

GIÁO TRÌNH
ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG

MỤC LỤC

LỜI GIỚI THIỆU.....	ERROR! BOOKMARK NOT DEFINED.
MỤC LỤC.....	2
MÔ ĐUN ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG.....	5
BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ ADOBE PHOTOSHOP	6
1. Giới thiệu về Adobe Photoshop:	6
1.1 Giới thiệu về Photoshop:.....	Error! Bookmark not defined.
1.2 Cài đặt và khởi tạo Photoshop:	6
2. Các tính năng trên trình đơn	8
2.1 Phân biệt và hiểu rõ tính năng của các trình đơn.....	8
2.2. Mô tả được chức năng của các menu công cụ	9
3. Tạo mới tập tin ảnh:	10
3.1. Mở tập tin ảnh:	10
3.2 Tạo mới tập tin ảnh theo kích thước tùy ý:	11
BÀI 2: CÁC NÚT LỆNH TRÊN THANH CÔNG CỤ.....	15
1. Chọn công cụ chọn vùng và hiệu chỉnh chọn vùng:.....	15
1.1. Các công cụ chọn vùng	15
1.2. Hiệu chỉnh vùng chọn:	18
2. Nhóm công cụ vẽ và tô màu:	19
2.1 Chọn màu:	19
2.2. Công cụ vẽ đơn giản:	20
2.3 Công cụ vẽ tự do:	20
2.4.Công cụ tô màu:	22
2.5 Công cụ tẩy xoá:	22
2.6. Công cụ hiệu chỉnh nét vẽ:.....	23
2.7. Công cụ pha màu:	24
3. Công cụ tạo chữ:.....	24
BÀI 3: SỬ DỤNG LỚP TRONG PHOTOSHOP	30
1. Giới thiệu về lớp (Layer):	30

1.1 Định nghĩa:.....	30
1.2. Ý nghĩa của bảng Layer:	30
2. Các thao tác chọn trong lớp (Layer):	31
2.1. Chọn lớp:.....	31
2.4 Tạo mới lớp:.....	31
3. Tạo các hiệu ứng cho lớp:.....	32
3.1 Hiệu ứng Drop Shadow:	32
3.2. Hiệu ứng Innter Shadow:	32
3.3. Hiệu ứng Outer Glow:.....	33
3.4.Hiệu ứng Inner Glow:	33
4. Tạo mặt nạ lớp:	34
4.1.Tạo mặt nạ lớp:	34
4.2.Tô màu trên mặt nạ lớp:	34
4.3.Loại bỏ mặt nạ lớp:	34
5. Tạo nhóm xén:	34
6. Làm phẳng file ảnh:	35
6.1. Nhóm (trộn) hai hay nhiều lớp:.....	35
6.2. Trộn các lớp đang hiển thị:	35
6.3. Làm phẳng ảnh (trộn các lớp):.....	35
BÀI 4: XỬ LÝ ẢNH	37
1. Các phép quay ảnh:	37
2. Biến đổi hình ảnh:	37
3. Kênh màu và hiệu chỉnh kênh màu:.....	38
3.1. Giới thiệu kênh màu (Channels):	38
3.2.Các thao tác trên kênh màu:	38
3.3.Tô màu cho các kênh màu:	39
3.3.1. Tự động hiệu chỉnh cho kênh màu:.....	39
3.3.2. Tự động hiệu chỉnh độ tương phản cho các kênh màu:.....	39
3.3.3. Cân bằng các tông màu:.....	40
3.3.4. Hiệu chỉnh biên độ màu cho các kênh màu:	40
3.3.5. Hiệu chỉnh độ nét và sáng tối cho kênh màu:	40
4. Hiệu chỉnh ảnh:	40
4.1 Hiệu chỉnh kích thước ảnh:	40

4.2 Hiệu chỉnh một vùng hình ảnh:.....	41
4.3 Hiệu chỉnh màu sắc và hình ảnh:	41
BÀI 5: TEXT AND FILTER.....	48
1. Text:.....	48
1.1. Cách nhập và xử lý văn bản:	48
1.2. Đưa văn bản vào ảnh ở chế độ chỉnh sửa.....	48
1.3. Đặt chuỗi ký tự vào hình bao sẵn.....	49
2. Filter:	50
2.1 Giới thiệu về bộ lọc:.....	50
2.2. Các nguyên tắc sử dụng bộ lọc:	51

ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG 1

Mã mô đun: MD32

*** VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT, Ý NGHĨA VÀ VAI TRÒ CỦA MÔ ĐUN:**

- Vị trí: Mô đun được bố trí sau khi sinh viên học xong các môn học chung, trước các môn học, mô đun đào tạo chuyên môn nghề.
- Tính chất: Là mô đun chuyên ngành.
- Ý nghĩa: Đây là mô đun đào tạo chuyên môn nghề, cung cấp cho sinh viên kỹ năng cơ bản của nghề Quản trị mạng. Bước đầu giúp các em hình thành những kiến thức cũng như những kỹ năng cơ bản về thiết kế trong web, xử lý ảnh.

*** MỤC TIÊU MÔ ĐUN:**

- Trình bày các chức năng của phần mềm đồ họa Photoshop;
- Hiệu chỉnh hình ảnh chọn kích thước file ảnh phù hợp từng yêu cầu và chất lượng hình ảnh tốt nhất;
- Xử lý, lắp ghép, tạo hiệu ứng cho hình ảnh;
- Thực hiện nhập chữ vào hình ảnh;
- Mô tả cách thức phối màu cho hình ảnh.
- Bố trí làm việc khoa học đảm bảo an toàn cho người và phương tiện học tập.

*** NỘI DUNG MÔ ĐUN:**

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm Tra*
1	Tổng quang về Adobe Photoshop	2	2	0	
2	Các nút lệnh trên thanh công cụ	15	5	10	
3	Sử dụng lớp trong Photoshop	12	2	10	
4	Các cách xử lý ảnh	9	4	4	1
5	Text và Filter	7	2	4	1
Cộng		45	15	28	2

CHƯƠNG 1: TỔNG QUAN VỀ ADOBE PHOTOSHOP

Mã bài: MĐ32-01

Giới thiệu:

Trong đời sống hiện nay, ngoài nhu cầu ăn ngon mặc đẹp con người hiện đại luôn hướng đến cái đẹp, và chụp ảnh đẹp là một trong những cái đích mà chúng ta muốn nói đến.

Muốn chụp ảnh đẹp thì người mẫu phải đẹp và thợ chụp phải chuyên nghiệp, nếu chúng ta không có cả 2 yêu cầu trên, đừng lo lắng gì cả, ta có thể xử lý ảnh chưa được đẹp bằng Photoshop!

Mục tiêu:

- Mô tả được phần mềm xử lý ảnh ;
- Thực hiện được các thao tác trên trình đơn và tạo được tập tin theo kích thước.
- Phân biệt được các chế độ màu cơ bản trong Photoshop.
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Giới thiệu về Adobe Photoshop

Mục tiêu:

- *Giới thiệu về phần mềm xử lý ảnh Photoshop. Cách cài đặt phần mềm.*
- *Sơ lược về các thành phần trên cửa sổ làm việc của PTS.*
- *Mở 1 file ảnh mới đi kèm các thông số kỹ thuật cần thiết.*

Adobe Photoshop: chương trình xử lý ảnh chuyên nghiệp phục vụ cho mọi lĩnh vực, với bộ công cụ đồ họa chuyên nghiệp giúp người thiết kế có khả năng tái tạo và thay đổi các thành phần trong một bức ảnh. Photoshop hiện nay không chỉ là công cụ thiết yếu cho các chuyên gia thiết kế đồ họa và xử lý ảnh, mà còn thật sự cần thiết cho tất cả những ai yêu thích tin học để tạo ra các tranh ảnh nghệ thuật cho riêng mình.

2. Cài đặt Photoshop

2.1 Cài đặt

Trước khi cài đặt Photoshop ta phải chắc rằng cấu hình máy tính của ta đủ mạnh để cài đặt chương trình. Sau đây là cấu hình tối thiểu cần thiết cài đặt Photoshop

- CPU Pentium 100
- 16 MB RAM
- SVGA Card (High color)
- Hệ điều hành Windows 9.x hoặc tương đương.

Các bước cài đặt Photoshop: thực hiện tương tự việc cài đặt các phần mềm khác trên Windows.

2.2 Khởi tạo Photoshop

Cũng tương tự giống như các trình ứng dụng khác trên windows, sau khi cài đặt chương trình sẽ tạo một nhóm các biểu tượng trong trình đơn Programs của Start menu:

- ✓ Khởi động chương trình:

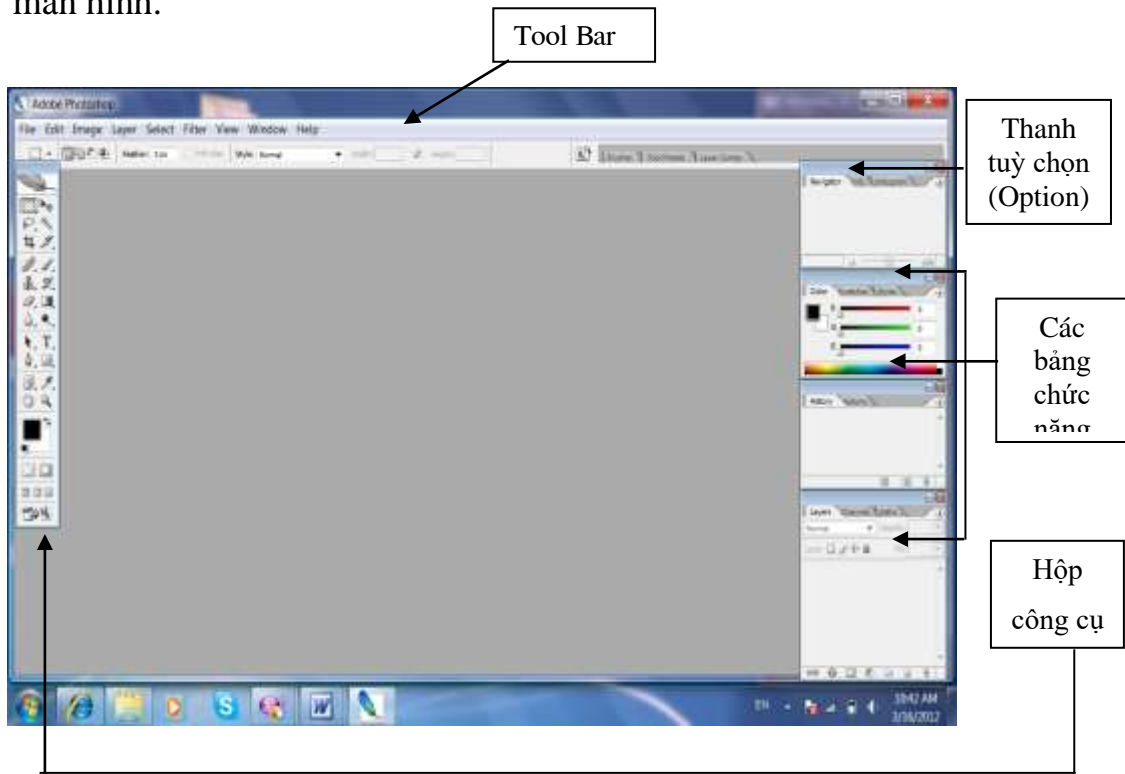
Chọn Start\Programs\Adobe\Photoshop\Photoshop

- ✓ Thoát khỏi chương trình:

Nên lưu lại các tập tin trước khi thoát khỏi Photoshop. Nếu chưa lưu Photoshop sẽ hỏi là "Save change to the Adobe Photoshop Document before closing?" "Yes" để lưu, "No" không lưu, "Cancel" để huỷ và thoát khỏi chương trình.

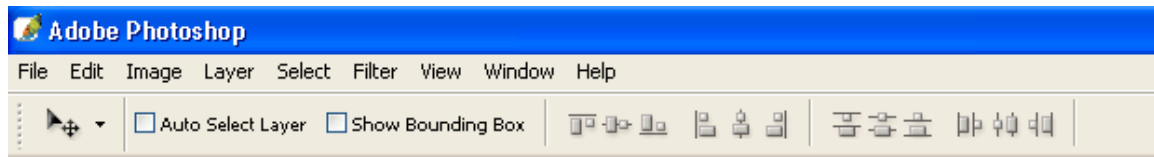
Các cách thoát Photoshop:

- Click vào nút ở góc trên bên phải màn hình.
- Chọn File\Exit.
- Nhấn tổ hợp phím Alt + F4.
- Double Click biểu tượng của chương trình Photoshop ở góc trên bên phải màn hình.



3. Các tính năng chính của Photoshop

3.1 Phân biệt và hiểu rõ tính năng



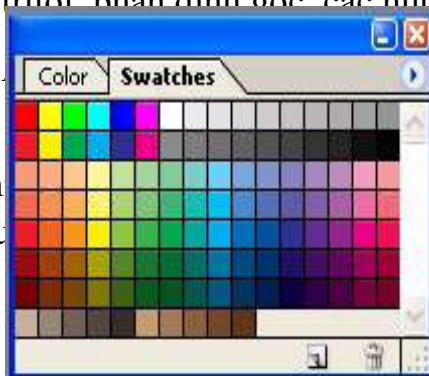
Hình 1.2: Thanh tùy biến

3.1.1. Sử dụng thanh tùy chọn của công cụ (tool options bar).

Tất cả các công cụ đều có tùy chọn riêng của nó, và các tùy chọn này được thể hiện trên thanh tùy chọn của công cụ. Thanh tùy chọn sẽ 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 ta nhập vào các giá trị số bằng cách sử dụng thanh trượt, phân định góc, các nút mũi tên hay hộp nhập.

3.1.2. Bảng Palette Color

xuất h
làm xu



Hình 1.3: Bảng Palette Color

1.4 : Bảng Palette History

sát và chỉnh sửa ảnh. Mặc định các bảng sẽ
ng lên nhau. Tùy theo công việc mà ta có thể
u Windows\chọn <tên bảng> cần hiển thị.

ảng



Hình

* Lưu ý:

- 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 bên phải của bảng để thu nhỏ Minimize bảng hoặc click vào dấu vuông để mở rộng Maximize bảng.

3.2. Mô tả chức năng của các menu công cụ

3.2.1 Các công cụ chọn:

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

Để chọn một công cụ, ta cần Click chuột 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 ta chọn một công cụ khác.

Một vài công cụ có hình tam giác nhỏ ở góc phải dưới thông báo cho ta biết còn có các công cụ ẩn khác.

Cách chọn các công cụ ẩn:

Cách 1: Nhấn giữ mouse trên công cụ có chứa công cụ ẩn, sau đó di chuyển mouse, chọn công cụ mong muốn từ menu chứa nó.

Cách 2: Nhấn giữ Shift + phím tắt của công cụ, lặp lại thao tác này nhiều lần cho đến khi xuất hiện công cụ mà ta cần chọn.

Cách 3: Nhấn giữ Alt và click vào công cụ. Mỗi lần Click các công cụ ẩn sẽ lần lượt xuất hiện.

3.2.2 Các chế độ hiển thị:

* *Phóng to, thu nhỏ khung hình:*

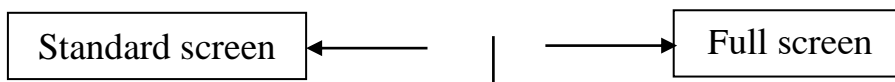
- ✓ Phóng to: Chọn View\Zoom in (Ctrl +)
- ✓ Thu nhỏ: Chọn View\Zoom out (Ctrl -)
- ✓ Cũng có thể click vào công cụ phóng to, thu nhỏ trên thanh công cụ, (khi đưa con trỏ vào ảnh, con trỏ sẽ biến thành dấu +) sau đó click vào vị trí ảnh muốn phóng to, hoặc nhấn phím Alt (khi đưa con trỏ vào ảnh, con trỏ sẽ biến đổi thành dấu -) để thu nhỏ.

* *Thay đổi chế độ hiển thị:*

Tên công cụ có 03 nút chọn cách hiển thị, click chọn một trong để thay đổi cách hiển thị.

Chế độ hiển thị mặc định là Standar Screen Mode (màn hình tiêu chuẩn)

Chế độ hiển thị Full Screen Mode With Menu Bar (hiển thị đầy màn hình và có menu).



3.2.3 Chọn cách hiển thị màu của ảnh:

Để in hoặc xem tỉ lệ một màu cơ bản của ảnh có thể chọn từ menu View\Proof Setup, điều này rất thuận tiện cho việc xem xét và xuất phim để in Offset hoặc in lụa.

- RGB hoặc CMYK: Hiển thị đầy đủ.
- Cyan: Tỷ lệ màu xanh Cyan.
- Yellow: Tỷ lệ màu vàng.
-

3.2.4 Các chế độ màu sắc:

Photoshop cung cấp cho ta nhiều tiêu chuẩn màu để tùy từng mục đích thiết kế ảnh mà ta có thể lựa chọn cho phù hợp. Ta phải xác định mục đích thiết kế ảnh của mình ngay từ khi bắt đầu thiết kế, nếu không ta chuyển qua chế độ khác màu sắc sẽ không còn đúng theo ý tưởng của ta.

Để thay đổi chế độ màu, chọn Image\Mode\Grayscale.

- ✓ Grayscale: Chế độ Bitmap chỉ dùng hai màu đen trắng để thể hiện hình ảnh. Trong khi chế độ Grayscale thể hiện 256 màu xám sắp xếp theo gam độ tối tăng dần. Chế độ này phù hợp cho ta khi thiết kế ảnh đen trắng.
- ✓ Doutone: Là chế độ "lai ghép" (đen trắng cộng thêm một màu). Doutone là hình ảnh thang. Độ xám (Grayscale) có thêm một màu tùy theo ta lựa chọn. Hay nói khác đi, chế độ này chuyển ảnh của ta thành màu trắng + một màu khác.
- ✓ Chuẩn RGB: Đây là chuẩn màu thích hợp để hiển thị trên màn hình máy tính (monitor), nếu ta thiết kế ảnh để xem trên máy tính thì chọn chế độ này là đẹp nhất. Chế độ này dựa trên nền tảng ba màu chính: Đỏ (Red), xanh lục (Green), xanh dương (Blue) là ba màu cơ bản tạo nên màu sắc của bức ảnh trên màn hình.
- ✓ Chuẩn CMYK: Chế độ CMYK là tập hợp giữa bốn màu cơ bản: Cyan, Magenta, Yellow, Black.
Chế độ màu này thích hợp cho ta thiết kế ảnh để in off-set 4 màu. Ảnh từ chế độ này khi chuyển thành RGB màu sắc của ảnh vẫn tương đối tốt, nhưng khi chuyển từ chế độ RGB sang CMYK thì chất lượng màu sắc của ảnh giảm đi rất nhiều.

4. Tạo mới tập tin ảnh

4.1. Mở tập tin ảnh

Tập tin Photoshop có dạng *.PSD lưu trữ tất cả các thông số trong quá trình xử lý ảnh. Tuy nhiên Photoshop còn có thể mở hầu hết các tập tin ảnh, do

đó ta dễ dàng đưa các tập tin ảnh của mình vào để xử lý và tiếp tục chỉnh sửa, đây là một đặc điểm rất mạnh của Photoshop mà ít phần mềm nào có được.

Các dạng tập tin mà Photoshop có thể mở được:

- ✓ *.PSD, *.PDD
- ✓ *.IFF, *.BMP, *.RLE
- ✓ *.GIF, *.EJ
- ✓ *.JPG, *.JF
- ✓ *.TIF...

Cách mở tập tin như sau:

- ✓ Chọn menu
- ✓ Trong hộp trong khung
- ✓ Chọn tập tin tất cả các tập tin này.
- ✓ Click chọn



Ctrl + O).

chứa tập tin cần mở

" nếu muốn hiển thị formats" trong khung

Hình 1.5: Mở 1 tập tin ảnh

✓

Trong màn hình Photoshop ta có thể mở ra nhiều tập tin, muốn làm việc với tập tin nào click vào tiêu đề của tập tin đó, hoặc chọn từ trình đơn Windows\ (tên tập tin).

4.2 Tạo mới tập tin ảnh

Để bắt đầu thiết kế một bức ảnh mới ta nên tạo ra một tập tin có các thông số kỹ thuật theo ý tưởng của ta bằng các bước sau:

- Chọn File\New (Ctrl + N) để mở hộp thoại new.
- Đặt tên cho tập tin trong khung name.
- Chọn kích thước trong khung With (chiều rộng), Height (chiều cao). Khi lựa chọn kích thước ta chú ý đơn vị tính ở phía bên phải. Mặc định đơn vị tính là Inch, ta có thể chọn lại đơn vị tính bằng cách click vào khung đơn vị bên phải (combobox) để chọn lại đơn vị tính như cm, pixel...
- Chọn độ phân giải trong khung Resolution: Độ phân giải càng cao thì khi in ra chất lượng của ảnh càng đẹp, tuy nhiên kích cỡ của tập tin sẽ tăng và làm máy tính xử lý chậm hơn (kích thước của ảnh không hề thay đổi). Nếu ta thiết kế ảnh để xem trên máy tính thì chọn độ phân giải 72

pixel/inch là đủ độ nét, nhưng nếu để in ấn thì độ phân giải tối thiểu phải 150 pixel/inch, thông thường khi thiết kế ảnh để in ấn hoặc đưa qua máy rọi hình kỹ thuật số (digital image) thì nên thiết kế ở độ phân giải 300 pixel/inch.

- Chọn tiêu chuẩn màu trong khung Mode:

Các tiêu chuẩn màu sắc đã được giới thiệu ở phần trước.

- Chọn màu nền trong khung Contents:

✓ White: Nền trắng.

✓ Background color: Nền màu (có màu của màu nền trên thanh công cụ).

✓ Transparent: Không màu (trong suốt).

✓ **1.4.4.**

Bài tập và sản phẩm thực hành bài 32.1

Kiến thức:

Câu 1: Trình bày lệnh tạo mới một file ảnh với các thông số kỹ thuật đi kèm?

Chọn File\New (Ctrl + N) để mở hộp thoại new.

Đặt tên cho tập tin trong khung name.

Chọn kích thước trong khung Width (chiều rộng), Height (chiều cao).

Chọn độ phân giải trong khung Resolution

Chọn tiêu chuẩn màu trong khung Mode:

Chọn màu nền trong khung Contents (mặc định là màu trắng)

Chọn OK để thi hành lệnh

Câu 2: Cho biết các chế độ màu có trong Photoshop?

Để thay đổi chế độ màu, chọn Image\Mode\Grayscale.

✓ Grayscale: Chế độ Bitmap chỉ dùng hai màu đen trắng để thể hiện hình ảnh.

✓ Doutone: Là chế độ "lai ghép" (đen trắng cộng thêm một màu).

✓ Chuẩn RGB: Đây là chuẩn màu thích hợp để hiển thị trên màn hình máy tính (monitor)

✓ Chuẩn CMYK: Chế độ CMYK là tập hợp giữa bốn màu cơ bản:

Cyan, Magenta, Yellow, Black.

Chế độ màu này thích hợp cho ta thiết kế ảnh để in off-set 4 màu.

Câu 3: Hãy so sánh 2 chế độ màu RGB và CMYK.

-
-
- ✓ **Chuẩn RGB:** Chế độ này dựa trên nền tảng ba màu chính: Đỏ (Red), xanh lục (Green), xanh dương (Blue) là ba màu cơ bản tạo nên màu sắc của bức ảnh trên màn hình. Đây là chuẩn màu thích hợp để hiển thị trên màn hình máy tính (monitor)
 - ✓ **Chuẩn CMYK:** Chế độ CMYK là tập hợp giữa bốn màu cơ bản: Cyan, Magenta, Yellow, Black. Chế độ màu này thích hợp cho ta thiết kế ảnh để in off-set 4 màu. Ảnh từ chế độ này khi chuyển thành RGB màu sắc của ảnh vẫn tương đối tốt, nhưng khi chuyển từ chế độ RGB sang CMYK thì chất lượng màu sắc của ảnh giảm đi rất nhiều.

Kỹ năng:

Bài tập ứng dụng:

Bài tập 32.1.1: Mở 1 file ảnh với kích thước như sau:

Name (Tên): Vidu1.psd

Width – Độ rộng : 4.167 inch

Height – Chiều cao: 5.319 inch

Resolution - Độ phân giải: 72 pixel/inch

Color Mode – Chế độ màu : RGB

Background Contents - Màu nền: white

Bài tập 32.1.2: Mở 1 file ảnh với kích thước như Bài tập 1:

Background Contents - Màu nền: một màu cụ thể nào đó (ví dụ:xanh)

Bài tập 32.1.3: Mở 1 file ảnh với kích thước như Bài tập 1:

Background Contents - Màu nền: nền trong suốt

So sánh 3 file ảnh vừa được tạo ra ở trên. Nhận xét

CHỈ DẪN ĐỐI VỚI SINH VIÊN THỰC HIỆN BÀI TẬP ỨNG DỤNG

1. Bài tập ứng dụng phải thực hiện đúng trên máy tính giáo viên giao cho.
2. Kiểm tra các ứng dụng chạy trên máy tính và hướng dẫn sử dụng trước khi thực hiện lệnh.
3. sử dụng ứng dụng theo qui định và thao tác đúng các lệnh.
4. Tổng điểm và kết cấu điểm của các bài như sau:

Tổng số điểm tối đa cho bài: 100 điểm, kết cấu như sau:

a, Phần thực hành khi thực hiện : Tổng cộng 70 điểm

b, Phần chính xác và nhanh chóng : 30 điểm

- *Thời gian thực hiện bài tập vượt quá 25% thời gian cho phép sẽ không được đánh giá.*

- *Thí sinh phải tuyệt đối tuân thủ các qui định an toàn lao động, các qui định của xưởng thực tập, nếu vi phạm sẽ bị đình chỉ thực tập*

CHƯƠNG 2: CÁC NÚT LỆNH TRÊN THANH CÔNG CỤ

Mã bài: MĐ 32.2

Giới thiệu:

- Bức tranh của họa sĩ vẽ đẹp hay không là nhờ cách pha màu độc đáo, vậy một bức ảnh có được xử lý đẹp hay không là nhờ cách biết sử dụng thành thạo và đúng các công cụ trong phần mềm.

- Mỗi một công cụ đều có tính năng riêng, ta phải hiểu rõ nó để sử dụng cho thành thạo và đúng mục đích thì hiệu quả đạt được sẽ như mong muốn.

Mục tiêu:

- Mô tả được cách thức sử dụng của từng công cụ trên thanh công cụ ;
- Thao tác được cách nhập chữ trong hình ảnh.
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính

Nội dung .

1. Chọn công cụ chọn vùng và hiệu chỉnh chọn vùng

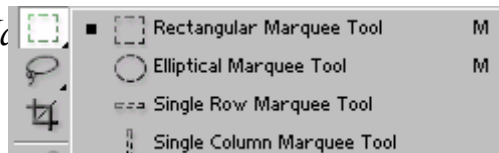
Mục tiêu:

- Chọn đúng công cụ chọn vùng phù hợp đạt theo yêu cầu.
- Thao tác thành thạo các thao tác hiệu chỉnh vùng làm việc đã chọn.

Để sao chép hay xử lý một đối tượng, một vùng nào đó trên ảnh, trước hết ta phải chọn đối tượng hay vùng đó bằng các công cụ sau:

1.1. Các công cụ chọn vùng

1.1.1 Công cụ Marquee



Hình 1.6: Công cụ Marquee Tool

Nhóm công cụ này gồm 04 công cụ chọn vùng, muốn sử dụng công cụ nào thì click vào hình mũi tên ở góc dưới bên phải của biểu tượng (sẽ hiển thị ra 04 biểu tượng khác) vẫn giữ phím chuột và drag đến biểu tượng cần chọn, sau đó đưa con trỏ chuột đến vùng muốn chọn và click and drag trên vùng đó để chọn.

- ✓ Rectangular Marquee Tool: Chọn một vùng hình chữ nhật.
- ✓ Elliptical Marquee Tool: Chọn những vùng hình elip.
- ✓ Single Row Marquee Tool: Chọn một dòng cao 1 pixel.
- ✓ Single Column Marquee Tool: Chọn một cột rộng 1 pixel.

Chú ý:

- ✓ Khi muốn vùng chọn là hình vuông hay hình tròn, ta giữ phím Shift và click and drag để chọn vùng chọn.

- ✓ Khi muốn chọn từ tâm đối tượng, nhấn giữ phím Alt và click and drag trở chuột để tạo vùng chọn .

1.1.2. Công cụ Crop:



Cắt một phần hình ảnh và loại bỏ phần còn lại, ta có thể dùng công cụ này để xoay hay định lại kích cỡ hình ảnh.

1.1.3. Công cụ Lasso:

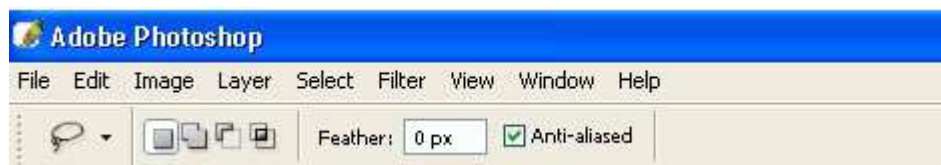
Cho phép chọn các đối tượng hay vùng có hình dạng bất kỳ. Nhóm này có 03 công cụ, muốn sử dụng công cụ nào ta click chọn vào hình mũi tên ở góc dưới bên phải của biểu tượng, vẫn giữ phím chuột và drag đến biểu tượng cần chọn.

1.1.3.1. Thao tác với công cụ Lasso: Chọn khối vẽ tự do.

- ✓ Bước 1: Chọn công cụ Lasso hoặc gõ phím L.
- ✓ Bước 2: Click and drag con trỏ chuột xung quanh hình muốn chọn, ta sẽ thấy một đường viền nhấp nháy như chọn bằng Marquee, và nhớ là đừng buông phím chuột cho đến khi chọn xong đối tượng.

1.1.3.2. Công cụ Polygonal Lasso: Chọn khối theo hình đa giác. Công cụ Polygonal Lasso cho phép tạo ra các mục chọn có hình đa giác phức tạp.

* Thao tác chọn với công cụ Polygonal Lasso:



Hình 1.8: Các tùy chọn trên công cụ Lasso Tool

- ✓ Bước 1: Click chọn công cụ Polygonal Lasso.
- ✓ Bước 2: Click vào một điểm trên ảnh để đặt điểm neo đầu tiên rồi di chuyển chuột, một đường thẳng nối điểm neo với con trỏ sẽ hiển thị dù ta đưa con trỏ chuột đến bất cứ điểm nào trên ảnh.
- ✓ Bước 3: Tiếp tục click con trỏ chuột lên các điểm trên vùng chọn để bao kín vùng chọn.
- ✓ Bước 4: Khi kết thúc, double click để nối điểm neo đầu tiên với điểm neo cuối cùng để tạo nên vùng chọn là một đa giác khép kín.

1.1.3.3. Công cụ Magnetic Lasso:

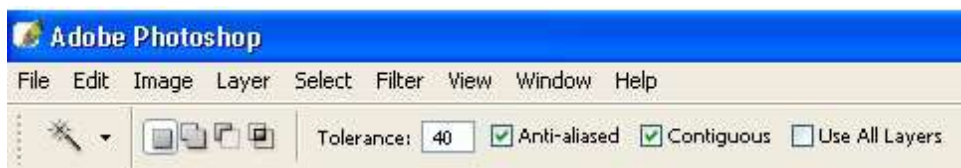
Tự động chọn khối. Dùng công cụ Magnetic Lasso có thể tự chọn tự do các vùng chọn với các cạnh có độ tương phản cao một cách dễ dàng. Công cụ Magnetic Lasso sẽ tự động tạo ra một đường tương phản cao một cách dễ dàng. Công cụ Magnetic Lasso sẽ tự động tạo ra một đường viền dọc theo các cạnh đường biên vùng chọn khi đưa con trỏ chuột dọc theo các cạnh này.

- Thao tác chọn với công cụ Magnetic Lasso:

- ✓ Bước 1: Chọn công cụ Magnetic Lasso.
- ✓ Bước 2: Click con trỏ chuột ở một vị trí trên đường biên hình muốn chọn để đặt điểm chốt đầu tiên.
- ✓ Bước 3: Drag chuột trên đường biên hình chọn, công cụ sẽ tự động đặt các điểm chốt vào.
- ✓ Bước 4: Khi đến điểm neo đầu, double click con trỏ chuột để kết thúc.

Chú ý: Trong khi drag chuột ở các vùng có độ tương phản thấp, nếu thấy đường viền chọn tự động không nằm trên các điểm muốn chọn, có thể click con trỏ chuột để đặt các điểm neo theo ý muốn.

1.1.4. Công cụ Magic Wand:



Hình 1.9: Tùy chọn trên thanh công cụ Magic Wand

Công cụ Magic Wand cho phép chọn các vùng có cùng màu trên ảnh. Sử dụng công cụ này rất đơn giản, ta chỉ cần click chọn công cụ Magic Wand rồi đưa con trỏ chuột đến vùng có màu muốn chọn, click để chọn vùng này.

Lưu ý:

- ✓ Nếu muốn chọn cùng lúc nhiều vùng, sau khi chọn được vùng thứ nhất, tiếp tục nhấn và giữ phím Shift, sau đó sử dụng các công cụ để chọn các đối tượng tiếp theo.
- ✓ Muốn chọn hết đối tượng, nhấn tổ hợp phím Ctrl + A hoặc chọn menu Select\All.
- ✓ Để đảo vùng chọn nhấn Shift + Ctrl + I hoặc chọn menu Select\Inverse (đảo vùng chọn tức là thôi vùng đang chọn và chọn tất cả những vùng chưa được chọn của đối tượng).
- ✓ Thôi chọn nhấn tổ hợp phím Ctrl + D hoặc chọn Select\Deselect.

1.2. Hiệu chỉnh vùng chọn

Khi biên mục chọn vừa tạo vẫn chưa sát với đối tượng muốn chọn, có thể dùng các công cụ khác nhau để điều chỉnh nó bằng cách sau:

1.2.1. Chọn một công cụ chọn thích hợp:

- ✓ Thêm vùng chọn: chọn vùng thứ nhất, nhấn giữ Shift và chọn vùng cần thêm vào trong mục chọn.
- ✓ Bớt vùng chọn: chọn vùng thứ nhất, nhấn giữ Alt và chọn vùng muốn bỏ ra ngoài mục chọn.
- ✓ Lấy phần giao của hai mục chọn: chọn vùng thứ nhất, nhấn tổ hợp phím Shift + Alt, chọn một vùng khác mà vùng này sẽ cắt mục chọn ban đầu ở vùng muốn chọn.

Ta có thể mở rộng hay thu hẹp vùng chọn bằng cách vào Menu Select\Modify\Expand (mở vùng chọn), nhập độ rộng cần muốn mở rộng vùng chọn. Hoặc thu hẹp vùng chọn Select\Modify\Contract nhập độ rộng cần thu hẹp vùng chọn.

Để vùng chọn có cùng tông màu, chọn Select\Similar, Photoshop sẽ tự động chọn hết những vùng có cùng tông màu.

1.2.2. Tạo khung chọn cho một mục chọn:

- ✓ Để tạo khung ảnh, chọn đối tượng thích hợp, kế tiếp chọn vùng thích hợp sau đó vào menu Select\Modify\Border nhập vào độ rộng khung hình cần tạo.
- ✓ Để tạo khung bo tròn các góc, chọn đối tượng Rectangular, chọn vùng cần chọn sau đó Select\Feather, nhập độ bo tròn (độ bo tròn tùy thuộc vào độ lớn của khung).

1.2.3. Di chuyển đối tượng:

Sau khi chọn được vùng theo ý muốn, click chọn biểu tượng Move trên thanh công cụ và thực hiện như sau:

Di chuyển mục chọn:

- ✓ Đưa con trỏ chuột đến vùng chọn, click and drag vùng chọn đến vị trí thích hợp.
- ✓ Chọn Select\Deselect (Ctrl + D) để thôi chọn.

Lưu ý: Nếu ta thực hiện điều này trong lớp khác với lớp Background, lớp này sẽ bị làm sạch và hình ảnh lớp dưới sẽ thấy được.

1.2.4. Di chuyển và đồng thời sao chép:

Đưa con trỏ đến vùng chọn, nhấn giữ phím Alt đồng thời click and drag vùng chọn đến vị trí mới.

Di chuyển bằng các phím mũi tên:

Gõ các phím lên, xuống, qua trái, qua phải để di chuyển mục chọn. Một bước di chuyển là một pixel.

1.2.4.1 Sao chép vùng chọn: Photoshop có hai lệnh sao chép và hai lệnh dán:

- ✓ Lệnh Edit\Copy (Ctrl + C): Sao chép vùng đã chọn trên Layer đang chọn vào clipboard. Khi dán (Paste) đối tượng đã được sao chép ra một Layer mới.
- ✓ Lệnh Edit\Copy Merged (Shift + Ctrl + C): Trộn các lớp (Layer) trong vùng được chọn và sao chép vào Clipboard.
- ✓ Lệnh Edit\Paste (Ctrl + V): Dán đối tượng ảnh trong clipboard vào khung ảnh hiện hành, đồng thời tạo một Layer mới.
- ✓ Lệnh Paste Info (Shift + Ctrl + V): Dán ảnh trong clipboard vào bên trong một mục đang chọn khác. Khi đó ảnh gốc được dán vào sẽ phụ thuộc lớp con của phần được chọn, hay phần chọn sẽ biến thành mặt nạ lớp.

Lưu ý:

- ✓ Có thể sao chép các đối tượng hình ảnh của các ứng dụng khác nhau trong Windows.
- ✓ Cùng lúc ta có thể mở và sao chép các thành phần khác trong Photoshop (sau khi sao chép đối tượng vào clipboard, mở tập tin khác và chọn Edit\Paste).

1.2.4.2 Xoá và cắt mục chọn: Để xoá mục chọn có thể thực hiện trong các cách sau:

- ✓ Chọn menu Edit\Clear.
- ✓ Nhấn phím Delete.
- ✓ Muốn cắt mục chọn vào Clipboard chọn menu Edit\Cut.

2. Nhóm công cụ vẽ và tô màu

Mục tiêu:

Chọn đúng công cụ vẽ và công cụ tô màu theo đúng yêu cầu sử dụng.

2.1 Chọn màu

Trước khi tô, vẽ... ta cần phải chọn màu tô hoặc màu vẽ, Photoshop có biểu tượng màu Foreground và Background thể hiện trên thanh công cụ giúp ta dễ dàng chọn được màu sắc như ý.

- ✓ Màu Foreground dùng để tô, vẽ. Khi tô hay vẽ màu của nét vẽ có màu giống như màu của Foreground. Nếu muốn toàn bộ vùng đang chọn có màu của Foreground ta nhấn tổ hợp phím Alt + Delete.

- ✓ Màu Background là màu nền, khi tạo một tập tin mới, nếu chọn màu Background thì màu nền mặc định của tập tin mới sẽ có màu này. Nếu muốn toàn bộ vùng đang chọn có màu của Background ta nhấn tổ hợp phím Ctrl + Delete.
- ✓ Để đưa màu Foreground và Background về mặc định (đen, trắng) click vào biểu tượng ô vuông có hai màu đen trắng ở góc dưới bên trái.
- ✓ Để đổi màu Foreground thành Background và ngược lại, click vào biểu tượng mũi tên ở góc trên bên phải.

Để thay đổi màu Foreground hoặc Background có thể thực hiện như sau:

- ✓ Double click vào biểu tượng Foreground hoặc Background để mở bảng Color Picker.
- ✓ Click chọn nhóm màu ở khung dải màu.
- ✓ Xem sự khác biệt giữa màu vừa chọn và màu cũ trong bảng so sánh.
- ✓ Cũng có thể nhập các thông số của màu sắc vào các ô thông số RGB hoặc CMYK để chọn màu.
- ✓ Click OK để chọn.

Lúc này biểu tượng màu trên thanh công cụ sẽ hiển thị màu vừa chọn sẵn sàng cho ta tô hoặc vẽ.

2.2. Công cụ vẽ đơn giản

Photoshop có nhiều công cụ vẽ, ta có thể chọn một trong những công cụ thích hợp sau:

2.2.1 *Công cụ Pencil*: Click vào biểu tượng Pencil, sau khi chọn xong ta đưa con trỏ vào vị trí muốn vẽ, click and drag để vẽ.

2.2.2 *Công cụ Paintbrush*: Công cụ Paintbrush cũng dùng để vẽ nhưng với nét vẽ lớn hơn. Sau khi click chọn công cụ Paintbrush trên thanh công cụ, sau đó đưa con trỏ chuột đến vị trí muốn vẽ, click and drag để vẽ.

2.3 Công cụ vẽ tự do

Để vẽ các đường cong hay các hình phức tạp mà trong quá trình vẽ cần phải hiệu chỉnh nhiều lần, Photoshop cung cấp cho ta 5 công cụ để có thể vẽ một cách dễ dàng.

Các công cụ này cũng nằm trong một nhóm công cụ Pen. Cũng giống như các nhóm công cụ khác, muốn chọn công cụ nào trong nhóm này ta cần phải click và giữ con trỏ sẽ hiển thị, muốn chọn công cụ nào drag con trỏ chuột đến công cụ đó.

Lưu ý: Các nét vẽ tạo bởi các công cụ này chỉ là các đường nét phát họa, chưa phải là nét vẽ trên ảnh, ta có thể chỉnh sửa lại tất cả các nét vẽ này, sau đó sẽ chuyển chúng thành nét vẽ trên ảnh.

- Công cụ Pen (vẽ đa giác và đường cong):

Sau khi click chọn công cụ Pen, đưa con trỏ chuột đến điểm cần vẽ. Click chuột để đặt điểm neo đầu, sau đó click chuột tại các điểm khác để tạo thành một hình đa giác. Nếu muốn vẽ đường cong ta cần click và drag con trỏ chuột. Khi vẽ xong double click để kết thúc nét vẽ.

- Công cụ Freeform (vẽ tự do): Chọn công cụ Freeform Pen, sau đó đưa con trỏ chuột đến vị trí muốn vẽ. Click and drag để vẽ, Freeform Pen tạo ra các điểm neo và các đường cong. Ta có thể hiệu chỉnh các đường vẽ này một cách tùy ý.

Công cụ thêm và xoá điểm neo: Trong quá trình chỉnh sửa nét vẽ ta sẽ rất cần tạo thêm hoặc xoá bớt các điểm neo trên nét vẽ. Có hai công cụ để giúp việc chỉnh sửa trở nên dễ dàng:

- ✓ Công cụ Add Anchor (tạo thêm điểm neo): Đưa con trỏ chuột đến vị trí muốn thêm điểm neo trên nét vẽ, click để tạo điểm neo.
- ✓ Công cụ Delete Anchor (xoá điểm neo): Đưa con trỏ chuột đến điểm neo muốn xoá trên nét vẽ, click để xoá điểm neo.

- Công cụ Convert Point (công cụ chuyển đổi giữa đường thẳng và đường cong): Chọn công cụ Convert Point, sau đó đưa con trỏ chuột đến điểm neo của đoạn nét vẽ muốn chuyển đổi. Click để chuyển đổi từ đường cong thành đường thẳng. Click and drag để đổi đường thẳng thành đường cong.

Cách chuyển đổi các nét phát họa thành hình ảnh:

Như đã giới thiệu, các nét vẽ được tạo bởi các công cụ chỉ là các đường nét phát họa, chưa phải là nét vẽ trên ảnh. Để chuyển các nét phát họa thành nét vẽ thật sự, ta có thể thực hiện theo các bước sau:

Sau khi hiệu chỉnh các nét vẽ phát họa, nếu trên màn hình chưa hiển thị hộp thoại Path, ta cần chọn Windows\Path.

Nhấn chuột tại khung Work Path và chọn:

- ✓ Fill Path: Tô màu vùng phát họa.
- ✓ Stroke Path: Tô màu nét phát họa.
- ✓ Make Selection (mở hộp thoại Make Selection): Trong hộp thoại Make Selection nếu điều chỉnh thông số Feather Radius = 0 pixel để có độ nét cao, sau đó click OK. Lúc này xuất hiện các đường

viền xung quanh các nét vẽ phát hoạ cho biết nét vẽ đã được chọn. Ta tiến hành tô màu cho phần được chọn như sau:

Tô màu vùng chọn:

- Chọn Edit\Fill: Tô màu vùng chọn.
- Alt + Delete: Lấy màu Foreground.
- Ctrl + Delete: Lấy màu Background.

Tô màu đường viền:

- Chọn Edit\Stroke: Màu đường viền.

Xoá nét vẽ phát hoạ:

- Nhấn chuột phải tại khung Work Path và chọn Delete Path.

2.4. Công cụ tô màu

2.4.1 Công cụ Paint Bucket (phủ màu): Sau khi chọn màu thích hợp, click chọn công cụ Paint Bucket. Sau đó đưa con trỏ chuột đến vị trí muốn tô màu và click chuột. Lúc này màu của Foreground sẽ được phủ lên cả vùng có màu trùng với màu tại điểm click chuột.

2.4.2 Công cụ Airbrush (tô màu): Công cụ Airbrush rất hữu ích cho việc chỉnh sửa các dải màu trên ảnh hay chỉnh sửa các ảnh cũ. Sau khi chọn nét vẽ, màu vẽ, đưa con trỏ chuột đến điểm cần tô màu, click hoặc click and drag để tô màu.

2.4.3 Công cụ Clone Stamp (sao chép ảnh): Clone Stamp sao chép bằng cách click và drag lên vùng ảnh muốn sao chép để có một vùng ảnh thứ hai giống hệt vùng này.

- ✓ Chọn công cụ Clone Stamp.
- ✓ Đưa con trỏ chuột đến vùng ảnh muốn sao chép nhấn giữ phím Alt đồng thời click chuột và buông phím Alt để đánh dấu vùng muốn sao chép.
- ✓ Đưa con trỏ chuột đến vị trí cần sao chép đến, click and drag để sao chép vùng ảnh đã đánh dấu.

Khi click and drag ta sẽ thấy hiển thị một dấu cộng trên vùng ảnh đã đánh dấu, dấu cộng đó cho biết vùng ảnh được sao chép đến tại con trỏ chuột giống hệt như vùng ảnh tại vị trí có dấu cộng.

2.5 Công cụ tẩy xoá

2.5.1. Công cụ Eraser (xoá toàn bộ): Sau khi chọn nét xoá, chọn công cụ Eraser và đưa con trỏ chuột đến vị trí muốn xoá trên ảnh. Click and drag để xoá phần ảnh của Layer đang chọn tại vị trí con trỏ chuột.

2.5.2. Công cụ Background Eraser (xoá nền): Cũng giống như công cụ Eraser nhưng công cụ này chỉ xoá phần nền của Layer đang chọn, không xoá các phần mới vẽ hoặc chỉnh sửa thêm trên Layer.

2.5.3. Công cụ Magic Eraser (xoá vùng theo màu): Tương tự như Eraser nhưng công cụ này sẽ xoá cả vùng của ảnh nền trên Layer có màu tương tự tại vị trí click chuột.

2.5.4 Công cụ History Brush (khôi phục lại): Công cụ này giúp khôi phục lại nguyên gốc của ảnh như lúc đầu chỉnh sửa, tức là xoá đi các phần mới chỉnh sửa trên Layer. Nếu các phần chỉnh sửa được lưu vào tập tin ảnh được đóng lại (close) thì lần sau mở tập tin sẽ không khôi phục lại được các phần chỉnh sửa này. Cách sử dụng công cụ này cũng giống như cách sử dụng các công cụ xoá ở trên.

2.5.5 Công cụ Art History Brush (xoá nhoè nền ảnh): Công cụ này cũng giống như công cụ History Brush nhưng đồng thời xoá nhoè màu nền của ảnh.

2.6. Công cụ hiệu chỉnh nét vẽ

2.6.1. Công cụ Blur (làm mờ nét ảnh): Trên ảnh có thể có các nét, cạnh có độ tương phản cao. Công cụ Blur cho phép làm mờ các nét bằng cách:

- ✓ Chọn công cụ Blur.
- ✓ Đưa con trỏ chuột đến vị trí nét ảnh có độ tương phản cao, click and drag nhiều lần để làm mờ nét ảnh.

2.6.2. Công cụ Sharpen (làm sắc nét): Ngược với công cụ Blur, Sharpen sẽ làm sắc nét các cạnh trên ảnh. Cách sử dụng công cụ này cũng giống như công cụ Blur.

2.6.3. Công cụ Smudge (đẩy màu ra xung quanh): Sau khi chọn công cụ Smudge, đưa con trỏ chuột đến vị trí có màu muốn đẩy, click and drag về hướng muốn đẩy màu ra. Nếu click and drag trên một vùng ảnh nhiều lần thì màu của vùng ảnh sẽ được hoà trộn vào nhau.

2.6.4 Công cụ Dodge (tăng sáng): Dodge giúp tăng sáng cho một vùng nào đó trên ảnh. Bằng cách click and drag trên vùng muốn tăng độ sáng (ta nhớ click chọn công cụ trước khi thực hiện).

2.6.5 Công cụ Burn (tăng tối): Ngược lại với công cụ Dodge, Burn sẽ làm giảm độ sáng trên vùng ảnh. Cách thực hiện cũng giống như Dodge.

2.6.6 Công cụ Sponge (tăng độ thuần chuẩn màu): Sau khi chọn công cụ, click and drag trên vùng muốn tăng độ thuần chuẩn màu, các màu chiếm tỷ lệ đa số trong vùng sẽ được lấp vào chỗ các lớp màu chiếm tỷ lệ thiểu số trong vùng và làm xộp mịn lại vùng ảnh có nhiều màu tương phản với nhau.

Lưu ý:

- ✓ Các công cụ trên đều có bảng Options (lựa chọn), ta có thể thay đổi các thông số để có kết quả theo ý muốn.
- ✓ Trước khi tô chỉnh ta nên chọn nét vẽ cho thích hợp, sau khi chỉnh sửa nếu thấy không như ý thì chọn Edit\Undo ngay, hoặc dùng cả chức năng hiệu chỉnh.

2.7. Công cụ pha màu

Trong mục này chúng ta tìm hiểu tính năng của nhóm công cụ trộn màu Gradient. Công cụ này có 5 tùy chọn:

2.7.1 Linear Gradient: Trộn thành một dải màu theo hướng click and drag con trỏ chuột.

2.7.2 Radial Gradient: Trộn thành một dải màu theo hình tròn.

2.7.3 Angle Gradient: Trộn thành một dải màu theo hình nón.

2.7.4 Reflected Gradient: Trộn thành một dải màu theo đường thẳng.

2.7.5 Diamond Gradient: Trộn thành một dải màu theo hình vuông.

Cách thực hiện:

- ✓ Chọn vùng muốn trộn màu.
- ✓ Chọn lại màu Foreground và Background. Nếu muốn trộn giữa hai màu này thì click vào biểu tượng màu Foreground hoặc Background để chọn màu.
- ✓ Click and drag trên vùng muốn trộn màu và ta sẽ thấy ngay kết quả. Màu của vùng trộn sẽ phụ thuộc rất nhiều vào hướng và độ dài của đoạn click and drag.

*** Chọn màu bằng công cụ Eyedropper:**

Công cụ Eyedropper giúp ta chọn một màu có sẵn trên bức ảnh bằng cách:

- ✓ Click chọn biểu tượng Eyedropper.
- ✓ Đưa con trỏ đến vị trí có màu muốn chọn trên bức ảnh và click chọn.

Lúc này biểu tượng màu trên thanh công cụ sẽ hiển thị màu vừa chọn để sẵn sàng cho ta tô hoặc vẽ.

3. Công cụ tạo chữ

Photoshop cho phép ta đưa chữ vào ảnh theo bất cứ font (kiểu chữ) nào được cài đặt trong máy tính. Điều này rất thuận tiện để đưa tiếng việt vào ảnh. Phần này chỉ giới thiệu cách đưa chữ vào ảnh, còn việc làm các kỹ xảo đối với chữ cũng giống như đối với các đối tượng khác sẽ giới thiệu sau. Công cụ nhập chữ có 4 tùy chọn sau:

3.1 Type: Nhập chữ theo hàng ngang.

3.2 Type Mask: Chọn đường viền chữ (tạo vùng chọn theo các đường viền của chữ để làm các kỹ xảo khác).

3.3 Vertical Type: Nhập chữ theo hàng dọc.

3.4 Vertical Type Mask: Chọn đường viền chữ theo hàng dọc.

Cách thực hiện:

- ✓ Chọn công cụ nhập chữ.
- ✓ Đưa con trỏ chuột đến vị trí muốn đặt chữ.
- ✓ Chọn kiểu chữ trong khung Fonts.
- ✓ Chọn cỡ chữ trong khung Size.
- ✓ Click vào khung color để chọn màu.
- ✓ Chọn dạng hiển thị chữ trong khung Anti-Alias, nên chọn Crisp hoặc Strong.
- ✓ Tiến hành nhập chữ. Các kỹ năng nhập chữ giống các phần mềm khác.

Bài tập và sản phẩm thực hành bài 32.2

Kiến thức:

Câu 1: Trình bày chức năng của các lệnh đã học có lệnh tắt là: M, L, C, W,P , ...

Hướng dẫn trả lời:

+ *Công cụ Marquee (M):* Nhóm công cụ này gồm 04 công cụ chọn vùng.

- ✓ Rectangular Marquee Tool: Chọn một vùng hình chữ nhật.
- ✓ Elliptical Marquee Tool: Chọn những vùng hình elip.
- ✓ Single Row Marquee Tool: Chọn một dòng cao 1 pixel.
- ✓ Single Column Marquee Tool: Chọn một cột rộng 1 pixel.

+ *Công cụ Crop:(C)* Cắt một phần hình ảnh và loại bỏ phần còn lại, ta có thể dùng công cụ này để xoay hay định lại kích cỡ hình ảnh.

+ Công cụ Lasso: Cho phép chọn các đối tượng hay vùng có hình dạng bất kỳ.

+ *Công cụ Magic Wand:(W)* cho phép chọn các vùng có cùng màu trên ảnh.

Câu 2: Liệt kê các công cụ có cùng chức năng chọn vùng làm việc.

Hướng dẫn trả lời:

- + *Công cụ Marquee (M)*: Nhóm công cụ này gồm 04 công cụ chọn vùng.
- ✓ Rectangular Marquee Tool: Chọn một vùng hình chữ nhật.
 - ✓ Elliptical Marquee Tool: Chọn những vùng hình elip.
 - ✓ Single Row Marquee Tool: Chọn một dòng cao 1 pixel.
 - ✓ Single Column Marquee Tool: Chọn một cột rộng 1 pixel.
- + *Công cụ Lasso (L)*: Cho phép chọn các đối tượng hay vùng có hình dạng bất kỳ.
- + *Công cụ Magic Wand (W)*: Cho phép chọn các vùng có cùng màu trên ảnh.

Kỹ năng:

Bài tập ứng dụng: Mở 1 file ảnh với kích thước cho sẵn như sau:

Name (Tên): Vidu1.psd
 Width – Độ rộng : 4.167 inch
 Height – Chiều cao: 5.319 inch
 Resolution - Độ phân giải: 72 pixel/inch
 Color Mode – Chế độ màu : RGB
 Background Contents - Màu nền: white

Thực hiện Bài tập thực hành theo yêu cầu như sau:

Bài tập 32.2.1:



01_Begin



01_Final.

- Dùng những công cụ chọn vùng thích hợp đã được học, chọn và đưa những đối tượng cần sử dụng trên file 01_Begin thành những Layer mới.
- Chuyển những đối tượng đã chuyển thành layer trên file 01_Begin sang file Vidu1.psd mới mở
- Thao tác và sắp xếp các đối tượng sao cho giống trên file 01_Final
- Hoàn thiện và lưu file
- Kết thúc bài thực hành

Bài tập 32.2.2:

Mở 1 file ảnh với kích thước cho sẵn như sau:

Name (Tên): Baitap3.psd

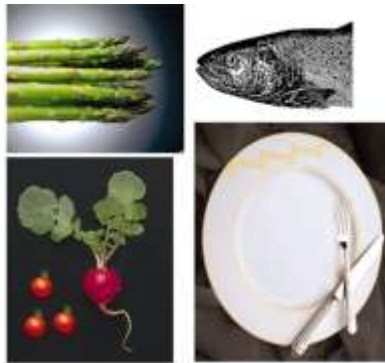
Width – Độ rộng : 3.583 inch

Height – Chiều cao: 5.722 inch

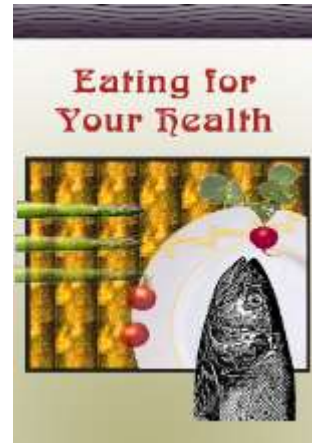
Resolution - Độ phân giải: 72 pixel/inch

Color Mode – Chế độ màu : RGB

Background Contents - Màu nền: white



02_BEGIN



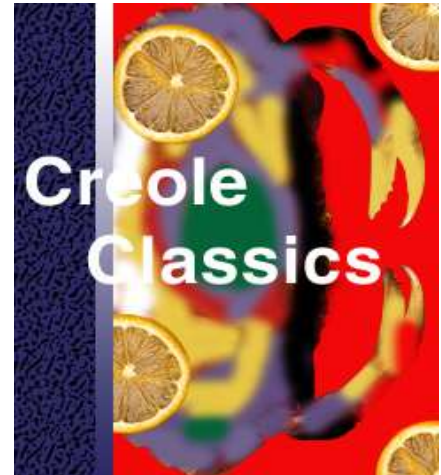
02_FINAL

Thực hành theo những bước sau:

- Mở một file mới với những tính chất và kích thước tương tự file Final, dùng các chức năng tô chuyển sắc tô màu nền giống màu nền file Final.
- Dùng chức năng Edit\Define Pattern và Edit\Fill để thực hiện việc tạo mẫu nền chất liệu trên file mới, dùng chức năng Edit\Stroke tạo viền cho nền. Chú ý để tạo được mẫu Pattern khi chọn vùng nên sử dụng công cụ chọn Rectangular Marquee Tool để tạo vùng chọn mẫu, không sử dụng Feather khi chọn mẫu làm Pattern.
- Dùng các công cụ chọn vùng thích hợp chọn và đưa các đối tượng cần sử dụng trên file Begin ra thành các layer mới.
- Chuyển các đối tượng đã đưa ra thành layer trên file Begin sang file mới tạo, thao tác sắp xếp các đối tượng sao cho giống các đối tượng trên file Final.
- Dùng chức năng Opacity làm trong suốt một phần đối tượng
- Dùng chức năng tô chuyển sắc, tạo vùng chọn tô màu và đặt các lượn sóng màu đen cho sẵn lên để tạo vùng phía trên giống file Final.
- Hoàn thiện và lưu file.
- Kết thúc bài thực hành.

Bài tập 32.2.3:

03_BEGIN



03_FINAL

- Mở một file mới với những tính chất và kích thước tương tự file Final. Tô màu đỏ cho nền.
- Dùng các chức năng Edit\Define Pattern, Edit\Fill và chức năng tô chuyển sắc để tạo mẫu đối tượng bên phải trên file mới mở giống file Final.
- Dùng các công cụ chọn, tạo vùng và đưa các đối tượng cần sử dụng trên file Begin ra thành các layer mới. Di chuyển các đối tượng này sang file mới mở.
- Thao tác, sắp xếp các đối tượng trên file mới giống file Final. Dùng công cụ Brush Tool tô vẽ đối tượng (con cua) giống file Final. Chú ý khi tô vẽ nên sử dụng loại đầu cọ có Feather.
- Dùng công cụ Type Tool nhập đoạn text, hoàn thiện và lưu file.
- Kết thúc bài thực hành.

Bài tập 32.2.4:

04_BEGIN



04_FINAL

Thực hiện theo những bước sau:

- Bài tập này không cần mở file mới để thực hiện như những file khác mà có thể thực hiện ngay trên file 04_Begin.
- Dùng các chức năng tô chuyển sắc, các chế độ Opacity để tạo ra lớp mờ màu tím trên file 04_Begin tương tự trên file Final.
- Dùng các công cụ chọn vùng, chọn và đưa các đối tượng cần sử dụng trên các file Begin ra thành những layer mới, chuyển chúng sang file 04_Begin.
- Thao tác, sắp xếp các đối tượng trên file 04_Begin sao cho giống với file 04_Final. Dùng chế độ hòa trộn layer là Screen để làm trong suốt đối tượng đồng hồ.
- Dùng công cụ Type Tool nhập đoạn text (Z999), dùng các chế độ Layer Style (Bevel and Emboss và Drop Shadow) để thực hiện mẫu đối tượng chữ (Z999).
- Kiểm tra, hoàn thiện và lưu file.

CHƯƠNG 3: SỬ DỤNG LỚP TRONG PHOTOSHOP

Mã bài: MĐ 32.3

Giới thiệu:

Xử lý ảnh trong Photoshop không nằm ngoài mục đích làm cho ảnh ban đầu biến đổi theo mong muốn của người thực hiện. Việc thực hiện này không phải làm thay đổi ảnh gốc mà thực chất là thực hiện một số thay đổi trên một vùng riêng biệt, và mỗi vùng riêng biệt này có thể thêm, thay đổi, xóa, ... Vùng riêng biệt này được Photoshop gọi là LỚP – LAYER.

Mục tiêu:

- Trình bày định nghĩa về lớp ;
- Thực hiện thành thạo các thao tác trên lớp và tạo được hiệu ứng cho lớp ;
- Lắp ghép hình ảnh đúng theo yêu cầu.
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Giới thiệu về lớp (Layer)

Mục tiêu:

- Trình bày đúng định nghĩa lớp và hiểu được ý nghĩa của việc sử dụng lớp trong PTS

1.1 Định nghĩa

Mỗi ảnh của Photoshop có thể có một hoặc nhiều lớp được sắp xếp chồng lên nhau. Mỗi lớp riêng rẽ sẽ thể hiện những hình ảnh nghệ thuật hay những cách trình bày khác nhau. Từ đó ta có thể thấy được toàn cảnh bức tranh một cách tuyệt hảo dựa trên các lớp này. Như vậy lớp được xem như một tấm màn trong suốt chắn lên ảnh.

Lưu ý:

- ✓ Khi tạo mới một tập tin ảnh, mặc nhiên Photoshop sẽ tạo ra một lớp (Layer) mới hoặc khi sao chép đối tượng ảnh, Photoshop cũng tạo ra một lớp mới để chứa đối tượng đó.
- ✓ Với mỗi lớp riêng lẻ, ta có thể hiệu chỉnh hay loại bỏ mà không ảnh hưởng đến các lớp khác.
- ✓ Ngoài ra ta có thể trộn các lớp này thành một lớp duy nhất.

1.2. Ý nghĩa của bảng Layer

- ✓ Bảng Layer hiển thị tất cả các lớp có trên một ảnh gồm khung ảnh (Thumbnail) và tên lớp.

- ✓ Sử dụng bảng Layer để dễ dàng quản lý và thao tác với các lớp. Nếu bảng Layer chưa được mở, hãy chọn cách mở bằng cách chọn trình đơn Windows>Show Layers.

2. Các thao tác chọn trong lớp (Layer)

Mục tiêu:

- Thực hiện và ứng dụng thành thạo các thao tác trong lớp

2.1. Chọn lớp

Muốn làm việc với lớp nào trong bảng Layers, click chọn vào lớp đó trong bảng Layers. Thông thường lớp đó được đổi màu và được đánh dấu bởi biểu tượng cọ vẽ.

2.2 Ẩn /Hiện lớp

Khi không muốn xuất hiện đối tượng (lớp) nào đó trên ảnh, ta chỉ cần dấu chúng đi bằng cách click bỏ dấu vào biểu tượng con mắt (phía trái của bảng Layers).

2.3 Xóa lớp

Nếu không muốn dùng đối tượng (lớp) ảnh nào đó, ta có thể xóa chúng đi bằng cách:

- ✓ Vào trình đơn Layer>Delete Layer.
- ✓ Click vào biểu tượng hình tam giác phía góc trên bên phải của bảng Layers, chọn Delete Layer.
- ✓ Hay click biểu tượng Delete current Layer phía góc dưới phải của bảng Layers.

2.4 Tạo mới lớp

Khi muốn thêm lớp mới vào bảng Layers, ta thực hiện:

- ✓ Vào trình đơn Layer>New\Layer.
- ✓ Click biểu tượng hình tam giác góc trên bên phải của bảng Layers, chọn New Layer.
- ✓ Hay click biểu tượng Creat New Layer phía góc dưới bên phải của bảng Layers.

2.5 Đặt tên cho lớp

Để quản lý các Layer, ta nên đặt tên cho từng Layer. Double click vào Layer cần đặt tên (hay right click và chọn Layer Properties). Trong hộp thoại Layer Properties, nhập tên Layer trong khung name, click OK để chấp nhận tên đặt.

2.6. Sắp xếp các lớp

Có thể sắp xếp các lớp trong bảng Layers bằng cách chọn lớp muốn sắp xếp, click and drag lớp đó lên hay xuống trong bảng Layers.

Lưu ý: Khi sắp xếp lại các lớp có thể dẫn đến việc che khuất lớp. Có nghĩa là lớp này nằm trên lớp kia và che khuất lớp kia. Do vậy ta cần sắp xếp các lớp sao cho phù hợp.

2.7 Liên kết các lớp

Đôi khi ta cần thao tác cùng lúc trên các lớp, chẳng hạn: sắp xếp thứ tự các lớp, di chuyển đối tượng... do vậy ta cần liên kết các lớp. Để liên kết các lớp ta thực hiện như sau:

- ✓ Chọn lớp cần liên kết với các lớp khác.
- ✓ Click đánh dấu mục chọn để xuất hiện biểu tượng liên kết (Mắt xích).

3. Tạo các hiệu ứng cho lớp

Mục tiêu:

- *Tạo các hiệu ứng cho lớp đúng với yêu cầu phù hợp với hình ảnh.*

3.1. Hiệu ứng Drop Shadow

Hiệu ứng này tạo ra các bóng đổ cho đối tượng.

- ✓ Tạo đối tượng (Lớp) hình ảnh hay văn bản.
- ✓ Click chuột phải vào đối tượng muốn tạo hiệu ứng. Chọn Blending Options trong menu đổ xuống.
- ✓ Trong hộp thoại Layer Style: click vào ô chọn hiệu ứng Drop Shadow, thay đổi các giá trị:
 - Blen Mode: Chế độ hoà trộn.
 - Angle: tạo góc của bóng đổ.
 - Blur: Độ nhoè của bóng đổ.
 - ...
- ✓ Để chọn màu của bóng đổ, click chọn ô màu thích hợp trong bảng màu Color Picker, click OK.
- ✓ Click OK để chấp nhận.

3.2. Hiệu ứng Inter Shadow

Hiệu ứng này để tạo chữ hay vật bóng không gian ba chiều, cách thực hiện như sau:

- ✓ Tạo đối tượng (lớp) hình ảnh hay văn bản.
- ✓ Click chuột phải vào đối tượng muốn tạo hiệu ứng. Chọn Blending Options trong menu đổ xuống.
- ✓ Trong hộp thoại Layer Style: click vào ô chọn của hiệu ứng Innter Shadow, thay đổi các giá trị:
 - Blend Mode: Chế độ hoà trộn.

- Opacity: Độ mờ (sáng) của bóng đổ.
- Angle: Tạo góc chiếu sáng.
- Blur: Độ nhoè của bóng đổ.
- ...
- ✓ Để chọn màu của bóng đổ, click chọn ô màu, chọn màu thích hợp trong bảng màu Color Picker, click OK.
- ✓ Click OK để chấp nhận

3.3. *Hiệu ứng Outer Glow*

Hiệu ứng này tạo quang sáng cho hình ảnh giống như quang sáng của bóng đèn hay mặt trăng. Cách thực hiện như sau

- ✓ Tạo đối tượng (lớp) hình ảnh hay văn bản.
- ✓ Click chuột phải vào đối tượng muốn tạo hiệu ứng. Chọn Blending Options trong menu đổ xuống.
- ✓ Trong hộp thoại Layer Style click vào ô chọn của hiệu ứng Outer Glow thay đổi các giá trị:
 - Blend Mode: Chế độ màu hoà trộn.
 - Opacity: Độ mờ (sáng) của quang sáng.
 - Blur: Độ nhoè của quang sáng.
 - ...
- ✓ Để chọn màu của quang sáng, click chọn ô màu, click chọn ô thích hợp trong bảng màu Color Picker, click OK.
- ✓ Click OK để chấp nhận.

3.4. *Hiệu ứng Inner Glow*

Hiệu ứng này tương tự như hiệu ứng tạo quang sáng nhưng có tác dụng làm hình nổi lên hay chìm xuống. Cách thực hiện:

- ✓ Tạo đối tượng (lớp) hình ảnh hay văn bản.
- ✓ Click chuột phải vào đối tượng muốn tạo hiệu ứng. Chọn Blending Options trong menu đổ xuống.
- ✓ Trong hộp thoại Layer Style click vào ô chọn của hiệu ứng Inner Glow, thay đổi các giá trị:
 - Blend Mode: Chế độ hoà trộn.
 - Opacity: Độ mờ (sáng) của quang sáng.
 - Blur: Độ nhoè của quang sáng.
 - ...
- ✓ Để chọn màu của quang sáng, click chọn ô màu, chọn màu thích hợp trong bảng màu Color Picker, click OK

- ✓ Có thể chọn Center hay Edge để tạo quân sáng ở giữa hay ngoài biên đối tượng.
- ✓ Click OK để chấp nhận.

4. Tạo mặt nạ lớp

Mục tiêu:

- Hiểu đúng ý nghĩa của mặt nạ và tạo được mặt nạ cho lớp nhằm tạo ảnh đẹp hơn.

4.1. Tạo mặt nạ lớp

Các mặt nạ lớp dùng để che khuất hoặc hiển thị các phần của ảnh trên một lớp đặc biệt. Để tạo mặt nạ lớp người ta thực hiện như sau:

- ✓ Tạo hai lớp (hình ảnh) muốn thao tác.
- ✓ Chọn lớp hình trên.
- ✓ Nếu muốn mặt nạ lớp giới hạn trong một mục chọn, chọn vùng cần tạo mặt nạ lớp sau đó vào trình đơn Layer\Add Layer Mask\Reveal Selection.
- ✓ Nếu muốn tạo mặt nạ trên các lớp, vào trình đơn Layer\Add Layer Mask\Reveal All.

4.2. Tô màu trên mặt nạ lớp

Thực ra đây là thao tác dùng để che khuất bên trên để hiển thị lớp bên dưới hay ngược lại. Cách thực hiện tô màu trên mặt nạ lớp:

- ✓ Sau khi tạo mặt nạ lớp, thực hiện tuần tự:
 - Chọn công cụ PaintBrush trên thanh công cụ. Có thể chọn lại bút tô trong tùy chọn Brush.
 - Nếu muốn hiển thị lớp bên dưới, chọn màu Foreground là màu đen hay xám. Nếu muốn hiển thị lớp bên trên, chọn màu tô là màu trắng.
 - Đưa con trỏ đến vùng cần tô, click để tô.

4.3. Loại bỏ mặt nạ lớp

Mỗi mặt nạ lớp trong một file sẽ làm tăng kích cỡ của file. Khi đã chọn thiết kế cuối có thể loại bỏ mặt nạ lớp. Ta thực hiện như sau:

- ✓ Chọn Layer\Remove Layer Mask\Discard nếu muốn loại bỏ mặt nạ lớp mà không áp dụng kết quả của nó.
- ✓ Chọn Layer\Remove Layer Mask\Apply nếu đồng ý kết quả của mặt nạ.

5. Tạo nhóm xén

Mục tiêu:

Dùng để thể hiện hình ảnh của lớp này nằm trong phần đối tượng của lớp kia. Phương pháp này thường được dùng khi ta muốn lấp đầy đối tượng ký tự bằng một đối tượng hình ảnh.

Cách thực hiện như sau:

- ✓ Tạo lớp thứ nhất (hình ảnh hay ký tự).
- ✓ Tạo lớp thứ hai (hình ảnh), lớp này phải nằm trên lớp thứ nhất.
- ✓ Vào Layer\Group With Previous. Khi đó ta sẽ tạo nhóm xen với hình ảnh lớp thứ hai nằm phủ đầy trong lớp thứ nhất.

Lưu ý: Sau khi nhóm, ta cần di chuyển lớp hình ảnh để tạo được khoảng lấp vừa ý. Nếu không muốn dùng hiệu ứng này, ta có thể gỡ bỏ bằng cách vào Layer\Ungroup.

6. Làm phẳng file ảnh

Mục tiêu:

- Sau khi xử lý ảnh xong để thực hiện in thành sản phẩm ta nên làm phẳng file ảnh để tạo thành 1 file ảnh có một lớp duy nhất.

6.1. Nhóm (trộn) hai hay nhiều lớp

Làm phẳng. Để dễ thao tác trên lớp, đôi khi ta cần nhóm các lớp thành một lớp, cách thực hiện:

- ✓ Chọn lớp thứ 2 cần trộn vào lớp thứ nhất (lớp thứ hai phải nằm trên lớp thứ nhất).
- ✓ Chọn Layer\Merge Down
- ✓ Tiếp tục hai thao tác trên, ta có thể trộn nhiều lớp với nhau.

6.2. Trộn các lớp đang hiển thị

Đôi khi trong một file ảnh có một vài lớp bị ẩn đi. Do vậy, khi muốn trộn các lớp trong bảng Layers đang hiển thị ta vào trình đơn Layer\Merge Visible.

6.3. Làm phẳng ảnh (trộn các lớp)

Nếu tron file ảnh của ta có càng nhiều lớp thì sẽ làm cho file càng lớn. Vì vậy, sau khi hiệu chỉnh các Layer (đối tượng ảnh) phù hợp với yêu cầu, việc trộn các lớp trong bảng Layers lại sẽ làm cho dung lượng file ảnh nhỏ đi. Hơn nữa, việc trộn các lớp sẽ dễ dàng cho việc xuất file hay sử dụng file cho mục đích khác. Cách thực hiện:

Vào trình đơn Layer\Flatten Image.

Bài tập và sản phẩm thực hành bài 32.3

Kiến thức:

Câu 1: Trình bày định nghĩa về Lớp. Nêu các thao tác cơ bản có thể thực hiện được trên lớp.

Câu 2: Trình bày các hiệu ứng có thể thực hiện trên lớp.

Câu 3: Lớp mặt nạ là gì?

Kỹ năng:

Bài tập ứng dụng:

Bài tập 32.3.1:

Mở 2 file ảnh Ducky.tif và Lake.tif trong đường dẫn C:\Programs Files\Adobe\Adobe\Photoshop CS2\Samples.

Dùng các công cụ được học để thực hiện ghép đàn vịt gồm 5 con ra giữa hồ.

Bài tập 32.3.2:



Dùng kiến thức đã học về tạo mặt nạ lớp hãy thực hiện làm mịn da cho bức chân dung này.

B



CHƯƠNG 4: XỬ LÝ ẢNH

Mã bài: MĐ 32.4

Giới thiệu:

Mỗi một bức ảnh được gọi là đẹp dựa trên nhiều tiêu chí khác nhau như: màu sắc, độ sáng tối, góc nhìn, ... Các tiêu chí này trong Photoshop được thể hiện trong phần Xử lý ảnh.

Mục tiêu:

- Thực hiện được các góc độ quay cho hình ảnh.
- Thực hiện được sự tinh chỉnh màu sắc cho hình ảnh.
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Các phép quay ảnh

Mục tiêu:

- Thao tác thành thạo khi dùng lệnh để thực hiện các phép quay ảnh.

Việc quay ảnh đôi khi cũng cần thiết để thể hiện hình ảnh ở những góc độ khác nhau. Cách thực hiện quay ảnh: Từ trình đơn Image\Rotate Canvans, chọn:

- 180⁰: Quay một góc 180⁰ (Quay ngược ảnh).
- 90⁰ CW: Quay ảnh một góc 90⁰ theo chiều kim đồng hồ.
- 90⁰ CCW: Quay ảnh một góc 90⁰ ngược chiều kim đồng hồ.
- Arbitrary: Quay ảnh theo góc độ bất kỳ (1⁰ đến 360⁰). Khi chọn quay ảnh ở chế độ này, trong hộp thoại Rotate Cavans, nhập góc quay trong khung Angle, chọn chiều quay CW (thuận chiều kim đồng hồ) hay CCW (ngược chiều kim đồng hồ).
- Flit Horizontal: Lật ngược ảnh theo chiều ngang.
- Flit Vertical: Lật ngược ảnh theo chiều đứng.

2. Biến đổi hình ảnh

Mục tiêu:

- Phân biệt được sự giống và khác nhau của việc quay ảnh và biến đổi hình ảnh.
- Sử dụng thành thạo để thực hiện việc biến đổi hình ảnh

Như đã trình bày, việc thay đổi kích thước file ảnh hay quay hình ảnh sẽ làm tác động lên toàn file ảnh Photoshop. Tuy nhiên, trong quá trình thiết kế ta chỉ muốn tác động lên một vài đối tượng hình ảnh trong bảng Layers. Để thay đổi kích thước, quay ảnh hay làm lệch ảnh của các đối tượng trong bảng Layers, ta thực hiện theo các bước như sau:

B1: Chọn Layer cần thay đổi kích thước (click chọn đối tượng trong bảng Layers).

B2: Vào trình đơn Edit\Transform.

B3: Chọn các chức năng sau để biến dạng hình ảnh:

Scale: Thay đổi kích thước ảnh.

Rotate: Quay ảnh theo góc độ bất kỳ.

Skew: Thay đổi (làm nghiêng) các góc ảnh.

Perspective: Biến đổi đều các góc ảnh.

B4: Trên đối tượng ảnh sẽ xuất hiện khung bao quanh đối tượng cho phép ta định dạng lại đối tượng hình ảnh, click and drag vào các điểm trong khung để định dạng lại hình ảnh.

B5: Sau cùng click vào công cụ Move trên thanh công cụ, trong hộp thoại Adobe Photoshop:

- Click Apply để chấp nhận thay đổi kích thước

- Click don't Apply để bỏ qua việc thay đổi kích thước.

Lưu ý: Ngoài ra, ta có thể chọn các chức năng sau để quay ảnh:

+ Rotate 1800: Quay ảnh với góc 1800.

+ Rotate 900 CW: Quay ảnh với một góc 900 thuận chiều kim đồng hồ.

+ Rotate 900 CCW: Quay ảnh với một góc 900 ngược chiều kim đồng hồ.

+ Flip Horizontal: Lật ngược ảnh theo phương thẳng đứng.

+ Flip Vertical: Lật ảnh theo phương nằm ngang.

3. Kênh màu và hiệu chỉnh kênh màu

Mục tiêu:

- Hiểu đúng ý nghĩa của kênh màu trong PTS.

- Thao tác thành thạo trên các kênh màu.

- Tô màu và hiệu chỉnh màu cho từng kênh theo đúng yêu cầu.

3.1. Giới thiệu kênh màu (Channels)

Kênh màu hiển thị các gam màu của file ảnh Photoshop. Các gam màu này phụ thuộc về chế độ thiết lập mode màu như RGB, CMYK... trong đó kênh màu gốc sẽ thể hiện ở kênh màu đầu tiên, các kênh màu còn lại gọi là kênh Alpha (lớp màu của gam màu). Nếu bảng Channels chưa thể hiện, chọn Windows\Channels để mở bảng Palette Channels. Hay trong bảng Layers, click chọn lớp Channels.

3.2. Các thao tác trên kênh màu

3.2.1 Chọn kênh: Click kênh muốn chọn (kênh Alpha). Nếu chọn kênh gốc thì mặc định tất cả các kênh Alpha đều được chọn.

3.2.2 Ẩn (dấu) kênh màu: Để ẩn đi kênh màu Alpha, click bỏ đánh dấu vào biểu tượng con mắt trong bảng Channels. Mặc định khi ta dấu (ẩn) đi bất kì kênh màu Alpha nào thì kênh màu gốc tự động bỏ đánh dấu.

3.2.3 Hiện thị kênh màu: Để hiện thị kênh màu Alpha đã bị ẩn, click đánh dấu chọn vào biểu tượng con mắt trong bảng Channels. Mặc định khi ta hiện thị bất kỳ kênh màu Alpha nào thì kênh màu gốc sẽ tự động được đánh dấu.

3.2.4 Mở bảng màu cho kênh Alpha: Thông thường trong khung Channels Thumbnail của các kênh Alpha chỉ thể hiện bảng màu đen trắng. Do vậy để hiển thị bảng màu cho kênh Alpha, chọn trình đơn Edit\Preferences\Display & Cursors. Trong bảng hộp thoại Preferences, click đánh dấu ở mục chọn Color channels in color và click OK để thể hiện bảng màu

3.3. Tô màu cho các kênh màu

Trong một số ngữ cảnh, việc hiệu chỉnh tông màu cho các gam màu Alpha hay gam màu gốc sẽ tạo cho hình ảnh sống động hơn, thật hơn có sắc thái tương phản hơn.

** Hiệu chỉnh màu theo mức độ cho kênh màu:*

B1: Chọn đối tượng ảnh hay vùng đối tượng cần hiệu chỉnh gam màu.

B2: Vào trình đơn Image\Adjust\Levels.

B3: Trong hộp Levels, chọn kênh màu cần hiệu chỉnh trong khung Channels. Click and drag vào thanh trượt để tăng hoặc giảm màu cho từng gam màu khác nhau.

B4: Click OK để chấp nhận, ta sẽ có hình ảnh với tông màu khác.

Lưu ý: Nếu ta chọn kênh màu là kênh gốc thì khi hiệu chỉnh gam màu, các gam màu của kênh Alpha cũng thay đổi theo. Nếu ta chỉ chọn kênh màu Alpha, thì khi hiệu chỉnh chỉ có kênh màu đó bị thay đổi, điều này sẽ dẫn đến hiện tượng lệch màu. Do đó sẽ ảnh hưởng đến các tông màu khác của ảnh.

3.3.1. Tự động hiệu chỉnh cho kênh màu:

Việc tự động hiệu chỉnh gam màu sẽ được Photoshop tự động điều phối tăng hay giảm tông màu.

B1: Chọn đối tượng hay vùng đối tượng cần hiệu chỉnh. Có thể chọn kênh cần hiệu chỉnh trong Channels.

B2: Chọn trình đơn Image\Adjustments\Auto Levels.

3.3.2. Tự động hiệu chỉnh độ tương phản cho các kênh màu:

Photoshop tự động điều phối tăng hay giảm độ tương phản cho ảnh.

B1: Chọn đối tượng, hay vùng đối tượng cần hiệu chỉnh.

B2: Chọn trình đơn Image\Adjustments\Auto Contracts.

3.3.3. Cân bằng các tông màu:

Đây là chức năng khá hữu dụng để pha trộn màu sắc. Chức năng này thường được dùng để chuyển ảnh đen trắng thành màu. Cách thực hiện:

B1: Chọn đối tượng hay vùng đối tượng cần hiệu chỉnh.

B2: Vào trình đơn Image\Adjustments\Color Balance.

Trong hộp thoại Color Balance thay đổi các giá trị màu (Red, Green, Blue)

B3: Click OK để chấp nhận hiệu chỉnh màu.

3.3.4. Hiệu chỉnh biên độ màu cho các kênh màu:

B1: Chọn đối tượng ảnh cần hiệu chỉnh gam màu. Có thể chọn kênh màu cần hiệu chỉnh.

B2: Chọn Image\Adjust\Curves.

Trong hộp thoại Curves, click điều chỉnh biên độ sáng của gam màu.

B3: Click OK để chấp nhận hiệu chỉnh. Khi đó tông màu hình ảnh sẽ bị thay đổi.

3.3.5. Hiệu chỉnh độ nét và sáng tối cho kênh màu:

B1: Chọn đối tượng (Layer) cần hiệu chỉnh.

B2: Chọn kênh màu cần hiệu chỉnh.

B3: Chọn Image\Adjust\Brightness/Contract.

Trong hộp thoại Brightness/Contract, click thanh trượt để điều chỉnh độ nét (contract) hay độ sáng (Brightness).

B4: Click OK để chấp nhận hiệu chỉnh.

4. Hiệu chỉnh ảnh

Mục tiêu:

- Thao tác thành thạo để hiệu chỉnh kích thước, màu sắc cho ảnh theo đúng yêu cầu.

4.1 Hiệu chỉnh kích thước ảnh

Đôi khi ta cần thay đổi kích thước file ảnh để phù hợp với việc thiết kế, nhưng việc thay đổi file ảnh sẽ làm dung lượng file ảnh thay đổi (lớn lên hay nhỏ lại). Để hiệu chỉnh kích thước file ảnh ta thực hiện

Chọn Image\Image Size.

Trong hộp thoại Image Size, nhập kích thước cho file ảnh trong khung Width (bề rộng) hay Height (chiều cao). Có thể thay đổi độ phân giải cho file ảnh trong khung Resolution (độ phân giải càng cao thì chất lượng in ảnh càng rõ. Độ phân giải của ảnh chỉ có tác dụng khi in ấn và xuất ra phim)

Để tuyến tính kích thước file ảnh khi thay đổi kích thước file ảnh, ta nên để Photoshop tự động hiệu chỉnh kích thước bằng cách click đánh dấu vào mục Constrain Proportion. Nếu mục này không được chọn, khi ta thay đổi bề rộng hay chiều cao file ảnh có thể làm cho file ảnh méo đi (không tuyến tính).

Lưu ý: Khi thay đổi kích thước file ảnh thì tất cả các ảnh nằm trong bảng Layers của file cũng sẽ tự động thay đổi kích thước.

4.2 Hiệu chỉnh một vùng hình ảnh

Việc tăng giảm màu cho một vùng hình ảnh rất cần thiết cho người thiết kế. Công việc này sẽ giúp ta tạo ra một hình ảnh có các vùng tương phản nhau. Để thực hiện ta làm như sau:

B1: Chọn đối tượng ảnh cần hiệu chỉnh gam màu bằng cách trở về bảng Layer, chọn đối tượng ảnh cần hiệu chỉnh.

Có thể chọn kênh màu cần hiệu chỉnh (nếu ta chỉ muốn thay đổi gam màu trên kênh đó).

B2: Click chọn công cụ Dodge trên thanh công cụ để tô thêm màu hay chọn công cụ Burn trên thanh công cụ để loại bỏ màu.

Nhập nét tô trong khung Exposure và chọn chế độ tô Shadow, Midtones hay Hightlight cho công cụ.

B3: Đưa con trỏ chuột đến vị trí cần tô màu hoặc bỏ bớt màu trên ảnh, click để thực hiện tô hay bỏ bớt gam màu. Có thể chuyển qua lại giữa công cụ Dodge và Burn để thêm hoặc bớt màu. Khi đó một vùng hình sẽ thay đổi tông màu.

4.3 Hiệu chỉnh màu sắc và hình ảnh

Trong các phần trước chúng ta tìm hiểu về cách thay đổi màu sắc cho từng kênh màu. Trong phần này chúng ta sẽ tìm hiểu thêm về cách hiệu chỉnh màu cho hình ảnh.

4.3.1 Chức năng bảo hoà màu sắc (Hue/Saturation): Chức năng này rất hữu dụng trong việc hiệu chỉnh màu sắc như biến đổi gam màu hình ảnh hay hoà trộn hình ảnh vào tông màu. Người ta còn dùng chức năng này để chuyển đổi ảnh đen trắng thành ảnh màu.

B1: Chọn đối tượng hay vùng đối tượng cần hiệu chỉnh.

B2: Vào trình đơn Image\Adjust\Hue/Saturation.

Trong hộp thoại Hue/Saturation, chọn màu cần hiệu chỉnh trong Edit, click and drag vào các thanh trượt để tăng hoặc giảm tông màu Foreground, click khung màu trên thanh công cụ để chọn màu cần hoà trộn. Click đánh dấu chọn mục Colorzise để hoà trộn hình ảnh.

4.3.2 Loại bỏ tông màu sắc (Desaturate): Chức năng này sẽ tự động loại bỏ các sắc thái tông màu để chuyển hình ảnh dạng màu tương tự đen trắng.

B1: Chọn đối tượng hay vùng đối tượng cần điều chỉnh màu

B2: Vào trình đơn Image\Adjust\Desaturate.

4.3.3 Thay thế tông màu của ảnh (Replace colour): Chức năng này sẽ thay thế các màu có cùng tông màu của hình ảnh bằng màu khác.

B1: Chọn đối tượng hay vùng đối tượng cần điều chỉnh màu

B2: Vào trình đơn Image\Adjust\Replace color

Trong hộp thoại Replace color, chọn biểu tượng Eyedropper. Đưa con trỏ chuột đến đối tượng hình ảnh trong khung selection, click chọn tông màu cần thay thế, thay đổi giá trị trên các thanh trượt để tăng hay giảm tông màu cần thay thế.

B3: Click OK để chấp nhận thay thế.

4.3.4 Hiệu chỉnh hình ảnh bằng cách chọn màu (Selection Color)

Bài tập và sản phẩm thực hành bài 32.4

Kiến thức:

Câu 1: So sánh Xử lý ảnh và Phép Quay ảnh trong Photoshop.

Kỹ năng:

Bài tập ứng dụng:

Bài tập 32.4.1:



BEGIN

FINAL

- Bài tập này không cần mở file mới để thực hiện như những file khác mà có thể thực hiện ngay trên file Begin04.
- Dùng các chức năng tô chuyển sắc, các chế độ Opacity để tạo ra lớp mờ màu tím trên file Begin04 tương tự trên file Final.
- Dùng các công cụ chọn vùng, chọn và đưa các đối tượng cần sử dụng trên các file Begin ra thành những layer mới, chuyển chúng sang file Begin04.
- Thao tác, sắp xếp các đối tượng trên file Begin04 sao cho giống với file Final. Dùng chế độ hòa trộn layer là Screen để làm trong suốt đối tượng đồng hồ.
- Dùng công cụ Type Tool nhập đoạn text (Z999), dùng các chế độ Layer Style (Bevel and Emboss và Drop Shadow) để thực hiện mẫu đối tượng chữ (Z999).
- Kiểm tra, hoàn thiện và lưu file.
- Kết thúc bài thực hành.

Bài tập 32.4.2:



BEGIN



FINAL

- Mở một file mới với những tính chất và kích thước tương tự file Final. Dùng các chức năng tô chuyển sắc tô màu nền file mới giống màu nền file Final.
- Dùng công cụ chọn vùng chọn đối tượng cô gái trên file Begin và đưa ra thành layer mới, chuyển đối tượng sang file mới, copy ra thêm 2 đối tượng mới, thao tác và sắp xếp các đối tượng trên file mới giống file Final.
- Dùng các chế độ Opacity làm mờ hai đối tượng cô gái copy.
- Dùng công cụ Type Tool nhập các đoạn text và chọn đúng màu giống trên file Final.

- Riêng chữ 2001 copy thêm một đối tượng mới, đặt phía dưới làm bóng. Đối tượng phía trên sử dụng các chế độ Layer Style (Bevel and Emboss) thực hiện việc làm nổi đối tượng chữ.
- Dùng chức năng mở rộng vùng chọn Select/Modify/Expand và chức năng tô màu đường viền Stroke để thực hiện đường viền màu bên ngoài đối tượng text 2001.
- Dùng chức năng Layer Style\Outer Glow tạo vùng phát sáng bên ngoài chữ HIST.
- Hoàn chỉnh và lưu file.

Bài tập 32.4.3:



BEGIN

FINAL

Thực hiện theo những bước sau:

- Bài thực hành này không cần mở file mới mà có thể thực hiện ngay trên file Begin01.
- Dùng các công cụ chọn vùng, chọn và đưa các đối tượng cần sử dụng trên những file Begin ra thành những layer mới. Di chuyển những đối tượng này sang file Begin01, thao tác và canh chỉnh đối tượng giống file Final.
- Dùng công cụ chọn vùng Elliptical Marquee Tool và các chức năng cộng trừ vùng chọn, chức năng xóa đối tượng để tạo ra đối tượng vòng tròn gồm hai thành phần ở giữa file giống file Final.
- Dùng công cụ Type Tool nhập các đoạn văn bản và các chức năng Layer Style (Bevel and Emboss) chạm nổi đối tượng sau đó sử dụng chức năng Group Layer để đưa các đối tượng vào Text.
- Hoàn thiện và lưu file.

Bài tập 32.4.4:

BEGIN



FINAL

-
- Dùng các công cụ chọn vùng thích hợp, chọn và đưa những đối tượng cần sử dụng trên những file Begin ra thành những layer mới. Chuyển những đối tượng này sang file mới, thao tác và canh chỉnh tương tự file Final.
- Dùng chức năng làm mờ Opacity làm mờ đối tượng cô gái một và chức năng chuyển màu Image\Adjustments\Hue-Saturation làm thay đổi màu đối tượng cô gái hai.
- Dùng công cụ Type Tool nhập các đoạn văn bản với nội dung giống file Final, dùng các chức năng Layer Tyle BEVEL và chức năng tô màu chuyển sắc để thực hiện dòng văn bản “TOP HIST 00”.
- Dùng dạng đầu cọ (Brush) hình cánh sao assorted brush để tạo điểm sáng 4 cạnh trên đối tượng text 2000.
- CHU 2000 MOISE.
- Hoàn thiện và lưu file.
- Kết thúc bài thực hành.

Bài tập 32.4.5:

BEGIN



FINAL

- Bài thực hành này không cần mở file mới để thực hiện. Có thể thực hiện ngay trên file Begin01.

- Dùng công cụ chọn vùng, chọn một phần mặt nước trên file Begin02, sau đó chuyển đối tượng này sang file Begin01 dùng chức năng Layer Mask để làm thay đổi màu mặt nước của dòng sông.

- Dùng công cụ chọn vùng thích hợp, chọn thêm một con trâu đặt vào vị trí phía sau để làm đối tượng thứ hai giống file Final. Dùng công cụ chọn, chọn đối tượng chú chim trên file Begin03, chuyển sang file Begin01 và dùng chức năng Layer Mask để làm mờ một phần đối tượng.

- Trên file Begin01, biến đổi layer Background thành layer thường rồi copy ra thêm một layer mới đặt lên trên cùng và làm mờ toàn bộ layer để thể hiện bóng mờ của các đối tượng trên dòng nước sông.

- Dùng công cụ nhập văn bản, nhập đoạn text, dùng các chức năng Layer Style làm nổi chữ, copy thêm một đối tượng text, lật đối xứng xuống bên dưới, canh chỉnh đúng vị trí và kéo xiên đối tượng để thể hiện bóng dòng chữ dưới mặt nước.

- Hoàn thiện và lưu file.

Bài tập 32.4.6:

BEGIN



FINAL

- Mở một file mới với những tính chất và kích thước tương tự file Final. Dùng các chức năng tô màu chuyển sắc và Edit\Define Pattern để tạo nên file mới tương tự nền file Final.
- Dùng chức năng tô màu chuyển sắc và các chế độ trong suốt để thể hiện đối tượng cầu vồng.
- Dùng công cụ chọn thích hợp, chọn riêng đối tượng em bé trên file Begin và đưa ra thành một layer mới. Chuyển đối tượng sang file mới, tiến hành thao tác và sắp xếp đối tượng tương tự file Final.
- Dùng công cụ Clone Stamp Tool và các chức năng canh chỉnh màu, thay đổi màu sắc trong nhóm lện Image\Adjustments để tiến hành phục chế và thay đổi màu đối tượng em bé.
- Hoàn chỉnh và lưu file.

CHƯƠNG 5: TEXT AND FILTER

Mã bài: MĐ 32.5

Giới thiệu: Việc xử lý ảnh trong Photoshop có thành công hay không là nhờ rất nhiều đến bộ lọc Filter. Để hiểu và sử dụng đúng bộ lọc trong PTS ta cần đi nghiên cứu kỹ hơn.

Mục tiêu:

- Thao tác nhập được text tiếng việt vào hình ảnh.
- Sử dụng thành thạo các bộ lọc của photoshop.
- Tạo được hiệu ứng cho text.
- Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Text

Mục tiêu:

- Sử dụng thành thạo công cụ tạo chữ trong PTS.
- Tạo hiệu ứng cho chữ.
- Tạo các mẫu chữ.

1.1. Nhập và xử lý văn bản

Chọn công cụ Type (T)

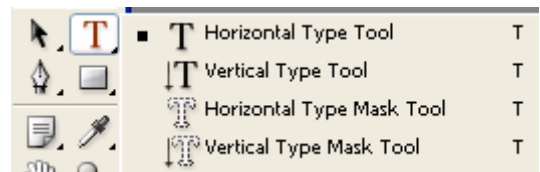
Click vào vị trí ảnh bất kỳ để định vị trí đặt chuỗi ký tự. Một Layer văn bản mới (Layer 1) với biểu tượng chữ “T” kế bên trên Layer để thông báo nó là một Layer văn bản xuất hiện trong bảng Layers.

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

Chọn công cụ Move để di chuyển chuỗi văn bản trong ảnh sang vị trí tùy ý nếu chưa hợp lý.

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

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



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

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

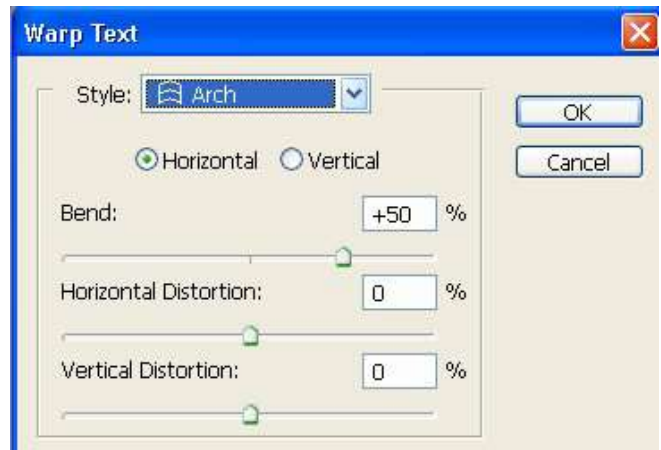
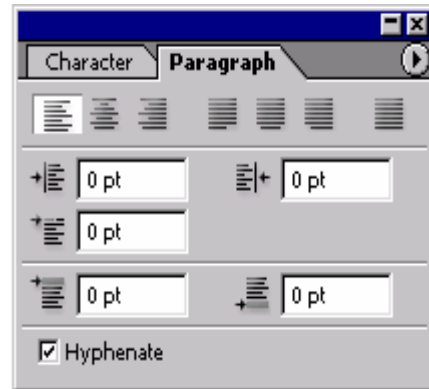
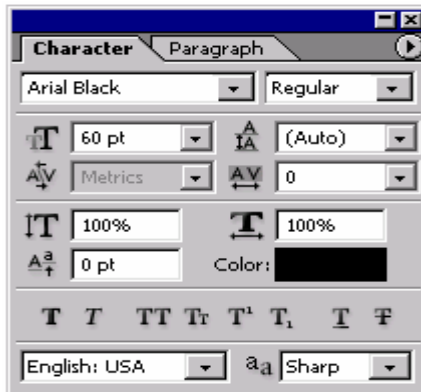
1.1.4. Dạng Text đặt theo ký tự dọc, nằm trên Layer hay Background hiện hành thuộc dạng vùng chọn

1.2. 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, ta dùng lại công cụ Type Click vào chuỗi văn bản, trở sau khi

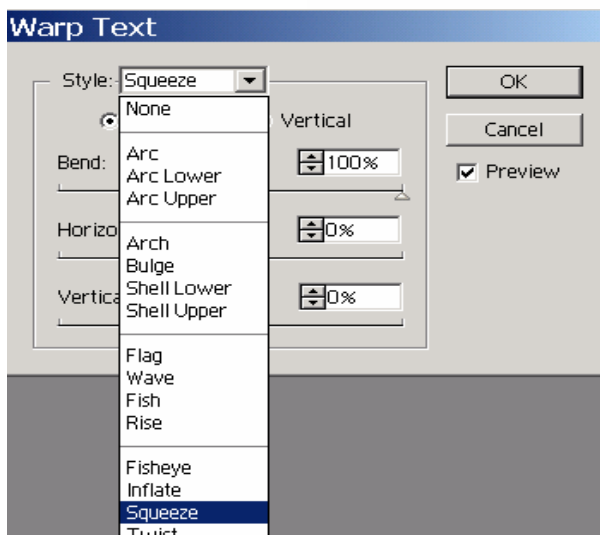
click, sẽ thành dấu thẳng nháy, cho phép ta hiệu chỉnh nội dung văn bản, Layer văn bản sẽ tự đổi thành tên của chuỗi ký tự vừa gõ

1.3. Đặt chuỗi ký tự vào hình bao sẵn



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

warped text



2. Filter

Mục tiêu: Chọn đúng bộ lọc và thể hiện những hiệu ứng đặc biệt để thay đổi hiệu ứng chiếu sáng trong hình ảnh

2.1 Giới thiệu về Filter (Bộ lọc)

Photoshop gồm có 97 bộ lọc (do Adobe thiết kế và tích hợp vào chương trình, ngoài ra còn có vô số bộ lọc bên thứ ba, do nhiều nguồn khác cung cấp để sử dụng trong Photoshop) Số bộ lọc riêng của Adobe Photoshop được xếp vào 13 hạng mục liệt kê trên menu Filter và sẽ trình bày chi tiết từng bộ lọc một:

Nhóm bộ lọc Artistic Colored Pencil Cutout Dry Brush Film Grain Fresco Neon Glow Paint Daubs Palette Knife Plastic Wrap Poster Edges Rough Pastels Sumsge Stick Sponge Underpainting Watercolor	Nhóm bộ lọc Distort Diffuse Glow Displace Glass Ocean Ripple Pinch Polar Coordinates Ripple Shear Spherize Twirl Wave Zigzag Nhóm bộ lọc Video De-interlace NTSC Color	Nhóm bộ lọc Sharpen Sharpen Sharpen More Sharpen Edges Unsharp Mask Nhóm bộ lọc Render Clouds Diference Clouds Lens Flare Lightting Effects Texture Fill Nhóm bộ lọc Noise Add Noise Despeckle Dust & Seratches Median
Nhóm bộ lọc Blur Blur Blur More Gaussion Blur Motion Blur Radial Blur Sman Blur	Nhóm bộ lọc Pixelate Color Halftone Crystallize Fragment Facet Fragment Mezzotint Mosaic Pointillize	Nhóm bộ lọc Stylize Diffuse Emboss Extrude Glowing Edges Solarize Tiles Trace Contour Wind
Nhóm bộ lọc BrushStrokes Accented Edges	Nhóm bộ lọc Sketch Bas Relief Charcoal	Nhóm bộ lọc còn lại (Other)

Angled Strokes	Chalk & Charcoal	Custom
Crosshatch	Chrome	High Pass
Dark Strokes	Contes Crayon	Minimum
Ink Outline	Graphic Oen	Maximum
Spatter	Halftone Pattern	Offset
Spatter	Note Paper	Nhóm bộ lọc Texture
Sprayed Strokes	Photocopy	Craquelure
Sumi-e	Plaster	Grain
	Reticulation	Mosaic Tiles
	Stamp	Patchwork
	Torn Edges	Stained Glass
	Water - Paper	Texture

2.2. Các nguyên tắc sử dụng bộ lọc

Photoshop dùng bộ lọc để thay đổi dữ liệu hình ảnh theo nhiều phương pháp khác nhau. Ví dụ: thay vì dùng công cụ Blur trên phần lớn hình ảnh, ta có thể dùng một trong các bộ lọc Blur và thay đổi mọi điểm ảnh trong vùng chọn của ta chỉ một lần. Ta có thể thay đổi hiệu ứng chiếu sáng trong hình ảnh bằng cách sử dụng bộ lọc Lighting Effects hoặc bổ sung một chút ngẫu nhiên cho hình ảnh với bộ lọc Add.

2.2.1 Biết rõ về bộ lọc: Ta hãy thử nghiệm với các bộ lọc đủ để có cảm nhận tốt về những điều chúng có thể làm.

2.2.2 Áp dụng bộ lọc cho lớp: Trước khi áp dụng một bộ lọc, cần đặt vùng chọn lên một lớp và áp dụng bộ lọc cho lớp đó. Điều này cho phép ta hoà trộn (blend) bộ lọc đó vào hình ảnh nếu không muốn bộ lọc đạt cường độ tối đa, hoặc thay đổi chế độ Blending. Nó còn cho phép ta thay đổi quyết định ở bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thiết kế.

2.2.3 Thử nghiệm với lệnh Fade...: Lệnh Filter → Fade là lệnh rất mới trong Photoshop. Nó cho phép ta chỉ giữ một tỷ lệ phần trăm hiệu ứng lọc được áp dụng và thay đổi chế độ Blending. Đây là một đặc tính mới rất tuyệt. Nó làm giúp ta mọi công việc vốn được thực hiện bởi quá trình trong lớp, ngoại trừ ta cảm thấy hài lòng sau khi làm xong việc. Ta không thể thay đổi ý tưởng qua lệnh Undo.

2.2.4 Lọc trong một kênh đơn lẻ để có được hiệu ứng đặc biệt: Một số bộ lọc có thể được áp dụng cho một kênh đơn lẻ trong một lần. Ta có thể nhận được vài hiệu ứng rất thú vị bằng cách áp dụng bộ lọc chỉ cho một kênh, kênh Green chẳng hạn.

2.2.5 *Lọc kênh Alpha và dùng kênh này làm mặt nạ vùng chọn*: Ta có thể nhận được kết quả gây ấn tượng, bằng cách áp dụng bộ lọc cho dữ liệu trong kênh Alpha (Ví dụ: phiên bản Grayscale của hình ảnh). Sau đó dùng kênh này làm vùng chọn và áp dụng bộ lọc khác cho toàn bộ hình ảnh qua vùng chọn đó. Bộ lọc Crystallize đặc biệt có hiệu quả đối với kỹ thuật này.

2.2.6 *Dùng sai bộ lọc*: Xem thử điều gì xảy ra khi ta phá vỡ các nguyên tắc. Đôi lúc ta lại có thể nhận được các hiệu ứng đặc biệt tuyệt vời khi áp dụng bộ lọc qua những xác lập mà trong các trường hợp khác có thể là không thích hợp.

2.2.7 *Tuân theo một giới hạn*: Một số bộ lọc rất đặc biệt và dễ nhận biết. Đặc biệt với bộ lọc thuộc tập hợp Adobe Gallery Effects của thuở ban đầu, ta chỉ cần đảm bảo chúng không xung đột với nhau một cách rõ rệt trong hình ảnh đã lọc. Ảnh lọc quá mức sẽ tựa như một bộ lấy mẫu. Các bộ lấy mẫu là một thứ giáo cụ tuyệt vời, nhưng chúng hiếm khi là nghệ thuật. Hãy để bộ lọc hỗ trợ mục đích nghệ thuật của hình ảnh.

Bài tập và sản phẩm thực hành bài 32.5

Kiến thức:

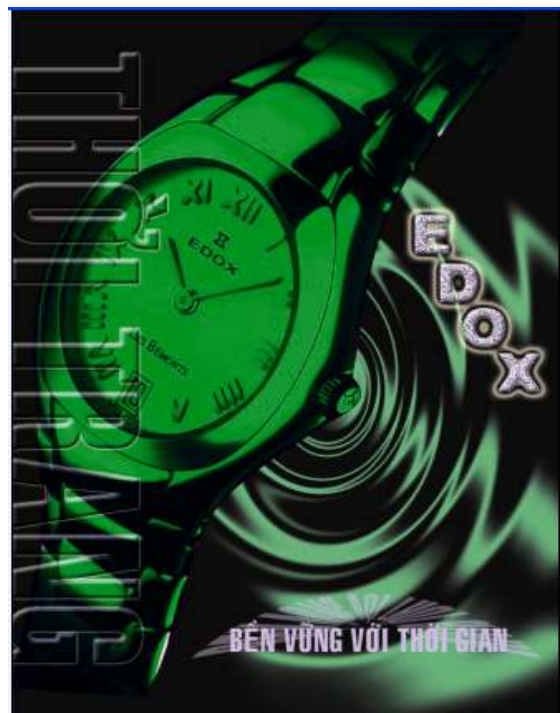
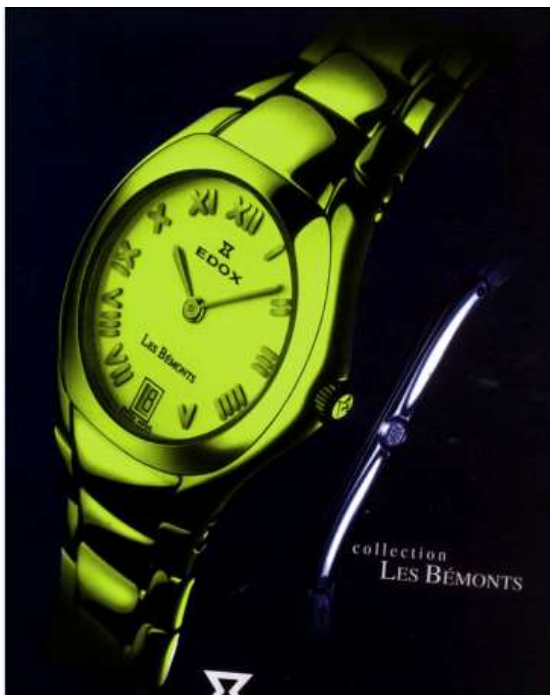
Câu 1: Nêu công dụng và thao tác sử dụng công cụ T

Câu 2: Bộ lọc là gì?

Kỹ năng:

Bài tập ứng dụng:

Bài tập 32.5.1:



BEGIN

FINAL

CHỈ DẪN ĐỐI VỚI SINH VIÊN THỰC HIỆN BÀI TẬP ỨNG DỤNG

Mở một file mới, với những tính chất và kích thước tương tự file Final. Tô màu đen cho nền, dùng công cụ cọ vẽ (Brush) vẽ lên nền một vài nét vẽ với màu xanh tương tự màu trong file Final. Sau đó áp dụng bộ lọc mặc định *Filter\Distort\ZigZag* để tạo nền tương tự file Final.

Dùng công cụ tạo vùng chọn thích hợp chọn các đối tượng cần sử dụng trên các file Begin và đưa chúng thành những layer mới. Chuyển những đối tượng này sang file mới mở, thao tác và canh chỉnh giống file Final.

Dùng các chức năng canh chỉnh và thay đổi màu sắc đối tượng trong nhóm lệnh: *Image\Adjustments* để làm thay đổi màu đối tượng đồng hồ tương tự file Final.

Dùng các công cụ nhập văn bản để nhập các đoạn text, dùng các chức năng uốn cong chữ và các chế độ Layer Style để thực hiện việc làm nổi chữ.

Copy thêm một layer nền và một layer đối tượng đồng hồ, dán chúng lại với nhau và dùng chức năng Group Layer để đưa vào làm nền cho chữ THỜI TRANG.

Dùng các chế độ Layer Style thực hiện việc phát sáng cho đối tượng text EDOX.

Hoàn thiện và lưu file.

Bài tập 32.5.2:

*** Tài liệu cần tham khảo:**

- [1]. Phùng Thị Nguyệt - Phạm Quang Huy *Bài tập thực hành Photoshop 7.0 & Photoshop CS nâng cao* , Nhà XB Giao Thông Vận Tải, Năm 2007
- [2]. Nguyễn Anh Dũng *Adobe Photoshop & ImageReady 7.0 - Tập 2*, NXB Lao động xã hội – Năm 2007
- [3]. Quốc Bình, *Thực Hành Thành Thạo Photoshop 6.0* , Nhà Xuất Bản Thống Kê - Năm: 2002
- [4]. Water PC, *Tự học nhanh cách chỉnh sửa và ghép hình trên Photoshop*, Nhà Xuất Bản Văn hóa Thông tin - Năm: 2010
- [5]. Water PC , *Tự học nhanh Photoshop CS và CS2* , Nhà Xuất Bản Văn hóa Thông tin - Năm: 2010
- [6]. Nguyễn Ngọc Tuấn – Hồng Phúc , *Adobe Photoshop CS- 20 bài thực hành nhanh* , Nhà Xuất Bản Thống Kê - Năm: 2010