảnh, hình dáng cũng như màu sắc, bằng cách sử dụng các công cụ chọn sau:

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

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

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

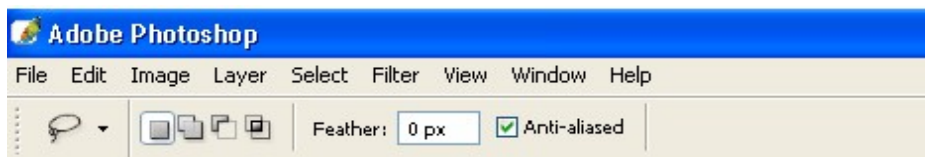


- Công cụ **Drop**: Dùng để xén những phần ảnh không cần thiết. Chọn vùng ảnh muốn giữ lại, (bạn còn có thể xoay hoặc thu phóng vùng ảnh chọn muốn giữ lại). Nhấn Enter.

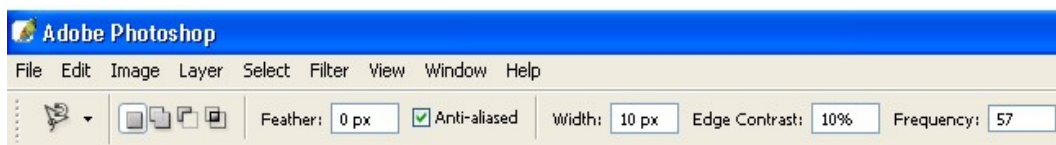
- Công cụ **Lasso**: Drag một vùng chọn tự do, điểm cuối cùng trùng điểm đầu tiên để tạo nên một vùng chọn khép kín.



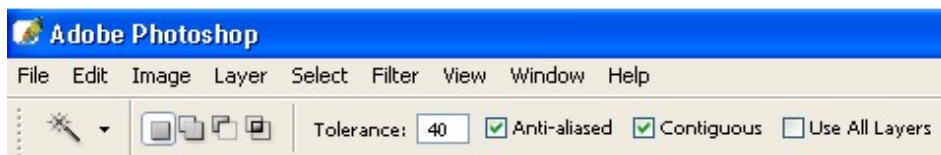
- Công cụ **Polygon lasso** : Nối các đoạn thẳng để tạo nên một vùng chọn.



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



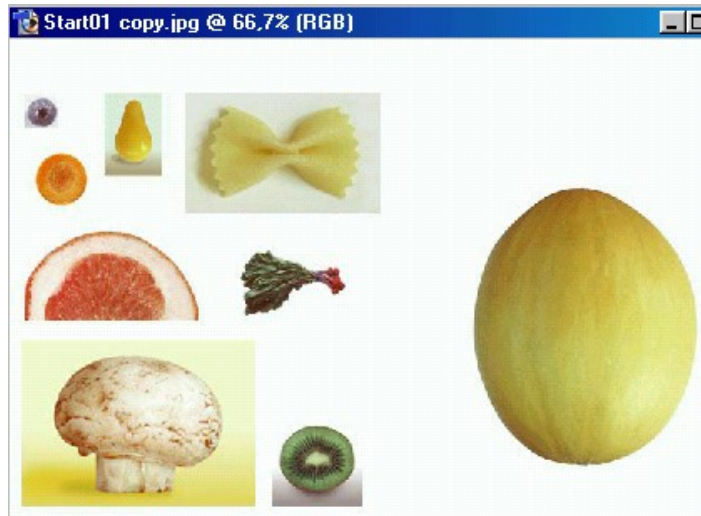
- Công cụ **Magic Wand** cho bạn chọn một phần ảnh dựa trên độ tương đồng về màu sắc của các pixel kề nhau.



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

Chọn với công cụ Marquee Rectangular

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



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

Click chọn công cụ **Rectangular Marquee**.

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

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

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

Chọn với công cụ Elliptical Marquee

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

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

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

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

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

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

*** Di chuyển và sao chép vùng chọn**

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

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

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

*** Di chuyển bằng các phím tắt**

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

Chọn vùng quả Riwi bằng công cụ Elip hoặc nhấn phím M
Nhấn giữ phím Ctrl. Trở biến thành mũi tên với biểu tượng chiếc kéo bên cạnh thông báo vùng chọn sẽ bị cắt từ vị trí này.
Di chuyển quả Kiwi đặt lên khuôn mặt quả dưa để làm miệng.

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

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

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

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

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

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

Chọn vùng ảnh bằng công cụ chọn bất kỳ.

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

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

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

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

Chọn với công cụ lasso: Công cụ chọn tự do

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

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

Chọn với công cụ Polygon Lasso

Zoom lớn phần chiếu nơ trong bài Start

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

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

Chọn với công cụ Magnetic Lasso :

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

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

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



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

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

Chọn bằng công cụ Magic Wand

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

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

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

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

*** Thêm và bớt vùng chọn**

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

*** Làm mềm biên chọn**

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

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

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

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

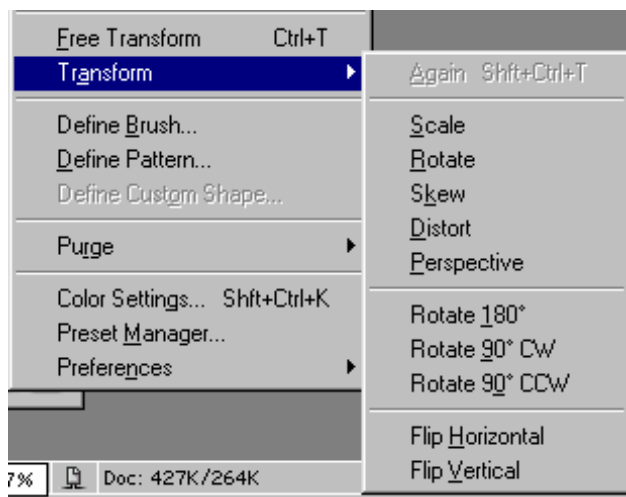
Giá trị **Feather** từ 1 đến 255 pixel.

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

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

* **Biến đổi ảnh vùng chọn trên Layer**

Menu Edit / Transform(Ctrl+T)



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

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

Distort: Hiệu chỉnh biến dạng hình ảnh.

Perspective: Thay đổi phối cảnh của vùng ảnh chọn.

Rotate: Xoay vùng ảnh

chọn hoặc đối tượng ảnh trên Layer.

Number: Tính chính xác theo điểm ảnh.

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

90 độ CW theo chiều kim đồng hồ

90 độ CCW ngược chiều kim đồng hồ

Elip Horizontal : Lật đối xứng theo phương dọc.

Elip Vertical : Lật đối xứng theo phương ngang.

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

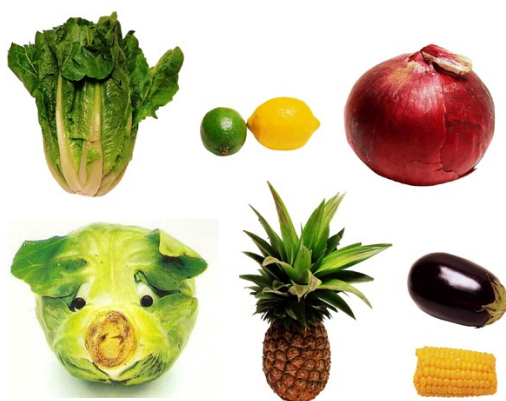
Đặt trỏ vào một trong các handle và drag mouse, nhấn giữ shift trong khi drag để ép buộc thay đổi theo tỷ lệ, nhấn Enter để kết thúc việc chỉnh sửa .

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

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

Mẫu thực hành ghép ảnh ứng dụng

Dựa trên bài ứng dụng vừa thực hiện ở trên



mẫu ban đầu



mẫu đã hoàn thành

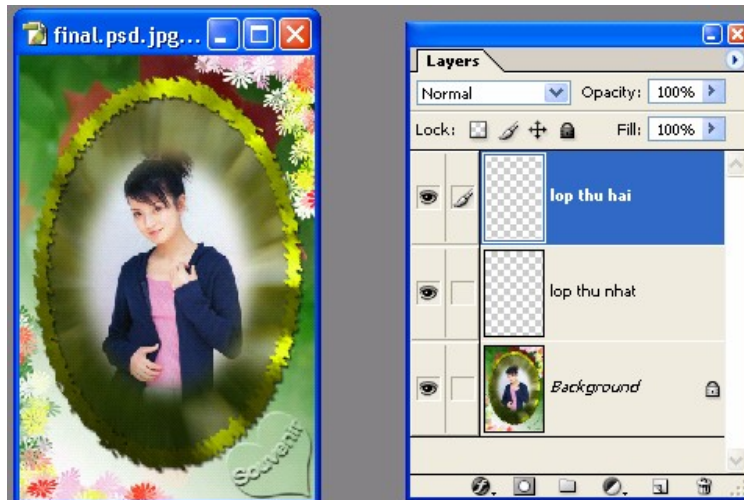
Chương 3

Các điều cơ bản về Layer

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

1. Cách hiển thị hộp Layer

Menu window / Layers



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

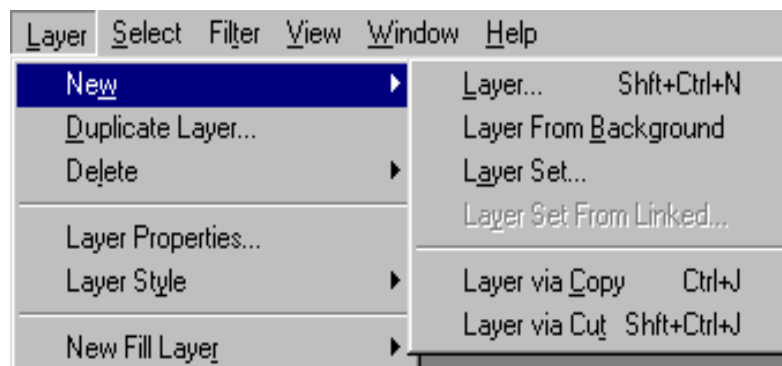
Các Layer trong suốt tương tự như tấm phim có vẽ hình, chồng lên nhau thành nhiều lớp, bạn có thể chỉnh sửa, thay đổi kích thước vị trí, xóa trên từng lớp mà không hề ảnh hưởng tới các hình vẽ khác trên Layer khác. Khi kết hợp các lớp xếp chồng lên nhau để tạo nên 1 bức ảnh hoàn hảo.

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

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

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

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



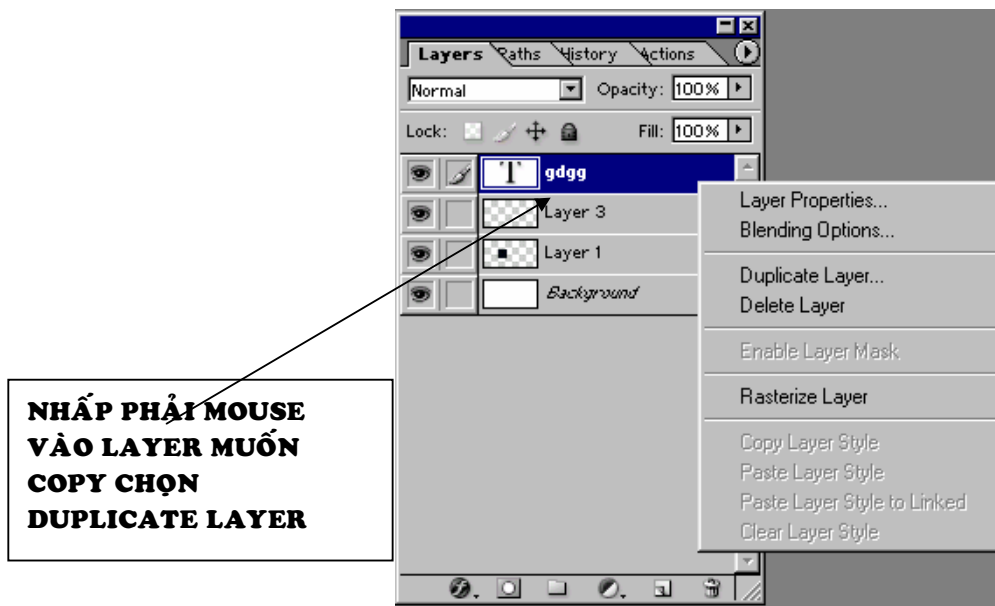
2. Các cách tạo Layer ảnh và copy Layer ảnh.

- Vùng chọn ảnh

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

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

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



3. Sắp xếp các Layer

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

* Thuận lợi khi sử dụng các Layer

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



* Cách làm ẩn hoặc hiện các Layer riêng biệt:

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

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

Menu / Layer / Arrange / Bring to Front

Mneu / Layer / Arrange / Bring to Back

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

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

tìm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

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

4. Cách phối trộn màu của Layer

Blending Mode và Opacity (độ mờ đục)

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

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

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

5. Liên kết các Layer

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

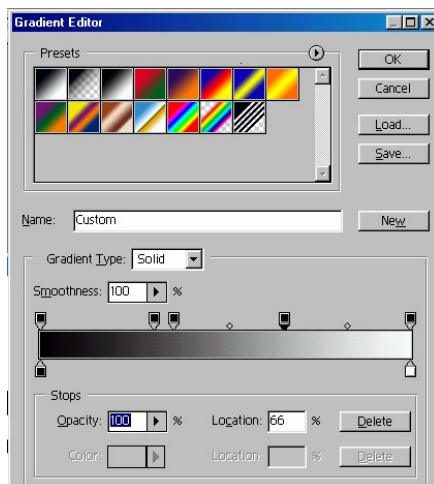
Biểu tượng liên kết (Link) hình móc xích sẽ xuất hiện trong ô vuông kế bên biểu tượng mắt Layer đang chọn sẽ không có biểu tượng liên kết cho dù nó đã được liên kết.

6. Tô màu chuyển sắc cho Layer

Công cụ Gradient

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

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



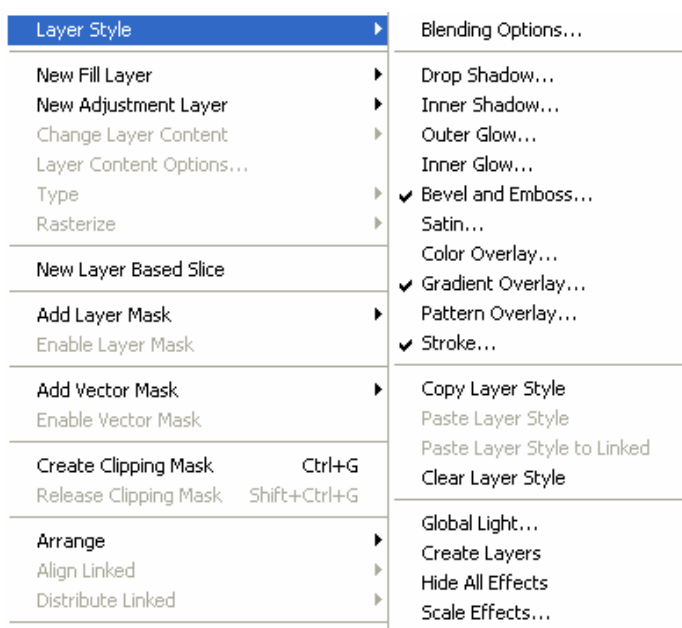
Ô thứ nhất: Màu tô từ màu *Foreground to Background*

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

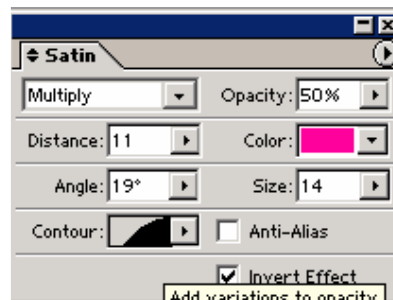
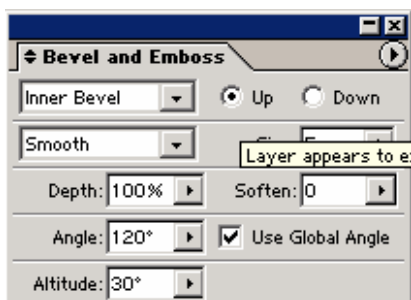
Các ô màu còn lại bạn có thể tùy chọn. Muốn thay đổi dãy màu khác, Double Click vào ô dãy màu tùy ý. Bạn có thể thêm hoặc thay đổi màu của dãy màu trong mục

Sử dụng các hiệu ứng nổi Style

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



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

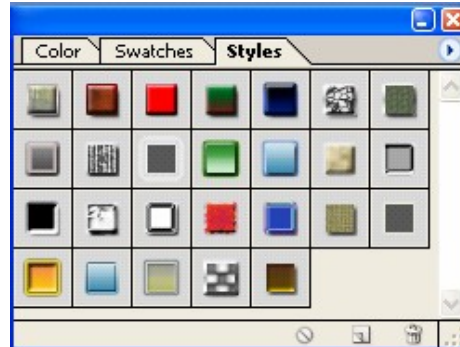
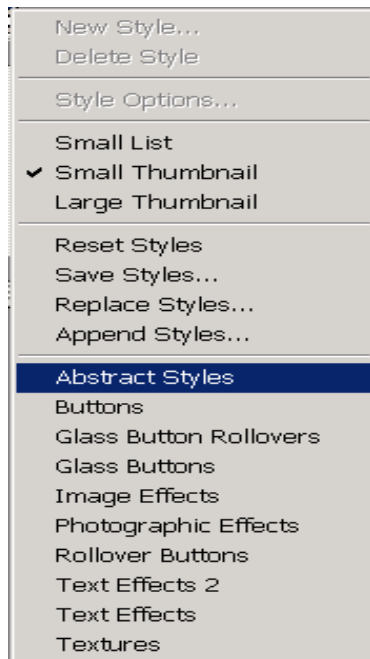


Menu Window / Style

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

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

Style bao gồm một hoặc nhiều hiệu ứng.



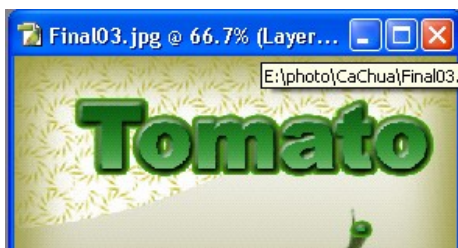
- **Dropshadow:** tạo bóng đổ bên dưới phần ảnh của Layer
- **Inner shadow:** Tạo một bóng đổ ở phía trong phần ảnh trên Layer tạo cảm giác lõm.
- **Grow và Inner Glow:** Tạo sự phát sáng ra bên ngoài hoặc vào bên trong phần ảnh của Layer.
- **Bevel and Embos:** Áp dụng kết hợp giữa phần sáng và bóng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

trong Layer.

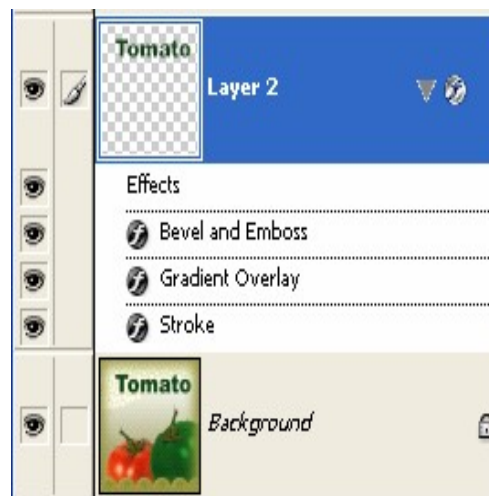
- **Color, Gradient và Pattern Overlay:** Che phủ bằng một màu, gradient (tô chuyển) hoặc một pattern (mẫu tô) cho Layer.
- **Stroke:** Tạo đường viền bao quanh phần ảnh của Layer với màu đơn sắc, Gradient hoặc Pattern. Rất hữu dụng cho văn bản khi cần có đường biên rõ nét.

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

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



ảnh sửa by Lưu Hoàng Ly



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

Chương 4

Cách nhập và xử lý văn bản

Chọn công cụ Type (T)

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

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

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

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

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



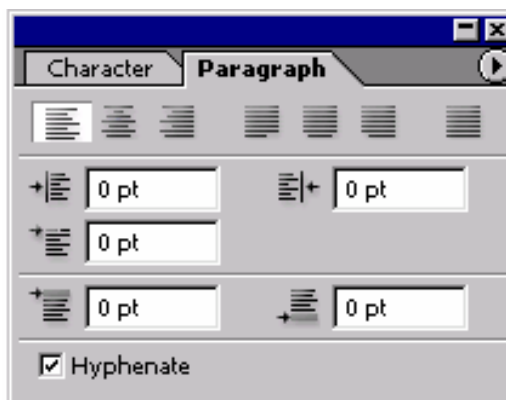
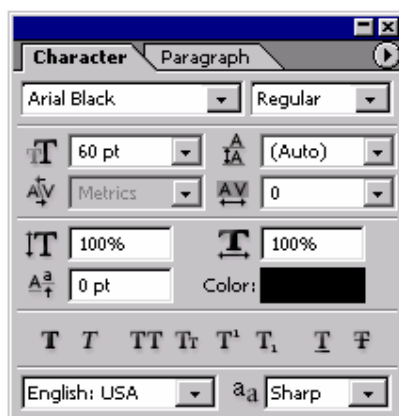
1 . Dạng Text đặt theo phương ngang chuỗi Text tự động đặt trên Layer riêng biệt, mang màu Foreground hiện hành.

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

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

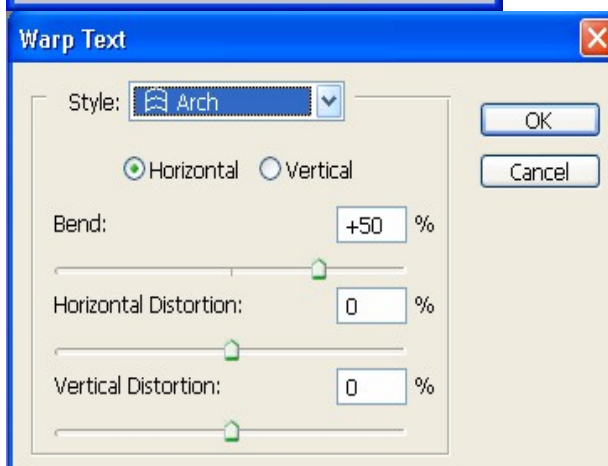
4 . Dạng Text đặt theo ký tự dọc, nằm trên Layer hay Background hiện hành thuộc dạng vùng chọn.

Đưa văn bản vào ảnh ở chế độ chỉnh sửa



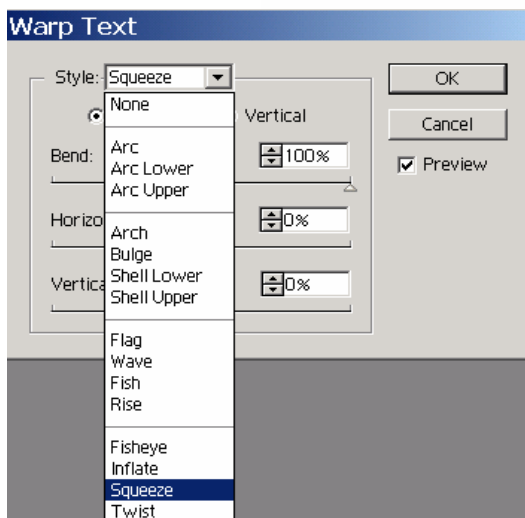
Sau khi đã nhập chuỗi văn bản bằng công cụ Type -> Nếu muốn hiệu chỉnh lại văn bản, bạn dùng lại công cụ Type click vào chuỗi văn bản, trở sau khi click, sẽ thành dấu thăng nháy, cho phép bạn hiệu chỉnh nội dung văn bản click mouse vào ký tự muốn chỉnh, Layer văn bản sẽ tự đổi thành tên của chuỗi ký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

Đặt chuỗi ký tự vào hình bao có sẵn



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

warped text



Các kỹ thuật vẽ cơ bản của công cụ Pen

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



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

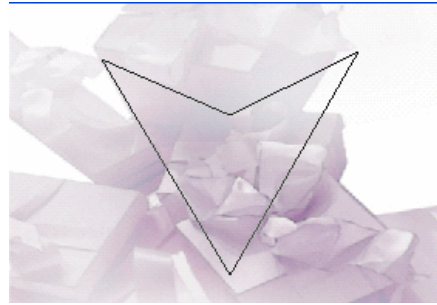
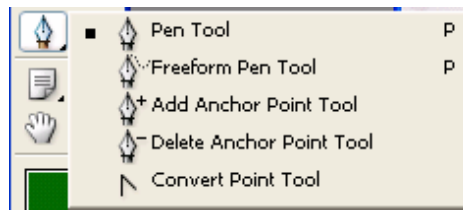
Nút Make Work Path From Selection: Tạo một Path từ vùng chọn lựa

Nút Create New Path: Tạo một Path mới

Nút Delete Current Path: Xoá Path hiện hành .

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

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



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

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

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

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

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

Di chuyển và hiệu chỉnh Path

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

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

Tạo các Path đóng

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

Tô màu cho Path

Việc tô màu cho Path là đưa các pixel vào Path để Path vẽ được in ra. Bạn tô được màu (Fill) hoặc tô bằng một mẫu hình ảnh (Pattern) cho phần trong của Path đóng hoặc có thể tô viền (Stroke) cho Path. Chọn Path bạn muốn tô màu. Click chọn màu tùy ý trong hộp Show Swatches để gán cho ô Foreground, màu Foreground này sẽ được tô cho Path

Chọn công cụ Direct Selection, click vào Path để chọn. Menu con (danh sách thả) của hộp Path bạn chọn Stroke sub Path (tô viền Path). Chọn công cụ vẽ Airbrush từ Menu tool

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

Tô phần trong cho Path đóng

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

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

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

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

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

Feather Radius: Làm mềm biên màu tô.

Vẽ các Path cong

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

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

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

Vẽ Path xung quanh ảnh

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

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

Chuyển đổi Path thành vùng chọn

Vẽ Path tùy ý.

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

Chuyển vùng chọn lựa thành Path.

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

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

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

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

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

Sử dụng công cụ Freeform Pen

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

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

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

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

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

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

Các thông số của Magnetic Pen

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

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

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

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

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

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

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

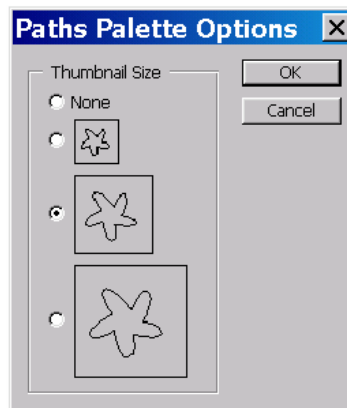
Công cụ **Pen** dùng như một công cụ vẽ hoặc công cụ chọn lựa bằng Pen sẽ tạo ra biên mềm mại, chính xác không bị răng cưa. Các Path sẽ thay thế cho các công cụ chọn lựa chuẩn, trong việc tạo các vùng chọn nhiều và phức tạp.

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

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

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

Cách hiển thị bảng



CÁC HÌNH THỂ VECTOR TRONG PHOTOSHOP

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

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

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

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

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

Cách sửa các đối tượng vẽ

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

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

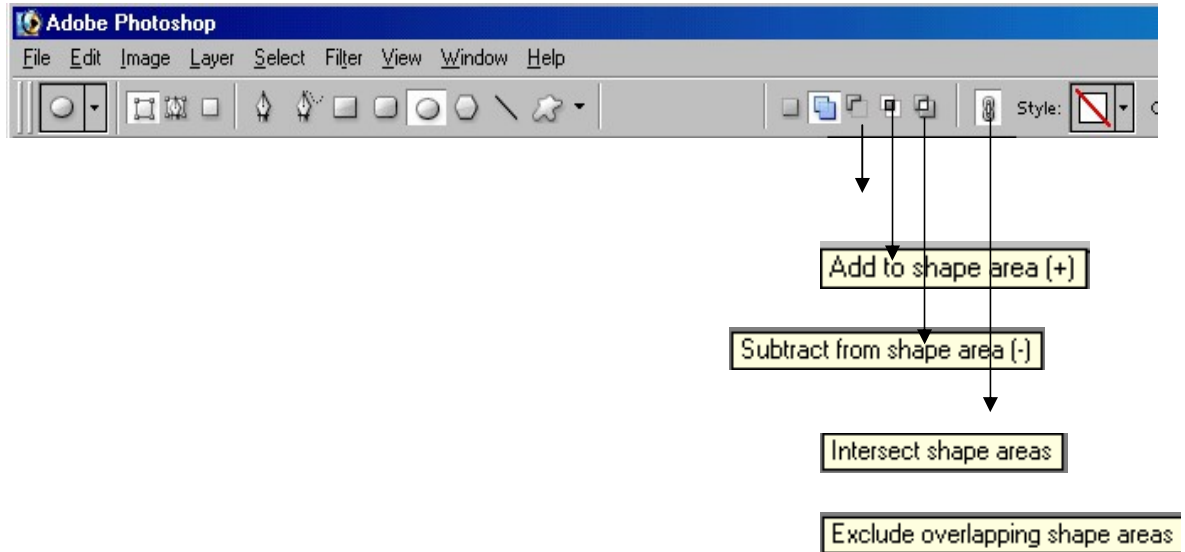
(Custom Shape) và Line.

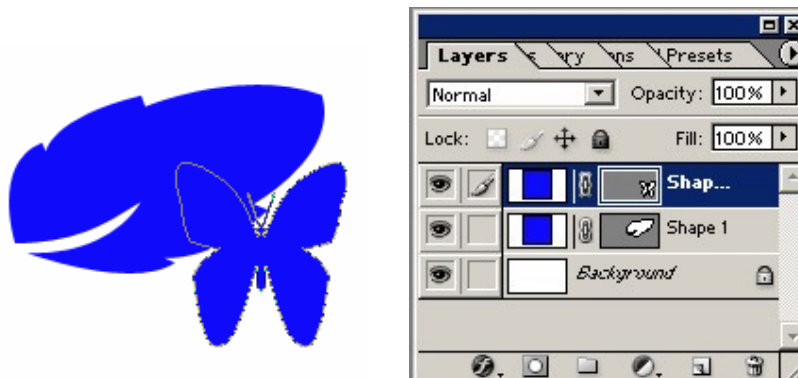
Bạn tạo một hình thể trên một Layer mới, hình thể vừa tạo mang màu Foreground hiện hành hoặc có thể thay đổi màu khác hay một mẫu Pattern khác biên. Cửa hình thể được lưu trong Path cắt (Clipping Path) của Layer, và được thể hiện trong bảng Paths .

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

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

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

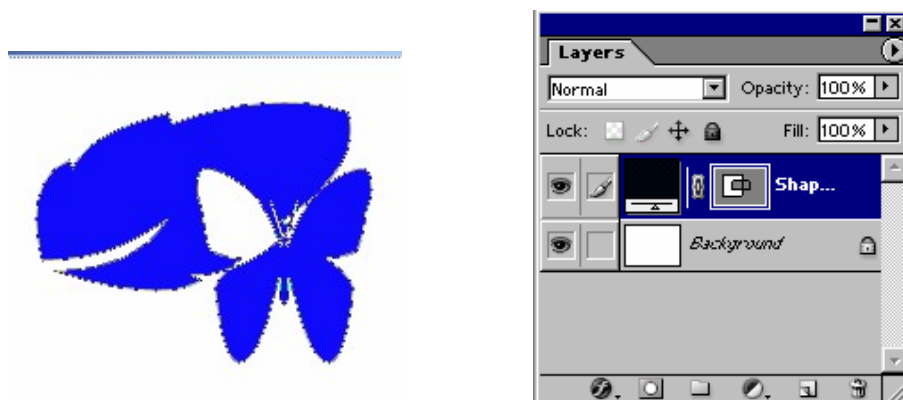




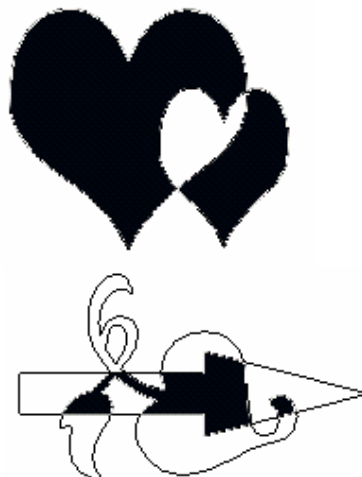
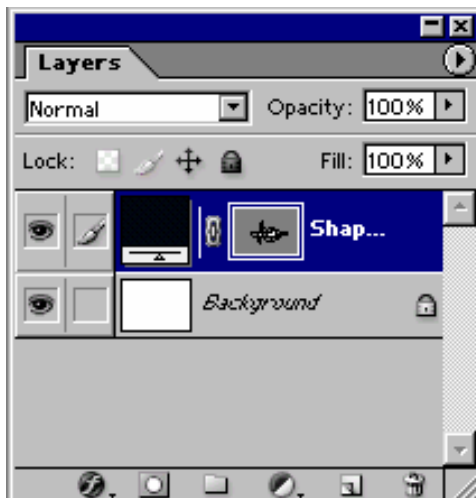
– Sau khi tạo một Shape Layer (Layer chứa các hình thể Vector) bạn có thể xác lập tùy chọn cắt cho hình thể Vector. Bạn cũng có thể dùng công cụ Path Component Selection và công cụ Direct Selection để di chuyển và hiệu chỉnh kích cỡ của các hình thể. Dùng một ví dụ để giải thích bài này

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

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



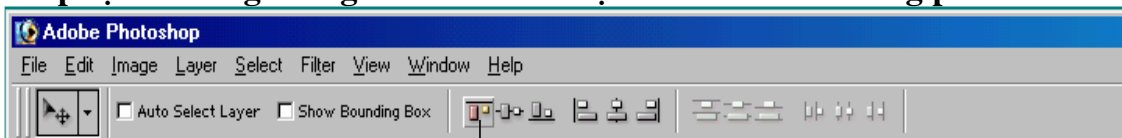
Hình vuông bạn vẽ sẽ có màu trắng bởi nó đã cắt hình thể hình vuông bo góc và hiện ra nền màu trắng của nền. Chọn công cụ Path Component Selection di chuyển con trỏ vào trong hình vuông nhỏ vừa tạo, nhấn giữ Alt và drag mouse để sao chép hình thể hình vuông mới sang vị trí kế bên.



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

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

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



Align top edges

+ **Nút Align Top Edges:** So hàng trên biên đỉnh

+ **Nút Align Vertical Centers:** So hàng ngay tâm theo chiều đứng

+ **Nút Align Left Edges:** So hàng theo biên trái

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

+ **Nút Align Horizontal Centers:** So hàng ngy tâm theo chiều ngang

+ **Nút Align Right Edges:** So hàng theo biên phải

+ **Nút Distribute Top Edges:** Dàn đều theo biên trên đỉnh

+ **Nút Distribute Vertical Centers:** Dàn đều theo tâm theo chiều đứng

+ **Nút Distribute Bottom Edges:** Dàn đều theo biên bên dưới

+ **Nút distribute Left Edges:** Dàn đều theo biên trái

+ **Nút Distribute Horizontal Centers:** Dàn đều ngang theo tâm

+ **Nút Distribute Right Edges:** Dàn đều theo biên phải.

TẠO HÌNH THỂ TỪ PATH ĐƯỢC TÔ MÀU

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

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

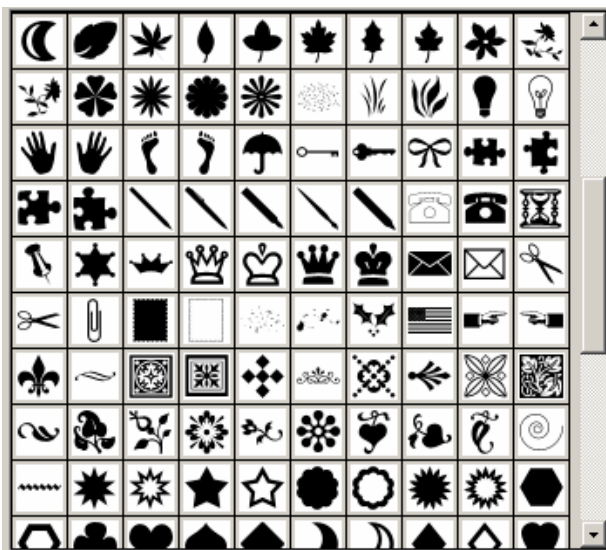
Bạn có thể vào **Menu Edit / Free Transform Path** và điều chỉnh các tay nắm (Handle) của hình bao để điều chỉnh kích cỡ và hình dạng của Path.

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

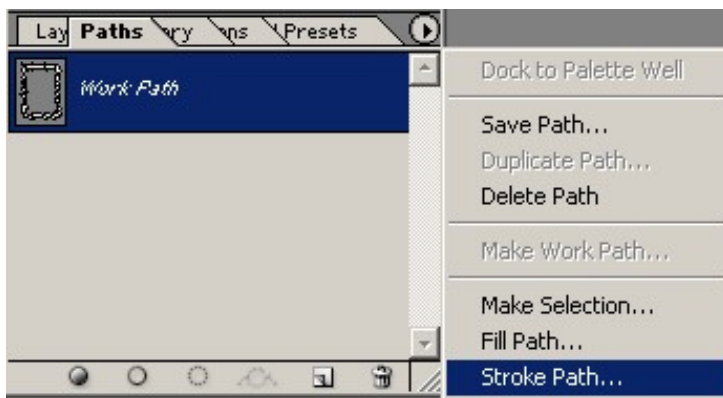
TẠO HÌNH THỂ TÙY Ý

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

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



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



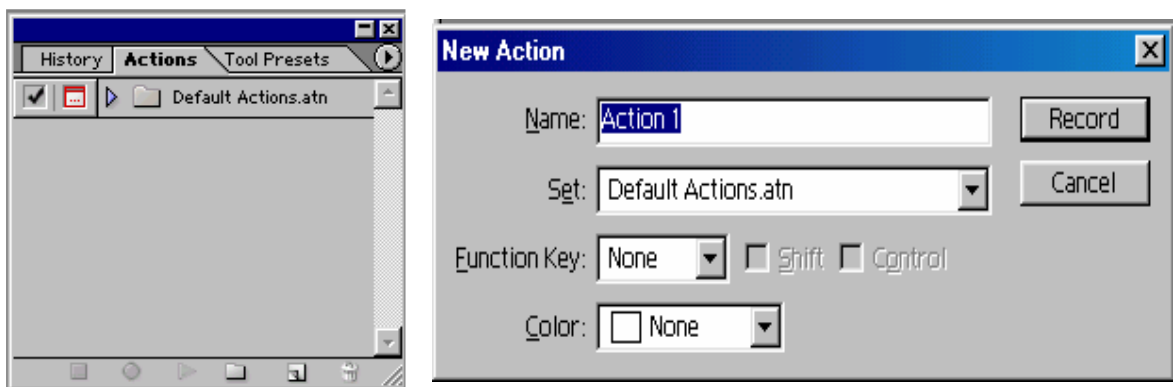
- Dùng công cụ **Path Component Selection** để điều chỉnh chỉnh lại vị trí của hình thể
- Trong bảng layers, click chọn nút **Create a New Layers** ở bên dưới

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

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

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

TẠO LẠI HÌNH THỂ VECTOR BẰNG ACTION VÀ STYLE



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

Menu Window / Show Action

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

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

Nhập chuỗi văn bản “ Warped Text ”

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

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

Sử dụng lại Action vừa tạo

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



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

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

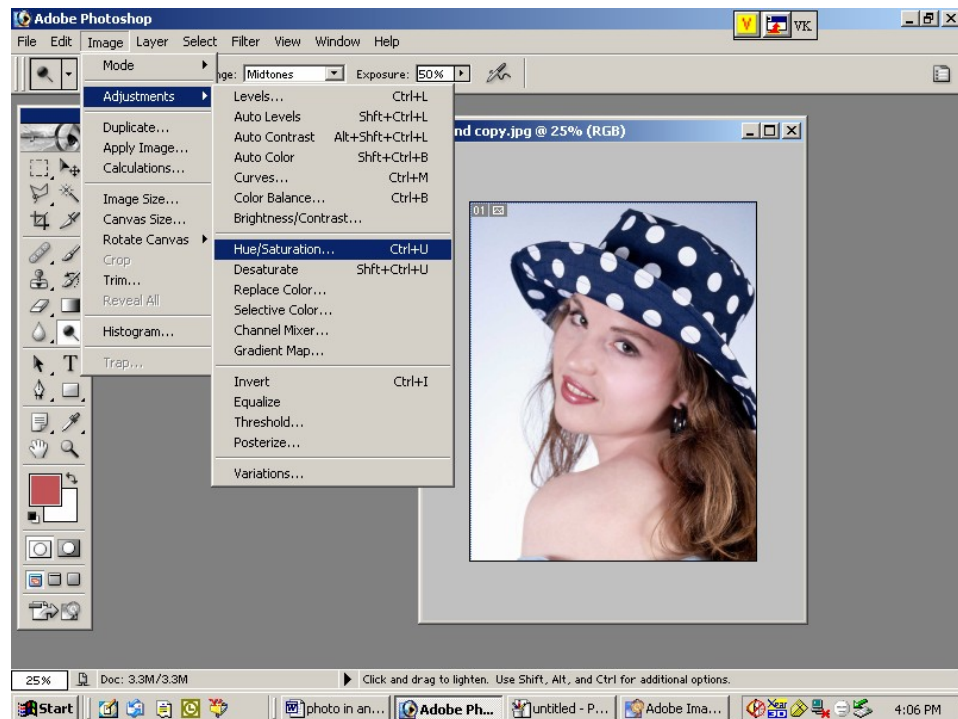
CHƯƠNG 6

CHỈNH SỬA ẢNH

NÊN SỬ DỤNG ẢNH RGB HAY CMYK

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

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



Hue Saturation Brightness

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

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

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

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

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

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

Độ phân giải và kích cỡ ảnh

Các loại độ phân giải

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

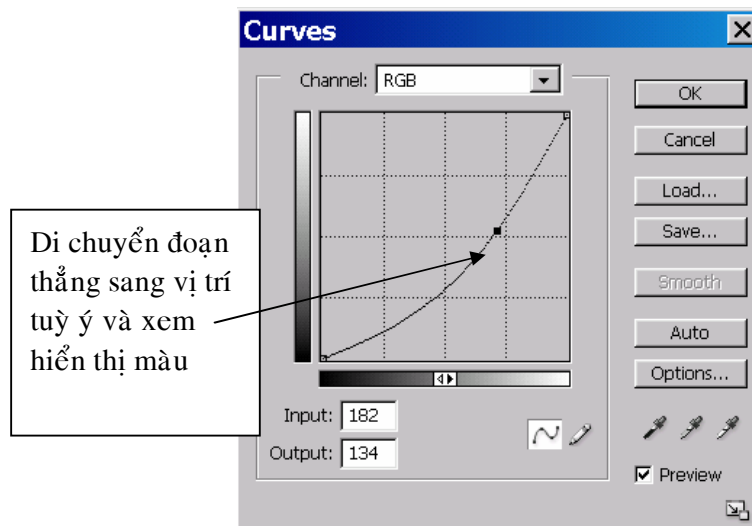
Số pixel trên 1 đơn vị chiều dài gọi là Monitor Resolution độ phân giải màn hình, thường được đo bằng số điểm (dot) trên 1 inch (dpi) các pixel của ảnh được chuyển trực tiếp thành các pixel của màn hình. Nếu độ phân giải của ảnh cao hơn độ phân giải màn hình, ảnh sẽ thể hiện trên màn hình lớn hơn kích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

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

Cách sử dụng công cụ chỉnh sửa màu

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

Điều chỉnh màu cho ảnh với lện Curves.

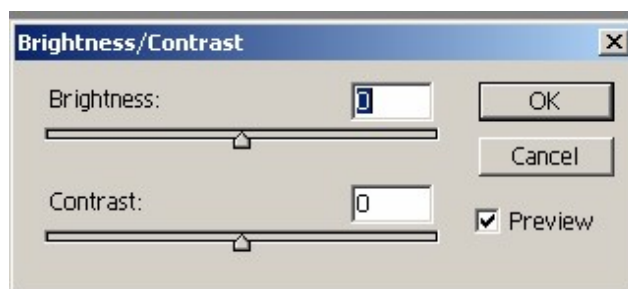


Bạn sử dụng công cụ chỉnh màu theo 3 cách :

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

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

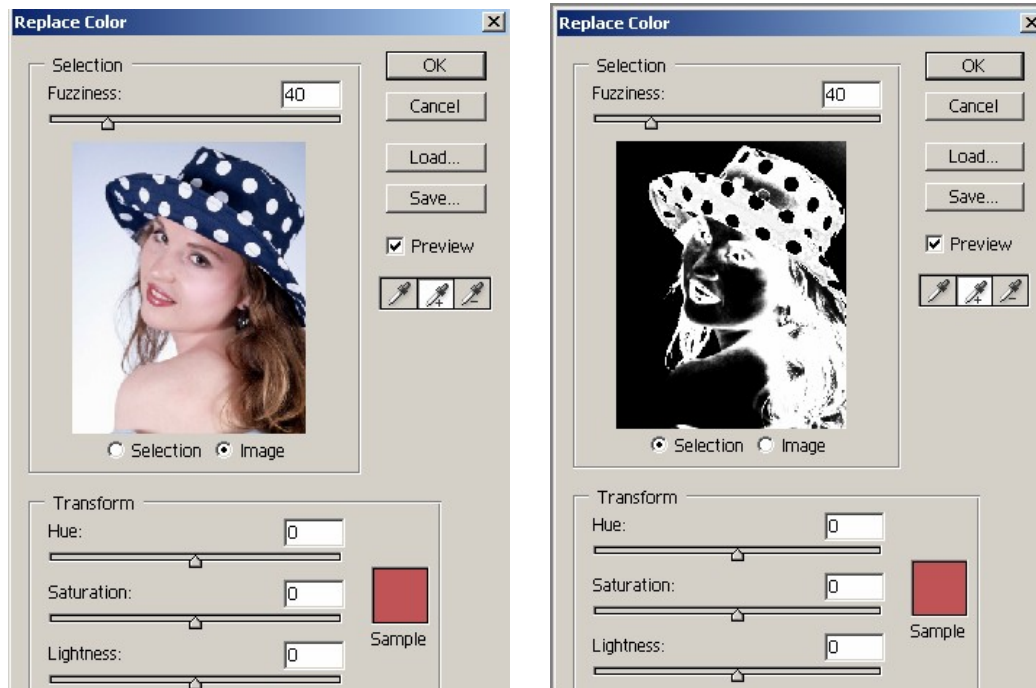
Ánh xạ làm cho phần sáng sẽ sáng hơn và vùng tối sẽ đậm và sắc nét hơn, giúp bạn hiệu chỉnh chất lượng ảnh chụp.



THAY THẾ MÀU TRONG ẢNH

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

Menu Image /Adjust / Replace Color



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

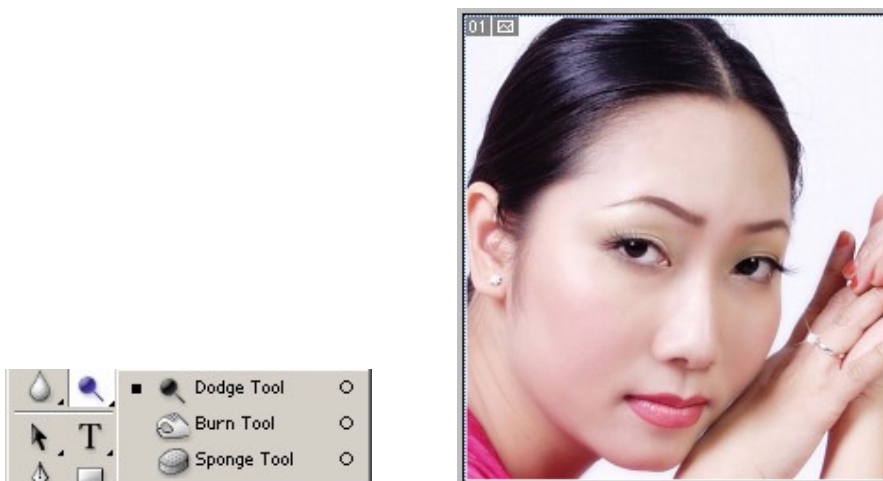
Trong hộp có 3 công cụ hình ống hút

- Công cụ **Eyedropper** dùng để chọn một màu đơn (trong vùng chọn) và thay thế bằng màu mới.
- Công cụ Add To Sample có hình dấu cộng dùng để chọn thêm màu.
- Công cụ **Subtract From Sample** hình dấu trừ dùng để bớt màu chọn.

Cách thực hiện:

- Chọn công cụ Eyedropper trong hộp thoại **Replace Color** sau khi đã chọn vùng chọn ảnh muốn thay thế.
- Click công cụ một lần vào ảnh chọn (để chọn một màu muốn thay thế).
- Chọn công cụ Add To Sample, click và di chuyển mouse trên các phần khác nhau của ô ảnh hiển thị trong hộp thoại cho đến khi ô ảnh có màu trắng
- Điều chỉnh dung sai của mặt nạ bằng cách di chuyển thanh trượt **Fuzziness** tới giá trị tùy ý. **Fuzziness** điều khiển mức độ liên quan với các màu được đưa vào Mask (mặt nạ).
- Chọn công cụ **Subtract From Sample**, click vào phần màu đen xung quanh vùng chọn trong hộp Replace Color để xóa bất cứ vết mờ màu trắng nào ở phần màu đen.
- Trong phần Transform của hộp thoại bạn drag con trượt Hue đến màu tùy ý.
- Di chuyển con trượt **Saturation** đến giá trị âm để giảm cường độ bão hòa giá trị dương tăng cường độ bão hòa, Drag trượt Lightness đến giá trị âm để giảm độ sáng và dương để tăng độ sáng (màu sẽ sậm hơn).
- Nhấp **Ok** để hoàn tất việc thay thế.

Điều chỉnh độ sáng với công cụ Dodge



Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

Điều chỉnh độ bão hòa, cường độ màu (Saturation) với công cụ **Sponge** cho phép chỉnh sửa Saturation rất tinh tế cho một vùng riêng biệt trong ảnh.

Từ Menu Mode của thanh tùy chọn bạn chọn Saturation.

Pressure: xác lập cường độ cho Saturation từ 0% -> 100%

Brush: định nét cọ cho công cụ tùy theo vùng ảnh muốn điều chỉnh. Drag mouse càng nhiều cường độ bão hòa càng tăng.

Bạn dùng phím ngoặc mở vuông và ngoặc đóng vuông để tăng giảm độ lớn của nét bút cho phù hợp với ảnh.

Xóa bỏ các đối tượng không mong muốn trong ảnh.

Đối với những ảnh bị lỗi vì kỹ thuật hay những phần ảnh cũ bị lốm đốm hư hỏng bạn có thể dùng công cụ tô sấp giải thích dưới đây để thực hiện.

Tuy nhiên để thực hiện các thao tác phục chế ảnh còn đòi hỏi ở bạn sự kiên nhẫn, bạn phải lập đi lập lại công việc copy vùng ảnh mới để copy cho vùng ảnh hư cũ cho đến khi hình ảnh đẹp mắt, khi người khác nhìn vào ảnh sẽ không nhận thấy sự lốm chốm của ảnh.

Bạn có thể xóa bỏ các vùng ảnh không mong muốn trong ảnh bằng công cụ **Clone Stamp**, công cụ này sẽ xóa đi vùng ảnh bằng cách Clone (trái lại) sao chép một vùng ảnh khác trên ảnh và đặt tên vùng muốn loại trừ (không phát sinh Layer)

Áp dụng bộ lọc Unsharp Mask

Sau khi đã thực hiện xong các bước hiệu chỉnh ở trên, bạn dùng lệnh **Unsharp Mask** trong Menu Filter để điều chỉnh độ tương phản của biên các chi tiết và làm nổi bật rõ ràng hơn

Menu Filter / Sharper / Unsharp Mask

Trong hộp thoại tùy chọn Preview đang chọn để bạn thấy được kết quả ở các phần trong ảnh

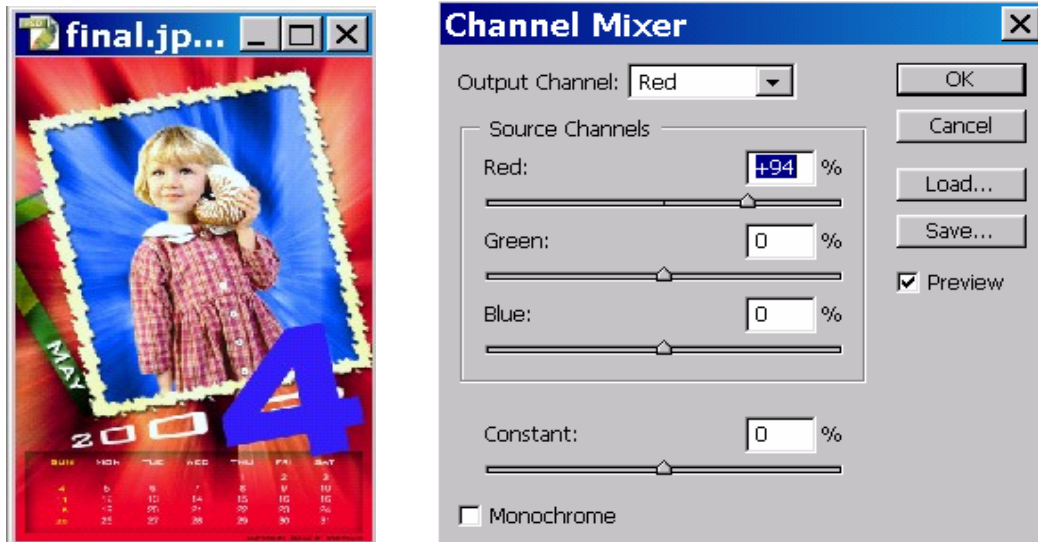


- **Amount:** Định giá trị độ sắc nét cho ảnh.
- **Radius:** Xác định pixel xung quanh các pixel biên chịu ảnh hưởng tác động làm sắc nét. Với ảnh có độ phân giải cao Radius thường nằm ở phạm vi từ 1 -> 2, ảnh thực hành của bạn nếu ở độ phân giải 72 dpi dùng Radius khoảng 0.5 pixel
- **Threshold :** xác định mức độ khác biệt về độ nét cần phải có của pixel xung quanh một vùng trượt khi chúng được xem như là Pixel biên

Giá trị Threshold = 0 làm sắc nét tất cả các Pixel trong ảnh

Làm sắc nét ảnh với Unsharp Mask làm sắc nét đường biên trong ảnh, sửa chữa các chỗ nhoè sinh ra khi chụp ảnh, Scan ảnh Unsharp rất hiệu quả cho việc chỉnh sửa chuẩn bị cho ảnh In hoặc xuất trực tiếp trên mạng .

Thực hiện thay đổi màu với Channel Mixer.



NHỮNG CÂU HỎI VÀ TRẢ LỜI THAM KHẢO

1. Độ phân giải có ý nghĩa gì?

Thuật ngữ độ phân giải (Resolution) cho biết số pixel mô tả và tạo nên các chi tiết cho ảnh. Có ba loại độ phân giải khác nhau: Độ phân giải ảnh (đơn vị đo là số pixel/inch-ppi), độ phân giải màn hình (số điểm(dot)/inch-dpi), độ phân giải máy in hoặc độ phân giải kết xuất (số điểm mực inkdot hoặc lines/inch).

2. Cách điều chỉnh phạm vi tông màu ra sao?

Bạn có thể drag tam giác màu đen và trắng ở phía dưới biểu đồ của lệnh Levels để điều chỉnh nơi bắt đầu điểm tối nhất và sáng nhất cho ảnh và điều này sẽ mở rộng phạm vi của tông màu

3. Làm cách nào để điều chỉnh sự cân bằng màu cho một ảnh chụp?

Trong Photoshop bạn có thể chỉnh sửa Color Cast (sự mất cân bằng) bằng layer điều chỉnh Color Balance. Layer điều chỉnh cho phép bạn thay đổi màu cho ảnh ở bất kỳ thời điểm nào bạn muốn, không ảnh hưởng đến giá trị gốc của các pixel.

4. Saturation là gì?

Saturation là độ bão hòa, cường độ màu trong ảnh. Bạn có thể tăng Saturation cho một vùng được chọn trong ảnh bằng công cụ Sponge

5. Dùng bộ lọc Unshap Mask có tác dụng gì cho một file ảnh chụp?

Bộ lọc Unshap Mask điều chỉnh lại độ tương phản tại phần biên của các chi tiết trong ảnh làm cho ảnh rõ nét hơn.

6. Hai cách để tạo ảnh trong Photoshop

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

- Có thể tạo file ảnh trực tiếp trong Photoshop
- Có thể lấy ảnh bằng cách Scanning (quét ảnh chụp), phim **slice**, **capturing** (cắt từ video), Import (nhập) các ảnh vẽ từ các chương trình vẽ khác hay cập nhật ảnh kỹ thuật số từ máy ảnh kỹ thuật số hoặc định dạng ảnh Kodak photo CD.

7. Thuận lợi gì khi sử dụng layer?

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

8. Khi đã hoàn tất công việc, làm thế nào để giảm dung lượng file?

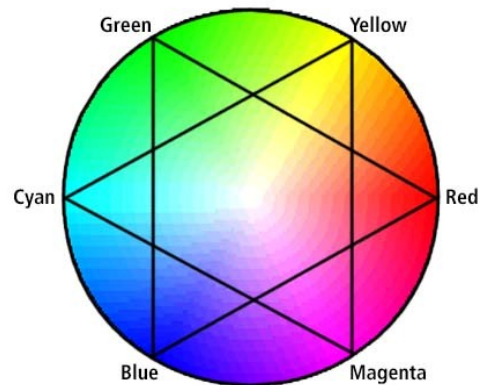
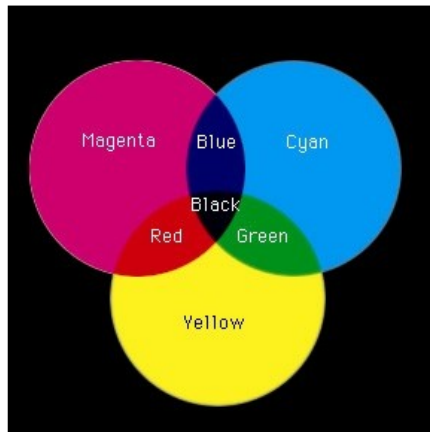
Bạn có thể Flatten file, tất cả các layer sẽ được hợp nhất (merge) thành một Layer background duy nhất

9. Phương thức phối trộn màu (Blending Mode) là gì?

Blending Mode sẽ điều khiển các pixel trong ảnh chịu tác động bởi các công cụ hoặc các layer khác nhau.

Cần lưu ý:

- Màu cơ sở (Base Color) màu gốc của ảnh
- Màu phối trộn (Blend color) màu được áp dụng với các công cụ tô vẽ và chỉnh
- Màu kết quả (Result color) màu sau khi phối trộn.



Chương 7

CÁC NHÓM BỘ LỌC

I . Filter Artistic

1. Colored Pencil :

Làm cho ảnh hay phần được chọn giống như phần được vẽ bằng chì phấn

Trị Pencil Width: Kiểm soát kích thước màu Background xuất hiện trên ảnh Outline trị = 1 ảnh không thay đổi mấy và xuất hiện những vạch chỉ định tối thiểu là 3

Trị Stoke Pressure:

Tối đa 15 những vùng nhất gốc sẽ được dành riêng

Trị paper Brihtness:

Bằng 0 : Làm cho giấy màu đen

Bằng 50 : Lấy màu Background trong ô tool box

Bằng 25 : Hòa trộn hai màu đen và Background

2 . Cutout :

Làm tăng cường cho lệnh Posterize chỉ định mức độ những màu trên ảnh theo yêu cầu. Những Filter sử dụng những màu trên ảnh gốc thay vì như lệnh Posterize được tiến hành. Filter này khá thông minh làm cho công việc trở nên đơn giản. Nó chạy khá chậm vì phải tính toán mật độ Pixel cho ảnh.

Trị Edge Simplicity :

Cao viên sẽ đơn giản hóa như không có viên sẽ tạo nên một khối màu đồng nhất. Nên định khoảng 5.

3 . Dry Brush :

Với kỹ thuật cọ không cần sơn nhưng vẫn kéo trên nét vẽ. Trị Image Detail bằng 10 sẽ nhận một kết quả thật dịu như tranh sơn dầu

Chỉ định Brush Size = 10 image Detail = 10 và Texture = 3 sẽ thấy một ảnh với một nét cọ rất dịu và trù tượng

4 . Film Grain:

Là một dạng noise kết hợp để làm cho sáng hơn cả các phần trên ảnh sẽ sắc nét hơn, Fiter Add Noise có thể xóa một ảnh với các lốm chấm Filter này sử dụng tốt cho Text, với những chỉ định thấp sẽ không chịu ảnh hưởng. Chỉ định trị cao sẽ cho một màu đẹp mắt

Trị Highlight Area: Từ 1 – 20 quản lý vùng sáng

5. Freseo :

Tạo sự tương phản mãnh liệt trên ảnh, vùng sậm sẽ sậm hơn. Làm ảnh hấp dẫn vì nó tạo độ sắc nét cho những vùng tương phản, màu sắc rực rỡ.

6 . Neon Glow :

Tùy thuộc vào màu được chọn, nếu bức ảnh có màu Foreground hay Background là đen trắng, ảnh sẽ có dạng Grayscale với những hào quang đây là Fiter có màu độc lập .

Màu lá xanh dương sáng (Bright Blue) cho ô color trị Brightness là 50 size=24 vùng sậm nhất hiển thị màu của ô trong color, vùng sáng sẽ hiển thị màu của Foreground vùng trung gian hiển thị màu pha trộn của Foreground và Background.

Trị Brightness là 50 size=24 vùng màu nhạt hiển thị màu Background, vùng sáng hiện thị màu Foreground, vùng trung gian hiển thị màu pha trộn của Foreground và Background.



7 . Paint Daubs :

Làm ảnh trở thành bức vẽ dạng sơn dầu chỉ định loại cọ trong mục Brush Type sẽ cho ảnh nhiều kết quả khá đặc biệt.

8. Paltter Knife:

Giống bức vẽ dạng sơn dầu được vẽ bằng dao. Làm cho mỗi nét vẽ giống như có một bóng. Vùng bóng sậm nhất sẽ trở thành màu

đen và ảnh như có vẻ đạt được chế độ thẩm màu, Filter này tăng cường những nét vẽ và gây rất ấn tượng có thể dùng phối hợp với Filter Boss để tăng cường độ nổi của nét vẽ.

Trị Stioke Detail: Quản lý nét vẽ

Trị là 3 sẽ cho bức vẽ hấp dẫn hơn

Trị Softness: Quản lý độ gãy khúc của nét vẽ trên viền

9 . Plastic Wrap :

Cho bức ảnh như được vẽ trên tấm Plastic và những ô ghế nổi trên làm cho ảnh trông lạ mắt Filter này chạy theo viền của ảnh thay vì đảo ngược

Trị Detail: Quyết định phần tử nổi trên ảnh

Trị Smoothness : Quản lý độ dày của tấm Plastic

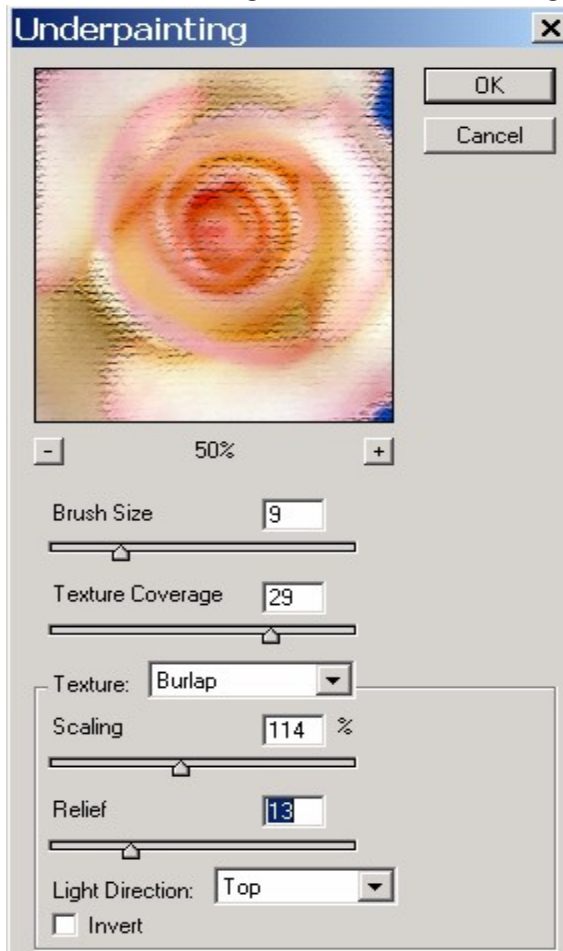
10 . Poster Edges :

Tạo cho ảnh bằng màu của chính nó và đưa thêm những chi tiết màu đen quanh các viền

Trị Edge Intensity: Quản lý số lượng những viền chỉ định 0 có ý nghĩa chỉ yêu cầu quản lý các vùng sậm chính yếu như những bóng xung quanh các đối tượng, chỉ định 10 sẽ nhận được tất cả các viền. Chỉ định thấp thì chỉ những viền rõ nét hoặc riêng rẽ mới được chọn .

11 . Rought Pastels:

Tác động lên ảnh như những mẫu Texture tạo sẵn giúp tăng



cường những đường kẻ đơn giản khi dùng trên Text. Giống như được tô bằng những chấm nhỏ và vừa. Thông số trong ô Texture cho ra vô số mẫu và nhiều kết quả khác nhau.

12 . Smudge Stick:

Tiến hành giống như dùng một miếng vải chùi lên ảnh, làm mờ đi nét phần hay nét chì. Ảnh trông giống như bị bụi.

13. Sponge:

Như dùng miếng bọt biển (Sponge) vỗ nhẹ vào ảnh nó như có những vết sơn được vẩy đều lên ảnh

Trị Brush Size: Quản lý bề rộng của Sponge

Trị Denfinition: Cao sẽ cho ra những vệt màu đậm hơn màu của ảnh gốc

Trị Smoothness: Quản lý độ gãy khúc của viền, trị thấp tạo nhiều nét gãy khúc .

14. Under Painting:

Tạo bức ảnh như bức ảnh vừa mới vẽ xong còn ướt sơn .

Trị Brush Size lớn vùng bao phủ bởi nét cọ sẽ không hiển thị Texture, vùng này sẽ có lốm chấm.

Trị Texture Coverage và Brush thấp cho gọn sóng

15. Water Color:

Tìm những hình và màu đơn giản, tạo một dãy trị cho những đối tượng theo phương pháp giảm các màu từ một ảnh chụp thành ảnh vẽ. Những vùng sậm trên ảnh thường làm đậm nhiều và tô màu trở nên cực mạnh Filter này làm việc rất nặng nề.

II. Nhóm Filter Blur:

Sử dụng để làm dịu các ảnh khi mà viền của nó bị sắc nét và độ tương phản cao. Nó sẽ lấy đi những Pixel trên viền có độ tương phản. Filter này cũng để làm nhòe phần nền của ảnh, như vậy màu của Foreground sẽ ở ngoài hay tạo một ảnh hưởng bóng mờ khá dịu.

1 Blur:

Tạo ảnh hưởng nhòe, có thể làm giảm độ tương phản và nó loại trừ những vệt lốm chấm

2 Blur More:

Thực hiện nhòe gấp 3-4 lần Blur

3 Gassian Blur:

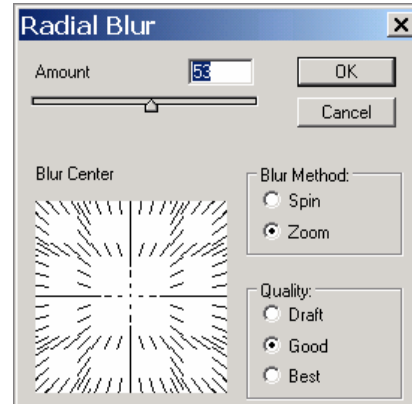
Cho phép quản lý ảnh hưởng nhòe tạo viền ảnh dịu (nhẹ nhàng) cho đến viền dày nhòe mà ảnh có thể nhận được. Trị cao độ nhòe nhiều. Dùng loại bỏ những lốm đốm trong ảnh Scan

4 Motion Blur:

Tạo các chuyển động ảo. Thực hiện như ảnh của máy chụp ảnh khi chụp một đối tượng di chuyển với tốc độ mở ống kính quá lâu. Cho phép chỉ định hướng và độ dài của ảnh ảo.

5 Radial Blur:

Tạo bức ảnh như bị xoáy theo hình tròn hay được phóng từ tâm của hình tròn.



III. Nhóm Filter Pixelate

Phá vỡ hình ảnh thành nhiều mảnh, những mảnh này là những khối vuông.

1 Color Halftone:

Như tạo những chấm Halftone lớn, Photoshop tạo ảnh hưởng này bằng cách chia ảnh thành những ô hình chữ nhật và từng ô với những Pixel tương tự

2 Crystallize:

Làm ảnh sắc nét bằng cách bỏ những Pixel đồng màu theo những pixel đường chéo góc kích thước đường chéo được quản lý bằng Trị ô Cell Size

3 Facet :

Tạo bức ảnh như được vẽ tay, được những pixel giống nhau hay cùng màu vào một nhóm hay thành một khối.

4 Fragment :

Tạo một bức ảnh như không chụp đúng tiêu điểm Copy pixel lên 4 lần, sau đó bình quân những pixel được nhân lên và đặt chúng vào nhau

5 Mezzotint :

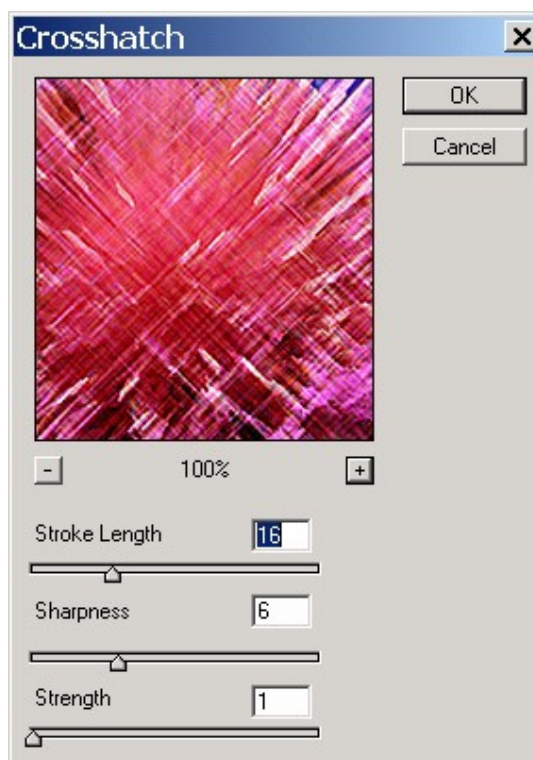
Tạo ảnh dưới dạng lấm chấm.

6 Mosaic :

Giống như những hoa văn trên thảm len.

7 Pointillize :

Tách ảnh thành những chấm một cách ngẫu nhiên giống như vẽ ảnh bằng một số điểm.



IV. Nhóm Filter Distort

Thường sử dụng để tạo những biến dạng

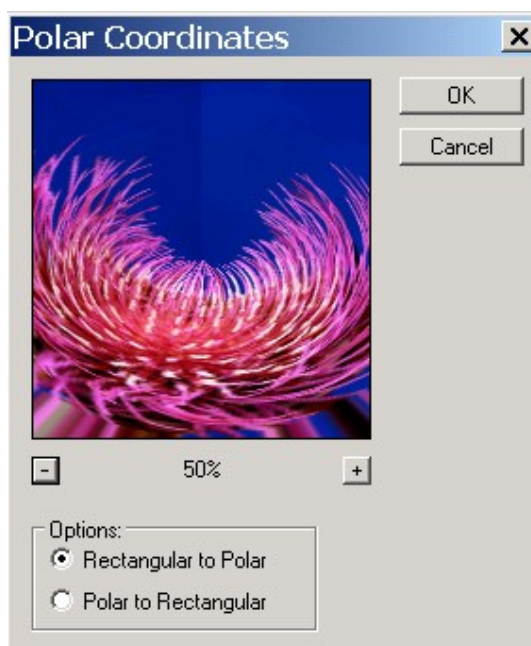
1 Displace :

Những pixel ảnh bị lọc và chuyển đến hướng khác. Trị thấp, màu sậm sẽ chuyển dịch xuống và qua phải. Trị trung gian 128 làm cho việc chuyển dịch rất nhỏ. Trị cao (màu sáng) sẽ chuyển những pixel lên trên và qua bên trái

2 Pinch :

Dùng để uốn nắn hình vào trong hay ra ngoài

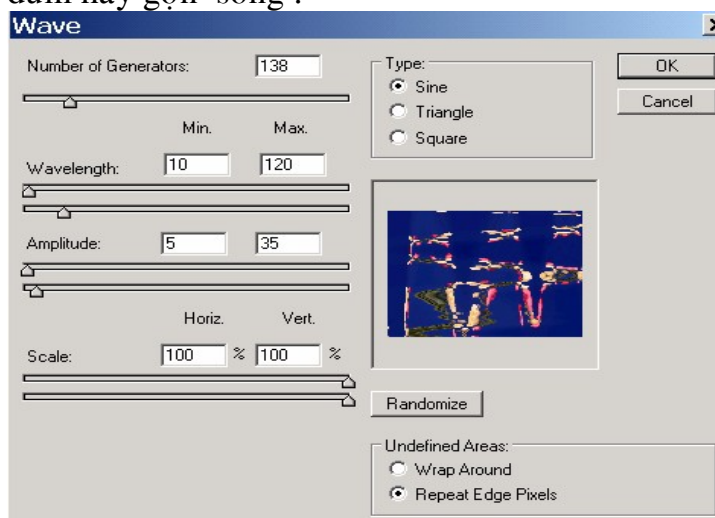
3 Polar Coordinates



Chuyển hình chữ nhật sang dạng đường cong và hình cong, hình tròn sang hình chữ nhật thực hiện làm cong tròn chuỗi chữ khi chọn dạng Polar to Rectangular hoặc chọn dạng ngược lại Rectangular to Polar

4 Ripple :

Chuyển hình ảnh bằng cách thay thế những pixel tạo nên độ dùm hay gợn sóng .



5 Shear :

Uốn hình ảnh thành những đường cong tương ứng, ảnh hưởng filter này có thể kéo dài đối tượng. Nếu bạn thực hiện uốn cong chuỗi ký tự trước khi thực hiện bạn xoay chuỗi chữ theo chiều dọc.

Hộp Shear, click và drag mouse trên trục dọc của ký tự sẽ được uốn cong theo đường cong thành lập. Nhấp nút Reset để trở lại vị trí đầu

6 Spherize :

Chuyển phần chọn lựa thành hình quả cầu hay làm đối tượng phồng lên hoặc lõm vào

7 Twirl :

Tạo ảnh hưởng xoáy

8 Wave :

Tạo ảnh hưởng gợn sóng.

Number of Generator: Kiểm soát số lượng vòng sóng càng nhiều sóng được tạo độ biến dạng càng nhiều bởi vì đỉnh và bề sâu của độ dài sóng sẽ bắt đầu từng phần càng gây nhiều sự tàn phá trên ảnh

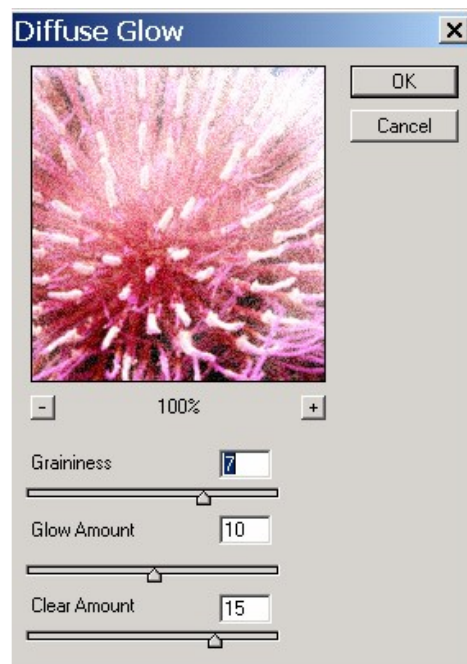
Tùy chọn: Wrap Round ảnh được cuộn ở chiều ngược lại trên màn hình

Repeat Edge Pixel sẽ xóa những pixel thừa trên viền ảnh

9 Zigzag :

Tạo gợn sóng lặn tần như khi thả một viên sỏi xuống ao

10 Diffuse Glow :



Thêm hay bớt những chi tiết tạo những hào quang cho vùng sáng. Với trị thấp toàn bộ ảnh sẽ được thay thế bằng màu Background. Trị cao nhất ảnh sẽ bị biến dạng.

11 Glass :

Ảnh như nhìn qua một tấm gương loại ô vuông nhỏ. Trị Smoothness thấp, ảnh sẽ xuất hiện lấm chấm khó nhận dạng ảnh. Trị cao các sóng trong ô kính sẽ giảm bớt làm cho ảnh có vẻ sinh động hơn.

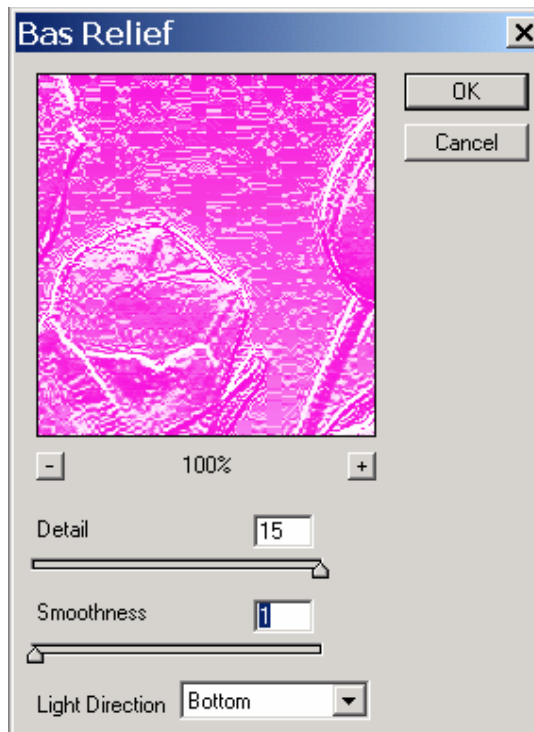
12 Ocean Ripple

Tạo ảnh như chìm trong nước

Ripple Size: Quản lý kích thước của làn sóng.

VI. Nhóm filter sketch.

1. Bas Relief :



Đơn giản hóa những hình ảnh phức tạp và làm nổi bật những hình ảnh vẽ đơn giản trong đồ họa. Filter này tạo một ảnh giảm bớt chi tiết, phần lớn sẽ tạo ảnh như dạng nổi (Emboss). Màu Foreground sẽ được chọn cho vùng sáng và màu của Background sẽ sử dụng cho những vùng bóng mờ. Vì vậy khi chọn những màu sắc quá mạnh hay không thực sẽ làm cho ảnh có vẻ mơ hồ và rối loạn.

2. Charcoal:

Tạo bức ảnh như vẽ bằng than chì. Chỉ sử dụng màu đen hoặc trắng, nó tạo cho ảnh như một bản vẽ ở dạng phác thảo. Ngoài ra còn giúp làm những bức ảnh phức tạp thành những bức vẽ đơn giản.

3. Chalk And Charcoal:

Ảnh hưởng của cả hai loại phấn chì và than chì trên ảnh. Chalk chỉ sử dụng màu Background và Charcoal sử dụng màu Foreground. Màu đen trắng vẫn là hai màu tốt nhất trong những màu được chọn.

4. Chrome:

Giúp làm nổi những hình vẽ đơn giản trong đồ họa. Chrome chuyển ảnh thành dạng Grayscale như bị phản ánh với những nguồn sáng

5. Conte crayon:

Làm đơn giản những hình ảnh phức tạp khi nó không có Texture. Nó sẽ làm việc khá tốt trên những vùng ảnh có những tương phản rõ rệt giữa sáng và tối

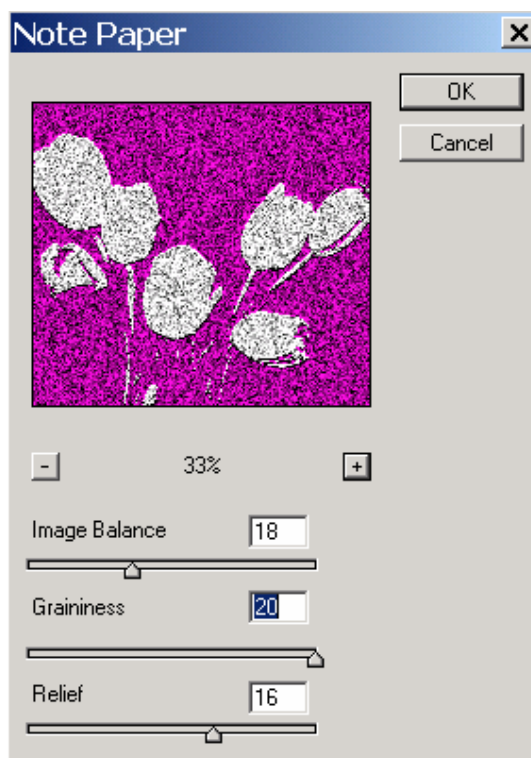
6. Graphic Pen:

Trả lại cho ảnh những hình vẽ giống như dạng phác thảo bằng các nét vẽ dài hay ngắn tùy thuộc vào chỉ định. Chỉ định Stroke Length thấp trên ảnh sẽ thể hiện những chấm chấm chứ không phải những vạch ngắn

7. Halftone Pattern:

Thay đổi những ảnh Bitmap sang dạng Halftone loại Circle Pattern nó vẽ những vòng tròn đồng tâm trên ảnh. Nên chọn màu sậm cho Foreground, nếu chọn hai màu trắng cho Foreground và màu đen cho Background hình ảnh sẽ được gán Filter Halftone Pattern sẽ giống như phim âm bản Negative

8. Note Paper:



Đơn giản hóa những hình ảnh phức tạp đồng thời làm nổi bật các hình ảnh đồ họa dạng Line Art.

VII. Filter Stylize:

Tạo những ấn tượng như hình vẽ.

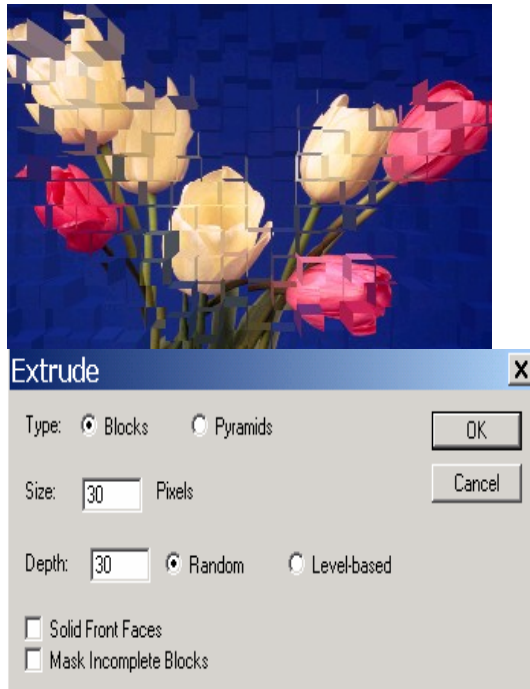
1. Diffuse:

Làm ảnh vỡ ra như được xuyên qua một mảnh kính đóng băng.

2. Emboss:

Tạo ra viền sáng nổi lên và giảm những trị màu xung quanh giống như tạo một hình đắp nổi. Tỷ lệ Amount thấp, lượng màu ít, tỷ lệ cao nhiều màu sẽ được gán cho viền.

3. Extrude



Chuyển ảnh thành một loạt khối ba chiều hay dạng hình kim tự tháp.

Trị trong ô **Size** chỉ định kích cỡ các khối hay các hình (2 -> 255).

Trị **Depth** quản lý từng đối tượng sẽ được phóng ra.

Trị **Random** nếu muốn bề sâu của từng đối tượng phóng ra một trị ngẫu nhiên.

Trị **Level Based** nếu muốn phần ánh sáng hơn của ảnh nhô ra nhiều hơn phần sậm.

Trị **Solid Front Faces** bề mặt của khối sẽ tô bằng có trị trung bình của đối tượng, không phải màu trung bình toàn ảnh chọn **Mask Incomplete Block** để đảm bảo những đối tượng phóng ra được tô màu.

4. Find Edges:

Tìm những vùng màu chính yếu trên ảnh, thay đổi và tăng cường chuyển đổi các Pixel. Tạo cho bức ảnh giống như được phát thảo bằng bút chì các nét chính

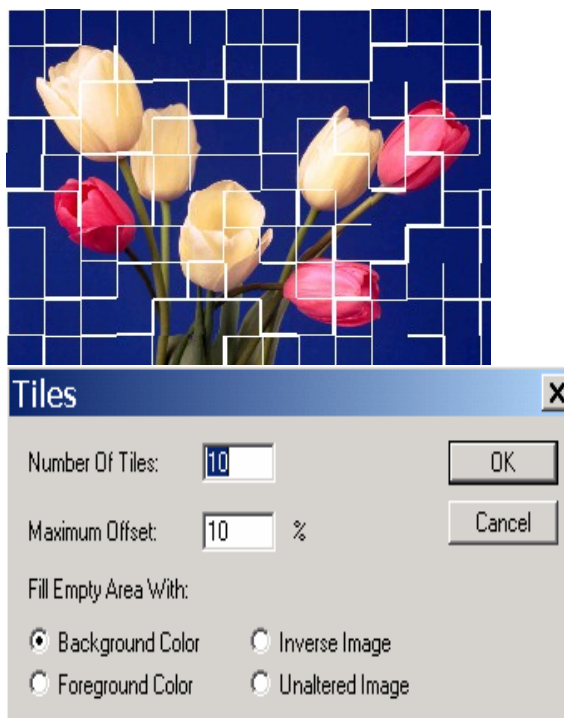
5. Trace Contour:

Vẽ những đường viền mảnh hơn nằm xung quanh, đồng thời cho phép chỉ định tông màu cho vùng chuyển đổi

6. Solarize:

Thực hiện những ảnh hưởng của dương bản (Positive) hay âm bản (Negative) pha trộn trên bề mặt ảnh

7. Tiles:



Chia ảnh thành từng mảnh như ngói lợp

Number of Tiles đưa số lượng tối thiểu của hàng và cột.

Maximum Offset kiểm soát khoảng cách tính bằng tỉ lệ của từng viên ngói.

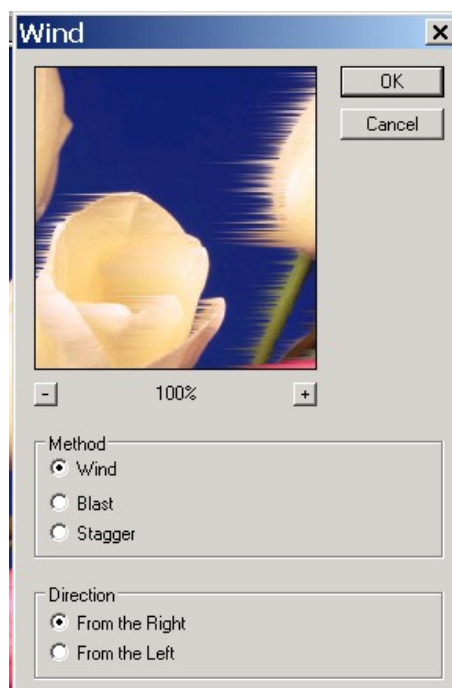
Nếu muốn khoảng cách từng viên ngói tô màu ta chọn màu cho Background trước khi thực hiện bộ lọc này.

Chọn Inverse Image sẽ đảo màu của ảnh gốc xuất hiện quanh những mảnh ngói.

8. Wind

Tạo gió thổi bằng cách đưa những đường kẻ hàng ngang nhỏ vào ảnh

Chọn Wind: Cho phép chọn gió mạnh và hướng gió



Blast: Chọn gió mạnh, đường kẻ dày .

Stagger: Tạo gió với các đường kẻ đặt lung tung.
Left và Right để định hướng gió.

9. Glowing Edges:

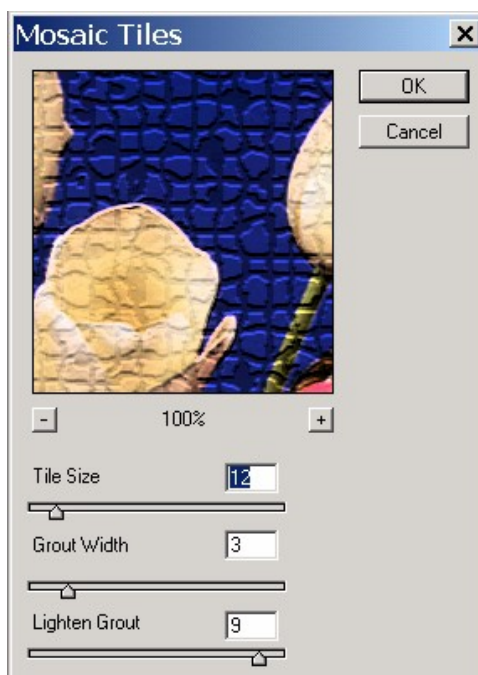
Tự động tìm viền và đổi. Có thể chọn cỡ viền và số lượng viền tìm thấy. Trị Smoothness Cao sẽ thấy ít viền hơn, như vậy viền dài hơn và ít gãy khúc hơn.

10. Craquelure:

Tạo những texture khá đẹp trên những vùng trống của ảnh. Trị Crack Brightness cao sẽ làm mất đi các vết nứt.

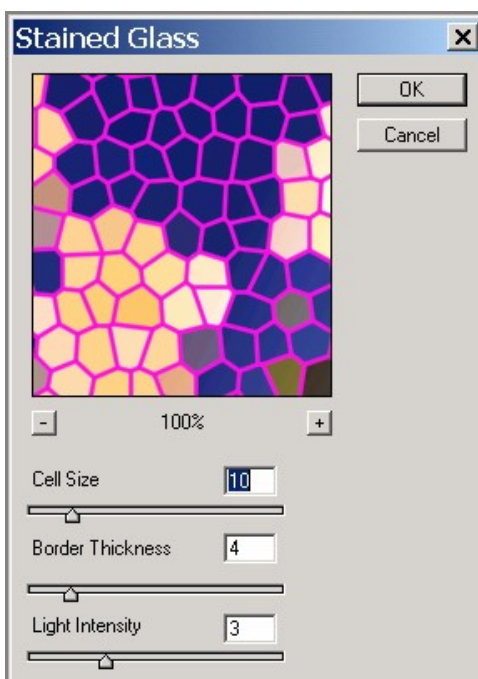
11. Grain :

Tạo những lốm chấm cho ảnh



Dùng màu Foreground và Background để tạo hạt.

12. Mosaic Tiles :



Tạo những ô vuông bất định ở những khoảng cách đều đặn
Trị Tile Size thấp cũng tạo kết quả hữu ích.

Trị Tile Size cao ảnh sẽ rất khác lạ

13. Paterwork :

Tạo hình khá đơn điệu trông sẽ phẳng hơn

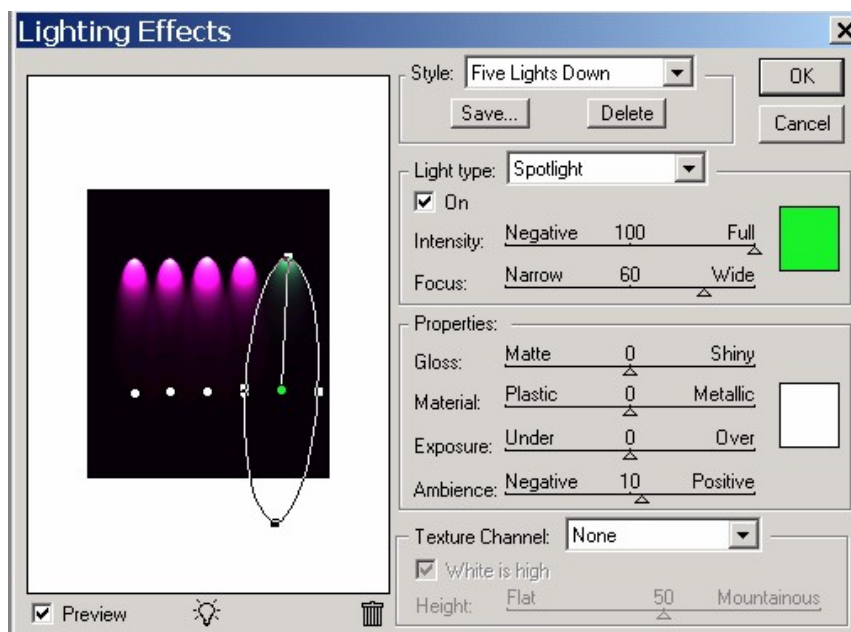
14. Stained Glass :

Tạo hình thể kết tinh với những đường rãnh nổi bật

15. Texture :

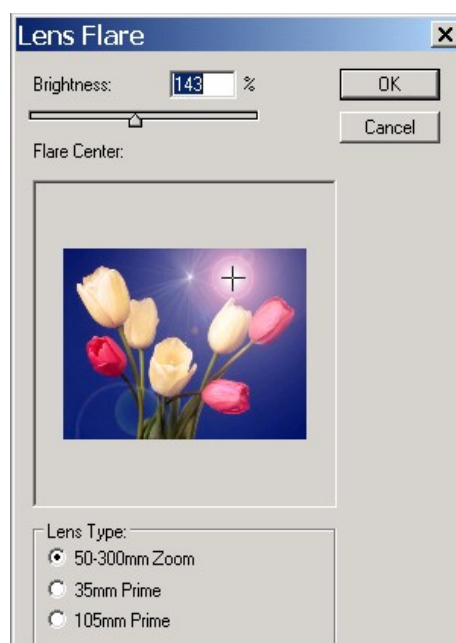
Tạo phần nổi và những điểm gồ ghề cho ảnh

VIII. Nhóm Render



Sử dụng bộ lọc Render để tạo hiệu ứng chiếu sáng.

Bạn có thể tùy chọn vị trí đặt đốm sáng bằng cách click vào mục Flare Center.



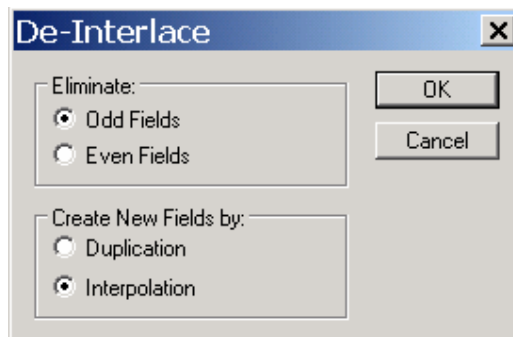
VII. Nhóm Video:

Dùng cho hình ảnh qua Video hay nhập từ băng

NTSC color: Giảm số màu cho ảnh để màn hình TV có thể hiển thị được

Deinterlace: Xóa những đường kẻ đan xéo nhau trong ảnh Video.

Khá cần thiết khi Scan một ảnh nhòe.



Bộ nhớ Ram (Random Access Memory)

Nếu không đủ Ram cho công việc của chương trình Photoshop, chương trình sẽ sử dụng những khoảng trống trên đĩa cứng để sử dụng như Ram nên gọi là vùng nhớ ảo (Virtual Memory). Trong chương trình Photoshop dùng đĩa cứng làm vùng nhớ ảo được gọi là Scratch Disk. Tốc độ truy xuất của đĩa cứng tính bằng Milisecond (ms), đĩa cứng 10 ms sẽ đọc nhanh hơn 20 ms .

- Đĩa cứng tháo rời (Removable Hard Disk)

Loại đĩa cứng này dung lượng từ 44MB đến 270 MB

- Nén hồ sơ:

PKZIP: Nén hồ sơ được chọn

STACKER: Tự động nén các hồ sơ trên đĩa cứng

JPEG: Dễ mất dữ liệu

LWZ: Đáng tin cậy.

- Màn hình màu thích hợp cho Photoshop

Loại màn hình

Apple, NEC, Super Mac, Radius, Raster Ops Sony.

Màn hình 14 inch. Độ phân giải 640 x 480

Màn hình 19 inch . Độ phân giải 1024 x 768 pixel

- Card Video:

Bit là phần tử nhỏ nhất để thành lập dữ liệu. Mỗi bit có 2 vị thế tắt mở.

Tổng số kết hợp của 8 bit chia thành

8 bit cho màu đỏ (256 Sắc đỏ)
8 bit cho màu xanh Blue (256 Sắc xanh)
8 bit cho màu xanh Green (256 Sắc xanh)
 $256 \times 256 \times 256 = 16,777,216$ (16,7 triệu màu)
Card 24 bit có thể đủ cho màn hình 14 inch thực hiện 16,7 triệu màu.
Nhưng không đủ thực hiện với màn hình 19 inch.

Các điều cần lưu ý khi tạo các hiệu ứng

Tạo biên cho hiệu ứng

Bạn có thể dùng một vài kỹ thuật xử lý biên cho phần ảnh được áp dụng hiệu ứng. Khi bạn áp dụng một bộ lọc thông thường để lại một biên rất dễ nhận thấy. Bạn hãy tạo một biên mềm hoặc mờ bằng bộ Feather cho biên rồi mới áp dụng bộ lọc. Tạo một hiệu ứng trong suốt, áp dụng bộ lọc, áp dụng lệnh Fade để hiệu chỉnh chế độ phối hợp màu Blending color và độ mờ đục Opacity của vùng chọn.

Áp dụng bộ lọc cho layers.

Bạn có thể áp dụng bộ lọc cho layer hoặc cho vài layers để tạo nên hiệu ứng. Để bộ lọc có tác dụng trên

Layer thì Layer đó phải đang hiển thị (có biểu tượng con mắt kế bên nó trong bảng layer) và phải chứa các pixel.

Áp dụng bộ lọc cho từng kênh (Chanel)

Bạn có thể áp dụng bộ lọc cho từng kênh, áp dụng bộ lọc khác nhau cho mỗi kênh màu hay áp dụng cùng một bộ lọc với các xác lập khác nhau.

Tạo Nền

Bằng cách áp dụng hiệu ứng cho một hình dạng có màu đặc hay màu xám bạn có thể tạo ra nền và các dạng nền Texture ngẫu nhiên khác nhau. Mặc dù có vài bộ lọc tác dụng hay không thay đổi gì khi nó được áp dụng cho một màu đặc chẳng hạn như bộ lọc Glass.

Kết hợp nhiều hiệu ứng với các mặt nạ hay các ảnh đã sao chép

Bạn sử dụng các mặt nạ để tạo vùng chọn, cho phép bạn điều khiển sự chuyển tiếp từ hiệu ứng này sang hiệu ứng khác.

Cải thiện chất lượng và độ đồng nhất của ảnh.

Bạn che dấu những phần ảnh nổi, biến đổi hay nâng cao chất lượng của nó. Hoặc là một loạt ảnh hình giống nhau bằng cách áp dụng cùng một bộ lọc cho mỗi ảnh. Dùng bảng Action để ghi lại quá trình xử lý cho một ảnh và dùng nó cho các ảnh khác.

Tối ưu ảnh cho web

Photoshop và Image Ready cho phép tối ưu sự thể hiện của ảnh và dung lượng file ảnh cho phép xuất bản ấn phẩm trên web. Cần dung lượng file nhỏ để có thể mở nó từ web (Web server) với một khoảng thời gian hợp lý nhưng nó phải đủ lớn để hiện chính xác màu và chi tiết trên ảnh.

Image Ready cho phép bạn sử dụng ảnh như một ánh xạ, tạo các nút để chuyển tới các địa chỉ khác từ các ảnh này.

Tối ưu ảnh file JPEG và GIF điều chỉnh và xác lập tối ưu để tạo sự tương quan giữa dung lượng file và chất lượng ảnh.

Photoshop và Image Ready cho phép các điều khiển nén dung lượng ảnh đồng thời với việc tối ưu chất lượng thể

hiện của ảnh trên màn hình. Các tùy chọn nén khác nhau tùy theo các định dạng được dùng khi lưu ảnh.

Định dạng JPEG:

Được thiết kế để giữ phạm vi màu rộng và giữ được độ sáng tinh tế cho ảnh có tông màu liên tục như các ảnh chụp, ảnh có màu chuyển tiếp.

Định dạng này có thể thể hiện với hàng triệu màu.

Định dạng GIF:

Có tác dụng nén các ảnh có các mảng màu đặc và ảnh có vùng màu lặp lại như các nét vẽ. Định dạng này sử dụng bảng màu có thể tới 256 màu cho việc thể hiện ảnh và có hỗ trợ nền trong suốt.

Định dạng PNG:

Có tác dụng nén các ảnh có các mảng màu đặc và giữ được độ sắc nét chi tiết. Định dạng -8 dùng bảng màu 256 màu để thể hiện ảnh.

Định dạng -24 hỗ trợ 24 bit màu (16.777.216 màu). Mặc dù vậy nhiều trình duyệt Web không hỗ trợ các file PNG.

Nén ảnh Web

Dung lượng file là một điều rất quan trọng trong xuất bản điện tử nên file phải nén tuyệt đối.

Hai định dạng JPEG và GIF cũng bao gồm các chức năng nén tự động.

Hai kiểu nén cơ bản là hai kiểu nén gây sự suy giảm và nén không gây sự suy giảm.

Kiểu nén gây sự suy giảm sẽ làm mất dữ liệu để file có dung lượng nhỏ hơn. Kiểu nén không gây sự suy giảm không bỏ mất chi tiết nhưng chúng tìm cách định nghĩa ảnh có hiệu quả hơn.

Các loại nén thông thường là: LZW, ZIP, CCITT, JPEG,

Các phần mềm điện tử sẽ sử dụng bất cứ loại nào tốt nhất cho ảnh.

Chỉ có loại JPEG hỗ trợ kiểu nén suy giảm và cho phép chọn một cấp độ nén mà bạn có thể điều chỉnh chính xác mức độ thay đổi dung lượng file.

Định dạng này với mức độ nén thấp sẽ cho kết quả gần giống ảnh gốc, định dạng JPEG với mức độ nén trung bình sẽ bỏ bớt những chi tiết được thể hiện rõ trên màn hình, định dạng JPEG với mức độ nén cao có khuynh hướng làm nhoè ảnh và mất đi chi tiết nhưng mang lại kết quả chấp nhận được cùng với dung lượng file ảnh nhỏ.

Quá trình nén không làm giảm độ phân giải, nó chỉ có tác dụng làm dung lượng file nhỏ hơn.

Việc nén file cho bạn các ảnh có độ phân giải cao và nó có thể in ra với chất lượng khá nhưng dung lượng không quá lớn. Việc nén file không bao giờ thay thế cho việc lưu giữ cho các file có độ phân giải và chất lượng cao.

Xác định phần trong suốt của nền cho trang WEB

Sự trong suốt của nền cho phép bạn đặt một ảnh có biên không là hình chữ nhật lên trên nền của trang WEB. Tất cả các phần bên ngoài của đối tượng ảnh được định nghĩa là trong suốt, cho phép trông thấy màu nền của trang Web, bạn có thể dùng phần trong suốt của nền cho ảnh GIF và PNG, các định dạng này lưu giữ được các pixel trong suốt của ảnh.

Những pixel này sẽ phối trộn với nền của trang Web trong trình duyệt.

Nền với màu Matte (màu thay thế cho phần trong suốt) được hỗ trợ bởi định dạng GIF, PNG, JPEG giả lập phần trong suốt bằng cách tô hay phối trộn với các pixel trong suốt bằng màu matte.

Màu matte là màu do bạn chọn để phù hợp với màu của trang Web mà ảnh được đặt lên. Bạn có thể tạo ra một nền trong suốt bằng cách tạo ra một layer mới.

Tạo nền với màu Matte cho ảnh GIF và JPEG

Khi đã biết được màu nền của trang Web mà ảnh sẽ được đặt vào, bạn có thể dùng Matte để tô và phối trộn với các pixel trong suốt với màu Matte để phù hợp với nền của trang Web.

Để có kết quả tốt nên trang Web thường có màu đồng nhất (solid color) chứ không phải là mẫu tô nhiều màu.

CHƯƠNG 8

KỸ THUẬT TÔ VẼ NÂNG CAO

Chương này sẽ cung cấp cho bạn bản đồ chỉ đường đến một số đặc tính mạnh hơn. Một trong những nguyên nhân khiến bạn yêu thích Photoshop là vì giao diện của nó rất rõ ràng. Tuy nhiên cũng có nhiều người cho rằng không đọc tài liệu hỗ trợ cũng giống như người sắp khởi hành một chuyến đi xa mà không có bản đồ chỉ đường.

Chương này sẽ cung cấp cho bạn những đặc tính tưởng chừng như mơ hồ nhưng cực kỳ mạnh mẽ, bao gồm các phần sau:

Công cụ Smudge với các tùy chọn

Làm mờ mẫu kết cấu với công cụ Burn.

Tô vẽ bằng công cụ Clone.

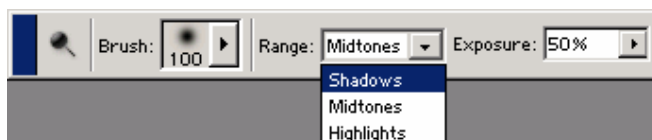
Tạo mẫu kết cấu phức tạp thông qua phân hình.

Vấn đề duy nhất là vẽ bằng mouse chẳng khác gì vẽ bằng hòn đá cuội. Bất kỳ một họa sỹ nào nếu buộc phải học vẽ bằng đá cuội thì nếu kiên trì một chút thì sẽ thành công thôi. Bảng vẽ trong photoshop giúp tạo đường nét mịn hơn nhiều, nó góp phần làm cho quá trình tô vẽ bằng kỹ thuật số tự nhiên hơn nhiều.

1. Công cụ Smudge với các tùy chọn

Công cụ này thể hiện cảm xúc tự nhiên và mang tính nhơn bản cao, giúp hoạt động tô vẽ bằng điểm ảnh đạt được kết quả thú vị hơn. Công cụ Smudge cho phép trộn, xóa, và thậm chí có thể tô lên những vùng vẽ vốn rất khó hoặc không thể tô vẽ bằng phương pháp truyền thống.

Dùng công cụ Smudge có biểu tượng ngón tay trở trong hộp công cụ. Theo mặc định, Công cụ smudge được ấn định ở chế độ Normal, chế độ này cho phép kéo hoặc đẩy điểm ảnh nằm ngay bên dưới công cụ khi bạn nhấp giữ mouse. Xác lập normal làm việc chẳng chê vào đâu cả nhưng đôi khi bạn muốn không chế khả năng của công cụ này. Khi bạn nhấp đúp lên biểu tượng **Palette Smudge tool option** mở ra.



Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

Tại đây bạn có thể chọn nhiều tùy chọn như: Normal, Darken, Lighten, Hue, Saturation, color, Luminosity. Nếu bức hình phát thảo của bạn là ảnh trắng đen thì tùy chọn Hue, Saturation, color, Luminosity không khả dụng trong vùng chọn này.

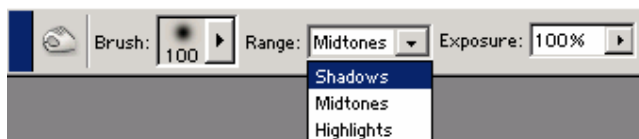
Thử nghiệm với Smudge bạn có thể kiểm soát những vùng cụ thể trong ảnh xạ ảnh. Có thể ứng dụng công cụ Smudge tương tự như cọ vẽ, nhưng thông qua một vài tùy chọn khả dụng, bạn có thể tạo hiệu ứng ứng khó lòng tưởng tượng với cọ vẽ thông thường vốn không phải là công cụ kỹ thuật số có thể tạo được

2. Làm mờ mẫu hoạ tiết bằng công cụ Burn

Công cụ Burn lấy tên từ thuật nhiếp ảnh cổ điển. Trong thuật nhiếp ảnh nếu muốn làm sậm màu vùng ảnh cụ thể nào, bạn phải phơi vùng đó lâu hơn trong phòng tối. Thông thường, bạn thực hiện bằng cách khoét một lỗ trên giấy cứng rồi so lên vùng giấy in cuối cùng mà bạn muốn làm sậm màu trong khi phơi ảnh. Photoshop góp phần làm cho quá trình này dễ thực hiện hơn đôi chút bởi lẽ bạn có thể tô vẽ chỉ trong vùng cần làm sậm màu bằng công cụ Burn. Tuy nhiên, đừng cho rằng công cụ Burn chỉ làm một công cụ tạo nên vùng tối mà thôi. Khi làm việc với ảnh màu, công cụ burn còn làm cho màu sắc bão hòa hơn tại nơi bạn đang ứng dụng công cụ này.

Mở một file ảnh tùy ý

Nhấp đúp lên công cụ Burn để mở hộp Option.



Xác lập cho công cụ: Midtone, Exposure, Diameter, Hardness, Spacing, Angle và Roundness.

Drag mouse trên vùng ảnh muốn thực hiện làm tối

Sử dụng công cụ này là phương pháp lý tưởng để điểm thêm lớp bụi mờ cho tường vôi, vải vóc, tàu vũ trụ, hầu như bất cứ đối tượng nào bạn muốn áp dụng biến thể màu hỗn hợp.

3. Cách tạo mẫu Pattern

Vẽ vùng chọn trên ảnh muốn làm mẫu Pattern bằng công cụ chọn hình chữ nhật, mục Feather của công cụ này phải bằng 0, lệnh tạo Pattern mới được thực hiện.

Menu Edit / Define Pattern



Đặt tên cho mẫu tùy ý

Trên vùng chọn khác (layer mới hay một file mới muốn tạo hiệu ứng mẫu tô nền.

Menu Edit / Fill

Chọn pattern trong mục Use. Nhấp Ok

4. Tô vẽ bằng công cụ Clone Stamp

Công cụ **Clone Stamp** không những tiết kiệm được thời gian, mà còn rút ngắn hoạt động p đi lặp lại.

Chọn công cụ Clone, giữ phím Alt, nhấp vào phần ảnh bạn muốn copy lưu trữ vào bộ nhớ của công cụ clone.

Sang vị trí khác bạn muốn thực hiện tô vẽ lại mẫu copy vừa lưu trữ, bạn chỉ drag mouse là được.



5. Tạo mẫu hoạt tiết phức tạp bằng phân hình

Mặc dù bộ lọc Clouds rất lý tưởng trong việc tạo mây cho mẫu hoạ tiết, nhưng thực tế nó còn rất hữu dụng. Bộ lọc Clouds có lợi nhất cho việc tạo mẫu hoạ tiết phân hình có thể dùng làm cơ sở để áp dụng những hiệu ứng bộ lọc khác hình thành nên nước, đá, bụi, gỉ sắt và hầu như bất kỳ mẫu hoạ tiết nào tồn tại trên đời.



6. Chi phối hiệu ứng phân hình

Cách thực hiện

Tạo một tập tin mới với kích thước 400 x 400 pixel, có màu trắng cho Background

Nhấn phím Đối tượng trên bàn phím để trở về màu mặc định. Nếu Background của bạn đang là màu đỏ thì mây của bạn sẽ mang màu đỏ. Bắt đầu làm việc với màu đen trắng rồi điều chỉnh màu hình ảnh sau đó sẽ đơn giản hơn.

Chọn Menu Filter / chọn Render / chọn Clouds, tạo mẫu phân hình dạng mây.

Để kiểm soát quá trình hình thành các mẫu phân hình ban đầu, hãy dùng màu trong lớp Foreground và sử dụng hiệu ứng trong Filter / Render / Difference Clouds, nhập thông số màu bạn muốn chọn.

Chọn Menu Image / Adjustment / Hue- Saturation, kéo thanh trượt để thay đổi giá trị ánh xạ ảnh.

Sử dụng phân hình là giải pháp lý tưởng để bố trí ảnh nền vốn có thể thay đổi thông qua nhiều hiệu ứng xử lý ảnh của photoshop.

Dùng những phân hình hình thành ánh xạ ảnh trông như ảnh chụp

Dùng mẫu phân hình vừa thực hiện ở trên làm hình ảnh cơ sở tạo mẫu hình đá vụn vụn tựa như ảnh chụp.

Chọn Filter / Stylize / Find Edges. Bộ lọc này làm cho ảnh trông giống như lông hay tóc.

Chọn Menu Image / Adjustment / Brightness(-2)- Contrast(+95). Làm ảnh được tẩy sạch hơn một chút.

Chọn **Filter / Noise / Add Noise**, ấn định Amount là 45, nhấp chọn uniform, chọn ô Monochromatic.

Chọn **Filter / Texture / Craquelure**, ấn định Spacing là 8, Crack Depth là 3, và Crack Brightness là 3.

Chọn lại mode màu là RGB.

Menu Image / Adjustment / Hue- Saturation, thực hiện chỉnh lại màu lần cuối

Hue: 32, Saturation: 40, Lightness: -50.

7. Kỹ thuật hiệu chỉnh đặc biệt

Bởi vì hầu như bạn đều rất thích tạo mẫu phân hình 3D, nên máy quét ảnh là một trong những công cụ hữu dụng nhất bạn cần phải có

Máy quét cho phép bạn đưa hình từ thế giới hiện thực vào máy vi tính và áp dụng ảnh được quét trên đối tượng 3D bất kỳ nào bạn muốn.

Đây cũng là một vấn đề quan trọng liên quan đến máy quét và sự hỗ trợ vô giá mà chúng mang đến khi bạn tạo ảnh nghệ thuật hoặc hoạt hình 3D.

Ý nghĩa của việc dùng máy quét không hề giảm sút, đặc biệt nếu bạn cần tạo ánh xạ ảnh thực trong một khoảng thời gian cực ngắn,

Máy quét có muôn hình vạn trạng và nhiều giá cả khác nhau. Máy quét khác nhau chủ yếu là số lượng điểm ảnh mà chúng có thể ước tính.

Máy quét để bàn phổ biến nhất có hình dạng như máy sao chụp trong đó khoản mục được quét cố định trên tấm kính trong khi quét đầu quét di chuyển bên dưới khoản mục. Máy quét hàng đầu là máy quét kiểu trống. Loại đường viền này giá rất đắt nhưng cung cấp độ phân giải cao nhất trong tất cả các loại máy quét.

8. Độ phân giải quang (Optical resolution)

Độ phân giải quang của máy quét định số lượng điểm ảnh máy thực sự nhìn thấy. Ví dụ máy quét sàn phẳng sử dụng đầu quét 300 bộ cảm biến/ inch, vì thế có thể lấy thử mẫu 300 dpi ở một hướng. Để quét theo hướng khác, máy di chuyển đầu quét dọc theo trục giấy, dừng 300 lần / inch, vì vậy mẫu cũng có thể quét 300 dpi ở hướng khác. Đừng quá quan tâm đến số liệu này mà quên rằng điều quan trọng thật sự là số lượng nhỏ nhất trong lưới.

9. Độ phân giải nội suy (Interpolated Resolution).

Khác với Độ phân giải quang học, tính số lượng điểm ảnh có thể nhìn thấy, Độ phân giải nội suy tính số lượng điểm ảnh quét có thể đoán biết.

Qua quá trình được gọi là nội suy, máy quét biến lần quét 300 x 30 dpi thành lần quét 600 x 600 dpi bằng cách chèn điểm ảnh mới vào giữa các điểm ảnh cũ, đồng thời đoán trước được lần đọc ánh sáng nào nó sẽ lấy thử mẫu tại vệt màu nó đi qua. Cụ thể hơn máy quét chèn giá trị vào giữa dựa trên màu của hai điểm ảnh kế cận. Kết quả hiếm khi thoả đáng nên tránh dùng quá trình nội suy.

Khi dự định mua máy quét bạn cần lưu ý giá tiền tăng theo độ phân giải. Nếu muốn quét hình ảnh vốn sẽ xuất hiện bản in, bạn cần đến máy quét có độ phân giải khá cao (khoảng 600x1200dpi).

10. Các loại ánh xạ hình ảnh

Cách tốt nhất để tạo ảnh 3D giống ảnh chụp là sử dụng phương pháp ánh xạ ảnh. Không ít người đã thử tạo mẫu hoạ tiết dựa vào thủ tục, nhưng kết quả vẫn không khác xa chất lượng mà hoạ sỹ vẽ đường viền hoạ tiết bằng phương pháp thủ công đạt được.

Ánh xạ ảnh màu độc lập thường không thực lắm. Chương trình ứng dụng bổ sung thuộc tính hình thể khác, như đường viền phản quang, ánh xạ khuyết tán, ánh xạ lồi lõm, phản chiếu và phát sáng bắt buộc có để tạo hình thể 3D trông giống như ảnh chụp thực sự.

11. Ánh xạ ảnh màu

Thông thường, hoạ sỹ 3D sẽ tạo ánh xạ màu và gọi nó dừng tại điểm đó. Giả sử như đối tượng được quan sát từ xa, sử dụng chỉ ánh xạ màu thì không thành vấn đề. Tuy nhiên, nếu đối tượng hay nhân vật quá nổi bật thì tính thực hiện của nó nhanh chóng mất đi khi bạn di chuyển đến gần. Cũng tương tự như nhiều loại hình nghệ thuật khác, đối tượng 3D dựa trên tư tưởng hoài nghi.

Ánh xạ màu (Color map) chứa tất cả thông tin màu dành cho mô hình như bạn dự đoán. Bởi màu sắc có sức mạnh tâm lý rất lớn, nên ánh xạ màu thu hút nhiều sự chú ý. Dầu sao bạn cũng nên tránh đưa độ bóng hay vùng tối nào vào ánh xạ màu.

Để hoạt động thiết lập hình thể trở nên dễ dàng hơn, tốt nhất nên bắt đầu từ một màu đơn lẻ và nổi bật. Màu này hoạt động ở dạng tông màu cơ sở mà bạn làm việc trên đó- chuẩn bị bức vẽ cho tác phẩm nghệ thuật. Sau khi tìm xong màu chính, nhớ ghi nhận giá trị RGB của nó. Màu cơ sở này sẽ là màu chính đối với tất cả ánh xạ màu dành cho mỗi phân mục nối kết với nó.

Với phương pháp đơn giản này, bạn có thể tránh được những điểm tiếp giáp màu do sự khác biệt màu tạo nên trong ánh xạ màu trong ảnh.

Mặc dù không nên tô vẽ các sắc thái màu như vùng tối bên dưới mũi nhân vật hình thành từ vùng tối và vùng sáng trong ánh xạ màu, nhưng nâng cấp chi tiết như mép gấp, lỗ chân lông, nếp nhăn và đường cong có thể rất hữu dụng. Những chi tiết nhỏ bé này, đích thực là kết quả của vùng tối, đôi khi cần trợ giúp nhiều hơn cả những gì ánh xạ lỗi lõm có thể cung cấp được.

Một trong những lợi ích của việc dặm thêm chi tiết nhỏ này là đến lúc tạo ánh xạ lỗi lõm, bạn có thể nhơn bản ánh xạ màu rồi tái sử dụng chi tiết đó mà không phải tô vẽ lại lần nữa.

12. Ánh xạ lỗi lõm

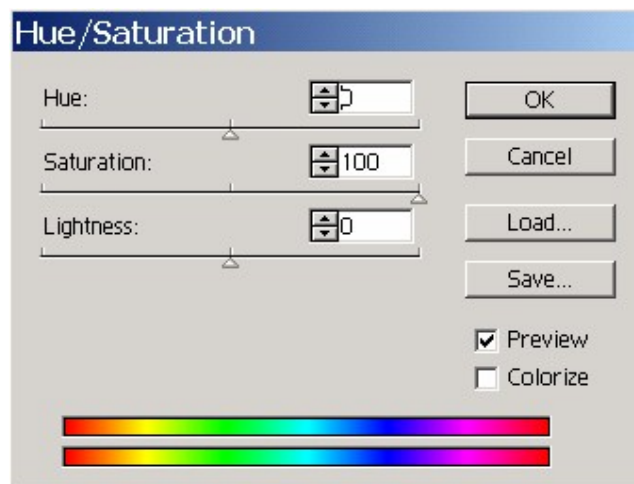
Ánh xạ lỗi lõm (Bump map) có giá trị rất lớn khi bạn tạo hình ảnh trông như ảnh chụp. Ánh xạ lỗi lõm khá lý tưởng cho việc tạo mẫu tiết da, vết nhăn, vết rỗ, sẹo và nhiều thuộc tính hình thể nhỏ nhắn đáng tin cậy vốn rất khó hoặc rất mất thời gian lập kiểu hình.

Mặc dù ánh xạ lỗi lõm không thật sự thay đổi hình thể của mô hình, nhưng chúng khiến ánh sáng phản ứng lại hình thể mô hình như thể chính ánh xạ thay đổi.

Nguyên tắc ẩn sau ánh xạ lỗi lõm khá đơn giản: vùng tối của ánh xạ bằng độ cao thấp, còn vùng sáng bằng độ cao cao – màu đen thấp nhất và màu trắng cao nhất.

Menu Image / Adjustment / Hue- Saturation

Trượt thanh trượt đến 100 cho Saturation.



13. Ánh xạ phản quang

Ánh xạ phản quang (Specularity map) báo cho hình thể biết thành phần nào sáng và thành phần nào mờ đục. Ánh xạ phản quang tương tự như ánh xạ lồi lõm trong đó ánh xạ thường là ảnh grayscale.

Không phải vùng da nào của nhân vật cũng đều đáp lại ánh sáng theo cách thức đồng loạt giống nhau. Ngay cả những nhân vật biển cũng có thành phần da tối sáng khác nhau. So sánh giữa vây cá và vảy cá cũng đủ biết được. Đối với mặt người thường vùng trán và mũi sẽ sáng hơn bởi những vùng này thường thải ra chất nhờn và mồ hôi hơn là vùng tai.

Có một nguyên tắc khá hay bạn cần tuân thủ là khi bạn quyết định chiếu sáng cho một vùng cụ thể, đó là cân nhắc hình thể đó khô cứng như thế nào. Phân tử nén chặt đến độ nào để hình thành hình thể đó? Ví dụ so sánh móng tay và da của mu bàn tay bạn. Da sẽ mềm hơn và đen hơn nhiều (không có nhiều tia sáng từ vật thể da), còn móng tay có độ cứng nên nó sáng hơn.

14. Ánh xạ khuyết tán

Tại sao ánh xạ khuyết tán lại khó hiểu nhất trong các loại ánh xạ? Đó là do ánh xạ rất khó định nghĩa. Không có định nghĩa rõ ràng về chức năng ánh xạ thì việc thử nghiệm cũng trở nên khó khăn bởi bạn không thể nắm chắc phương thức ánh xạ thì hành công việc.

Cứ cho rằng ánh sáng là thành phần ma thuật mang màu sắc đến cho đối tượng. Ánh sáng chiếu xuống nhân vật của bạn nó hắt vào hình thể nhân vật, nhưng màu sắc của nhân vật không phản xạ trọn vẹn trở lại người xem.

Hầu hết mọi đối tượng đều có khuyết tán. Gương soi có 0% khuyết tán, kết quả là không màu sắc nào của gương phản xạ lại phía người xem. Nước sơn tường phẳng có khoảng 98% khuyết tán. Da của động vật có vú trên cạn có khoảng 90% khuyết tán. Khi ánh sáng chiếu vào da nhân vật, hầu hết màu của nó đều truyền ngược hết cho người xem, nhưng 10% còn lại thì không.

15. Ánh xạ trong suốt

Ánh xạ trong suốt (transparency map) hay còn gọi là ánh xạ cắt xén. Cung cấp một phương cách huỷ bỏ hình dạng mà thực tế không cần thiết lại mô hình. Ánh xạ trong suốt cho phép biến các vùng trên mô hình 3D thành trong suốt hoặc bán trong suốt thông qua ảnh grayscale. Trong hầu hết chương trình 3D, ánh xạ trắng không tạo được vùng đối tượng 3D trong suốt trong khi ánh xạ ảnh đen hoàn toàn lại trở nên trong suốt tuyệt đối hoặc cụ

thể hơn. Với nhiều sắc độ xám khác nhau, bạn có thể làm cho các vùng của đối tượng trở thành nửa trong suốt.

16. Ánh xạ phát sáng

Ánh xạ phát sáng (**Luminosity map**) cung cấp phương thức truyền ánh sáng đến đối tượng rất lý tưởng khi đặt ánh sáng vật lý lên đối tượng 3D, thành phần màu đen của ánh xạ không cung cấp ánh sáng, vùng sáng hơn sẽ tạo ánh sáng.

Chương 9

Tạo các ảnh hoạt hình cho WEB

Thiết kế trang Web với chương trình Photoshop và ImageReady.

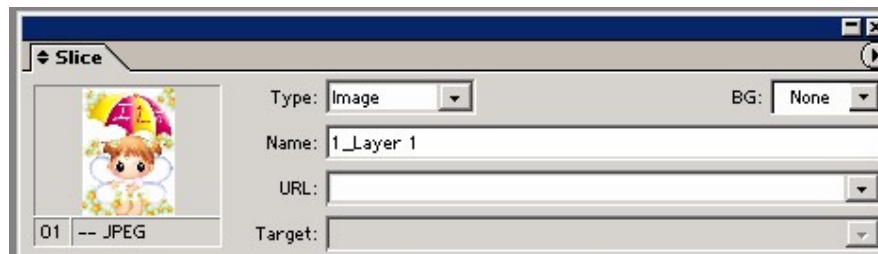
Khi thiết kế trang Web với chương trình Photoshop và ImageReady hãy ghi nhớ các công cụ và các tính năng có sẵn trong mỗi trình ứng dụng. ImageReady được thiết kế cho cách trình bày các trang Web. Bạn có thể làm việc với các lớp như thể là đối tượng độc lập: lựa chọn, gom nhóm, canh chỉnh và sắp xếp chúng. Ngoài ra đường viền còn có các công cụ và các palette dành cho việc xử lý Web cao cấp và tạo ra các ảnh Web động như hoạt hình.

Thiết kế trang

Trong ImageReady các kích cỡ tài liệu được xác lập sẵn cho trang và các biểu ngữ, các lưới, các đường hướng dẫn, và các smart guides đơn giản hoá việc trình bày trang. Cả Photoshop và ImageReady cho phép bạn đưa nội dung vào trong các kiểu trình bày bằng cách sử dụng Text, công cụ vẽ và công cụ tô. Trong ImageReady, bạn có thể sắp xếp và canh chỉnh nội dung bằng cách sử dụng các lớp, các tập hợp layer và các lớp được gom nhóm.

Slices

Khi bố cục trang của bạn đã sẵn sàng để xuất sang web, cả photoshop và ImageReady đều cung cấp công cụ Slice để cho phép phân chia kiểu trình bày trang hoặc các ảnh phức tạp thành các vùng và xác định các xuất hiện xác lập nén độc lập và kích cỡ file nhỏ hơn.



Tạo và xem các Slice

Một Slice là một hình chữ nhật của một ảnh mà bạn có thể sử dụng để tạo ra các liên kết, các hiệu ứng Rollover, và các hoạt hình trong trang Web. Việc phân chia các Slice sẽ cho phép bạn điều khiển và tối ưu hoá kích cỡ file của ảnh.

Bạn có thể sử dụng các slice để chia một ảnh nguồn thành các vùng hoạt động. Khi bạn đồng thời lưu ảnh và một file HTML, mỗi Slice được lưu dưới dạng file độc lập cùng với cá xác lập riêng và bảng màu, các liên kết thích hợp, các hiệu ứng Rollover, và các hiệu ứng động được duy trì.

Các slice cũng rất có ích trong khi làm việc với các ảnh vốn chứa các loại dữ liệu khác nhau. Chẳng hạn như một vùng của một ảnh cần được tối ưu hoá dạng GIF để hỗ trợ ảnh động, như ng phần cào lại của bức ảnh được tối ưu hoá tốt hơn ở dạng JPEG, bạn có thể tách một ảnh động bằng việc sử dụng một Slice.

Các loại Slice

Để tạo một Slice từ đường dẫn

Thêm các đường dẫn vào một ảnh

Thực hiện một trong các điều sau:

- Trong photoshop, chọn công cụ Slice, và nhấp vào Slice From Guides trong thanh Option.
- Trong ImageReady chọn công cụ Slice, và nhấp vào Create From Guides trong thanh menu.

Để tạo một Slice từ vùng chọn

Chọn một phần của ảnh

Chọn menu **Select / Chọn Create Slice from Selection.**

Image Ready tạo một User slice dựa trên một vùng chọn Marquee. Nếu vùng chọn được làm mịn Feather thì Slice sẽ bao phủ hết vùng chọn kể cả đường mép làm mịn. Nếu vùng chọn không có dạng hình chữ nhật, thì Slice bao phủ lên một vùng hình chữ nhật đủ lớn để bao quanh toàn bộ vùng chọn.

Tạo Slice từ các lớp



Khi bạn tạo một Slice từ Layer, thì vùng Slice bao bọc tất cả những dữ liệu pixel trong layer. Nếu bạn di chuyển layer hoặc hiệu chỉnh nội dung của layer thì vùng slice tự động điều chỉnh để bao quanh các pixel mới.

Các layer based slice thật sự hữu ích khi làm việc với các hiệu ứng Rollover. Nếu bạn ứng dụng một kiểu hiệu ứng vào layer chẳng hạn như bóng đổ hay hiệu ứng sáng rực – để tạo ra một trạng thái hiệu ứng Rollover, Slice tự động điều chỉnh để chứa các pixel mới. Tuy nhiên không sử dụng một Slice based khi bạn dự định di chuyển Layer trên một vùng lớn của ảnh trong quá trình tạo ra một ảnh động, bởi kích thước của slice có thể vượt quá một kích cỡ hữu ích.

Chọn một Layer.

Chọn menu **Layer / New layer Based Slice**.

Để tạo sự hấp dẫn cho trang WEB của mình, bạn có thể dùng Adobe Image Ready để tạo các ảnh GIF hoạt hình từ một ảnh đơn giản. Do dung lượng file được nén nhỏ hơn nên các ảnh hoạt hình GIF được thể hiện và hoạt động trên hầu hết các chương trình duyệt WEB. Image Ready giúp bạn tạo các đoạn hoạt hình một cách dễ dàng và tiện lợi.

Tạo hoạt hình dựa trên layer.

- Làm việc với layer là một giải pháp để tạo hoạt hình trong Image Ready. Mỗi Frame mới bắt đầu từ một bản sao của Frame trước đó, bạn sẽ chỉnh sửa Frame bằng cách điều chỉnh các Layer. Bạn áp dụng sự thay đổi trong các layer cho một Frame đơn, một nhóm Frame hay cả đoạn hoạt hình.

- Khi làm việc với các Layer mới trong một Frame, bạn có thể tạo hay sao chép các vùng chọn trong layer, điều chỉnh màu và tông màu, thay đổi độ mờ đục (Opacity), phương pháp phối trộn màu và vị trí của layer, thực hiện các công việc chỉnh sửa, như bạn đã làm với layer trong một ảnh bất kỳ.
- Sử dụng các thuộc tính của Layer để tạo hiệu ứng hoạt hình rất dễ dàng nó cho phép bạn lưu file hoạt hình theo định dạng Photoshop để chỉnh sửa lại sao này.

Chú ý:

- Một vài thay đổi trên Layer chỉ có tác động cho 1 Frame hiện hành, trong khi một số thay đổi khác sẽ ảnh hưởng đến toàn bộ Frame như:

*** Các Frame thay đổi riêng biệt:**

Chỉ có tác động cho các frame đang chọn trong bản Animation.

Các thay đổi bạn làm cho Layer bằng các lệnh và các tùy chọn của bảng Layer bao gồm độ mờ đục, phương pháp trộn màu, sự hiển thị, vị trí và hiệu ứng Layer sẽ được áp dụng cho Frame đang chọn.

*** Các thay đổi toàn cục (Global)**

Tác động với tất cả các Frame trong đoạn hoạt hình. Sử dụng công cụ tô vẽ và chỉnh sửa, các lệnh điều chỉnh sửa ảnh khác sẽ tác động lên tất cả các Frame mà Layer đó thể hiện.

Khi làm việc với Mask, thay đổi vị trí, trạng thái và liên kết, các trạng thái sẽ được áp dụng cho Frame chỉ định, trong khi thay đổi nội dung của Pixel hay Vector sẽ tác động lên tất cả các Frame.

Làm việc với các table trong Image Ready

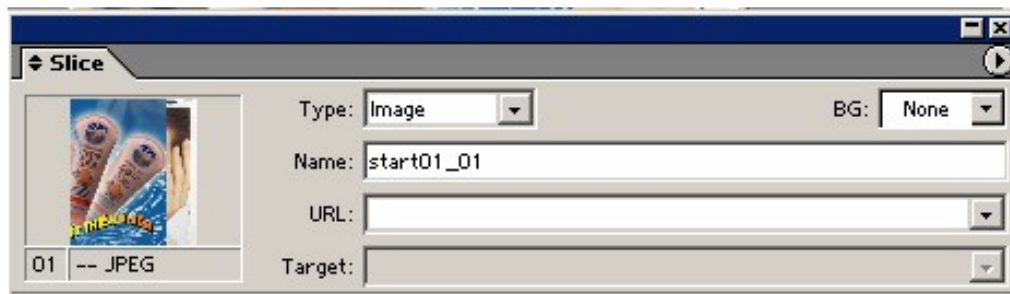
Khi bạn chuyển đổi một tài liệu có chứa các Slice sang HTML, nó được xuất dưới dạng một Table, mỗi slice riêng lẻ được đặt trong các table riêng lẻ. Các Slice thật sự là các ô của table.

Bạn có thể chọn gom nhóm các slice thành chính các table mà sau đó nó có thể được xếp lồng trong Table chính. Tuy nhiên, bạn chỉ có thể xếp lồng xuống dưới một cấp. Bạn có thể định lại kích thước table để phù hợp với các thành phần của lớp.

Tạo các table

Bạn có thể chọn và gom nhóm các Slice để xuất dưới dạng các table được xếp lồng riêng lẻ khi chuyển đổi một tài liệu sang HTML.

Để tạo một Table



Thực hiện một trong các thao tác sau:

Chọn nhiều Slice và nhấp nút Group Slice Into Table trong palette Web Content

Chọn nhiều các table và sau đó chọn **Slice / Group Slices Into table**

Chọn một Slice và thay đổi loại Slice từ dạng Image sang Table trong palette Slice. Chuyển sang palette table để xác lập các thuộc tính của nó.

Tạo các thư viện ảnh Web (Photoshop)

Bạn sử dụng lệnh Web Photo Gallery để tự động tạo ra một thư viện ảnh Web từ tập hợp các ảnh. Một thư viện ảnh Web làm một Web Site có một trang chủ với các ảnh ở dạng thumbnail và các trang với các ảnh có kích thước tối đa.

Mỗi trang chứa các liên kết cho phép khách viếng thăm định hướng site.

Photoshop cung cấp nhiều kiểu cho thư viện của bạn mà bạn có thể sử dụng bằng lệnh Web Photo Gallery.

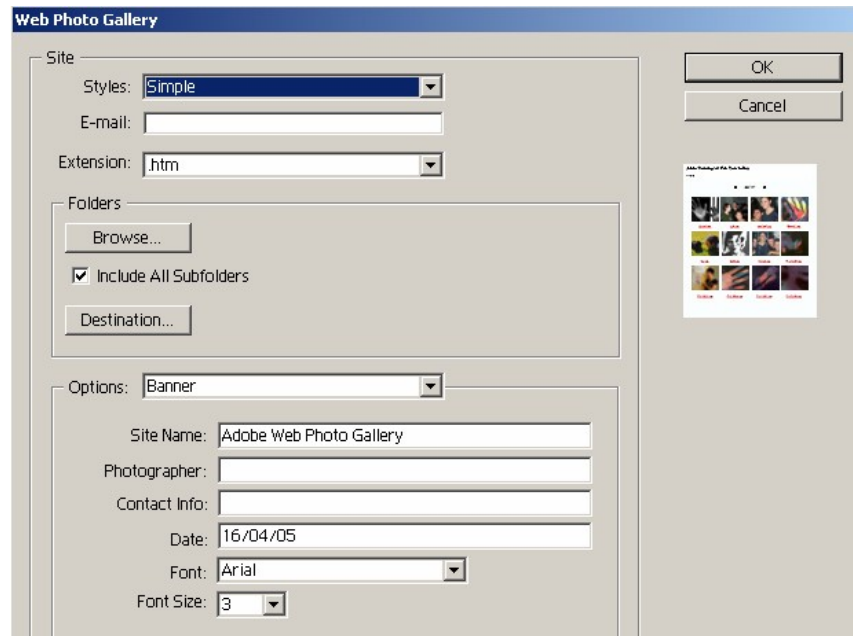
Mỗi template cho các kiểu thư viện đi kèm với các tùy chọn khác nhau. Nếu bạn đang chọn một kiểu xác lập sẵn, một số tùy chọn có thể mờ đi, hoặc không có sẵn trong Style riêng biệt.

Tạo một thư viện ảnh Web

Khi tạo một thư viện trong bộ trình duyệt file, các ảnh của bạn sẽ được trình bày theo một thứ tự mà chúng đã được hiển thị trong bộ trình duyệt file. Nếu bạn muốn xem một thứ tự khác, thay đổi thứ tự trong bộ trình duyệt file và sau đó chọn Web Photo Gallery.

1/ Chọn các file hoặc các folder mà bạn muốn sử dụng bộ trình duyệt file

2/ Chọn menu **File / Automate / Web Photo Gallery**.



3/ Bên dưới site thực hiện các bước sau:

- Chọn một Style cho thư viện từ menu Styles bật lên. Một khung xem trước của trang chủ xem trước cho Style được chọn xuất hiện trong hộp thoại.
- Nhập vào địa chỉ mail mà bạn muốn hiển thị dưới dạng thông tin liên lạc cho thư viện.
- Chọn phần mở rộng cho các file được tạo ra từ menu **Extension** bật lên.

4/ Bên dưới Source Image, thực hiện các bước sau:

* Trong menu Use bật lên, chọn Folder hoặc select Image from Web browser.

* Nếu bạn chọn Folder, nhấp chọn Browse, sau đó chọn thư mục chứa các ảnh mà bạn muốn xuất hiện trong thư viện.

5/ Để xác lập tùy chọn chung cho các thư viện ảnh, chọn General từ trong Menu option bật lên, sau đó thực hiện các bước sau:

* Chọn một phần mở rộng cho file (HTM hoặc HTML)

- * Chọn **Use UTF 8 Encoding for URL** nếu bạn muốn phương pháp mã hoá đó.
- * Chọn **Add Width và Height Attributes for Images** để gia tăng tốc độ tải xuống.

BÀI 1: CHUYỂN ĐỘNG ĐƠN GIẢN **(Image Ready)** **ĐỐI TƯỢNG CHUYỂN ĐỘNG**

Mở File/New W:10 inch
 H :10 inch RE: 72
 Content: white
 Mode: RGB

1. Tạo nền

Foreground : xanh dương
Backgrohnd : trắng
Menu Filter / Render / Clouds: mây

Chọn công cụ Aribrush nét cọ mềm 25

Chọn màu Foreground, drag mouse trên nền mây, và thay đổi màu liên tục và vẽ các vết màu từ ngoài vào tâm của ảnh.

Menu Filter/ Distort / Twril

2. Vẽ một đối tượng hình tim làm đường dẫn

New/ Layer

Chọn công cụ Pen click mouse để tạo và hiệu chỉnh hình tim

- Menu con của Path -> Make Selection, biến thành vùng chọn
- Menu Select / Save Selection: đặt tên vùng chọn
- Ctrl + D hủy chọn
- Menu con của Path -> chọn Stroke path

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

- Chọn công cụ Paintbrush màu Foreground tùy ý để tô và hiệu cho chỉnh hình tim.

* Ấn hai lần Del để hủy Path

* New / Layer

* Menu Select / Load Selection

* Menu Select / Transform

* Menu Select / Scale(vùng chọn)

Foreground: đỏ -> Alt + Del

Double click vào công cụ Gradient Fill.

Foreground: trắng

Mục Type: chọn màu chuyển : Foreground-> Transparency

Drag mouse trên hình tim tô màu đỏ để tạo hiệu ứng nổi

- Ctrl + D hủy chọn

- Duplicate Layer

- Di chuyển hình tim theo chiều kim đồng hồ, một khoảng cách ->

Duplicate Layer 95%

* Duplicate Layer

* Dịch chuyển và giảm Opacity 90%

* Thực hiện lặp lại cho đến giáp vòng hình tim với độ Opacity giảm dần.

Menu File/ Save

Chọn tên

Chọn đuôi : .PSD

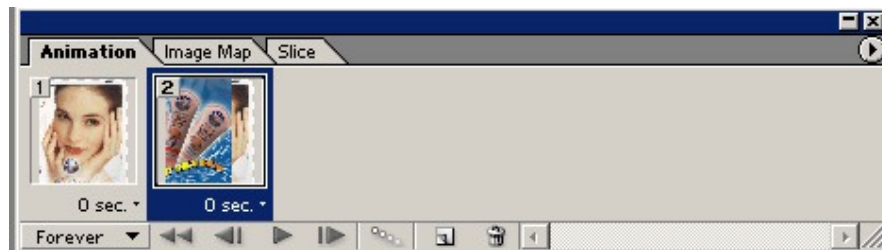
Ảnh gồm có: nhân bản 4 Background nền và dùng Twil, một Layer hình tim viền dày lớn và 12 Layer hình tim nhỏ.

- Khởi động chương trình Image Ready

- Menu File/ Open

- Chọn file đã thực hiện từ Photoshop. Mở hộp Layer -> cho hiển thị hết tất cả các Layer.

- Hộp Animation hiển thị



- **Set:** Frame: khung mặc định ban đầu khi ảnh được xuất hiện trên màn hình

- **Forever**: Chuyển động liên tục cho đến khi nhấn ô Stop.
- **Once**: chuyển động một vòng.
- **Other**: định số lần chuyển động.



Trở về khung đầu tiên.

Trở về trước một khung.

Thực hiện chuyển động.

Trở lại Frame cuối cùng

Trở lại Frame kế tiếp

Ngừng chuyển động

Duplicate current frame : nhơn bản Frame đang chọn

Del Frame

Tween : Tạo các Frame trung gian.

Bắt đầu:

Tắt mắt tất cả các Layer (làm ẩn Layer). Chỉ để lại Background.

Nhấp nút Duplicate Current Frame Click mở mắt nút Layer viền tim.

Duplicate Current Frame

Mở mắt Layer tim (1)

Tắt mắt Layer viền tim

Duplicate Current Frame

Mở mắt Layer tim (2)

Tắt mắt Layer viền tim (1)

Thực hiện lặp lại và nhân bản các bước như trên cho đến hình tim (12)

Click trở về Frame ban đầu

Click Play, Chọn Forever.

Bài 2: TẠO MỘT CHUỖI ẢNH

Tạo một file ảnh có chứa các Layer trái cây bằng cách làm ẩn hiện các Layer liên tiếp

Menu con của hộp Animation

Chọn Make Frame From Layers.

Các Layer trong File sẽ thể hiện trên (các) Layer Frame riêng biệt trong bản Animation (mỗi Frame sẽ chứa một loại trái cây).

- Trong bản Animation nhấn Shift click vào các ô ảnh của từng Frame để chọn tất cả các Frame.
- Hoặc trong bản Animation chọn Select All Frame
- Xác lập thời gian.

- Click vào 0 sec ở bất kỳ Frame nào để mở menu Delay, chọn mục Other...

- Chọn 0.25 sec/ OK

- Save / File

*** Làm trơn sự chuyển tiếp:**

Tăng cường chuỗi ảnh bằng cách thêm vào các Frame trung gian để làm trơn sự chuyển tiếp giữa quả Dâu và quả Cam.

*** Hộp Animation**

Click chọn Frame quả Dâu.

Click vào nút Duplicate Current

Layer Frame để tạo Frame mới sau Frame quả Dâu.

Trong bản Layer click chọn Frame quả Dâu, độ mờ đục Opacity: 1%

Chọn mục Tween

Mục Layer -> Chọn All Layer

Hủy chọn Position và Effects

Chọn Opacity

Mục trên Width : 4 Add to Frames/ OK

Previous Frame

Có thể thực hiện cho các Frame khác

Thực hành quả cam

Bảng Animation

Click chọn Frame quả Cam

Trong bản Layers, Drag Layer quả Cam thả vào nút New Layer để sao chép Layer quả Cam.

Chú ý: Khi bạn tạo một Layer mới trong một Frame, Layer này sẽ đưa vào tất cả các Frame trong đoạn hoạt hình nhưng nó chỉ được hiển thị trong Frame hiện hành. Sao chép lặp lại để tạo 3 bản sao nữa của Layer Orange.

Chọn layer Orange 20% và làm ẩn các Layer khác

Menu Edit/ TTransfrom/ Numeric

Mục Scale

Pescent: 20%

Contrain Proportions

Thực hiện lại các bước kể sau:

+ Bảng Animation chứa quả Cam đang chọn -> Click nút Duplicate Current Frame để tạo Frame mới

+ Trong bản Layers, làm ẩn Layer Orange 20%, chọn mà mở mắt Layer 40%

+ Menu Edit/ Transfrom/Numeric

Thay đổi kích thước quả cam trong mục Scale / Percent: 40%

Thực hiện các bước trên cho Layer Orange 60% , 80%

Click nút Duplicate Current Frame để tạo Frame cuối.

Trong bảng Layer -> Click chọn và làm thể hiện Layers Orange.

- Làm ẩn tất cả các Layer khác.

CÁC BÀI TẬP LÀM THÊM

(mẫu bài tập lưu trên đĩa)

Bài 1

HIỆU ỨNG CHỮ CHÁY

(thực hiện bằng bộ lọc)

- Mở trang giấy nền trắng, màu Foreground và Background mặc định
- Chọn màu Foreground: nhấn Alt + Del tô cho nền giấy màu đen
- Chọn màu Foreground: Đang hiển thị màu trắng,
- Dùng công cụ Text nhập hai ký tự BỐC LỬA
- Dùng công cụ MagicWand chọn một ký tự

Menu Select / Similar: Vùng Text đồng màu được chọn

- Menu Select / Save selection : Lưu và đặt tên cho vùng chọn / Nhấp Ok
- Menu Select / Deselection (Ctrl + D): hủy chọn
- Menu Image / Rotate Canvas / 90 Cw (xoay toàn ảnh theo chiều kim đồng hồ)
- Menu Layer / Rasterize / Type (chuyển Text sang dạng layer)
- Menu Filter / Stylize / Wind: hiệu ứng gió
- Định Brush: Gió trung bình

From Right: Hướng gió sang phải

- Nhấn Ctrl + F thực hiện lại hiệu ứng gió lại hai lần
- Menu Image / Rotate Canvas / 90 CCW (Xoay toàn ảnh ngược chiều kim đồng hồ)
- Menu Filter / Distort / Ripple: làm dùm 200
- Menu Filter / Blur / Gaussian Blur: chọn 0.8 pixel (làm mờ).
- Menu Image / Mode / Indexed Color
- Menu Image / Color Table / Back body. Chọn màu đỏ / Ok / Ok
- Menu Image / Mode / RGB trả lại chế độ hệ ba màu
- Menu Select / Load Selection: Dán lại tên vùng chọn đã lưu Ok

- Menu Select / Modify / Contract: Thu tóm vùng chọn đang hiện hành 2 Pixel
 - Menu Select / Feather: định vùng lan toả quanh chọn 3 Pixel (Khi sử dụng chế độ này màu yô quanh vùng chọn sẽ mềm hơn. Mặt trước chữ trông có vẻ nổi hơn)
 - Menu Select / Load Select
 - Menu Edit / Copy (Ctrl + C)
 - Menu Edit / Paste (Ctrl+ V)
 - Menu Filter / Distort / Ripple: 250 làm hiệu ứng gợn sóng, tùy chọn độ gợn sóng lớn nhỏ.
 - Menu Layer / Layer Style / Satin: tạo hiệu ứng nổi Contour / Ok .
- Bạn có thể sử dụng bộ lọc (Bộ Plugin) phụ trợ của Photoshop để thực hiện các hiệu ứng trên một cách rất nhanh chóng.
- Trong bộ lọc phụ trợ này có nhiều các hiệu ứng như: làm cháy (Fire), khói (Smoke), nổi với biên gờ (Carve), phát sáng (Drop Shawdow) với nhiều tùy chọn và màu sắc khác nhau, làm vệt màu (Motion trail), đan nan (weave), tạo bọt nước (water drop), hiệu ứng gỗ (Wood), tạo các ngôi sao với số lượng cánh tùy ý, chọn được màu hòa trộn (Star) và nhiều hiệu ứng khác.....

Bài 2

DÀN HOA CHÁY VÀ HIỆU ỨNG KHÓI

- Mở File New
- Tạo Layer mới. Dùng công cụ Pen vẽ hình trái tim, hoặc bạn có thể dùng công cụ Custom Shape chọn mẫu hình tim, sau đó hiệu chỉnh lại.
- Menu con của hộp **Show Path / Make Selection**, biến Path thành vùng chọn lựa.
- Menu Select / Save Selection / lưu vùng chọn đặt tên / Ok
- Menu con của hộp **Show Path / Make Work Path** , biến vùng chọn thành Path
- Hủy chọn Path (Del path). Dùng Pen Click trở ra vùng ngoài Path
- Mở File (hồng vàng) thu nhỏ (scale), copy sang File có Path đang hiển thị

- Chọn bông hồng, dùng công cụ Magic Wand click vùng ngoài bông hồng
- Menu Select / Invert đảo chọn vào vùng trong bông hồng được chọn
- Nhấn Alt, đặt trỏ Move vào bông hồng, chọn và drag sang vị trí khác cho đến khi đầy vào đường Path, Tất cả các bông hồng copy đều nằm trên cùng một Layer duy nhất
- Ctrl + D: hủy chọn một bông hồng
- Dùng Pen click vào Path và nhấn Del để hủy path.
- Chọn tất cả các bông hồng
- Nhấn Ctrl + C copy các bông hoa đang chọn vào bộ nhớ đệm Ctrl + D hủy chọn
- Menu filter / Eye Candy / Fire (lửa) Click vào danh sách thả của các dạng lửa tùy ý. Nhấn Ctrl + V dán các bông hoa đang chọn.
Trong bộ lọc Eye Candy 4000 cho phép bạn xử lý dạng lửa và khói theo hướng tùy ý
- Tạo Layer mới, Load vùng chọn hình tim đã lưu, biến vùng chọn thành Path (Menu con của hộp Show Path / chọn Make Work Path) chọn màu Foreground tùy ý để tô cho Path
- Menu con của Path / Stroke Path: tô viền cho Path, chọn công cụ tô trong danh sách thả và nét cọ. Viền tô phụ thuộc vào nét cọ bạn định trước.

Bài 3

VÒNG NỔI

- Mở File ảnh tùy ý
- Tạo New layer
- Chọn công cụ hình Elip vẽ vòng tròn lớn trên ảnh.
- Chọn màu Foreground, nhấn Alt + Del tô màu cho vùng chọn vòng tròn.
- Menu Select / Transform Select, Nhấn Alt + Shift đặt trỏ vào 1 trong 4 nút góc thu nhỏ vùng chọn vào trong 1 lần nữa nhấn Enter, nhấn tổ hợp phím Alt + Del để tô nhanh bằng màu Foreground.
- Dùng công cụ Text dạng vùng chọn, nhập một ký tự trên vùng chọn nhấn Del, làm rộng
- Menu Layer / Effects / **Bevel and Emboss**. Vào danh sách thả Style chọn dạng Ok.

Bài 4

VÙNG BORDER PHÁT SÁNG QUANH CHUỖI KÝ TỰ



- Mở File new
 - Dùng Text 3 gõ chuỗi ký tự mang màu Foreground
 - Dùng công cụ MagicWand chọn toàn Text
 - Menu Select / Modify / Border: 64 Pixel
- Menu Select / Modify / Border: 30
 - Menu select / modify / Border: 15
 - Chọn Layer Text trong hộp Show Layer
 - Menu Layer / type / Render layer
 - Chọn màu tô chuyển sắc, drag mouse theo hướng bất kỳ trên vùng chọn.

Bài 5

DẠNG CHỮ GLOW

- Mở File New, trang giấy trắng
- Màu foreground là vàng
- Chọn công cụ Text gõ chuỗi ký tự Font: Hel
- Chọn vùng chọn cho Text. Menu Edit / Copy
- Menu Layer Type / Render Layer
- Menu Select / Modify / Border: 20
- Menu Select / Feather: 6 (Lệnh Feather làm cho 6 Pixel bên trong và 6 Pixel bên ngoài).



- Foreground chọn màu Đỏ
- Menu Edit / Fill. Định Opacity: 100%
Mode: Normal
- Menu Edit / Paste Text màu vàng được đặt trên vùng phát sáng màu đỏ
- Menu Filter / Distort / Skew: 50
- Menu Filter / Stylize / Tiles
Xếp ô trên Text 10/ 10 / Ok .

Bài 6

CHỮ GEL

- File / New Background Color: đen
- Công cụ type nhập chuỗi ký tự
Nếu Font có cạnh cứng -> chọn Modify -> Smooth, 5 Pixel. Nếu không làm tròn chọn Smooth
- Tô màu trắng cho Text
- Ctrl + O vùng chọn hoạt động
- Select -> Feather = nhập 5 Pixel
- Foreground: Magenta 100% -> Ctrl + Del
Ctrl + D huỷ chọn
- Chọn Feather
Nên áp dụng cho từng ký tự một bằng cách. Chọn Lasso -> Filter -> Gallery Effects
Classic Art 3 GE Plastic Warp
Highlight + Strength: 15 Detail: 9 Smooth: 7
Ctrl + F thực hiện lặp lại hiệu ứng của bộ lọc này 7 lần.
Menu Select -> Load vùng chọn đã lưu
- Menu Select -> Modify -> Expand: Mở rộng vùng chọn lựa 4 Pixel
- Copy Text và vùng chọn sang file khác thực hiện
1/ Menu Select -> Modify -> Contrast: 8 Pixel
Tô đầy vùng chọn màu đen
2/ Sao chép chuỗi Text sang nền vàng
Filter -> Sharpen -> Unsharp Mask: làm mờ 55%, 3 pixel, 0 level
3/ Sao chép Text sang nền khác
Filter -> KPT -> Gradient Designer

Chọn Tacky, Wacky
Chọn màu tùy ý trong Palatte color.

Bài 7 **CHỮ PHALÊ**

Chọn một file ảnh tùy ý với Re: 150 Pixel

Nhập chuỗi ký tự, Chữ thường dạng Italic, thực hiện trên kênh mới (kênh khác 4) hoặc một layer mới

Duplicate kênh 1 thành Blur 1

Filter -> Blur -> Gaussian Blur 3 Pixel

Nhờn đôi kênh khác Blur 1 Thành Blur 2

Filter -> Other -> Offset H : -4 V : -3

- Warp

Menu Image -> Calculation

Source 1: Glass Source:

Layer Background

Chanel: Blur khác 1

Blending: Difference

Opacity: 100%

Invert, Mask

- Menu Image -> Map -> Invert (kênh khác 7)

- Menu Image -> Adjust -> Level, Đánh dấu mục Auto.

Bài 8 **CHỮ PILLOW CÓ NỀN RĂNG CỬA**

File / new -> Foreground màu đen

Background màu trắng

Nhập Text lên nền ảnh màu đen

Menu Select / Modify / Smooth: làm mềm biên chọn 5 Pixel

Nhấn dấu để thay đổi màu Foreground và Background, chọn vùng chọn Text

Menu Edit / Stroke (2 Pixel) Outside Opacity: 50

Alt + Del tô màu cho Text

Filter -> Blur -> Gaussian Blur 8 Pixel

Menu Image -> Adjust -> Bright: 0 Contrast: 25

Menu Image -> Adjust -> Levels drag con trượt sang phải (trắng)
200 Pixel

Filter -> Stylize -> Find Edges tăng độ tương phản.

Menu Image-> Adjust -> Levels

Menu Image -> Adjust -> Variation

Image -> Brighten : 40

Cách 2 :

Thực hiện xong các bước trên

Tạo độ bóng mượt cho ký tự vùng chọn đang hoạt động

Menu Edit / Stroke 2 Pixel Opacity: 50 Out side

Filter -> Stylize -> Wind Wind – Left

Thay đổi thiết lập tùy ý.

Bài 9

FOAM CHỮ SÚI BỌT

File / New -> Type nhập chuỗi Text -> lưu vùng chọn Text vừa nhập

Font Thickhead Size: 100, Spacing: 5

Menu Filter / Noise / Add Noise, Định mức Amount: 240

Ctrl + D hủy chọn vùng

Menu Filter / Stylize / Diffuse Normal / Ctrl + F: 8 lần lặp lại hiệu
ứng Diffuse

Duplicate layer

Menu Select / Load, vùng chọn đặt tên Layer 2

Filter Blur / Gaussian Blur 0.5 Pixel

Trở về Layer 1 Load vùng chọn 1

Menu Select Feather = 1

Color C: 100 M: 75 Y: 0 K : 40

Hoặc hệ ba màu : R: 0 G: 40 B: 86

Menu Edit / Stroke: Tô viền

W: 4 center, Opacity: 100 Mode: Normal

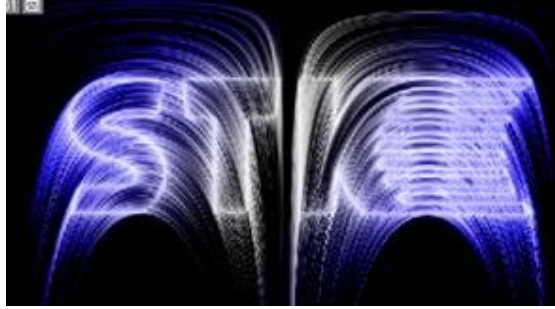
Hủy chọn Reverse Transparency

Load vùng chọn

Image -> Brighten / + 100

Contrast: 0

Chữ pháo bông



Bài 10

CONFETTI CHỮ BÔNG GIẤY

- File / New -> công cụ Type nhập chuỗi Text, Font Brich Size: 90
- Foreground: đen -> Alt + Del
- Filter / Noise / AddNoise Amount: 560
Gaussian
Hủy chọn Mono
- Ctrl + D hủy chọn
- Filter / Pixdate -> Crystallize Cell size: 5
- Menu Image -> Adjust -> Selective Color: Blacks
Black Drag mouse sang trái – 100%
Thực hiện như vậy với mục
Nevitrals và Whties , vùng đen xám sẽ mất
- Menu Image /Adjust / Replace Color
chọn công cụ Eyedropper nhấp vào một màu nào đó trong cửa sổ hình ảnh
- Điều khiển con trượt Fuzziness: 200
mở rộng vùng chọn để chứa các màu sắc tương tự nhau
- Thay đổi Hue, Saturation, Lightness sau khi hài lòng với màu sắc, nhấp Ok
- Lập lại trình tự chọn màu để thay đổi màu tiếp theo.

Bài 11

SEING CHỮ ĐÓNG BĂNG

- File / New
- Chọn công cụ Type Mask nhập ký tự , Font dày 100
- Filter / Render / Difference Clouds : trên vùng chọn
- Ctrl+ F thực hiện lặp lại bộ lọc này 4 lần

- Filter / Noise / Median Radius : 5 Các vân mây hơi bị mờ đi
- Filter / Stylize / Find Edges
- Menu Image / Adjust / Invert Màu trắng nhạt được cuộn
- Image / Adjustment / Levels

Drag con trượt Input màu trắng sang nút bên trái, drag trượt Input màu xám sang phải một chút

- Menu Select / Modify / Contrast: 2 Pixel
- Menu Select / Inverse / Nhấn Del
- Menu select / Inverse
- Menu / Filter / Blur / Gaussian Blur R: 0.5

Ctrl + D

- Dùng công cụ chọn Elip tạo vùng chọn nhỏ đặt áp sát vào chữ
- Filter / Distor / Twirl Angle : thay đổi từ 100-> 200 cho mỗi vùng, thực hiện cho các vùng khác trên chữ nhấn Ctrl + F
- Double Click vào công cụ Magic Wand
- Chọn vùng ngoài nền Text, Select / Inverse
- Menu Image / Adjustment / Brigh : +40 Contrast : -30
- Menu Filter / Blur / Gaussian Blur : 1 Radius
- Filter / Render / Lighting Effects

Nhập giá trị màu CMYK : 35 , 67 , 5 , 3

- Menu Select / Modify / Border / 5 Pixel
 - Menu Filter / Shrapen / Shrapen Edge
- làm cứng đường viền của các ký tự .

Bài 12

TÔ CHUYỂN SẮC 4 GÓC MÀU

Double Click vào công cụ Gradient Fill chọn Foreground to Transparency

- + Chọn màu tô Foreground tùy ý
- + Drag mouse từ góc vào tâm ảnh
- + Thay đổi màu cho Foreground và Drag góc khác .



Bài 13

LOGO CHẠM NỔI

- File / **B**àn tay hoặc mẫu hình trắng đen tùy ý
- Mở một File ảnh trắng đen (Logo hoặc Clip Art)
- Chỉnh lại kích thước 128 . 128 Pixel -> Menu Image / Image Size
- Chỉ chọn vùng chọn màu Đen: Công cụ Magic Wand
- Chọn Ctrl + C -> Copy vùng chọn vào Select / Similar.
- Ctrl + V dán ảnh từ Clipboard (bộ nhớ đệm) -> Layer 1
- Chọn Background
- Menu Filter -> Noise -> AddNoise Amount : 15
- Gaussian , Monochromatic -> chọn Layer 1
- Merge Down Layer 1 và Background
- Filter -> Style -> Emboss
Angle : -51 Height : 2 Amount : 40% .

Bài 14

TẠO 3 CHIỀU CHO LOGO

Sau khi bạn đã thực hiện xong bài trên và bắt đầu thực hiện thêm phần dưới đây để tạo hiệu quả 3 chiều

- Chọn Menu Image / Adjust / Brightness
Brightness : 100% làm sáng
- Filter / Noise / Addnoise : 10
Gaussian , Monochromatic : vân thô
- Menu Select / All
- Menu Edit / Define Pattern
- File New 250 . 250 Pixel hoặc > hơn

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

- Edit / Fill -> Use Pattern , Opacity : 100%

Bài 15

NÚT KIM LOẠI



- File / New 80 . 40 Pixel màu trắng
- New / Layer -> Foreground : trắng Alt + Del
- Filter / Noise / Add Noise (Amount : 100 Gaussian , Monochromatic)
- Filter / Blur / Motion Blur Angle : 0
Distance : 10 hiệu ứng mặt nhôm đánh bóng
- Menu Image / Adjust / Hue / Saturation Ctrl + U
Hue: -120 Saturation = 20 Lightness: -10
Công cụ chọn hình vuông chọn vùng
Ctrl + C , Ctrl + V -> Layer 2 giấu Layer 1
- + Chọn công cụ Dodge Highlights, Exposure: 20% cọ vẽ 9 Pixel rìa sắc nét: nhấp vào góc trái trên của hình ảnh trên Layer2 Nhấn giữ Shift nhấp tiếp thực hiện cho hết phần rìa trên cùng và bên trái
- + Chọn công cụ Brush (Highlight Ex: 20% cọ 8 Pixel thực hiện như trên cho phần dưới, phải)
- + Layer 2 còn chọn
- + Công cụ Erase Paintbrush Opacity; 100% cọ 8 rìa sắc nét, bo tròn các góc của nút
- + Tạo Layer 3 đặt dưới Layer 2, tô đầy bằng màu trắng
- + Magic Wand Click chọn vào vùng trong suốt của Layer 2
Menu Select / Modify / Expand: 3 Pixel
Menu Select / Modify / Border: 3 Pixel
- + Chọn Layer 3
Menu Select Inverse -> Foreground: Đen Alt + Del
- + Ctrl + D huỷ chọn
- Menu Image / Adjustment / Hue and Saturation**
Colorize _ Hue : -120 , Saturation : 15

Bài 16

NÚT CẨM THẠCH

- File / New 64 x 64 trang giấy màu trắng
- New Layer 1 -> Foreground: đỏ Alt + Del
- Foreground: màu trắng
- Chọn công cụ Airbrush Pressure: 16% cọ 9 mềm
- Tô vài vệt Ziczac ngang qua vùng ảnh
- **Menu Filter / Distort / Glass**
 - Distortion: 10 -> Smoothness: 5
 - Texture: Frosted , Scale: 100%
- Tạo hiệu ứng vân cẩm thạch
- Chọn công cụ chọn hình chữ nhật nhấn giữ Alt + Shift
- Vẽ vùng chọn hình tròn từ tâm ảnh khoảng $\frac{3}{4}$ vùng ảnh
- Menu Edit / chọn Copy , Ctrl +V paste
- Tạo nên 2 Layer
- Giấu Layer 1 và Back ground
- Duplicate Layer 2 -> Layer 2 Copy
- Menu Image / Adjustment / Desaturate
- Menu Image / Adjustment / Brightness _ Contrast
 - Brightness: 15
 - Contrast: 85
- Magic Wand chọn vùng trong suốt của Layer 2 Copy -> tạo channel mới -> Ctrl +V
- Giấu Layer 2 Copy
- Duplicate 2 Copy -> Layer 2 Copy 2
- Filter / Artistic _ Plastic Warp
 - Highlight: 17 Detail: 12 Smoothness : 3
- Chọn vùng Layer 2 Copy 2
- New Layer 3
 - Foreground : màu đen
 - Airbrush Pressure: 6% cọ : 25 rìa mềm tô vẽ vùng tối cho hình cầu.
 - Foreground: trắng tô vùng sáng trên vị trí 10h -> điều chỉnh Opacity
- Chọn vùng Layer 2
- Tạo New Layer 4 đặt trên Background
- Menu Select / Feather: 3
- Foreground: đen Alt + Del
 - Ctrl +D, Dùng Move di chuyển bóng vừa tô lệch xuống phía dưới của hòn bi cẩm thạch, Điều chỉnh Opacity: 40%

Dạng 2 :

Có sẵn nút trên
Merge các Layer (trừ Background và bóng đổ)
Menu Image / Adjustment / Hue Saturation
Đánh dấu mục color Saturation: 100
Lightness : 50
Or Hue: -150
Saturation: 79

Bài 17

NÚT TRẮNG TRÊN NỀN TRẮNG

Hiệu ứng 3D được tạo thành bằng cách thay đổi sắc độ và giá trị vùng tối

Kết hợp đặt tính Stroke với Filter Neon Glow

1. Tạo File / New W : 5 inch, H : 2 inch, Re : 72 White

Ruler : đơn vị đo Inch

Đặt đường giống dọc ở mỗi vạch chia Inch và 2 đường giống ngang, chọn công cụ chọn hình vuông, chọn 1 ô vuông tương ứng hình

2. New / Layer Foreground: trắng

Menu Edit / Stroke Width: 16 Pixel

Location: Inside

Mode: Overlay

3. **Filter / Astistic / Neon Glow** 5.5 Brigh : 15

Dùng công cụ Move -> nhấn Alt, copy ra 4 bản sao trên cùng một Layer

4. Thực hiện các bước trên cho 2 thanh ngang trên New / Layer nét rộng 10 Pixel, Location : Inside : Mode : Overlay

5. Chọn công cụ Text type Mask gõ ký tự vào từng ô chọn Font Suntax Heavy canh chỉnh chữ và thực hiện các bước nổi như trên

6. Ép phẳng hình ảnh (Flattern Image) xuất theo dạng GIF

*** Cách khác :**

Sau khi đã tạo các bước từ 1 -> 5, trộn tất cả các lớp trừ Background, thay đổi màu xám hoặc màu khác tùy ý các nút rồi khi này sẽ mang màu Background vừa gán

*** Khắc lốm :** Tăng cường ảo giác

- File / New chọn màu Background đậm
- Chọn View -> Show Grid

- Công cụ chọn hình chữ nhật chọn một ô vuông tương ứng trên các đường Grid
- Nhấn Shift chọn thêm các ô vuông kế tiếp vùng chọn các nút đang hiển thị.
Tạo New / Layer (2)
- Tô đầy màu đen đặt trên Background
- Và dưới Layer 1
- Filter / Blur / Gaussian Blur , 6 Pixel
- Chọn công cụ Move và phím mũi tên di chuyển Layer 2 dịch sang phải xuống dưới để tạo bóng đổ
Tạo New / Layer 3
- Công cụ Type Mask gõ Text trên các nút, tô đầy màu đen cho lớp Text của nút
- Image / Adjust / Brightness : -85 , Contract : +10.

Bài 18

MẪU CARLENDER

Gõ Text trên nền Background

1. Tạo Nền: Foreground: Xanh

Background: trắng

Filter / Render / Cloud

Dùng Paintbrush chọn màu Foreground tùy ý, nét cọ mềm 100%

Drag mouse để tạo các Line trên nền

Background thay đổi màu Foreground

liên tục để tạo các xoắn màu

Filter / Distor / Twist: làm xoắn

2. Tạo Nút:

Pen vẽ dạng bo góc

- Make Selection đường Path thành vùng chọn
- Ctrl + C -> Ctrl + V (layer 1)
- Chọn vùng nút trên Layer
- Nhấn giữ Alt di chuyển để copy thêm 11 nút



- Menu / Filter / Eye candy / Carve
- Trở về Background
- Text 2 gõ January ...July
- Menu Select / Transform Select
Ctrl + C , Ctrl + V
- Filter Eye candy/ Carve: Tạo hiệu ứng nổi gờ
- Filter Eye candy / Glow: Tạo hiệu ứng phát sáng
 - * Chữ CALENDER
 - Trên Background -> gõ Text
 - Transform Selection -> Rotate 90 độ
- Ctrl +C , Ctrl + V
- Filter Eye candy / Carve
- Filter Eye candy / Motion Trail. Tạo hiệu ứng vết sáng

Bài 19

CHÂN DUNG SÀI GÒN

- _ File / New
- _ Màu tô chuyển sắc trên Background
- _ New / Layer
- _ Chọn màu chuyển sắc khác tô đầy
- _ Copy hình chân dung sang file khác (Layer 1)



- _ Chọn công cụ Text dạng vùng chọn gõ chuỗi Text

_ Dùng Move di chuyển vùng chọn có ảnh sang vị trí khác

* Phần chữ Cong: **MISS SÀI GÒN** Font : Brush

- Trên thanh tùy chọn của công cụ Text chọn biểu tượng text và đường dẫn cong, chọn dạng cong trong danh sách thả
- Chọn vùng chọn Text
- Tô màu chuyển sắc
- New Layer -> đặt dưới Layer Text
- Menu Select / Modify / Expand: 7
- Menu Select / Feather: 3
- Foreground: Xanh biển Background: trắng
- Tô chuyển sắc Foreground to Transparency
- Bevel and Emboss Tạo hiệu ứng nổi
- New / Layer đặt trên Layer vừa tô
- Di chuyển vùng chọn lên trên (công cụ chọn bất kỳ)
- Foreground: trắng Background: trắng
- Màu tô chuyển sắc Foreground to Transparency
- Drag mouse từ trên xuống dưới Text
- Bevel and Emboss
- Copy các bông hoa thay đổi màu
- Menu Image / Adjust / Hue Saturation, drag trên thanh trượt của mục Hue để chọn màu tùy ý

Bài 20

TẠO TRÒNG MẮT

- New / Layer
Chọn màu (R : 253 G : 234 B : 215)
- New / Layer
- Công cụ chọn elip , nhấn giữ shift vẽ vòng tròn hoàn chỉnh làm nhãn cầu
- Feather: 2 Pixel Làm mờ đường viền
- Foreground: Xanh (R : 61 G : 107 B : 134)
- Filter / Noise / Amount : 27
Distribution: Gaussian
Đánh dấu mục Monochromatic
- Áp dụng Filter Blur _ Rodial Blur
Amount: 22
Blur method: Zoom
Quality: Good

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

- Viền xanh xâm bao quanh
- Foreground: R : 20 G : 59 B : 109
- Menu Edit / Stroke: viền vùng chọn
 - Width : 5
 - Location: center
 - Opacity: 100%
- Filter Sharpen / Unsharp Mask
 - Amount: 150%
 - Radius: 8.5
 - Threshold: 5
- Tạo con người
 - Foreground: đen
- Nét cọ của công cụ Paint brush
 - Opacity 100%
 - Diameter: 78
 - Hardness: 100%
 - Spacing: 25%
- Đặt trỏ vào giữa tròng mắt -> Click Mouse
 - Công cụ Airbrush
 - Pressure: 29%
 - Nét cọ Diameter: 3
 - Hardness: 100%

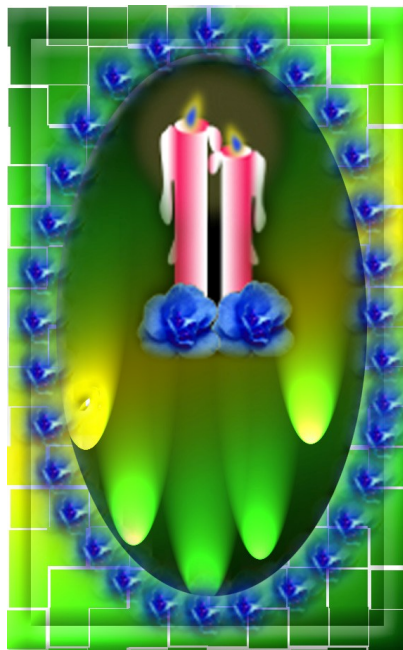
Foreground : đỏ

R : 225 G: 74 B: 60

- Drag mouse từ viền con người ra ngoài để tạo các mạch máu
- Tạo lớp mới, đặt trên lớp mắt vừa tạo
- Select / All
- R : 102 G : 102 B : 102
- Alt + Del tô màu xám đã gán
- Định Opacity cho lớp tô này là 70%
- Foreground: trắng 100%
- Công cụ Airbrush
- Pressure: 70%
- Diameter: 2
- Hardness: 0%
- Click mouse lên phần con người

BÀI 21

THIỆP SINH NHẬT



Cách thực hiện:

- Tô chuyển sắc, sử dụng bộ lọc **Stylize / Tiles (10-10)**
- Vẽ vùng chọn hình Elip, sử dụng bộ lọc **Render / Lighting Effects**, chọn dạng 5 nguồn sáng phát lên trên, di chuyển vị trí nguồn sáng tùy ý.
- Viền hoa hồng bằng mẫu tô Pattern.

Cây nến và ngọn nến tự vẽ và hiệu chỉnh với công cụ pen

BÀI 22 THIỆP NOEL



Cách thực hiện:

- Nền màu đỏ sậm
- Custom Shape chọn mẫu hình thông, biến thành vùng chọn lựa (vùng chọn đang đặt trên nền), nhấn Ctrl + J để copy vùng chọn ảnh hình thông đặt trên một lớp mới.

Tạo một layer mới, vùng chọn đang hiển thị, định Feather là 10 (làm vùng phát sáng), chọn màu Foreground là trắng, nhấn Alt+ Del để tô, giảm Opacity trong hộp layer giảm màu.

Chữ vẽ ngẫu nhiên với công cụ Brush, nét cọ cứng và nhỏ tùy ý.

BÀI 33 MẪU HÌNH TRANG TRÍ



Cách thực hiện:

Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

- Nền tô bằng mẫu Pattern có định khoảng cách.
- Biên sử dụng bằng mẫu trong Custom shape, biến path thành vùng chọn, tô màu. Làm nổi (Bevel and Emboss), copy và sắp xếp.
- Hình tim lồng hình mẫu tùy ý, tạo độ phát sáng với bộ lọc Eye Candy hoặc gán Feather, tô trắng.
- Chữ uốn cong với Warp Text sau đó làm phát sáng.

BÀI 34

MẪU THIỆP XUÂN



Cách thực hiện:

- Nền bên trái tô màu và ứng dụng bộ lọc Swirl.
 - Tạo bóng cho tráo tao bằng cách copy quả táo, thu nhỏ và giảm Opacity.
 - Nền bên phải tô màu nền, copy hình hoa hồng từ file khác sang, sử dụng mode màu hòa trộn trong danh sách thả của hộp layer.
- Mẫu lịch tự nhập vào và sử dụng hiệu ứng nổi.

Các mẫu thiết kế Album ảnh cưới



Sưu tầm và chỉnh sửa by Lưu Hoàng Ly

