

MỤC LỤC

	TRANG
Bài 1. Sử dụng bảng chỉnh màu.....	4
1. Giới thiệu về bảng chỉnh màu	4
2. Các bảng chỉnh màu cơ bản.....	4
3. Sử dụng các chức năng biến đổi ảnh.....	5
Bài 2. Hiệu chỉnh hình dạng hình ảnh	7
1. Hiệu chỉnh kích thước hình ảnh	7
2. Hiệu chỉnh biên	7
3. Xoay và lật hình	8
Bài 3. Chỉnh sửa histogram	9
1. Biểu đồ histogram	9
2. Các bảng chỉnh màu	9
3. Các chức năng điều chỉnh mức sáng	10
Bài 4. Kênh màu và kênh alpha.....	12
1. Tương quan giữa chế độ màu và số kênh.....	12
2. Các kênh màu	12
3. Các kênh alpha	14
4. Quản lý kênh bằng CHANNELS PALETTE.....	15
5. Thay đổi và sao chép kênh	16
6. Trộn kênh.....	16
Bài 5. Tạo và quản lý mặt nạ	18
1. Sử dụng kênh alpha	18
2. Tạo và xoá mặt nạ kênh.....	18
3. Mặt nạ tạm thời	19
Bài 6. Thêm hoạ tiết cho một ảnh.....	21
1. Các công cụ để thêm một hoạ tiết	21
2. Các kỹ thuật tạo hiệu ứng màu sắc với một hoạ tiết	21
3. Bài tập ứng dụng: thêm nước trên da người, thêm tóc cho người, ghép các đối tượng từ hai ảnh khác nhau.....	22
Bài 7. Chữ trong hình ảnh	25
1. Tạo chữ và lựa chọn các thông số	25
2. Hiệu chỉnh chữ	25
3. Tạo chữ từ Corel Draw.....	26

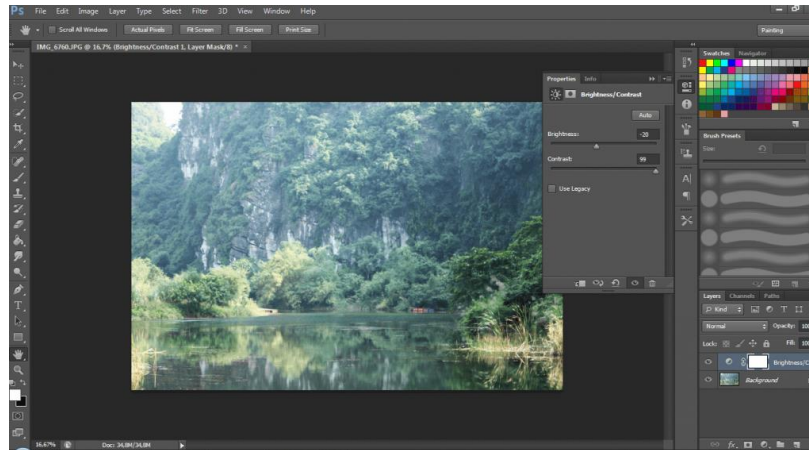
Bài 8. Tạo hiệu ứng chữ	28
1. Hiệu chỉnh chữ theo khuôn dạng có sẵn.....	28
2. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ 3D	28
3. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ bóng.....	30
4. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ chìm	31
5. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ nổi.....	35
Bài 9. Ghép đối tượng trong ảnh	37
1. Lát cắt và phương pháp tạo lát cắt.....	37
2. Định nghĩa các vùng ánh xạ ảnh	38
3. Liên kết các vùng ánh xạ ảnh với các trang hoặc địa chỉ bên ngoài	39
Bài 10. Các bộ lọc và công dụng	41
1. Menu Filter	41
2. Các nhóm bộ lọc và công dụng	41
3. Xem trước kết quả bộ lọc	41
4. Nhóm bộ lọc Artistic	42
Bài 11. Sử dụng bộ lọc tạo các hiệu ứng màu sắc	44
1. Nhóm bộ lọc Blur	44
2. Nhóm bộ lọc Brush Stroke	44
3. Nhóm bộ lọc Distort	45
4. Nhóm bộ lọc Noise.....	47
5. Nhóm bộ lọc Pixelate	48
6. Nhóm bộ lọc Sketch	50
7. Các nhóm bộ lọc khác	51
8. Ứng dụng bộ lọc tạo hiệu ứng đặc biệt: tạo hiệu ứng màu nước, tạo chữ bốc cháy, tạo ảnh thành tranh vẽ, tạo cảm giác chuyển động, tạo luồng sáng.....	53
Bài 12. Tạo định dạng xuất ảnh.....	56
1. Các dạng thức file ảnh.....	56
2. Chuyển định dạng file ảnh.....	56
3. Tối ưu hình ảnh xuất bản trên trang web.....	57
4. Thiết đặt trang in	58
5. Xem trước khi in.....	60
6. In hình ảnh.....	61
7. Tự động hoá các thao tác.....	61
Bài 13. Bài tập tạo hiệu ứng chữ	64

1. Tạo chữ trong ảnh:.....	64
2. Tạo hiệu ứng bóng:.....	66
3. Tạo hiệu ứng bóc cháy:	70
4. Tạo hiệu ứng nổi:.....	74
5. Tạo hiệu ứng chìm:.....	78
Bài 14. Bài tập ghép ảnh và các đối tượng trên ảnh	81
1. Thêm hoạ tiết cho một ảnh:	81
2. Tạo đường bao:.....	83
3. Chỉnh sửa đường bao:.....	85
4. Lắp ghép các đối tượng khác nhau từ các ảnh khác nhau:	87
Bài 15. Bài tập cắt các đối tượng trên ảnh.....	91
1. Xác định đối tượng:.....	91
2. Tạo đường bao xung quanh đối tượng:	93
3. Chỉnh sửa đường bao:.....	96
4. Bóc tách đối tượng:	98
5. Lưu trữ đối tượng:	101
Bài 16. Bài tập hiệu chỉnh màu sắc	104
1. Sử dụng histogram:.....	104
2. Tăng cường mức sáng:	107
3. Giảm độ tương phản:	111
4. Thay đổi các thành phần màu:.....	113
5. Thay đổi palette màu:	115
Bài 17. Bài tập sửa chi tiết trên ảnh.....	117
1. Xác định một đối tượng:.....	117
2. Xác định vùng chọn:.....	120
3. Lọc nhiễu:.....	124
4. Đánh bóng:	126
5. Thay đổi kích thước:.....	128
Bài 18. Bài tập tạo hiệu ứng trên ảnh	131
1. Cho ảnh tĩnh, tạo cảm giác chuyển động cho một phần hình ảnh:.....	131
2. Tạo bóng:.....	136
3. Tạo giọt nước:	141
4. Tạo ánh nắng:	143
TÀI LIỆU THAM KHẢO	145

Bài 1. Sử dụng bảng chỉnh màu

Mục tiêu của bài: Nắm vững các kỹ thuật hiệu chỉnh màu trong menu dùng để thay đổi các thông số về màu sắc cũng như các thông tin khác trong hình ảnh.

1. Giới thiệu về bảng chỉnh màu



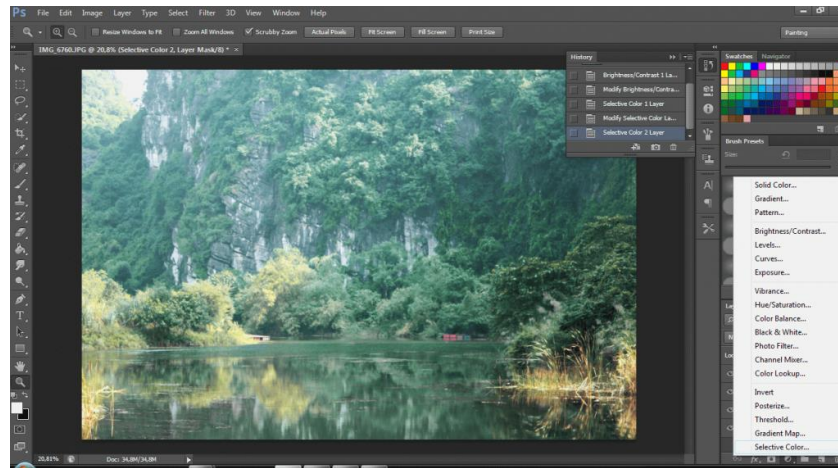
Công cụ đầu tiên giúp chỉnh màu ảnh trong photoshop mà chúng ta chia sẻ với ta là *Brightness/Contrast*. Đây là công cụ cần thiết giúp cân bằng ánh sáng. Phù hợp cho những bức ảnh quá sáng hay quá tối mà ta vẫn muốn khôi phục màu sắc.

Cách thực hiện vô cùng đơn giản. Đầu tiên ta chọn *Image => Adjustments => Brightness/Contrast*. Sau đó kéo chọn thông số *Brightness* và *Contrast* sao cho phù hợp. (*Brightness* giúp kéo màu ảnh sáng hơn hoặc tối đi. *Contrast* giúp làm cho nước ảnh trong hơn. Đây cũng là cách làm trong ảnh bằng photoshop). Hoặc ấn chọn *Auto* để phần mềm tự căn chỉnh ánh sáng).

Như vậy vừa rồi, chúng ta đã hướng dẫn ta cách chỉnh màu ảnh trong photoshop cơ bản nhất. Ngoài công cụ *Brightness/Contrast* trên thì để kéo màu sáng, tối ta có thể sử dụng thêm công cụ *Levels* hoặc *Curves*.

2. Các bảng chỉnh màu cơ bản

Để có một bức ảnh đẹp và nghệ thuật, màu sắc là yếu tố đầu tiên. Tùy vào bố cục, hoàn cảnh, bối cảnh,... để lựa chọn kéo chỉnh màu cho phù hợp. Ví dụ như với ảnh kỉ yếu thì chúng ta thường kéo màu sáng trong. Với ảnh cảnh cổ điển thì kéo màu vintage;... Sau đây chúng ta sẽ hướng dẫn ta cách kéo màu ảnh trong photoshop với công cụ *Selective Color*. Đây là công cụ đơn giản nhất phù hợp những người mới bắt đầu học về photoshop.



Cách thực hiện, đầu tiên ta chọn vào kí hiệu O (create new fill...) dưới góc phải màn hình => *Selective Color*. (Hoặc ta cũng có thể chọn *Image* => *Adjustments* => *Selective Color*). Khi đó, màn hình hiện lên các thông số màu sắc cho ta tùy chọn kéo chỉnh.

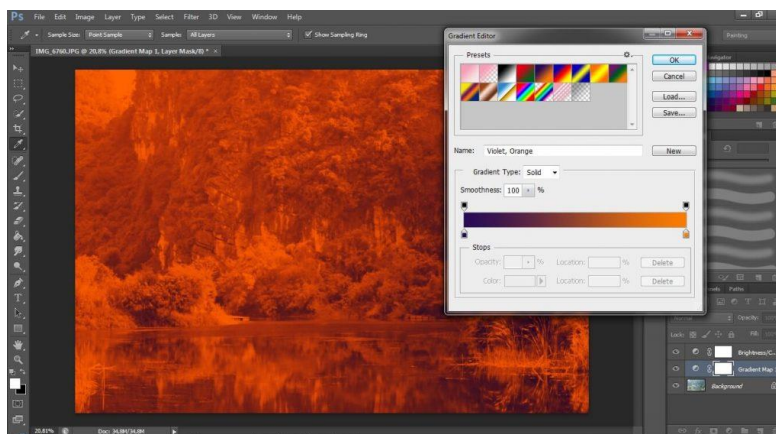
Ngoài công cụ *Selective Color* ra thì việc chỉnh màu trong photoshop còn có thể sử dụng thêm công cụ *Hue/Saturation*. Cũng có 2 cách để tìm đến công cụ này, ta có thể vào *Image* => *Adjustments* => *Hue/Saturation*. (hoặc ấn vào kí hiệu O (create new fill...) dưới góc phải màn hình => *Hue/Saturation*).



Với 2 công cụ vừa được chúng ta giới thiệu trên, ta có thể áp dụng làm *tăng màu trong photoshop*, *đổi màu*,... Để tạo ra những bức ảnh với màu sắc đẹp hơn ảnh gốc ban đầu.

3. Sử dụng các chức năng biến đổi ảnh

Gradient map là một công cụ chỉnh màu được sử dụng nhiều nhất. Song việc sử dụng công cụ này, đòi hỏi người sửa ảnh có một thẩm mỹ màu tốt. Để tìm đến công cụ này, ta ấn vào kí hiệu O (create new fill...) dưới góc phải màn hình => *Gradient map*. Khi đó trên màn hình sẽ xuất hiện khoảng màu cho ta lựa chọn.



Sau khi chọn khoảng màu phù hợp với bố cục, bối cảnh,... Tiếp tục ấn chọn OK. Sau đó, chọn nút có chữ *Normal* (cạnh *Opacity*) . Tại đây, chúng ta ấn chọn chế độ hòa trộn màu *Soft Light*. Kết quả là ta nhận được một bức ảnh với màu sắc đẹp hơn và khác màu sắc ban đầu.



Để bức ảnh thêm phần nghệ thuật, ta có thể kết hợp nhiều lớp layer *Gradient map*. Ngoài ra điều chỉnh *Opacity* để màu ảnh hài hòa hơn. Như vậy, để có một bức ảnh đẹp và nghệ thuật giờ đây chẳng còn khó khăn với những người mới bắt đầu học về Photoshop.

Bài 2. Hiệu chỉnh hình dạng hình ảnh

Mục tiêu của bài: Nắm vững các kỹ thuật chỉnh sửa hình dạng hình ảnh, các đối tượng trên ảnh.

1. Hiệu chỉnh kích thước hình ảnh

Thay đổi kích thước, xoay trái xoay phải, lấy đối xứng layer... là những thao tác ta hay phải thực hiện trong Photoshop. Sau khi chọn Layer muốn thao tác, ta chọn Image -> Free Transform (phím tắt là Ctrl + T). Lúc này một hình chữ nhật sẽ bao quanh Layer, ta có thể thao tác kéo các góc để phóng to, thu nhỏ hoặc xoay trái xoay phải theo ý muốn.

Lưu ý: Để không làm thay đổi tỉ lệ chiều dài, chiều rộng Layer khi kéo chuột ta nhấn và giữ phím Shift.

Transform Options

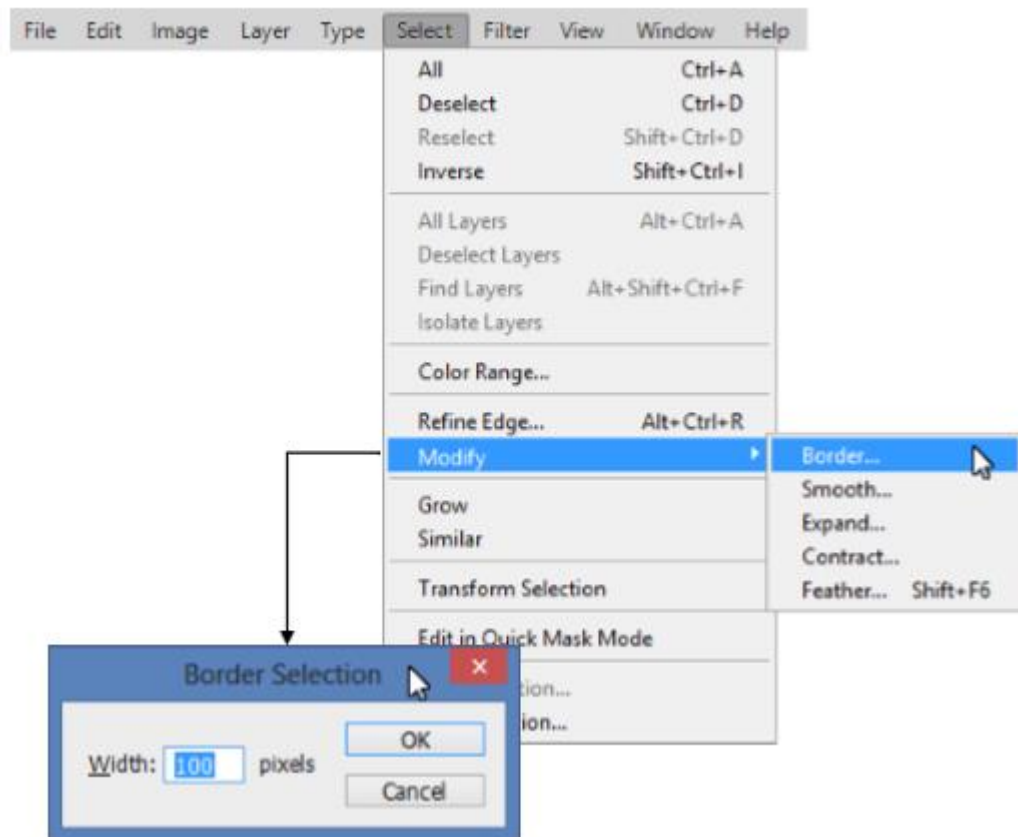
Khi ấn chuột phải menu Transform sẽ xuất hiện, cho phép ta chọn các công cụ Transform mà Photoshop cung cấp.

- Free Transform: Thay đổi kích thước, xoay Layer.

2. Hiệu chỉnh biên

Select > Modify > Border ...

Tạo khung cho một vùng chọn sẵn có với độ rộng là width. Width có thể thay đổi từ 1 đến 200. Giả sử Width có giá trị là 20 thì vùng chọn mới sẽ được tạo thành từ vùng chọn cũ bằng cách lấn vào trong 10 pixels và lấn ra ngoài 10 pixels.



Vùng chọn ban đầu.



Vùng chọn sau khi Border.



3. Xoay và lật hình

Khi ấn chuột phải menu Transform sẽ xuất hiện, cho phép ta chọn các công cụ Transform mà Photoshop cung cấp.

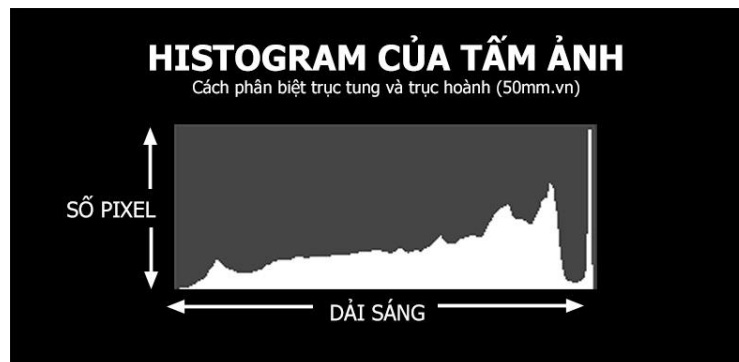
- **Free Transform:** Thay đổi kích thước, xoay Layer.
- **Scale:** Thay đổi kích thước Layer.
- **Skew:** Kéo xiên các cạnh của Layer.
- **Distort:** Biến dạng Layer bằng cách di chuyển các ô vuông trên hình chữ nhật bao quanh Layer.
- **Perspective:** Biến dạng Layer theo phối cảnh.
- **Warp:** Biến dạng Layer theo phối cảnh một cách tự do, có thể thay đổi cả độ cong của Layer.
- **Rotate 180:** Xoay Layer 180 độ.
- **Rotate 90 Clockwise:** Xoay Layer 90 độ theo chiều kim đồng hồ.
- **Rotate 90 Counter Clockwise:** Xoay Layer 90 độ ngược chiều kim đồng hồ.
- **Flip Horizontal:** Đối xứng Layer theo trục dọc.
- **Flip Vertical:** Đối xứng Layer theo trục ngang.

Bài 3. Chỉnh sửa histogram

Mục tiêu của bài: Nắm vững các kỹ thuật hiệu chỉnh màu và mức sáng trong menu Adjust dùng để thay đổi các thông số về màu sắc cũng như các thông tin khác trong hình ảnh.

1. Biểu đồ histogram

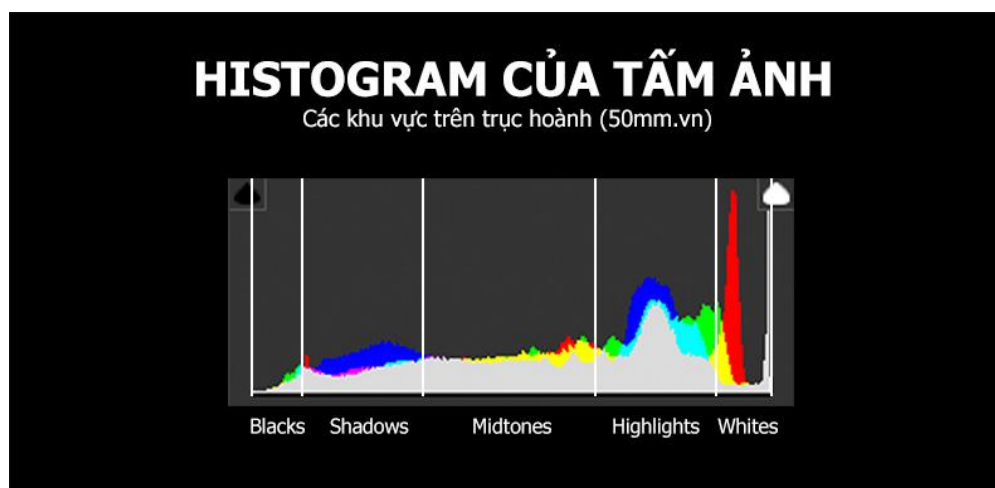
Histogram là một đồ thị hình chữ nhật mô tả việc phân bố các pixels của tấm ảnh trên từng khu vực sáng tối. Trong đó, trục tung (chiều dọc) của Histogram biểu thị số lượng pixel đang có tại khu vực đó, càng dâng cao thì tức là chi tiết của ảnh đang nằm ở khu vực đó. Ngược lại, có khu vực quá thấp thì đồng nghĩa với việc không có nhiều chi tiết tại khu vực này. Còn trục hoành, nó biểu thị tổng sáng của tấm ảnh theo chiều từ trái sang phải, từ tối sang sáng.



Histogram có thể được kích hoạt trong quá trình xem ảnh trên tất cả các máy ảnh DSLR có trên thị trường với nhiều hiển thị khác nhau. Ta cũng có thể xem nó trên phần mềm xử lý ảnh chuyên nghiệp như: Photoshop, Lightroom hoặc thậm chí là trên phần mềm miễn phí đi kèm máy ảnh như ViewNX chẳng hạn. Có 3 loại histogram đang phổ biến là:

- Red, Green, Blue biểu thị cho từng kênh màu của ảnh
- RGB là gộp chung giá trị của ba kênh trên thành 1 giá trị duy nhất
- Luminosity biểu thị sự phân bố pixel theo tổng sáng, không tồn tại khái niệm màu sắc, sử dụng với ảnh đen trắng. Nếu ta để ý thì Luminosity luôn có hình dạng khác so với RGB

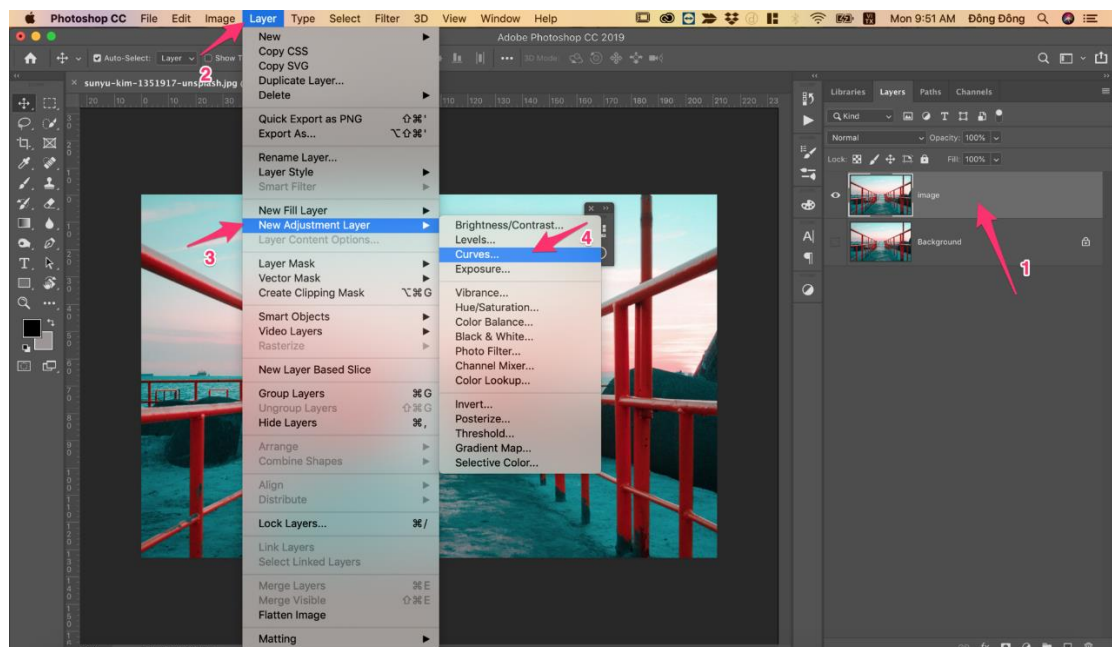
2. Các bảng chỉnh màu



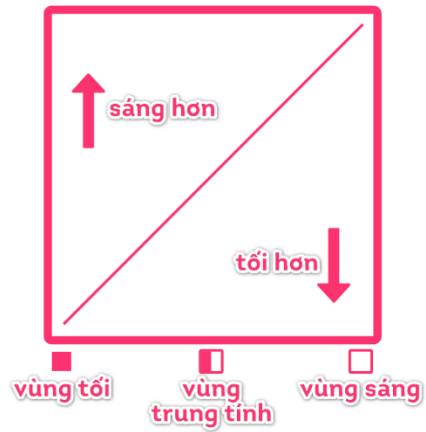
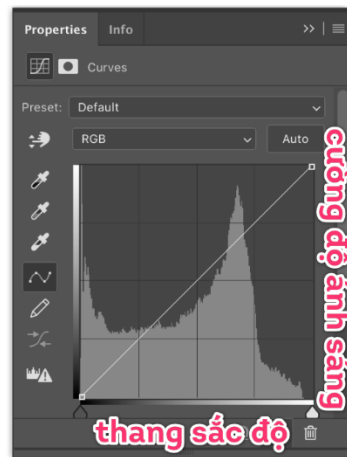
- **Blacks:** Đúng như tên gọi, Blacks là khu vực được coi là tối nhất trên ảnh. Các pixel tại đây gần như không thể nhìn thấy rõ ràng trên màn hình, thường được coi là màu đen mặc dù nhìn theo tham số kỹ thuật, nó không phải là màu đen hoàn toàn.
- **Shadows:** Đây là khu vực nằm trên Black, thường là khu vực có màu xám đậm, vẫn được tính là khu vực tối nhưng mắt người hoàn toàn có thể nhìn thấy chúng trên ảnh. Ta có thể lấy ví dụ như hình ảnh một người đang ngồi dưới bóng cây giữa trời nắng, ảnh được phơi sáng chuẩn thì các pixel của người đó sẽ nằm hết ở khu vực Shadows.
- **Midtones (Lightroom gọi là Exposures):** Đây là khu vực nằm ở giữa histogram, có độ xám trung tính. Các pixel ở khu vực này được thể hiện với độ sáng / tối vừa đủ để chi tiết có thể nổi bật trên bức hình ngay sau khi chụp xong, điển hình là da người nếu như ta tập trung đo sáng vào chúng, trong điều kiện ánh sáng đầy đủ.
- **Highlights:** Đối lập với Shadows, đây là khu vực thể hiện ánh sáng mạnh nhưng không trắng hoàn toàn, các chi tiết vẫn được hiển thị rõ trên màn hình và có độ sáng cao hơn hẳn so với Midtones.
- **Whites:** Đối lập với Blacks, đây được coi là khu vực sáng nhất. Các pixel gần như không thể nhìn rõ trên màn hình và được coi là màu trắng, từ trắng đục cho tới màu trắng bệch hoàn toàn.

3. Các chức năng điều chỉnh mức sáng

Để tạo một Adjustment Curves Layer, đầu tiên ta *click trái chuột* vào *Layer* cần được tạo, sau đó vào *Layer > New Adjustment Layer > Curves*.



Như đã trình bày ở phần Histogram, vùng điểm ảnh nằm ở bên trái đồ thị sẽ gồm các *vùng điểm ảnh tối (dark pixels - shadows)*, những điểm ảnh ở khoảng giữa được gọi là *vùng trung tính (midtones)*, và những điểm ảnh nằm bên phải sẽ là những *vùng điểm ảnh sáng (bright pixels - highlights)*. Nếu những điểm ảnh này *càng đi lên*, thì đồng nghĩa cường độ ánh sáng của chúng tăng lên, tức *sáng hơn*, và tương tự nếu *đi xuống* thì những điểm ảnh sẽ bị *tối hơn*.

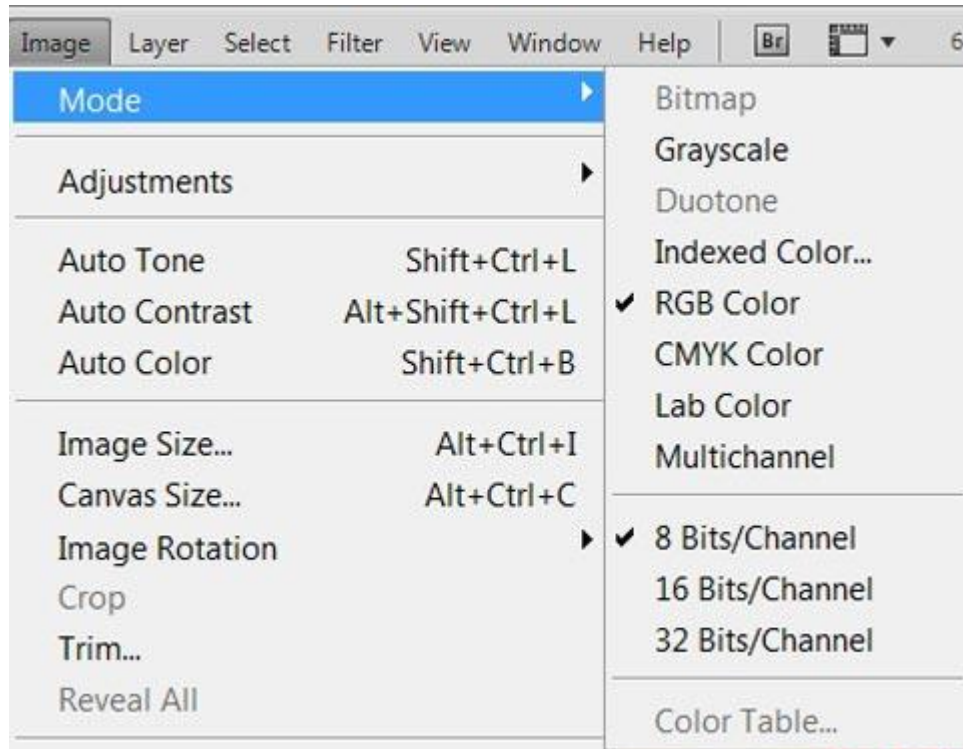


Để có thể điều chỉnh được độ sáng tối cho từng vùng trong bức ảnh, ta cần tạo điểm *gray point* trên đường cong đồ thị. Trong Photoshop, ta *click trái chuột* vào bất cứ điểm nào trên đồ thị mà ta muốn thêm điểm *gray point* vào.

Bài 4. Kênh màu và kênh alpha

Mục tiêu của bài: Hiểu về chế độ kênh, các kênh màu và các kênh alpha. Nắm vững kỹ thuật quản lý kênh bằng CHANNELS PALETTE

1. Tương quan giữa chế độ màu và số kênh



Khi mở file ảnh cần chỉnh sửa, vào *Menu Image* chọn *Mode* ta sẽ thấy các chế độ màu tổng hợp như sau (các dạng thường sử dụng):

GrayScale: Chuyển ảnh sang màu trắng đen.

Indexed Color: Cho hình ảnh dạng kết hợp màu.

RGB Color: Chế độ ảnh tổng hợp 3 màu chuẩn RGB, Đỏ (R) Xanh lá cây (G) và Xanh da trời (B). RGB là không gian màu dương tính thường được sử dụng phổ biến vì nó rất thuận lợi trong việc chỉnh sửa.

CMYK Color: Chế độ ảnh tổng hợp 4 màu chuẩn. Là sự phối hợp giữa Cyan (da trời) Magenta (tím) Yellow (vàng) và black (đen). CMYK là không gian màu âm tính thường được sử dụng trong Lap in ấn.

Lab Color: Chỉnh ảnh theo phương thức chụp, là không gian màu độc lập và chỉnh sửa màu trong hệ màu trên kênh a hoặc kênh b cũng như tạo ra những thay đổi mạnh mẽ nhất về màu sắc. Lab là hệ màu rất thích hợp trong chỉnh sửa ảnh KTS.

2. Các kênh màu

Trừ khi ta đang chuẩn bị một bức ảnh đang hướng tới một máy in ấn thương mại (trái với máy in phun mà ta có thể có ở nhà) và họ yêu cầu ta sử dụng CMYK, chế độ RGB là nơi để được. Rốt lại, màn hình của ta là RGB, cũng như máy ảnh kỹ thuật số và máy quét của ta. Photoshop không hiển thị các kênh riêng lẻ bằng màu đỏ, xanh lá cây và xanh lam - chúng đều ở màu xám để ta có thể dễ dàng nhìn thấy nơi mà màu sắc bão hòa nhất. Bởi vì màu trong

chế độ RGB được làm từ ánh sáng, màu trắng cho biết các vùng có màu sắc ở trạng thái đầy đủ, màu đen cho biết vùng có điểm yếu nhất và màu xám đại diện cho mọi thứ ở giữa.



Mỗi kênh màu chứa thông tin khác nhau:

Đỏ

Kênh này thường nhẹ nhất trong nhóm và cho thấy sự khác biệt lớn nhất trong dải màu. Kênh này rất nhẹ vì có nhiều màu đỏ trong da và mái tóc của người phụ nữ. Kênh này có thể rất quan trọng khi ta chỉnh sửa các tông màu da. Ta cũng có thể chạy một bộ lọc blur trên kênh này để làm mềm da ngay lập tức

Màu xanh lá

Ta có thể nghĩ kênh này là "contrast central" bởi vì nó thường là độ tương phản cao, tốt, tương phản. (Điều này có ý nghĩa bởi vì máy ảnh kỹ thuật số có cảm biến màu xanh lá cây gấp đôi màu đỏ hoặc màu xanh da trời để bắt chước mắt người, nhạy cảm nhất với ánh sáng màu xanh lục) Hãy nhớ kênh này khi ta tạo mặt nạ cạnh để mài hoặc làm việc với bản đồ di dời.

Màu xanh da trời

Thông thường là tối nhất của nhóm, kênh này rất hữu ích khi ta muốn tạo các lựa chọn phức tạp để cô lập một đối tượng. Đó cũng là nơi ta sẽ tìm thấy những vấn đề như tiếng ồn và hạt.

Kênh CMYK:

Mặc dù có thể ta dành phần lớn thời gian làm việc với các ảnh **RGB**, ta cũng có thể cần phải làm việc với các hình ảnh ở chế độ **CMYK**. Để tạo ra màu đen thật, màu xám, và sắc thái của màu sắc (màu trộn với màu đen để tạo ra màu sẫm hơn), những người chạy máy in đã thêm màu đen làm mực in thứ tư.

Họ không thể viết tắt nó bằng chữ B vì họ sợ nó sẽ bị lẫn lộn với màu xanh lam (như trong **RGB**), vì vậy họ sử dụng K thay vì như trong "black". Đó là nơi viết tắt của **CMYK**. Tên của nó là viết tắt của các màu mực lục lam, đỏ tươi, vàng và đen sử dụng trong báo in thương mại sử dụng trong báo, tạp chí, bao bì sản phẩm, v.v ... Nó có một kênh

composite ở đầu **bảng kênh** có tên là **CMYK**. Ta có thể bật chế độ này bằng cách chọn *Image > Mode > CMYK Color*.

Một báo in chuyên nghiệp tách bốn kênh **CMYK** của hình ảnh của ta thành các khoảng riêng biệt màu sắc. Mỗi sự tách biệt là một bản sao hoàn hảo của kênh màu ta nhìn thấy trong Photoshop, được in bằng màu tương ứng (màu xám, đỏ tươi, vàng hoặc đen). Khi in ấn đặt bốn màu trên cùng nhau, chúng tạo thành hình ảnh đầy màu sắc. Kỹ thuật này được gọi là quá trình in bốn màu.

Bởi vì các kênh **CMYK** đại diện cho mực chứ không phải ánh sáng, thông tin màu xám ta thấy trong **bảng Kênh** của ta thể hiện **điều** ngược lại với chế độ **RGB**. Ở chế độ **CMYK**, màu đen cho biết màu sắc ở mức đầy đủ và màu trắng cho biết màu ở mức yếu nhất của nó.



3. Các kênh alpha

Tạo Kênh Alpha:

Sẽ là hữu ích nếu ta nghĩ đến kênh alpha dưới dạng biểu tượng màu xám của lựa chọn của ta. Trừ khi ta thay đổi cài đặt của Photoshop, các phần màu đen của kênh là phần không được chọn của hình ảnh của ta - còn được gọi là phần được bảo vệ hoặc che dấu - và các phần trắng là vùng chọn. Và, giống như trong mặt nạ lớp, màu xám đại diện cho các khu vực chỉ được chọn một phần, có nghĩa là chúng đều trong suốt.

Photoshop cung cấp cho ta một số cách khác nhau để tạo một kênh alpha:

Tạo một vùng lựa chọn và sau đó chọn *Select > Save Selection*. Tạo một lựa chọn và sau đó nhấp vào nút "Lưu lựa chọn làm kênh" ở cuối bảng Kênh. Nó trông giống như một vòng tròn trong một hình vuông. Nhấp vào nút "Tạo kênh mới" ở cuối bảng Kênh. Khi ta thực hiện điều đó, Photoshop tạo một kênh alpha có tên là Alpha 1 và gậy nó ở cuối bảng Channels. Kênh mới là màu đen đậm vì nó trống rỗng. Để tạo vùng lựa chọn, hãy bật khả năng hiển thị của kênh tổng hợp để triệu tập lớp phủ màu đỏ của chế độ Quick Mask để ta có thể xem hình ảnh của mình. Sau đó lấy công cụ Brush(B) và vẽ vùng ta muốn chọn màu trắng (nghĩ về quá trình này như vẽ một lỗ thông qua mặt nạ để ta có thể nhìn thấy-và do đó chọn-những gì bên dưới nó). Mặc dù ta chắc chắn có thể bắt đầu bằng một kênh alpha rỗng, ta

sẽ dễ dàng tạo ra lựa chọn của ta (hoặc ít nhất là một phiên bản thô) trên hình ảnh đầy đủ màu trước khi thêm kênh alpha. Trong hầu hết các trường hợp, ta sẽ thấy dễ dàng hơn để tạo một lựa chọn đầu tiên (ngay cả khi nó thô) và sau đó thêm kênh alpha của ta, như thể hiển thối. (Bằng cách đó, ta sẽ thấy hình ảnh đầy màu thay vì màn hình đầy màu đen hoặc đỏ) Để làm điều đó, hãy chọn một cái gì đó trong hình ảnh của ta, sau đó, khi ta đã có kiến điều hành, nhấp vào "Lưu lựa chọn làm kênh" nút (vòng tròn bên dưới). Photoshop bổ sung một kênh alpha - bao gồm lựa chọn của ta - xuống dưới cùng của bảng Kênh .



Chọn Kênh Mới từ trình đơn của bảng Kênh . Khi ta chọn lệnh này, một hộp thoại mở ra cho phép ta đặt tên kênh mới và cho Photoshop cách hiển thị thông tin của kênh. Ngay từ nhà máy, Photoshop hiển thị các khu vực được lựa chọn (các phần của hình ảnh của ta bên trong những con kiến điều hành) ở các khu vực trắng và không được chọn trong màu đen. Khu vực được lựa chọn một phần, có cạnh mềm, xuất hiện trong các sắc thái của màu xám. Nếu ta muốn xem các lựa chọn của ta bằng màu đen và mọi thứ khác bằng màu trắng, hãy bật nút radio Chọn vùng của hộp thoại . Nếu ta muốn chỉnh sửa kênh alpha bằng chế độ Quick Mask (như được mô tả ở phần sau), ta có thể thay đổi Quick Mask's màu sắc và độ mờ đục ở đây. Khi ta đã có mọi thứ theo cách ta muốn, hãy nhấp vào OK để tạo cho Photoshop tạo kênh alpha.

4. Quản lý kênh bằng CHANELS PALETTE

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.

Nhấp chuột vào con mắt của Red Channel để ẩn channel này đi và chú ý đến những thay đổi của nó ở hình ảnh. Sử dụng biểu tượng con mắt, thực hành với việc ẩn và hiện channel để xem từng channel riêng lẻ. (Để ẩn hoặc hiện nhiều channels ta chỉ việc ẩn hoặc hiện nhiều con mắt)

Khi ta thực hành xong với Channel, nhấp chuột vào con mắt của channel RGB để hiện thị nó.

Với vùng lựa chọn của con cò vẫn đang được hiển thị trên cửa sổ hình ảnh, nhấp chuột vào nút Save Selection as Channel ở dưới cùng của Channel Palette.

5. Thay đổi và sao chép kênh

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.



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

Ta 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 ta muốn load vào nút Load Selection.
- Ctrl-Click vào channel chứa vùng lựa chọn mà ta 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.

6. Trộn kênh

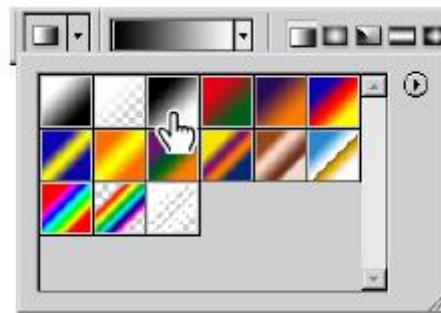
Trong Channel Palette, tạo một channel mới bằng cách nhấp vào nút New Channel ở dưới cùng của Palette. Một channel mới với tên là Alpha 1 sẽ xuất hiện dưới cuối cùng của Channel Palette, và một channel khác được ẩn dưới cửa sổ hình ảnh.



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

Chọn công cụ Gradient ()

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



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



Bài 5. Tạo và quản lý mặt nạ

Mục tiêu của bài: Hiểu vững định nghĩa mặt nạ, ý nghĩa của mặt nạ và cách sử dụng mặt nạ.

1. Sử dụng kênh alpha

Nếu ta kích hoạt một kênh alpha và sau đó bật mắt nhìn của ống composite (hình tròn bên dưới), ta có thể chỉnh sửa hoặc tạo vùng lựa chọn từ đầu trong chế độ Quick Mask. Trong ví dụ này, công cụ Brush (vòng tròn màu trắng bên dưới váy đầm) được thiết lập để vẽ bằng màu đen đang được sử dụng để điều chỉnh vùng mặt nạ xung quanh trang phục cô gái. Nếu ta lộn xộn và che dấu quá nhiều - bằng cách sơn màu đen qua một phần của trang phục, do đó trừ nó khỏi vùng lựa chọn của ta, hãy nhấn-X để lật các mẫu màu của ta và sơn qua vùng đó bằng màu trắng để thêm nó vào lựa chọn (giống như ta sẽ với một lớp mặt nạ).



Ta cũng có thể chạy bộ lọc trên kênh alpha giống như ta có thể với mặt nạ lớp. Trong số những tính năng hữu ích nhất là Gaussian Blur để làm mềm cạnh của vùng lựa chọn (hữu ích nếu ta đang cố chọn một khu vực hơi mờ) và bộ lọc Tối thiểu để thắt chặt sự lựa chọn của ta.

2. Tạo và xoá mặt nạ kênh

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 ta chọn tất cả các channels, màu của hình con cò sẽ là màu đỏ)



Ta có thấy những đốm màu xám xám ở trong người con cò không? ta sẽ xoá nó bằng cánh 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 ta dùng. Ví dụ nếu ta tô với màu xám trung bình, khi ta sử dụng mask như vùng lựa chọn thì những Px sẽ được chọn 50%. Nếu ta 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 ta chọn). Và nếu ta tô với một màu xám sáng hơn thì những Px sẽ được chọn nhiều hơn 50%.

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

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.



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

3. Mặt nạ tạm thời

Ta sẽ bắt đầu bằng việc tạo vùng lựa chọn của con cò với công cụ Magic Wand, và sau đó ta sẽ chỉnh sửa phần lựa chọn bằng Quick Mask.

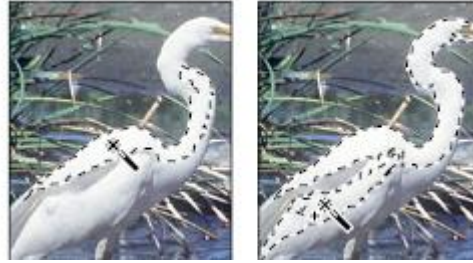
Lưu hình sau về máy, nhấp chuột phải > Save target as... Hình 1, sau đó mở nó ra trong PTS.

Chọn công cụ Magic Wand ()


Trên thanh tùy biến công cụ, đánh vào 12 trong ô Tolerance.

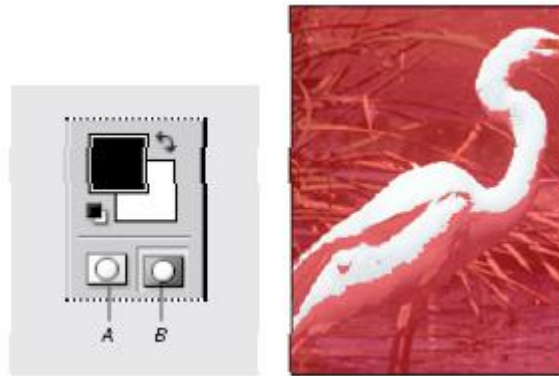
Đánh dấu bất cứ đâu trong phần ảnh màu trắng của con cò để bắt đầu quá trình tạo vùng lựa chọn

Để mở rộng vùng lựa chọn, nhấn giữ phím Shift và nhấn (click) công cụ Magic Wand lên những phần màu trắng khác. Khi ta nhấn giữ phím Shift, một dấu cộng sẽ xuất hiện bên cạnh công cụ Magic Wand. Điều đó biểu thị công cụ của ta sẵn sàng để lựa chọn thêm vùng lựa chọn



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

Nhấn nút Quick Mask Mode () trong hộp công cụ để chọn chế độ Quick Mask. Tại mặc định, ta 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). Ta chỉ có thể tạo sự thay đổi lên vùng diện tích không được bảo vệ (vùng hiện thị rõ ràng và được khoanh vùng). Ta có thể thay đổi màu đỏ che phủ; màu sắc chỉ giúp ta dễ phân biệt thôi.

Bài 6. Thêm họa tiết cho một ảnh

Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các kỹ thuật về vùng, lớp, hiệu chỉnh màu sắc để thêm một họa tiết cho ảnh.

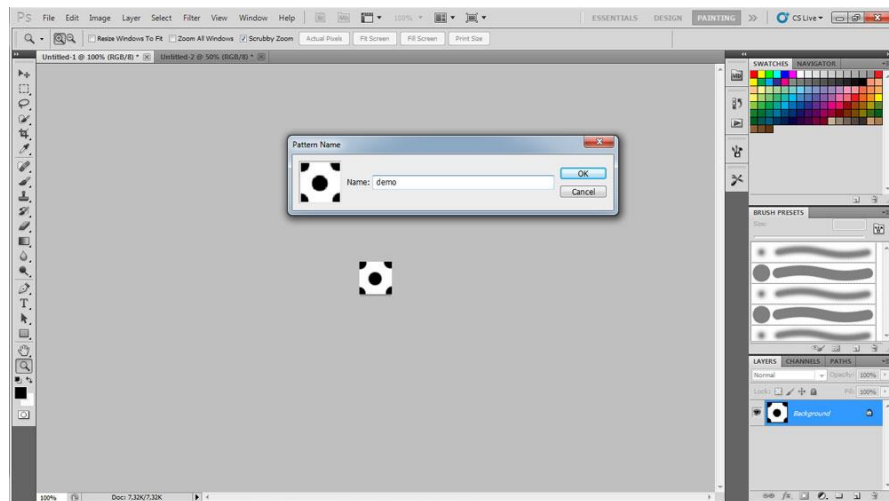
1. Các công cụ để thêm một họa tiết

Bước 1 : Tạo một ảnh mới bằng tổ hợp phím Ctrl + N với kích thước nhỏ nhỏ thôi (ở đây mình dùng kích thước 50px x 50px) với nền trắng.Ta cũng có thể mở một ảnh bất kỳ cũng được.

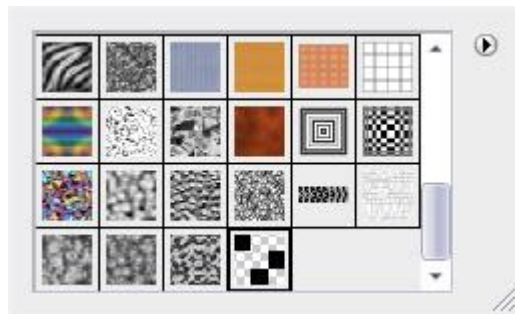
Bước 2 : Trang trí cho ảnh mà ta vừa tạo ra.Ở đây mình dùng brush để vẽ dấu chấm tròn vào chính giữa và 4 góc như hình dưới :



Bước 3 : Bây giờ chúng ta sẽ lưu ảnh mà chúng ta vừa tạo ra thành một pattern,để thực hiện điều này,ta chọn Edit → Define Pattern.Một hộp thoại nhỏ xinh sẽ hiện ra,ta điền tên và Ok.



2. Các kỹ thuật tạo hiệu ứng màu sắc với một họa tiết



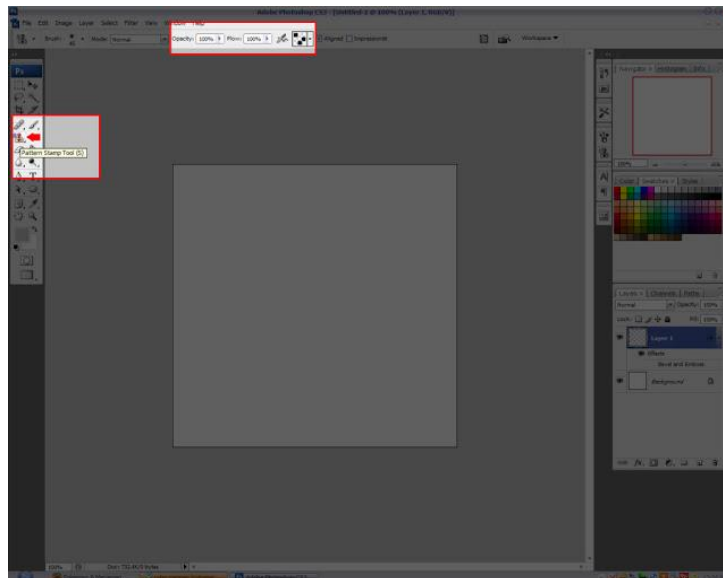
Lưu ý là nếu khu vực ta lựa chọn thực chất có nhiều ô giống hệt nhau ghép lại thì photoshop sẽ tự động lựa chọn ô đó làm pattern thay vì lấy toàn bộ vùng chọn.

Vậy là ta đã có pattern của riêng mình. Ta có nhiều cách để lựa chọn. Dưới đây là các cách thông dụng nhất:

Fill: Lát toàn bộ bề mặt vùng chọn trong lớp được chọn bằng pattern. Để làm việc này, sau khi đảm bảo vùng chọn mong muốn và lớp tương ứng được chọn, vào menu Edit > Fill > Chọn Pattern và pattern mong muốn.



Brush: Sử dụng pattern như một brush (cọ) để "tô" lên tranh. Để thực hiện thao tác này, chọn công cụ Pattern Stamp, thiết lập như hình vẽ và tiến hành tô:



3. Bài tập ứng dụng: thêm nước trên da người, thêm tóc cho người, ghép các đôi tượng từ hai ảnh khác nhau

Ta có: 2 Layer "sen 1" và "sen 2" trên cùng một document mới (500 x 250 px)



Bước 1: Làm mờ layer sen 2.

- Click chọn layer sen 2



- Dùng *Rectangular Marquee*, đặt *Feather: 30px* (độ Feather này tăng giảm theo kích thước ảnh, và vùng lựa chọn ảnh)



- Xoá vùng đã chọn bằng phím "Delete" trên bàn phím

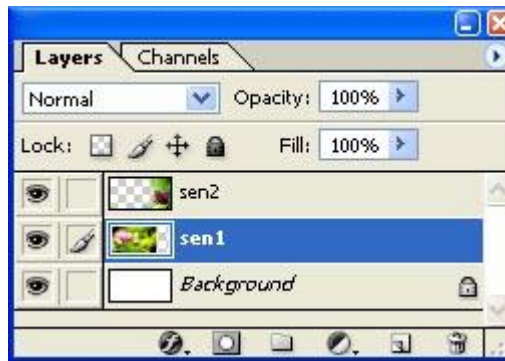
- Lập lại nhiều lần bước 5 -> Kết quả



Chắc ta đang thắc mắc, vì ta nhìn thấy một đường mờ ngăn cách giữa 2 hình. Đừng lo lắng! Đó là viền của hình sen 1. Giờ ta sẽ tiến hành làm mờ layer sen 1.

Bước 2: Làm mờ layer sen 1

- Click chọn layer sen 1



- Tiếp theo ta cũng dùng *Rectangular marquee* thực hiện các bước xóa như Bước 5 (nhưng ta phải thật nhớ tăng giảm *Feather* sao cho phù hợp với kích thước ảnh.)

Kết quả cuối cùng ta sẽ thấy.



Bài 7. Chữ trong hình ảnh

Mục tiêu của bài: Nắm vững các kỹ thuật chèn chữ vào một ảnh.

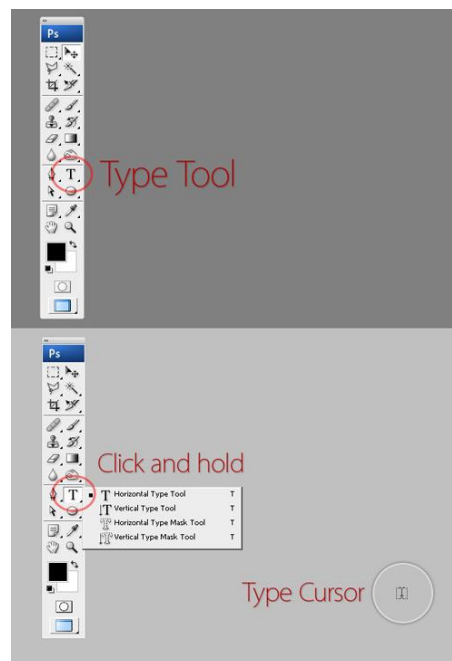
1. Tạo chữ và lựa chọn các thông số

Về căn bản, Type Tool là một công cụ dùng để tạo ra những vector mang hình dáng của chữ cái và các ký hiệu của một typeface. Trên thanh công cụ, icon của Type Tool là một chữ T, phím tắt cũng là (T). Nếu ta nhấn Shift + T nhiều lần, công cụ này sẽ thay đổi lần lượt thành những công cụ khác trong nhóm Type Tool, chúng bao gồm:

Horizontal Type Tool: công cụ cho phép ta tạo ra những dòng text nằm ngang.

Vertical Type Tool: công cụ cho phép ta tạo ra những văn bản theo chiều dọc, loại này thường dùng để gõ những đoạn text tiếng Hoa hoặc Nhật.

Horizontal Type Mask Tool, Vertical Type Mask Tool: tương tự như hai công cụ trên, nhưng thay vì tạo ra text, hai công cụ này tạo ra những vùng chọn Quick Mask với hình dạng là những chữ cái. Chúng ta sẽ nói riêng về vấn đề này.

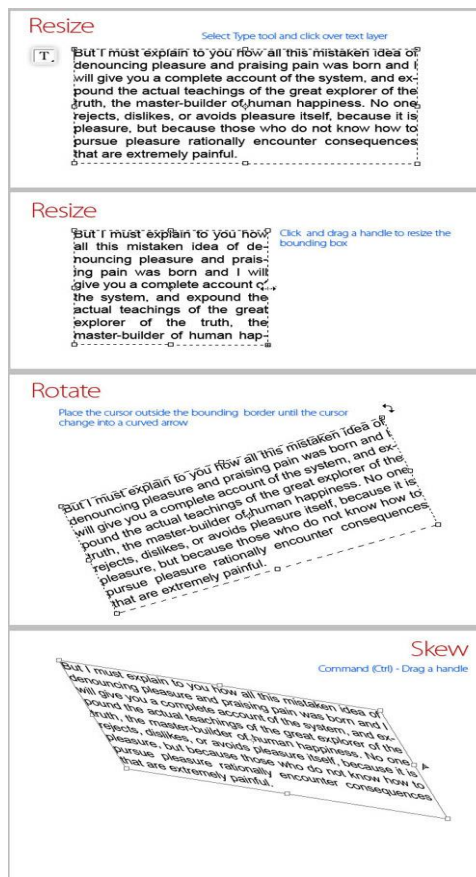


Một khi ta chọn công cụ Type Tool, con trỏ sẽ trở thành dạng như khi ta dùng Word, điều đó có nghĩa là ta đã có thể bắt đầu việc nhập text của mình.

2. Hiệu chỉnh chữ

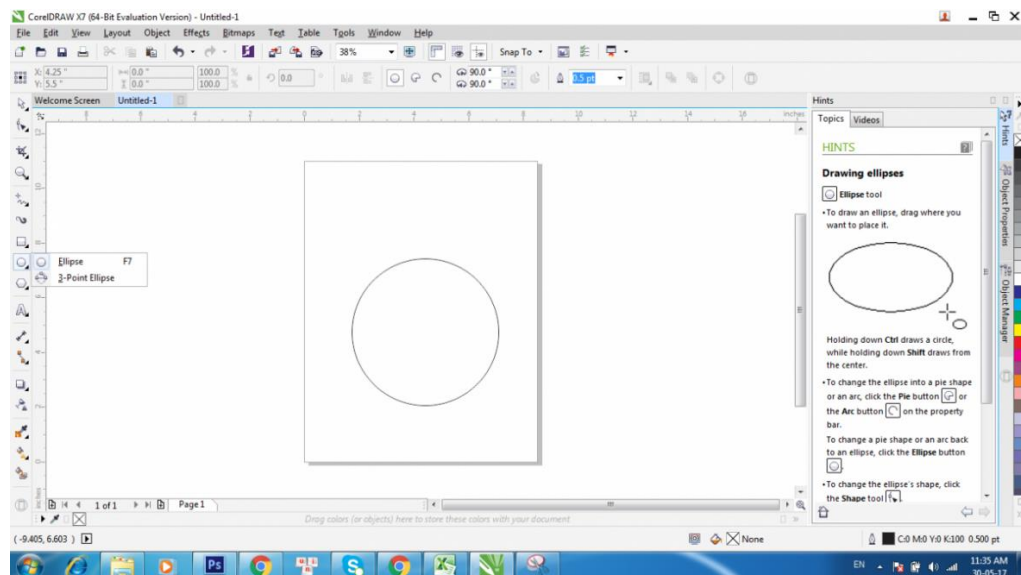
Ta có thể dễ dàng biến đổi kích thước và hình dạng của một text layer giống như các layer khác. Chọn Move Tool (V), click chọn layer text, Ctrl + T và bắt đầu những thao tác tùy chỉnh chúng. Tuy nhiên việc này không được khuyến khích vì như thế ta sẽ làm biến đổi hình dạng của những chữ cái và ký hiệu.

Đối với khung bao text ở chế độ nhập text theo đoạn, vẫn với Move Tool, ta nhấn Ctrl + T rồi trỏ chuột đến các nút của khung bao vào thực hiện việc thay đổi hình dạng của khung bao này. Nhấn thêm phím Shift, khung bao sẽ giữ nguyên tỉ lệ ban đầu, nhấn Ctrl thì ta có thể biến dạng các cạnh khung text một cách tùy thích. Trong quá trình thay đổi khung text, các ký tự trong đoạn text cũng tự động thay đổi theo đúng tỉ lệ so với khung bao.



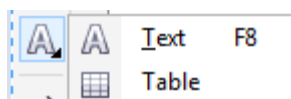
3. Tạo chữ từ Corel Draw

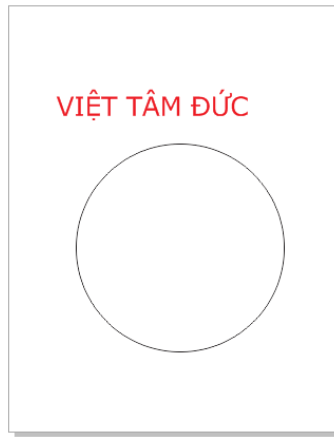
Ta dùng công cụ Ellipse Tool hoặc nhấn F7 để vẽ hình tròn



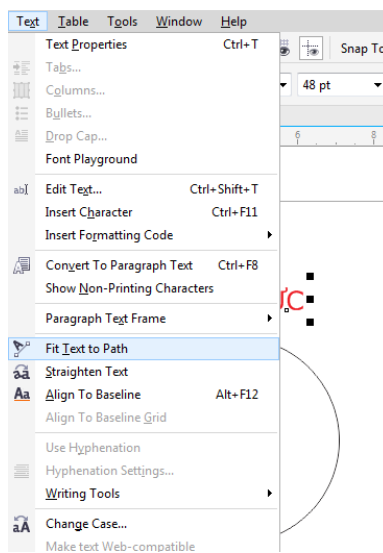
Vẽ hình để làm chữ uốn cong trong Corel draw

Tiếp đến dùng biểu tượng chữ A để viết **chữ uốn cong** trong Corel draw





Tiếp đến ta chọn tượng đối chữ-> Text trên thanh công cụ vào-> Fit Text to Path để làm chữ uốn cong



Chọn công cụ để làm uốn cong chữ trong corel draw
Sau khi chọn công cụ thì ta chỉ việc kéo chữ vào thôi ạ.

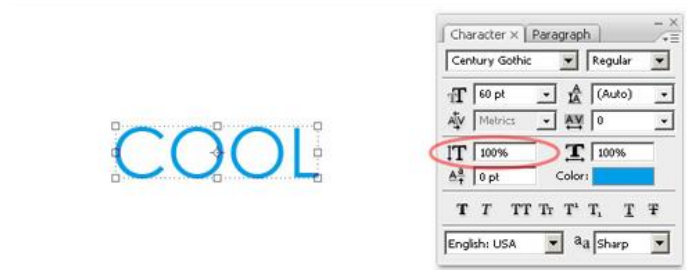
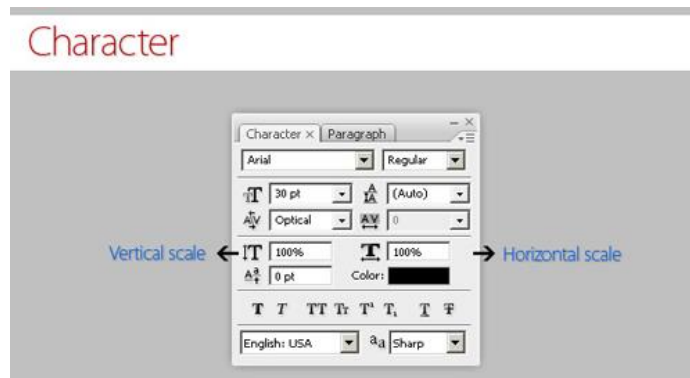


Bài 8. Tạo hiệu ứng chữ


Mục tiêu của bài: Nắm vững các kỹ thuật biến đổi màu để tạo các hiệu ứng đặc biệt cho chữ.

1. Hiệu chỉnh chữ theo khuôn dạng có sẵn

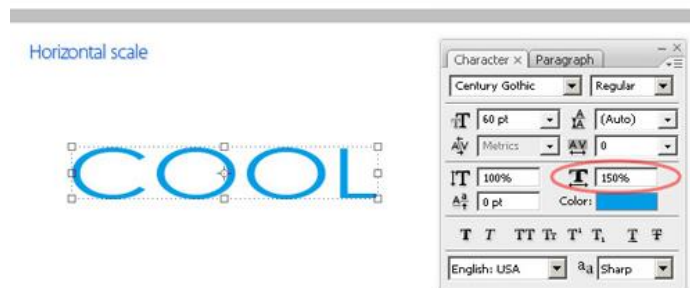
Ta có thể thay đổi độ cao và rộng của chữ bằng cách nhập vào thông số theo giá trị %. Tuy nhiên như đã nói ở trên, cách này không được khuyến khích vì sẽ làm hỏng tỉ lệ của những chữ cái được thiết kế từ trước.



Vertical scale



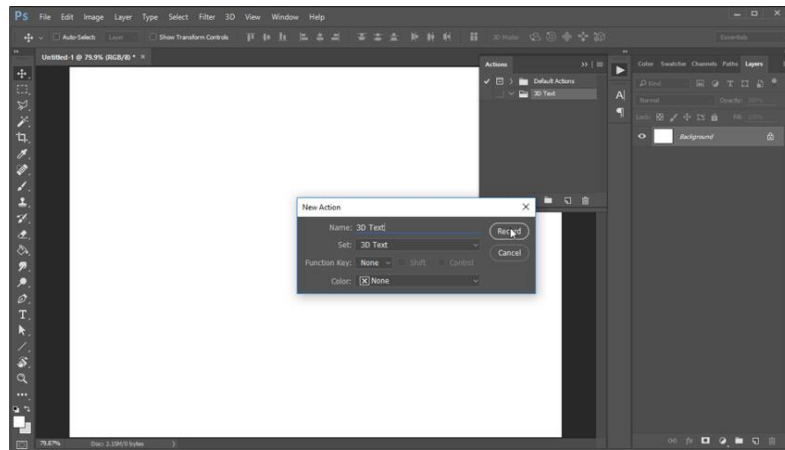
Vertical scale



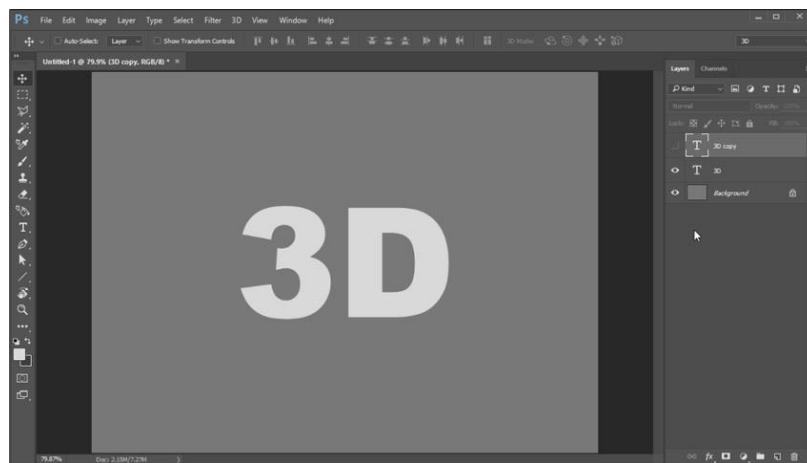
Horizontal scale

2. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ 3D

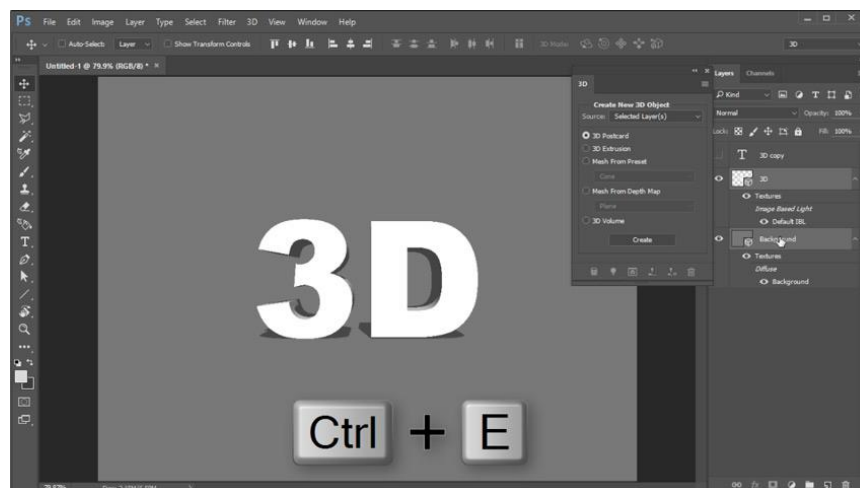
Tạo New Document với kích thước bất kỳ; của ta là 1000x750 pixels. Sau đó đi tới Window > Actions và tạo Group và Action mới riêng biệt cho hiệu ứng 3D của ta. Nhấn nút Record khi ta sẵn sàng ghi lại các bước tiếp theo.



Fill background với màu xám đen, sử dụng công cụ Paint Bucket Tool (G). Sử dụng công cụ Text Tool (T) để viết chữ màu xám nhạt, kích thước Size khoảng 300 pt. Thực hiện Duplicate (Control-J) vào văn bản của ta, sau đó ẩn Hide bản sao chép sau đó.



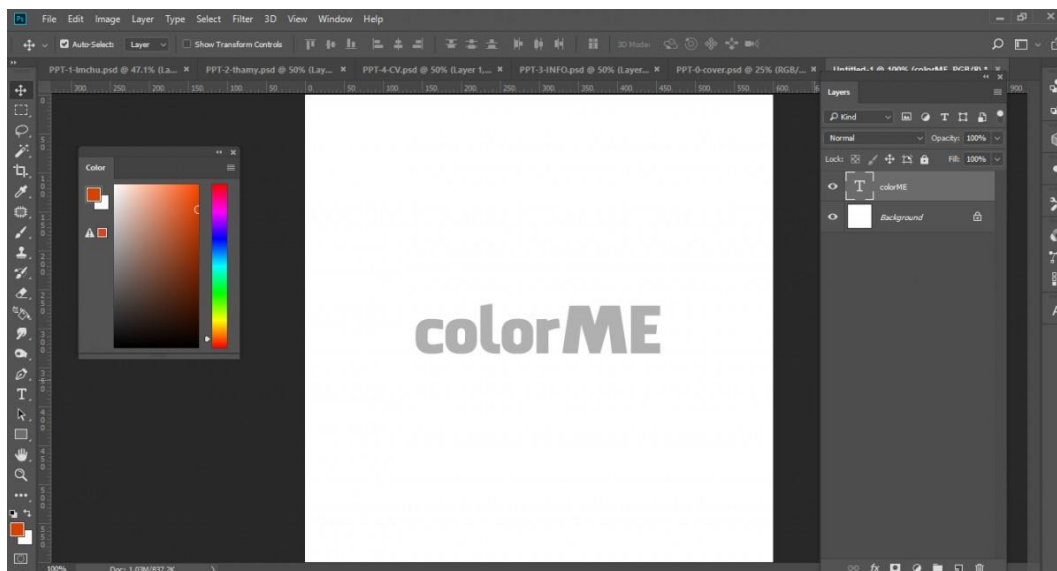
Right-click vào background layer và chọn Postcard. sau đó chọn text layer và đi tới 3D > New 3D Extrusion From Selected Layer. Chọn cả hai layer hiển thị và giữ Control-E để Merge chúng lại với nhau.



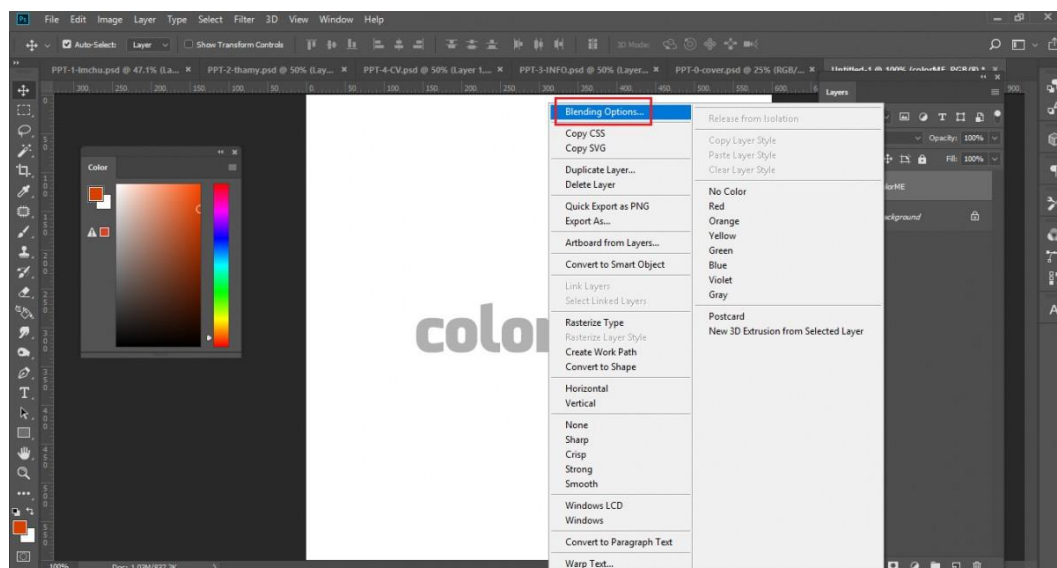
Đối với một hiệu ứng đơn giản, đi tới Environment trên bảng 3D, điều chỉnh Color Intensity thành 164% và Shadow Softness thành 25%. Tiếp theo chọn 3D > Render 3D Layer và cho phép văn bản hiển thị trước khi Rasterizing 3D layer.

3. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ bóng

Bước 1: Tạo một document mới. Sử dụng Type Tool để gõ chữ mà muốn tạo hiệu ứng vào. Trong ví dụ này mình tạo một document mới có kích thước 600px x 600px và mình sử dụng font UTM Facebook

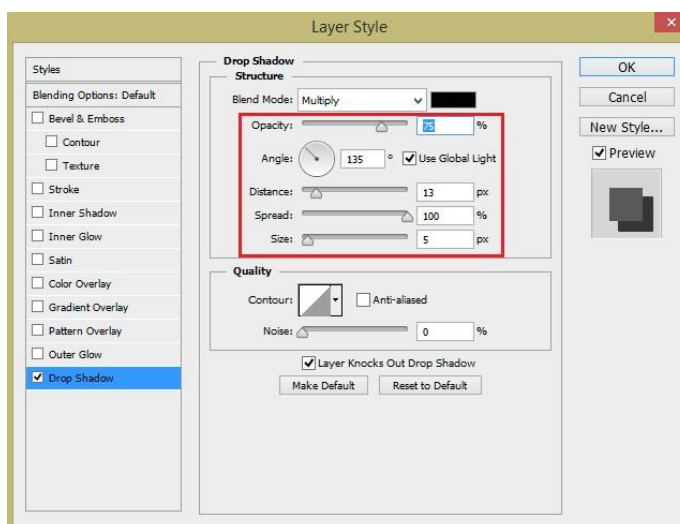


Bước 2: Chọn chuột phải vào layer chữ > Chọn Blending Option để tạo hiệu ứng đổ bóng

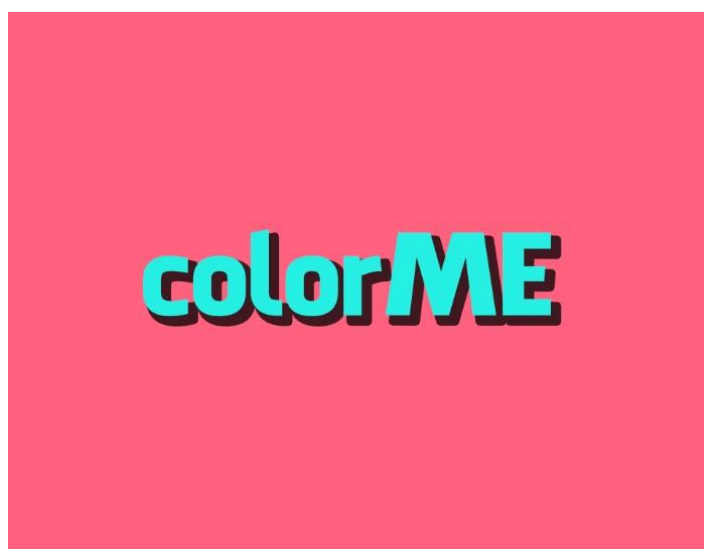


Để đổ bóng nhấn chọn Drop Shadow vào layer text và thay đổi các thuộc tính trên bảng sau

- Angle: 135 độ
- Distance: 13px
- Spread: 100%
- Size: 5px

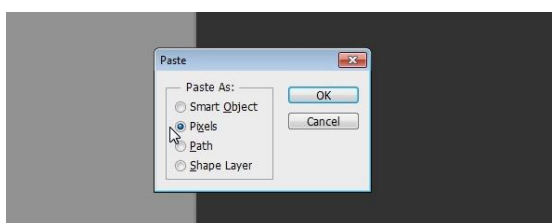


Kết quả chúng ta sẽ có một chút bóng đổ nhỏ sau chữ:



4. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ chìm

Bước 1: Mở tài liệu và tạo một layer mới. Dán logo, văn bản hoặc dòng chữ nghệ thuật mà ta muốn chạm nổi vào tài liệu bằng cách sử dụng tùy chọn “paste as pixels”.

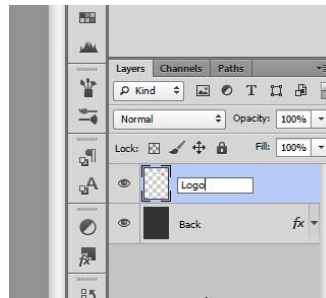


Trong ví dụ này, chúng ta sử dụng hình ảnh logo công ty, nhưng ta cũng có thể áp dụng kỹ thuật tương tự trên bất kỳ đối tượng hoặc văn bản nào.

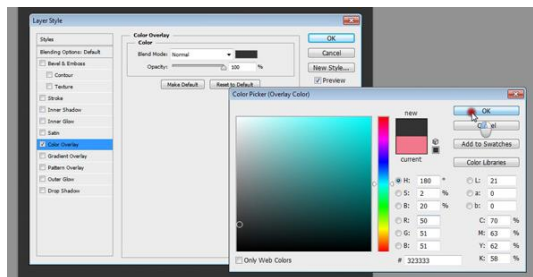


Mẹo nhỏ: Sử dụng phím tắt “Ctrl + V” để tự động dán tùy chọn “paste as pixels”.

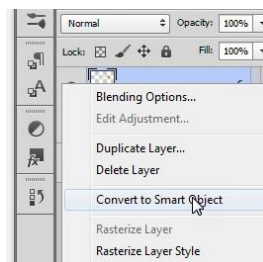
Bước 2: Chuẩn bị layer logo bằng cách đảm bảo nó ở đúng vị trí và logo có kích thước phù hợp với thiết kế. Đổi tên layer thành “Logo” để dễ nhận biết (nếu ta định khắc nổi đối tượng khác ngoài hình ảnh Logo, hãy lựa chọn một cái tên phù hợp.)



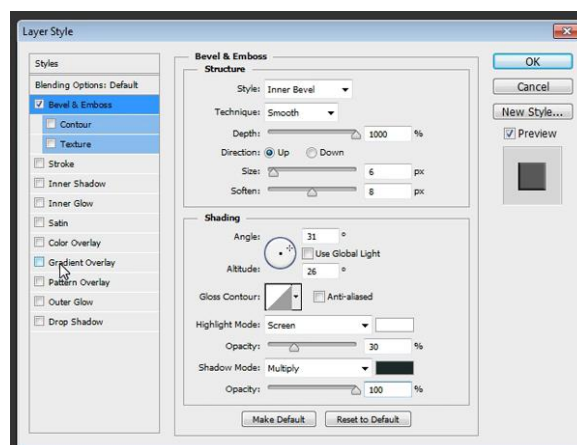
Bước 3: Double-click vào layer logo để mở cửa sổ “Layer Style”. Chọn tab “Color Overlay” và sử dụng bảng chọn màu sắc để thiết lập màu sắc che phủ tương tự như màu nền. Lúc này, Logo của ta dường như biến mất. Đừng lo lắng, nó vẫn còn ở đó; ta chỉ cần ẩn lớp background nếu ta cần nhìn thấy hình ảnh logo.



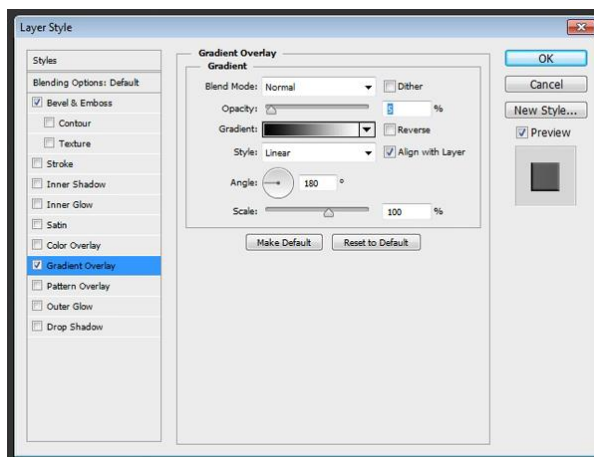
Bước 4: Nhấp chuột phải vào layer logo và chọn “Convert to Smart Object”.



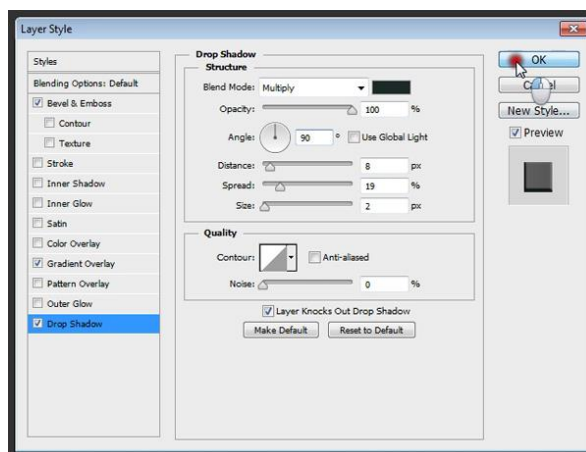
Bước 5: Double-click vào layer logo để hiện cửa sổ “Layer Style” lên một lần nữa. Từ đây, lựa chọn “Bevel & Emboss” để tạo ra hiệu ứng cắt vát mép (beveled). Thay đổi thiết lập “Bevel & Emboss” để nó phù hợp như hình ảnh dưới đây.



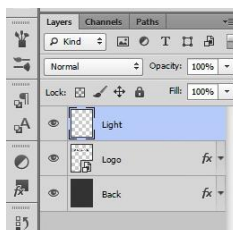
Bước 6: Vẫn mở cửa sổ “Layer Style”, điều hướng đến tab “Gradient Overlay” và thay đổi thiết lập một lần nữa để chúng phù hợp như biểu đồ dưới đây. Ta sẽ sử dụng Gradient đen và trắng, vì vậy hãy nhớ mở trình biên tập Gradient và thiết lập màu sắc để hiển thị thành màu đen (R:0, G: 0, B:0) và trắng (R:255, G:255, B:255) hoàn toàn nhằm tạo ra kết quả tốt nhất.



Bước 7: Điều hướng đến tab “Drop Shadow” trong cửa sổ “Layer Style” và thay đổi các thiết lập để phù hợp như hình ảnh. Sau đó, ta có thể click vào OK để hoàn tất thay đổi vừa tạo trên layer.



Bước 8: Tạo một layer mới cho nguồn độ sáng và đặt tên là “Light”. Chọn layer này, giữ phím CTRL và click lên hình layer logo. Việc này sẽ cho phép ta tạo ra vùng lựa chọn trên layer độ sáng đó với hình dạng tương tự như layer logo.



Bước 9: Chọn công cụ “Paint Bucket” và lấp đầy layer độ sáng bằng màu trắng.

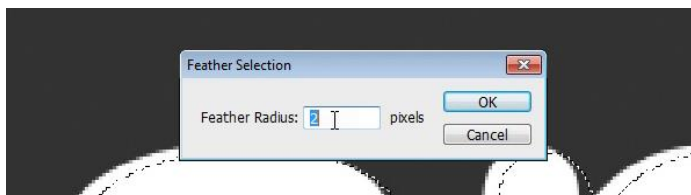


Mẹo nhỏ: Giữ phím “G” để mở nhanh công cụ “Paint Bucket”.

Bước 10: Sử dụng các phím mũi tên trên bàn phím, cẩn thận di chuyển vùng chọn 4 pixels sang bên phải và 2 pixels xuống dưới. Gõ một phím sẽ di chuyển vùng chọn thành 1 pixels.



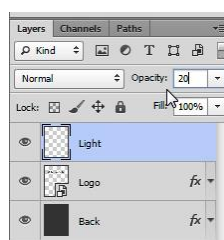
Bước 11: Bấm vào Select> Modify> Feather để hiện công cụ “Feather”. Thiết lập “Feather Radius” thành 2 pixel. Bấm OK để làm mềm biên vùng lựa chọn.



Bước 12: Sau khi hoàn thành bước trên, nhấn phím “Delete” trên bàn phím để xóa đi tất cả trừ một vài điểm ảnh của nền màu trắng.



Bước 13: Thiết lập tính mờ đục (opacity) cho layer độ sáng thành 20%.

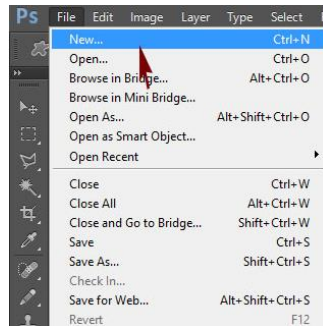


Bước 14: Bây giờ, ta đã có hiệu ứng chạm nổi trông như thực như trong hình dưới đây. Lưu hình ảnh bằng cách sử dụng tổ hợp phím “CTRL + S”.



5. Sử dụng kỹ thuật layer để tạo chữ nổi

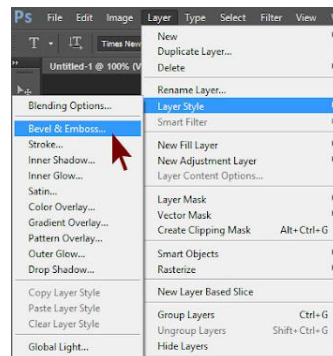
Bước 1: Mở một file mới Photoshop bằng cách vào File -> New hoặc mở file có sẵn ta có thể nhấn Ctrl O để mở.



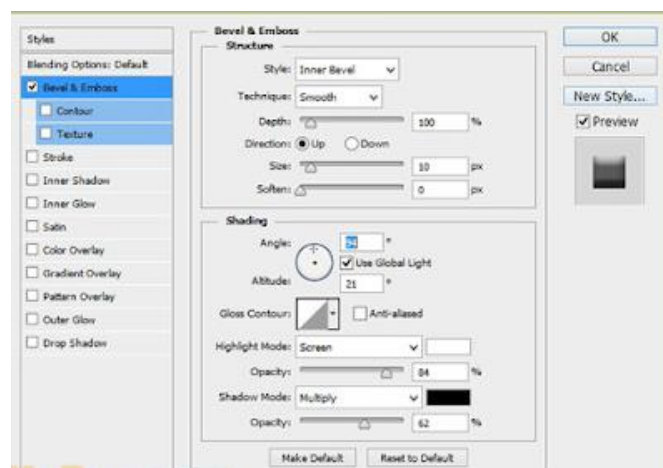
Bước 2: Sau khi mở file chọn công cụ Type tool hoặc nhấn T. Gõ một chữ mà ta muốn tạo hiệu ứng. Để di chuyển chữ ta sử dụng công cụ Move tool hoặc nhấn phím tắt V.

Lưu ý: Nếu sử dụng Move tool mà dòng text không di chuyển thì có thể ta chưa trở đúng layer chứa text. Lúc này ta vào mục layer ở bảng điều khiển bên tay phải và nhấn vào layer chứa đoạn text mà ta muốn sửa.

Bước 3: Ta chọn layer chứa text muốn làm nổi. Trên thanh công cụ chọn tab Layer-> Bevel & Emboss. Ta có thể chọn thông số giống như trong hình hoặc tự tùy chỉnh thông số phù hợp với ý thích của mình.

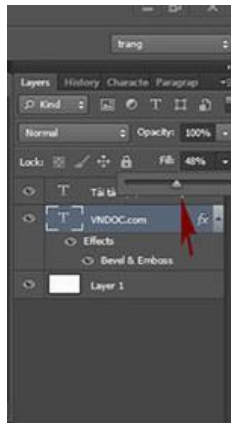


Hộp thoại sẽ xuất hiện và lúc này ta sẽ điều chỉnh các thông số theo ý của ta.

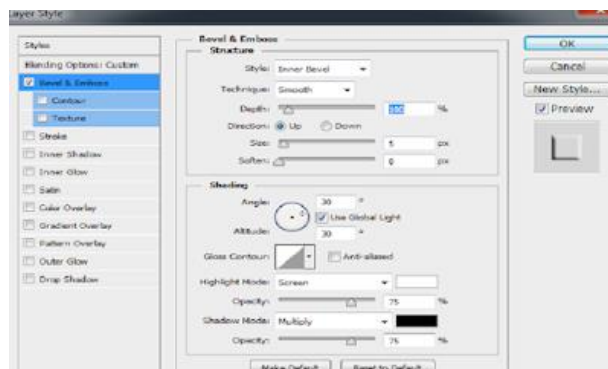


Sau khi thiết lập thông số xong ta nhấn Ok, và kết quả sẽ như hình bên dưới:

Ta có thể tùy chỉnh thêm một số tùy chỉnh khác để bức ảnh được ưng ý hơn. Ví dụ ta chỉnh thông số của mục Fill thì bức ảnh sẽ như sau:



Hoặc trong mục Bevel & Emboss có rất nhiều lựa chọn khác nhau như ở mục Style hay Technique để ta lựa chọn các kiểu đổ bóng cho mình.



Bài 9. Ghép đôi tượng trong ảnh

Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các kỹ thuật về vùng, lớp, hiệu chỉnh màu sắc để thêm một họa tiết cho ảnh.

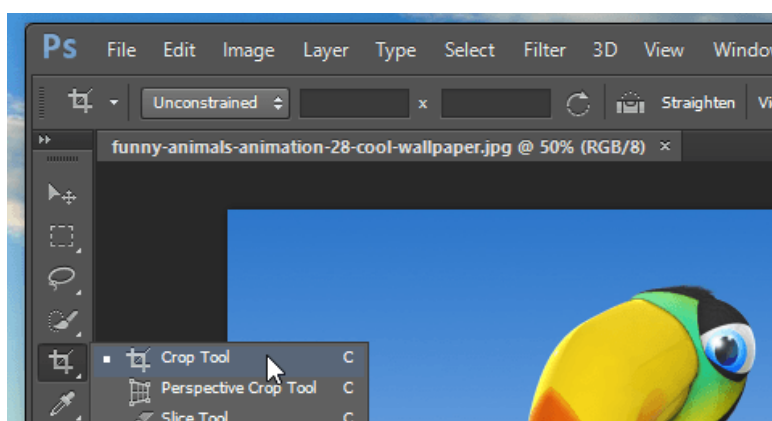
1. Lát cắt và phương pháp tạo lát cắt

Bước 1: Mở ảnh cần chỉnh sửa trong Photoshop, ta bấm File > Open, chọn ảnh rồi bấm nút Open là xong.

Để cho nhanh ta có thể dùng phím tắt Ctrl + O khi muốn mở ảnh, đây là phím tắt rất quen thuộc trong Photoshop.

Bước 2: Tiếp đó chọn biểu tượng Crop Tool phía bên trái màn hình, nó nằm ngay dưới biểu tượng cây bút vẽ. Hoặc nhanh hơn có thể bấm phím C.

Trong đây còn có 3 dụng cụ ẩn khác, ta chỉ cần click chuột phải vào biểu tượng Crop Tool là thấy.



Bước 3: Ngay khi bấm Crop Tool, xung quanh ảnh sẽ xuất hiện những đường nét đứt và các hình chữ nhật nhỏ ở các góc ảnh.

Nhấn chọn những hình chữ nhật này rồi kéo để chọn vùng muốn giữ lại như hình phía dưới đây. Phần có màu sáng sẽ được Photoshop giữ lại, phần có màu tối sẽ bị cắt.

Ngoài ra ta có thể dùng chuột xoay bức ảnh nghiêng vài độ cũng được.



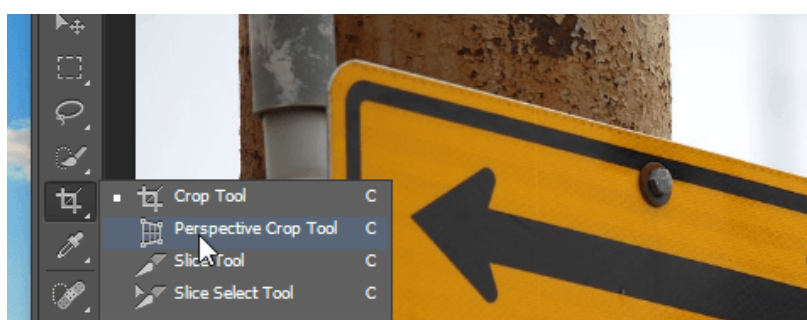
Bước 4: Sau khi vừa ý ta click đúp vào ảnh để cắt ảnh hoặc nhấn Enter một cái.

Một cách khác là click chọn biểu tượng dấu tích ngay phía trên.

2. Định nghĩa các vùng ảnh xạ ảnh



Bước 1: Click chuột phải vào biểu tượng **Crop Tool** sau đó chọn **Perspective Crop Tool**.



Bước 2: Vì ảnh có góc nghiêng nên ta không thể dùng chuột vẽ một hình chữ nhật để cắt ảnh như hướng dẫn trên mà thay vào đó ta click chuột để bao chọn đối tượng muốn cắt, như hình dưới đây.



Bước 3: Bấm **Enter** hoặc click đúp vào ảnh để cắt.



3. Liên kết các vùng ảnh xạ ảnh với các trang hoặc địa chỉ bên ngoài

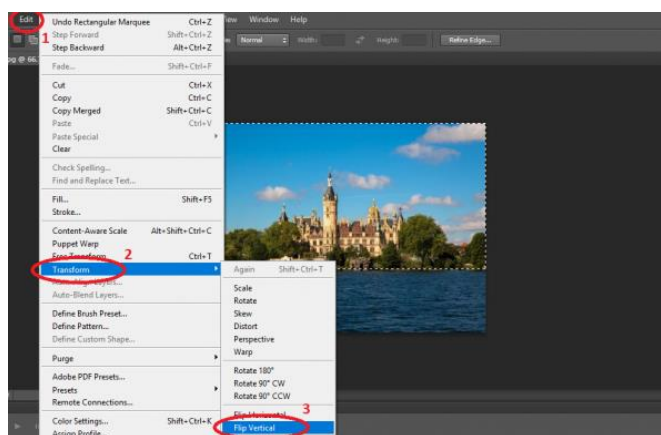
Bước 1:

- Chọn File->Open hoặc Ctrl+O để mở ảnh cần sửa.
- Sau đó dùng Ctrl+J để nhân đôi bức ảnh cần sửa lên để đề phòng sai sót.
- Sử dụng công cụ Rectangular Marquee Tool để tạo một vùng chọn cho phần phong cảnh phía trên. Nếu cẩn thận hơn, ta có thể tiến hành chọn phần sẽ bỏ đi trước (ở đây là phần mặt nước) rồi dùng tổ hợp phím Ctrl+Shift+I để nghịch đảo vùng chọn.

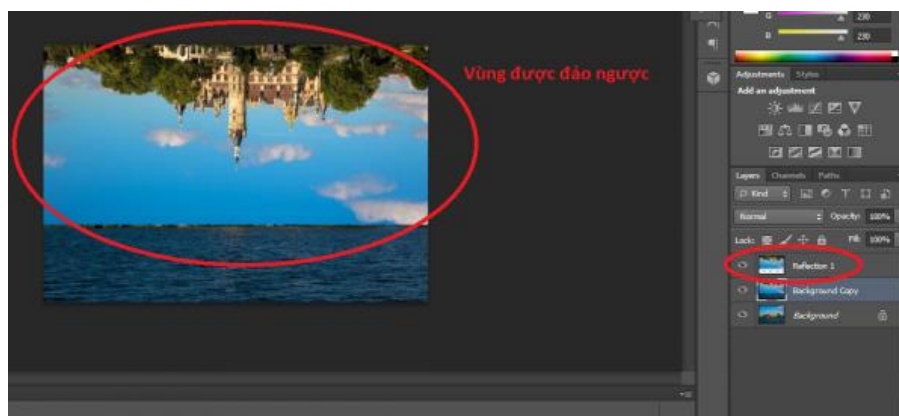


Bước 2:

- Nhân đôi phần phong cảnh được chọn, sau đó vào Edit->Transform->Flip Vertical để lật ngược phần ảnh này lại.



- Đặt tên cho vùng bị đảo ngược là Reflection 1.



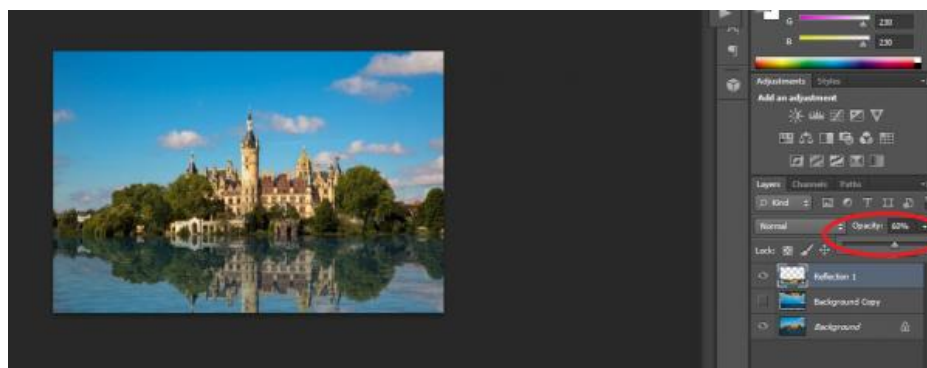
Bước 3:

- Dùng Move Tool (V), giữ phím Shift và kéo layer Reflection 1 xuống sát với “đường biên” của phần phong cảnh.



Bước 4:

- Chỉnh sửa lại để giúp bức ảnh trông chân thực hơn bằng cách dùng công cụ Eraser với Hardness cao hoặc đơn giản hơn ta hạ thấp Opacity của Layer Reflection 1 là được.



- Và sau khi Save lại thành quả của chúng ta là một bức phản chiếu cực kì đẹp mắt.

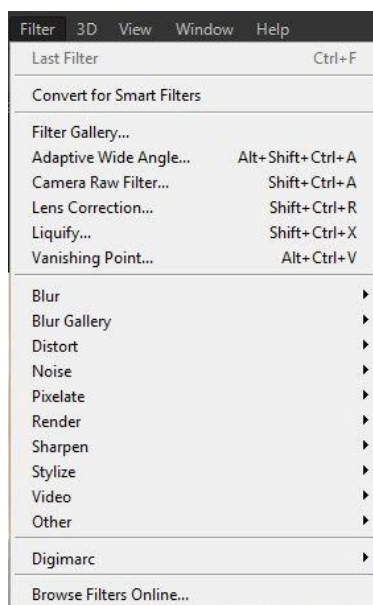


Bài 10. Các bộ lọc và công dụng

Mục tiêu của bài: Hiểu được hiện tượng nhiễu và nắm vững các kỹ thuật sử dụng các bộ lọc.

1. Menu Filter

Bộ lọc Photoshop được sử dụng để làm đẹp hoặc chỉnh sửa lại ảnh của ta, ta cũng có thể áp dụng nhiều hiệu ứng như mờ, phác hoạ, hiệu ứng ánh sáng, chuyển động mờ, lóa ống kính, noise và nhiều hơn nữa với các bộ lọc. Để áp dụng bộ lọc cho hình ảnh, hãy chọn Bộ lọc và ta có thể chọn bất kỳ bộ lọc nào trong mục *Filter*.



2. Các nhóm bộ lọc và công dụng

- Nhóm bộ lọc Artistic: được dùng để áp dụng một "Phong cách nghệ thuật" cụ thể cho hình ảnh.
- Nhóm bộ lọc Blur: dùng làm mờ ảnh.
- Nhóm bộ lọc Brush Stroke: công dụng tuyệt vời nhất của nhóm bộ lọc này là cách điệu hoá hình ảnh hoặc tạo kết cấu.
- Nhóm bộ lọc Distort: dùng biến đổi hình ảnh thành một cụm điểm ảnh rời rã, lộn xộn.
- Nhóm bộ lọc Noise: được dùng để chuẩn bị ảnh in ra và tạo hiệu ứng đặc biệt.
- Nhóm bộ lọc Pixelate: dùng chia hình ảnh thành nhiều cụm điểm ảnh - các khối vuông (bộ lọc Mosaic), khối không đều (Crystallize), điểm ngẫu nhiên (Mezzotint), v.v...
- Nhóm bộ lọc Sketch: dùng đơn giản hoá các hình dạng trong hình ảnh.
- Các nhóm bộ lọc khác: Custom, High Pass, Minimum, Maximum, Offset.

3. Xem trước kết quả bộ lọc

Sẽ luôn luôn hữu ích khi có khả năng xem xét hiệu ứng lọc trước khi quyết định áp dụng bộ lọc đó vào hình ảnh. Điều này đặc biệt quan trọng khi ta dùng bộ lọc tham số, bởi lẽ nó giúp

ta lựa chọn các xác lập thích hợp và rút ngắn thời gian thi hành. Nhiều bộ lọc của Photoshop có khung xem trước - tức vùng trong hộp thoại của bộ lọc đang sử dụng cho phép ta xem những gì xảy ra khi áp dụng bộ lọc đó. Các bộ lọc One-Step không có khung xem trước.

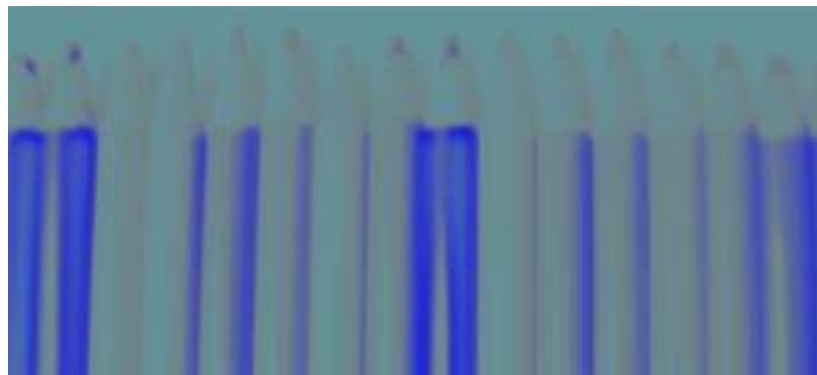
Dưới đây là một số kiểu xem trước của bộ lọc :

- Không có (none): bộ lọc không có khung xem trước
- Một phần (Small Filter Preview): có một vùng nhỏ trong hộp thoại hiển thị một phần nhỏ của hình ảnh khi được áp dụng bộ lọc.
- Toàn phần (Full Filter Preview): ngoài khung xem trước nhỏ, ta có thể xem các kết quả ảnh trên ảnh gốc. Cả khung xem trước nhỏ và ảnh gốc đều được cập nhật khi ta thay đổi các xác lập tham số.
- Khung dây (Wireframe Preview): sơ đồ biểu thị đường dẫn biến dạng sẽ được dùng để lọc hình ảnh. ta không xem được màu hoặc dữ liệu hình ảnh.

4. Nhóm bộ lọc Artistic

Neon Glow

Là bộ lọc cho phép, Phủ một lớp kiểu quang sáng khác nhau cho đối tượng là một bộ lọc tạo ra màu kì lạ, ít được áp dụng trừ khi ta muốn một hình ảnh âm bản lạ hoặc ảnh có màu kì dị.



Paint Daubls

Tạo ảnh dạng tranh vẽ sơn dầu



Palette Knife

rất dễ hình dung. Đây là hiệu ứng lưỡi dao. Ta hình dung, nó tương tự như lưỡi dao mới rên. Phần lưỡi sẽ bóng, nhẵn, sáng. phần sống dao sẽ có màu tối, sần hơn.



Plastic Wrap

Bộ lọc này cho phép ta tạo ra độ bóng cho sản phẩm. Những hình ảnh sẽ được làm nhòe tạo cảm giác trơn bóng.



Poster Edges

Đây là hiệu ứng bộ lọc đặc biệt. Nó giúp ta tạo ra những hiệu ứng tranh khắc gỗ. Bằng cách tạo nên những điểm pixel cùng loại và tạo bóng. Giúp sản phẩm có độ sần.



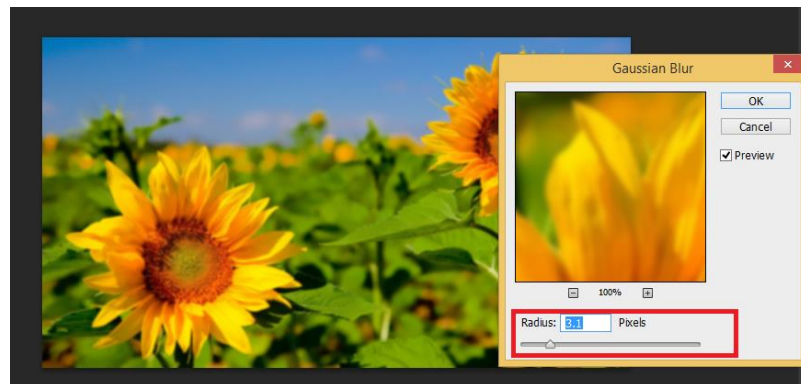
Bài 11. Sử dụng bộ lọc tạo các hiệu ứng màu sắc

Mục tiêu của bài: Sử dụng thành thạo các bộ lọc. Biết cách dùng các bộ lọc khác nhau kết hợp với các sử dụng các vùng, các lớp tạo ra các hiệu ứng đặc biệt cho ảnh.

1. Nhóm bộ lọc Blur

Gaussian Blur:

Nhanh chóng làm nhòe vùng chọn theo mức độ có thể điều chỉnh. Giá trị Radius càng cao thì mức độ nhòe càng mạnh.



Box Blur và Gaussian Blur nhìn qua rất khó phân biệt nhưng nếu ta tăng mức độ Blur từ từ thì sẽ thấy: Box Blur làm mờ hình ảnh từ các biên màu, còn Gaussian Blur thì làm mờ theo kiểu đồng dạng hóa các màu sắc cạnh nhau.

Lens Blur:

Lens Blur bổ xung độ nhòe vào hình ảnh để tạo ra hiệu ứng cho một vùng có chiều sâu hẹp hơn, vì thế một vài đối tượng trên hình ảnh thì tập trung, còn các vùng khác thì nhòe xung quanh. Lệnh này có thể định nghĩa rõ ràng nhưng cách vận dụng lại khá mơ hồ nên chúng ta sẽ phân tích trực tiếp trên ví dụ sau.

Ví dụ chúng ta có 1 hình trạng thái ban đầu thế này:



2. Nhóm bộ lọc Brush Stroke

Accented Edges là một bộ lọc Edges khác, tương tự bộ lọc Find Edges. Nhưng nó có thể dùng để thêm kết cấu cho hình ảnh - do vậy nó được xếp vào nhóm Brush Strokes. Bộ lọc Accented Edges dường như tạo hiệu ứng đẹp nhất khi Edges Width có giá trị thấp - đường viền lớn sẽ huỷ hoại hình ảnh. Với Edges Width rất thấp còn Brightness và Smoothness ở giá trị cực tiểu, hình ảnh bị tối nhưng giàu vân kết cấu, nom gần như một bức tranh khắc gỗ. Khi Edges

Width nhỏ, nhưng Brightness và Smoothness cực đại, ta hầu như có cảm giác như thể ta đang nhìn vào một lớp Chrome lỏng có màu.

Bộ lọc Angled Strokes làm cho hình ảnh trông giống như ta đã quét cọ vẽ sơn dầu theo đường chéo trên vải vẽ. Hiệu ứng tạo ra rất đẹp, với vệt vẽ sắc nét và dài, mặc dù mọi xác lập trong bộ lọc này đều tạo ra kết quả. Angled Strokes là một trợ thủ đắc lực trong việc nhận diện những vùng chính trên hình ảnh.

Bộ lọc Crosshatch là một trong các bộ lọc được ưa thích nhất. Nó có thể cho hiệu ứng rất hấp dẫn ở hầu hết các xác lập (đặc biệt là các giá trị trung bình) và tạo ra nhiều kết cấu đáng yêu. Bộ lọc Crosshatch làm cho hình ảnh trông tựa như cọ vẽ được quét theo các góc chéo trên vải vẽ. Nó còn có thể tạo ấn tượng về một kiểu dệt ngẫu hứng.

Bộ lọc Dark Strokes tương tự bộ lọc Angled Strokes, nhưng không thấy rõ các vệt cọ vẽ. Các vệt cọ vẽ tương đối dịu dàng và tinh tế (đặc biệt với một giá trị White Intensity thấp). Bộ lọc Dark Strokes cho phép có nhiều khả năng chi phối màu hơn trong kết quả cuối cùng. Đây không phải là một trong số các bộ lọc được ưa chuộng do nó quá giống với các bộ lọc khác trong nhóm này mà không bổ sung thêm hiệu ứng đặc biệt nào.

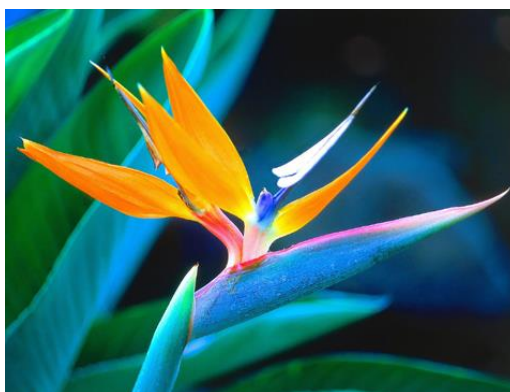
Bộ lọc Ink Outline rất giống bộ lọc Dark Stroke, nhưng nó cho phép ta điều khiển chiều dài vệt cọ hơn là hướng vệt cọ. Bộ lọc Ink Outline luôn tạo hiệu ứng tô vẽ đan chéo nhau (cross-hatching) nhưng nếu chiều dài vệt vẽ ngắn, hiệu ứng này bất khả kiến.

Bộ lọc Spatter có khả năng giúp cải tiến một ảnh nét trắng đen đơn giản. Bộ lọc này cho hiệu ứng đẹp mắt khi được dùng với văn bản. Ở các giá trị Smoothness thấp, hiệu ứng lọc Spatter trong tựa như ai đó ép hình ảnh qua cọ phun (Airbrush) và nhận được các điểm sơn nhỏ lấm tấm trên bề mặt. Với Smoothness cao hơn, sẽ rất tuyệt nếu dùng Spatter tạo ảnh phản chiếu từ mặt nước.

Bộ lọc Sprayed Strokes có thể giúp cải tiến một ảnh nét trắng đen đơn giản. Đó là một trong số ít các bộ lọc "phác vẽ" cho phép ta vẽ phác lên hình ảnh theo chiều ngang hoặc chiều thẳng đứng. Bộ lọc Sprayed Strokes hoạt động tốt ở hầu hết các xác lập với điều khiển Strokes Radius được duy trì ở một giá trị thấp, cũng tương tự bộ lọc Dark Strokes, Spatter và Ink Outline.

Bộ lọc Sumi-e là bộ lọc tạo kiểu chữ đẹp, rất hiệu quả trong việc tạo hiệu ứng đặc biệt và hiệu ứng với ký tự. Ở đây Strokes Pressure là xác lập điều khiển chính. Nó làm cho sự khác biệt trong hiệu ứng lọc của bộ lọc này trở thành độc nhất và lặp lại phần lớn hiệu ứng của các bộ lọc khác thuộc nhóm này.

3. Nhóm bộ lọc Distort



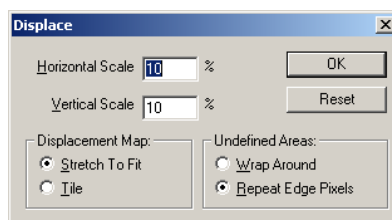
Diffuse Glow

Hình ảnh tựa như được nhìn qua bộ lọc khuếch tán mờ dịu. Bộ lọc này đưa thêm sọc trắng vào hình ảnh, với quang sáng mờ dần từ tâm vùng chọn.



Displace

Bộ lọc này sử dụng một ảnh PSD, gọi là họa đồ thay thế để quyết định cách biến dạng một vùng chọn.



Ảnh PSD



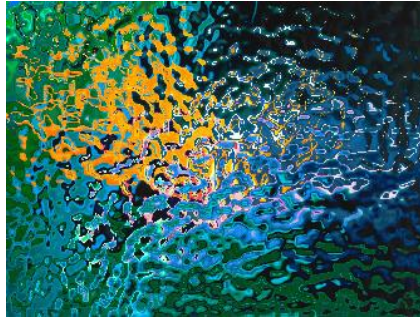
Glass

Làm cho hình ảnh hiển thị như thể được nhìn ngắm qua các kiểu kính khác nhau.



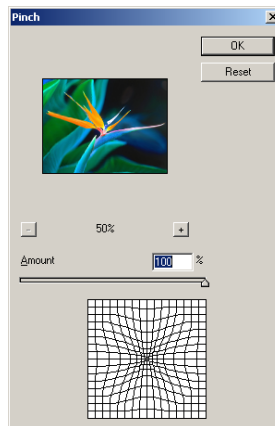
Ocean Ripple

Thêm những gợn sóng cách nhau một cách ngẫu nhiên vào bề mặt hình ảnh, làm cho hình ảnh tựa như ở dưới nước.



Pinch

Xoáy vùng chọn. Giá trị dương tối đa 100% sẽ xoáy vùng chọn vào tâm, giá trị âm tối đa -100% sẽ xoáy vùng chọn hướng ra ngoài.



4. Nhóm bộ lọc Noise



Add Noise

– Áp ngẫu nhiên những điểm ảnh vào hình, tạo hiệu ứng như khi chụp hình ở ISO cao hoặc chụp phim với tốc độ cao. Ta có thể sử dụng Add Noise để giảm những sợi nhỏ trong lông vũ hoặc mang lại cái nhìn thực tế hơn cho retouch ảnh.

– Các tùy chọn của Add Noise bao gồm: Uniform và Gaussian. Với Uniform: thông số màu sắc của hạt Noise được sử dụng ngẫu nhiên từ 0, cộng hoặc trừ giá trị được quy định, tạo ra những hình ảnh tinh tế. Gaussian: tạo ra những hiệu ứng ảnh lốm đốm.

– Monochromatic: cho ta sử dụng bộ lọc trên những yếu tố của hình ảnh mà không làm thay đổi màu sắc.

Despeckle

– Tự động phát hiện ra viền ảnh (là những nơi có sự chuyển đổi màu sắc rõ ràng nhất) làm nhòe những vùng xung quanh nó mà vẫn giữ được viền ảnh. Hiệu ứng này loại trừ hạt Noise trong khi vẫn giữ được chi tiết ảnh.

Dust & Scratches

– Loại trừ Noise bằng cách thay đổi các điểm ảnh khác nhau. Để mang lại kết quả cân bằng giữa độ nét hình ảnh và giấu đi các khiếm khuyết trên ảnh. Ta hãy thử kết hợp Radius và Threshold hoặc áp hiệu ứng lên một vùng của hình ảnh.

Median

– Loại trừ Noise trên hình ảnh bằng cách hòa trộn độ sáng của điểm ảnh. Bộ lọc này tìm những thông số của điểm ảnh trong vùng chọn và những điểm ảnh có độ sáng tương tự. Loại bỏ những điểm ảnh quá khác biệt, thay thế điểm ảnh trung tâm bằng giá trị độ sáng tương tự. Bộ lọc này hữu dụng cho việc làm giảm hoặc loại bỏ hiệu ứng chuyển động trên ảnh.

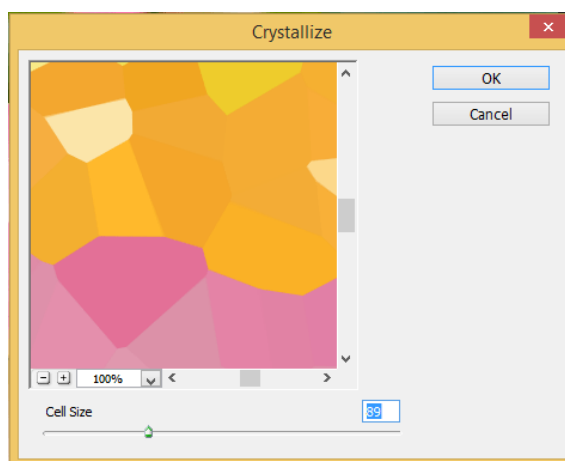
Reduce Noise

– Khử Noise trong khi vẫn giữ được chi tiết trong các viền ảnh. Hoạt động trên thiết lập của người dùng ảnh hưởng lên hình ảnh hoặc một kênh riêng biệt.

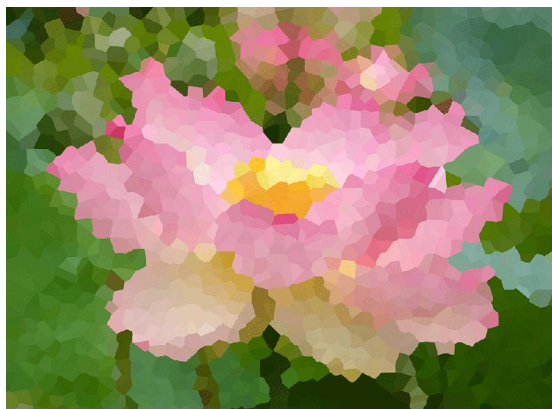
5. Nhóm bộ lọc Pixelate

Filter > Pixelate > Crystalize

Bộ lọc này phân mảnh hình ảnh thành những pixel có dạng đa giác (ngẫu nhiên) xếp khít (sát cạnh) nhau.



Bộ lọc này cấp cho chúng ta chế độ Review để dễ dàng dự tính trước cho kết quả. Cell size (kích thước các ô pixel), dao động từ 3 đến 300. Kết quả cho ra từ bộ lọc này khá đẹp và ấn tượng, có thể khai thác để tạo ra những background phong cách Polygonal.



Filter > Pixelate > Facet

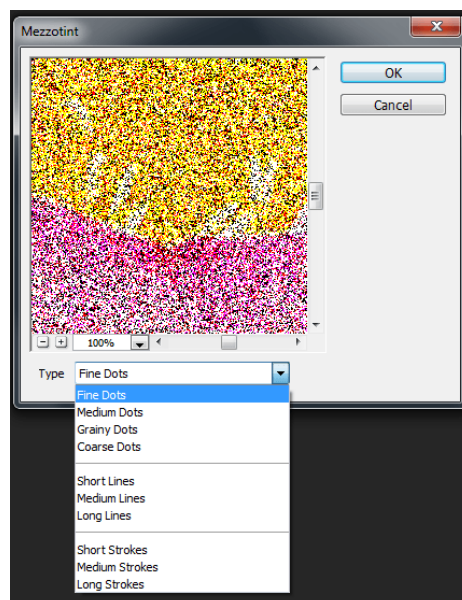
Trên lý thuyết, bộ lọc Facet tạo một lớp như các khối màu đặc. Ta có thể sử dụng bộ lọc này để làm một hình ảnh trông như quét sơn bằng tay hoặc một bức tranh trừu tượng. Và như ta nói, đó chỉ là lý thuyết, thực tế thì bộ lọc này không cung cấp bất cứ tùy chọn nào và Homasg cũng không cảm nhận được sự thay đổi rõ rệt nào giữa trước và sau khi áp hiệu ứng.

Filter > Pixelate > Fragment

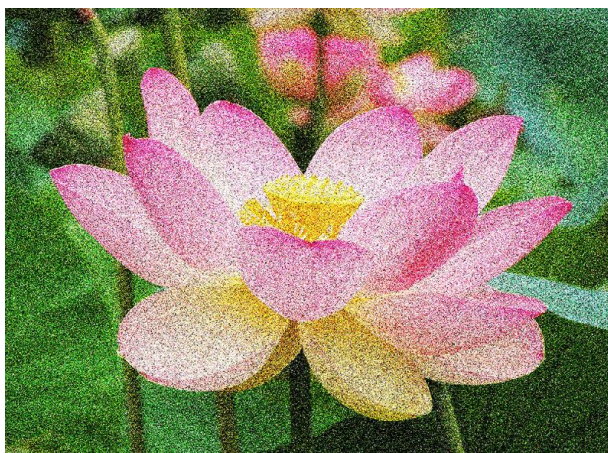
Hình ảnh sau khi áp bộ lọc Fragment thì trông hơi mờ đục và tinh mịn, mục đích triệt tiêu độ sắc cạnh của các pixel. Bộ lọc này không cung cấp bất cứ tùy chọn nào. Tuy nhiên, chúng ta có thể tăng mức độ mờ, mịn bằng cách bấm nhiều lần tổ hợp phím Ctrl + F.

Filter > Pixelate > Mezzotint

Hoạt động của bộ lọc Mezzotint là xem hình ảnh như một mảng trắng, những vùng tối sẽ xem như là màu đen, những vùng trung bình là xám, vùng sáng nhất là trắng. Sau đó sẽ áp ngẫu nhiên những điểm, hoặc đường thẳng ngẫu nhiên (mang màu sắc như phân tích trên) lên hình ảnh. Do ảnh hưởng bởi độ bão hòa của màu sắc mà các chi tiết được áp vào trông như các pixel bị kéo dài ra hoặc lệch đi làm hình ảnh bị đổ sọc hoặc đổ hạt.



Loại Dots (điểm): gồm Fine Dots, Medium Dots, Grainy Dots và Coarse Dots với mức độ các điểm tăng dần. Các tùy chọn này cho kết quả giống như Add Noise.



6. Nhóm bộ lọc Sketch

Bộ lọc Bas Relief giúp đơn giản hoá hình ảnh phức tạp và giúp cải tiến ảnh nét trắng đen đơn giản. Bộ lọc này tạo hiệu ứng đẹp mắt khi được dùng trên các ký tự và là một bộ lọc đáng yêu nếu ta chọn đúng màu cho hình ảnh. Bas Relief tạo hiệu ứng chạm nổi trên hình ảnh - như thể nó đắp nổi hình dạng bên trong nó. Nó dùng màu Foreground cho vùng sáng và màu Background cho vùng tối. Do đó nếu chọn màu quá đậm hoặc các giá trị không tự nhiên cho vùng sáng tối sẽ tạo một hình ảnh không rõ ràng và làm cho hình ảnh bị nhoè nhoẹt. Bộ lọc Bas Relief có thể tạo kết quả tốt ở cả hai đầu thang tỉ lệ Smoothness và Detail. Các xác lập trong ví dụ dưới đây tạo ra hình ảnh tựa như được đúc vào cát. Tuy nhiên, ta cũng nên thử thay đổi Detail đến giá trị thấp nhất thay vì giá trị cao nhất. Nom khá giả tạo, nhưng hiệu ứng thật tuyệt diệu.

Bộ lọc Charcoal mô phỏng bản vẽ than trên giấy. Sử dụng màu đen và trắng, ta có thể nhận được một phác thảo rất thuyết phục khi chọn đúng giá trị cho xác lập điều khiển. Bộ lọc này giúp đơn giản hoá những hình ảnh phức tạp. Nó khai thác các vùng có độ tương phản lớn nhất - khác với nhóm bộ lọc "tìm đường viền" Brush Strokes. Bộ lọc Charcoal là một bộ lọc cách điệu hoá/phác thảo tốt nhất.

Bộ lọc Chalk & Charcoal tạo hiệu ứng vẽ bởi phấn lẫn với than. Chalk (phấn) dùng màu Background và Charcoal (than củi) dùng màu Foreground. Bộ lọc này tìm kiếm những vùng tương phản trong hình ảnh. Ta có thể định hai xác lập Chalk và Charcoal một cách riêng rẽ. Một lần nữa, sự lựa chọn màu lại hỗ trợ cho sự thành công của bộ lọc Chalk & Charcoal, trắng và đen là hai màu tốt hơn.

Bộ lọc Chrome có thể giúp cải tiến ảnh nét đen trắng đơn giản và rất tốt cho ký tự. Nó biến đổi hình ảnh thành Grayscale có vẻ như đang phản chiếu anhe sáng - tựa như lớp mạ crom. Tuy nhiên, hình ảnh trở nên hầu như không nhận biết được ở mọi giá trị xác lập. Cách tốt nhất để điều khiển bộ lọc này là dùng nó dưới một hình ảnh (gốc hoặc một hình ảnh phản xạ khác) đặt trong chế độ Color.

Bộ lọc Conté Crayon có thể giúp đơn giản hoá các hình ảnh phức tạp không có kết cấu. Tốt nhất là dùng Conté Crayon với hai màu đen trắng hoặc các tông màu xám, do bộ lọc này luôn luôn dùng màu xám trung bình (mid - gray) cho hỗn hợp màu - bất kể hai màu khác ta chọn là màu gì. Với hai màu đen trắng, đây là bộ lọc rất hấp dẫn. Conté Crayon rất lý tưởng đối với hình ảnh có các vùng tương phản - sáng và tối rõ rệt.

Bộ lọc Graphic Pen giúp đơn giản hoá những hình ảnh phức tạp, và rất thích hợp cho chữ. Nó phát huy tính hiệu quả cao nhất trên hình ảnh có khoảng sáng tối biến thiên rõ rệt và đủ lớn để có thể chịu được tình trạng "cào xước" lên đó. Bộ lọc Graphic Pen khai thác một ảnh chụp như thể đó là một phác thảo vẽ bằng mực theo các vệt dài (hoặc chấm ngắn, tùy vào xác lập).

Bộ lọc chỉ dùng hai màu không biến thiên ở giữa. Nếu thích hiệu ứng lọc của bộ lọc Conté Crayon nhưng lại muốn dùng màu khác với trắng đen, ta có thể hài lòng với Graphic Pen. Tuy nhiên, Graphic Pen không thích hợp cho xử lý ảnh đồ hoạ trên trang web, mặc dù nó dùng ít màu hơn trừ phi hình ảnh của ta rất đơn giản và rất tương phản, ở kích thước nhỏ, bộ lọc làm mất hoàn toàn chi tiết. Trên hình ảnh lớn được dành để in với tần số 150 lpi, bộ lọc Graphic Pen tạo hiệu ứng tuyệt vời. Áo thị của các đường nét nổi rõ như một ảnh bitmap đen trắng đẹp lạ lùng. Nó hỗ trợ đắc lực cho việc chuẩn bị ảnh in bitmap theo phương pháp khắc nào.

Bộ lọc Halftone Pattern là công cụ tạo ảnh nửa tông tuyệt vời. Có thể áp dụng mẫu nửa tông trên một hình ảnh - mà không cần chuyển đổi hình ảnh theo ánh xạ bit. Điều này cho phép ta duy trì các vùng xám và vẫn nhận được một mẫu rõ rệt. Kiểu Circle Pattern hoàn toàn khác với các thuật toán tạo nửa tông khác bởi vì nó tạo nửa tông bằng cách vẽ đường tròn đồng tâm trên hình ảnh. Đối với mẫu có kích thước lớn, bộ lọc này trở thành một công cụ đồ hoạ quan trọng. Nó cho phép ta nhìn từ xa (hoặc độ phân giải cao) nơi có thể thường thức đầy đủ hiệu ứng tạo thành ảo thị ở mọi góc độ. Quả thật, bộ lọc halftone pattern đã tạo một hình ảnh hai cấp độ nếu độ tương phản được định ở giá trị cực đại. Giả như không chọn màu trắng và đen mà lại chọn màu khác, thì nên chọn màu sậm hơn làm màu Foreground trừ phi ta muốn hình ảnh nửa tông trong tựa như âm bản.

Bộ lọc Note Paper giúp ta đơn giản hoá hình ảnh phức tạp và còn có thể giúp cải tiến ảnh nét trắng đen đơn giản. Bộ lọc này tạo hiệu ứng đẹp mắt khi được dùng trên ký tự.

Bộ lọc Photocopy tìm kiếm vùng có độ tương phản cao nhất trong hình ảnh và tạo ảnh nhị tông (duotone) từ các hình dạng chính được tìm thấy được. Nó giúp đơn giản hình ảnh phức tạp và cho hiệu ứng đẹp mắt khi được dùng trên ký tự. Bộ lọc Photocopy khá thích hợp cho việc xử lý ảnh trên trang Web để in ra, vì nó giảm bớt khoảng 6 gam màu trong hình ảnh, nhưng vẫn có thể duy trì đủ chi tiết trên hình ảnh nhỏ để thấy được đối tượng gốc. Photocopy là một bộ lọc cách điệu hoá hình ảnh rất hấp dẫn và rất hữu dụng.

Bộ lọc Plaster giúp đơn giản hoá các hình ảnh phức tạp, và tạo hiệu ứng đẹp mắt khi được dùng trên ký tự. Bộ lọc này không chỉ nhạy với màu Foreground và màu Background, mà còn xem xét các giá trị của chúng trong hiệu ứng. Màu Foreground được dùng cho các chi tiết chính của hình ảnh (nhưng vùng sẽ hiển thị với màu đen nếu ta áp dụng lệnh Threshold) Tuy nhiên, sau đó bộ lọc này lại che bóng phần nâng cao của hiệu ứng bằng cách hoà trộn giữa tối và sáng. Nếu màu Foreground sáng, hiệu ứng này được nâng lên (hầu như tương tự hình ảnh âm bản).

7. Các nhóm bộ lọc khác

Nhóm bộ lọc gốc STYLIZE

Nhóm bộ lọc Stylize là một trong những nhóm bộ lọc tạo hiệu ứng đặc biệt thông dụng nhất. Chúng trừu tượng hoá hình ảnh được lọc bằng cách thay đổi các màu, tìm kiếm đường viền, hoặc dịch chuyển các điểm ảnh.

Bộ lọc Emboss được dùng để tạo hiệu ứng 3 chiều cho hình ảnh, như thể hình ảnh nổi lên từ phẳng nền (hoặc được khắc vào đó). Bộ lọc Emboss biến toàn bộ hình ảnh thành xám, ngoại

trừ khi ta chọn các giá trị xác lập cao, nó sẽ truy nguyên màu nào xuất hiện. Nếu ta cần trả lại màu cho hình ảnh, ta có thể lọc lớp phong và đặt bản sao hình ảnh màu lên lớp trên cùng để phức hợp trong chế độ Color (hoặc một chế độ nào khác có hiệu lực). Bộ lọc Emboss thường khởi đầu cho việc tạo nhiều hiệu ứng cấu trúc kênh.

Extrude là một bộ lọc hơi kỳ lạ. Nó có thể huỷ hoại rõ rệt nội dung hình ảnh của ta, hoặc có thể trừu tượng hoá hình ảnh ở mức độ tối thiểu. Bộ lọc Extrude tạo nên tầng thích hợp để xử lý ảnh chụp tác phẩm thủ công, chẳng hạn đan hoặc thêu. Nó còn có thể gắn vết rạn nứt vào hình ảnh. Bộ lọc Extrude có khả năng làm cho hình ảnh nom như thể vươn lên trên không với dạng chuỗi hình khối hoặc hình tháp.

Bộ lọc Find Edges là một trong những bộ lọc hữu dụng nhất của Photoshop, mặc dầu đây là bộ lọc tạo hiệu ứng đặc biệt. Bộ lọc này tham gia tích cực vào nhiều quy trình tạo kết cấu, và có thể tạo những đường viền rất lý thú trong hình ảnh khi được áp dụng ở chế độ Multiply hoặc Screen trong một lớp trên hình ảnh gốc. Tuy nhiên, vì là một lọc một bước nên Find Edges không cung cấp cho ta khả năng chi phối kết quả. Cách duy nhất để tác động đến sự đồng dạng của "đường viền" là trước tiên phải chạy bộ lọc High Pass trên hình ảnh. Sau đó, ta dùng lệnh Threshold trên đường viền để thay đổi có chọn lọc các đường viền để thay đổi có chọn lọc các đường viền này sang màu đen. Xem đường viền trong hình ảnh nổi bật trên nền đen có thể sẽ rất hấp dẫn. Để tái tạo hiệu ứng, ta cần chọn lệnh Insert sau khi đã áp dụng Find Edges

Nhóm bộ lọc gốc RENDER

Nhóm bộ lọc Render hiệu ứng đặc biệt với ánh sáng. Chúng thêm các đám mây, ánh loé từ thấu kính, và các hiệu ứng chiếu sáng. Đây là loại bộ lọc có cường độ tính toán mạnh nhất trong Photoshop.

Clouds là bộ lọc day nhất làm việc trong một lớp trắng hoàn toàn trong suốt. Bộ lọc này thay thế bất kỳ dữ liệu hình ảnh nào đang hiện diện và tuyệt đối không lấy dữ liệu hình ảnh để tính toán. Ta có thể dùng Clouds tạo ra môi trường có mây, chẳng hạn bầu trời, khói, sương mù. Kỹ thuật tốt nhất là áp dụng Clouds cho một lớp trắng, sau đó đưa lớp này vào hình ảnh.

Bộ lọc Difference Clouds lấy bộ lọc Clouds sử dụng màu Background và màu Foreground để áp dụng tính toán Difference cho hình ảnh hiện hữu. Khi bộ lọc tạo các đám mây, thay vì nhìn thấy màu mây, ta chỉ nhìn thấy được sự khác nhau giữa màu mây và điểm ảnh trong hình ảnh. Điều đó có thể đưa đến nhiều kết quả rất đẹp, nhưng Difference Clouds chỉ là kiểu bộ lọc tạo hiệu ứng đặc biệt.

Bộ lọc Lens Flare mô phỏng hiệu ứng tia sáng mặt trời chiếu phải thấu kính máy ảnh khi chụp ảnh. Đó là loại "hiệu ứng thực" mà có lẽ ta sẽ vất bỏ phim âm bản nếu gặp phải, nhưng trong kỹ thuật số ta lại tạo hiệu ứng này. Thực ra, bộ lọc Lens Flare tạo ra hiệu ứng rất gọn và hữu hiệu. Ta có thể giữ hiệu ứng này ở trạng thái luôn biến đổi bằng cách áp dụng Lens Flare trong một lớp chỉ được điền với màu xám trung hoà và chế độ Blending là Overlay, Soft hoặc Hard Light. Bằng cách đó ta có thể điều khiển cách thức Lens Flare kết hợp với phần hình ảnh còn lại.

Bộ lọc Lighting Effects, cùng với bộ lọc Wave, là loại phức tạp nhất trong tập hợp bộ lọc gốc Photoshop. Bộ lọc này cho phép ta thay đổi ánh sáng chiếu trong hình ảnh, bổ sung vân kết cấu và hiệu ứng chạm nổi. Lighting Effects có thể mô phỏng các hiệu ứng của một nguồn sáng hoặc nhiều nguồn sáng tác dụng lên màu sắc trong hình ảnh. Nó còn được dùng làm bộ lọc sản xuất để hiệu chỉnh ánh sáng hoặc hiệu chỉnh các ảnh phức hợp để chúng ăn khớp với nhau hơn. Ta cũng có thể dùng bộ lọc này để chạm nổi chữ trên hình ảnh. Photoshop có cài sẵn

rất nhiều kiểu chiếu sáng, tuy thế ta có thể lưu và tải kiểu chiếu sáng của riêng ta. Đây là bộ lọc gốc gần gũi nhất với một ứng dụng nhỏ trong phạm vi chương trình.

Texture Fill là bộ lọc "hỗ trợ" cho bộ lọc Lighting Effects. Nó mở một hình ảnh thang độ xám (và chỉ thang độ xám) đã lưu theo dạng thức Photoshop, dùng tập tin này làm mẫu tô và tô đầy vào hình ảnh. Bộ lọc Texture Fill được thiết kế để dùng trên một kênh mà sau đó sẽ trở thành kênh chứa kết cấu cho bộ lọc Lighting Effects.

8. Ứng dụng bộ lọc tạo hiệu ứng đặc biệt: tạo hiệu ứng màu nước, tạo chữ bốc cháy, tạo ảnh thành tranh vẽ, tạo cảm giác chuyển động, tạo luồng sáng

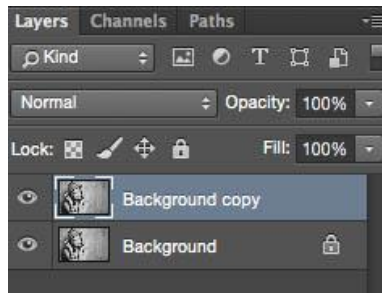
Trước tiên chọn ảnh cần chỉnh sửa trong Photoshop



Covert ảnh sang màu xám (Ctrl + Shift + D / Cmd + Shift + D)



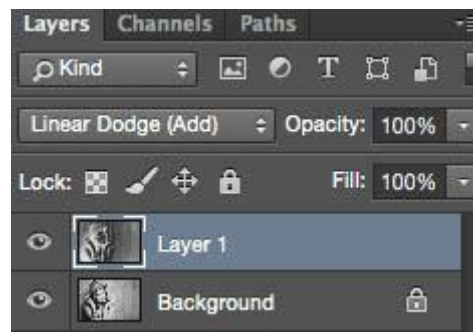
Nhân đôi layer bằng cách kéo vào biểu tượng new layer hoặc nhấn Ctrl / Cmd + J



Đảo ngược layer Cmd / Ctrl + I



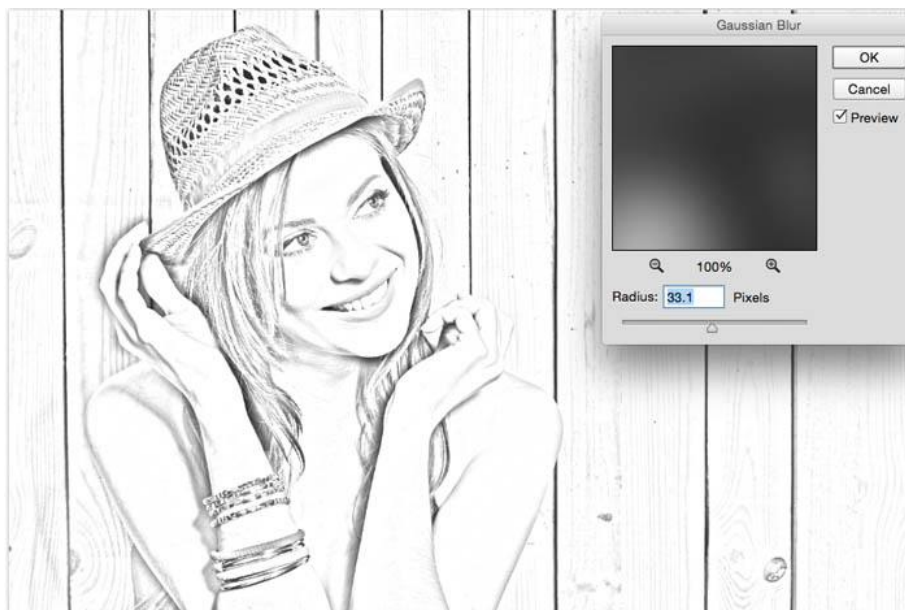
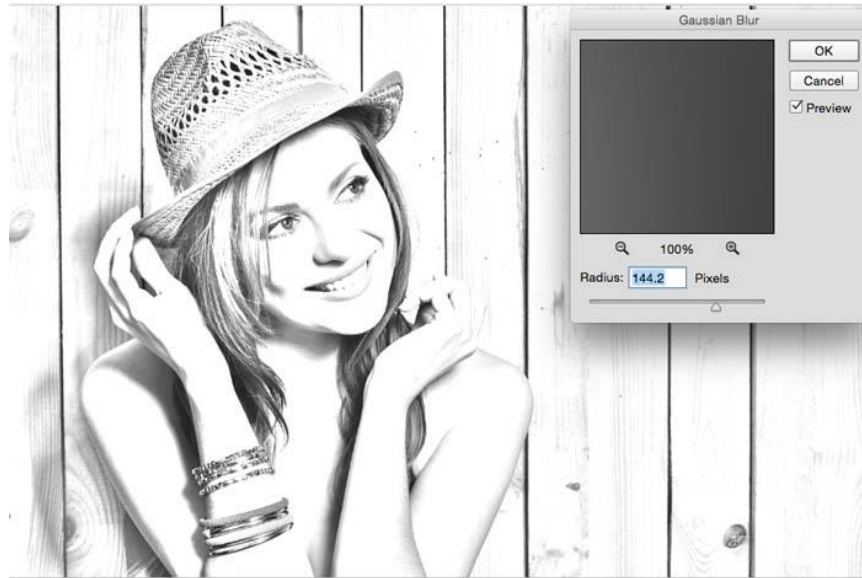
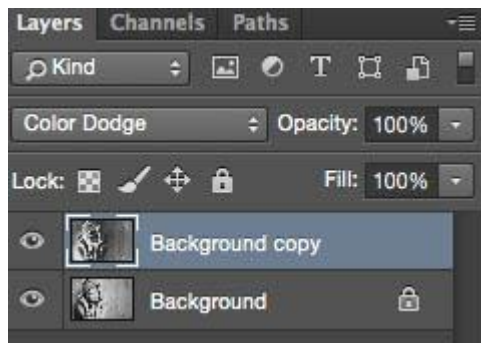
Thay đổi chế độ hòa trộn (Blend Mode) thành Linear Dodge và ta sẽ thấy một hình ảnh hoàn toàn trắng (sử dụng Color Dodge cho cạnh sắc nét hơn)



Vào Filter>Blur>Gaussian Blur. Và điều chỉnh Blur (Độ mờ).



Dưới đây là một số biến thể sử dụng Color Dodge, ta sẽ nhận thấy rằng Linear Dodge tạo ra một kết quả nhẹ nhàng hơn Color Dodge. Thử các chế độ hoà trộn khác nhau cho các kết quả khác nhau.



Bài 12. Tạo định dạng xuất ảnh

Mục tiêu của bài: Biết cách ghi lại các file ảnh, tạo định dạng khác nhau cho các trang in.

1. Các dạng thức file ảnh

Có rất nhiều định dạng như JPG, PNG, GIF, TIFF, PSD....., hôm nay Redeyes Media sẽ cùng ta tìm hiểu nhé!



Sau đây là các tùy chọn và định dạng chúng ta thường xuyên dùng nhất:

- PSD : đây là file mặc định của Photoshop, nó lưu các thao tác chỉnh sửa như layer, text, mặt nạ, hiệu ứng effect..v.v.v.để sau này ta cần có thể tiếp tục vào chỉnh sửa.

Các layer và thuộc tính được lưu giữ trong file PSD

Ta không thể xem file PSD bình thường trên máy tính hay điện thoại, do đó từ file PSD phải xuất ra các định dạng ảnh phổ biến để xem bình thường.

- Định dạng ảnh phổ biến: Chắc hẳn ta đã biết ảnh JPG, ảnh PNG hay ảnh GIF đúng không, vì đây là một trong các định dạng ảnh phổ biến nhất.



Các ảnh này rất hữu ích để chia sẻ và xem được trên hầu hết thiết bị. Tuy nhiên, khác với file PSD, rất khó để tiếp tục chỉnh sửa nội dung trên ảnh vì nó không còn lưu giữ layer và các thuộc tính nữa.

2. Chuyển định dạng file ảnh

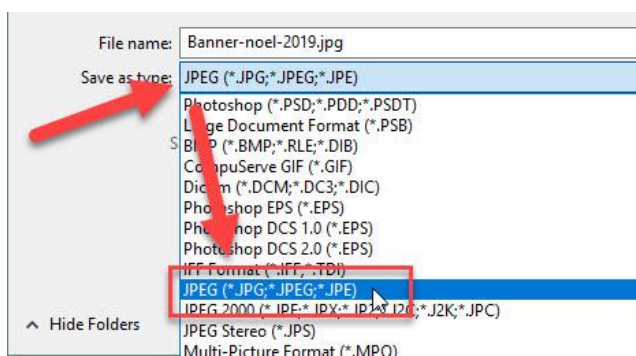
Với hình ảnh đang mở trong Photoshop, chọn **File > Save As**.

Chọn lệnh File > Save As

Hộp thoại **Save As** xuất hiện. Nhập tên file và vị trí thư mục để lưu. Nên đặt tên mới để tránh vô tình ghi đè lên file gốc.

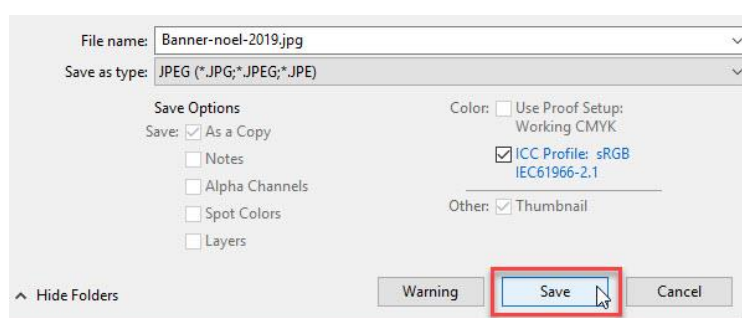
Chọn vị trí và thư mục lưu file

Nhấn vào **Save as type** và chọn định dạng file mong muốn. Ở ví dụ này mình sẽ lưu hình ảnh này dưới dạng JPG.



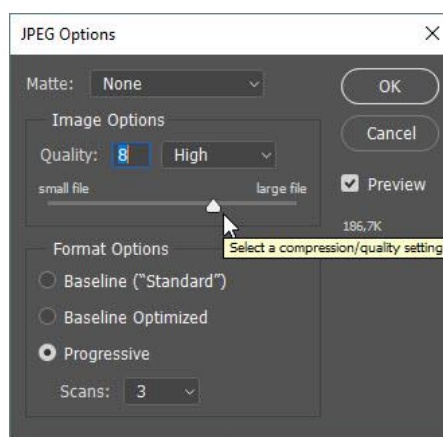
Chọn định dạng muốn lưu

Nhấn: **Save**



Nhấn Save để tiến hành lưu

Một số định dạng như JPEG và TIFF, sẽ cung cấp cho chúng ta các tùy chọn bổ sung khi lưu. Chọn mức chất lượng ảnh, sau đó bấm OK để lưu hình ảnh.



Chọn mức chất lượng ảnh và bấm OK để lưu

Lưu bằng **Save As** cho chất lượng ảnh tốt, nếu chúng ta up ảnh lên facebook thì nên chọn cách này để đảm bảo ảnh được nét. (Vì facebook sẽ auto nén mọi ảnh được up lên)

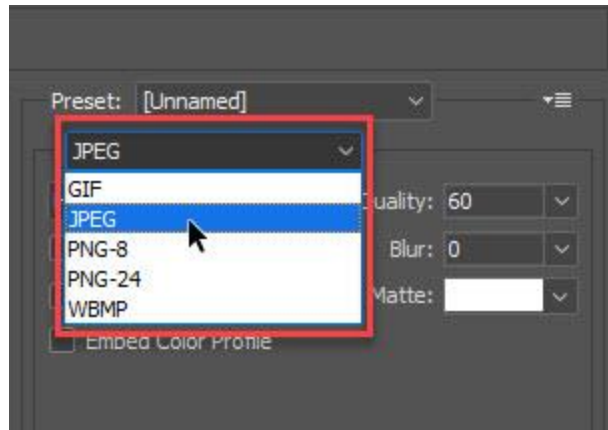
3. Tối ưu hình ảnh xuất bản trên trang web

Lưu ảnh bằng Save for Web

Dùng cho ta muốn lưu ảnh lên website.

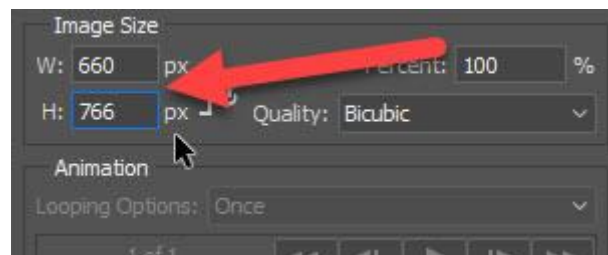
Khi lưu ảnh bằng Save for Web, có một số khái niệm cần lưu ý như sau:

- **Định dạng file:** Chúng ta hầu như sẽ chỉ chọn JPG và PNG-24, rất ít khi sử dụng các định dạng GIF hoặc WBMP, PNG-8.



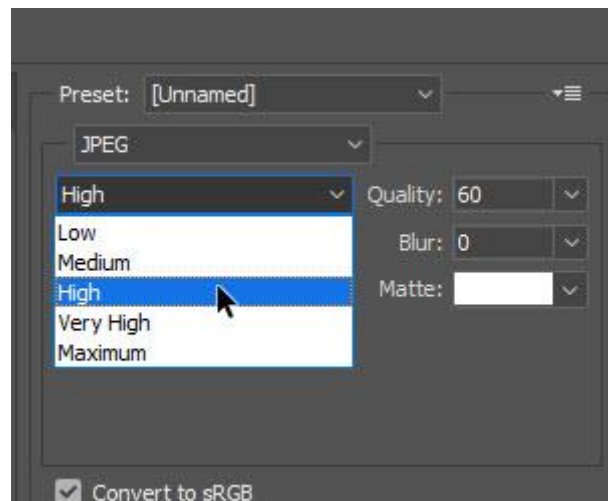
Phần lớn chúng ta sẽ chọn định dạng JPG hoặc PNG-24

- **Kích thước ảnh:** Nếu cần, ta có thể thay đổi kích thước các hình ảnh trực tiếp từ hộp thoại Save For Web.



Điều chỉnh kích thước hình ảnh

- **Chất lượng ảnh:** Với định dạng JPEG, hình ảnh có thể được lưu ở các mức chất lượng khác nhau.



4. Thiết đặt trang in

In thử là in trên mặt giấy 24×8 inches (tương đương 60×20 cm).

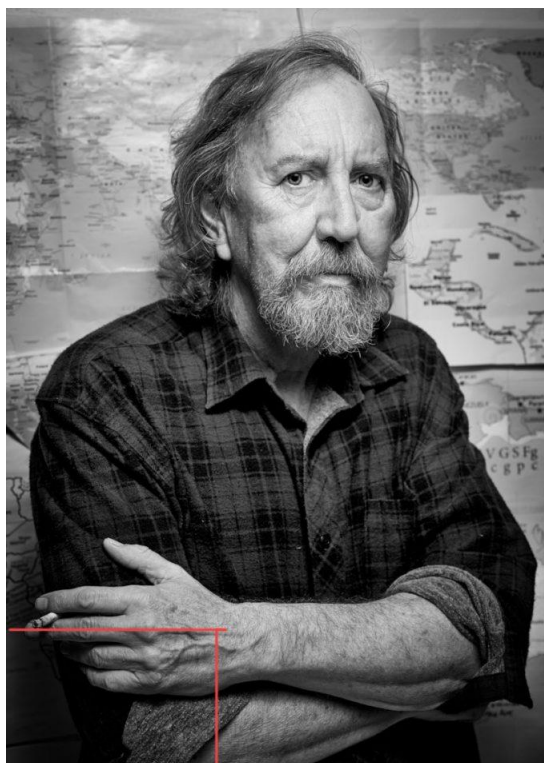
Mục đích của việc in thử là để tối ưu hoá bản in bằng cách đưa ra các điều chỉnh hợp lý về hậu kỳ, trước khi ta in một hoặc nhiều bản in lớn (40×60 cm hoặc lớn hơn). Như vậy sẽ vừa

tránh được lãng phí, vừa giúp ta quyết định chọn mặt giấy phù hợp và cũng đảm bảo chất lượng cao nhất của tác phẩm in.

Sau đây là hướng dẫn từng bước chuẩn bị file in thử.

- Chọn tác phẩm để in và khổ in:

Trong ví dụ này, ta chọn file chân dung đen trắng dưới đây in trên khổ 60×90 cm.



Trong ảnh trên, ta nghi ngờ phần dưới cùng bên trái ảnh (đã được khoanh vùng) có khả năng bị mất chi tiết khi in. Cho nên, ta sẽ in thử phần đó để xem khả năng thể hiện của bản in ra sao.

Sau đó, ta hãy phóng ảnh cho đúng khổ muốn in, trong trường hợp này là 60×90 cm. Khi in, ta thường để chừa một vùng trắng quanh ảnh, điều đó sẽ giúp việc đóng khung mà không phạm đến tác phẩm.

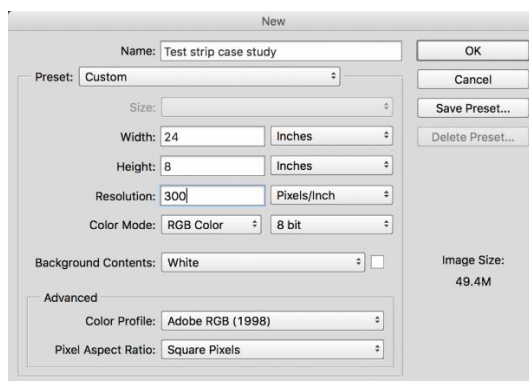


Tuy in trên mặt giấy 60×90 cm. Tác phẩm in thực tế sẽ nhỏ hơn 60×90 cm vì ta chọn để viền trắng xung quanh ảnh.

Sau khi đã “phóng ảnh” trong Photoshop (Vào Image>Image Size), giờ hãy chọn và copy vùng cần in thử ở trên (khu vực khoanh đỏ) vào file in thử được tạo ở bước sau.

- Tạo file in thử trong Photoshop:

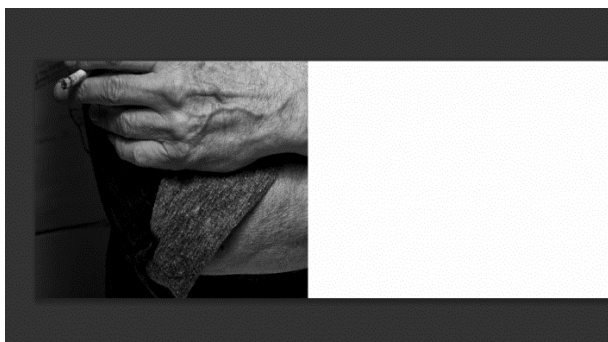
Hãy tạo file mới trong Photoshop bằng cách vào File > New, và chọn thông số như dưới đây.



5. Xem trước khi in

Trong cửa sổ Image Size. Resolution tiêu chuẩn là 300, nhưng anh em có thể chọn lên tới 600. Color space thì có thể là Adobe RGB hoặc ProPhoto RGB. Ảnh 8 bit hoặc 16 bit đều được. Tùy thuộc vào thông số ảnh gốc.

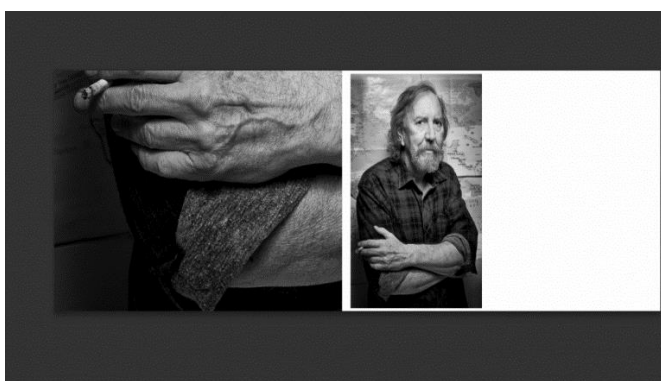
Sau đó, ta hãy paste vùng cần in thử kia vào file in thử vừa được tạo.



Lúc đó vùng cần in thử sẽ nằm trên mặt file in thử như trên.

Lưu ý: Hãy hạn chế tối đa việc thay đổi kích thước vùng in thử (resize), như vậy mới đảm bảo được việc in thử đạt yêu cầu mong muốn.

Vì còn trống 1 khoảng trống lớn, nên ta sẽ chọn in thử toàn diện tác phẩm, ở kích cỡ nhỏ hơn như hình dưới.



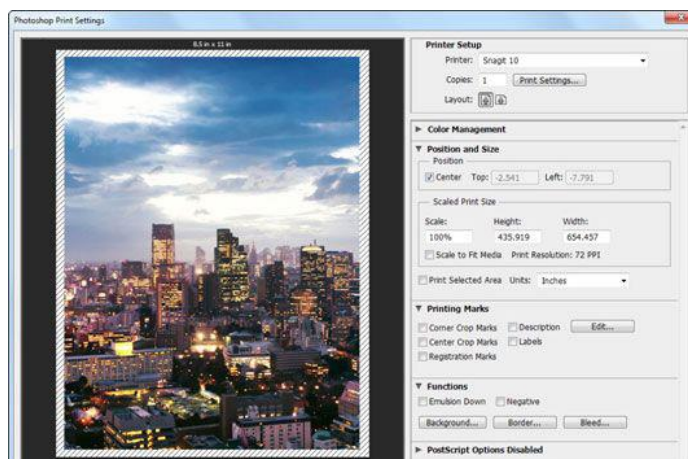
Ta thường tận dụng vùng trắng còn thừa để in những bức ảnh khác ở kích cỡ nhỏ hơn.



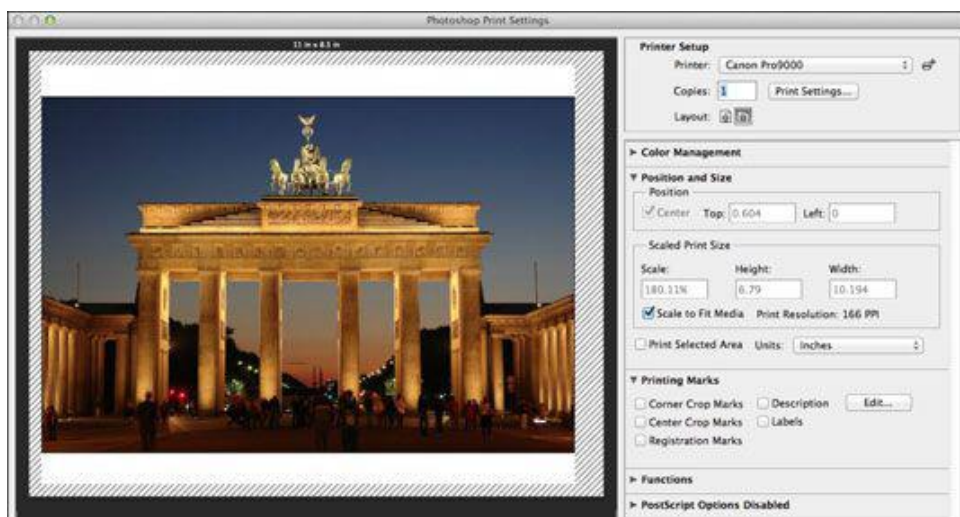
6. In hình ảnh

Photoshop CS6 có một vài chế độ in để lựa chọn, tùy thuộc vào lượng ta cần kiểm soát và bao nhiêu của một vôi vàng ta đang nhập Đây là những lựa chọn của ta:

- + In Một Sao chép: Một cách nhanh chóng để in một bản in bằng cách sử dụng các cài đặt mặc định.
- + In (Ctrl + P trên PC, Command + P trên máy Mac): Mở một hộp thoại In bao gồm một ô xem trước và nhiều tùy chọn. Hộp thoại này hầu như giống hệt nhau trong các hệ điều hành Windows và Mac.



7. Tự động hoá các thao tác



Để cài các tùy chọn in của ta, hãy làm theo các bước sau:

- + Chọn File → Print. Hộp thoại In sẽ mở ra.
- + Chọn máy in mong muốn của ta từ trình đơn thả xuống Máy in (menu bật lên trên máy Mac).
- + Chỉ định số lượng bản sao ta muốn.
- + (Chỉ máy Mac) Chọn Gửi dữ liệu 16-bit nếu hình ảnh của ta là 16-bit (nằm trong cài đặt Quản lý Màu).
- + Nhấp vào nút Cài đặt In nếu ta cần xem lại hộp thoại đó.

Trong Windows, hộp thoại này có thể khác với giao diện mà ta nhìn thấy khi chọn File → Page Setup, tùy thuộc vào máy in mà ta đã chọn trong hộp thoại In. Ta có thể thấy cài đặt cụ thể được tùy chỉnh cho máy in của ta, chẳng hạn như chất lượng in, hiệu ứng đặc biệt, v.v.

- + Thay đổi hướng trang của ta trong hộp thoại In bằng cách nhấp vào nút Chân dung hoặc Cảnh bên cạnh nút Cài đặt In.
- + Trong cài đặt Vị trí và Kích thước, sử dụng hộp Trên cùng và Bên trái trong khu vực Vị trí để cho biết nơi ta muốn hình ảnh xuất hiện trên trang.

Để canh giữa hình ảnh, hãy chọn hộp kiểm Hình ảnh Trung tâm. Ta cũng có thể nhấp và kéo hình ảnh trong cửa sổ xem trước để định vị nó. Lưu ý rằng bây giờ khi ta kéo tài liệu hoặc chọn trong Bản in trước, một HUD xuất hiện, hiển thị thông tin hữu ích.

- + Nếu ta không căn giữa hình ảnh, hãy chọn đơn vị đo lường mong muốn từ danh sách Các đơn vị thả xuống ở cuối hộp thoại.
- + Nếu ta muốn phóng to lên hoặc xuống, hãy chọn tỷ lệ phần trăm và / hoặc nhập các giá trị độ cao và chiều rộng trong khu vực Kích thước Kích thước.

Ta cũng có thể phóng to hình ảnh bằng cách nhấp và kéo các góc xử lý của hình ảnh trong cửa sổ xem trước Kích thước trong hộp thoại In không thay đổi kích thước vật lý của hình ảnh, chỉ với kích thước in. Nhưng hãy lưu ý rằng việc mở rộng quy mô có thể cho ta một bản in ít hơn-tối ưu. Lưu ý giá trị Print Resolution và đảm bảo rằng nó là đủ cho nhu cầu đầu ra của ta.

- + Chọn các tùy chọn in Chức năng ta muốn áp dụng. Một số tùy chọn này chỉ áp dụng khi ta in phim để tách màu.

Hãy chắc chắn để nói chuyện với văn phòng dịch vụ của ta hoặc đại diện của máy in offset cho các khuyến nghị của họ.

- + Trong cài đặt Printing Marks, chọn các tùy chọn để đánh dấu vùng bên ngoài vùng in.
- + Cuối cùng, trong Tùy chọn PostScript, hãy chọn các tùy chọn này nếu thích hợp.

Đây là những lựa chọn của ta:

- *Calibration Bars*: Tùy chọn này cho biết thêm thanh thanh màu xám 11 chiều bên ngoài vùng ảnh khi in với khổ giấy lớn hơn vùng ảnh. Ta có thể sử dụng các thanh hiệu chuẩn để đánh giá chính xác những tông màu xám của một hình ảnh được sao chép chính xác đến mức nào.
- *Interpolation*: Tùy chọn này chỉ khả dụng với một số máy in, đặc biệt là PostScript Level 2 (hoặc các model cao hơn), thậm chí còn xuất hiện các đường

chéo. Chỉ cần lưu ý rằng nội suy có thể chỉ giúp rất nhiều, và trong một số trường hợp, nó có thể gây tổn hại.

- *Bao gồm dữ liệu vector*: Nếu ta có tác phẩm nghệ thuật vector trong hình ảnh của mình, hãy chắc chắn bao gồm tùy chọn này.

Các tùy chọn khác trên người đàn ông thả xuống u, Quản lý màu, kiểm soát tiên tiến tiên tiến và màu sắc-hồ sơ nhiệm vụ.

+ Nhấp vào In.

Trong Phiên bản CS6, khi ta giữ thanh không gian khi chọn File → Print, cài đặt in trước cho tài liệu sẽ bị bỏ qua. Có khả năng này là hữu ích nếu ta có một tập tin với các thiết lập in hỏng. Lệnh này cho phép ta chỉ định cài đặt in từ đầu.

Bài 13. Bài tập tạo hiệu ứng chữ

Mục tiêu của bài: Rèn luyện kỹ năng tổng hợp. Biết cách áp dụng tạo các hiệu ứng đặc biệt cho chữ và dòng chữ.

1. Tạo chữ trong ảnh:

- Tạo văn bản:

+ Bước 1:

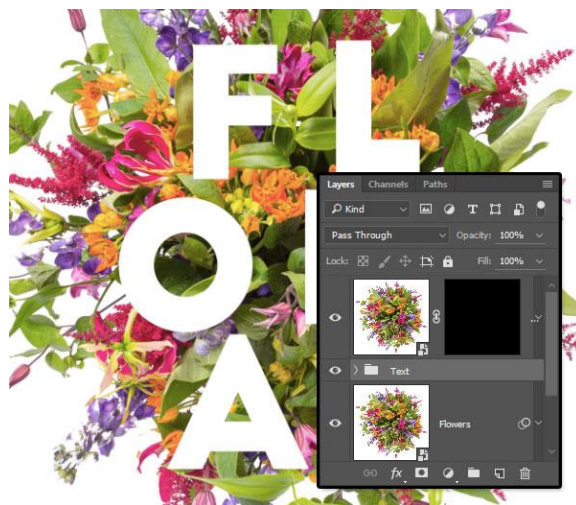
Tạo văn bản màu trắng - White sử dụng phông chữ Big John Regular. Ta có thể sử dụng phông chữ và kích thước bất kỳ mà ta thích nhưng kích thước phải lớn và đậm hơn nhìn sẽ tốt hơn. Size được sử dụng ở đây là 765 pt.

Nếu ta muốn đặt những ký tự riêng ra, tạo từng ký tự trên từng layer riêng biệt và lên trên ảnh bông hoa.



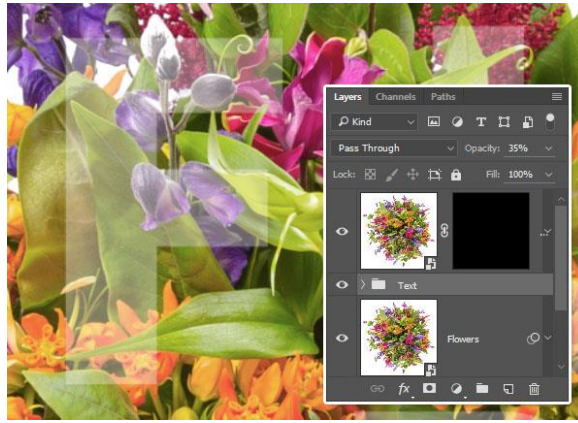
+ Bước 2:

Nhóm những layer văn bản hiện có và đặt tên nhóm là Text. Sau đó đặt nhóm giữa hai Flowers layers.



+ Bước 3:

Giảm **Opacity** của nhóm **Text** thành giá trị mà ta có thể thấy rõ văn bản và background chi tiết.



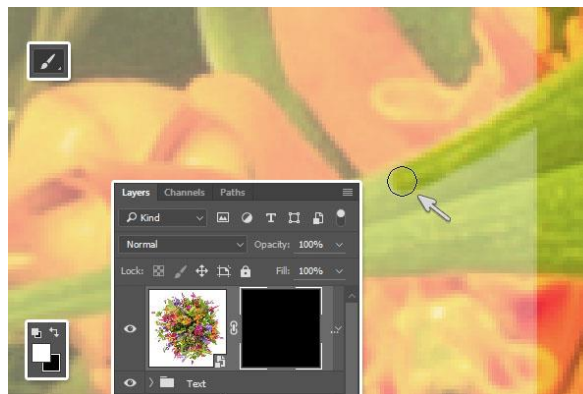
- Vẽ các phần trước của hoa:

+ Bước 1:

Chọn công cụ **Brush Tool (B)**, thiết lập **Foreground Color** thành **White**, và chọn **hard round brush tip**.

Nhấp vào hình thu nhỏ của **Flowers copy** layer mask để chọn nó, và sau đó bắt đầu vẽ lên những phần ta muốn có ở phía trước văn bản.

Ta có thể sử dụng khóa [và] để tăng hoặc giảm kích thước đầu cọ. Hãy dành thời gian vẽ những bộ phận này càng chính xác càng tốt.

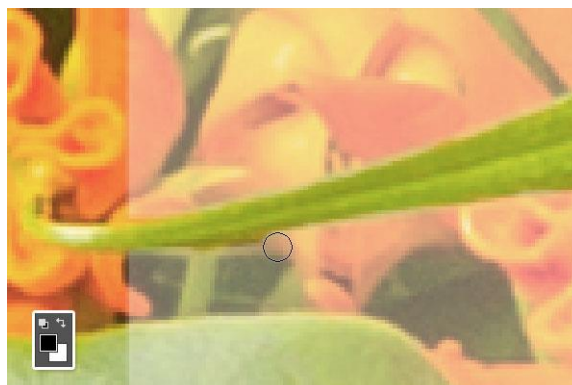


+ Bước 2:

Nếu có bất kỳ bộ phận mà ta muốn không vẽ, ta chỉ cần để thiết lập **Foreground Color** thành **Black** và không vẽ những vùng đó.

Sử dụng phím **X** để chuyển qua lại giữa **Foreground** và **Background** (**Black** và **White**).

Ta cũng có thể sử dụng công cụ selection tools để chọn phần ta muốn vẽ.



+ Bước 3:

Ngay khi hoàn tất, thiết lập **Opacity** của nhóm **Text** thành **100%** một lần nữa và kiểm tra mọi thứ có như ta muốn chưa.



2. Tạo hiệu ứng bóng:

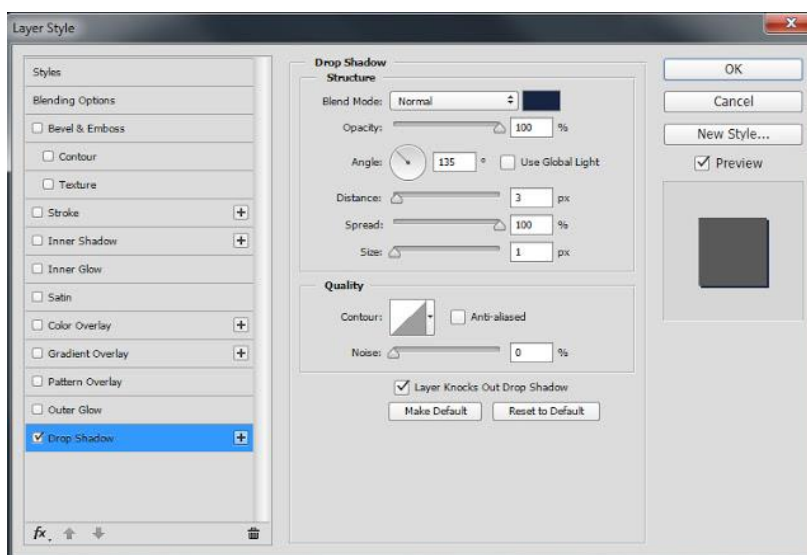


- Tạo hiệu ứng đổ bóng cho chữ trong Photoshop:

Tạo một document mới. Sử dụng Type Tool để gõ chữ mà muốn tạo hiệu ứng vào. Trong ví dụ này mình tạo một document mới có kích thước 800px x 600px và mình sử dụng font Gobold.



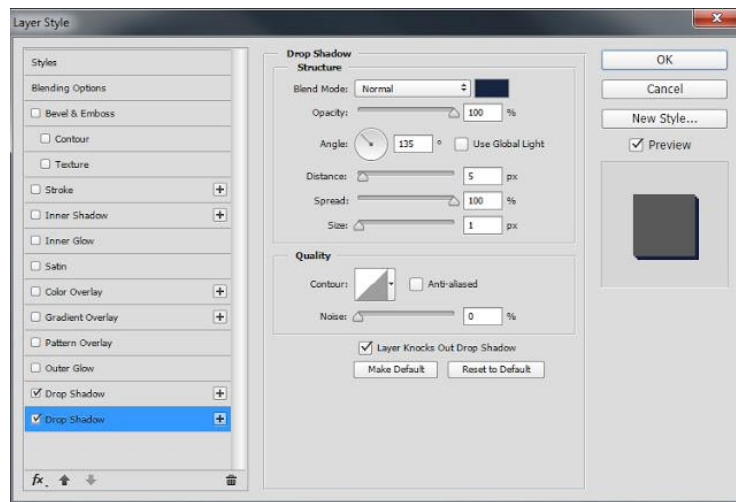
Thêm một Drop Shadow layer vào layer text. Hãy sử dụng các cài đặt bên dưới. mình sử dụng màu xanh đậm cho bóng (#182542)



Kết quả chúng ta sẽ có một chút bóng đổ nhỏ sau chữ:



Thêm một Drop Shadow nữa. Chọn một kiểu mới và điều chỉnh thuộc tính Distance. Ta nên tăng Distance lên một chút ít so với Drop Shadow đầu tiên. Mình sẽ để là 5px.



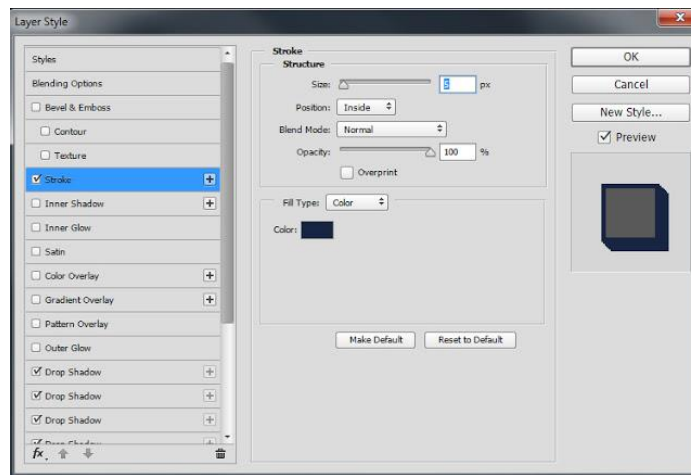
Bây giờ chúng ta sẽ thu được kết quả là:



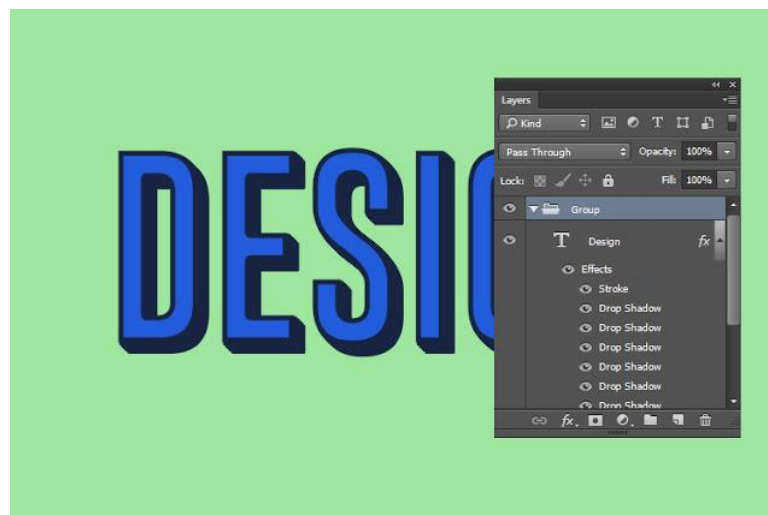
Tiếp tục thêm Drop Shadow, ta chỉ cần điều chỉnh Distance như trên.



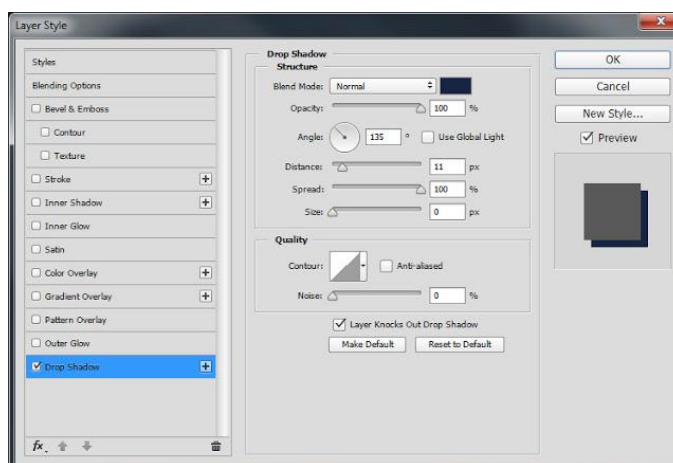
Trước khi chúng ta làm bóng đổ dài thêm, hãy thêm Stroke vào chữ. Trong trường hợp này mình sẽ để màu của stroke cùng màu với màu bóng đổ.



Bây giờ ta sẽ làm bóng đổ dài thêm. Chúng ta sẽ gộp tất cả các bóng đổ đặt vào một lớp duy nhất. Tuy nhiên chúng ta cũng có thể sử dụng Layer Group để bổ sung thêm vào Drop Shadow. Đặt text layer vào Layer Group.



Thêm một Drop Shadow vào Layer Group. Một số cài đặt sẽ cần được điều chỉnh để phù hợp với màu sắc và kiểu của bóng đổ trước đó. Ngoài ra, đặt bóng đổ để nó xuất hiện như một sự tiếp nối của các phong cách lớp trước đó.



Ta sẽ có kết quả như sau:



Tiếp tục làm các bước tương tự cho đến khi ta đạt được độ dài bóng đổ mong muốn.



3. Tạo hiệu ứng bốc cháy:

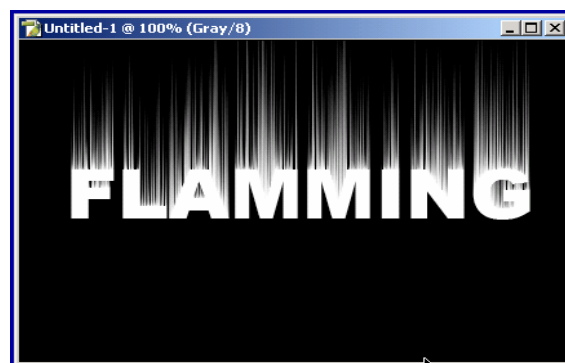
Sử dụng công cụ tạo văn bản kết hợp với bộ lọc tạo dòng chữ lửa bốc cháy: Flamming

- Bước 1: Mở mới tập tin
 - + Width = 15; Height = 10; Resolution = 72; Color Mode: Grayscale; Background Contain = White
- Bước 2: Đổi màu Background
 - + Chọn Background màu đen

- + Nhấn Ctrl + Delete hoặc tô với màu đen.
- Bước 3: Nhập văn bản

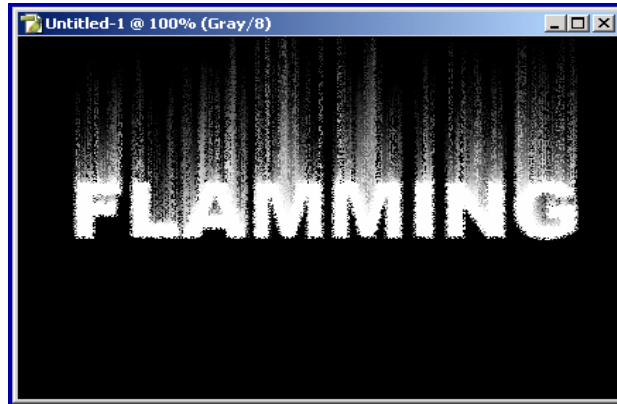


- + Chọn công cụ Horizontal Type Mask Tool
- + Font: Arial Black; Font style: Regular; Font size: Vừa lớn.
- + Nhập vào dòng chữ: FLAMMING
- + Dùng các phím di Chuyển dòng chữ ra giữa Canvas.
- + Tô màu cho dòng chữ màu trắng
- Bước 4: Mở rộng biên dòng chữ
 - + Chọn Menu Select, chọn Modify, chọn Expand (2 Pixel).
- Bước 5: Lưu vùng chọn
 - + Chọn Menu Select, chọn save Selection.
 - + Thôi chọn, Ctrl + D.
- Bước 6: Quay Canvas
 - + Chọn Menu Image, chọn Rotate Canvas, chọn 900 CW.
- Bước 7: Tạo gió cho dòng chữ
 - + Chọn Menu Filter, chọn Stylize, chọn Wind.

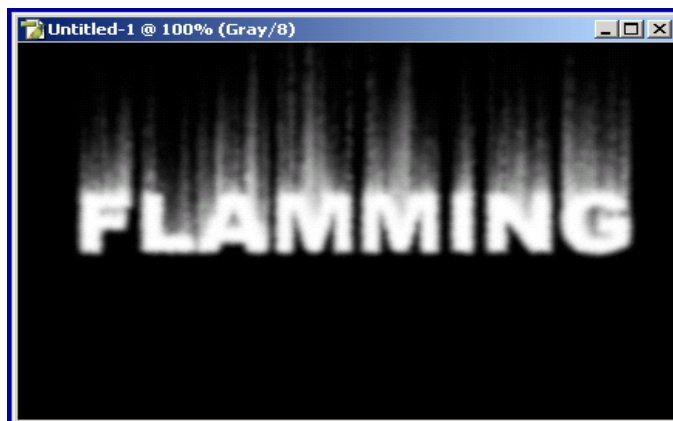


- + Phương thức Method = Wind.
- + Hướng gió Direction = From the Right.
- + Chọn Ok.
- + Áp dụng thêm hiệu ứng khoảng 3 lần. (Ctrl + F).

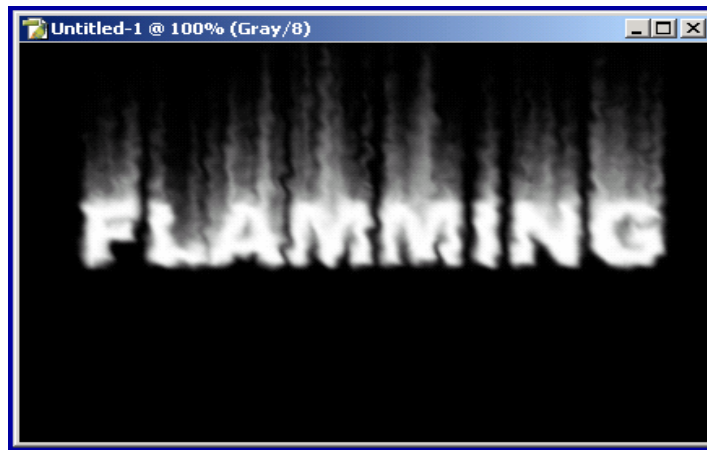
- + Chọn Menu Image, chọn Rotate Canvas, chọn 900 CCW.
- Bước 8: Tạo hiệu ứng phân tán điểm ảnh
 - + Chọn Menu Filter, chọn Stylize, chọn Diffuse.
 - + Chọn Mode: Normal.
 - + Chọn Ok.



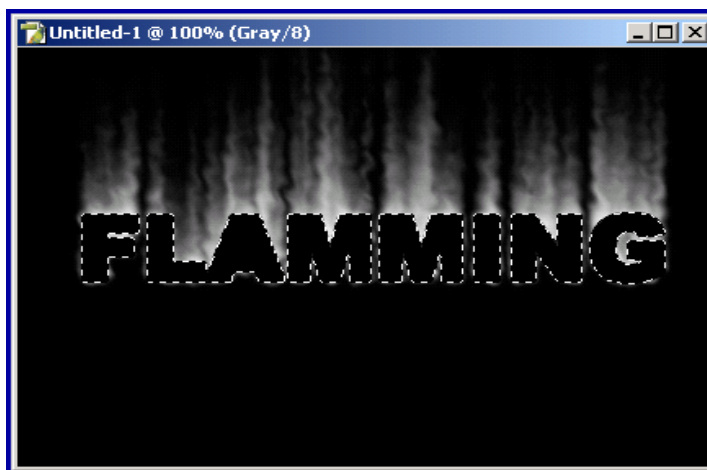
- Bước 9: Tạo hiệu ứng làm mờ điểm ảnh



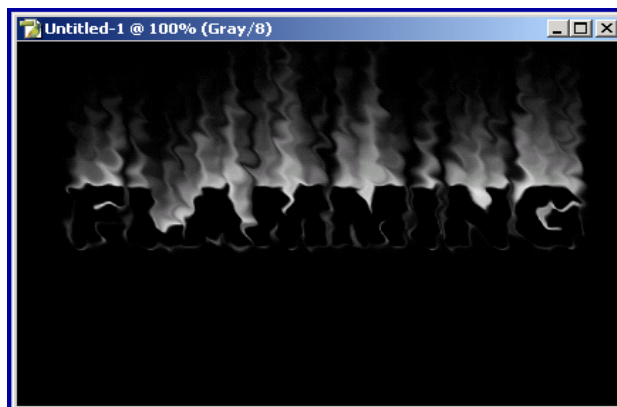
- + Chọn Menu Filter, chọn Blur, chọn Gaussian Blur.
- + Chọn Radius = 2 Pixel.
- + Chọn Ok.
- Bước 10: Tạo hiệu ứng răng cưa cho ảnh
 - + Chọn Menu Filter, chọn Distort, chọn Ripple.
 - + Chọn Amount = 100. Chọn Size = Medium. Chọn Ok.



- + Áp dụng thêm hiệu ứng Ripple một lần nữa (nhấn Ctrl + F).
- Bước 11: Load vùng chọn

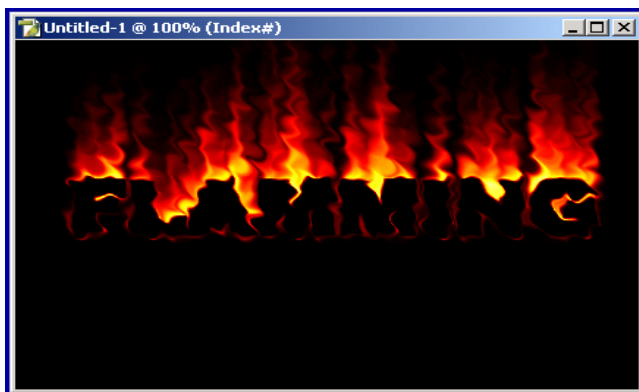


- + Chọn Menu Select, chọn Load Selection, chọn kênh màu 1
 - + Chọn Ok. Tô màu đen cho vùng chọn. Bỏ chọn.
- Bước 12: Tạo hiệu ứng răng cưa cho ảnh
- + Chọn Menu Filter, chọn Distort, chọn Ripple.



- + Chọn Amount = 100. Chọn Size= Medium. Chọn Ok.
- + Áp dụng thêm hiệu ứng Ripple 2 lần: Ctrl + F.

- Bước 12: Chuyển sang chế độ màu Index Color

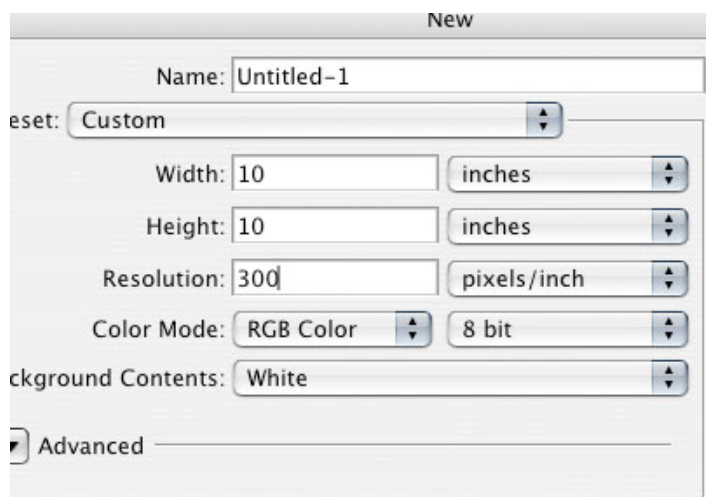


- + Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn index Color.
- + Chọn Menu Image, chọn Mode, chọn Color Table: Thiết lập mục Table: Black body. Chọn Ok.

4. Tạo hiệu ứng nổi:

- Bước 1:

- + Ta tạo một File mới với kích thước như sau:



- + Với mã màu như sau: #333333

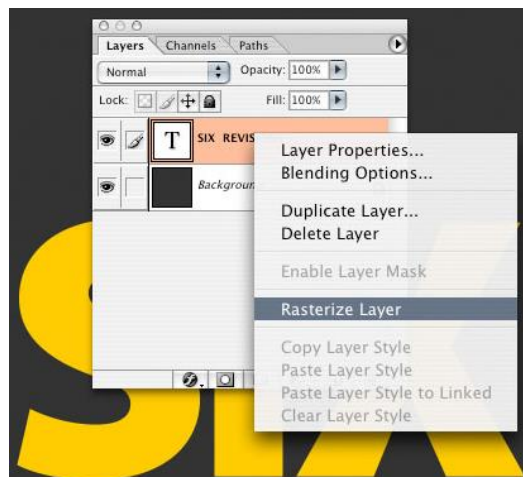
- Bước 2:

- + Chọn công cụ Text và gõ chữ “six revisions” với Fond chữ Myriad Pro Black” kích thước 286pt. “Six” là 83pt như sau:



- **Bước 3:**

- + Ta nhấn chuột phải chọn như sau:



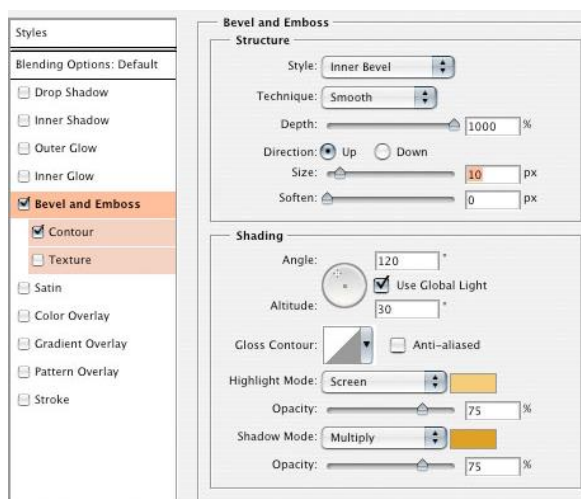
- **Bước 4:**

- + Chọn chữ nhấn Ctrl+T và kéo như sau:

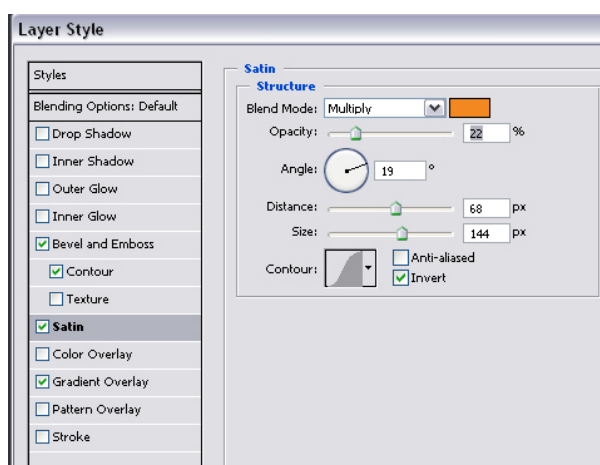


- **Bước 5:**

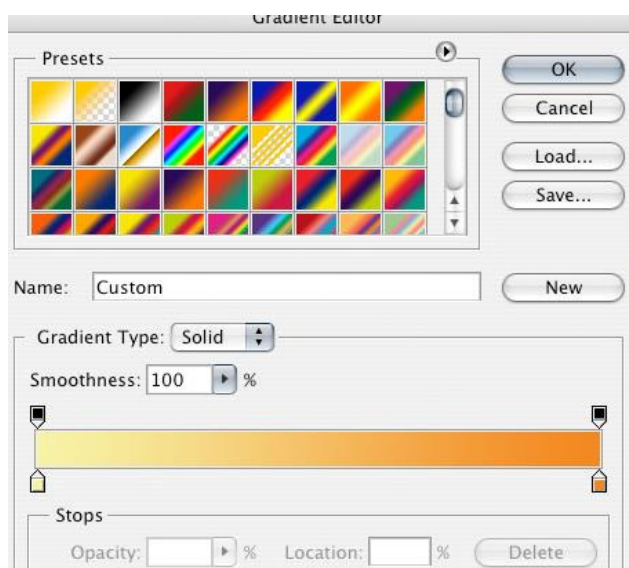
- + Nhấn chuột phải chọn Blending option như sau:



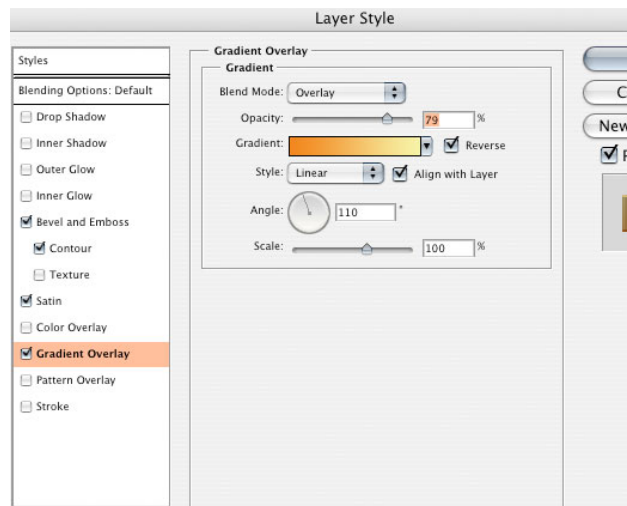
+ Với mã màu như sau: # FFCC66, DFA125



+ Với mã màu: F3881F



+ Với mã màu: #F7F3A7

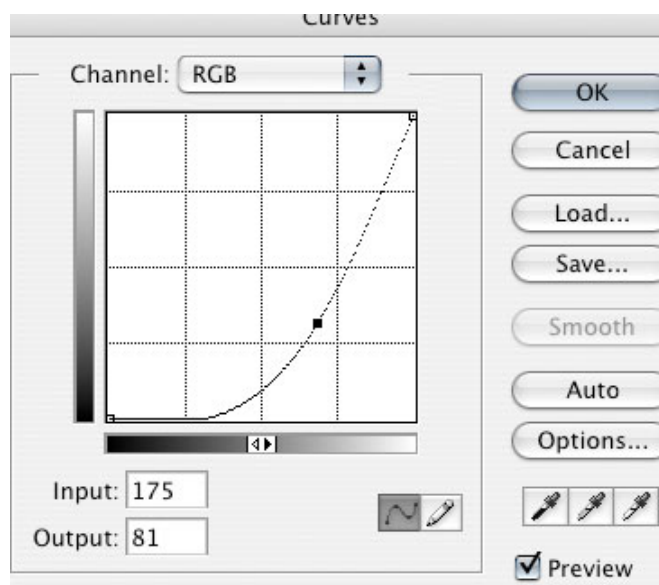


+ Ta được như sau:

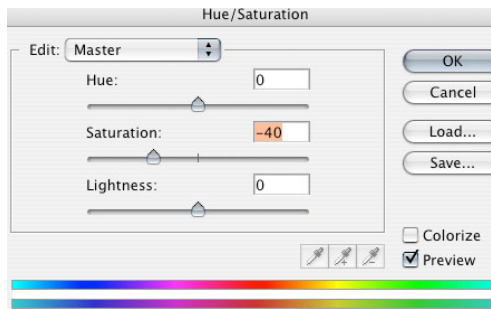


- **Bước 6:**

+ Bây giờ ta Duplicate Layer và áp dụng như sau Ctrl+M



+ Ctrl+U

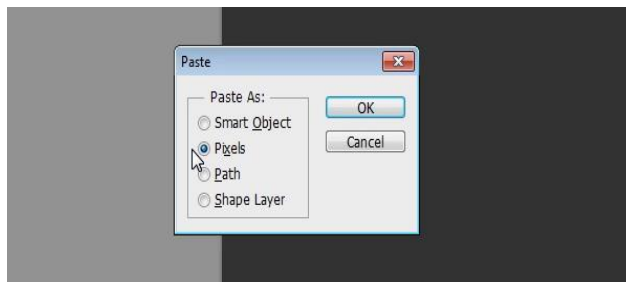


+ Kết quả như sau:

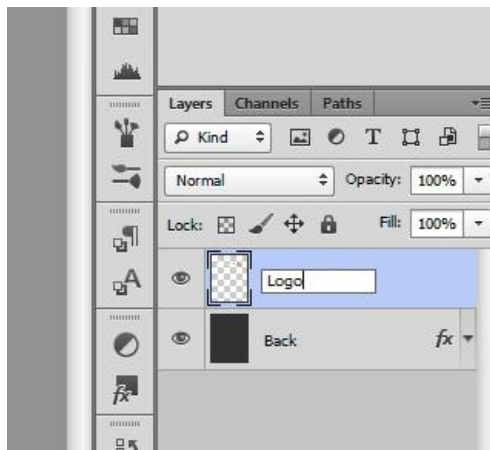


5. Tạo hiệu ứng chìm:

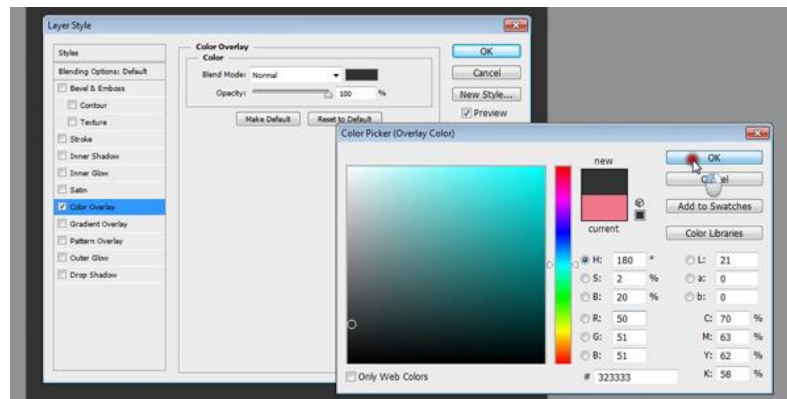
- **Bước 1:** Cũng như trong hướng dẫn hiệu ứng khắc nổi embossed, ta sẽ muốn dán các đối tượng khắc chìm trong một layer mới bằng cách sử dụng tùy chọn “Paste as Pixels”. Nhắc lại, chúng ta sẽ sử dụng logo và mô hình thư mục làm ví dụ.



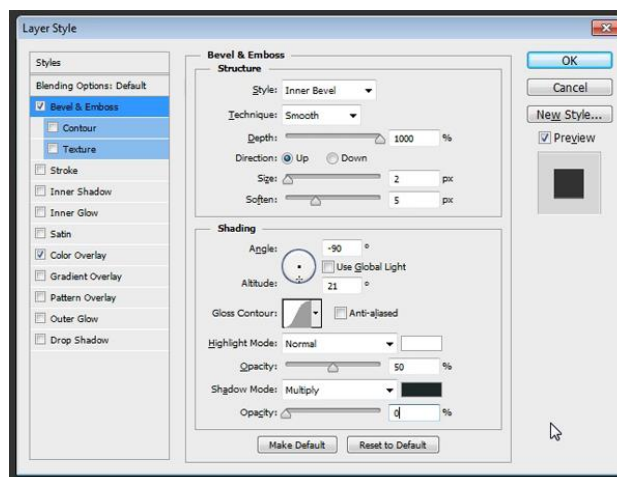
- **Bước 2:** Thiết lập kích thước và vị trí chính xác của đối tượng và đổi tên layer cho phù hợp. Trong ví dụ này, chúng ta sẽ đặt tên layer là “Logo” bởi vì đó là đối tượng chúng ta đang sử dụng.



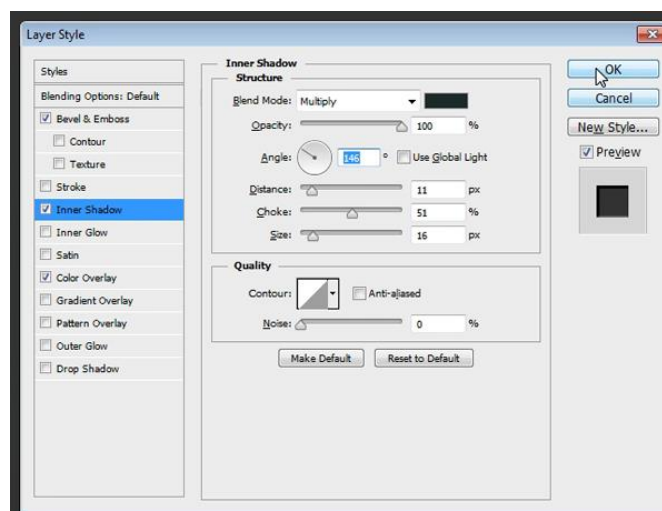
- **Bước 3:** Double-click vào layer logo để mở cửa sổ “Layer Style” và bấm vào tab “Color Overlay”. Thiết lập màu sắc bao phủ tương tự như màu sắc của background thông qua công cụ chọn màu. Giống như trước đây, logo sẽ trông giống như biến mất vào trong hình nền.



- **Bước 4:** Mở tab “Bevel & Emboss” khi vẫn còn trong cửa sổ “Layer Style” và thay đổi các thiết lập để chúng phù hợp như bảng thông số dưới đây.



- **Bước 5:** Chọn tab “Inner Shadow” trong cửa sổ “Layer Style” và thay đổi các thiết lập để phù hợp với bảng thông số sau đây. Nhấn vào “OK” sau khi đã hoàn tất các thay đổi vừa thực hiện.



- **Bước 6:** Bây giờ, hiệu ứng văn bản khắc chìm sẽ trông giống như hình ảnh này. Ta có thể lưu hình ảnh đã hoàn thành bằng cách sử dụng tổ hợp phím “CTRL + S”.

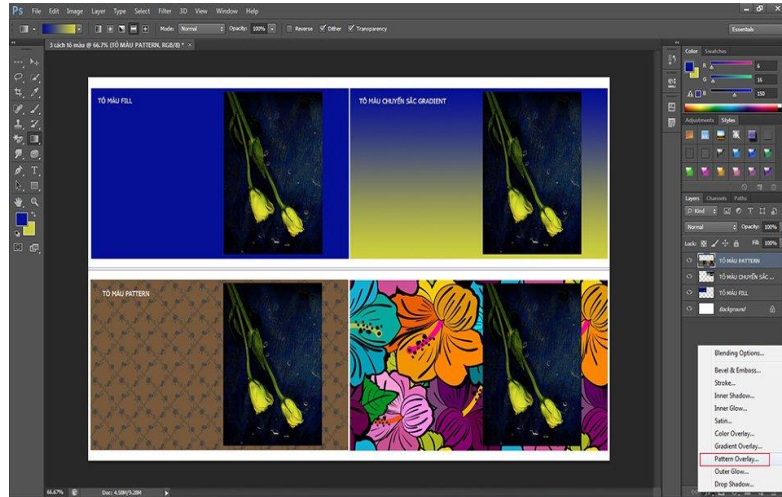


Bài 14. Bài tập ghép ảnh và các đối tượng trên ảnh

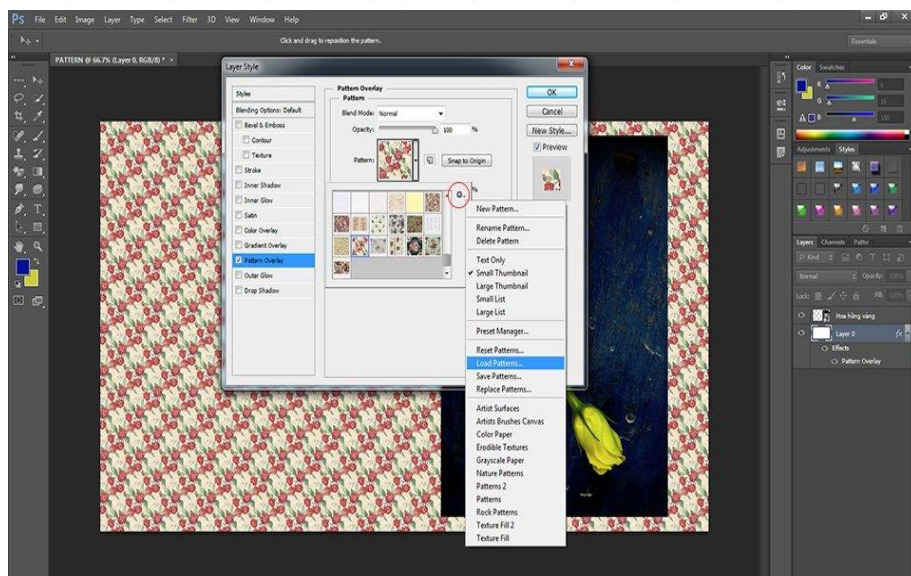
Mục tiêu của bài: Rèn luyện kỹ năng tổng hợp. Biết cách lấy hai đối tượng từ hai ảnh để ghép lại thành một đối tượng. Nắm được kỹ thuật tạo đường bao và làm tròn.

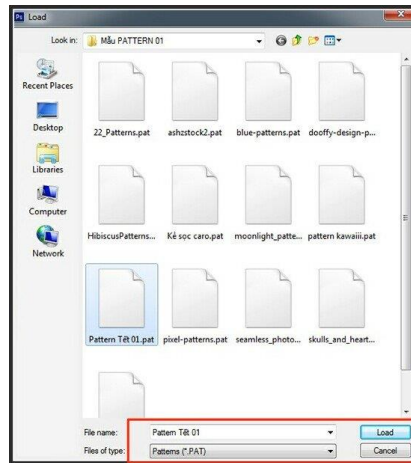
1. Thêm họa tiết cho một ảnh:

Có 3 kiểu tô màu phủ lấy một nội dung : Đơn sắc Fill - Chuyển Sắc Gradient - Họa tiết lặp đều Pattern.



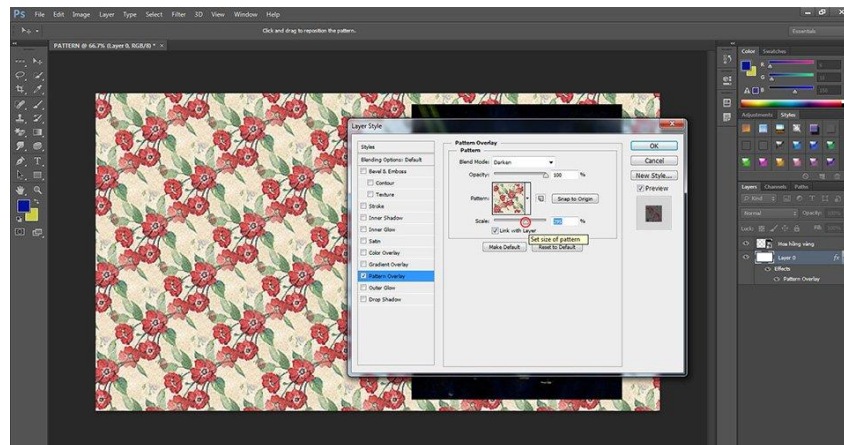
Mở hộp thoại Pattern từ fx Style góc cuối giao diện PTS.





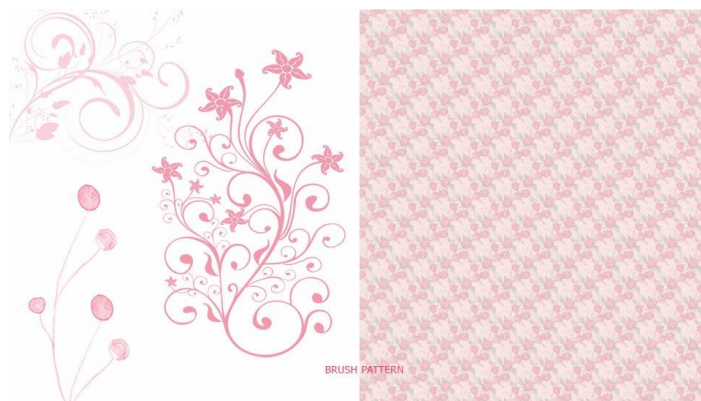
Họa tiết muốn phóng to hay thu nhỏ. Tùy chọn chế độ Blending mode phối với những lớp màu nền khác.

Tô màu Pattern không có nghĩa là đặt hình ảnh lên một background tải trên Google Image.

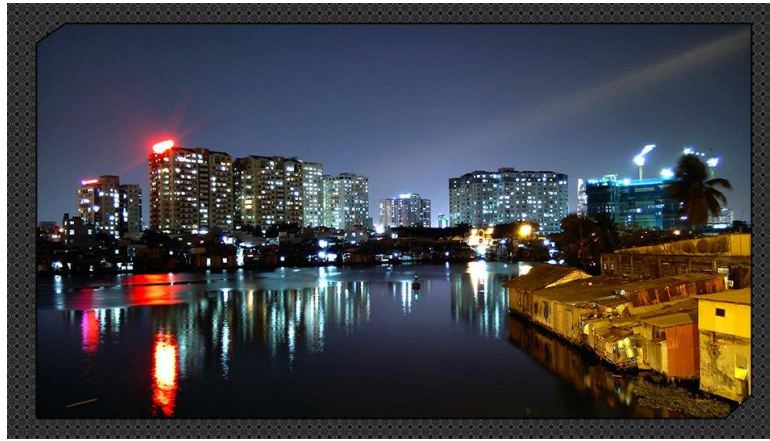


Mở khóa background để tô hoặc tô Pattern phủ lấy Layer chứa nội dung.(Pattern không thể hiện trên Layer rỗng).

Mẫu trang trí từ cọ Brush có thể sáng tạo thành mẫu Pattern cá nhân. Cả Brush & Pattern dùng trong trang trí thiệp chúc, Photobook,... đều đẹp mắt. Từ sắc thái lãng mạn, trẻ trung đến nét mạnh mẽ, cá tính, ...

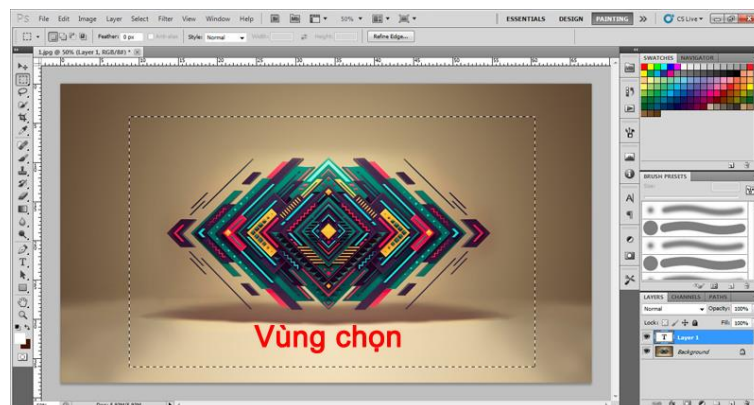


Thử vài kiểu Border bằng màu tô Pattern cho những tấm ảnh.




2. Tạo đường bao:

Vùng chọn được giới hạn bởi những đường nét đứt khép kín nhấp nháy. Nếu chúng ta có trí tưởng tượng bay cao chúng ta có thể hình dung các đường đó như một đàn kiến đang di chuyển :v. Ảnh dưới là hình ảnh một vùng chọn trong Photoshop.

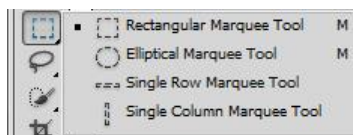


Có rất nhiều thao tác với cùng chọn tuy nhiên trong bài hôm nay chúng ta sẽ chỉ tìm hiểu khái niệm và cách tạo vùng chọn với Marquee Tool. Sẽ có một bài viết riêng về vùng chọn trong Photoshop.

Giới thiệu về Marquee Tool:

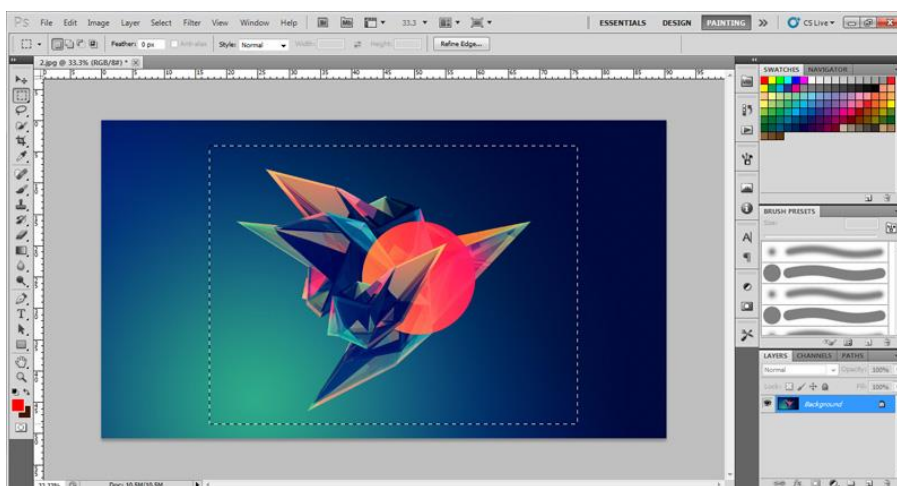
Marquee Tool  là bộ công cụ tạo vùng chọn với hình dạng cố định trong Photoshop. Marquee Tool nằm thứ hai trên thanh công cụ từ trên xuống (dưới Move Tool), chúng ta cũng có thể chọn nhanh công cụ với phím tắt M. Để ý một chút chúng ta có thể thấy bên cạnh biểu tượng của Marquee Tool có mũi tên nhỏ màu đen, điều này có nghĩa là

Marquee Tool là một bộ gồm 4 công cụ : Rectangular Marquee Tool, Elliptical Marquee Tool, Single Row Marquee Tool và Single Column Marquee Tool. Để hiển thị cả 4 công cụ này chúng ta click chuột phải vào biểu tượng Marquee Tool.



- Rectangular Marquee Tool:

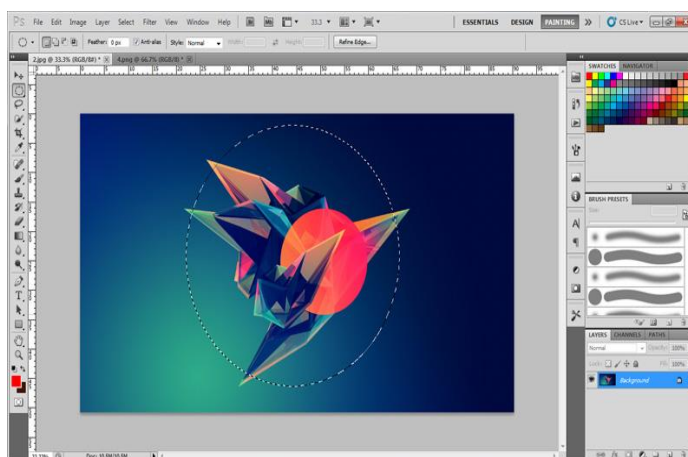
Đây là công cụ tạo những vùng chọn hình chữ nhật, chúng ta có thể thấy ngay trên biểu tượng của nó là một hình chữ nhật với viền là các nét đứt. Chọn công cụ này và kéo thả chuột trái trên ảnh, ta sẽ tạo được một vùng chọn.



Sau khi tạo xong vùng chọn, di chuyển con trỏ chuột vào vùng chọn chúng ta sẽ thấy con trỏ chuột có một ô vuông nhỏ nét đứt bên cạnh, chúng ta có thể kéo thả chuột để di chuyển vùng chọn này. Để tạo vùng chọn với hình vuông, chúng ta nhấn giữ phím Shift và kéo thả chuột trái.

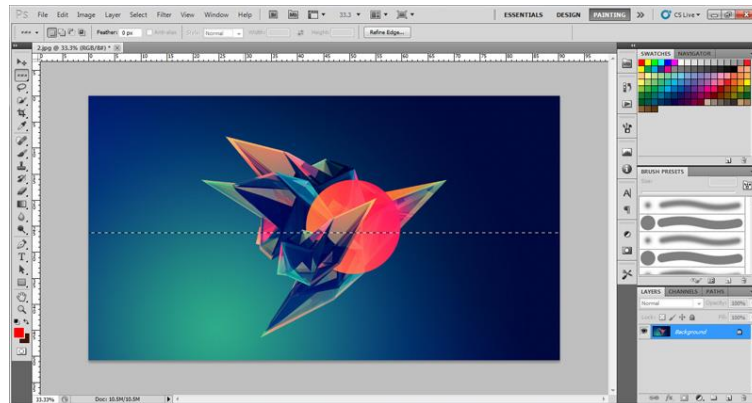
- Elliptical Marquee Tool:

Elliptical Marquee Tool là công cụ tạo vùng chọn hình elip, chúng ta có thể chọn công cụ này tại bảng chọn mở rộng của Marquee Tool. Biểu tượng của Elliptical Marquee Tool là một hình tròn với viền nét đứt. Cách sử dụng công cụ này cũng tương tự công cụ ở trên, cũng là kéo thả chuột nếu chúng ta muốn tạo một vùng chọn hình Elip và nhấn giữ Shift nếu chúng ta muốn tạo một vùng chọn hình tròn



- **Single Row Marquee Tool:**

Single Row Marquee Tool là công cụ giúp ta tạo vùng chọn là một hàng ngang với chiều rộng là 1px. Khi chọn công cụ này chúng ta không cần phải kéo thả chuột như những công cụ trên mà chỉ cần click chuột



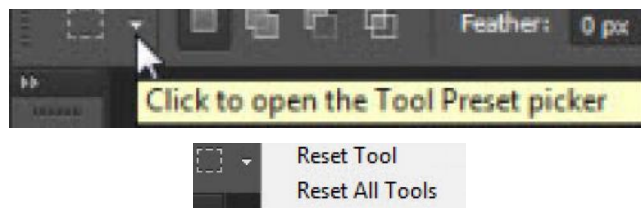
- **Single Column Marquee Tool:**

Công cụ này cũng tương tự với công cụ trên nhưng thay vì chiều ngang thì công cụ này sẽ tạo vùng chọn theo chiều dọc

3. **Chỉnh sửa đường bao:**

Khi chọn một trong những công cụ trên, ta nên thiết lập mặc định cho thanh thuộc tính như sau:





Nhấp phải vào biểu tượng tam giác nhỏ **Click to open the Tool Preset picker** sau đó chọn **Reset Tool**.



Nhấp chọn **Rectangular Marquee Tool** hoặc nhấn phím **M** để tạo vùng chọn hình chữ nhật.

Các biểu tượng trong thanh thuộc tính:



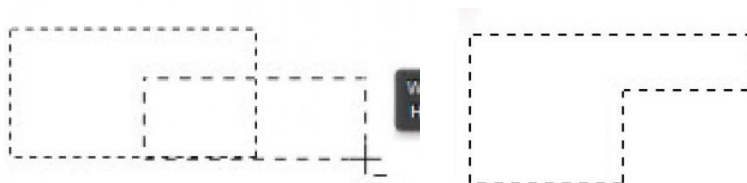
- +  **New Selection**
- +  **Add to Selection**
- +  **Subtract from Selection**
- +  **Intersect with Selection**

- **Mỗi biểu tượng có một chức năng khác nhau:**

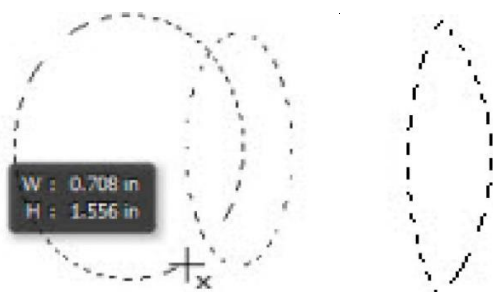
- + **New Selection:** tạo vùng chọn mới, nhấp chuột góc trái cửa sổ kéo xuống bên phải tạo thành hình chữ nhật.
- + Trong thực tế các vùng chọn thường không theo một hình dạng nhất định vì thế phải cộng thêm hoặc trừ đi vùng chọn để tạo được một vùng chọn phù hợp với đối tượng.
- + **Add to Selection:** thêm vùng chọn vào vùng chọn hiện hành.
- + Để tạo vùng chọn như hình minh họa dưới, vẽ một vùng chọn hình chữ nhật làm vùng chọn ban đầu, sau đó nhấn **Add to Selection** , vẽ thêm vùng chọn mới trên vùng chọn ban đầu, khi đó con trỏ có thêm ký tự dấu cộng. Sau khi thêm vùng chọn ta có kết quả như hình dưới.



- + **Subtract from Selection:** trừ bớt vùng chọn hiện hành.
- + Vẽ một vùng chọn hình chữ nhật, nhấp rồi rê chuột từ trái sang phải tạo vùng chọn ban đầu. Sau đó nhấn **Subtract from Selection**, vẽ thêm vùng chọn đè lên vùng chọn ban đầu, con trỏ hiển thị kí hiệu dấu trừ.



- + **Intersect with Selection:** lấy phần giao nhau giữa 2 vùng chọn
- + Sau khi tạo vùng chọn ban đầu, nhấn **Intersect with Selection** vẽ thêm một vùng chọn nữa đè lên vùng chọn ban đầu, con trỏ hiển thị ký tự dấu chéo, thả chuột ra ta có kết quả như hình dưới.



- + Cách tạo vùng chọn như trên là theo kiểu **Style – Normal**, chiều dài và chiều rộng tùy theo thao tác rê chuột của ta.
- + Nếu ta muốn tạo vùng chọn có kích thước tỷ lệ với nhau, nhấp chọn biểu tượng tam giác nhỏ **Sets how marquee tool draws** ở mục **Style**, chọn **Fixed Ratio**, sau đó nhập các giá trị cần thiết (có thể nhập cả số thập phân). Kéo chuột từ trái qua phải ta có được vùng chọn với tỷ lệ mong muốn.

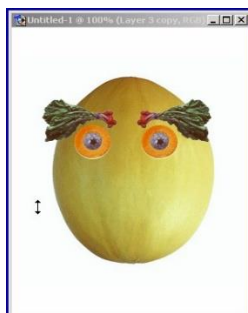
Bước 3: Sao chép con mắt

- + Chọn công cụ Elliptical Marquee tool đồng thời nhấn phím Shift, drag chuột tạo vùng chọn bao quanh quả Quất, chọn lại công cụ Move, nhấn tổ hợp phím Alt đồng thời drag vùng chọn đặt lên lát Carot.
- + Chọn lại công cụ Elliptical marquee tool đồng thời nhấn giữ phím shift drag chuột bao quanh vùng lát carot và quả quất. Chọn lại công cụ Move đồng thời drag chuột thả vùng chọn vào tập tin mới đặt trên quả dưa.



- + Chọn công cụ Move đồng thời nhấn giữ phím Alt và nhấn giữ thêm phím Shift sao chép thêm một con mắt nữa đặt ở vị trí đối diện.

Bước 4: Sao chép lá cải làm chân mày



- + Chọn công cụ Lasso drag chuột tạo vùng chọn bao quanh lá cải cần sao chép.
- + Chọn công cụ Move drag chuột thả vùng chọn sang tập tin mới đặt đúng vị trí chân mày.
- + Chọn công cụ Move đồng thời nhấn tổ hợp phím Alt và Shift drag thả vùng chọn thêm một chân mày nữa.
- + Chọn Menu Edit, chọn Tranform, chọn Clip Horizontal để lật theo phương ngang.

Bước 5: Sao chép trái xoang làm lỗ mũi:

- + Chọn công cụ Magic wand, nhấp chuột vào trái xoang để chọn đồng thời nhấn giữ thêm phím shift để chọn tất cả phần của quả xoang.
- + Chọn công cụ Move, drag thả vùng chọn sang tập tin đang tạo mới.
- + Drag dời hình ảnh đặt đúng vị trí trên khuôn mặt.

Bước 6: Sao chép quả kivi, sợi mì làm cái miệng và nơ

- + Chọn công cụ Lasso tool, drag chuột tạo vùng chọn bao quanh quả kivi.
- + Chọn công cụ Move, drag chuột thả cùng chọn sang tập tin mới tại vị trí cái miệng.



- + Chọn công cụ Polygon Lasso, tạo vùng chọn bao sợi mì.
- + Chọn công cụ move drag thả vùng chọn sang tập tin mới đặt đúng vị trí cái nơ.

Bước 7: Cắt lát bưởi làm lỗ tai:



- + Chọn công cụ Lasso tool, drag chuột tạo vùng chọn.
- + Chọn công cụ Move, drag chuột thả vùng chọn sang tập tin mới đặt đúng vị trí lỗ tai.
- + Nhấn tổ hợp phím Ctrl + T để quay tự do lát bưởi vừa sao chép đúng hướng lỗ tai.
- + Chọn công cụ Move đồng thời nhấn Alt và phím Shift sao chép thêm một lỗ tai nữa.
- + Chọn menu Edit, chọn Clip Horizontal lật lỗ tai vừa sao chép theo phương ngang, drag dời đúng vị trí.



Bước 8: Tạo cái nón:


- + Chọn công cụ Lasso, drag chuột bao quanh quả nấm.
- + Chọn công cụ Move, drag chuột thả vùng chọn qua tập tin mới đặt tại vị trí trên đầu.

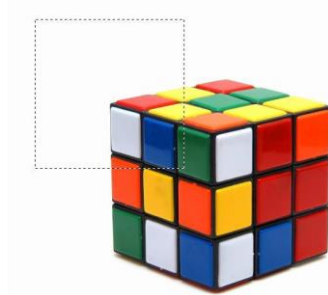
Chọn công cụ Elliptical tool, tạo vùng chọn để cắt phần thừa ở chân của tay nắm vừa cắt.
nhấn Delete để xóa.

Bài 15. Bài tập cắt các đối tượng trên ảnh

Mục tiêu của bài: Rèn luyện kỹ năng tổng hợp. Biết cách cắt một đối tượng ra khỏi một ảnh.


1. Xác định đối tượng:

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



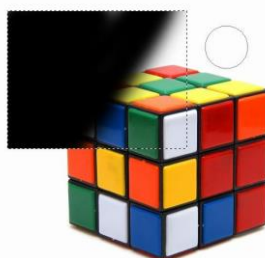
Nếu giữ phím Shift và kéo chuột, PS sẽ tự động giữ tỉ lệ vùng chọn là một hình vuông. Trong lúc đang kéo chúng ta có thể giữ phím Space bar để di chuyển vùng chọn. Nếu giữ phím Alt và kéo chuột, vùng chọn sẽ được kéo từ trong ra thay vì từ góc.

Giới thiệu: Brush tool

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

Phím tắt: chúng ta có thể tăng giảm kích cỡ nét cọ bằng phím “[” hoặc “]”

Dùng brush tô màu vào ảnh, chúng ta sẽ thấy là màu chỉ có thể được tô phía bên trong vùng chọn. Khi ta có một vùng chọn trên văn bản ảnh, tất cả mọi thay đổi sẽ chỉ ảnh hưởng tới vùng chọn đó.



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

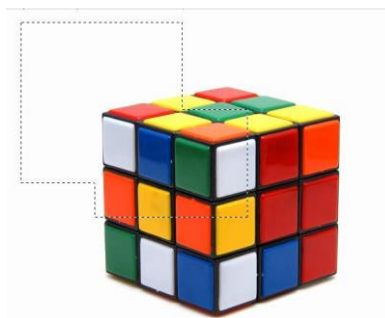
Để quay trở lại nhiều bước trước đó nữa, vào Edit -> Step Backward hoặc phím tắt Alt + Ctrl +Z, mỗi lần làm như vậy sẽ quay ngược trở lại một bước trước đó trong văn bản ảnh. Lưu ý là PS chỉ giới hạn 20 bước ta có thể quay ngược trở lại. Ngược lại, vào Edit -> Step Forward hoặc phím tắt Shift + Ctrl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

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

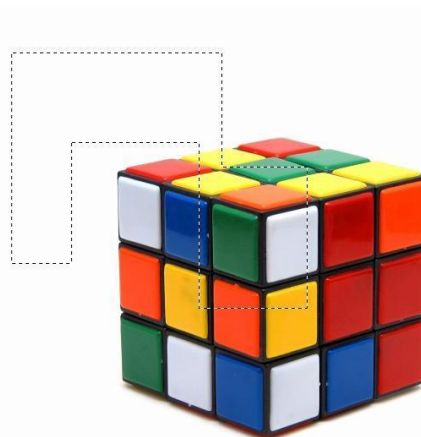
Thay đổi và thêm/bớt vào vùng chọn

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


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

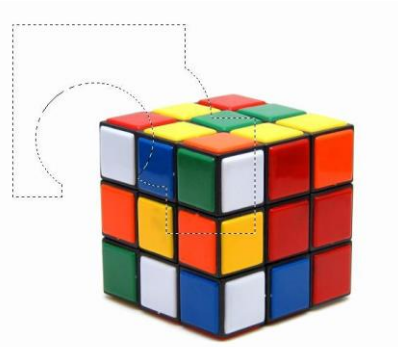


Ngược lại, giữ phím Alt, dấu - sẽ xuất hiện cạnh con trỏ chuột. Lúc này kéo vùng chọn mới sẽ trừ bớt đi của vùng chọn cũ:



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


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

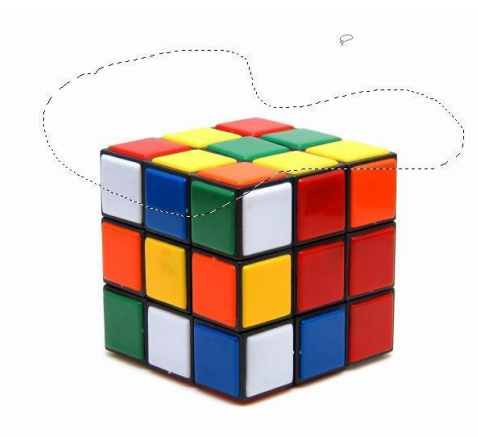


Giới thiệu: Lasso tool


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

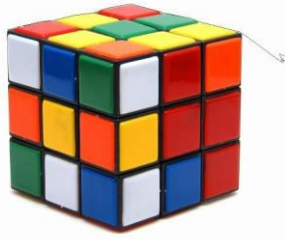
Tương tự như Marquee tool, giữ **Shift** sẽ thêm vào vùng chọn và **Alt** sẽ cắt bớt khỏi vùng chọn.


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

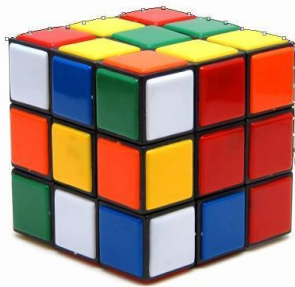


2. Tạo đường bao xung quanh đối tượng:


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

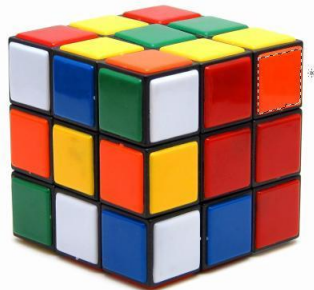


 Đây là Magnetic Lasso Tool. Như tên gọi của nó, công cụ này hoạt động như một nam châm. Chỉ cần click chuột một lần và rê chuột xung quanh khối rubik, PS sẽ tự động tìm ra các mép và tự động đặt các “điểm móc” dọc theo đường chọn. Nếu có điểm móc nào đặt lệch vị trí, chỉ cần ấn phím Delete để xóa điểm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



Giới thiệu: Magic wand tool

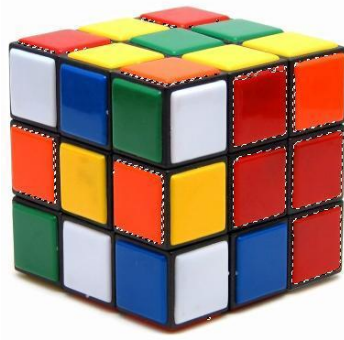
Magic wand, có nghĩa là cây đũa thần. Để chọn công cụ này click vào  hoặc phím tắt W. Công cụ này chọn vùng chọn dựa theo màu sắc. Click chuột vào một vùng bất kì trên văn bản ảnh, Magic wand sẽ tự động chọn vùng chọn có màu sắc tương tự xung quanh đó:



Khi chọn magic wand, chúng ta sẽ thanh tùy chọn như dưới:



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



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


Reset công cụ

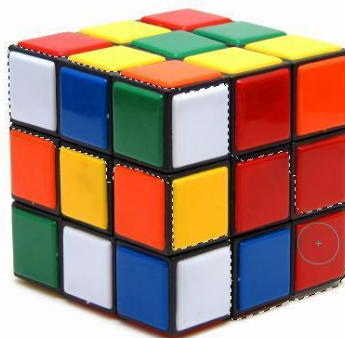
Nếu như có một công cụ hoạt động không như ý muốn của ta, rất có thể vì ta đã thay đổi gì đó trong tùy chọn của công cụ đó. Một khi những tùy chọn này bị thay đổi, PS sẽ giữ nguyên những thay đổi đó. Nếu ta không chắc, cách tốt nhất là reset lại công cụ. Click chuột phải vào icon của công cụ trên thanh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



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

Giới thiệu: Quick Selection tool

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



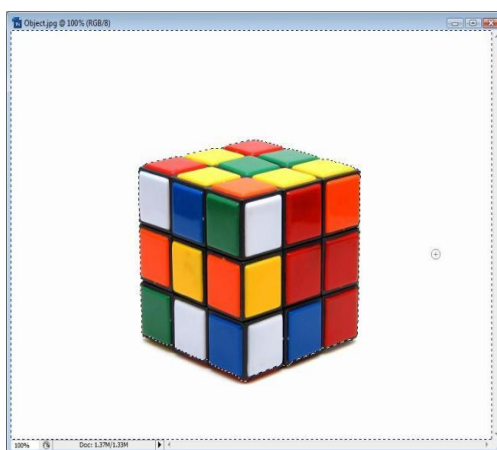
Theo mặc định, quick selection tool luôn là thêm vào vùng chọn có sẵn, nghĩa là nếu ta đã có sẵn một vùng chọn trước đó, trừ phi ta bỏ vùng chọn đó, sử dụng quick selection tool sẽ thêm vào vùng chọn đó chứ không tạo vùng chọn mới. Nếu ta giữ phím **Alt**, quick selection tool sẽ cắt bớt khỏi vùng chọn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

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

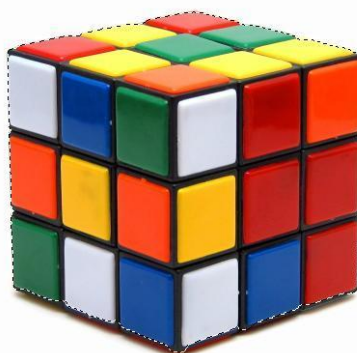
Đảo vùng chọn

Khối rubik này là một khối hình khá đơn giản, xong trong đa phần các trường hợp chúng ta sẽ phải làm việc với những hình ảnh phức tạp hơn nhiều. Trong những trường hợp vật thể có hình dạng phức tạp nhưng nằm trên một background tương đối đồng đều, thay vì tỉ mỉ tạo vùng chọn chính xác xung quanh vật thể, chúng ta tạo vùng chọn dựa trên background của hình, rồi đảo vùng chọn.

Trong trường hợp này, chúng ta thấy khối rubik nằm trên một nền trắng rất đều, vì thế hãy dùng công cụ Magic wand hay quick selection tool để chọn toàn bộ vùng màu trắng trên văn bản ảnh:



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



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

3. Chỉnh sửa đường bao:

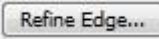
Một khi đã có vùng chọn, ta có thể vào Select -> Modify để thay đổi vùng chọn với những tùy chọn có sẵn:

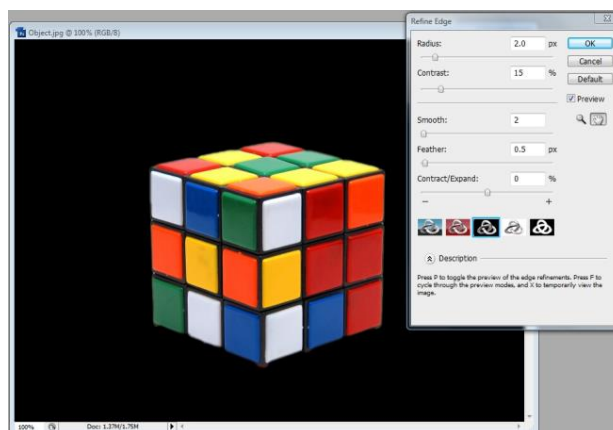
- + Border sẽ tạo ra vùng chọn dạng đường viền.
- + Smooth sẽ làm tròn các góc của vùng chọn.
- + Expand sẽ mở rộng vùng chọn
- + Contract sẽ thu nhỏ vùng chọn
- + Feather sẽ bôi nhòe mép của vùng chọn để khi cắt hình ra mép mượt và không bị gai.

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

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

Refine Edge

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

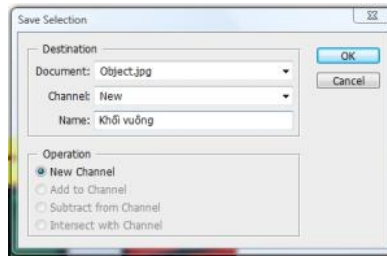


Chúng ta sẽ đi sâu vào chi tiết những lựa chọn này trong các bài tập về sau. Nhưng chúng ta có thể thử nghiệm với các lựa chọn và các thông số để có một vài ý niệm cơ bản về Refine Edge. Khi vừa ý, nhấn OK.

Ghi nhớ vùng chọn

Giả sử chúng ta đã mất rất nhiều công sức, bỏ ra nửa giờ để tạo nên một vùng chọn hoàn hảo xung quanh khối rubik. Giả sử ta bận việc gì đó không thể tiếp tục làm việc, nhưng lần sau quay lại ta không muốn phải mất công ngồi tỉ mỉ tạo vùng chọn xung quanh khối rubik nữa.

Rất đơn giản, khi đã có vùng chọn ưng ý, chúng ta có thể lưu vùng chọn đó lại bằng cách vào Select -> Save Selection.



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

4. Bóc tách đối tượng:

Bước 1: Mở bức ảnh ta cần tách người ra trong Photoshop.

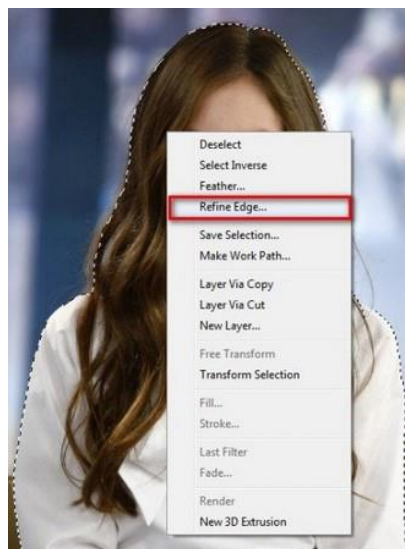


Bước 2: Tiếp theo, dùng công cụ Quick Selection Tool (W) để tạo vùng chọn bao quanh người cần tách trong ảnh.

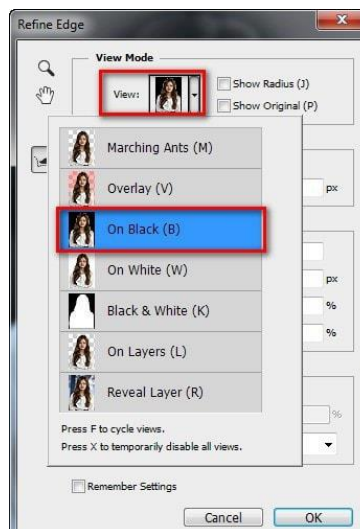




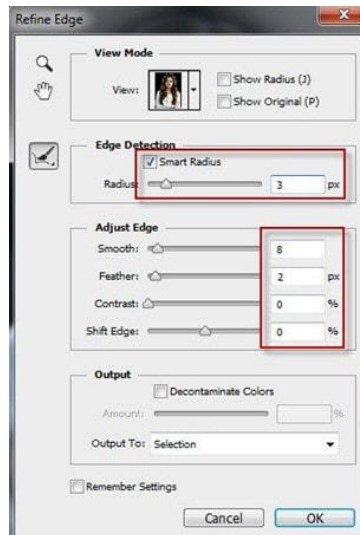
Bước 3: Nhấn chuột phải vào bức ảnh và chọn Refine Edge.



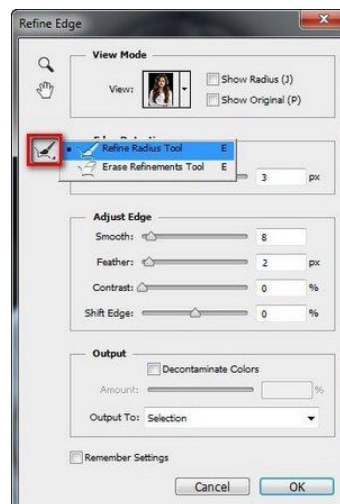
Bước 4: Khi hộp thoại Refine Edge xuất hiện, chúng ta thiết lập như trong hình.



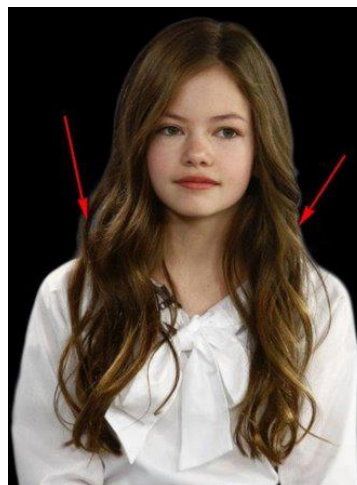
Tiếp tục chỉnh các thông số như hình dưới



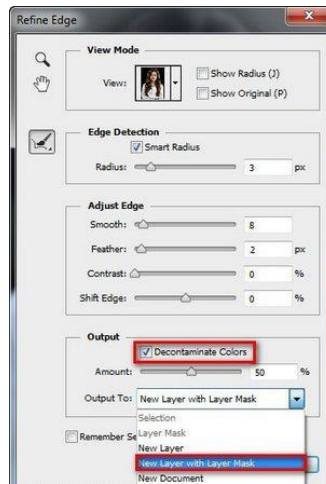
Bước 5: Đây là bước quan trọng nhất. Chúng ta sẽ dùng công cụ Refine Radius Tool(E) tô bao quanh đối tượng để lấy những chi tiết còn thiếu như tóc.



Bên cạnh đó, chúng ta cũng có thể sử dụng công cụ Erase Refinements Tool(E) để xóa đi những vùng chọn bị dư.



Bước 6: Tại mục Output trong hộp thoại Refine Edge, thiết lập như trong hình rồi nhấn OK để xuất kết quả.



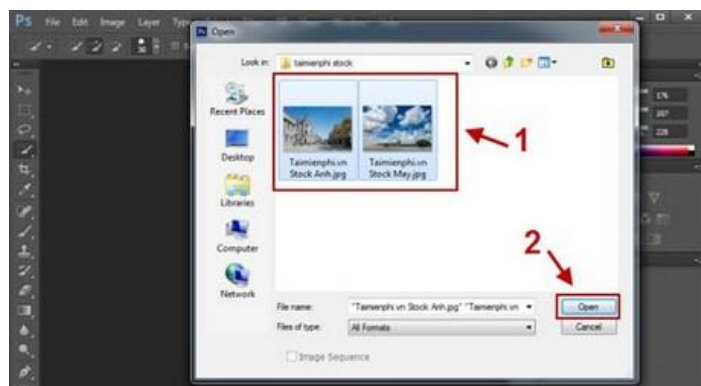
Ta được như sau:



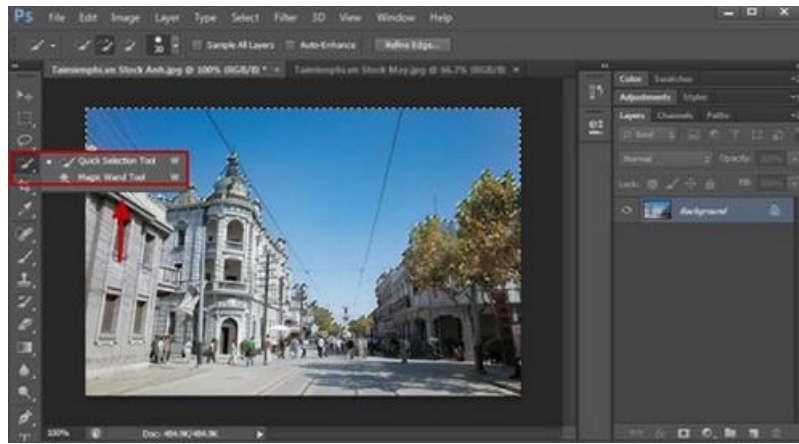
5. Lưu trữ đối tượng:

Bước 1: Ta cần chuẩn bị ảnh cần ghép bầu trời mây và một ảnh bầu trời nhiều mây.

Bước 2: Mở phần mềm Photoshop, chọn File\Open và tìm đến thư mục lưu 2 file ảnh ta đã chuẩn bị. Đánh dấu cả 2 bức ảnh và chọn tiếp Open để mở trên Photoshop.

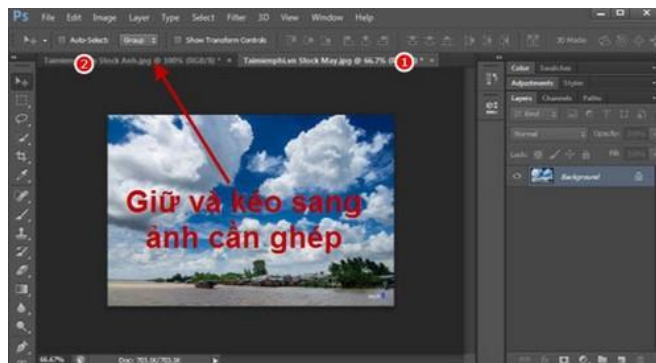


Bước 3: Tại bức ảnh gốc của ta, sử dụng công cụ như Quick Selection Tools/Magic Wand Tools để chọn vùng trời cần ghép mây, hoặc ta cũng có thể nhấn chọn vào Select\Color Range sau đó tùy chọn trong Fuzziness để lựa chọn vùng trời cần ghép mây. Ở đây Taimienphi.vn sử dụng Quick Selection Tools



Bước 4: Sau khi đã chọn được vùng trời cần ghép mây, ta quay trở lại sang ảnh mây (số 1) đã chuẩn bị, giữ chuột trái và kéo bức ảnh đó sang ảnh gốc (số 2) của ta.

Lưu ý: Kích thước hai ảnh nên tương đương nhau để tránh trường hợp ảnh mây ta chuẩn bị quá nhỏ so với ảnh gốc sẽ khó khăn trong việc căn chỉnh.



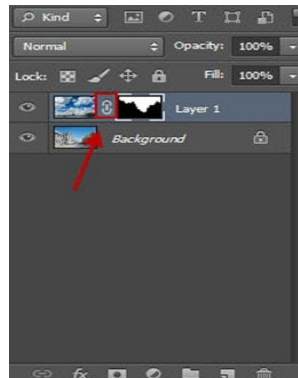
Sau khi kéo ảnh sang ta sẽ được như sau:



Bước 5: Ta nhấn chọn vào Mask để xóa đi những vùng không được chọn. Lúc này bức ảnh của ta đã gần hoàn thiện.



Bước 6: Ta nhấn vào biểu tượng trên Layer để bỏ liên kết giữa Mask và file ảnh.



Bước 7: Sau đó ta chọn vào stock ảnh bầu trời và tùy chỉnh Opacity (làm mờ ảnh) cũng như Fill hoặc có thể phóng to thu nhỏ tùy ý để cho bức ảnh của ta trông giống thật hơn.

Bài 16. Bài tập hiệu chỉnh màu sắc

Mục tiêu của bài: Rèn luyện kỹ năng tổng hợp. Biết cách hiệu chỉnh màu sắc của các đối tượng trong ảnh và hiệu chỉnh màu sắc của toàn bộ ảnh.

1. Sử dụng histogram:

Biểu đồ Histogram là một phương án hỗ trợ khi ta không thể nhìn thấy một cách tốt nhất bức hình của mình trên màn hình LCD (dưới ánh nắng gắt hay nơi có ánh sáng phức tạp). Bên cạnh đó, biểu đồ Histogram còn giúp ích cho ta rất nhiều trong việc chụp ảnh cũng như hậu kỳ các bức hình.

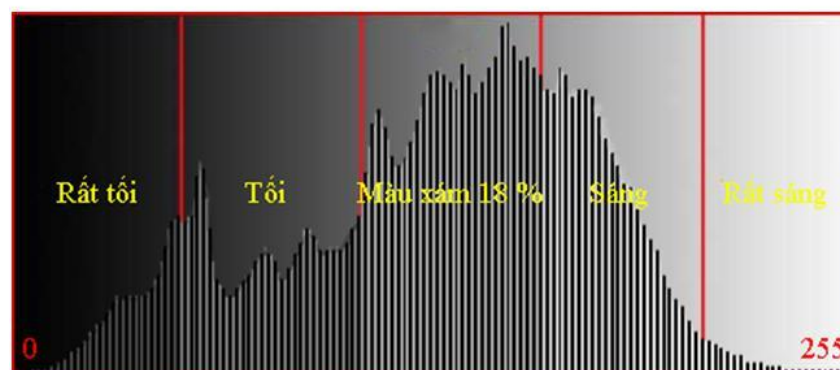


Biểu đồ Histogram trong máy ảnh số là một dạng biểu đồ biểu diễn sự phân bố của số lượng điểm ảnh tương ứng với mức độ sáng tối của bức ảnh sau khi chụp.

- Trong đó, trục dọc biểu diễn số lượng điểm ảnh, các đỉnh càng cao thì càng có nhiều điểm ảnh ở khu vực đó và độ chi tiết càng nhiều.

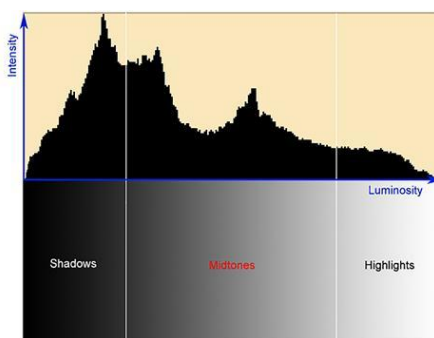
- Trục ngang tính từ trái qua phải với mốc giá trị từ 0 đến 255 biểu diễn độ sáng của mỗi khu vực ảnh. Góc giá trị 0 được coi là tối nhất tựa như màu đen tuyền trong khi càng dịch sang phải giá trị này càng tăng, ngọn sáng nhất của ánh sáng ở giá trị 255.

- Khu vực giữa hai giá trị này có độ sáng trung bình. Như vậy, biểu đồ histogram càng có nhiều điểm ảnh ở gần khu vực góc (giá trị 0) thì ảnh càng tối, nhiều điểm ảnh ở gần khu vực ngọn 255 thì ảnh càng sáng. Những điểm ảnh nằm trên cột dọc của một trong hai giá trị này sẽ bị mất chi tiết (hoặc tối quá hoặc sáng quá). Một hình ảnh vừa đủ sáng và rõ nét thì biểu đồ sẽ có dạng hình quả núi với đỉnh nằm trong khu vực sáng trung bình và thoải dần sang tận góc hai bên trái phải của đồ thị.



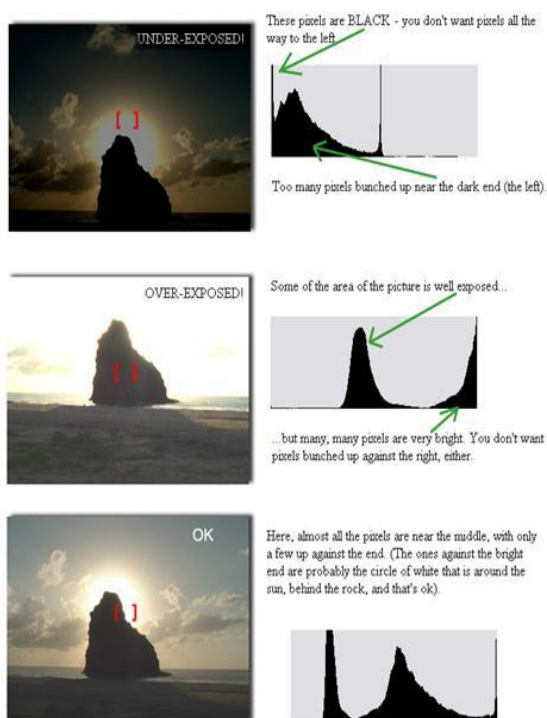
Histogram có thể được kích hoạt trong quá trình xem ảnh trên tất cả các máy ảnh có trên thị trường với nhiều hiển thị khác nhau. Ta cũng có thể xem nó trên phần mềm xử lý ảnh chuyên nghiệp như: Photoshop, Lightroom hoặc thậm chí là trên phần mềm miễn phí đi kèm máy ảnh Canon, Máy ảnh Nikon.

Biểu đồ Histogram biểu thị ánh sáng tăng dần từ trái qua phải. Hầu hết các máy ảnh hiện nay thì trục sáng tối được chia làm 5 phần đều nhau thể hiện khoảng sáng (tối) ở khu vực đó và ta có thể gọi mỗi khoảng này là một stop. Khoảng ở giữa có mức sáng trung bình tức là có màu tương đồng với màu ghi 18% gọi là stop 0. Hắt dần sang bên trái của khoảng này thì màu càng tối (tối nhất giá trị 0) – lần lượt theo ảnh minh họa bên dưới là stop -1 và stop -2 và hắt dần sang phải thì càng sáng (sáng nhất giá trị 255) – lần lượt theo ảnh minh họa bên dưới là stop +1 và stop +2.



Phân loại biểu đồ Histogram

- + Red, Green, Blue biểu thị cho từng kênh màu của ảnh
- + RGB là gộp chung giá trị của ba kênh trên thành 1 giá trị duy nhất
- + Luminosity biểu thị sự phân bố pixel theo tông sáng, không tồn tại khái niệm màu sắc, sử dụng với ảnh đen trắng. Nếu ta để ý thì Luminosity luôn có hình dạng khác so với RGB



- Trong điều kiện thông thường, nếu để chế độ xem mặc định ở các máy ảnh, dữ liệu mà chúng ta nhìn thấy chủ yếu là Luminosity Histogram có độ chính xác về ánh sáng khá cao. Khi mang vào phần mềm xử lý ảnh như Lightroom chẳng hạn, nó lại được chuyển về dạng RGB để phục vụ công việc hậu kỳ màu sắc. Nhưng, dù là kiểu gì đi chăng nữa, chúng ta vẫn có thể phát hiện ra ảnh của mình bị cháy sáng hoặc tối ảnh dựa theo độ nghiêng của nó.

Tông sáng trên trục hoành của Histogram

Trục hoành của biểu đồ Histogram là nơi biểu thị tông sáng của tấm ảnh, từ mức cháy sáng cho đến tối ảnh. Thông thường, người ta chia trục hoành thành 5 khu vực:

- Blacks: là khu vực được coi là tối nhất trên ảnh. Các pixel tại đây gần như không thể nhìn thấy một cách rõ ràng trên màn hình.

- Shadows: là khu vực nằm trên Black, thường có màu xám đậm. Vẫn được tính là khu vực tối nhưng mắt người có thể nhìn thấy chúng trên ảnh.

- Midtones (Lightroom gọi là Exposures): Đây là khu vực nằm ở giữa histogram, có độ xám trung tính. Các pixel ở khu vực này được thể hiện với độ sáng / tối vừa đủ để chi tiết có thể nổi bật trên bức hình ngay sau khi chụp xong.

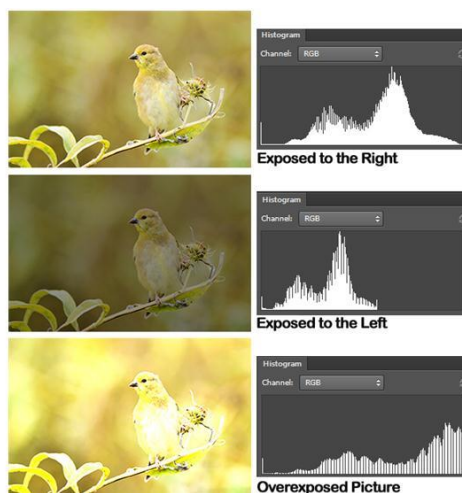


- Highlights: Đối lập với Shadows, đây là khu vực thể hiện ánh sáng mạnh nhưng không trắng hoàn toàn, các chi tiết vẫn được hiển thị rõ trên màn hình và có độ sáng cao hơn hẳn so với Midtones.

- Whites: Đối lập với Blacks, đây được coi là khu vực sáng nhất. Các pixel gần như không thể nhìn rõ trên màn hình và được coi là màu trắng.

Cách đọc biểu đồ Histogram của bức hình:

- Với những kiến thức bên trên, ta có thể nhìn bằng mắt thường để biết được hình ảnh có bị cháy sáng hay tối bệt hay không. Để chắc chắn hơn, ta hãy nhìn vào biểu đồ Histogram của bức hình, xác định xem số Pixel đang dồn tại các khu vực nào của biểu đồ. Nếu bị nghiêng hết về cạnh trái thì bức hình của ta có thể bị tối, và ngược lại.



- Bắt đầu tìm kiếm 5 khu vực: Blacks, Shadows, Midtones, Highlights, Whites trên ảnh. Xác định rõ chủ thể của bức ảnh, độ sáng của nó trước khi chụp trông như thế nào, tìm cách đưa nó về đúng vị trí tương ứng trên histogram.

2. Tăng cường mức sáng:

Đầu tiên, mở bức ảnh chân dung mà ta cần chỉnh sửa, công việc của chúng ta đơn giản là làm cho phần nền của bức ảnh tối lại và khiến cho chủ thể trở nên nổi bật.



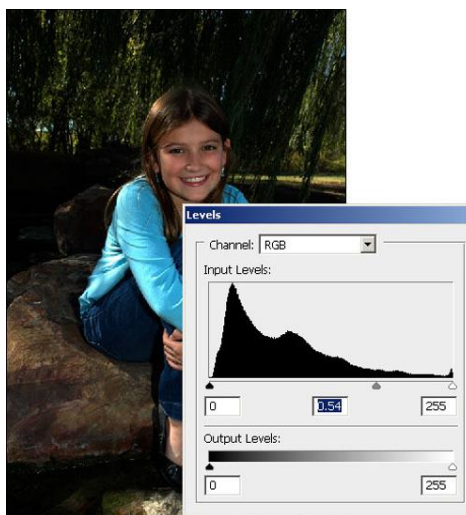
Vào Layer > New Adjustment Layer, đến đây ta có hai sự lựa chọn. Nếu phiên bản Photoshop ta đang dùng là CS2 trở xuống, adjustment layer ta nên chọn là Level. Ngược lại, nếu phiên bản của ta là CS3 trở lên, ta có thể dùng Brightness/Contrast. Lý do đơn giản là vì trong Photoshop CS2, Brightness/Contrast vẫn chưa hoàn thiện và bức ảnh dùng hiệu ứng này có kết quả không hoàn thiện.



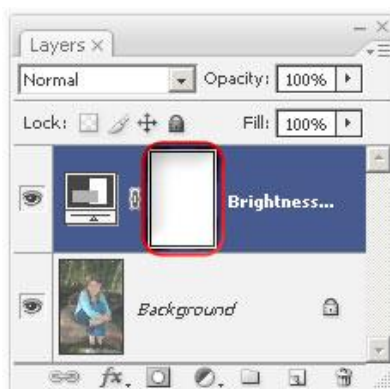
Nếu chọn Brightness/Contrast, ta chỉ việc giảm thanh Brightness và tăng thanh Contrast sao cho hợp lý.



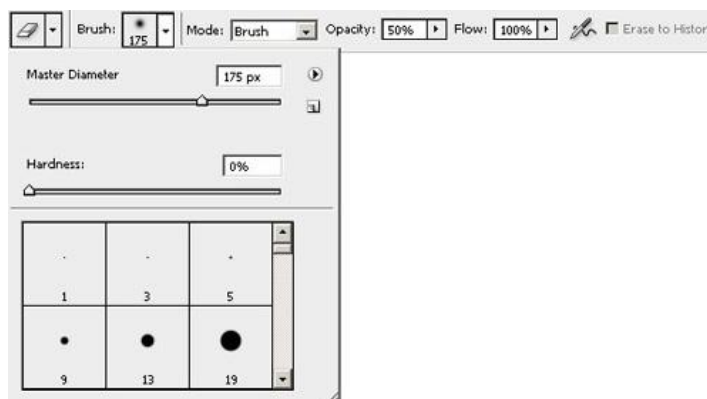
Nếu chọn Level, ta sẽ thực hiện việc di chuyển con chạy màu xám sang phải vừa đủ. Lưu ý rằng ở cả hai cách, ta chỉ nên để ý đến phần nền chứ đừng quan tâm đến chủ thể.



Bước tiếp theo, chúng ta sẽ lấy lại phần sáng cho chủ thể. Adjustment layer làm cho cả bức ảnh trở nên tối lại, nên cách đơn giản nhất để làm sáng chủ thể chính là dùng Mask. Trong bảng Layer hiện tại ta sẽ thấy như trong hình dưới, click chọn Mask của layer adjustment.



Chọn công cụ Eraser (E), nhấn D để hai bảng màu Foreground và Background trở về mặc định. Ta chỉnh Opacity của Eraser xuống còn 50 và Hardness bằng 0.



Dùng Eraser, ta sẽ bôi lên chủ thể và những vật thể xung quanh (như trong hình mẫu là tảng đá). Nếu sai, ta chỉ việc nhấn B để chọn Brush và tô lại vị trí đó.



Tiếp tục dùng Eraser, nhưng lần này ta chỉ tập trung vào chủ thể. Và đây là kết quả.



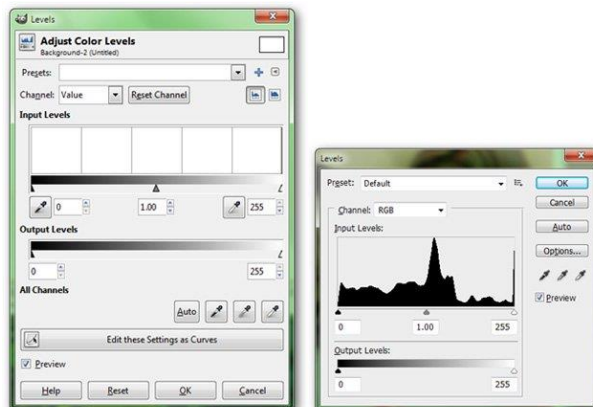
Tăng Opacity của Eraser lên 100%, ta sẽ bôi chủ thể một lần nữa, nhưng nếu chủ thể là người, ta chỉ cần tập trung vào khuôn mặt.



Đến đây ta đã hoàn thành việc chỉnh sáng cho bức ảnh chân dung. Làm tối đi phần nền thật sự là công việc rất đơn giản, nhưng hiệu quả của cách làm này trong việc làm nổi bật chủ thể là rất cao.



3. Giãn độ tương phản:

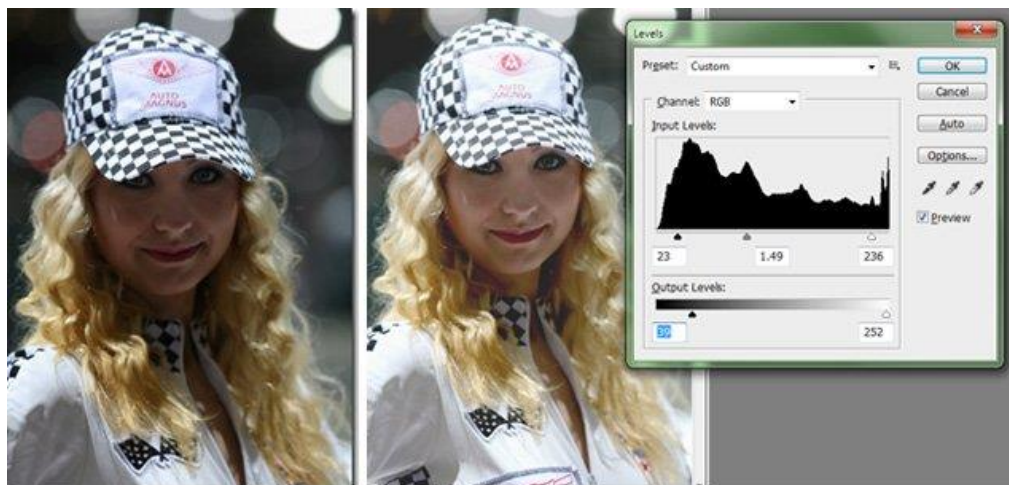


Level là một công cụ rất ưu việt trong việc điều chỉnh Histogram và loại bỏ các vùng giàu chi tiết trong ảnh. Trong hình là công cụ Level của GIMP (trái) và của Photoshop (phải), trông tương tự nhau. Cả hai đều có hai thanh trượt cơ bản, một là Input Levels và cái còn lại là Output Levels.

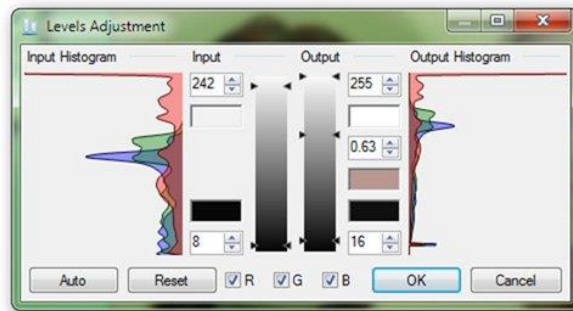


Trong Photoshop, ta vào Image > Adjustments > Levels để truy cập công cụ này.

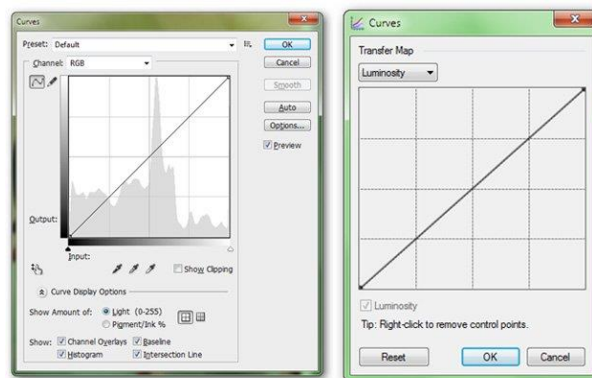
Input levels dùng để điều chỉnh các vùng giá trị bằng cách thay đổi ba điểm trong trục ngang. Di chuyển điểm “Darks” sẽ làm các màu tối trở nên đen sẫm hơn. Điều chỉnh điểm “Sáng” sẽ làm các vùng sáng trở nên nổi bật hơn. Và điều chỉnh điểm ở giữa sẽ làm giá trị chung của bức hình nghiêng về phía này hay phía kia, sáng hơn hoặc tối hơn. Rất hiệu quả trong việc loại bỏ giá trị không muốn trong Histogram cũ, trong khi kéo giãn các chi tiết từ các phần khác sang.



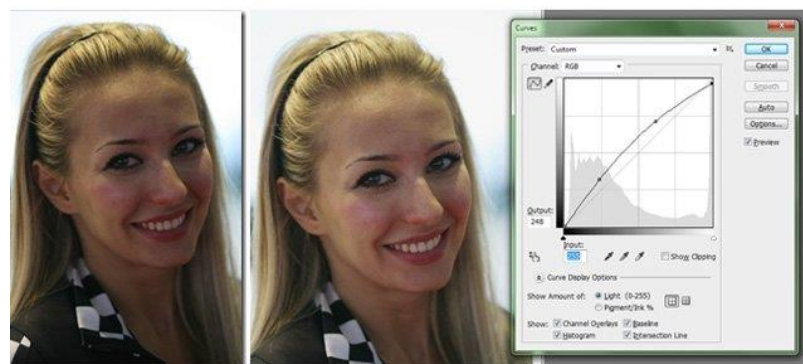
Output levels cho ta quyền điều khiển trực dọc (trục Y) của Histogram, và cho ta đặt một mức trần quyết định giá trị tối mà bức hình có thể đạt đến, cũng như giá trị sáng. Khi dùng kết hợp với điều chỉnh Input level, có thể làm dịu đi những bức hình bướng bình nhất.



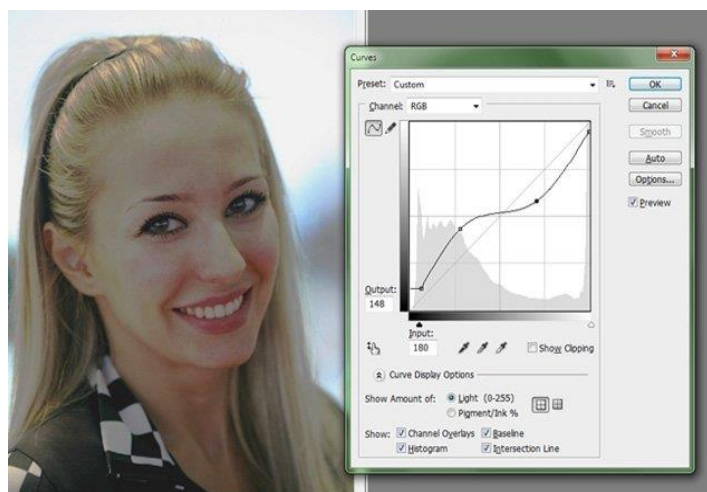
Cần lưu ý rằng công cụ Level trong Paint.NET khá khác biệt so với Photoshop hay GIMP. Nó phức tạp hơn đôi chút, nhưng với hiểu biết cơ bản về Histogram cùng chút kiên nhẫn, ta hoàn toàn có thể điều chỉnh bất cứ bức hình nào như khi dùng Photoshop hay GIMP.



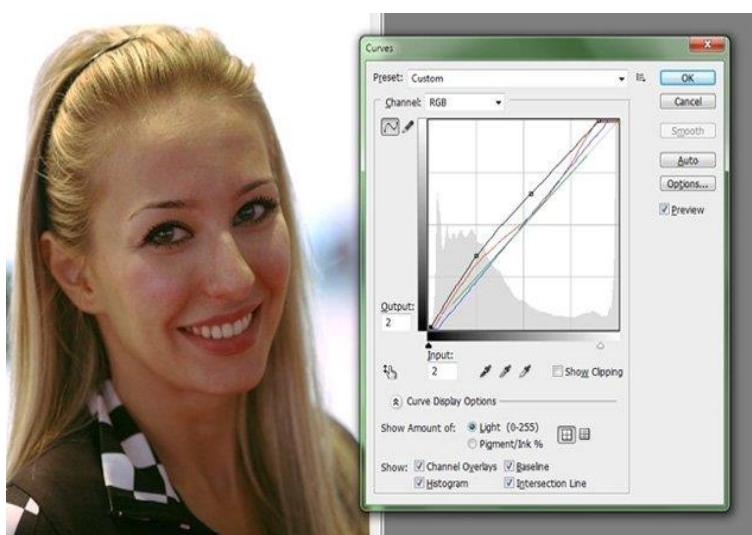
Curve là một cách khác để điều chỉnh bức hình trên cùng một hệ màu, với một chút lưu ý là công cụ này phức tạp hơn một chút, cho phép điều chỉnh tới những chi tiết nhỏ trong bức hình. Trong Photoshop ta vào Image > Adjustments > Curves để mở công cụ này.



Trên một biểu đồ Curve cơ bản, trục dọc thể hiện Output Levels, một dạng thể hiện khác của Histogram. Để dễ hiểu, đường “curve” thể hiện một đường chéo liên tục theo tỉ lệ 1:1. Điều này có nghĩa là phần tối nhất của giá trị được đánh dấu theo chiều ngang sẽ bằng với giá trị tương ứng trong trục dọc. Vậy tất cả điều này có ý nghĩa gì? Về cơ bản, ta có khả năng đặt giới hạn trần cho các giá trị sáng và tối, trong khi tạo ra các thay đổi phức tạp cho các phần khác trong bức ảnh.



Khi điều chỉnh đường “curve” thì ta có thể tạo ra sự khác nhau ghê gớm giữa bức ảnh đã chỉnh sửa và bức ảnh gốc. Tông trung tính có thể biến thành sáng màu, tối thành sáng, sáng thành trung tính... tất cả chỉ trong một công cụ duy nhất này.



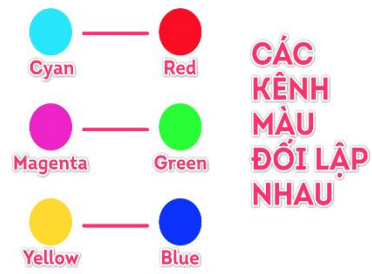
Phức tạp hơn nữa, Curve có thể dùng để điều chỉnh Kênh (channel) tương tự Level. Điều này cho phép ta biến hóa rất phong phú từ những gì có trong bức hình gốc. Ví dụ ta có thể chuyển màu sáng thành vàng hoặc xám, trong khi làm phần bóng trở thành đỏ hoặc xanh hơn.

4. Thay đổi các thành phần màu:

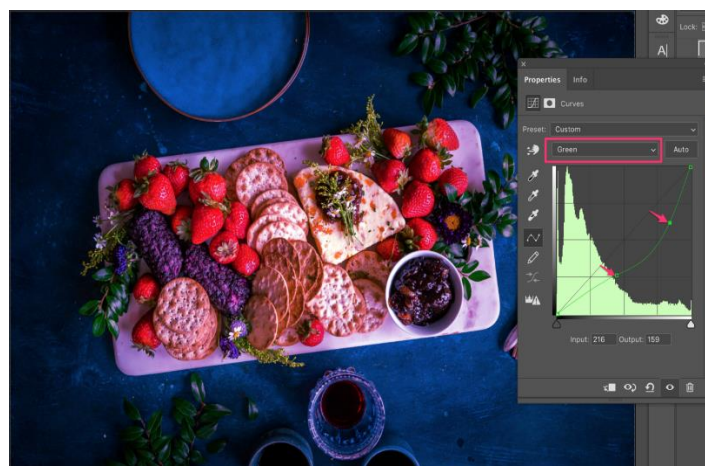
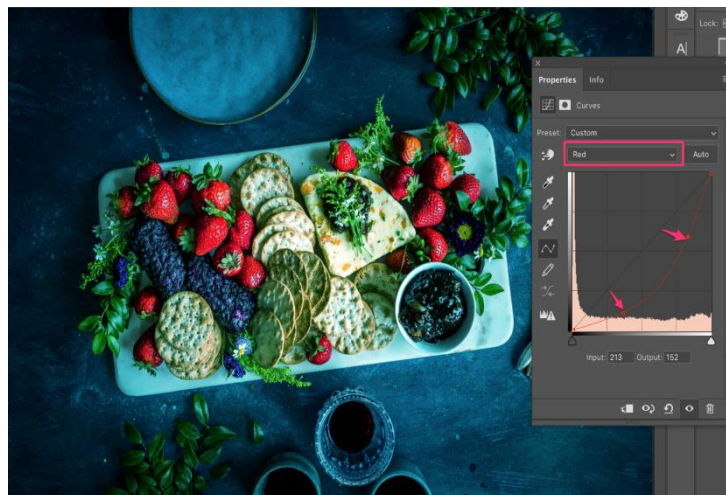
Hiệu chỉnh Curves trên từng phạm vi kênh (channel) màu

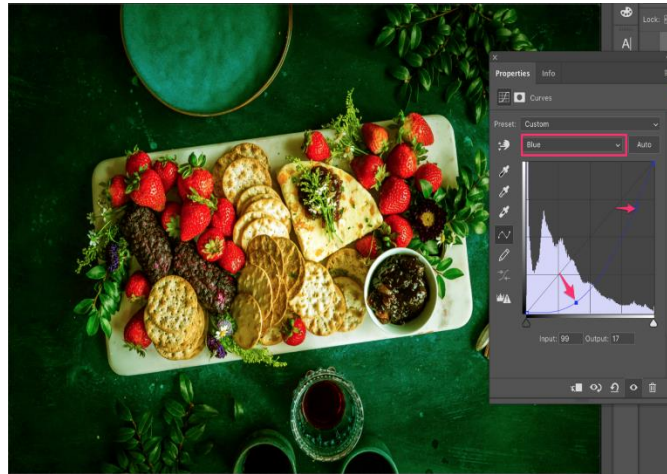
Khi sử dụng kênh RGB để chỉnh Curves, có nghĩa là ta đang chỉnh độ sáng tối cho tất cả kênh màu Red-Green-Blue cùng một lúc trên bức hình. Thế nếu muốn chỉnh sửa và thay đổi Curves cho những điểm ảnh chỉ thuộc trên kênh Red hoặc Blue, Green thì sao?

Đầu tiên, ta cần phải nhớ những kênh màu nào đối lập với nhau. Nói dễ hiểu, với những cặp màu đối lập nhau, khi ta nâng cường độ sáng màu này, màu kia sẽ yếu xuống và ngược lại. Lấy ví dụ (3 tấm hình bên dưới), khi ta giảm độ sáng của từng kênh màu Red, Green, Blue, thì lần lượt các màu Cyan, Magenta, Yellow sẽ có độ sáng mạnh lên.



Ảnh gốc



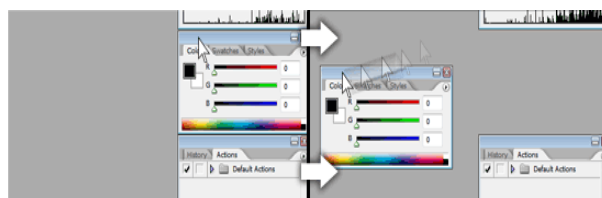


Đây là một trong những kỹ thuật hiệu quả giúp ta cân bằng màu sắc cho bức hình. Từ giờ trở đi, khi gặp phải một tấm ảnh bị ám vàng, việc đầu tiên ta cần làm là nâng độ sáng màu ở kênh Blue lên. Tóm lại, ta chỉ cần ghi nhớ các cặp màu đối lập nhau, sau đó chỉnh cường độ ánh sáng ở kênh tương ứng là xong.

Ngoài ra còn một chức năng cực kỳ hữu ích trong Photoshop, giúp ta điều chỉnh những vùng sáng/tối trực quan hơn rất nhiều. Đầu tiên ta click vào icon hình bàn tay, sau đó chỉ việc đơn giản rê chuột vào vùng nào cần chỉnh sửa (hiển thị giống như Color Picker), lập tức Photoshop sẽ tự động hiển thị điểm graypoint tương ứng bên đồ thị Curves. Điều này rất lợi ích khi ta muốn tạo điểm nhấn cho một đối tượng nào đó trên tấm hình.

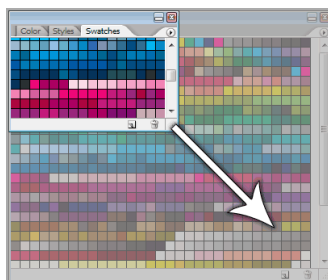
5. Thay đổi palette màu:

- Sắp xếp Palette:
 - + Sắp xếp bảng màu theo sở thích cá nhân của ta
 - + Kéo và thả tab palettes đó vào một nhóm khác hoặc bất cứ nơi nào khác trong khu vực làm việc nếu ta muốn di chuyển palette đến một nhóm palette riêng biệt, hoặc vào một nhóm palette của riêng
 - + Kéo thanh tiêu đề của bảng đó bằng chuột, và thả ra để di chuyển một nhóm palette
 - + Để các cạnh trên và dưới trùng nhau nếu muốn gắn Dock Palettes của nhau gặp nhau. Khi một palette được gắn với một cái khác, nó sẽ bắt đầu vào vị trí.



- Thay đổi kích thước, hiển thị và Ẩn Palette:
 - + Thay đổi kích thước của nhiều palette bằng cách kéo góc dưới cùng bên phải lên bất kỳ kích thước muốn.
 - + Nhấp đúp vào tab bảng màu đó nếu muốn ẩn (giảm thiểu) một bảng màu mà ta hiện không sử dụng để tiết kiệm không gian.

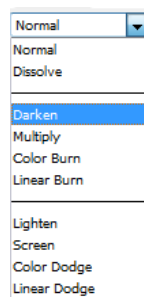
- + Ta có thể mở rộng một máy tính bảng đã được thu nhỏ bằng cách nhấp đúp vào tab một lần nữa.



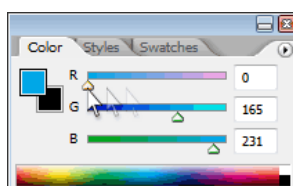
- Đóng, mở và đặt lại các Palette:

- + Nhấp vào "x" ở góc trên cùng bên phải của bảng để đóng lại các Palette
- + Mở một bảng mới, hoặc một bảng màu mà ta đã đóng trước đó: vào Window trong thanh trình đơn -> chọn bảng ta muốn mở lại.
- + Vào Window > Workspace > Đặt lại Palette Locations trong thanh Menu nếu trở lại chế độ bảng màu mặc định. Thao tác này sẽ đặt lại tất cả mọi thứ về cách ta bắt đầu khi lần đầu tiên mở Photoshop.

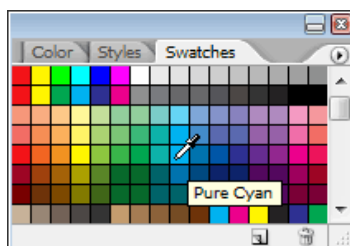
- Đặt Tùy chọn trong Bảng màu:



+ Menu thả xuống



- + Nhấp vào mũi tên gắn liền với trình đơn để khởi động một trình đơn thả xuống. Một danh sách các yếu tố đầu vào sẵn có sẽ được thả xuống. Nhấp vào bất kỳ giá trị nào trong số các giá trị này để chọn chúng.
- + Thanh trượt được khởi động bằng cách lấy một tay cầm bằng cách giữ nút chuột trên một, và sau đó kéo đến giá trị muốn.



Bài 17. Bài tập sửa chi tiết trên ảnh

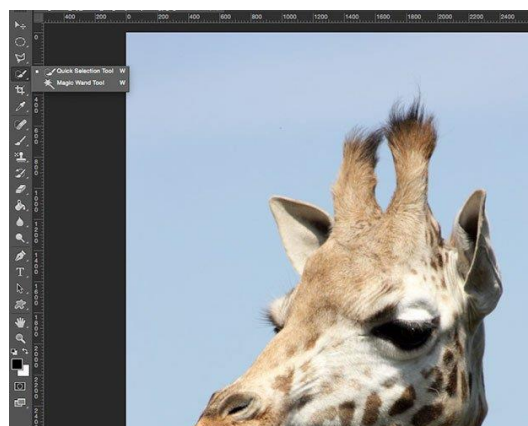
Mục tiêu của bài: Rèn luyện kỹ năng tổng hợp. Biết cách xác định các chi tiết, chỉnh sửa chi tiết trên ảnh.

1. Xác định một đối tượng:

Bước 1: Mở hình ảnh trong PTS bằng lựa chọn Open (Ctrl + O) hoặc kéo thả.



Bước 2: Tạo vùng chọn. Có nhiều công cụ để ta tạo vùng chọn nhưng đơn giản hơn hết là Quick Selection Tool và Magic Wand Tool. Ngoài ra, Lasso Tool mang tới độ chính xác cao hơn nhưng sẽ mất nhiều thời gian hơn.



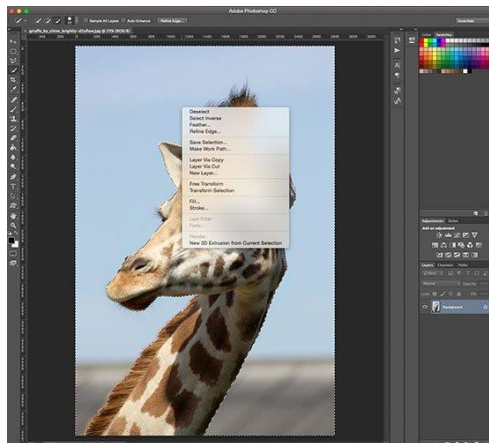
Quick Selection Tool: Sử dụng công cụ chọn có dấu '+' bằng phím Shift, sau đó chọn vùng hình nền mà ta muốn xóa và kéo xung quanh để mở rộng vùng chọn. Nếu không may lựa chọn phải chủ thể, ta có thể nhấp và giữ phím Alt để chọn công cụ có dấu '-', giúp loại bỏ vùng chọn. Nhấp Shift để quay trở lại công cụ lựa chọn.

Magic Wand: Công cụ này phù hợp với các vùng chọn ít chi tiết. Sau khi chọn Magic Wand, click chuột vào một điểm trên hình nền mà ta muốn bỏ. Nếu sau khi click, hình ảnh hiển thị như dưới đây thì ta có thể tăng mức Tolerance lên 10 hoặc 15. Để thêm vùng chọn, vừa click vừa giữ phím Shift. Để loại bỏ vùng chọn, giữ phím Alt và click.



Lasso Tool: Với công cụ này, hãy chọn chủ thể ta muốn tách bằng Polygonal Lasso Tool. Click dọc theo các điểm xung quanh chủ thể cho tới khi tạo được một đường khép kín. Nhớ rằng càng click nhiều điểm thì vùng chọn sẽ càng chính xác. Khi đã chọn xong, nhấp đúp chuột để biến cả chủ thể thành một vùng chọn hoặc click vào điểm đầu tiên khi trông thấy hình tròn nhỏ bên cạnh trỏ chuột.

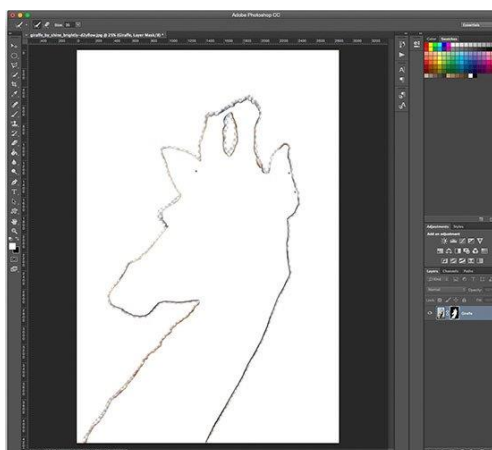
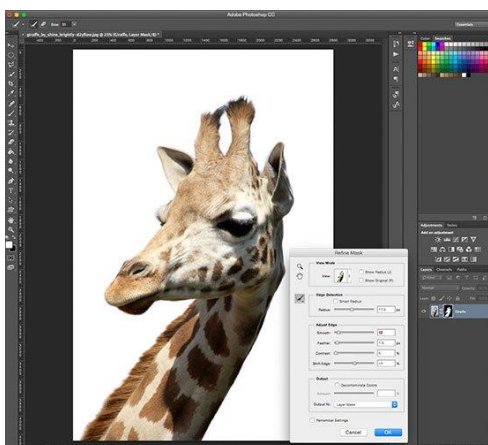
Bước 3: Nếu sử dụng Quick Selection hay Magic Wand để chọn vùng hình nền thì ta chỉ cần click chuột phải, sau đó chọn Select Inverse để chọn chủ thể là con hươu cao cổ và tiếp tục tinh chỉnh. Nếu đã dùng Lasso Tool thì ta có thể chuyển ngay sang bước tiếp theo.



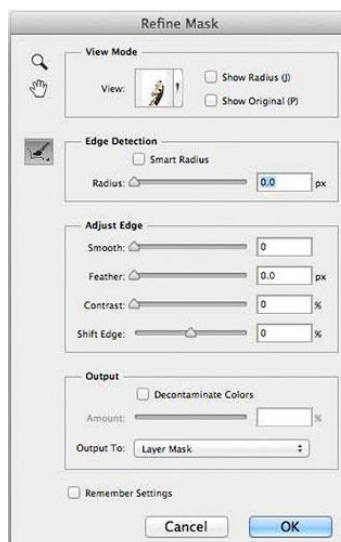
Bước 4: Chọn Add Layer Mask ở bên dưới bảng Layers (biểu tượng hình chữ nhật có hình tròn đen ở giữa). Khi đó sẽ chỉ còn chủ thể chính trên tấm hình của ta. Đừng lo nếu hình chưa được chuẩn vì ta sẽ tinh chỉnh thêm.



Bước 5: Click đúp chuột vào hình mặt nạ (hình đen trắng bên cạnh tấm hình preview) trên bảng Layers và chọn Mask Edge. Cửa sổ Refine Masks sẽ hiện ra sau đó. Chọn Show Radius và tùy chỉnh thông số Radius trên thanh trượt. Khi rê chuột xung quanh tấm hình, ta sẽ thấy hình tròn với một dấu cộng nhỏ bên trong. Hãy dùng công cụ này để loại bỏ các chi tiết thừa trên tấm hình.



Bước 6: Bỏ chọn Show Radius để quay lại hộp thoại Refine Mask và điều chỉnh các thông số khác bằng thanh trượt cho tới khi đạt kết quả như ý. Để nhìn hình ảnh rõ ràng hơn, hãy thay đổi chế độ xem bằng cách click vào biểu tượng thumbnail của hình ảnh và chọn chế độ trong danh sách sổ xuống.



2. Xác định vùng chọn:

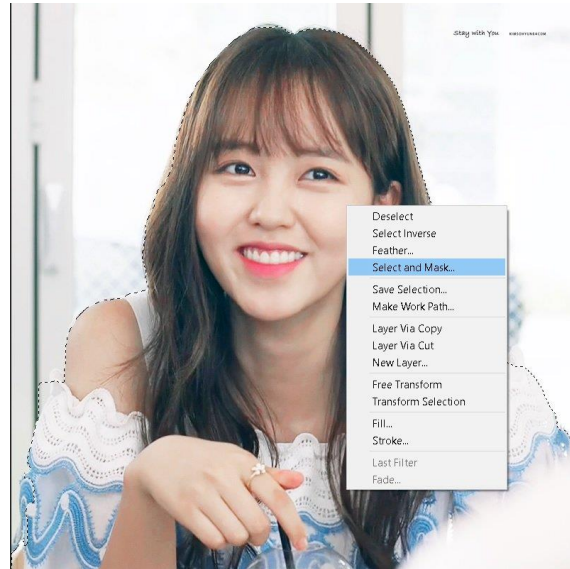
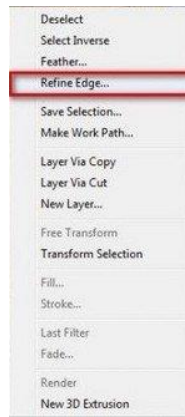
Bước 1: Mở bức ảnh ta cần tách người ra trong Photoshop.



Bước 2: Tiếp theo, dùng công cụ Quick Selection Tool (W) để tạo vùng chọn bao quanh người cần tách trong ảnh.

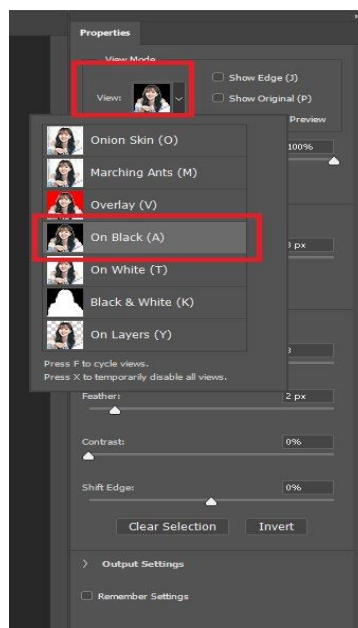


Bước 3: Nhấn chuột phải vào bức ảnh và chọn Refine Edge. (Hoặc Select and Mask đối với PTS CC)

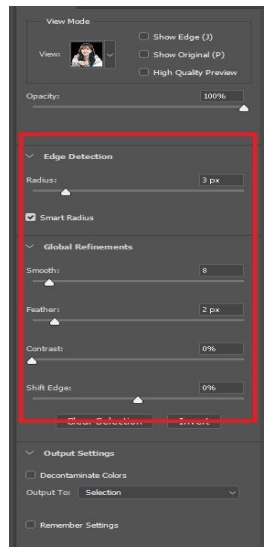


Đối với bản Photoshop CC thì ta chọn “Select and Mask”

Bước 4: Khi hộp thoại ở bên phải màn hình xuất hiện, chúng ta thiết lập như trong hình.



Tiếp tục chỉnh các thông số như hình dưới



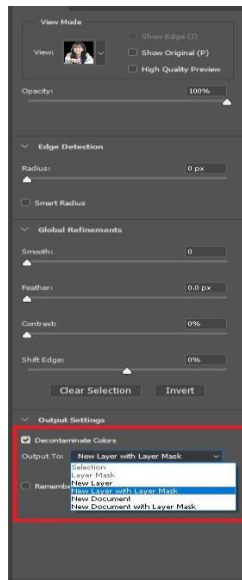
Bước 5: Đây là bước quan trọng nhất. Chúng ta sẽ dùng công cụ Refine Radius Tool(E) tô bao quanh đối tượng để lấy những chi tiết còn thiếu như tóc.



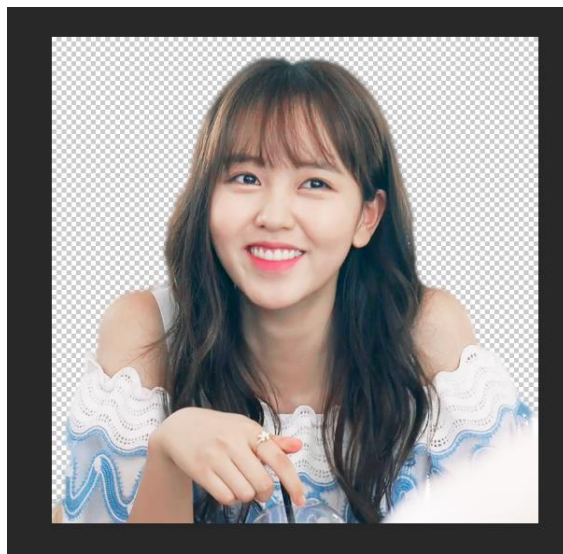
Bên cạnh đó, chúng ta cũng có thể sử dụng công cụ Erase Refinements Tool(E) để xóa đi những vùng chọn bị dư.



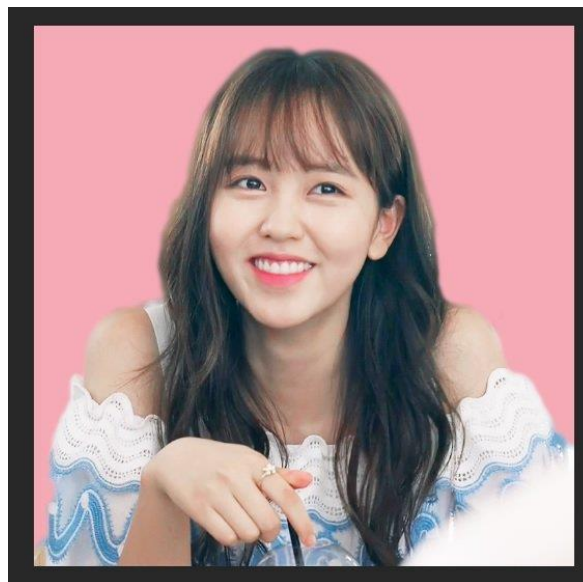
Bước 6: Tại mục Output trong hộp thoại Refine Edge, thiết lập như trong hình rồi nhấn OK để xuất kết quả.



Ta được như sau:



Chèn một background khác để trông bức ảnh đẹp hơn.



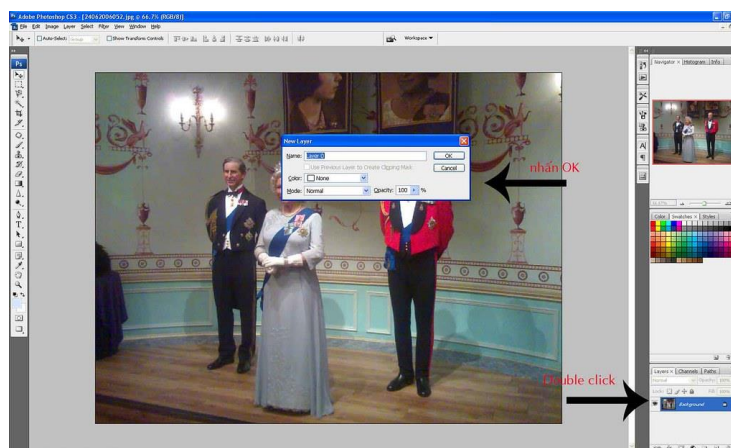
3. Lọc nhiễu:



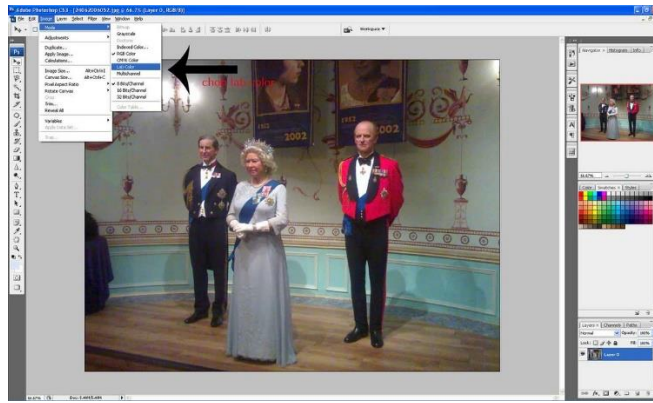
Sau khi đã khử noise:



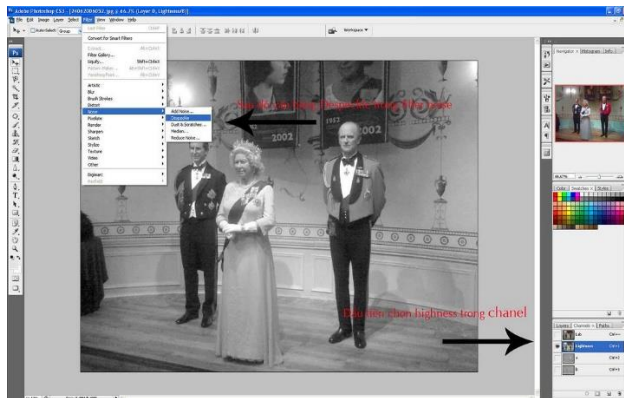
- Đầu tiên mở hình ra chúng ta thường mở khoá layer background Double click lên layer background sau đó OK



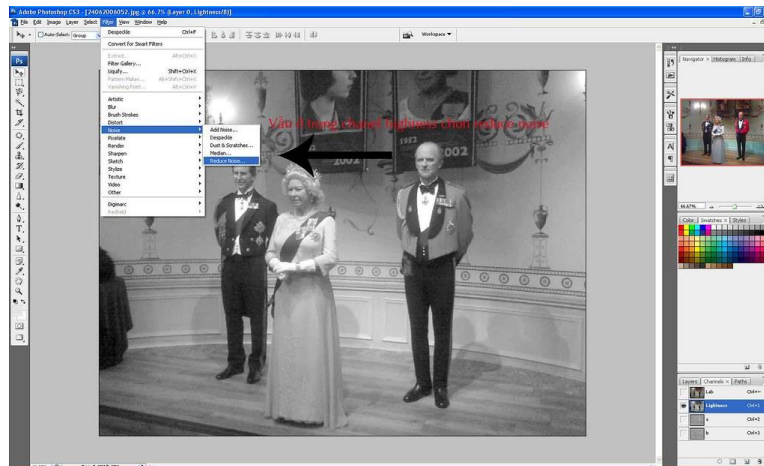
- Mình sẽ chuyển mode hình từ RGB sang lab color vào image - mode - lab color



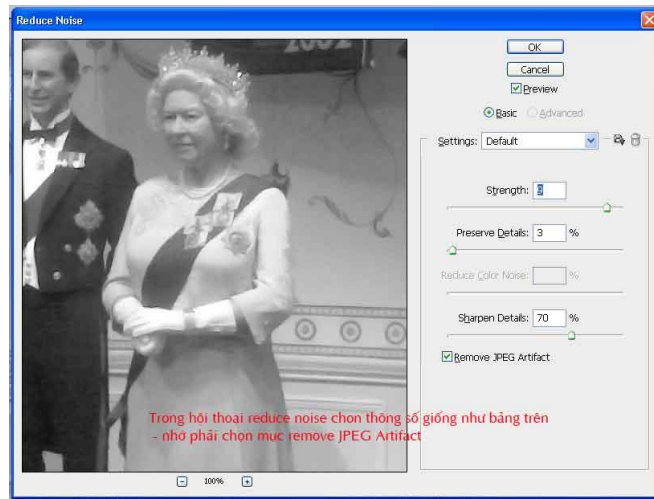
- Vào mục chanel - chọn chanel highness, ở chanel này các bác chọn dùm em trong filter
- noise chọn despeckle chỉ cần click vào là đủ



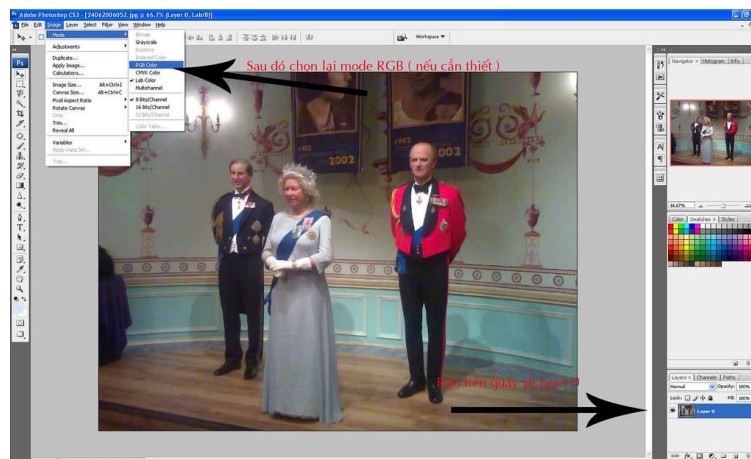
- Vẫn ở tại chanel highness - vào filter noise - reduce noise



- Trong bảng reduce, chọn thông số như hình (noika N70 chỉ có 2mp)

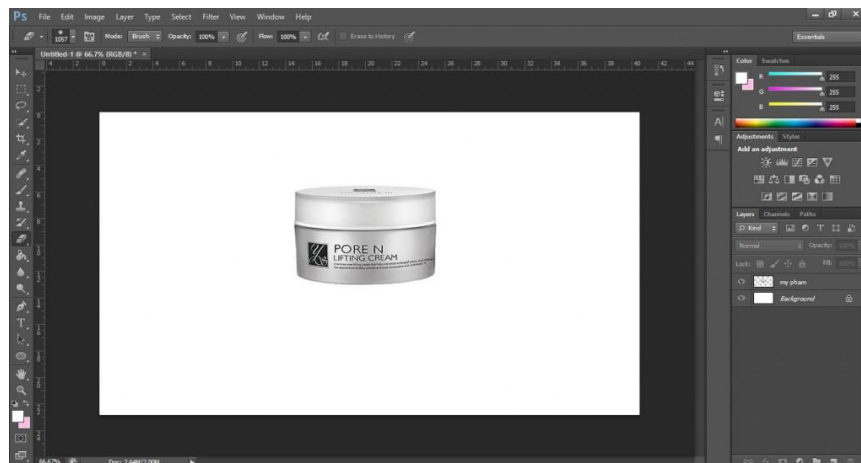


- Chuyển về mode RGB cho hình nếu cần thiết.



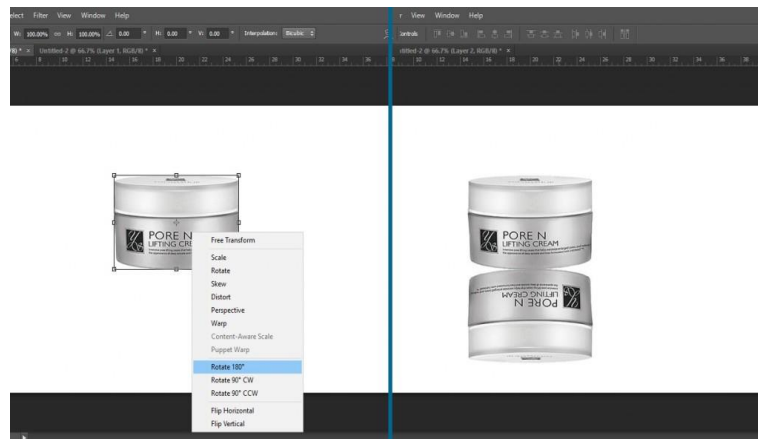
4. Đánh bóng:

Kéo hình vào trong Photoshop, nhớ là ta cắt hình hộp kem sẵn, rồi lưu ảnh dưới dạng file PNG.

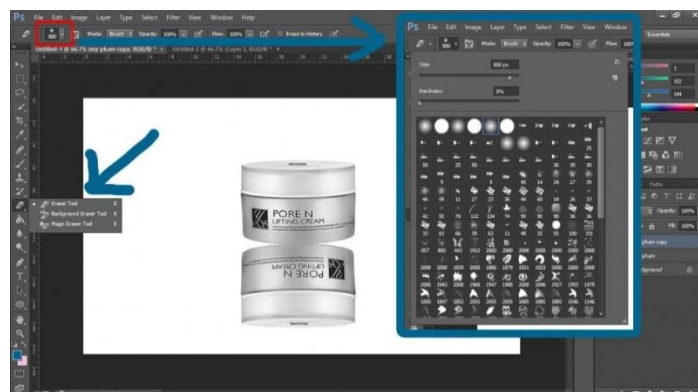


- Tiếp theo, nhận đôi layer hộp kem đó bằng cách chọn layer có chứa hộp kem rồi nhấn tổ hợp phím Ctrl+J.

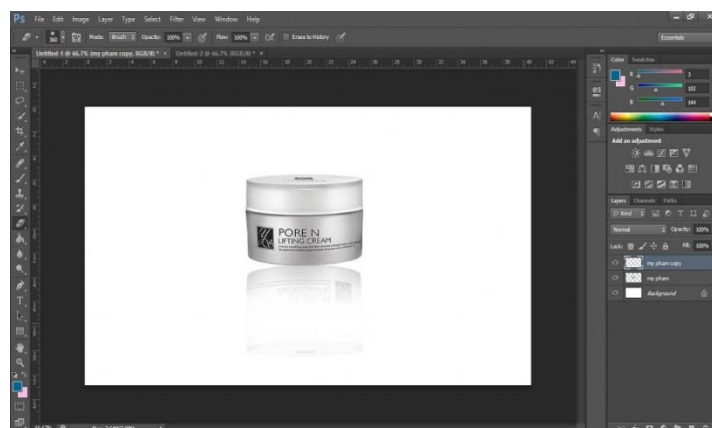
- Sau đó, xử lý layer đã nhân đôi bằng cách nhấn tổ hợp phím Ctrl + T rồi chọn chức năng Flip Horizontal, quay lộn hình lại để làm bóng, sau đó kéo xuống bên dưới layer chính.



- Tiếp tục thao tác trên layer làm bóng. Chọn công cụ tẩy Eraser Tool, sau đó chọn hình cọ có viền mờ bên ngoài rồi điều chỉnh kích thước sao cho phù hợp với hộp kem, để khi tẩy sẽ không bị mất nhiều quá mà cũng không bị mất ít quá.



- Sau đó tô layer hộp kem từ trái qua phải, để sao cho layer để làm bóng có độ mờ vừa phải như hình dưới đây.



- Giờ chỉ cần fill màu cho background.



5. Thay đổi kích thước:

- Thay đổi kích thước Layer bằng công cụ Transform:

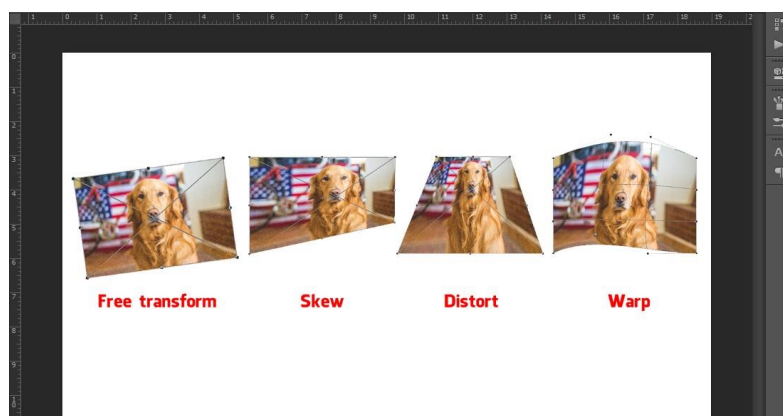
Thay đổi kích thước, xoay trái xoay phải, lấy đối xứng layer... là những thao tác ta hay phải thực hiện trong Photoshop. Sau khi chọn Layer muốn thao tác, ta chọn Image -> Free Transform (phím tắt là Ctrl + T). Lúc này một hình chữ nhật sẽ bao quanh Layer, ta có thể thao tác kéo các góc để phóng to, thu nhỏ hoặc xoay trái xoay phải theo ý muốn.

Lưu ý: Để không làm thay đổi tỉ lệ chiều dài, chiều rộng Layer khi kéo chuột ta nhấn và giữ phím Shift.

Transform Options:

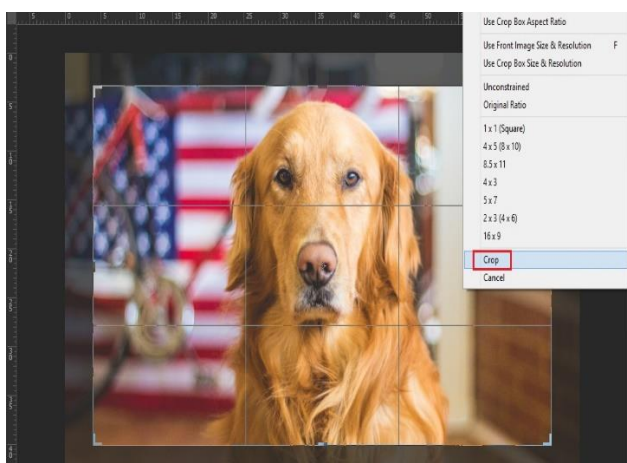
Khi ấn chuột phải menu Transform sẽ xuất hiện, cho phép ta chọn các công cụ Transform mà Photoshop cung cấp.

- + Free Transform: Thay đổi kích thước, xoay Layer.
- + Scale: Thay đổi kích thước Layer.
- + Skew: Kéo xiên các cạnh của Layer.
- + Distort: Biến dạng Layer bằng cách di chuyển các ô vuông trên hình chữ nhật bao quanh Layer.
- + Perspective: Biến dạng Layer theo phối cảnh.
- + Warp: Biến dạng Layer theo phối cảnh một cách tự do, có thể thay đổi cả độ cong của Layer.
- + Rotate 180: Xoay Layer 180 độ.
- + Rotate 90 Clockwise: Xoay Layer 90 độ theo chiều kim đồng hồ.
- + Rotate 90 Counter Clockwise: Xoay Layer 90 độ ngược chiều kim đồng hồ.
- + Flip Horizontal: Đối xứng Layer theo trục dọc.
- + Flip Vertical: Đối xứng Layer theo trục ngang.



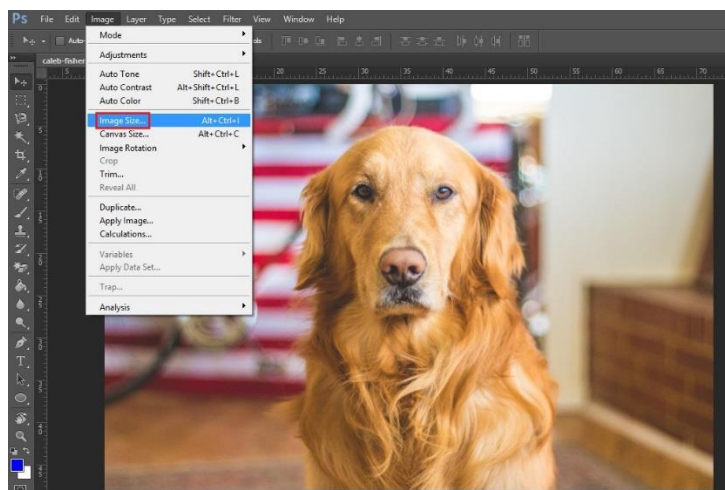
- Thay đổi kích thước Layer bằng công cụ Crop:

- + Bước 1: Trong giao diện Photoshop, chúng ta mở ảnh cần "crop" bằng cách bấm vào File => Open
- + Bước 2: Bấm chọn công cụ Crop trong khay công cụ (hoặc bấm phím tắt C) rồi kéo khung "crop" theo các góc và các cạnh để được đúng ý. Lưu ý rằng nếu muốn giữ tỷ lệ khung "crop" thì trong lúc kéo góc chúng ta giữ Shift.
- + Bước 3: Chọn vùng ta muốn crop
- + Bước 4: Sau khi hoàn thành ưng ý khung "crop" ảnh chúng ta nhấn Enter để thực hiện.
- + Bước 5: Lưu tác phẩm của mình bằng cách bấm vào File => Save As...

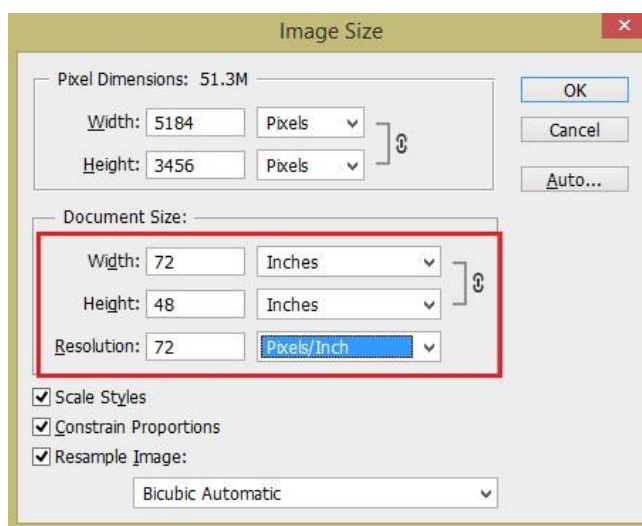


- Thay đổi kích thước Layer bằng công cụ Resize:

- + Bước 1: Để chỉnh kích thước ảnh trong Photoshop, chúng ta cần nhập ảnh vào trong phần mềm. Click chọn File >Open để mở trình tìm kiếm và nhập ảnh vào trong Photoshop.
- + Bước 2: Sau khi đưa ảnh vào trong Photoshop, ta click chọn Image >Image Size. Để kích hoạt nhanh chức năng Image Size, ta sử dụng phím tắt Photoshop (Ctrl + Alt + I). Ta nên làm quen với các phím tắt Photoshop để tối ưu các thao tác trong Photoshop.



- + Bước 3: Trong cửa sổ Image Size, chúng ta chỉ cần nhập kích thước mà ta muốn chuyển đổi vào trong hai mục Width và Height tại hai mục Pixel Dimesions hoặc Document size.



- + Bước 4: Sau khi nắm được các thông tin quan trọng để chỉnh kích thước ảnh bằng Photoshop, chúng ta đã có thể thay đổi kích thước ảnh Photoshop được rồi đó. Thay đổi xong, nhấn OK để thấy kết quả và lưu về máy tính

Bài 18. Bài tập tạo hiệu ứng trên ảnh

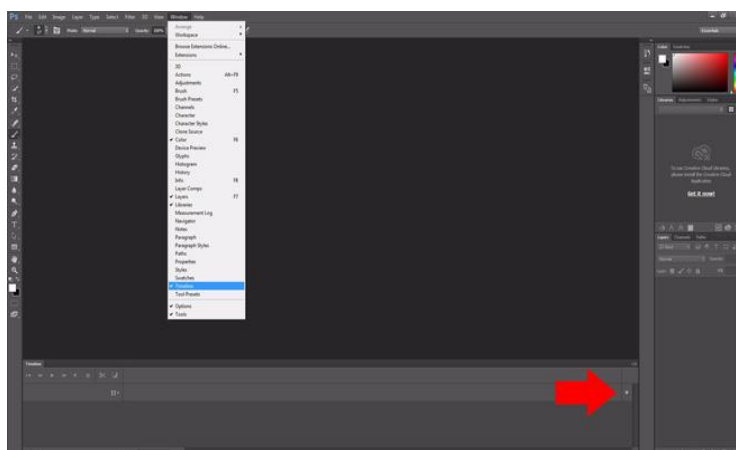
Mục tiêu của bài: Rèn luyện kỹ năng tổng hợp. Biết cách tạo các hiệu ứng đặc biệt trên ảnh

1. Cho ảnh tĩnh, tạo cảm giác chuyển động cho một phần hình ảnh:

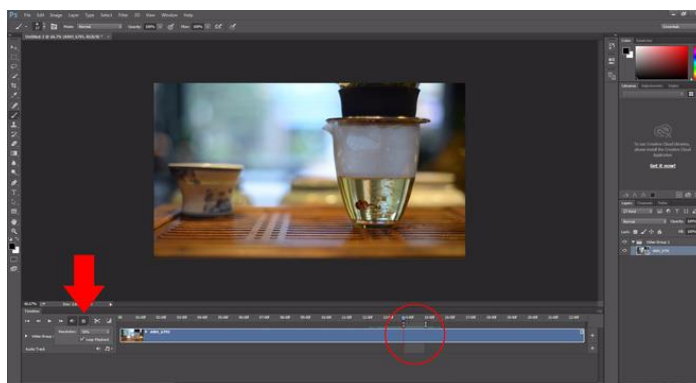
Cinemagraph (Cinema + Photograph) là dạng ảnh động phong phú, sống động hơn hình tĩnh thông thường nhưng chưa đầy đủ bằng video. Những bức ảnh động Cinemagraph luôn khiến người xem cảm thấy ấn tượng bởi tính sáng tạo, kết hợp độc đáo của nghệ thuật với công nghệ.

Để làm được ảnh dạng Cinemagraph, yêu cầu phải quay video trước rồi dùng phần mềm tạo ra những vùng "động trong tĩnh" để có các ảnh gif đầy tính nghệ thuật. Một Cinemagraph được làm từ một hay nhiều vòng lặp sử dụng các phần cụ thể của hình ảnh, vì vậy cảnh phải có cả hai đối tượng tĩnh và động. Dưới đây là một vài lời khuyên cho ta khi quay video để làm Cinemagraph:

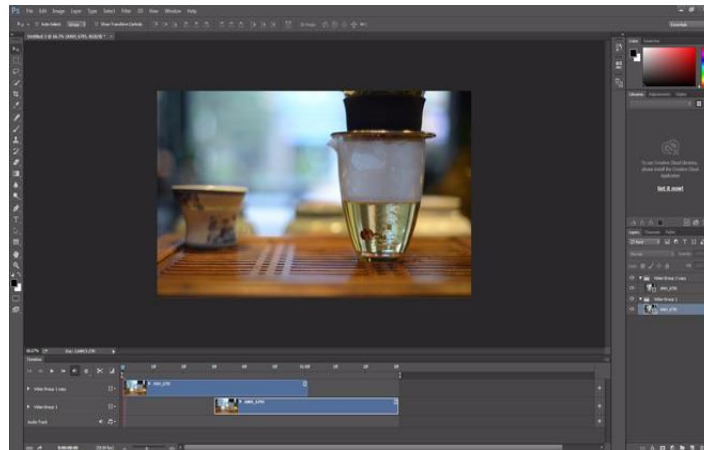
- Sử dụng chân máy hoặc khung nền của cảnh phải được giữ tuyệt đối yên tĩnh để cho chỉ là một chủ đề cụ thể được hoạt hình.
- Trong video có một số chuyển động liên tục hoặc lặp lại có tính dễ đoán trước được. Ví dụ như dòng nước chảy, khói hoặc hơi nước bốc lên từ cốc cafe,..
- Chuẩn bị nội dung, ý tưởng thật tốt. Một chuyển động tinh tế như cái chớp mắt hoặc chiếc lá bay sẽ khiến Cinemagraph của ta trở nên ấn tượng.



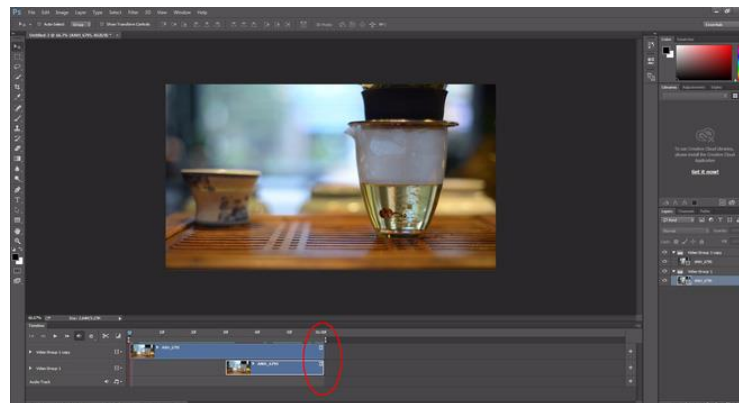
- Bước 1: Đầu tiên chúng ta mở Photoshop vào Windows > Timeline. Photoshop sẽ hiện ra một tab như ảnh trên, chúng ta ấn vào dấu cộng có mũi tên đỏ hướng vào để mở video mà mình đã chuẩn bị.



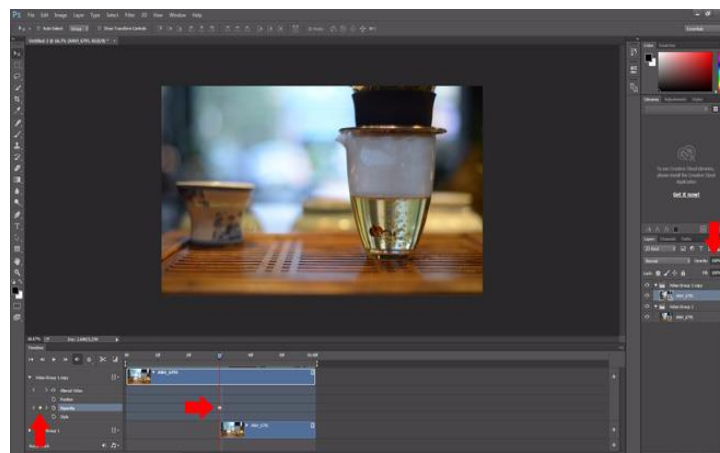
- Bước 2: Tiếp theo chúng ta lựa chọn một phân tương đối ngắn và liên tục tạo vòng lặp, hoặc ngược lại mà không nhìn quá kỳ lạ. Cắt bỏ chúng bằng cách nhấp giữ và kéo 2 đầu. Mình đã lựa chọn một đoạn video ngắn như trong ô tròn màu đỏ. Sau đây chúng ta có thể ấn play để kiểm tra nhưng nhớ chọn "Loop playback" để video được chạy liên tục.



- Bước 3: Nhân đôi layer lên (Có thể sử dụng phím tắt Ctrl + J) và kéo như hình trên để chuẩn bị cho bước quan trọng tiếp theo.

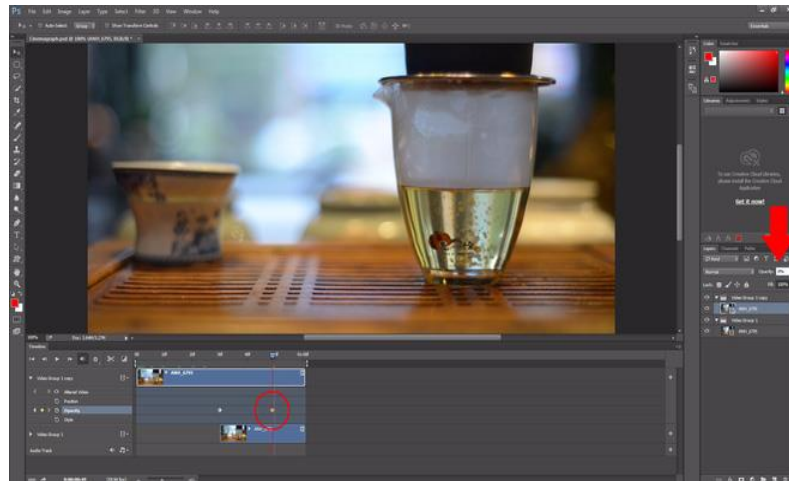


- Bước 4: Chúng ta giữ nguyên layer phía trên và kéo ngắn layer bên dưới cho chúng có đuôi bằng nhau như ảnh trên. Bây giờ chúng ta tạm gọi layer phía trên là Layer Chia Khóa và layer phía dưới là Layer Nền.



- Bước 5: Chúng ta chú ý lúc này... Đây là một bước rất quan trọng để giúp các chuyển động trong Cinemagraph của chúng có những chuyển động mượt mà và tạo ra một vòng lặp hoàn hảo đây. Chúng ta phải hòa trộn 2 layer lại với nhau. Di chuyển đến vị trí đầu tiên của

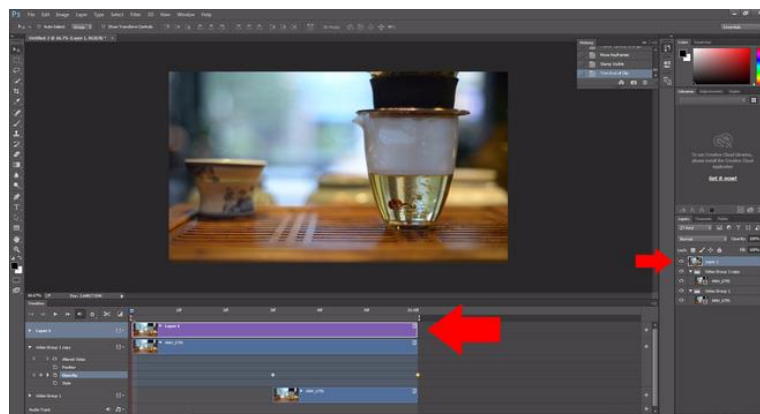
Layer Nền, click vào điểm màu vàng tại phần Opacity của Layer Chia Khóa để tạo được điểm màu vàng như ảnh. Ở phần Opacity tại Layer Channel ta để 100%.



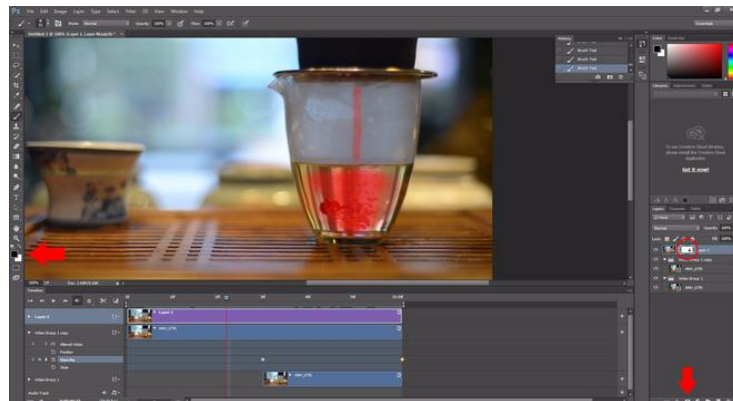
- Bước 6: Tiếp tục tạo một điểm Opacity nữa như ảnh nhưng lần này chúng ta để Opacity tại Layer Channel là 0%



- Bước 7: Và kéo điểm này về cuối layer. Tại vì sao lại phải làm như vậy? Vì khi chúng ta cho video chạy đến điểm màu vàng, layer Chia Khóa sẽ được "tan biến" dần dần từ 100% đến 0% và sẽ hòa trộn với lớp layer nền rồi lại quay trở lại điểm bắt đầu để tạo ra một vòng lặp (loop).

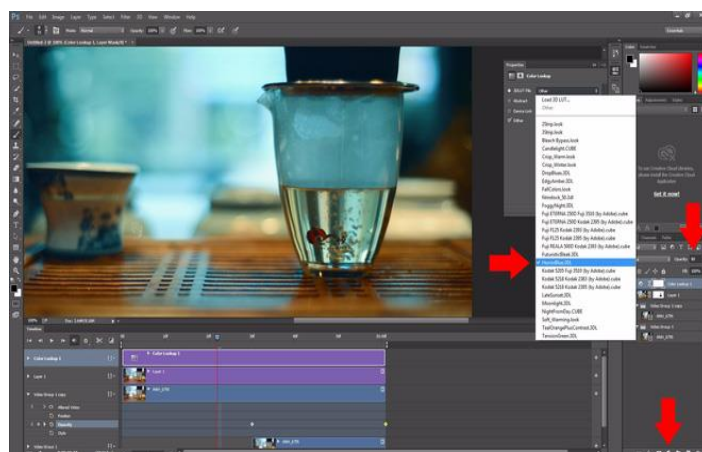


- Bước 8: Bây giờ chúng ta đã có một vòng lặp khá mượt mà rồi nhưng điều mà chúng ta cần là khóa chuyển động của những vật thể khác và chỉ chọn ra chuyển động mà chúng ta muốn thôi. Vậy thì chúng cần phải tạo ra một khung hình tĩnh lặng và đặt nó lên đầu tiên. Mình gọi nó là Layer Tĩnh. Chúng ta tạo ra Layer Tĩnh layer cách chọn Layer Khóa và sử dụng phím tắt: Ctrl + Shift + Alt + E. Kéo Layer Tĩnh cho bằng độ dài với 2 layer còn lại.

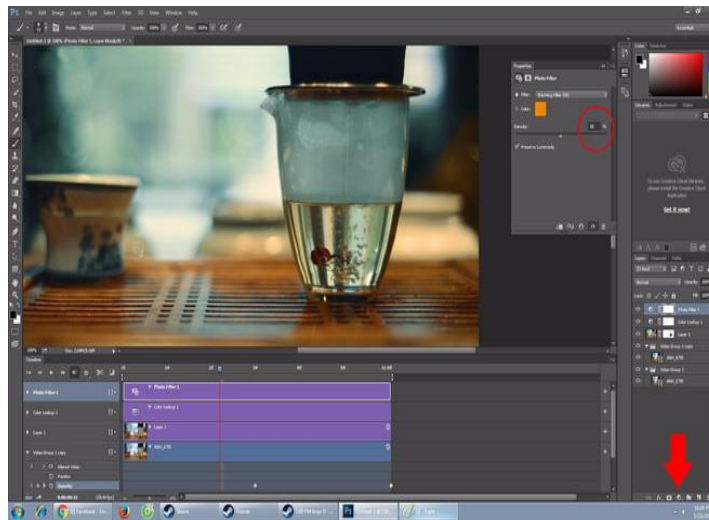


- Bước 9: Đây là bước quan trọng nhất trong bài hướng dẫn. Chúng ta tạo một lớp Layer Mask cho Layer tĩnh, dùng brush màu đen để xóa. Mình đã xóa Layer tĩnh tại vị trí của bóng nước và dòng nước. Nếu có lỡ lệch tay, ta có thể dùng brush màu trắng để phục hồi. Chỉnh sửa càng kỹ thì chuyển động của Cinemagraph sẽ càng đẹp, càng mượt mà. Và vậy là chúng ta đã có một Cinemagraph rất tuyệt vời rồi.

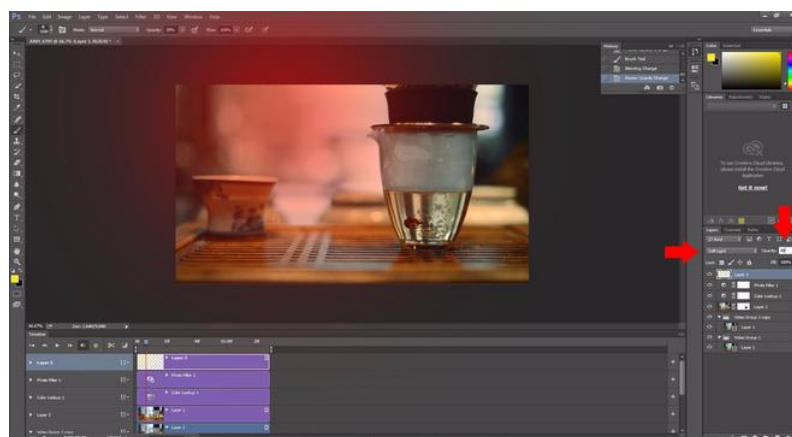
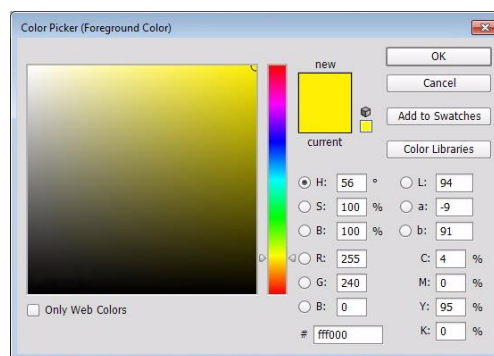
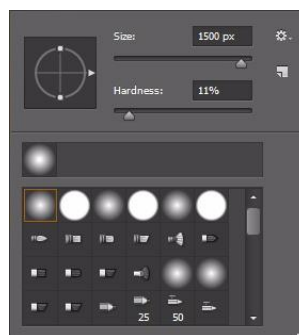
Chúng ta có thể chỉnh sửa thêm để Cinemagraph của mình trông ấn tượng và cuốn hút hơn. Tiếp đây là các bước chỉnh sửa đơn giản của mình để chúng ta tham khảo.



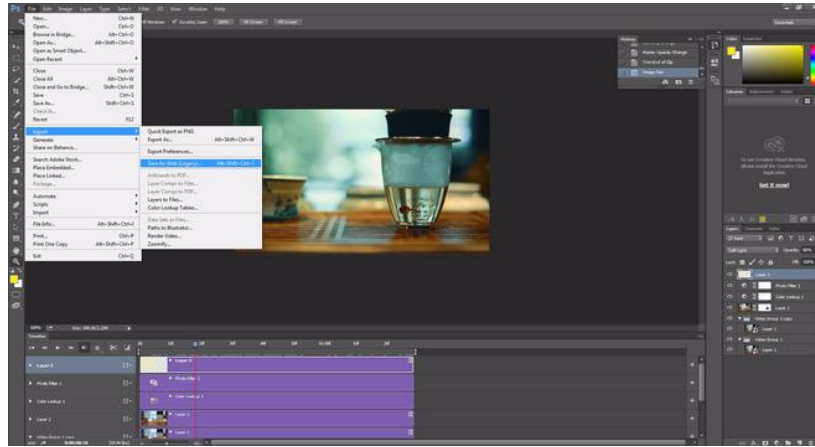
Thêm một lớp Color Lookup > Chọn Horror Blue.3DL > Opacity: 80%



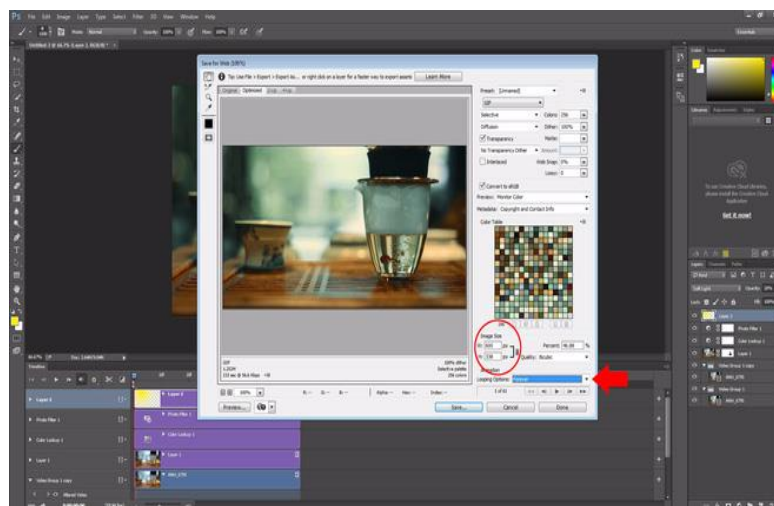
Một lớp Photo Filter Warming (85) và tăng Density: 50%



Tạo một lớp Layer mới, dùng brush mềm có độ dày 1500px, mã màu: fff000 và chấm nhẹ. Sau đó hòa trộn: Soft Light với Opacity: 80%.



Ok! Vậy là Cinemagraph của chúng ta đã hoàn thành rồi. Việc còn lại là chỉ là save lại thôi. Nhưng vẫn còn một số điều cần phải chú ý. Chúng ta vào File> Export> Save for Web (Legacy)... Hoặc dùng phím tắt: Alt + Shift + Ctrl + S.

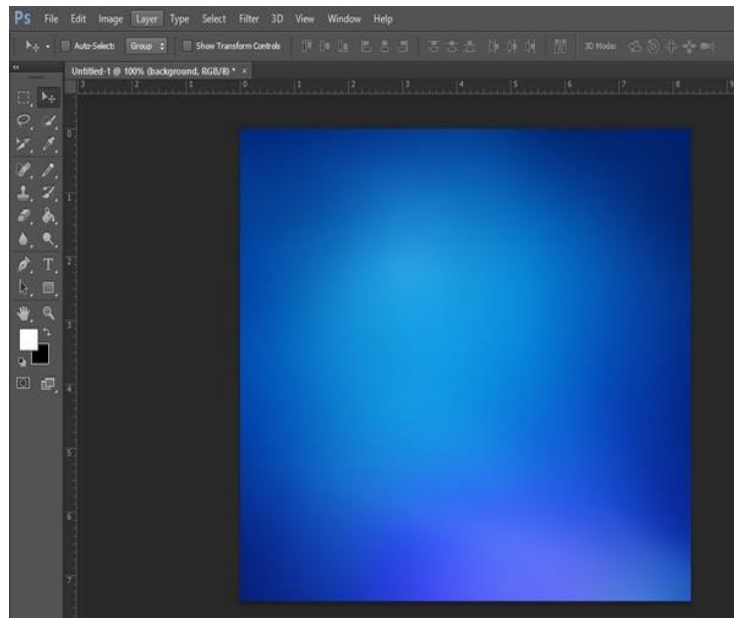


Vì video có độ phân giải khá cao nên giảm bớt chất lượng để tiện cho việc sử dụng. Phần Image Size mình giảm W: 600 px và H: 338 px. Phần Looping Options chúng ta phải chọn: Forever để Cinemagraph tự động chạy liên tục.

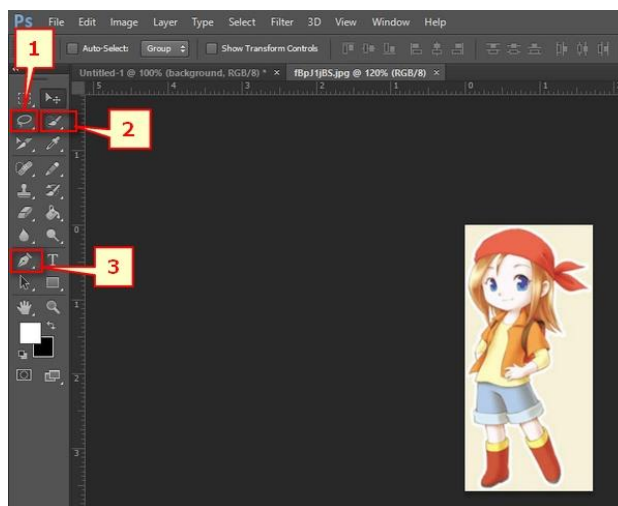


2. Tạo bóng:

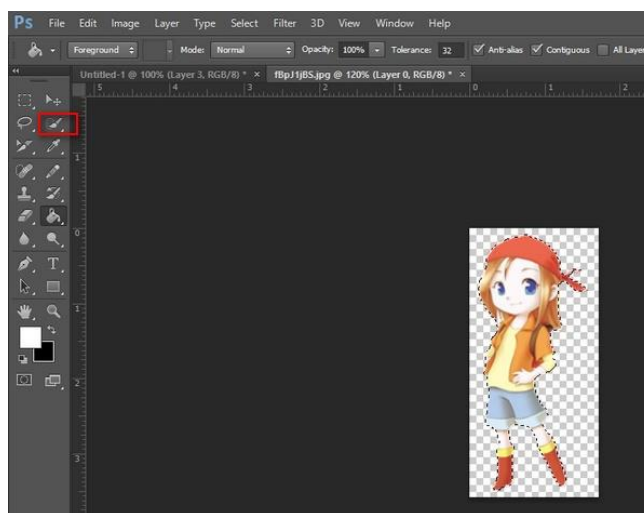
Chúng ta có một nền cần chèn vật thể cần đổ bóng



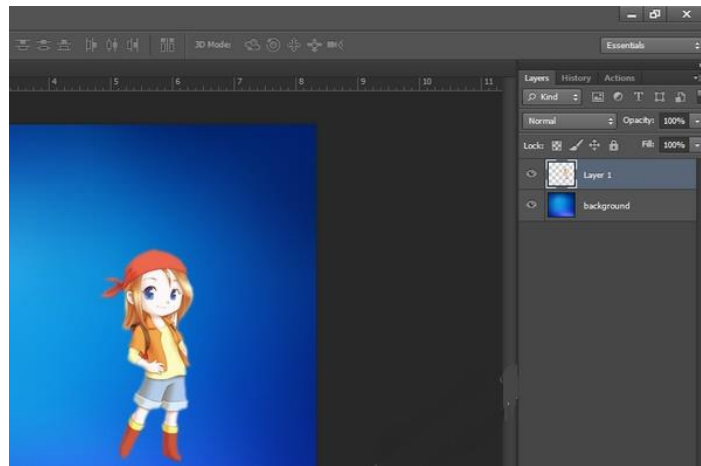
- Và đây là vật thể cần chèn và cần đổ bóng



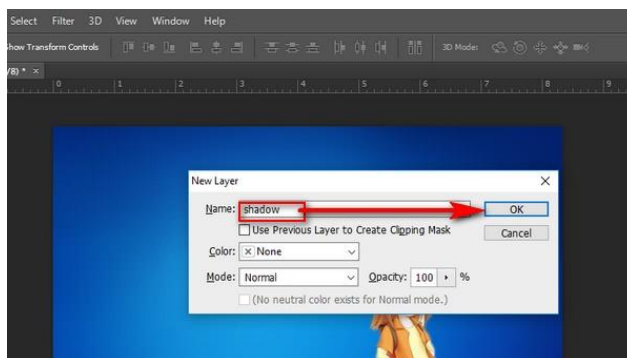
Có 3 cách để cắt vật thể như trong hình, trong trường hợp này là Quick Selection Tool



Dán vật thể vào nền

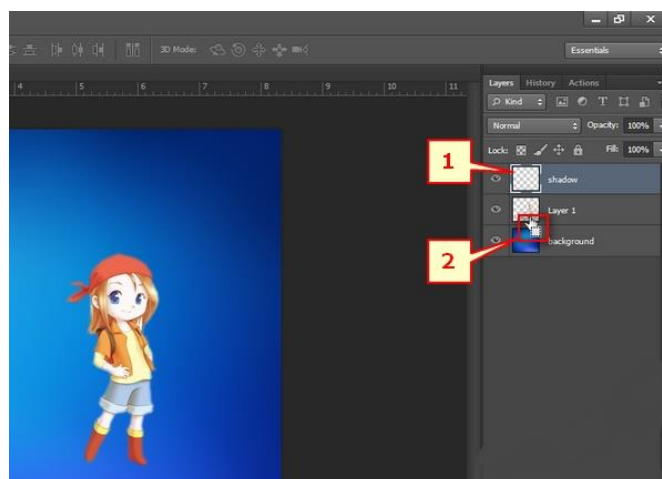


Ấn tổ hợp phím: “Ctrl+ Shift+N”. Màn hình sẽ hiện ra một layer mới cho ta. Đặt tên cho nó (ví dụ shadow như hình)

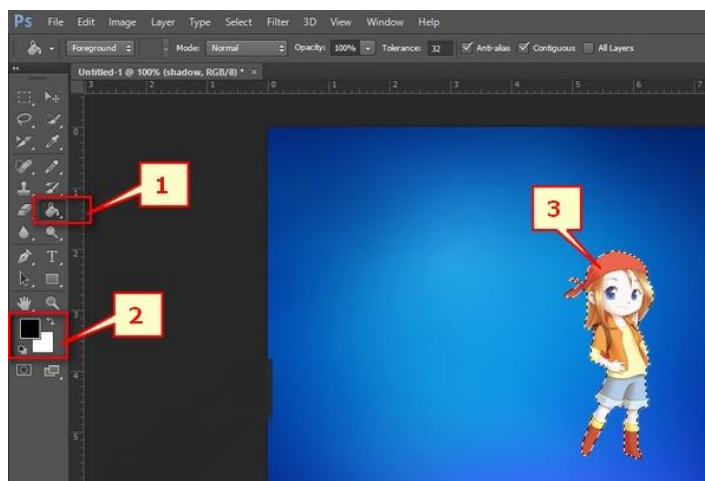


Giữ ngay phím Ctrl và để con chuột vào layer chính ta muốn chọn bóng đổ. Layer hiện tại là layer “shadow” đã đặt tên ở trên.

Lúc này, nhìn thấy biểu tượng bàn tay và ô vuông ở bên phải, nhấn chọn ngay chuột trái rồi thả Ctrl ra. Phần mềm sẽ tự chọn lấy đối tượng và có viền đứt khúc xung quanh.



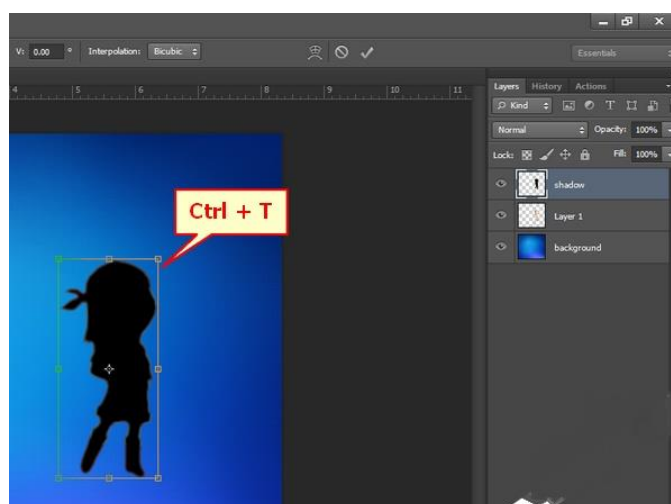
Chọn màu cho đối tượng



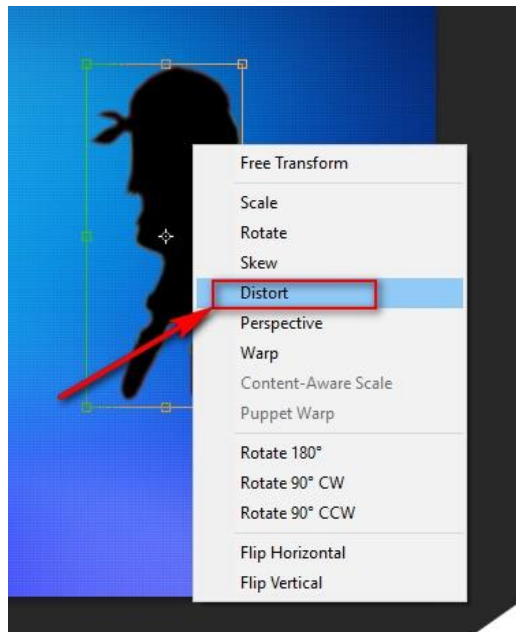
- + Chọn công cụ Paint Bucket Tool
- + Chọn màu bóng đổ là màu đen.
- + Nhấp chọn trỏ chuột vào đối tượng rồi ấn chọn chuột trái để tô màu.
- + Ấn tổ hợp phím Ctrl+C để bỏ đi viền đen xung quanh đối tượng



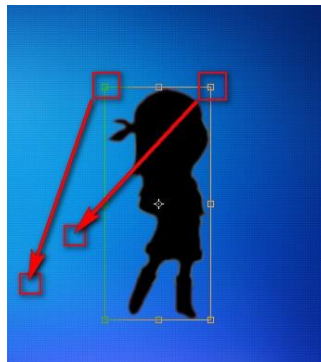
Ấn tổ hợp phím Ctrl+ T để thấy xuất hiện khung viền bao quanh đối tượng cần tạo bóng đổ như hình.



Nháy đúp phải chuột rồi ấn chọn tới mục Distort.



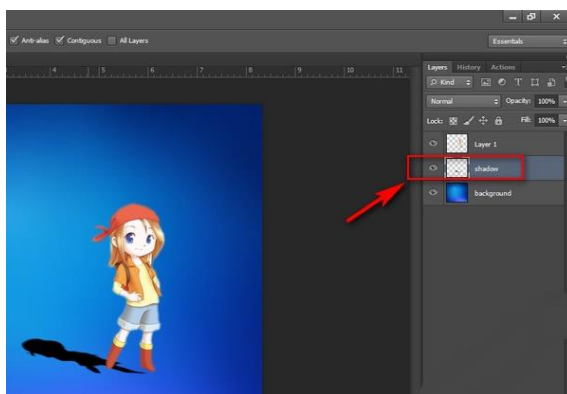
Giữ nguyên chuột trái vào khung viền như hình. Sau đó kéo tới các vị trí ở dưới để tạo độ nghiêng cho cái bóng.



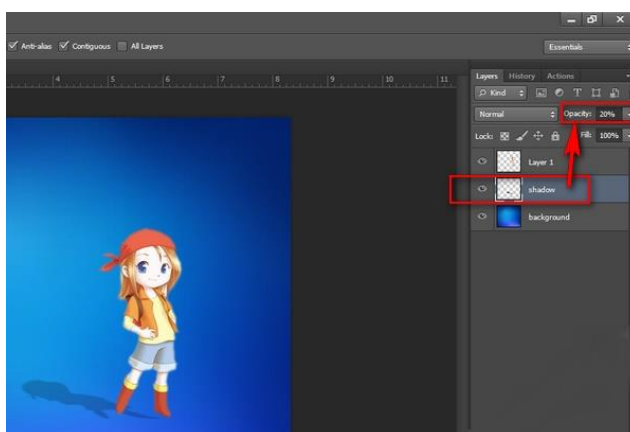
Bóng đã được tạo, tuy nhiên vẫn còn rất giả. Ấn ngay Enter để bỏ khung đã chọn.



Di chuyển vị trí của cái bóng này ra ngay phía sau thì chỉ cần di chuyển ngay vào “shadow” kéo xuống dưới “layer1”



Làm mờ cái bóng này bằng cách chọn Opacity. Ta có thể chọn mức 20% để giống trong ảnh. Và kết quả sẽ như phía dưới.



3. Tạo giọt nước:

- Mở 1 hình bất kỳ



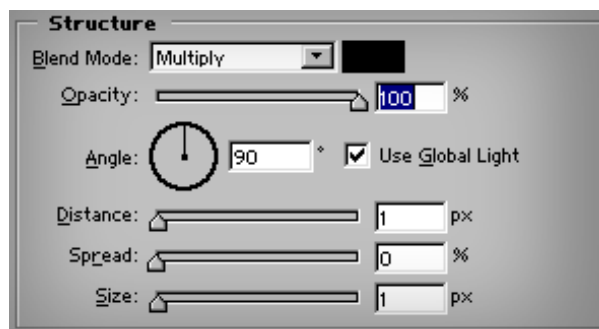
- Tạo 1 layer mới, chọn công cụ Brush với nét cọ cứng và vẽ đại lên bức hình những giọt nước



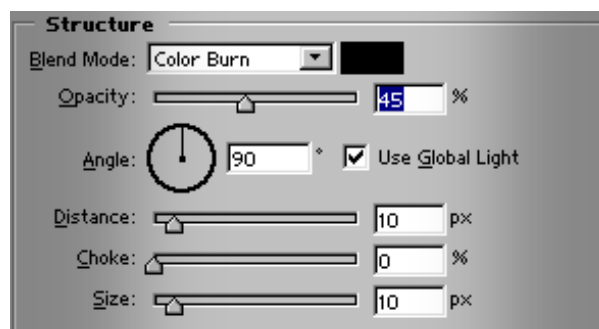
- Nhấn vào  và chọn Blending Option, sau đó giảm Opacity xuống 0



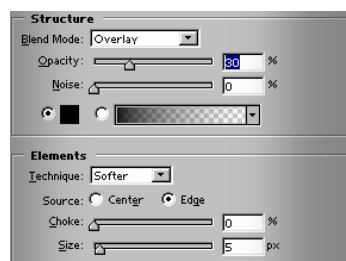
- Thiết lập các thuộc tính trong Blending Option như sau
- Drop Shadow



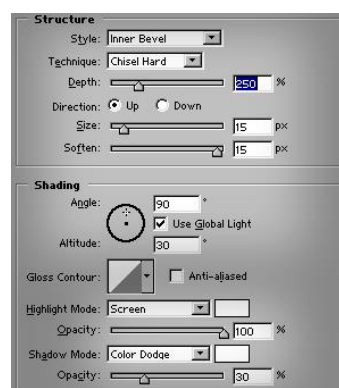
Inner Shadow



Inner Glow



Bevel and Emboss



Hoàn thành :

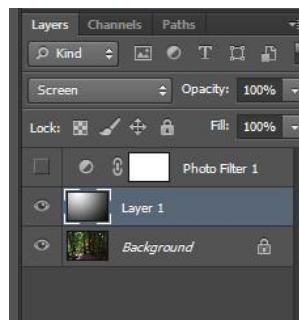


4. Tạo ánh nắng:

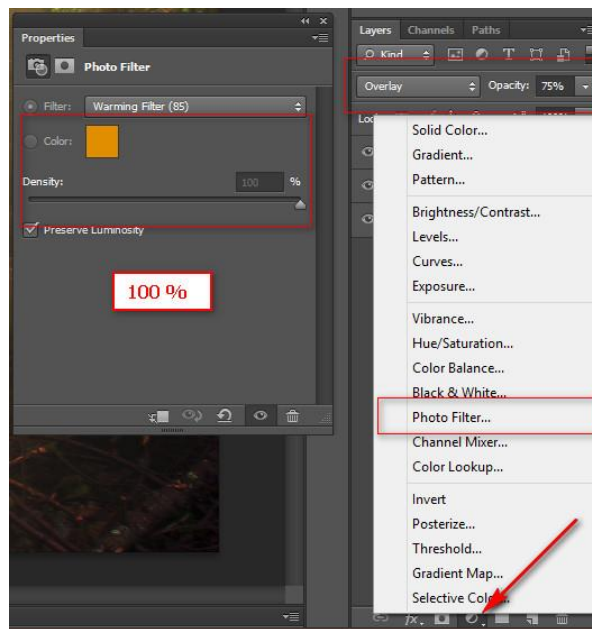
- Chúng ta mở hình sau



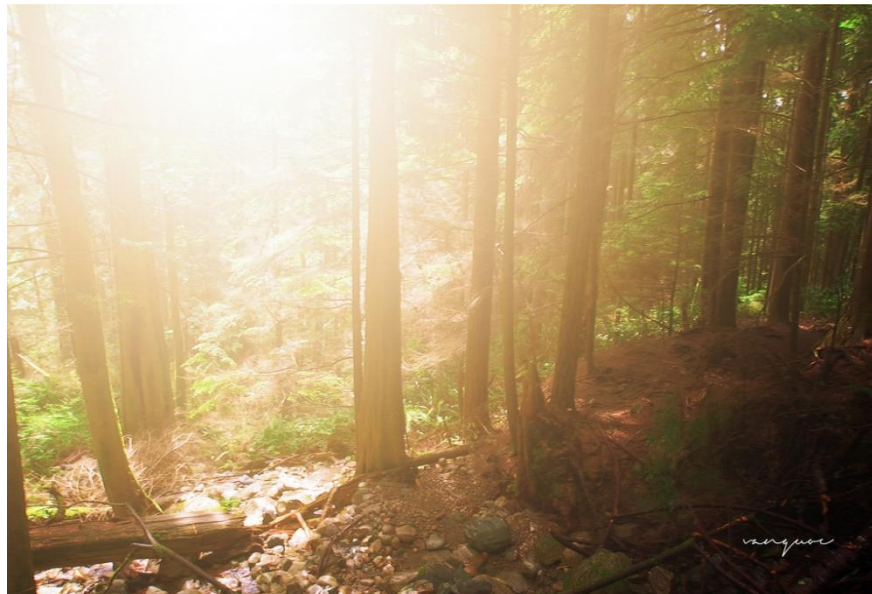
Nhấn Ctrl + Shift + N để tạo layer mới và chọn Blend mode là Screen. Chọn công cụ Gradient màu trắng tới đen và chúng ta kéo như hình sau



- Tạo một lớp Photo Filter để màu mặc định và density 100% và blend mode là Overlay 75 %. Tùy mỗi loại ảnh và góc ánh sáng mà ta điều chỉnh density cho phù hợp



- Vậy là xong hiệu ứng ánh sáng.



TÀI LIỆU THAM KHẢO

- Lâm Văn Tư, Tủ sách dạy nghề Adobe Photoshop, NXB Đại học Quốc gia Hà Nội, 2010.
- Nguyễn Minh Đức, Căn bản về Photoshop CS tinh chỉnh và xử lý màu, NXB Giao thông Vận tải, 2009
- Nguyễn Phương, Photoshop CS 8. 0, NXB Thanh Niên, 2004.
- VN Guide, Adobe Photoshop, NXB Thống Kê, 2003.