

Nội dung của trang này thuộc bản quyền của © **Bá tước Monte Cristo - Final Fantasy** và www.vietphotoshop.com. Những bài viết trong này có thể được in ra để dùng với mục đích cá nhân và phi thương mại. Nếu bạn muốn phát hành lại trong trang web của bạn làm ơn liên lạc với tôi hoặc ít nhất phải trích dẫn lại nguồn là: **Bá tước Monte Cristo - Final Fantasy** và www.vietphotoshop.com



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

Trong bài này, bạn sẽ học các bài sau:

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

Làm việc với Masks và Channels

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

Trong Adobe Photoshop, bạn có thể tạo ra các Mask tạm thời, còn gọi là Quick Mask, hay bạn cũng có thể tạo một Mask cố định và cất giữ chúng như một Channel Grayscale đặc biệt, còn gọi là Alpha Channel. Photoshop cũng sử dụng những Channel để cất giữ thông tin màu sắc và thông tin về những điểm màu của bức ảnh. Không giống như Layer, Channel không thể in ấn. Bạn sử dụng bảng Channel để coi và làm việc với những Alpha Channel. ImageReady không bao hàm Channel, chỉ trừ Alpha Channel sử dụng cho ảnh PNG trong suốt.


Bắt đầu

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

Tạo một Quick Mask

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


Bạn sẽ bắt đầu bằng việc tạo vùng lựa chọn của con cò trong file 06Start với công cụ Magic Wand, và sau đó bạn sẽ chỉnh sửa phần lựa chọn bằng Quick Mask.

1. Chọn công cụ Magic Wand ()
2. Trên thanh tùy biến công cụ, đánh vào 12 trong ô Tolerance.
3. Đánh dấu bất cứ đâu trong phần ảnh màu trắng của con cò để bắt đầu quá trình tạo vùng lựa chọn
4. Để mở rộng vùng lựa chọn, nhấn giữ phím Shift và nhấn (click) công cụ Magic Wand lên những phần màu trắng khác. Khi bạn nhấn giữ phím Shift, một dấu cộng sẽ xuất hiện bên cạnh

công cụ Magic Wand. Điều đó biểu thị công cụ của bạn sẵn sàng để lựa chọn thêm vùng lựa chọn



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

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



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

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

Chỉnh sửa Quick Mask

Kế tiếp, bạn sẽ chỉnh sửa phần khoanh vùng của con cò bằng cách thêm hay xóa bớt những phần của diện tích khoanh vùng. Bạn sẽ sử dụng công cụ Brush Tool để thực hiện những thay đổi đến Quick Mask của bạn. Điều thuận lợi để sử dụng Quick Mask là bạn có thể sử dụng hầu hết các công cụ của PTS cũng như các filter để chỉnh sửa vùng mask. Bạn thậm chí có thể sử dụng công cụ lựa chọn.

Trong chế độ Quick Mask, mọi thao tác của bạn đều diễn ra trên cửa sổ hình ảnh. Hơn nữa, PTS sẽ tự động mặc định thành chế độ Grayscale. Màu nền trước được mặc định thành màu đen và màu nền sau thành màu trắng. Khi bạn sử dụng công cụ vẽ hoặc các công cụ chỉnh sửa trong chế độ Quick Mask, hãy nhớ nguyên lý cơ bản sau:

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

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

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



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

Lệnh gõ tắt của công cụ Zoom

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

Đổi sang công cụ Zoom

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

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

Zoom in - Phóng to

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

- Nhấp chuột vào một vùng mà bạn muốn phóng đại. Mỗi lần nhấp chuột sẽ phóng đại hình ảnh lên với một gia số định trước.


- Kéo xung quanh các phần các của tấm hình mà bạn muốn phóng đại, sẽ tạo ra một vùng bao quanh. Khi bạn thả chuột, thì vùng được bao quanh vừa rồi sẽ phủ đầy màn hình.

Zoom out - Thu nhỏ

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

- Trong hộp công cụ nhấp đúp vào công cụ Zoom để trở về chế độ xem 100%

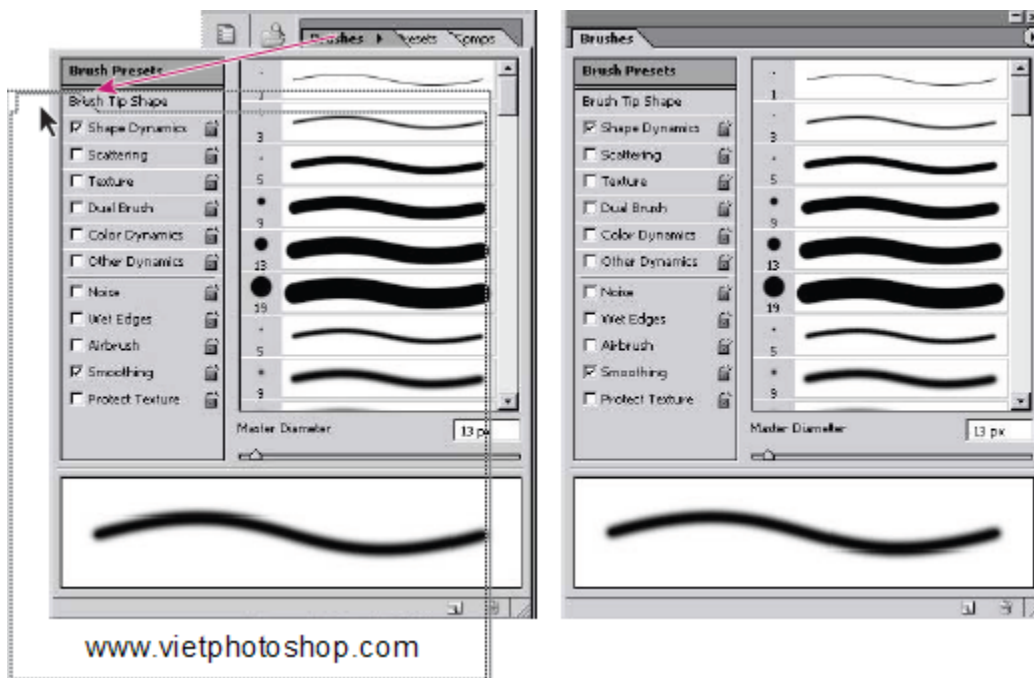
- Giữ phím Alt và nhấp vào một vùng bất kỳ của hình mà bạn muốn thu nhỏ. Mỗi lần nhấp chuột sẽ thu nhỏ hình ảnh lên với một gia số định trước.

3. Chọn công cụ Brush ()

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

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

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



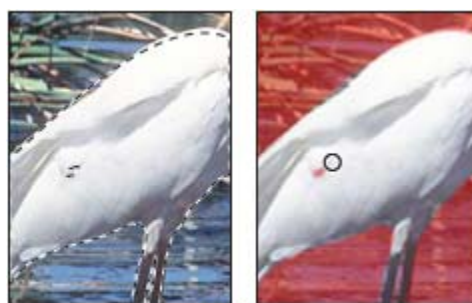
5. Sử dụng công cụ Brush, bắt đầu tô vào vùng màu đỏ nằm trong con cò. Khi bạn vẽ với màu trắng, vùng màu đỏ sẽ bị xoá đi. Đừng lo lắng nếu bạn không may vẽ ra ngoài người con cò. Sau này bạn có thể sửa nó dễ dàng.



6. Cứ tiếp tục tô với màu trắng để xoá đi những vùng màu đỏ (mask) ở trong con cò, bao gồm cả mỏ và chân của nó. Khi bạn đang tô bạn có thể chuyển qua lại giữa chế độ Quick Mask và Standard để xem những tác động của quick mask lên vùng lựa chọn khi bạn tô trên nó. Bạn sẽ nhận thấy vùng lựa chọn xung quanh người con cò tăng lên khi những màu đỏ giảm xuống.



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





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




Bớt vùng lựa chọn bằng cách thêm vùng mask

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

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

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



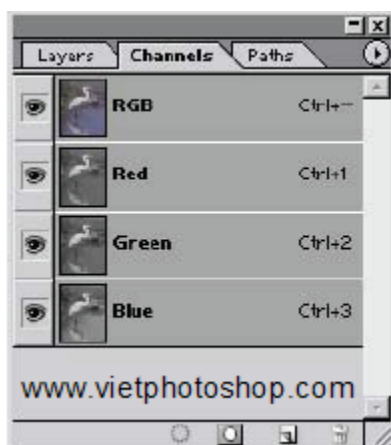
5. Trong hộp công cụ chuyển sang chế độ Standard để xem kết quả cuối cùng của vùng lựa chọn.
6. Nhấp đúp vào công cụ Hand  để hình con cò phủ đầy cửa sổ.

Lưu vùng lựa chọn như là Mask


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


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

1. Trong nhóm Layer Palette, nhấp vào thẻ Channel để mang nó ra phía trước hoặc chọn Window > Channels để mở Channel Palette trong nhóm Layer Palette



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

Chú ý: Bạn có thể nhấp vào biểu tượng con mắt  trong Channel Palette để ẩn từng thành phần của màu đi. Khi RGB channel đang được hiển thị, thì biểu tượng con mắt xuất hiện ở cả 3 kênh còn lại, và ngược lại. Nếu bạn ẩn từng channel một, biểu tượng con mắt của channel phức hợp (RGB channel) cũng sẽ biến mất.

2. Với (Standard Mode) vùng lựa chọn của con cờ vẫn được chọn trong cửa sổ hình ảnh, nhấp chuột vào nút Save Selection á Channel  ở dưới cùng của Channel Palette.



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

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

Cách sử dụng Alpha Channels

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

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

- Mỗi hình ảnh (trừ loại hình 16-bit) có tối đa là 24 channels, bao gồm tất cả màu và những alpha Channels.
- Tất cả các channel là loại hình 8-bit Grayscale, có khả năng thể hiện 256 mức của Gray
- Bạn có thể đặt tên, màu sắc, tùy biến mask và mức Opacity của mỗi channel. Mức Opacity tác động đến hình xem trước của channel chứ không phải là hình ảnh.
- Tất cả channel mới có cùng kích thước và độ lớn giữa các pixel giống như hình gốc
- Bạn có thể chỉnh sửa mask trong Alpha Channel bằng cách sử dụng công cụ vẽ, công cụ sửa chữa và các filter.
- Bạn có thể chuyển một Alpha Channel thành một channel màu.

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

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

Sửa chữa một mặt nạ (Mask)

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

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



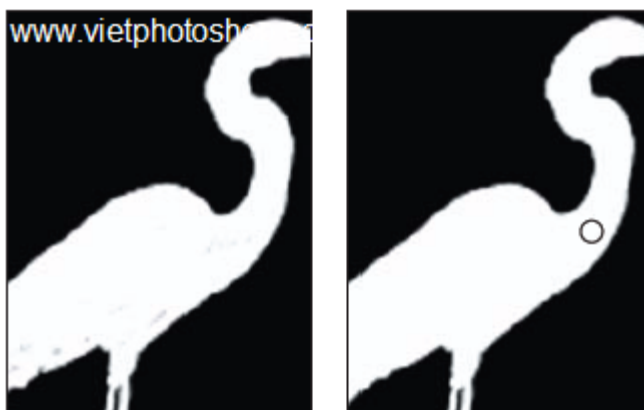
Bạn có thấy những đốm màu xám xám ở trong người con cò không? bạn sẽ xoá nó bằng cách tô với màu trắng để mở rộng vùng lựa chọn. Hãy nhớ những điểm sau khi sửa chữa một channel với công cụ vẽ hoặc sửa chữa:

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

giá trị màu xám mà bạn chọn). Và nếu bạn tô với một màu xám sáng hơn thì những Px sẽ được chọn nhiều hơn 50%.

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

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



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

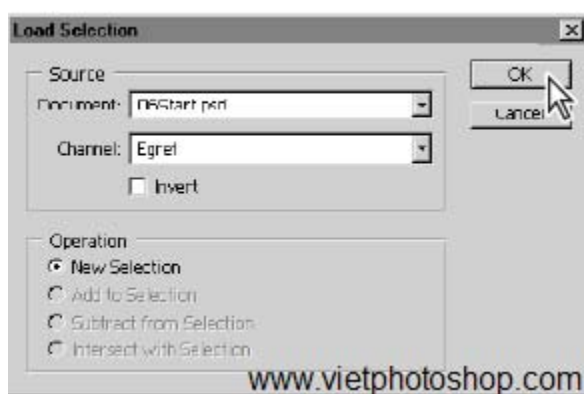
Load mask thành vùng lựa chọn và áp dụng những thao tác chỉnh sửa

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

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



2. Chọn Select > Load Selection và nhấn OK



3. Nhấn vào thẻ Layer Palette để mang nó lên phía trước và đánh dấu chọn layer Background. Vùng lựa chọn con cò sẽ xuất hiện ở cửa sổ hình ảnh. Vừa rồi bạn đã sửa chữa những chỗ chưa đạt trong vùng lựa chọn bằng cách tô trong Channel, bây giờ bạn sẽ điều chỉnh mức độ cân bằng tông màu của con cò.

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

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

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

- Để bớt mask từ một vùng lựa chọn có sẵn, nhấn Ctrl-Alt và nhấp vào vùng lựa chọn
- Để load phần giao nhau giữa vùng lựa chọn đã lưu với vùng lựa chọn có sẵn, nhấn Ctrl-Alt-Shift và chọn channel đó.

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

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

6. Chọn Select > Deselect.

Tách một tấm hình:

Bây giờ bạn sẽ làm việc với một công cụ Mask và lựa chọn khác, đó là lệnh Extract, để tạo những vùng lựa chọn phức tạp như là bãi cỏ và đuôi con cáo.

Lệnh Extract cho bạn một cách làm rất tinh tế để tách một hình ra khỏi nền của nó, dù cho hình đó rất ghồ ghề, zic zác, răng cưa hoặc đường viền không rõ ràng để có thể tách ra khỏi nền nếu làm bằng các công cụ khác.

Bạn sẽ bắt đầu với một tấm hình chỉ có một layer, bạn phải làm việc với layer để có thể sử dụng được lệnh Extract. Nếu hình gốc của bạn không có layer mà chỉ có một layer Background, bạn có thể nhân đôi layer đó lên thành một layer mới.

Hình hoa cỏ may có cùng độ phân giải với hình con cò đều là 72 PPI. Để tránh những kết quả không như mong đợi khi kết hợp nhiều thành phần từ những tài liệu khác nhau, bạn phải sử dụng những tài liệu có cùng độ phân giải hoặc bù trừ cho nhau về độ phân giải. Ví dụ, hình gốc của bạn là 72 PPI và bạn muốn thêm một hình là 144 PPI, thì hình thêm vào đó sẽ xuất hiện lớn hơn gấp 2 lần bởi vì nó có gấp đôi tỉ lệ pixel.

Tách một đối tượng ra khỏi nền

Áp dụng hiệu ứng tách hình là bạn sẽ loại bỏ vùng nền cho nó thành trong suốt, và chỉ giữ lại đối tượng cần tách. Bạn sẽ sử dụng lệnh Extract cho bụi hoa cỏ may bằng cách tô đường viền của đối tượng, xác định phần trong của đối tượng và xem trước hình được tách. Bạn có thể chỉnh sửa và xem trước vùng được tách bao nhiêu lần cũng được.

1. Sử dụng File Browser hoặc chọn File > Open để mở file Foxtail.psd trong thư mục Lesson6 ra.



2. Chọn Filter > Extract

Hộp thoại Extract xuất hiện với một công cụ Highlight (🖌️) được chọn ở góc trên bên trái của hộp thoại. Để tách một đối tượng, bạn sử dụng hộp thoại Extract để highlight đường viền của đối tượng. Sau đó bạn xác định vùng nằm trong của đối tượng và nhấn nút Preview để xem. Bạn có thể tắt tốt và xem trước vùng extract bao nhiêu lần tùy thích. Áp dụng lệnh Extract sẽ xóa nền thành trong suốt và để lại đối tượng được extract. Nếu cần, bạn có thể định dạng lại hộp thoại Extract bằng cách kéo góc dưới bên phải. Bạn chọn lấy một vùng của tấm hình để tách bằng cách sử dụng công cụ và xem trước trong hộp thoại Extract. Bây giờ bạn sẽ chọn kích thước brush cho công cụ Highlight. Bạn nên bắt đầu bằng một brush khá lớn.

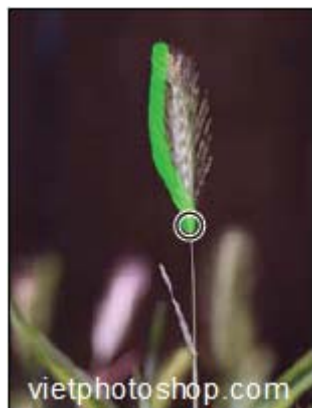
3. Nếu cần thiết, chọn kích thước brush khoảng 20 Px. Theo kinh nghiệm thì khi bạn bắt đầu vẽ với brush có kích thước lớn sẽ dễ dàng hơn để highlight một vùng lựa chọn và sau đó thì chuyển sang brush nhỏ hơn để tỉa tốt.




4. Sử dụng công cụ Edge Highlighter và làm sau sau:

- Kéo để tô cuống lá của bông hoa cỏ may và cành của nó (đường highlight sẽ mở rộng ra ngoài cành lá của nó một chút)

- Kéo xung quanh phần bông của bông hoa, bao phủ toàn bộ phần xù xì của bông hoa. Và cuối cùng bạn phải đóng đường highlight lại, sao cho không có một kẽ hở nào.



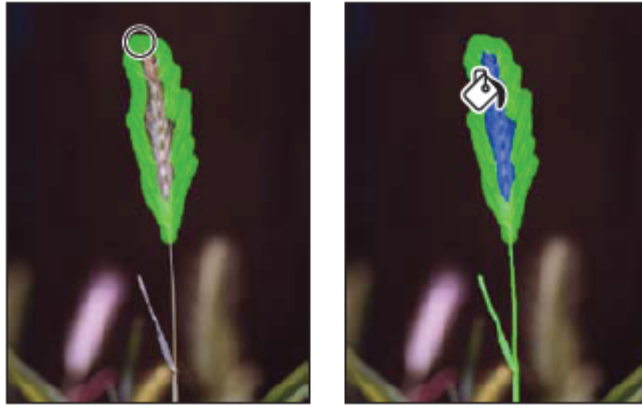
Chú ý: Đừng bạn tâm đến vùng highlight bao phủ mất một phần của bông hoa. Lệnh Extract tạo vùng lựa chọn bằng cách tìm những điểm khác biệt trong độ tương phản giữa những Px. Bạn không cần thiết phải vẽ đường highlight ở chỗ mà đối tượng giao thoa với đường biên. Bây giờ bạn sẽ tô sáng cảnh hoa.

Nếu bạn làm sai và tô vượt ra ngoài, sử dụng công cụ Eraser  trong hộp thoại và tẩy vùng thừa đó đi.

5. Giảm kích thước của Brush xuống còn 5.

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

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



www.vietphotoshop.com

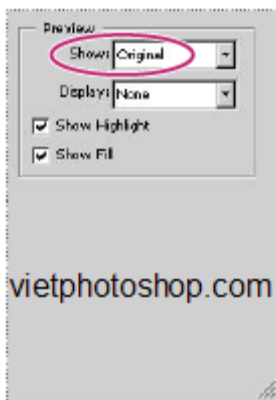
Màu mặc định của lệnh Fill là màu xanh sáng rất tương phản với màu của highlight là màu xanh lá cây. Bạn có thể thay đổi màu nếu bạn cần độ tương phản cao với màu của hình, sử dụng công cụ Highlight để lệnh Fill trong hộp thoại Extract.

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

- Để phóng đại hình xem trước, chọn công cụ Zoom trong hộp thoại Extract và nhấp vào hình xem trước. Để thu nhỏ bạn giữ phím Alt và nhấp cùng với công cụ zoom vào hình xem trước.
- Để xem những phần khác nhau của hình xem trước, chọn công cụ Hand trong hộp thoại Extract và kéo từng phần của hình.
- Để thay đổi giữa hai công cụ Edge Highlight và công cụ Eraser khi một trong hai đang được chọn, nhấn B (Edge Highlight) hoặc E (Eraser)

9. Để "xi tút" lại vùng lựa chọn, hoặc chỉnh sửa đường biên của vùng tách sử dụng những cách sau:

- Thay đổi giữa hai chế độ hiển thị hình gốc và hình đã được tách bằng cách sử dụng menu Show trong hộp thoại Extract.
- Chọn công cụ Eraser và tô vào hình để loại bỏ những vùng highlight không cần thiết
- Chọn lựa chọn Show Highlight và Show Fill để xem vùng highlight hoặc Fill, bỏ đánh dấu hộp kiểm để ẩn nó.
- Phóng to vùng lựa chọn sử dụng công cụ Zoom trong hộp thoại Extract. Sau đó bạn có thể sử dụng brush với kích thước nhỏ hơn để chỉnh sửa, thay đổi giữa hai công cụ Edge Highlighter và Eraser nếu cần để vùng cắt được chính xác hơn.
- Đổi sang brush nhỏ hơn bằng cách điền kích thước của Brush vào hộp văn bản và tiếp tục "xi tút" đường biên của vùng lựa chọn bằng công cụ Edge Highlight hoặc công cụ Eraser.



Nếu bạn muốn hoán đổi công cụ nhanh chóng giữa Edge Highlighter và Eraser bạn có thể sử dụng phím tắt cho Edge Highlighter là B và Eraser là E.

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

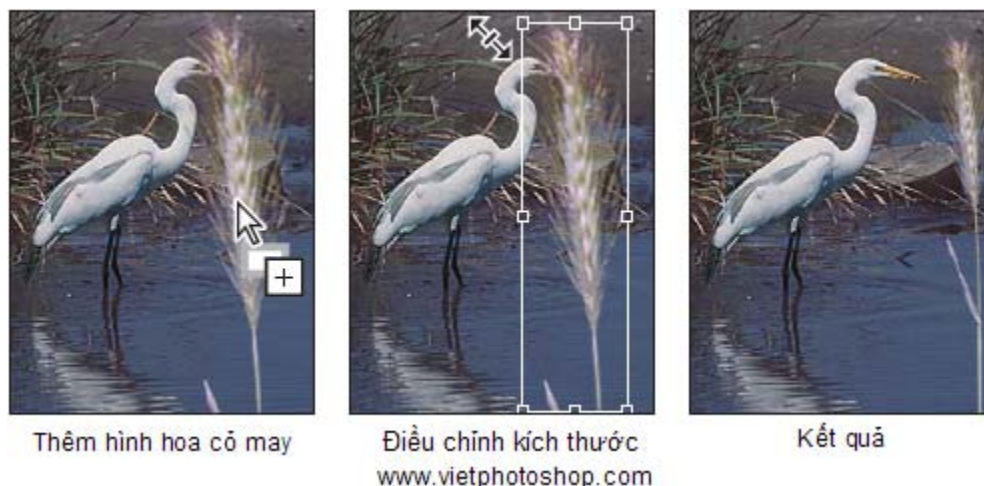
Thêm hình được cắt vào một layer

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

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

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

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

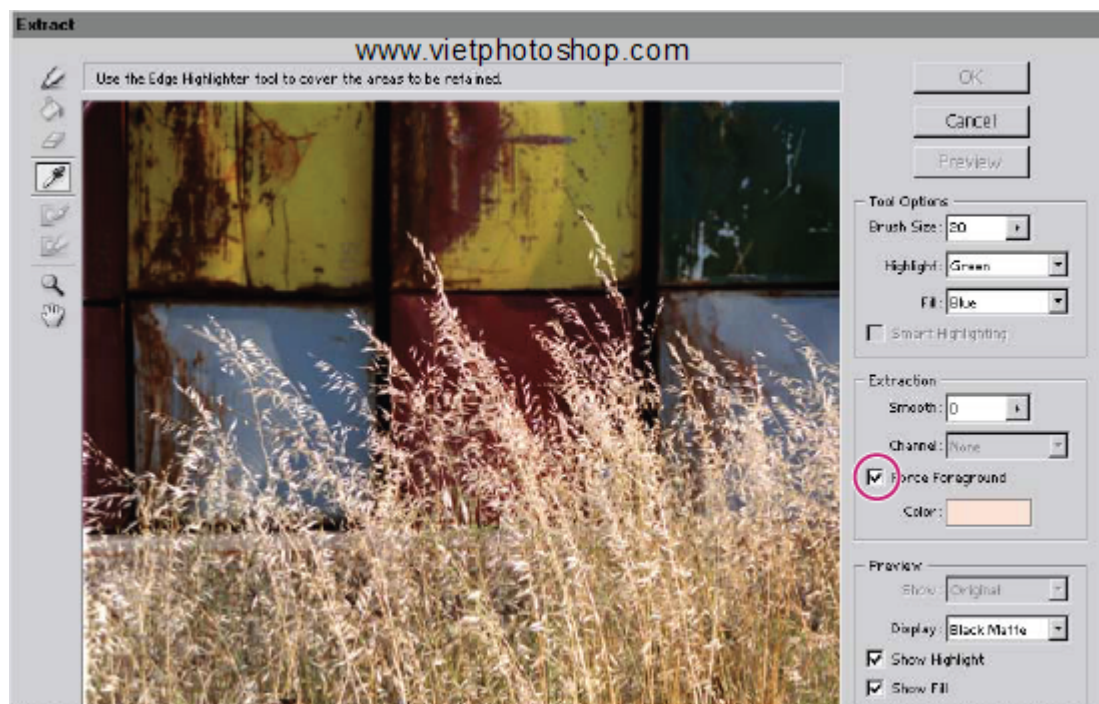


4. Trong Layer Palette chọn layer bông hoa cỏ may (Layer 1), giảm mức Opacity của nó xuống còn khoảng 70%.

Tách hình bằng Force Foreground

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

1. Sử dụng File Browser hoặc chọn File > Open để mở file Weed.psd trong thư mục Lesson6 ra
2. Chọn Filter > Extract.
3. Trong hộp thoại Extrac bạn đánh dấu vào hộp kiểm Force Foreground. Bạn sẽ bắt đầu bằng cách chọn màu cơ bản cho vùng lựa chọn của bạn, màu này sẽ là màu mà vùng lựa chọn của bạn dựa trên nó. Lệnh Force Foreground hoạt động tốt nhất với những đối tượng là hình đơn sắc hoặc có màu giống nhau.



4. Sử dụng công cụ Eyedropper (👉) trong hộp thoại Extract và chọn một vùng màu sáng của bãi cỏ để làm màu mẫu cho màu nền trước.
5. Chọn công cụ Edge Highlight trong hộp thoại Extract.
6. Chọn brush với kích thước khoảng 20-30 Px. Bạn có thể thay đổi kích thước của brush bằng cách thêm giá trị vào hộp văn bản hay dùng thanh trượt.
7. Bắt đầu tô đè lên hình bãi cỏ, ở phần mà nó giao nhau với hình nền. Xem hình dưới



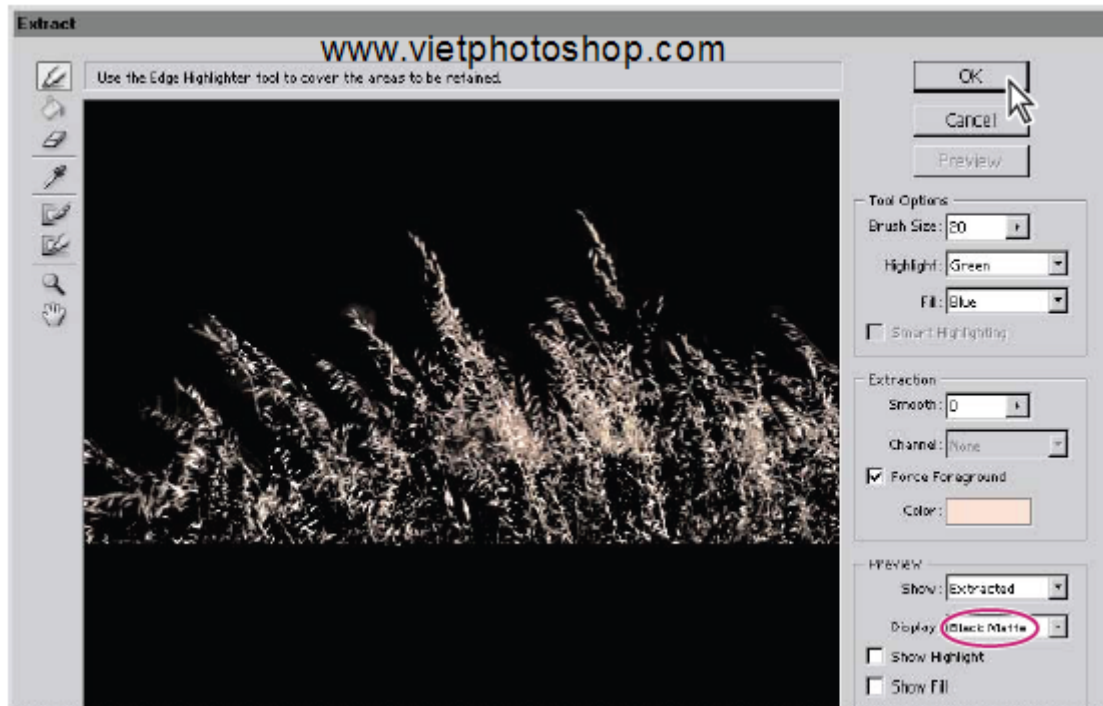
Tô sáng đám cỏ



Tô chiếm 3/4

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

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



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

- Sử dụng menu Show để thay đổi giữa hình xem trước của hình gốc và hình được tách.
- Chọn tuỳ chọn Show Highlight để hiển thị đường biên cắt của đối tượng.

10. Khi bạn hài lòng với vùng lựa chọn, nhấp OK để thiết lập vùng cắt. Tất cả những Px nằm bên ngoài vùng được tách sẽ trở thành trong suốt.

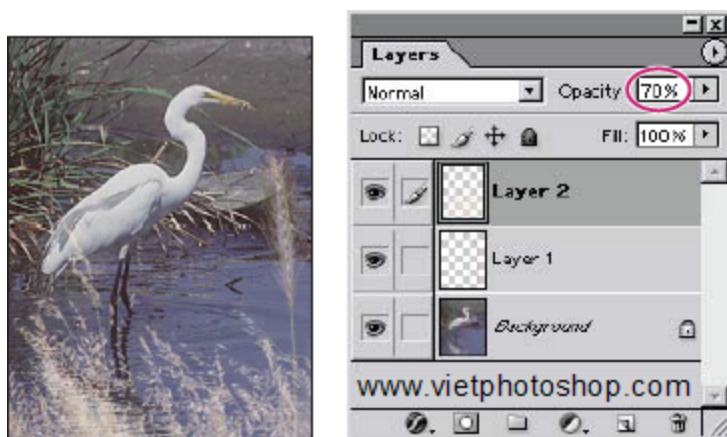


Một phương pháp khác để tạo ra vùng lựa chọn phức tạp là chọn những khoanh vùng bằng màu sắc. Để làm được điều này, chọn Select > Color Range. Sau đó sử dụng công cụ Eyedropper từ hộp thoại Color Range để lấy màu mẫu cho vùng lựa chọn của bạn. Bạn có thể lấy màu mẫu từ cửa sổ hình ảnh hoặc từ cửa sổ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

Thêm vùng được tách bằng Force Foreground như là một layer khác

Tấm hình của bạn bây giờ đã sẵn sàng để bạn thêm hình bãi cỏ được tách vào hình con cò.

1. Với file Weeds.psd đang được chọn, sử dụng công cụ Move và kéo vùng lựa chọn sang hình con cò. Định vị lại hình bãi cỏ sao cho nó che phủ 3/4 phần dưới của hình con cò. Vùng lựa chọn được thêm vào hình con cò như là một layer mới.
2. Trong Layer Palette, giảm mức Opacity của layer mới xuống bằng cách điền vào giá trị là 70%.



3. Chọn File > Save.
4. Đóng file Weeds.psd lại và không cần lưu lại.

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

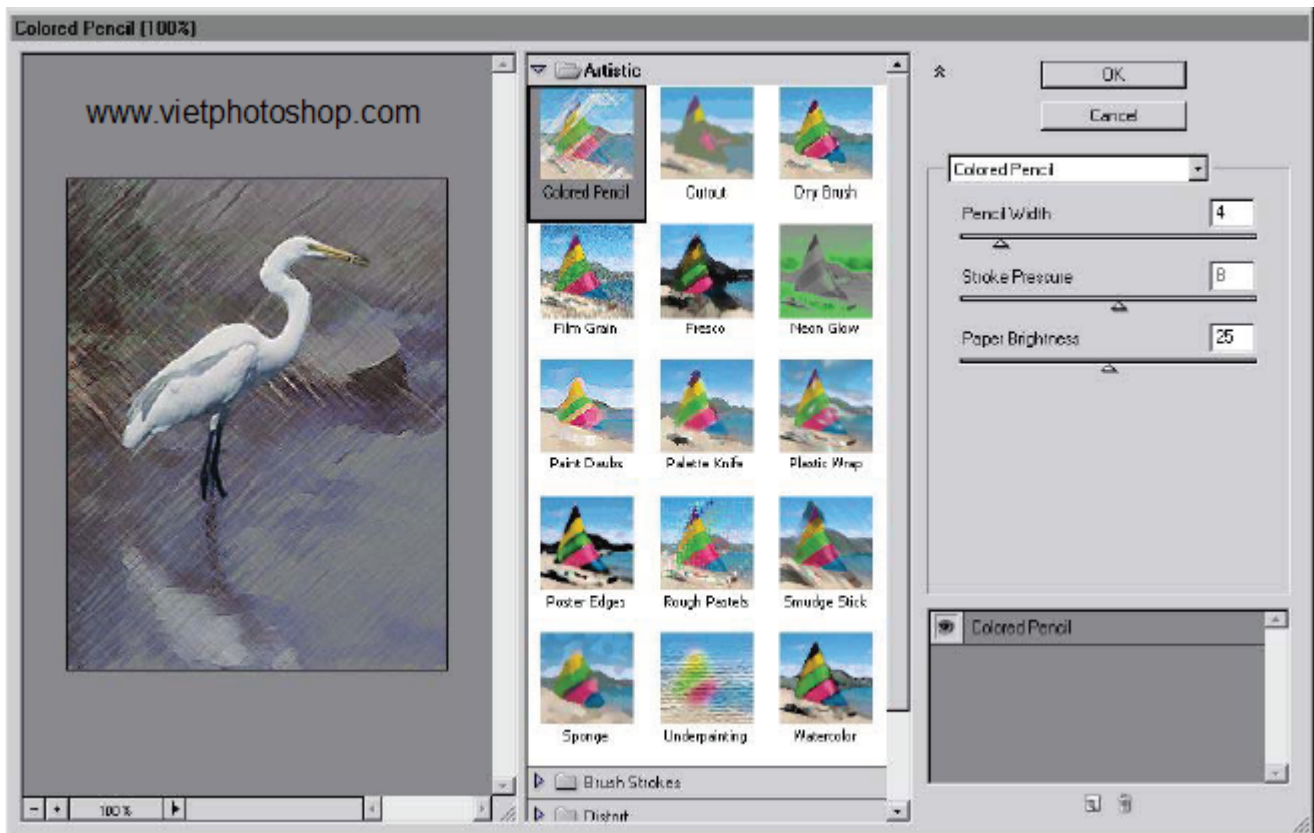
Để hoàn thành bài học này bạn sẽ tách hình con cò ra trong khi bạn thiết lập hiệu ứng filter cho hình nền.

1. Trên layer Palette chọn Background
2. Trong Channel Palette, kéo Egret channel vào nút Load Channel As Selection ở dưới cùng của Palette. Nó sẽ load channel vào một hình ảnh. Trước khi bạn tiếp tục đến bước tiếp theo, hãy chắc là channel RGB được chọn chứ không phải Channel con cò.
3. Chọn Select > Inverse
Vùng lựa chọn trước là hình con cò bây giờ được bảo vệ, thay vào đó là hình nền bây giờ được chọn. Bạn có thể áp dụng những thay đổi cho hình nền mà không lo nó sẽ tác động lên hình con cò.

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

Chú ý: Nếu Filter bị mờ đi, điều đó có thể là do bạn đã chọn channel con cò khi bạn kéo nó vào nút Load Channel As Selection. Thử lại lần nữa và chọn Select > Deselect để đảm bảo rằng channel RGB được chọn khi bạn load channel con cò.

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



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

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

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

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

7. Chọn Layer > Flatten Image

8. Chọn File > Save

Tạo một Gradient Mask


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

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

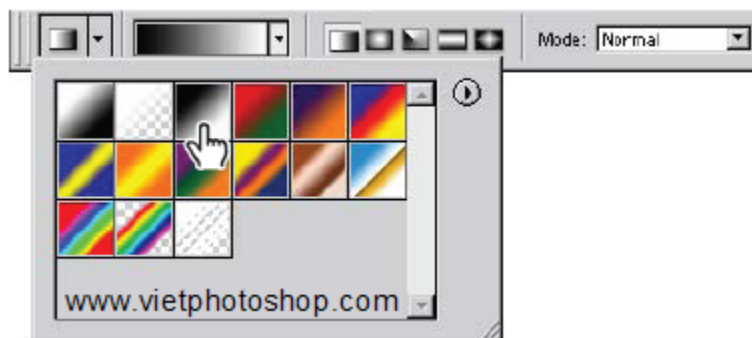
1. Trong Channel Palette, tạo một channel mới bằng cách nhấp vào nút New Channel ở dưới cùng của Palette. Một channel mới với tên là Alpha 1 sẽ xuất hiện dưới cuối cùng của Channel Palette, và một channel khác được ẩn dưới cửa sổ hình ảnh.



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

3. Chọn công cụ Gradient ()

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



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



Thiết lập hiệu ứng bằng cách sử dụng Gradient Mask

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

1. Trong Channel Palette, chọn channel RGB để hiển thị đầy đủ màu sắc. Tiếp đến bạn sẽ load gradient thành vùng lựa chọn.
2. Không bỏ chọn RGB channel, kéo Gradient channel vào nút Load Channel as Selection (L) ở dưới cuối cùng của Channel Palette để load Gradient thành vùng lựa chọn. Một vùng lựa chọn xuất hiện ở cửa sổ. Mặc dù đường biên của vùng lựa chọn chỉ xuất hiện có một nửa của hình ảnh, không sao đâu! Đó là điều mà chúng ta đang cần.



3. Đặt màu nền trước là đen và nền sau là trắng.
4. Nhấn Delete để tô vùng lựa chọn Gradient với màu của nền sau là màu trắng.
5. Chọn Select > Deselect



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

Câu hỏi ôn tập:

1. Sử dụng Quick Mask có những lợi ích gì?
2. Điều gì sẽ xảy ra với Quick Mask khi bạn bỏ chọn nó?
3. Khi bạn lưu vùng lựa chọn như là mask, mask sẽ được lưu lại ở đâu?

4. Bạn làm như thế nào để chỉnh sửa mask trong channel khi bạn đã lưu nó lại?
5. Channel và Layer khác nhau như thế nào?
6. Bạn dùng lệnh Extract để tách đối tượng có đường viền phức tạp như thế nào?

Đáp án:

1. Quick Mask rất hữu dụng để tạo một vùng lựa chọn nhanh chóng, một lần. Hơn nữa, sử dụng Quick Mask là một cách đơn giản để sửa chữa vùng lựa chọn bằng các công cụ vẽ
2. Quick Mask sẽ biến mất khi bạn bỏ chọn.
3. Mask được lưu lại trong channel, nơi mà được xem như là kho lưu trữ những vùng lựa chọn của tấm hình.
4. Bạn có thể vẽ trực tiếp trên mask trong channel sử dụng màu đen, trắng và màu xám.
5. Channel được sử dụng như là vùng lưu trữ để giữ những vùng lựa chọn. Nếu bạn không hiển thị rõ ràng một channel, nó không xuất hiện trong tấm hình hoặc khi in ấn. Layer có thể được dùng để tách rời nhiều phần của bức ảnh cho nên nó có thể được sửa chữa như là một đối tượng tách rời bằng các công cụ vẽ và những hiệu ứng khác.
6. Bạn sử dụng lệnh Extract để tách một đối tượng và hộp thoại Extract để highlight đường viền của đối tượng. Sau đó bạn tinh chỉnh phần trong của đối tượng và xem trước vùng được cắt. Khi bạn áp dụng lệnh Extract nó sẽ xoá hình nền thành trong suốt và chỉ để lại đối tượng được tách. Bạn cũng có thể sử dụng lựa chọn Force Foreground để tách một hình đơn sắc hoặc những đối tượng có cùng một màu dựa trên những màu mạnh hơn của nó.

© www.vietphotoshop.com - Dịch bởi Bá tước Monte Cristo

[\[Trang chủ\]](#) | [Photoshop CS](#) | [Chương 7](#) |