

Bài 1: VÀI NÉT VỀ GIAO DIỆN PHOTOSHOP CS2

Sau khi cài đặt hoàn chỉnh, khởi động Photoshop ta sẽ thấy giao diện ban đầu của photoshop xuất hiện như hình bên dưới (nếu hình bị thu nhỏ lại, các bạn kích vào ngay bức hình để xem được toàn phần).



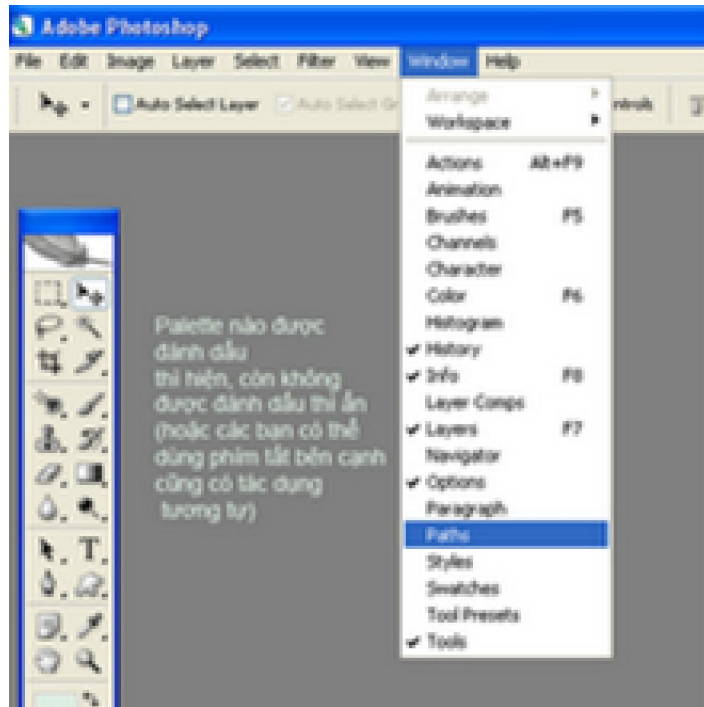
-bên trái là thanh công cụ(Tool bar),chứa toàn bộ các công cụ của photoshop.

-bên phải là các palette giúp ta làm việc với từng thành phần cụ thể trong photoshop.

-Phía trên cùng là thanh menu (menu bar), chúng ta có thể sử dụng toàn bộ các lệnh của photoshop từ thanh menu này.

-Ngay phía dưới thanh menu là thanh tùy chọn (option bar) dùng để điều chỉnh một số thông số cho từng công cụ mà chúng ta đang sử dụng hiện hành.

Thông thường để thuận tiện khi làm việc, chúng ta nên ẩn thanh công cụ và các palette để không gian làm việc không bị “vướng”.Các bạn bấm phím Tab để ẩn toàn bộ và bấm Tab một lần nữa để hiện lại chúng.Hoặc các bạn có thể vào menu Window rồi kích chọn vào những palette nào mà bạn muốn hiện hoặc ẩn.



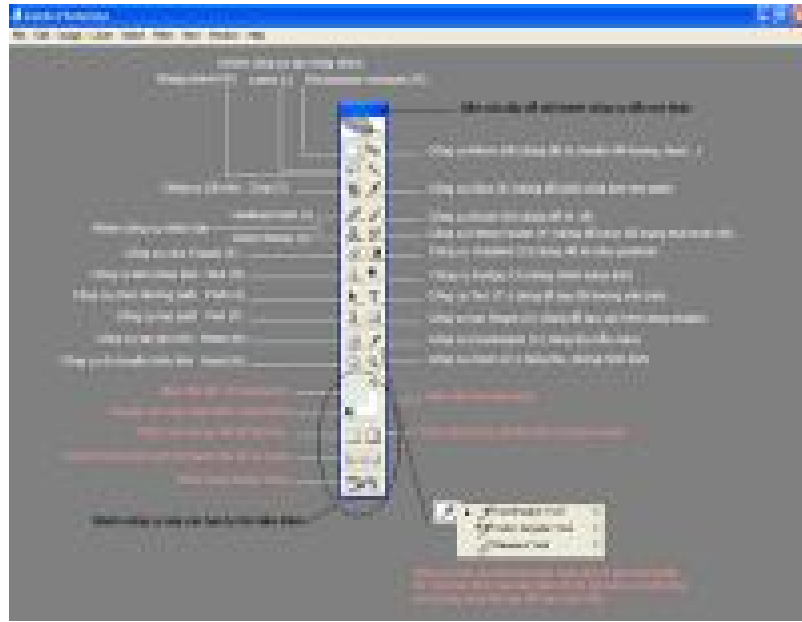
Trên đây là một số giới thiệu cơ bản giúp các bạn làm chủ được giao diện của photoshop để dễ dàng làm việc về sau. Phần sau tôi sẽ giúp các bạn tìm hiểu một số công cụ của photoshop.

BÀI 2: TÌM HIỂU VỀ THANH CÔNG CỤ (CS2)

Ở bài đầu tôi đã giới thiệu sơ qua với các bạn về giao diện của photoshop. Trong bài tiếp theo này chúng ta sẽ tìm hiểu về thanh công cụ (Tool bar).

Nhắc lại: Chúng ta có thể di chuyển thanh công cụ đến vị trí khác bằng cách kích và giữ chuột vào phần màu xanh dương trên đầu thanh công cụ rồi rê đi, hoặc có thể ẩn chúng đi bằng cách bấm phím Tab trên bàn phím.

Các bạn xem hình bên dưới (nếu hình bị thu nhỏ lại thì các bạn kích vào ngay hình đó để xem được toàn hình (full size). Ở hình minh họa này tôi đã tắt hết các palette chỉ để lại thanh công cụ để các bạn nhìn không bị rối.



Các bạn chú ý ở góc dưới phải của một số công cụ có một hình tam giác màu đen nhỏ xíu, điều này cho biết sẽ còn một số công cụ cùng nhóm đang ẩn bên trong, khi kích chuột vào “hình tam giác” thì sẽ bung ra một bảng con để các bạn chọn tiếp. Khi đã chọn thì công cụ này sẽ hiện ra và trở thành “luôn luôn thấy” trên thanh công cụ. Trong bài này, tôi chỉ giới thiệu sơ về các công cụ của photoshop, còn chi tiết về chức năng của từng công cụ sẽ đề cập trong các phần sau.

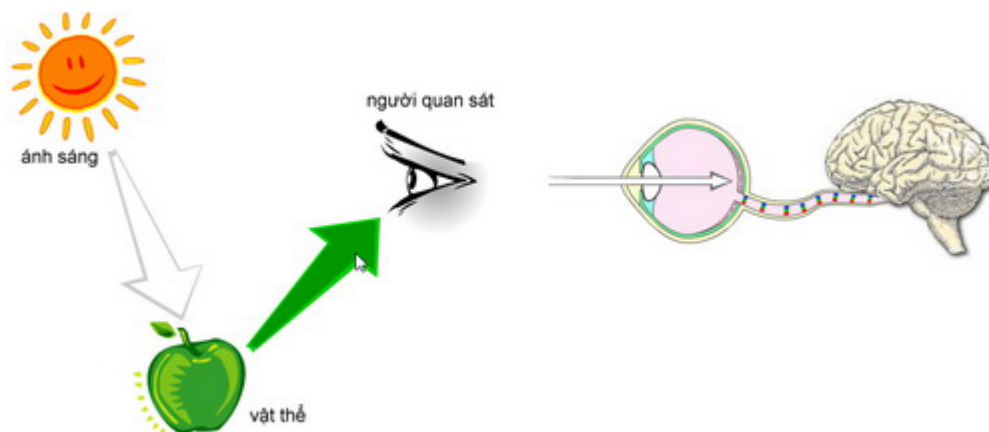
PhotoShop - Bài 2: Lý thuyết màu

Nguồn : quantrimang.com

Chỉnh sửa màu sắc cho hình ảnh là một trong những chức năng quan trọng nhất của Photoshop, vì vậy việc tìm hiểu về lý thuyết màu sẽ giúp bạn sử dụng Photoshop một cách hiệu quả.

I. Mô hình màu cộng (*additive color model*)

Màu cộng là nền tảng của mọi màu sắc, vì bắt nguồn từ nguyên lý cảm nhận màu của mắt. Võng mạc trong đáy mắt người có những tế bào hình nón nhạy cảm với các màu đỏ (red), lục (green) và lam (blue). Các tế bào này truyền tín hiệu riêng lẻ đến não bộ, ở đó hình ảnh được tổng hợp thành tất cả màu sắc. Ngoài ra còn có tế bào hình que nhạy cảm với các sắc độ sáng tối của màu sắc.

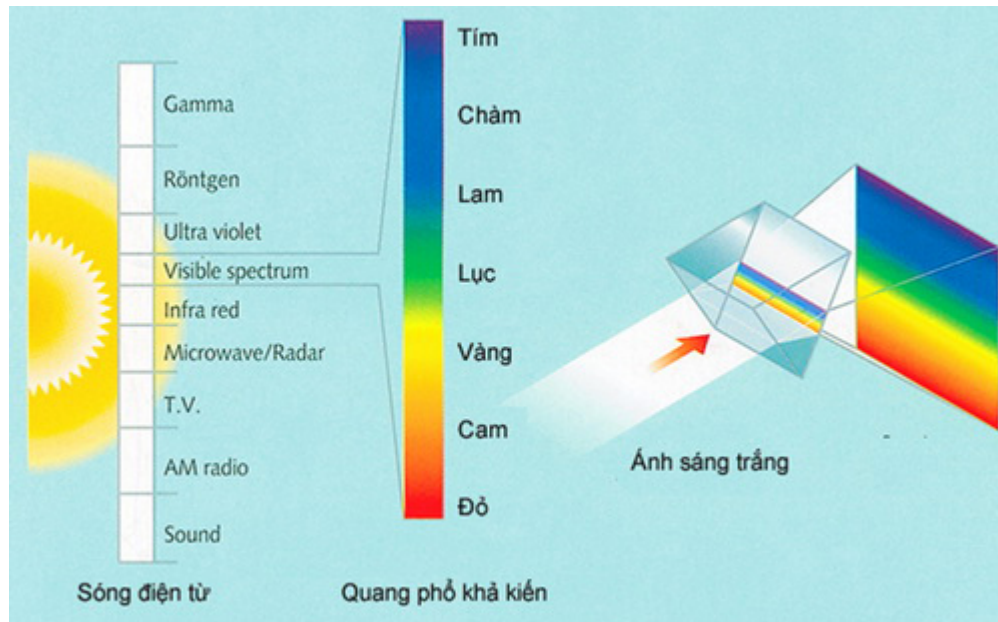


Chúng ta cảm nhận được màu sắc nhờ ánh sáng phản chiếu từ vật thể và đi đến mắt của chúng ta

Năm 1704, nhà bác học nổi tiếng người Anh Isaac Newton đã phân giải được ánh sáng trắng thành 7 sắc cầu vồng là tím - chàm - lam - lục - vàng - cam - đỏ, trong đó tím, chàm, vàng, cam có thể tạo ra từ đỏ, lục và lam. Do đó đỏ, lục và lam được xem là 3 màu căn bản (primary colors) để tạo ra bất kỳ màu sắc nào khác.

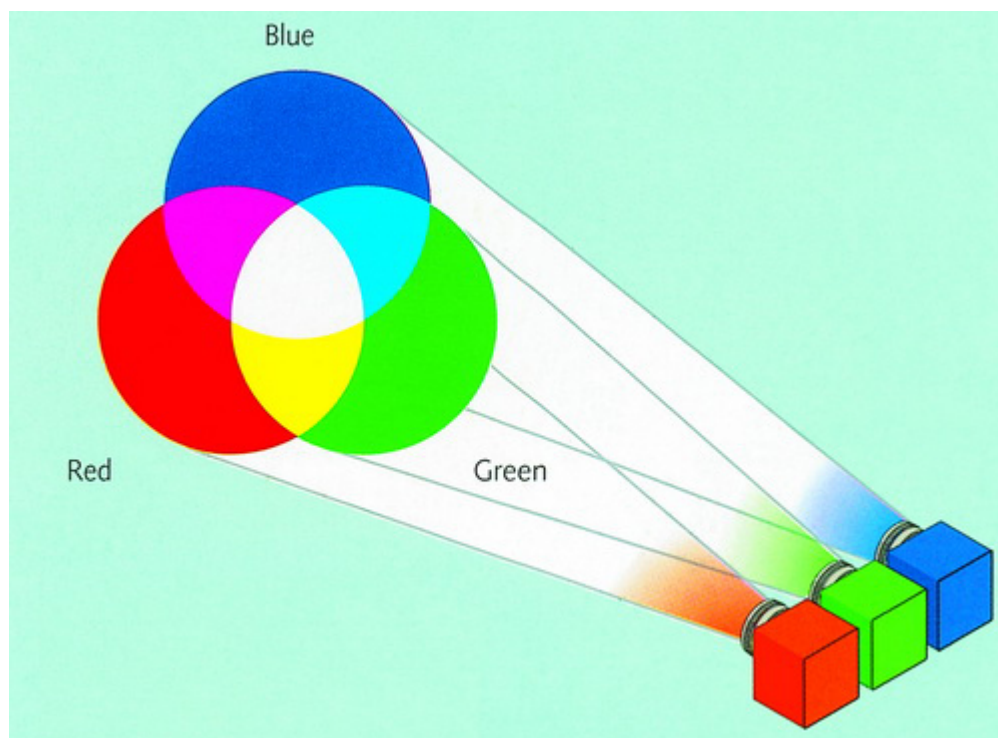
Mặt khác, khoa học cũng chứng minh ánh sáng chính là một dạng năng lượng được bức xạ dưới dạng sóng lan tỏa với vận tốc 300.000 km/giây. Ánh sáng có màu khác nhau là do bước sóng khác nhau. Quang phổ mà mắt người nhìn thấy được chỉ là một khe rất hẹp trên thang sóng điện từ, trải từ sắc tím thẫm 380nm (nanomet, đơn vị đo chiều dài bằng 1 phần triệu milimét) đến sắc đỏ thẫm

780nm.



Quang phổ khả kiến

Người ta gọi mô hình màu cộng là mô hình RGB. Nguyên lý này được ứng dụng trong công nghệ chế tạo màn hình tivi, màn hình máy vi tính, kỹ thuật video, chiếu sáng...



Tất cả các màu nằm trong quang phổ khả kiến đều có thể được tạo ra

bằng cách thay đổi cường độ của 3 ánh sáng: red, green, blue

Trong Photoshop:

	R	G	B
Đỏ (Red)	255	0	0
Lục (Green)	0	255	0
Lam (Blue)	0	0	255
Lam - lục (Cyan)	0	255	255
Đỏ cánh sen (Magenta)	255	0	255
Vàng (Yellow)	255	255	0
Đen	0	0	0
Trắng	255	255	255
Xám 50%	128	128	128

II. Mô hình màu trừ (*subtractive color model*)

Mô hình màu cộng bắt đầu từ màu đen (một màn hình tivi trống và cộng màu R, G, B để có được màu trắng). Ngược lại mô hình màu trừ bắt đầu với màu trắng (một tờ giấy trắng được chiếu bằng ánh sáng trắng và trừ đi màu R, G, B của ánh sáng trắng để có được màu đen).

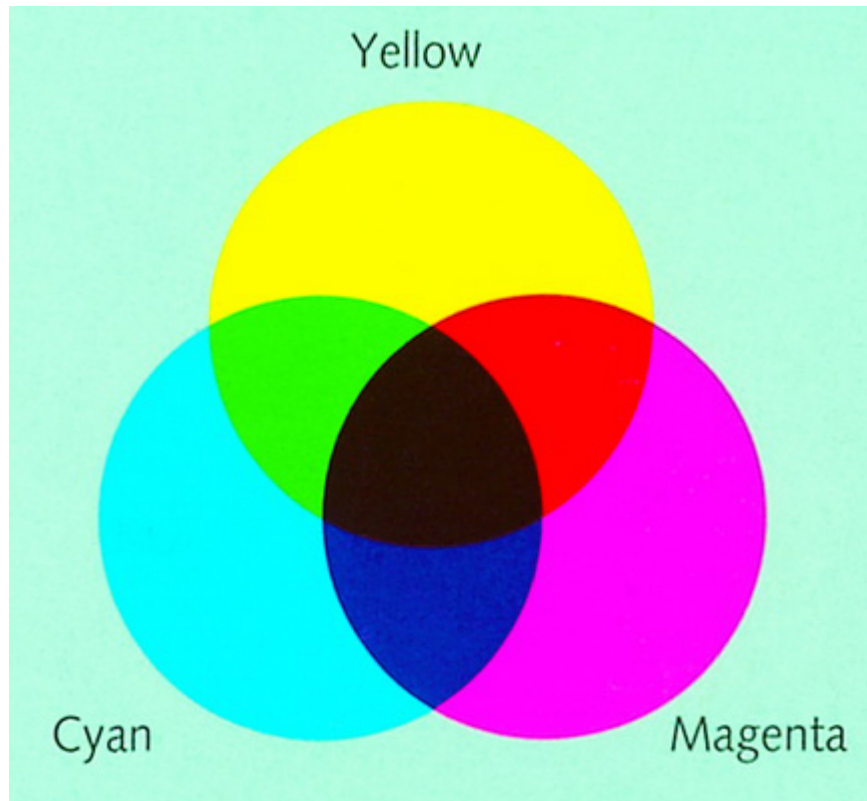
Việc loại bỏ ánh sáng R, G, B được thực hiện bằng việc in chồng các màu mực lam - lục (cyan), đỏ cánh sen (magenta) và vàng (yellow). Mực Cyan có tác dụng hấp thu ánh sáng red, mực Magenta hấp thu ánh sáng green, mực Yellow hấp thu ánh sáng blue.



Mực Cyan hấp thu ánh sáng đỏ - mực Magenta hấp thu ánh sáng lục -
mực Yellow hấp thu ánh sáng lam

Bất kỳ màu nào trong khoảng màu phục chế (CMYK gamut) được đều có thể đạt được bằng cách thay đổi tỷ lệ mực màu C, M, Y. Mô hình màu trừ được sử dụng cho kỹ thuật nhiếp ảnh màu hiện đại và trong tất cả các quá trình in màu công

nghiệp. Trên thực tế do mực in không tinh khiết nên khi 3 màu C, M, Y chồng lên nhau vẫn không tạo ra được màu đen thật sự. Và ngành in phải dùng thêm một bản in với mực đen để bổ trợ cho C, M, Y để tạo thêm chi tiết và chiều sâu cho hình ảnh.

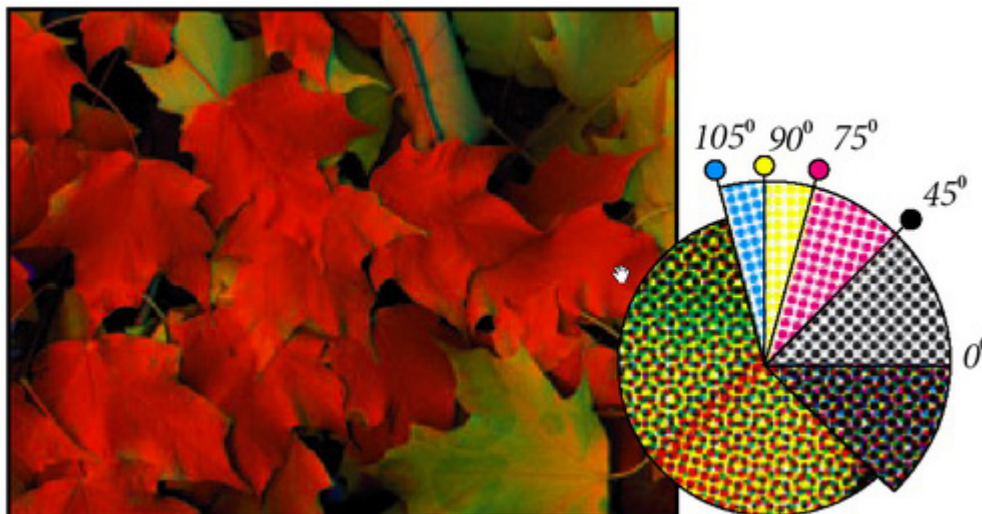


Trong ngành in, 4 màu CMYK được gọi là 4 màu process colors

Trong in ấn, để tạo ra màu đỏ cờ (**Red**) người ta in chồng đỏ cánh sen (**Magenta**) và vàng (**Yellow**). Tương tự ta có:

	C (%)	M(%)	Y(%)	K(%)
Đỏ cờ (Red)	0	100	100	0
Xanh lá (Green)	100	0	100	0
Xanh tím (Blue)	100	100	0	0
Màu trắng	0	0	0	0
Cam	0	50	100	0
Xanh ngọc	40	0	20	0
Xanh bầu trời	60	20	0	0

Màu hồng	5	40	5	0
Màu be	5	5	15	0



Bằng kỹ thuật tram hóa (*screening*) hình ảnh màu được phục chế bằng cách in chồng các hạt tram (*screen dot*) với 4 màu C, M, Y, K theo 4 góc khác nhau

BÀI 3: BẮT ĐẦU VỚI PHOTOSHOP (CS2)

Trong các phần trước, chúng ta đã tìm hiểu sơ qua về giao diện, các palette và thanh công cụ trong photoshop, trong bài này chúng ta sẽ bắt đầu thao tác với photoshop, cụ thể là cách mở, lưu và tạo một file ảnh.

Cũng xin nói thêm để các bạn dễ hình dung, file ảnh là file được tạo ra và lưu lại theo “định dạng ảnh”, có thể là file được tạo ra trực tiếp bằng phần mềm photoshop, hoặc scan lại từ máy scan, hoặc từ máy chụp hình kỹ thuật số..v..v.Nói chung là một file được tạo ra bằng cách nào đó và lưu lại theo định dạng ảnh thì chúng ta có thể mở và xử lý bằng photoshop.Có khá nhiều định dạng ảnh, ví dụ như : BMP, TIF , JPG, GIF, DRAW, mỗi định dạng sẽ có thông tin màu và dung lượng khác nhau.Nhìn chung có 3 định dạng thường được dùng trên web đó là gif ,jpg và bmp vì dung lượng nhỏ nhưng vẫn giữ được chất lượng ảnh khá tốt.Ở đây tôi chỉ gợi ý để các bạn hình

dung thể nào là file ảnh nên không đề cập nhiều về định dạng. Bây giờ chúng ta quay trở lại chủ đề chính của chúng ta.

1-mở một file đã có sẵn:

Bạn rê chuột đến menu File, chọn Open, cửa sổ open sẽ hiện ra, khi đó bạn sẽ duyệt đến thư mục chứa file cần mở và chọn nút open (hoặc nhấp đúp chuột vào file cần mở) khi đó file ảnh sẽ được mở ra.

(ngoài ra bạn cũng có thể bấm giữ phím Ctrl + O hoặc nhấp đúp chuột vào màn hình trống thì cửa sổ Open cũng sẽ hiện ra, dùng cách nào tùy bạn thích). Bấm vào hình minh họa để xem fullsize



2-lưu file:

Sau khi chỉnh sửa xong một file ảnh và muốn lưu lại thì bạn sẽ thực hiện như sau:

-đưa trỏ chuột đến menu File, chọn Save khi đó:

+nếu file ảnh bạn đang xử lý là một file đã tồn tại trong máy tính của bạn rồi (giờ bạn mở ra để chỉnh sửa lại) thì khi chọn save (Ctrl-S), sẽ lưu chồng lên phiên bản cũ (bạn có cảm giác như không có chuyện gì xảy ra).

+nếu file đang xử lý là file mới hoàn toàn thì sẽ xuất hiện cửa sổ save as,khi đó photoshop sẽ yêu cầu bạn chọn nơi lưu file trong khung Save in;đặt tên file trong khung file name và chọn một định dạng ảnh trong khung format.

Photoshop có thể xử lý với nhiều định dạng khác nhau,tuy nhiên chúng ta chỉ cần chú ý một số định dạng cơ bản sau đây:

- **JPG** : là định dạng phổ biến cho file ảnh,với định dạng này file ảnh chỉ có một lớp background duy nhất,dung lượng file khá nhỏ nhưng vẫn đảm bảo chất lượng ảnh khá tốt,phù hợp trong xuất bản web và in ấn kỹ thuật số.

- **PSD** : Với định dạng này,tất cả các đối tượng trong file ảnh nằm trên từng layer khác nhau thì vẫn giữ nguyên như thế (nếu chúng ta không cố tình gộp các layer lại) nhằm giúp chúng ta dễ dàng biên tập,tuy nhiên dung lượng của file ảnh là rất lớn.

- **PNG** : Nếu ta tạo file ảnh với nền background trong suốt,khi lưu file lại với định dạng này thì vẫn giữ được nền trong suốt.Do đó khi mang file ảnh sang chương trình khác để xử lý thì chúng ta chỉ thấy các đối tượng trong file ảnh,phần nền background sẽ bị loại trừ.Trong khi đối với các định dạng kể trên,cho dù chúng ta tạo nền background là trong suốt thì chúng cũng biến thành màu trắng khi lưu.

- **GIF** : Định dạng này chỉ sử dụng cho xuất bản web,không thể dùng cho in ấn,dung lượng file rất nhỏ chỉ giới hạn 256 màu.Các file ảnh động cũng sử dụng định dạng này.

-Sau khi hoàn tất , bạn bấm vào nút save để kết thúc.Bấm vào hình để xem fullsize.



(Thông thường trong quá trình chỉnh sửa ảnh, ta thường tạo ra nhiều layer để dễ dàng biên tập, khi lưu file, mặc nhiên photoshop sẽ chọn định dạng là .PSD và khi đó dung lượng file là khá lớn.)

-Khi chỉnh sửa xong, muốn lưu file lại với phiên bản mới và tên mới bạn vào menu File, chọn save as rồi chọn nơi lưu, tên file và định dạng tương tự như trên. Khi đó trên đĩa cứng của bạn sẽ tồn tại một file gốc và một file mới mà bạn vừa lưu.

3-Tạo file mới:

Để tạo file mới bạn vào menu File, chọn New (hoặc bấm phím Ctrl+N), một cửa sổ New sẽ xuất hiện như sau:



-Tại ô Name: Bạn nhập vào tên file (mặc định sẽ là untitled), có thể bỏ qua bước này vì khi bạn lưu file lại photoshop sẽ yêu cầu bạn nhập tên.

-Tại ô Preset : mặc định là custom (nếu chọn preset sẽ sử dụng lại kích thước file mà bạn đã lưu giữ trước đó trong bộ đệm bàn phím bằng lệnh

copy), ô này cho phép bạn chọn 1 số kích thước định sẵn. Tuy nhiên bạn không cần quan tâm đến ô này.

-Tại ô Width;Height bạn nhập vào chiều rộng và chiều cao của file ảnh, ngay bên phải là ô chọn đơn vị tính cho file (là pixel, mm hay cm.....). Lưu ý rằng bạn nên chọn đơn vị trước rồi mới nhập kích thước sau.

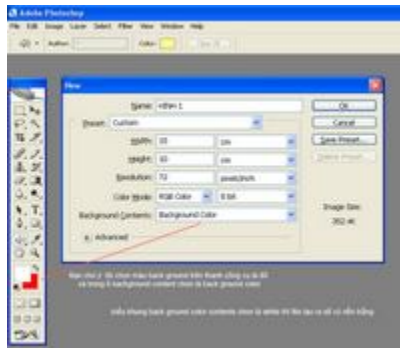
-Tại ô Resolution : bạn chọn độ phân giải cho file, nên chọn là pixel/inch. (thông thường đối với file ảnh dùng để in ấn thì bạn chọn độ phân giải là 300 pixels/inch, còn để xuất lên web thì nên chọn độ phân giải là 72 .

-Tại ô Color mode: bạn chọn hệ màu và số bit màu/kênh. Ô này bạn nên để mặc định là RGB và 8 bit

-Tại ô Background color contents : bạn chọn mặc định là white. Khi bạn chọn white thì file tạo ra sẽ có nền màu trắng, chọn back ground color thì nền sẽ có màu back ground hiện hành trên thanh công cụ, chọn transparent thì nền sẽ trong suốt.

Sau khi hoàn tất bạn bấm ok trên cửa sổ New để kết thúc.

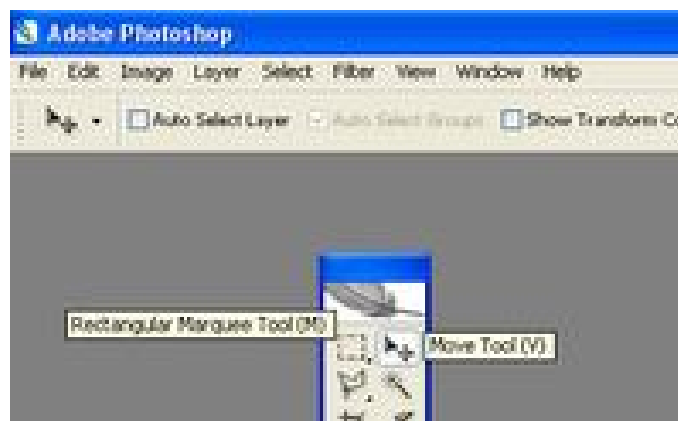
Ví dụ bạn muốn tạo một file ảnh có tên là HINH 1, kích thước ngang là 15cm, cao 10cm, độ phân giải là 72 pixels/inch và nền màu đỏ bạn chọn như hình sau



Đến đây cơ bản bạn đã nắm được cách tạo mới, mở và lưu file. Trong các bài sau chúng ta sẽ đi vào chi tiết từng công cụ.


BÁI 4: CÔNG CỤ CHỌN VÀ DI CHUYỂN (CS2)

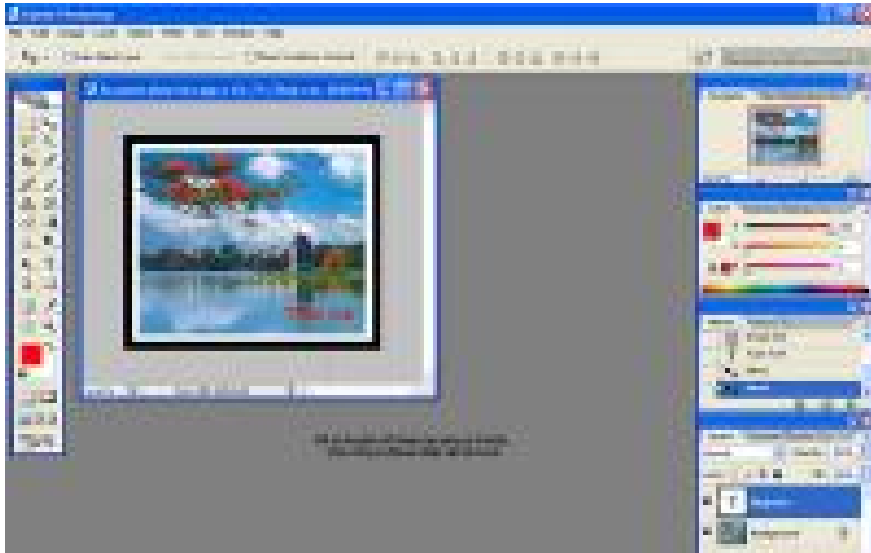
Trong bài học này chúng ta sẽ tìm hiểu về 2 công cụ đầu tiên trên thanh công cụ đó là công cụ Move (V) và Rectangular marquee(M).



1-Công cụ Move (V):

Dùng để di chuyển đối tượng trong file ảnh từ vị trí này sang vị trí khác.

Nhấp chọn biểu tượng  trên thanh công cụ hoặc bấm phím V trên bàn phím sau đó bấm vào đối tượng và rê sang vị trí khác (bấm và giữ chuột trong khi rê).



Lưu ý : để di chuyển đối tượng, trước tiên chúng ta phải chọn layer chứa đối tượng đó và Layer là gì thì các bạn hãy bấm vào đây sẽ hiểu.

Khi chọn công cụ Move, nếu chọn chức năng Auto select trên thanh tùy chọn, sẽ tự động chọn Layer tại vị trí click chuột.


2-Công cụ chọn (Marquee tool) :

Khi xử lý một bức ảnh, nếu không tạo vùng chọn thì photoshop sẽ hiểu rằng bạn muốn xử lý trên toàn bức ảnh. Nếu muốn chỉ xử lý 1 vùng nào đó thì ta phải “khoanh vùng” lại bằng một số công cụ tạo vùng chọn. Ví dụ bạn

có một bức ảnh của một siêu mẫu trông rất hot, bạn muốn đôi mắt của cô ấy đen hơn thì bạn phải khoanh vùng đôi mắt để chỉnh sửa.

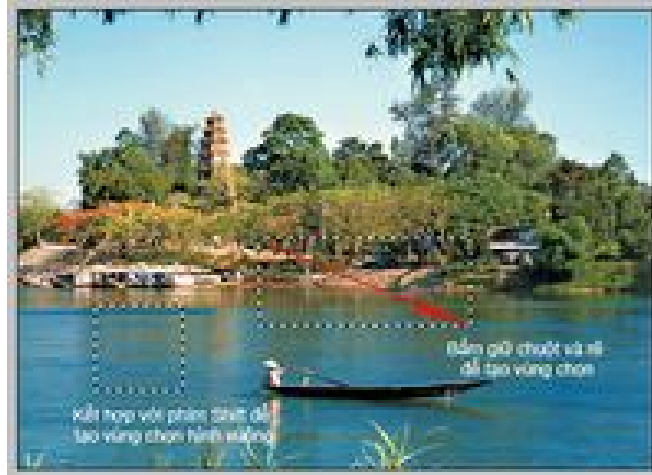
-Bạn thấy tại góc dưới phải của công cụ Rectangular có một tam giác màu đen, bạn bấm vào đó sẽ bung ra bảng sau:




-Rectangular Marquee (M):  Rectangular Marquee Tool M

Chọn công cụ Rectangular Marquee bấm giữ chuột và rê trên ảnh, một vùng chọn hình chữ nhật được tạo ra trông giống như “đàn kiến diễu hành”, mọi sự chỉnh sửa ảnh lúc này chỉ có tác dụng đối với “phần bên trong” hình chữ nhật.

Nếu muốn tạo vùng chọn là hình vuông, bạn chọn công cụ, nhấn giữ phím Shift kết hợp với rê chuột (xem hình minh họa bên dưới, nếu hình bị thu nhỏ, bạn kích vào hình để xem được full size).

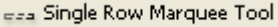


-Công cụ Elliptical Marquee :  Elliptical Marquee Tool M

Cũng tương tự như Rectangular, nhưng tạo ra vùng chọn là hình Elip, khi kết hợp với phím Shift sẽ tạo ra vùng chọn hình tròn.

Khi tạo vùng chọn xong, nếu muốn hủy chọn bạn bấm chuột bên ngoài vùng chọn hoặc phím Ctrl-D. Nếu muốn đảo ngược vùng chọn bạn bấm phím Ctrl+Shift+I.



-Single Row Marquee :  Single Row Marquee Tool

Tạo vùng chọn là một đường nằm ngang. Bạn chọn công cụ và kích vào file ảnh

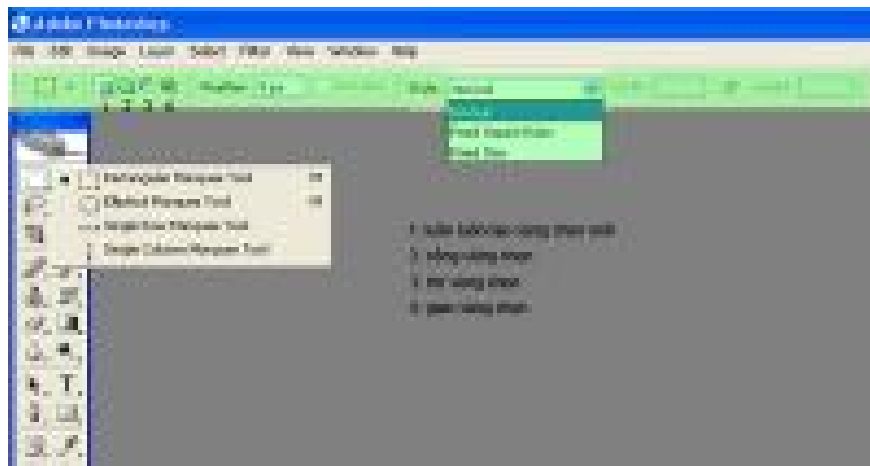
-Single Column Marquee :  Single Column Marquee Tool

Tạo vùng chọn là một đường thẳng đứng.

Các bạn chú ý: đối với công cụ single row và single column, mỗi khi bạn kích vào hình là tạo ra vùng chọn, khi kích vào vị trí khác thì vùng chọn cũ mất đi, một vùng chọn mới sẽ xuất hiện tại vị trí kích chuột nên muốn hủy chọn bạn phải bấm Ctrl-D

BÀI 5: NHÓM CÔNG CỤ TẠO VÙNG CHỌN (MỞ RỘNG)

Ở bài 4 các bạn đã hiểu rõ công dụng của các công cụ tạo vùng chọn trong nhóm công cụ marquee (gồm có Rectangular, Elliptical, Single row và Single column). Trong bài này tôi sẽ giới thiệu thêm một số tùy chọn liên quan đến nhóm công cụ trên. Các bạn xem hình sau: (nhớ là kích vào hình để xem full size vì hình minh họa chỉ xuất hiện dạng thumbnails).



Các bạn chú ý trên thanh tùy chọn (tôi tô màu xanh nhạt) và các số 1,2,3,4 tôi đánh dấu trên hình.

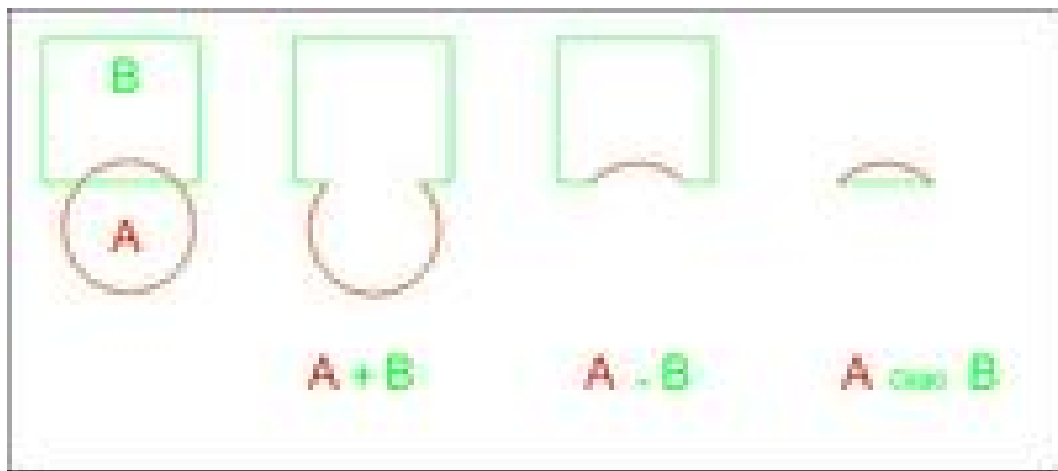
Khi các bạn kích hoạt công cụ Rectangular Marquee (hay Elliptical marquee) thì trên thanh tình trạng nút số 1 sẽ mặc nhiên được chọn, nút này là “new selection” có nghĩa là khi bạn tạo một vùng chọn, rồi tiếp tục tạo thêm một vùng nữa (hoặc 2, 3,.... vùng nữa) thì vùng chọn cũ bị mất đi chỉ còn duy nhất một vùng chọn mà bạn tạo sau cùng. Cũng đúng thôi vì bản thân nó là new selection nên chỉ giữ lại một vùng chọn mới nhất mà thôi.

Kế bên là nút số 2, nút này là “add to selection” nghĩa là cộng vùng chọn. Bạn chọn công cụ Rectangular hay Elliptical, xong bạn kích hoạt nút số 2 trên thanh tùy chọn rồi tiến hành tạo vùng chọn trên file ảnh. Tạo vùng đầu tiên rồi đến vùng thứ 2 (có thể 3, 4 hoặc nhiều vùng tùy bạn), khi đó kết quả là vùng tổng hợp của các vùng trên.

Nút số 3 là “subtract from selection” nghĩa là trừ vùng chọn. Cũng tương tự như cộng nhưng kết quả là trừ vì vùng chọn đầu tiên bị vùng thứ hai “théo mất” một phần.

Cuối cùng là nút số 4 “intersec with selection” có nghĩa là giao giữa các vùng chọn, kết quả là phần giao nhau giữa hai vùng chọn.

Nếu các bạn không thích chọn các nút 1,2,3,4 trên thanh tùy chọn thì có thể dùng phím. Bạn tạo vùng chọn đầu tiên sau đó bấm phím shift rồi tạo vùng chọn thứ hai để có kết quả là cộng vùng chọn; bấm Alt để có kết quả là trừ và bấm Alt+Shift để có kết quả là giao. Hình bên dưới giúp bạn dễ hình dung.



Bên cạnh các nút 1,2,3,4 là tùy chọn Feather, các bạn nên để mặc định là 0, trong các bài sau tôi sẽ giải thích ý nghĩa của feather.

Tiếp theo là tùy chọn style:

-Mặc định của style là normal, nghĩa là bạn được phép tạo vùng chọn một cách thoải mái, lớn nhỏ tùy thích, bạn rê chuột đến đâu sẽ tạo vùng chọn

đến đó. Khi chọn normal thì ô nhập thông số Width; Height kế bên sẽ không có hiệu lực

-Nếu chọn style là Fixed aspect ratio thì khung Width và Height sẽ có hiệu lực, bạn nhập giá trị vào hai ô này, khi đó vùng chọn bạn tạo ra sẽ có tỷ lệ chiều rộng và cao như bạn chọn. Ví dụ bạn nhập thông số chiều rộng (width) là 1 và chiều cao (hieght) là 3 thì vùng chọn dù lớn hay nhỏ vẫn giữ đúng tỷ lệ rộng/cao là 1/3.

-Nếu chọn style là Fixed size (kích thước cố định) thì vùng chọn bạn tạo ra sẽ có kích thước cố định theo thông số bạn nhập vào ô width (độ rộng) và Height (độ cao). Ví dụ bạn muốn tạo vùng chọn ngang 10cm và cao 15cm thì bạn nhập vào ô width 10cm và ô height 15cm. Khi đó trên file ảnh bạn chỉ cần kích chuột là sẽ có một vùng chọn đúng bằng kích thước trên.

BÀI 6: TẠO VÙNG CHỌN BẰNG MAGIC VÀ LASSO (CS2)

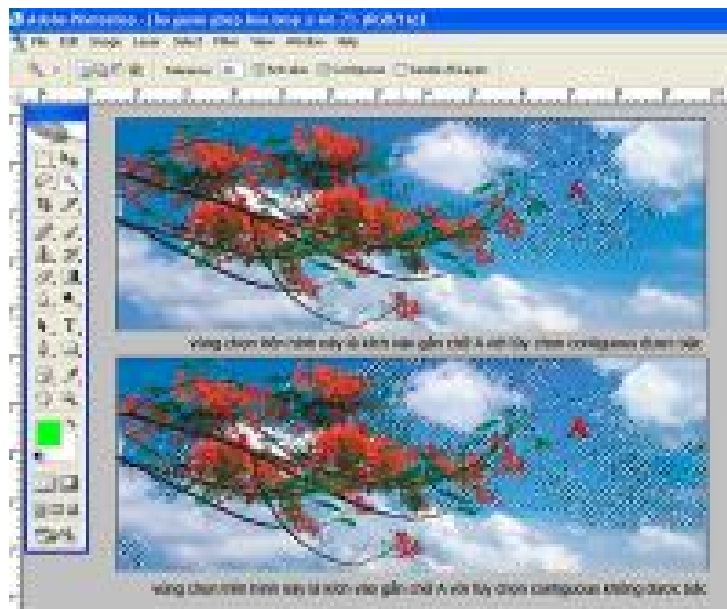
Trong bài học này tôi sẽ giới thiệu với các bạn hai công cụ tạo vùng chọn khác đó là Magic Wand và nhóm công cụ Lasso.

Trước tiên xin nói thêm một vài điều.Photoshop cung cấp cho chúng ta nhiều hệ màu khác nhau như CMYK, Lab,RGB.....nhưng thông thường chúng ta hay sử dụng hệ màu RGB.Vậy RGB là gì?RGB là viết tắt của Red Green và Blue – là 3 màu cơ bản để tạo ra rất nhiều màu mà chúng ta có thể nhìn thấy được.RGB là tổng hợp của 3 kênh: kênh Red, kênh Green và kênh Blue, mỗi kênh là 8 bit, biểu diễn 256 giá trị từ 0 đến 255, khi kết hợp cả 3 kênh lại thì hệ màu RGB có khả năng thể hiện khoảng 16,7 triệu màu.Khi cả 3 kênh đều mang giá trị 0 (R=0;G=0;B=0) thì sẽ cho ra màu đen,khi 3 kênh mang giá trị cao nhất là 255 sẽ cho ra màu trắng,nếu cả 3 kênh mang cùng một giá trị từ 1-254 thì sẽ cho ra màu “xám”,khi cả 3 kênh mang 3 giá trị khác nhau thì sẽ cho ra một màu.Một bức ảnh màu tập hợp rất nhiều ảnh điểm mang giá trị màu khác nhau mỗi ảnh điểm là một pixel,số lượng pixel

trên một đơn vị độ dài gọi là độ phân giải.Sơ qua vài điều để các bạn dễ hình dung,chúng ta sẽ tiếp tục bài học.

1-Công cụ Magic Wand (đũa thần):

Chọn biểu tượng trên thanh công cụ,xong kích vào một vùng trên file ảnh thì một vùng chọn sẽ xuất hiện.



Các bạn chú ý trên thanh tùy chọn:



các nút New;Add,Subtract và intersec tôi đã giải thích rồi nên không nhắc lại ở đây.

Tùy chọn Tolerance : Quyết định ‘những màu tương tự’ với màu mà bạn chọn. Bạn nhập vào một giá trị tính bằng pixel, trong giới hạn từ 0 đến 255. Giá trị nhỏ thì số pixel chọn sẽ ít, giá trị lớn thì số pixel chọn sẽ nhiều, photoshop sẽ tính toán để tìm chọn những pixel “gần giống” với pixel ngay vị trí bạn kích chuột căn cứ vào dung sai mà bạn cho trong hộp số tolerance. Nếu giá trị là 255 thì toàn bộ hình ảnh sẽ được chọn, ngược lại giá trị là 0 thì chỉ chọn những pixel “giống hệt” pixel ngay vị trí bạn kích chuột.

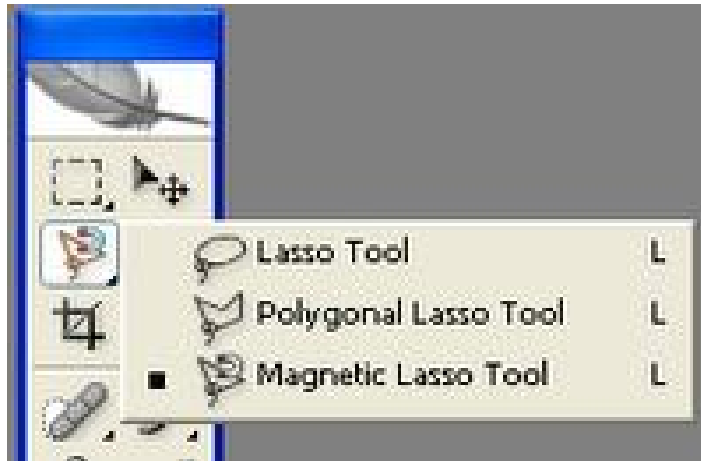
Tùy chọn Anti-alias : Bạn kiểm nhận vào nút này để tạo độ mượt đường biên vùng chọn.

Tùy chọn Contiguous : Nếu kiểm nhận tùy chọn này thì những pixel tương tự nằm gần kề với vị trí kích chuột mới được chọn, nếu không thì chọn trên phạm vi toàn hình.

Tùy chọn Sample all layer : Nếu được kiểm nhận thì phạm vi tính toán được áp dụng trên toàn bộ layer nhìn thấy được, nếu không thì chỉ tính toán dựa trên layer hiện hành (layer mà bạn đang làm việc).

2-Công cụ Lasso :

Khi kích vào tam giác màu đen trên công cụ lasso sẽ bung ra bảng những công cụ trong nhóm lasso.



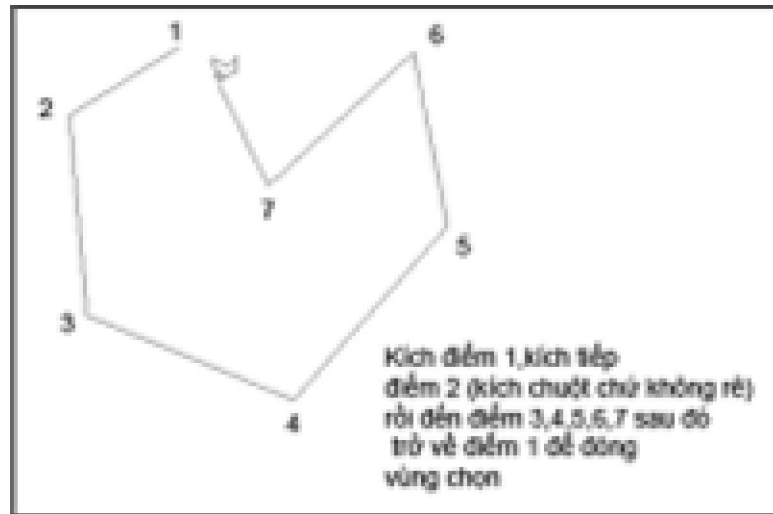
A-Lasso: 

Kích chọn biểu tượng trên thanh công cụ, xong kích vào 1 điểm nào đó trên file ảnh (rồi giữ không nhả chuột) và “vẽ”, một vùng chọn “đẹp tuyệt vời” sẽ được tạo ra theo nét vẽ của các bạn. Các bạn thử chọn công cụ rồi vẽ lên file ảnh (giống như các bạn cầm bút chì để vẽ) một vùng chọn hình tròn hoặc hình chữ nhật xem đẹp đến mức nào nhé.

B-Polygonal : 

Bạn chọn biểu tượng Polygonal Lasso, xong kích vào vị trí nào đó trên hình (tạm gọi là điểm đầu tiên), tiếp tục kích chọn điểm thứ 2, thứ 3..... (nhớ là kích chuột chứ không rê chuột nhé) cuối cùng quay lại kích vào “điểm đầu tiên” để đóng vùng chọn. Khi đưa trỏ chuột đến “điểm đầu tiên” thì biểu tượng trỏ chuột sẽ có một vòng tròn nhỏ phía dưới báo cho chúng ta

biết là vùng chọn sẽ được đóng. Nếu điểm cuối cùng của bạn không trùng với điểm đầu tiên mà bạn kết thúc lệnh thì điểm cuối đó và điểm đầu sẽ tự động nối lại bằng một đoạn thẳng. Bạn xem hình minh họa sẽ hiểu thôi, nhớ kích vào ngay hình minh họa nếu xem không rõ.



C-Magnetic Lasso : 

Công cụ này có tính chất như một thỏi nam châm sẽ tự động bắt dính vào “cạnh” (cạnh được hiểu nôm na là vùng tiếp giáp giữa hai vùng màu khác nhau) khi chúng ta rê chuột trên file ảnh. Khi sử dụng công cụ này, trước tiên bạn nhấp chọn một điểm để tạo “điểm neo”, sau đó bạn di chuyển trở chuột theo “cạnh” mà bạn muốn tạo vùng chọn (nhớ là chỉ di chuyển chuột thôi nhé, nếu khu vực chọn có “cạnh” quá phức tạp thì bạn nhấp chuột để tạo

“điểm neo” tiếp theo, nếu bắt dính vào vị trí không chính xác như ý bạn thì bạn bấm phím delete và tiếp tục lại. Bạn xem hình minh họa dưới đây:



Các giá trị trên thanh tùy chọn:



-Width : Nhập vào một giá trị pixel để xác định phạm vi dò tìm, Magnetic lasso chỉ dò tìm “cạnh” trong phạm vi độ rộng mà bạn nhập vào ô Width tính từ vị trí trở chuột.

-Edge Contrast : Xác định “độ nhạy” của lasso, bạn nhập vào giá trị từ 1% đến 100%. Giá trị cao sẽ dò tìm những vùng có độ tương phản cao, giá trị thấp thì ngược lại.

Các bạn nên thực hành nhiều để có kinh nghiệm trong việc sử dụng các công cụ chọn, nếu chỉ đọc lý thuyết suông thì sẽ gặp khó khăn, trăn hay không bằng tay quen mà.

Thực ra việc tạo vùng chọn còn tùy thuộc vào bức hình bạn đang xử lý và yêu cầu cụ thể của từng hình mà bạn sẽ sử dụng công cụ nào cho phù hợp. Ví dụ đối với tấm hình áo veston ở phần trên, bạn sử dụng công cụ nào để tạo vùng chọn cho phần áo nhanh và thích hợp nhất? Sử dụng Rectangular ư? Không thể được, sử dụng Magnetic Lasso thì được nhưng bạn phải mất công di chuột quanh đường biên áo. Cách tốt nhất trong trường hợp này bạn sử dụng Magic Wand tool (mà tôi đã trình bày ở phần trên). Tôi dùng công cụ này kích vào phần nền màu đỏ, khi đó toàn bộ màu đỏ của phần nền sẽ được chọn, xong tôi đảo vùng chọn (Ctrl-Shift-I) thì chiếc áo sẽ được chọn. Vậy là tôi đã chọn xong chiếc áo veston một cách nhanh chóng.

Đến đây xem như các bạn đã nắm vững cách sử dụng các công cụ chọn rồi nhé, hãy thực hành nhiều để có kinh nghiệm.

BÀI 7: TÙY BIẾN VÙNG CHỌN

Trong những bài trước các bạn đã nắm được cách sử dụng tất cả các công cụ tạo vùng chọn, bài này chúng ta sẽ tìm hiểu thêm một số chức năng nữa.

Các lệnh liên quan đến vùng chọn đều nằm trong menu Select.



-Để chọn toàn bộ ảnh, bạn bấm phím Ctrl+A hoặc chọn lệnh từ menu : Select \ All.

-Để hủy chọn bạn bấm Ctrl+D hoặc chọn Deselect từ menu Select.

-Khi vừa hủy chọn,muốn lấy lại vùng chọn vừa hủy bạn bấm Shift+Ctrl+D hoặc chọn Reselect từ Menu Select.

-Để đảo ngược vùng chọn bạn bấm Shift+Ctrl+I hoặc chọn Inverse từ Menu Select.

-Để “làm mềm” biên vùng chọn,bạn vào Menu Select chọn Modify \ Smooth, nhập vào giá trị Smooth.

-Để tạo vùng chọn dạng đường viền bạn vào Menu Select chọn Modify \ Border và nhập giá trị độ rộng vào cửa sổ Border Selection.



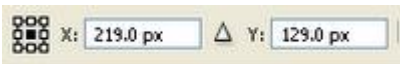
-Để mở rộng vùng chọn,vào menu Select chọn Modify \ Expand và nhập giá trị Expand.

-Để thu hẹp vùng chọn, bạn vào Menu Select chọn Modify \ Contract và nhập giá trị Contract.Các bạn xem hình minh họa sau đây:



-Để xoay vùng chọn bạn vào Menu Select chọn Transform Selection hoặc bấm phím Ctrl+T sẽ xuất hiện một khung bao có 8 nút điều khiển, bạn đưa trỏ chuột ngay bên ngoài vùng chọn bạn sẽ thấy mũi tên 2 đầu, khi đó bạn rê chuột để xoay vùng chọn, đưa trỏ chuột vào trong vùng chọn để di chuyển (chú ý không để trỏ chuột ngay tâm vùng chọn vì khi đó bạn sẽ di chuyển tâm của chúng). Ngoài ra khi đưa trỏ chuột đến một trong 8 nút điều khiển bạn có thể kéo chúng để biến đổi theo ý bạn. Để biến đổi vùng chọn theo một giá trị chính xác các bạn phải sử dụng các thông số trên thanh tùy chọn, các thông số như hình sau:



-X, Y : Giá trị trong khung này cho ta biết vị

trí tâm của vùng chọn trên file ảnh. Tâm vùng chọn cách gốc tọa độ một khoảng là X theo chiều ngang và một khoảng là Y theo chiều dọc. Các bạn có thể thay đổi vị trí tâm vùng chọn bằng cách đưa trỏ chuột đến tâm và kéo chúng sang vị trí khác, mọi sự biến đổi vùng chọn sẽ được tính từ tâm này. Gốc tọa độ mặc định là ngay góc trái phía trên của file ảnh, bạn có thể

dời góc tọa độ nếu muốn. Khi bạn dời tâm vùng chọn đến góc trên trái của file ảnh thì giá trị X, Y sẽ bằng 0 vì tâm lúc này trùng với góc tọa độ. (bấm Ctrl+R để hiện thanh thước ngang và dọc để thấy góc tọa độ).

-W,H : Cho bạn thay đổi chiều rộng hoặc chiều cao của vùng chọn, các bạn có thể nhập vào giá trị % hoặc giá trị pixel, nếu kích chọn vào dấu liên kết thì sẽ thay đổi theo cùng một giá trị.

-Rotate : Cho bạn xoay vùng chọn, bạn nhập vào một giá trị góc xoay (giá trị âm hoặc dương).

-H,V : Cho bạn kéo xiên (skew) vùng chọn theo chiều ngang (H:horizontal) và chiều dọc (V:Vertical)

-Wrap mode : Khi bạn kích chọn nút này sẽ có một khung lưới bao quanh vùng chọn với các nút tròn màu đen, các nút này là nút điều khiển, bạn bấm vào chúng và kéo khi đó vùng chọn sẽ biến đổi méo mó lung tung, khi đã vừa ý rồi thì bấm Enter để kết thúc lệnh.

****Lưu lại vùng chọn:**

Khi các bạn vừa mở hay tạo mới một file ảnh,các bạn thử nhìn xem 2 dòng lệnh cuối cùng trong Menu Select là Load Selection và Save Selection đều bị mờ (không sử dụng được).Khi các bạn vừa tạo xong vùng chọn thì lệnh Save Selection có hiệu lực còn lệnh Load selection vẫn bị mờ, điều này cũng hợp logic thôi vì chưa save vùng chọn thì lấy gì cho nó load.Chúng ta cũng hợp logic thôi vì chưa save vùng chọn thì lấy gì cho nó load.Chúng ta save vùng chọn để làm gì?trong quá trình xử lý ảnh,đôi khi chúng ta mất rất nhiều công sức để tạo được một vùng chọn phức tạp và chính xác,do quá say mê chỉnh sửa đến khi cần dùng lại vùng chọn cũ thì đã muộn mất rồi,chỉ còn cách tạo lại mà thôi.Vì quá quan tâm đến các bạn, sợ các bạn tốn công sức làm lại,sợ các bạn mau cận thị,sợ các bạn không có thời gian rảnh để đi nhậu,sợ các bạn tức giận đập phá bàn phím.....nên anh chàng Photoshop cung cấp cho các bạn một công cụ lưu vùng chọn để có thể sử dụng lại về sau.

Các bạn chọn lệnh Save Selection từ Menu Select hoặc bấm phím **Alt+S+S (đối với Photoshop CS4 bạn bấm phím Alt+S+V)**,xuất hiện cửa sổ save như sau:



Khu vực Destination :

Document : Mặc định sẽ là tên của file ảnh,khi đó vùng chọn được lưu kèm theo file ảnh(bạn nên để mặc định).Nếu bạn chọn New thì sẽ lưu vùng chọn thành 1 file mới chỉ có hai màu đen trắng mà thôi.

Channel: Mặc định là New

Name : bạn nhập tên cho vùng chọn trong ô này.

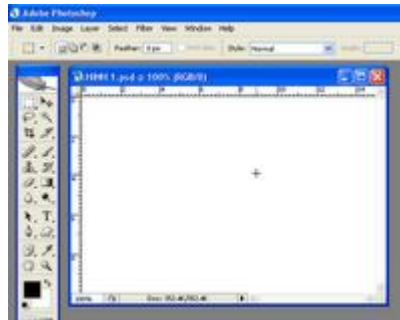
Khu vực Operation:

Các bạn thấy chỉ tùy chọn New Channel là có hiệu lực (vì đây là lần lưu đầu tiên),các tùy chọn khác bị mờ.

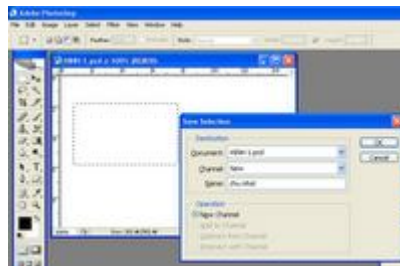
Xong các bạn bấm OK để thoát lệnh và đóng cửa sổ.Lúc này vùng chọn đã lưu lại thành một kênh gọi là kênh alpha,khi đó file ảnh của các bạn sẽ có 5 kênh,một kênh tổng hợp RGB,3 kênh Red,Green,Blue và 1 kênh alpha.Nhớ là khi lưu file bạn phải chọn định dạng là .PSD nhé.

Các bạn hãy xem ví dụ cụ thể sau đây:

Tôi tạo một file mới (menu File \ New) kích thước 15cm x 10cm độ phân giải 72 pixel/inch nền màu trắng,tên file là HINH 1 sẽ được như sau:



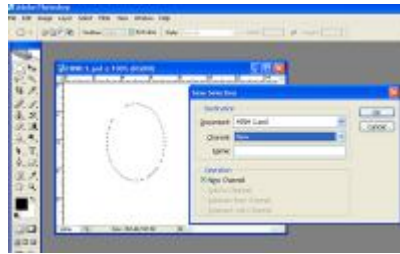
Tôi tạo một vùng chọn hình chữ nhật và lưu lại với tên là “chu nhật”,
tôi được hình như sau:



Tiếp tục tạo một vùng chọn mới hình Elip và lưu lại thì có một trường
hợp mới phát sinh. Ở mục channel trong cửa sổ Save selection nếu bạn chọn
new



thì sẽ lưu vùng chọn trên một kênh khác, nghĩa là file ảnh sẽ có 2 kênh
alpha, một cho vùng chọn hình chữ nhật, một cho vùng chọn hình Elip.



Nếu bạn chọn là “chu nhật” nghĩa là bạn muốn lưu vùng chọn hình Elip này trên cùng kênh với vùng chọn hình chữ nhật thì các nút trong khu vực Operation đều có hiệu lực để bạn lựa chọn.



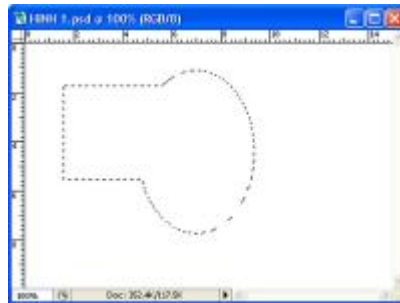
-Replace Channel : thay thế kênh cũ.

-Add to channel : Cộng vùng chọn.

-Subtract from channel : Trừ vùng chọn.

-Intersect with channel : Giao giữa hai vùng chọn.

Giả sử bạn chọn là cộng vùng chọn (Add to channel) thì kênh “chu nhật” sẽ lưu lại một vùng chọn như sau:



****Nạp lại vùng chọn đã lưu (load selection):**

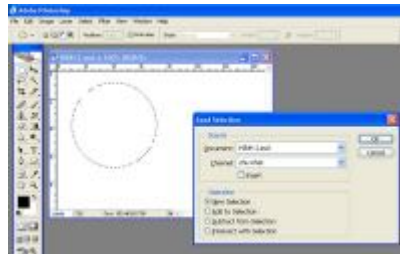
Từ Menu Select bạn chọn lệnh Load selection hoặc bấm phím **Alt+S+L** (với Photoshop CS4 bạn bấm phím **Alt+S+O**)

Nếu file ảnh bạn đang mở hiện không có vùng chọn nào thì cửa sổ Load Selection như sau:



Vùng chọn sẽ được load lên bình thường.

Nếu trên file ảnh đang có một vùng chọn (ví dụ vùng chọn hình tròn như hình minh họa) thì cửa sổ Load Selection sẽ có các nút lựa chọn trong khung operation



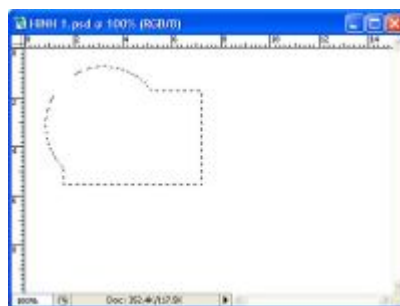
New: Load lên và hủy vùng chọn hiện hành (hủy vùng hình tròn)

Add to selection: Vùng chọn load lên sẽ được cộng với vùng chọn hiện hành.

Subtract from selection: Trừ với vùng chọn hiện hành.

Intersect with selection: Giao cắt với vùng chọn hiện hành.


Giả sử nếu ta chọn là Add to selection thì sẽ được vùng chọn như sau:

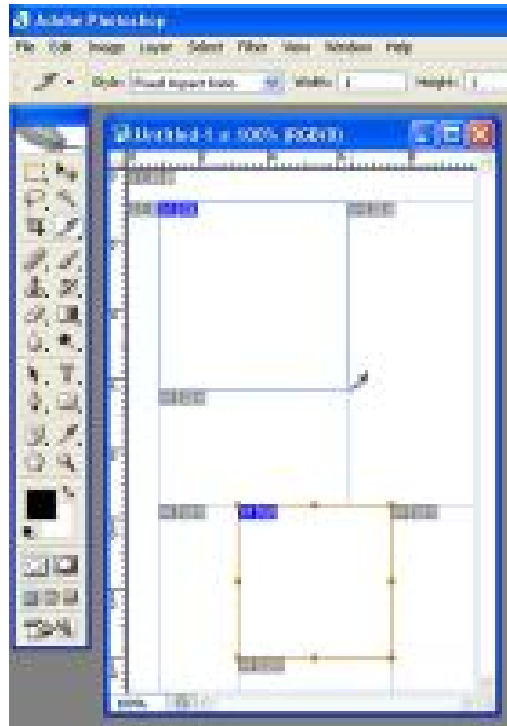


BÀI 8: PHÂN CHIA VÀ CẮT GỌN HÌNH

Tiếp theo chúng ta sẽ tìm hiểu hai công cụ mới đó là **Slice** (phân chia) và **Crop**(cắt xén)

1-Công cụ Slice (K):

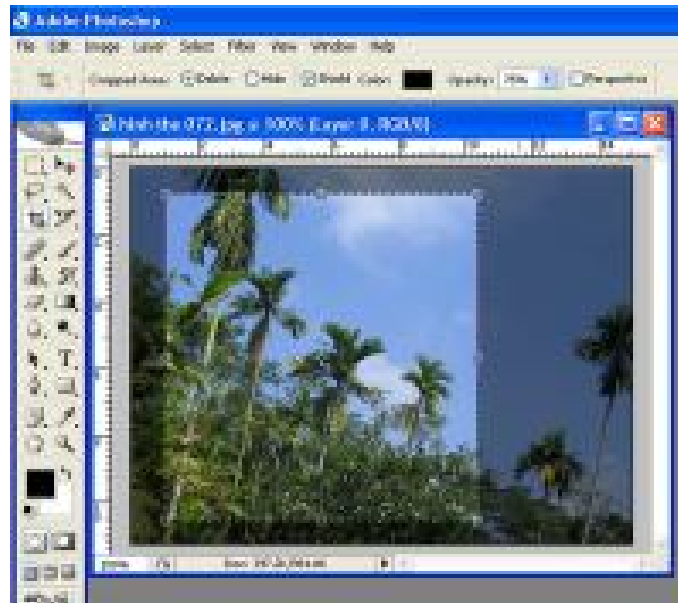
Phân chia hình ra làm nhiều phần,thường dùng phân chia hình cho web.Bạn giữ chuột và rê trên hình giống như tạo vùng chọn,sau khi phân chia xong bạn save file lại bằng lệnh save for web (Alt+Shift+Ctrl+S) thì mỗi ô phân chia trên hình sẽ tự động được lưu thành một file riêng.Công cụ Slice Select  dùng để chỉnh sửa lại vùng phân chia bạn đã tạo ra bằng Slice.



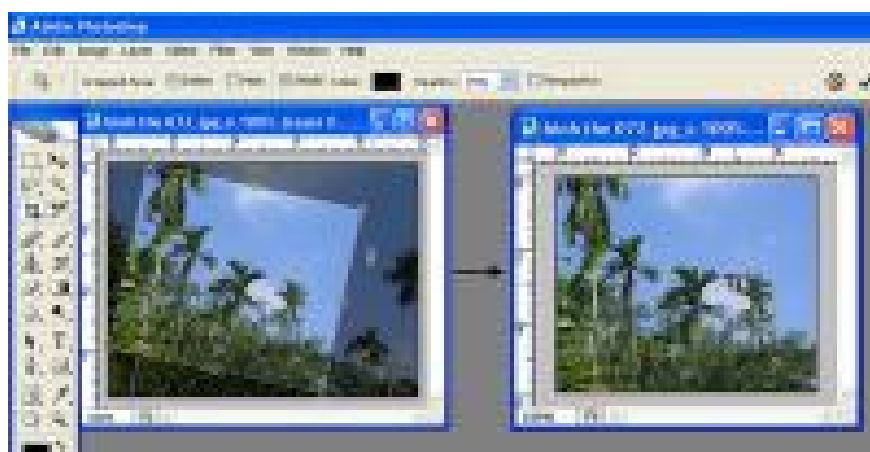
2-Công cụ Crop(C):


Cắt xén hình ảnh lại cho gọn. Bạn chọn công cụ, sau đó rê trên file ảnh giống như tạo vùng chọn, khi nhả chuột bạn sẽ thấy một khung bao với 8 nút vuông xung quanh, bên trong vùng chọn crop (phần mà bạn muốn giữ lại) sẽ sáng hơn và phần bên ngoài (bạn muốn bỏ đi) sẽ hơi tối hơn. Bạn có thể thay đổi vùng chọn crop bằng cách kéo các nút vuông quanh khung bao hoặc xoay khung bao, khi đã vừa ý thì bấm phím Enter để kết thúc lệnh, muốn hủy lệnh bạn bấm phím ESC.

Phần bên trong khung bao của hình minh họa bên dưới được giữ lại, toàn bộ phần bên ngoài sẽ được cắt bỏ hoàn toàn.



Nếu muốn vừa crop vừa chỉnh chu lại cho ngay thẳng thì các bạn xoay vùng chọn crop. Trong hình minh họa dưới đây, bạn muốn chỉnh sửa hàng cây cho ngay và cắt tia gọn lại thì bạn xoay vùng chọn Crop.



Các bạn chú ý trên thanh tùy chọn: 

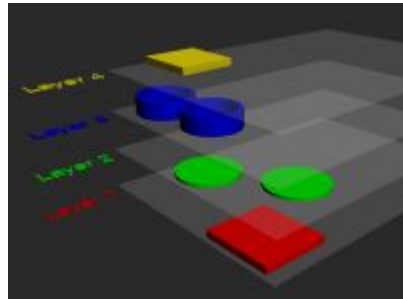
Nếu nhập giá trị chiều rộng vào ô Width, chiều cao vào ô Height và độ phân giải vào ô Resolution thì file ảnh sau khi crop sẽ có kích thước và độ phân giải đúng như bạn đã cho. Ví dụ tôi nhập giá trị giống như hình minh họa trên thì sau khi Crop tôi sẽ có file ảnh kích thước ngang 10cm, cao 15 cm và độ phân giải là 72 pixels/inch.

BÀI 9: NÓI VỀ LAYER

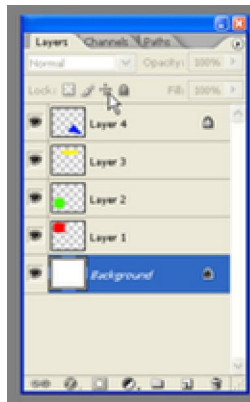
Trong bài này chúng ta sẽ tìm hiểu về Layer (lớp). Để thuận tiện cho việc xử lý, chúng ta thường bố trí đối tượng trên những Layer để khi xử lý đối tượng này không "dính dáng" gì đến đối tượng trên Layer kia. Tất cả những gì liên quan đến Layer đều nằm trên palette Layer .

Các bạn hình dung thế này: Layer giống như những tấm phim hay tấm kính trong suốt được xếp chồng lên nhau, mỗi tấm phim (hay kính) như vậy gọi là một Layer, trên mỗi tấm phim (hay kính) đó bạn có thể bố trí nhiều đối tượng (hình ảnh, văn bản...). Khi bạn làm việc với Layer nào thì chỉ những đối tượng trên Layer đó bị tác động, những đối tượng trên Layer khác không bị ảnh hưởng. Khi nhìn từ trên xuống thì toàn bộ đối tượng trên các Layer sẽ được nhìn thấy nếu như đối tượng bên dưới không bị đối tượng bên trên nó che khuất. Bạn có thể tạo rất nhiều Layer trong một file ảnh nhưng hãy coi

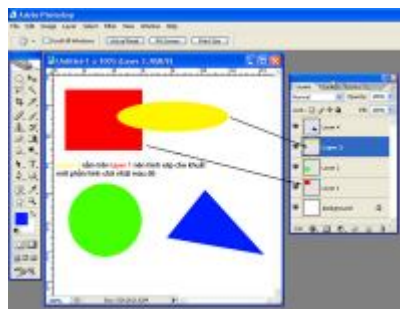
chừng vì khi đó dung lượng file là rất lớn có thể làm treo máy của bạn.Sau đây là mô hình cơ đơn giản để các bạn dễ hình dung .



Khi các bạn bấm F7 thì Palette Layer sẽ hiện ra (theo mặc định)Trong Palette này có nhiều Tab (Layer,chanel,path),các bạn chọn Tab nào thì Tab đó sẽ active và sẽ có các chức năng tương ứng.Ở bài này chúng ta đang làm việc với Tab Layer (xem hình)



Các bạn chú ý hình minh họa sau đây :



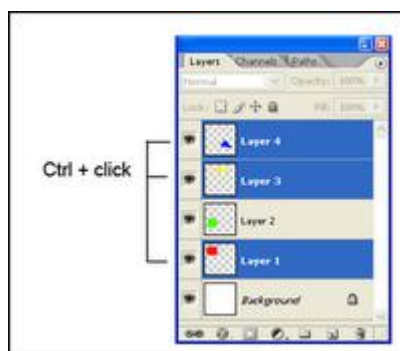
Trên hình có 4 đối tượng là hình chữ nhật, hình tròn, hình Elip và hình tam giác được đặt trên 4 Layer khác nhau là Layer 1, Layer 2, layer 3, Layer 4 theo thứ tự từ dưới lên và 1 Layer background màu trắng. Lúc này layer 3 đang được chọn (trong tab Layer, layer 3 có nền màu xanh dương cho biết đang được chọn) nên chỉ đối tượng tam giác Elip màu vàng bị tác động khi xử lý, các đối tượng còn lại không ảnh hưởng. Chúng ta không thấy hoàn toàn hình chữ nhật màu đỏ là vì nó nằm ở Layer 1 bên dưới bị đối tượng Elip ở layer 2 phía trên che khuất một phần.

Chúng ta sẽ đi vào từng thành phần của Palette Layer

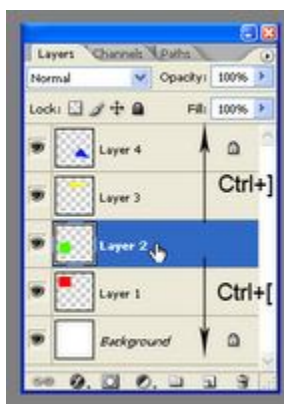
1-Bấm chuột vào ngay Tab Layer kéo thả ra ngoài để tạo Palette độc lập hoặc thả vào Palette khác. Các bạn tùy ý sắp xếp theo sở thích của mình.



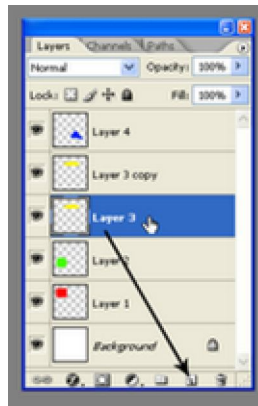
2-Chọn Layer: Chọn Layer nào thì kích chuột ngay layer đó, chọn nhiều Layer thì kết hợp phím Ctrl rồi lần lượt kích vào Layer muốn chọn.



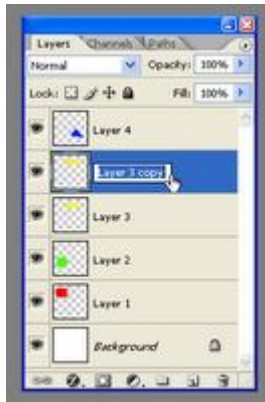
3-Chuyển Layer: Bấm vào Layer cần chuyển rồi rê lên hoặc rê xuống, hoặc có thể dùng phím Ctrl+] hay Ctrl+[để chuyển lên hay xuống từng Layer một.



4-Copy Layer: Chọn Layer muốn copy, bấm Ctrl+J hoặc rê Layer đó thả vào biểu tượng new Layer, một bản sao Layer sẽ nằm ngay trên Layer gốc.



5- Đổi tên Layer: Nhấp đúp chuột ngay tên layer và nhập tên mới.



6-Xóa Layer: Rê Layer muốn xóa thả vào biểu tượng thùng rác (delete layer)



7-Tạo Layer mới: Kích biểu tượng Creat new layer để tạo mới.

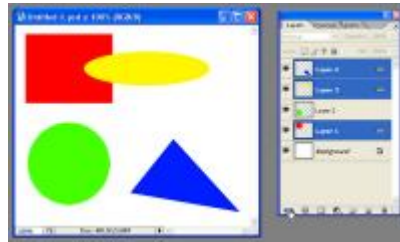


8-Ẩn ,hiện Layer :Kích vào biểu tượng con mắt ngay bên trái tên Layer.

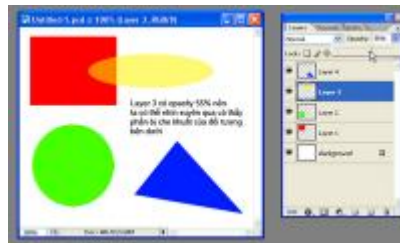


9-Liên kết layer: Chọn những Layer cần liên kết, bấm vào biểu tượng “mắt xích” bên dưới.Các Layer được liên kết sẽ có biểu tượng mắt xích trên

Layer.Khi di chuyển thì các đối tượng trên các Layer đã liên kết sẽ di chuyển cùng lúc

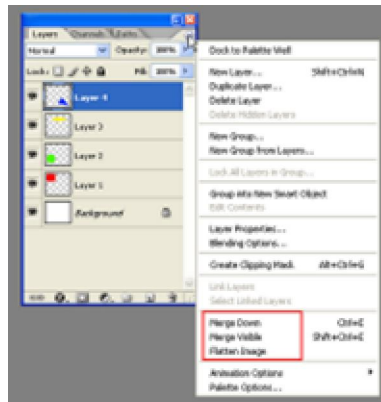


10-Opacity: Độ mờ đục của Layer.Opacity =100% :mờ đục hoàn toàn
opacity=0% : trong suốt hoàn toàn (không còn nhìn thấy đối tượng).Opacity=50% sẽ có độ mờ đục 50% khi đó chúng ta sẽ thấy được đối tượng ở Layer bên dưới.



11- Gộp Layer : Sau khi xử lý hoàn chỉnh,bạn có thể “dán dính” các Layer lại thành một để file ảnh “nhẹ” đi.Các bạn nên cân nhắc, khi đã dán dính lại rồi thì không tách ra được đâu.Bấm phím Ctrl+E sẽ gộp (merge layer) Layer bạn đang chọn với Layer ngay bên dưới nó,nếu có nhiều Layer được chọn thì Ctrl+E sẽ gộp những Layer đó lại với nhau.Các bạn bấm vào

nút bung (hình tam giác phía trên phải của palette) sẽ hiện ra bảng lệnh như sau.

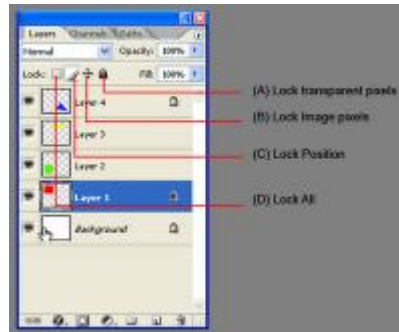


Merge down : dán dính Layer đang chọn với layer bên dưới nó, nếu chọn nhiều Layer thì sẽ dán những Layer đã chọn(hoặc bấm Ctrl+E).

Merge Visible (Ctrl+Shift+E): sẽ dán dính những layer “nhìn thấy” (không dán những layer ẩn)

Flatten Image: dán toàn bộ các layer thành Background (nếu không có layer nào ẩn thì Flatten Image và Merge visible là như nhau).

12-khóa Layer:các bạn xem hình bên dưới



A –Lock transparent pixels :Khóa không cho thao tác trên vùng trong suốt của Layer,nhưng có thể xử lý ngay trên đối tượng

B – Lock image pixels :Khóa không cho xử lý trên Layer,tuy nhiên có thể di chuyển đối tượng.

C – Lock position : Khóa không cho di chuyển nhưng cho phép xử lý đối tượng.

D – Lock All : Khóa tất cả, không cho thực hiện thao tác gì trên Layer.

13-tạo vùng chọn là đường biên đối tượng :Bấm Ctrl+ kích vào Layer.



Các bạn thấy Layer Background luôn luôn bị khóa và bạn không thể xóa được Layer này. Tuy nhiên bạn có thể nhấp đúp vào Layer background, đổi tên cho nó và khi đó bạn có thể thao tác như một Layer bình thường. Vậy là các bạn đã nắm vững về Layer rồi nhé.

BÀI 10: NHÓM CÔNG CỤ

NHÂN BẢN

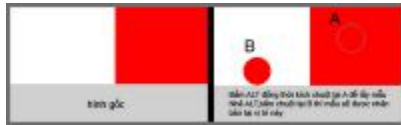
1- Công cụ Clone Stamp (S):

Công cụ này dùng để “nhân bản”, nói nôm na là lấy một phần ảnh nơi này đắp vào nơi khác (có thể trên cùng một ảnh hoặc hai ảnh khác nhau). Trong xử lý ảnh chúng ta thường dùng công cụ này để retouch lại ảnh, khử mụn, “vết chân vịt” trên nét mặt,..... làm cho ảnh mịn hơn và đẹp hơn hoặc có thể dùng công cụ này để phục chế ảnh. Sử dụng công cụ này có hai bước là lấy mẫu và nhân bản.

A-lấy mẫu: Bấm giữ phím Alt đồng thời kích chuột vào một vùng nào đó trên ảnh (khi lấy mẫu xong thì thả phím Alt ra đừng “đè” hoài tội nghiệp em nó nhé).

B-Nhân bản mẫu: Bấm chuột vào vùng cần “nhân bản”. Khi đó mẫu sẽ được lấp vào vùng này. Quá trình Clone có thể hình dung như sử dụng

lệnh copy và paste vậy các bạn, lấy mẫu giống như copy và nhân bản giống như paste.



Hình dáng của “mẫu” phụ thuộc vào nét cọ (bạn **bấm vào đây** để tìm hiểu về nét cọ). Thông thường nét cọ sẽ có hình tròn, tuy nhiên các bạn có thể thay đổi tùy thích. Các bạn cứ thoải mái nhân bản đến khi nào thấy chán thì thôi.

Các thông số liên quan đến Clone Stamp (các bạn chú ý hình minh họa sau đây với các số thứ tự 1,2,3....)



1-Brush:bấm vào nút bung sẽ hiện ra bảng như sau:



Master diameter: đường kính nét cọ (tính bằng pixel)

Hardness : Độ “cứng” đường biên nét cọ (0%:đường biên nhòe,100%:đường biên sắc nét)

Hoặc các bạn có thể chọn một trong những nét cọ đã được định sẵn.

2-Mode : Bạn chọn theo mặc định là normal

3-Opacity : 100 nghĩa là lấy mẫu với 100% “độ đục”, thông số này càng giảm thì độ trong suốt của “mẫu” càng tăng.xem hình minh họa sau đây các bạn sẽ hiểu về Opacity.



4-Flow: hiểu nôm na là độ đậm nhạt của mẫu, tôi ít khi chỉnh thông số này.

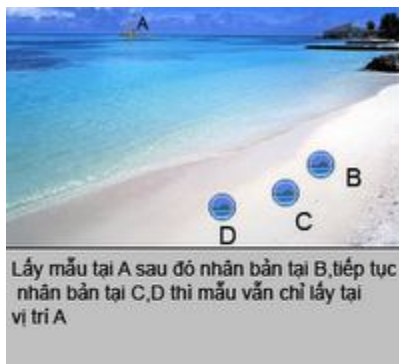
5-Chọn để kích hoạt chức năng như cọ phun.

6-Align:Nếu kích hoạt chức năng này thì sau khi lấy mẫu và nhân bản lần đầu tiên,những lần nhân bản tiếp theo vị trí lấy mẫu và vị trí nhân bản sẽ

giữ đúng “khoảng cách” và “phương hướng” giống như lần đầu. Xem hình sau các bạn sẽ hiểu thôi.



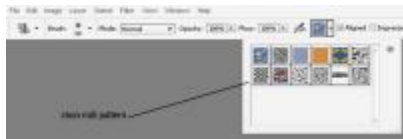
Khi hủy chọn (tắt dấu kiểm bên cạnh align) thì vị trí lấy mẫu sẽ cố định tại vị trí ban đầu. xem giải thích ở hình sau đây



Sample all layer: Nếu được chọn sẽ lấy mẫu trên tất cả những layer nhìn thấy được. nếu không chọn sẽ lấy mẫu trên layer hiện hành.

2-Công cụ Pattern Stamp(S):

Cũng tương tự như Clone Stamp nhưng “mẫu” đã được định sẵn là một Pattern nên không có bước lấy mẫu. Trên thanh tùy chọn các bạn chọn trước một Pattern sau đó kích chuột trên file ảnh để nhân bản.



Ảnh được nhân bản bằng Pattern Stamp



Bạn có thể tự tạo một Pattern cho riêng mình bằng cách tạo vùng chọn bằng Rectangular marquee trên file ảnh, chọn lệnh Define pattern từ Menu Edit.

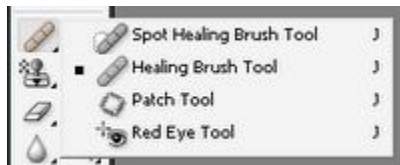


khi xuất hiện cửa sổ thì bạn nhập tên cho Pattern.

BÀI 11: NHÓM CÔNG CỤ

NHÂN BẢN (TT)

Khi kích vào nút bung của công cụ Healing Brush sẽ thấy nhóm công cụ như hình sau:



1-Công cụ Healing Brush(J):

Công cụ này giúp chúng ta chỉnh sửa những vùng chưa hoàn thiện của một bức ảnh. Chức năng và cách sử dụng công cụ này cũng tương tự như công cụ Clone Stamp, Healing brush sẽ lấy mẫu (hoặc Pattern) từ một vùng khác của ảnh để tô vào những “vùng ảnh chưa hoàn thiện” nhưng có sự tính toán nội suy để cho ra kết quả trung thực và đẹp hơn.

Thanh tùy chọn của công cụ này cũng tương tự như công cụ Clone Stamp nên tôi không đề cập lại ở đây, các bạn có thể **xem lại** trong bài học về công cụ nhân bản Clone Stamp. Mặc định của công cụ này là Sampled nghĩa là phải lấy mẫu khi nhân bản, nếu không muốn lấy mẫu thì phần Source các bạn chọn pattern.



2-Công cụ Spot Healing Brush(J):

Công cụ này không cần lấy mẫu mà nó sẽ tự động chọn mẫu để sửa vùng chưa hoàn thiện của ảnh. Tôi không biết công cụ này mạnh đến mức nào, nhưng nếu tự động hết thì những người làm Photoshop hơi buồn, nếu thích các bạn tự tìm hiểu, bản thân tôi chưa bao giờ dùng nó.

3-Công cụ Patch(J):

Đây cũng là công cụ nhân bản nhưng không lấy mẫu bằng cách bấm phím Alt và click chuột giống như Clone Stamp hay Healing Brush mà là rê chuột để “vẽ” vùng chọn.

Chọn công cụ, xong chọn Source trên thanh tùy chọn. Rê chuột tạo vùng chọn quanh khu vực cần chỉnh sửa rồi thả chuột. Đưa trỏ chuột vào

đường biên hay bên trong vùng chọn mà bạn vừa “vẽ” và kéo chúng sang “vùng ảnh tốt”. Khi nhả chuột, vùng chọn sẽ trở lại vị trí ban đầu và “vùng ảnh tốt” sẽ được lấy mẫu để lấp vào khu vực cần chỉnh sửa của ảnh. Các bạn xem hình minh họa sau đây và nhớ chú ý trên thanh tùy chọn (trong ví dụ này tôi muốn xóa nốt ruồi của cô người mẫu).



Nếu chọn Destination trên thanh tùy chọn thì khi vẽ vùng chọn xong, rê vùng chọn sang nơi khác thì “mẫu” trong vùng chọn sẽ được nhân bản sang nơi khác.



Khi vùng chọn được tạo xong, chức năng “use Pattern” trên thanh tùy chọn sẽ có hiệu lực, kích chọn nút này nếu muốn nhân bản bằng Pattern.



Có thể sử dụng công cụ này như công cụ tạo vùng chọn Lasso mà các bạn đã biết trong các bài trước, chức năng cộng trừ, giao vùng chọn cũng tương tự như thế.

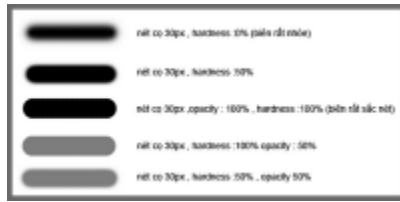
TÍM HIỂU VỀ “NÉT CỌ”

Một số công cụ của Photoshop (như Brush, Clone Stamp, Healing Brush, Eraser.....) luôn sử dụng “nét cọ” .Những công cụ có sử dụng “nét cọ” thì trên tùy chọn luôn có tùy chọn Brush.



Thông thường “nét cọ” có dạng hình tròn, trong một số trường hợp chúng ta có thể thay đổi chúng hoặc sử dụng những “nét cọ” có sẵn của Photoshop. Các bạn có thể tìm thấy rất nhiều “nét cọ” trên internet.

Giá trị hardness làm thay đổi đường biên “nét cọ” , hardness=0% : đường biên mờ nhất và hardness=100% : đường biên sắc nét nhất. Xem hình minh họa về nét cọ bên dưới.



Tăng hay giảm giá trị hardness : Shift+] hay Shift+[(hoặc kéo thanh trượt Hardness)

Tăng hay giảm đường kính nét cơ : phím] hay phím [(hoặc kéo thanh trượt Master Diameter)



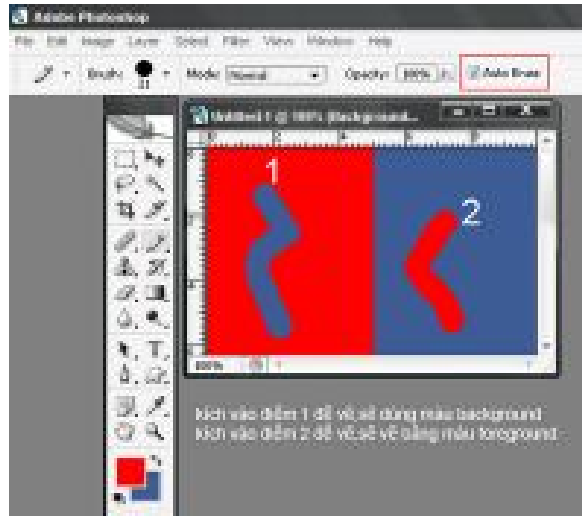
BÀI 12: NHÓM CÔNG CỤ TÔ VẼ

1-Công cụ Brush (B):

Dùng để tô vẽ lên file ảnh, màu tô là màu Foreground, nếu muốn vẽ đường thẳng thì kết hợp với phím Shift. các thông số trên thanh tùy chọn các bạn đã nắm trong những bài trước.

2-Công cụ Pencil (B):

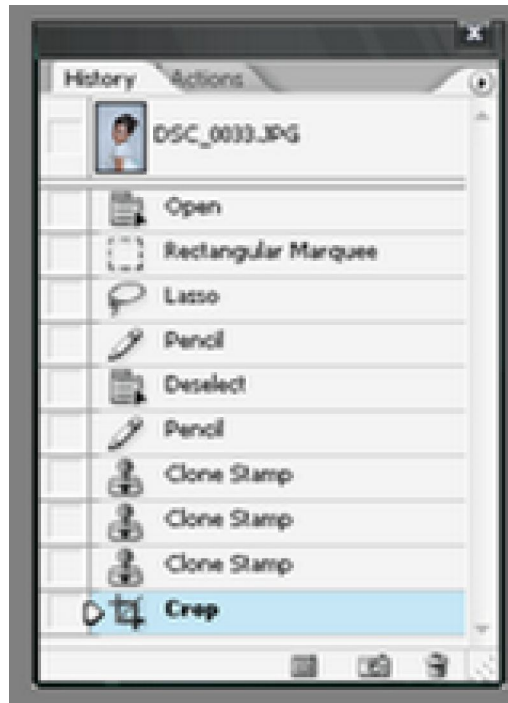
Cũng tương tự như công cụ Brush. Các bạn chú ý trên thanh tùy chọn có Auto Erase, nếu chọn mục này, khi màu tại điểm đầu tiên bạn nhấn chuột để vẽ trùng với màu foreground thì sẽ vẽ màu background, nếu màu tại điểm bắt đầu vẽ trùng với màu background thì sẽ vẽ màu foreground.



3-Công cụ History Brush (Y):

Trước khi tìm hiểu công cụ này, chúng ta sẽ tìm hiểu sơ về History và Snapshot.

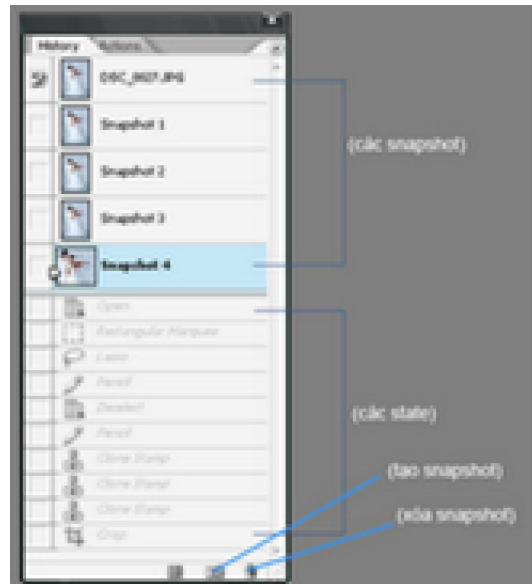
Nếu trên màn hình làm việc không hiển thị Palette History, bạn vào menu Window chọn history .Bạn sử dụng Palette History để quay trở về trạng thái trước đó của file ảnh.Mỗi khi bạn áp dụng một lệnh (một thao tác) nào đó để chỉnh sửa trên file ảnh thì một trạng thái mới sẽ được thêm vào Palette History.Ví dụ khi bạn mở file, tạo vùng chọn,dùng pencil tô vẽ,nhân bản (clone), crop ảnhv..v.(bạn chú ý trên hình minh họa sau) thì mọi thao tác sẽ được thêm vào History.



Trong quá trình xử lý ảnh đôi khi bạn không vừa ý với kết quả hiện tại, bạn có thể lùi trở lại trạng thái trước đó thông qua palette History, muốn trở lại trạng thái nào bạn bấm chuột vào tên trạng thái đó. Mặc định photoshop lưu lại 20 bước sau cùng, những bước trước đó sẽ bị xóa để giải phóng bộ nhớ, tuy nhiên bạn có thể chỉnh lại thông số này bằng cách vào Menu Edit\Preference\General (hoặc bấm Ctrl+K) và chỉnh lại số trong hộp History State.

Bạn chỉ có thể "xoay trở" trong phạm vi 20 state (theo mặc định), ngoài giới hạn này xem như "hết đường quay về", cho nên bạn phải lưu giữ lại một trạng thái bằng cách tạo snapshot. Bấm vào nút "create new

snapshot" để tạo,khi mở file ảnh thì mặc định sẽ có một snapshot lưu giữ trạng thái ảnh ngay sau khi open.

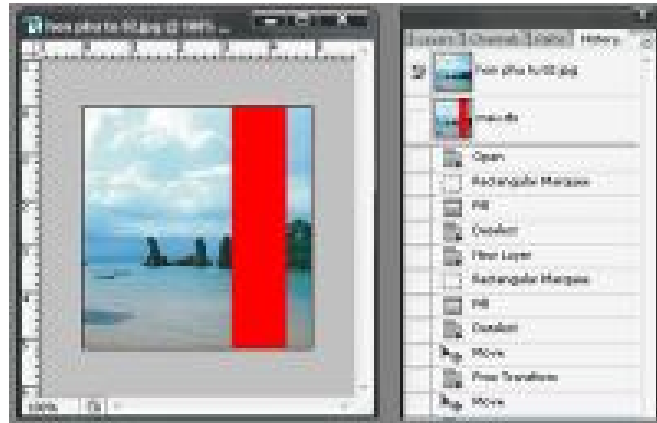


Công cụ History Brush dùng để tô vẽ file ảnh nhằm phục hồi trở lại một state hay snapshot nào đó.Các bạn xem ví dụ sau đây:

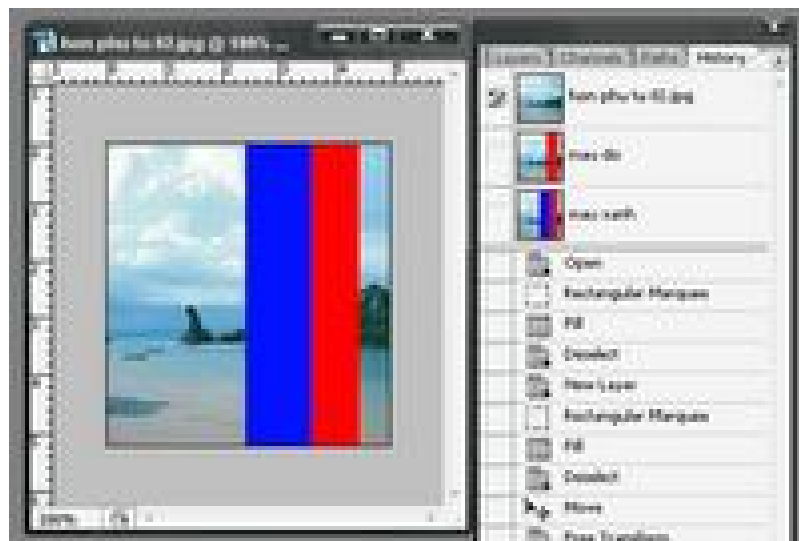
tôi mở một file hình như sau:



Tạo một Layer, tô màu đỏ như hình minh họa và tạo snapshot (tạo trong Palette History), đặt tên cho snapshot là "mau do"




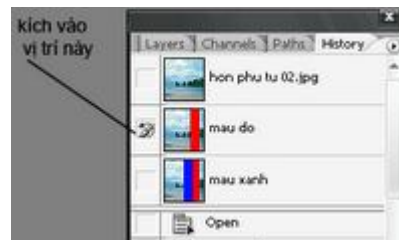
Tiếp tục tạo một Layer nữa, fill màu xanh và tạo snapshot tên là "mau xanh". Xem hình minh họa sau



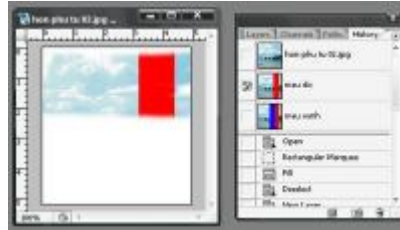
Sau đó tạo 1 Layer khác và tô Layer này với màu trắng.



Chọn History brush trên thanh công cụ, trong Palette history, kích vào ô vuông ngay bên trái snapshot có tên "mau do", một biểu tượng  sẽ xuất hiện tại vị trí này (nhớ là kích vào ô vuông, không kích vào tên snapshot vì khi kích vào tên snapshot sẽ trở lại trạng thái của snapshot đó)



Vẽ lên file ảnh ("nét cọ" và Opacity tùy ý bạn), khi vẽ đến đâu trạng thái snapshot "mau do" sẽ xuất hiện đến đó, phiên bản ảnh tại thời điểm bạn tạo snapshot sẽ dần dần phục hồi trở lại theo từng nét vẽ.



Các bạn thử chuyển sang chọn snapshot "mau xanh" rồi tô vẽ lên file ảnh xem sao, trạng thái snapshot "mau xanh" sẽ xuất hiện.




Tùy vào Opacity của công cụ History Brush mà trạng thái được phục hồi có độ đậm nhạt khác nhau.

BÀI 13: NHÓM CÔNG CỤ XÓA

Kích vào nút bung sẽ thấy nhóm công cụ này như sau:



1-Công cụ Eraser Tool(E): 

Công cụ xóa Eraser Tool sẽ làm thay đổi những pixels khi bạn rê chuột trên file ảnh. Nếu bạn đang làm việc trên lớp background hoặc trên một layer nào đó mà chức năng Transparency locked  đang được chọn thì những pixels trong vùng bạn muốn xóa sẽ thay đổi thành màu background, ngược lại những pixels bị xóa sẽ trở thành trong suốt.

Chọn công cụ Eraser trên thanh công cụ.

Thực hiện những việc sau trên thanh tùy chọn.



Chọn một nét cọ và những tùy chọn cho nét cọ trong tùy chọn Brush (A).

Chọn loại cọ (brush, pencil hay block) trong tùy chọn mode (B).

Chỉ định một Opacity (C) cho công cụ xóa. Opacity 100% thì các pixels sẽ bị xóa hoàn toàn, mức opacity nhỏ hơn sẽ xóa 1 phần.

Tùy chọn (D) có chức năng như một cọ phun.

Eraser to history (E): Nếu chọn mục này thì khi xóa sẽ khôi phục lại một trạng thái history (bạn phải chọn một trạng thái trong palette history, nếu không sẽ dùng trạng thái mặc định).

2-Công cụ Background Eraser Tool (E): 

Công cụ này sẽ xóa pixels trên một layer, vùng bị xóa trở thành trong suốt. Thông số Tolerance và các tùy chọn sampling (đánh dấu A, B và C

trong hình minh họa) trên thanh tùy chọn sẽ quyết định số pixels được



A-Xóa pixels trong khi rê chuột.

B-Chỉ xóa những vùng có màu tương tự với màu tại vị trí kích chuột lần đầu tiên.

C-Chỉ xóa những vùng có màu tương tự màu background hiện hành.

Nếu chọn Protect Foreground Color sẽ không xóa những màu giống màu Foreground.

3-Công cụ Magic Eraser Tool (E): 

Khi bạn kích chọn vào một layer bằng công cụ này, sẽ tự động làm thay đổi tất cả các pixels tương tự căn cứ vào thông số Tolerance.



Tùy chọn Contiguous: nếu chọn thì chỉ xóa pixels trong "vùng lân cận", nếu không chọn thì sẽ xóa trong toàn bộ file ảnh.

Tùy chọn Sample All Layers :nếu chọn thì sẽ xóa trên toàn bộ layer đang hiển thị, không chọn thì chỉ xóa trên layer hiện hành.

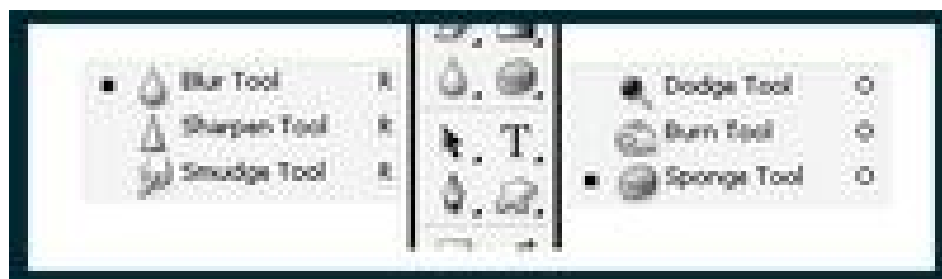
Opacity 100% sẽ xóa" hoàn toàn", một giá trị Opacity nhỏ hơn sẽ xóa "1 phần".

BÀI 14: LÀM MỜ, SÁNG TỐI

... ẢNH BẰNG CÁC CÔNG CỤ

BLUR, DODGE

Kích vào nút bung của công cụ Blur và Dodge sẽ xuất hiện nhóm công cụ như hình sau:



1-Công cụ Blur(R):

Chọn công cụ,rê chuột "chà qua chà lại" trên vùng ảnh sẽ làm ảnh mờ đi.Mờ nhiều hay ít tùy thuộc vào cường độ Strength bạn chỉ định trên thanh tùy chọn.

2-Công cụ Sharpen (R):

Ngược lại với công cụ Blur, công cụ Sharpen sẽ làm sắc nét vùng ảnh.

3-Công cụ Smudge (B):

Khi rê chuột trên file ảnh, công cụ này tạo hiệu ứng giống như bạn dùng ngón tay kéo qua vùng sơn ướt.nếu chọn Finger painting trên thanh tùy chọn thì smudge sẽ dùng màu Foreground để tạo hiệu ứng mỗi khi vẽ,nếu không chọn tùy chọn này thì sẽ dùng màu tại vị trí kích chuột khi vẽ để tạo hiệu ứng.Các bạn thay đổi giá trị strength để hiểu tác dụng của nó



4-Công cụ Dodge (O):

Làm sáng vùng ảnh.Chọn công cụ,chọn nét cọ và cứ thế mà "chà" lên vùng ảnh cần làm sáng.Các giá trị trên thanh tùy chọn như sau:



Trong hộp Range:

- Midtones: Làm sáng vùng "trung tính" (vùng nằm trong khoảng giữa của tối và sáng).

- Shadows: làm sáng vùng tối trong ảnh

- Highlight: Làm sáng vùng sáng trong ảnh.

Exposure: Giá trị càng lớn sẽ làm sáng vùng ảnh càng mạnh, giá trị nhỏ thì ngược lại.

5-Công cụ Burn (O): 

Cũng tương tự như công cụ Dodge, nhưng công cụ Burn sẽ làm tối vùng ảnh. Các giá trị trên thanh tùy chọn hoàn toàn giống công cụ Dodge.

6-Công cụ Sponge (O): 



Công cụ này làm tăng hay giảm độ bão hòa màu của vùng ảnh tùy theo ta chọn Saturate hay Desaturate trong hộp chọn Mode trên thanh tùy chọn. Đối với ảnh có mode màu là Grayscale (hình trắng đen) thì công cụ này sẽ làm tăng hay giảm độ tương phản trên vùng ảnh. Nếu các bạn tăng độ

bão hòa màu nhiều quá thì ảnh sẽ bị hư màu, nếu giảm nhiều quá sẽ làm ảnh trở thành trắng đen.



BÀI 15: CÔNG CỤ TẠO VĂN BẢN (TEXT)

Kích vào nút bung của công cụ Text sẽ xuất hiện nhóm như sau



Công cụ Horizontal Type Tool  tạo dòng text theo chiều ngang và Vertical Type Tool  tạo dòng text theo chiều dọc. Chọn công cụ, chọn "định dạng" cho text (font, size, style...) trên thanh tùy chọn, xong kích chuột vào file ảnh để bắt đầu nhập text. Khi tạo text sẽ tự động tạo ra một layer chứa text đó. Để kết thúc lệnh các bạn bấm Ctrl-Enter hoặc kích chọn một

công cụ khác trên thanh công cụ. Để chỉnh sửa Text, bạn chọn công cụ và kích chuột ngay dòng text cần chỉnh sửa.

Công cụ Horizontal Type Mask Tool  sẽ tạo text theo chiều ngang và Vertical Type Mask Tool  sẽ tạo Text theo chiều dọc, nhưng khi kết thúc lệnh thì dòng Text sẽ biến thành "vùng chọn dạng text". Khi kích chuột vào file ảnh để nhập Text, một mặt nạ màu đỏ nhạt sẽ xuất hiện, các bạn cứ nhập text bình thường, khi kết thúc lệnh thì mặt nạ biến mất và text sẽ là "vùng chọn". Để di chuyển "vùng chọn" này bạn phải sử dụng một công cụ tạo vùng chọn.

Trên thanh tùy chọn còn một vài "nút" dùng "trang điểm" thêm cho text, các bạn tự tìm hiểu thêm về một số chức năng đó.

BÀI 16: CÔNG CỤ “TRÍCH” MÀU

1-Công cụ Eyedropper (I): 

Dùng để "hút" một mẫu màu tại vị trí nào đó trên file ảnh hay bất kỳ một vị trí nào trên màn hình làm việc để tạo màu mới cho Foreground hoặc Background.

-Chọn công cụ

-Trên thanh tùy chọn, chọn một "giá trị" trong Sample size:

+Point sample: Lấy chính xác một pixel màu tại vị trí kích chuột.


+3 by 3 hoặc 5 by 5 Average :Lấy giá trị trung bình trong phạm vi 3x3 hay 5x5 pixels tại vị trí kích chuột.

-Để tạo mới màu Foreground :kích chuột trên file ảnh tại vị trí cần lấy màu.

-Để tạo màu Background: Alt + kích chuột.

2-Công cụ Color Sampler Tool(I): 

Dùng xác định vị trí lấy mẫu màu.

3-Công cụ Measure Tool (I) : 

Dùng đo kích thước đối tượng.

BÀI 17: CÔNG CỤ TẠO ĐƯỜNG PATH

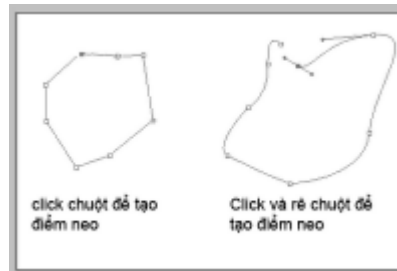
Kích vào nút bung công cụ Pen sẽ xuất hiện nhóm công cụ như sau



1-Công cụ Pen (P):

-Chọn công cụ.

-Đưa trỏ chuột đến vị trí bạn muốn bắt đầu tạo đường path,click chuột để tạo điểm neo đầu tiên,tiếp tục click hoặc rê chuột để tạo điểm neo tiếp theo cuối cùng kích vào điểm đầu tiên để đóng đường path .



2-Freeform Pen Tool (P):

Rê chuột trên file ảnh để tạo đường Path.

3-Add Anchor Point Tool (P):

Kích vào một vị trí nào đó trên đường path để tạo thêm điểm neo.

4-Delete Anchor Point Tool (P):

Kích vào một điểm neo nào đó để xóa chúng.


5-Convert Point Tool (P):

Kích vào một điểm neo nào đó và rê chuột sẽ làm xuất hiện tay nắm điều khiển.

Các bạn có thể chỉnh sửa đường Path bằng các tay nắm điều khiển. Sau khi hoàn tất việc chỉnh sửa này, bạn bấm Ctrl + Enter để chuyển đường path thành vùng chọn.

Trong Palette Path, các bạn có thể xóa, biến path thành vùng chọn hoặc biến vùng chọn thành path....



Để di chuyển path bạn chọn Path Selection Tool  trên thanh công cụ.

Pen là công cụ rất mạnh trong việc tạo những vùng chọn phức tạp theo ý muốn của các bạn. Các bạn nên thực tập nhiều để hiểu và sử dụng tốt công cụ này.

Đến đây cơ bản các bạn đã nắm được phần lớn các công cụ của Photoshop. Trong những phần sau tôi sẽ tiếp tục trình bày một số lệnh trong chỉnh sửa màu sắc, hy vọng các bài học này sẽ có ích cho các bạn.

BÀI 18: CHỈNH SÁNG, TỐI BẢNG LỆNH LEVEL

Chúng ta sẽ bắt đầu với lệnh Level.

Các bạn có thể chỉnh sửa độ tương phản, độ sáng tối, sự cân bằng màu của một bức ảnh bằng lệnh Level. Có thể chỉnh sửa kết hợp cả 3 kênh màu cùng lúc hoặc trên từng kênh riêng lẻ.

Để thực hiện lệnh này ta có 2 cách:

-Cách 1: Từ Menu Image bạn chọn Adjustments \ Level (hoặc bấm Ctrl+L). Bằng cách này, bạn sẽ chỉnh sửa trực tiếp trên lớp ảnh.

-Cách 2: Từ Menu Layer chọn New Adjustments layer \ Level. Cách này gọi là dùng “lớp điều chỉnh”. Khi bạn sử dụng cách này, trên Palette Layer sẽ xuất hiện một lớp mới có tên chính là lệnh bạn đang thực hiện. Khi có nhiều lớp điều chỉnh, bạn có thể quay lại lệnh cũ để chỉnh sửa thêm cho

vừa ý hoặc hủy bỏ lệnh bất cứ lúc nào bạn muốn. Một số người khuyên chúng ta nên dùng cách thứ 2, nhưng dùng cách nào là tùy ý bạn.

*** Trong khi chỉnh sửa ảnh, tôi khuyên bạn nên tạo ra một bản sao của file ảnh để giữ lại phiên bản gốc, nếu lỡ tay chỉnh sửa quá mức làm hư file ảnh mà bạn lại lưu chồng lên ảnh gốc thì coi như buồn5 phút. Để tạo bản sao của file ảnh bạn bấm Alt+I+D hoặc chọn lệnh Image\Duplicate.*

Dù bạn chọn cách nào đi nữa thì cũng sẽ xuất hiện hộp thoại Level.



Nếu trên file ảnh bạn đã tạo một vùng chọn thì chỉ bên trong vùng chọn mới có tác dụng khi chỉnh sửa, nếu không sẽ có tác dụng trên toàn bức ảnh.

Trên hộp thoại Level:

-Khu vực channel: Cho phép bạn chọn việc chỉnh sửa trên kênh tổng hợp RGB hay trên từng kênh riêng lẻ.

-Khu vực Input Levels:Các bạn thấy có 3 con trượt giống như hình tam giác. Tam giác màu đen (phía trái) đại diện cho vùng tối (shadow) của bức ảnh,tam giác màu xám (ở giữa) đại diện cho vùng tông giữa (midtones) và tam giác màu trắng (bên phải) đại diện cho vùng sáng (highlight) của bức ảnh.

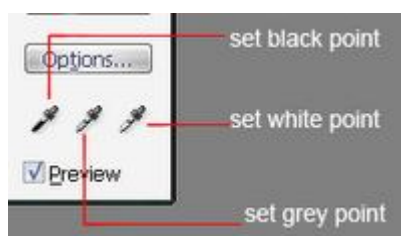
Khi các bạn rê con trượt màu đen sang phải sẽ đồng nghĩa với việc làm tăng vùng tối trên ảnh,lúc này hộp số ở vị trí tương ứng trên khu vực input level sẽ tăng từ 0 đến một giá trị nào đó tùy thuộc vào vị trí đã di dời của tam giác màu đen.Ví dụ bạn tăng giá trị trong ô này đến 10 thì khi kết thúc lệnh, toàn bộ những pixels mang giá trị 10 sẽ được trả về giá trị 0 (tức là biến thành màu đen) cho nên vùng tối trên bức ảnh sẽ được mở rộng thêm.

Khi các bạn rê con trượt màu xám (ở giữa) sang phải là làm tối vùng ảnh và rê sang trái là làm sáng vùng ảnh.Lúc này hộp số ở vị trí tương ứng cũng sẽ giảm hay tăng tùy theo hướng rê con trượt.

Khi các bạn rê con trượt màu trắng sang trái tức là làm tăng vùng sáng (highlight) của bức ảnh.Giá trị trong hộp số tương ứng sẽ giảm từ 255 đến một giá trị nào đó và giá trị này sẽ được trả về 255 khi kết thúc lệnh nên sẽ làm tăng vùng sáng trên file ảnh.

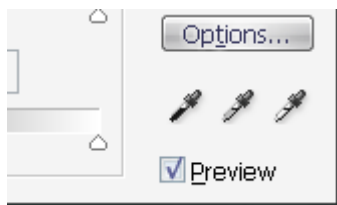
Công cụ set black point dùng để đưa giá trị màu mà bạn chọn trở thành màu đen. Bạn dùng công cụ này kích vào một điểm trên bức ảnh, khi đó những màu nào giống với màu của điểm đó sẽ chuyển thành màu đen.

Công cụ set white point cũng như vậy nhưng sẽ chuyển thành màu trắng.



Các bạn có thể thay đổi giá trị trong khu vực Output Level để tìm hiểu thêm, tuy nhiên các bạn không nên thay đổi giá trị trong khung này.

Các bạn nên luôn luôn kiểm nhận “nút” preview để thấy được sự thay đổi trên file ảnh, muốn xem trước kết quả chỉnh sửa các bạn “tắt, mở, tắt, mở....” liên tục nút preview.



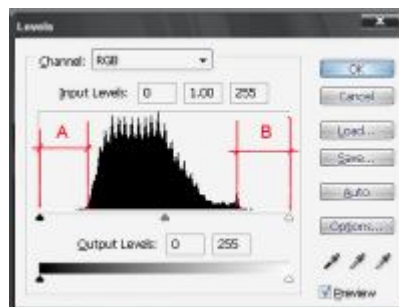
Để trả các giá trị bạn đã thay đổi về mặc định ban đầu bạn bấm nút Reset , bấm phím **Alt** thì nút cancel sẽ biến thành reset.Khi đã hài lòng với kết quả chỉnh sửa,bấm ok để kết thúc lệnh.

Chúng ta sẽ dùng lệnh Level chỉnh sửa bức ảnh sau đây:



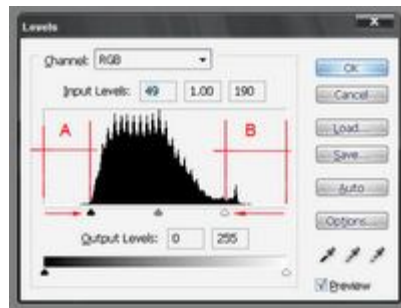
Nhìn vào bức hình trên bạn thấy nó không được sắc nét, trông có vẻ hơi “mù mù” do không đủ sáng và thiếu độ tương phản, chúng ta sẽ dùng lệnh Level để “xử lý” nó.

-Bấm Ctrl-L để mở hộp thoại Level (bạn cũng có thể dùng lớp điều chỉnh tùy ý bạn, ở đây tôi hiệu chỉnh trực tiếp lên file ảnh) sẽ xuất hiện cửa sổ như sau:



Các bạn thấy bức ảnh mờ nhạt là do sự phân bố pixel không hợp lý, thể hiện rõ trên đồ thị. Vùng tối giữa tập trung quá nhiều pixel trong khi vùng tối (đoạn A) và vùng sáng (đoạn B) thì quá thiếu pixels. Chúng ta sẽ chỉnh lại như sau

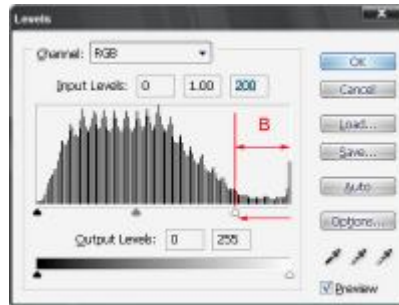
Kéo con trượt màu đen sang phải đến vạch đỏ và kéo con trượt màu trắng sang trái đến vạch đỏ như sau:



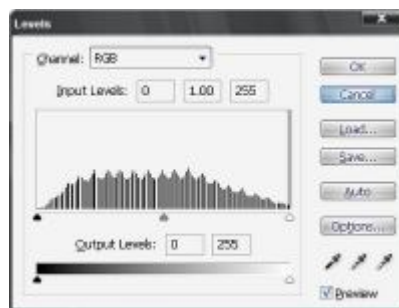
Khi bấm ok kết thúc lệnh thì file ảnh sẽ như sau:



-Bấm Ctrl-L lần nữa (các bạn thấy những giá trị chỉnh sửa lúc đầu đã trở về mặc định). Nhìn trên đồ thị sẽ thấy vùng tối sáng (vùng B) cũng còn hơi thiếu, nếu đã vừa ý bạn rồi thì thôi, nếu chưa thì chỉnh thêm chút nữa. Tiếp tục kéo tam giác màu trắng sang trái một đoạn như hình minh họa



File ảnh đã sáng hơn và đồ thị phân bố pixels cũng tương đối “đều”



Và đây là kết quả chỉnh sửa.



Trong khi chỉnh sửa ảnh, các bạn nên chú ý trên bức ảnh để giữ cho bức ảnh đủ sáng và sắc nét hơn nhưng vẫn còn giữ được chi tiết, không nên căn cứ quá nhiều vào đồ thị phân bố pixels. Nếu đã lỡ chỉnh sửa quá “mạnh tay” bạn bấm ngay phím Ctrl-Shift-F và giảm giá trị opacity trong hộp thoại Fade. Opacity bằng 0% nghĩa là lệnh không còn hiệu lực, Opacity=50%

nghĩa là lệnh chỉ có hiệu lực 50%.Lệnh Fade (Ctr-shift-F) chỉ dùng được trong trường hợp bạn vừa kết thúc một lệnh chỉnh sửa nào đó.Sau khi kết thúc một lệnh mà bạn tiếp tục một vài thao tác nữa thì lệnh Fade không còn tác dụng.

Các bạn thử chọn từng kênh Red,Green,Blue trong khu vực channel của hộp thoại Level và di chuyển các con trượt để tìm hiểu thêm.

BÀI 19: TĂNG SÁNG BẰNG LỆNH CURVE

Cũng giống như lệnh Level, lệnh Curve cho phép chỉnh sửa tông màu của bức ảnh, làm cho bức ảnh sáng hoặc tối hơn....Bạn cũng có thể chỉnh sửa trên kênh tổng hợp RGB hay trên từng kênh riêng. Chỉnh sửa màu sắc, độ sáng tối....của bức ảnh bằng cách thay đổi hình dạng đường curve trên hộp thoại Curve.

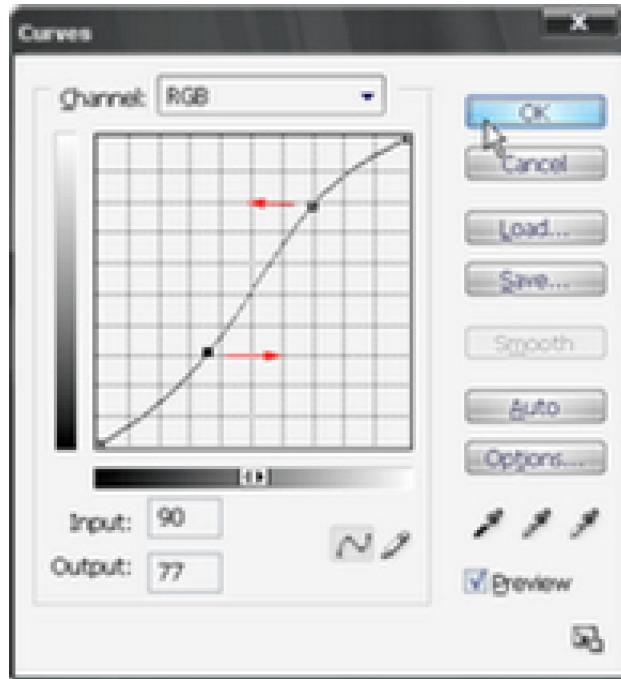
Bấm Ctrl-M tương đương với chọn lệnh từ Menu Image\Adjustments\Curve(hoặc Menu Layer\New adjustments layer\Curve để tạo lớp điều chỉnh) sẽ mở ra hộp thoại Curve.



Trong hộp thoại Curve, dãy tông màu của file ảnh được biểu diễn bằng một đường chéo, phía trên phải đại diện cho vùng sáng (highlights), phía dưới trái đại diện cho vùng tối (Shadow) và ở giữa đường chéo là vùng trung tính (midtones). Điểm trên cùng của đường chéo mang giá trị 255 (màu trắng) và điểm dưới cùng của đường chéo mang giá trị 0 (màu đen).

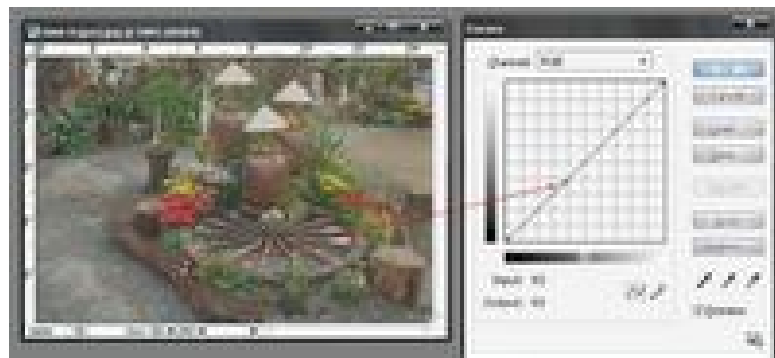
Click trực tiếp lên đường chéo, khu vực phía trên và di chuyển nút sang trái sẽ làm sáng vùng Highlights và di chuyển sang phải làm tối vùng Highlights.

Click lên đường chéo gần vùng dưới trái, di chuyển sang phải sẽ làm tối vùng tối, di chuyển sang trái sẽ làm sáng vùng tối.



Bạn có thể tạo tối đa 14 nút trên đường curve.

Khi nhấp giữ chuột và rê trên file ảnh, một nút hình vuông sẽ xuất hiện trên đường curve cho ta biết giá trị màu của pixel ngay trở chuột sẽ nằm ở vị trí nào trên đường curve, khi nhả chuột nút vuông sẽ biến mất.



Bấm Ctrl và kích vào một điểm trên file ảnh, một nút sẽ được tạo ra trên đường curve tương ứng với giá trị màu tại vị trí kích chuột.



Để tăng độ tương phản cho file ảnh, các bạn chỉnh đường curve theo dạng chữ S



Các bạn không nên chỉnh đường cong quá mức trừ khi muốn tạo ra một hiệu ứng lạ mắt nào đó, khi uốn đường curve quá cong có thể làm xấu đi bức ảnh.

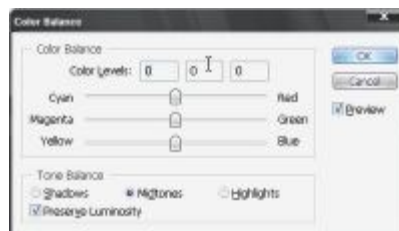
Để trở về giá trị mặc định ban đầu bạn bấm nút reset, bấm Alt thì nút cancel sẽ biến thành reset.

BÀI 20: LỆNH COLOR BALANCE, BRIGHTNESS ...

1-Lệnh Color Balance:

Lệnh này dùng chỉnh sửa màu sắc chung trên file ảnh, lệnh chỉ có hiệu lực khi bạn chọn kênh tổng hợp trong Channel Palette, lệnh không có hiệu lực khi làm việc trên từng kênh màu riêng lẻ.

Bạn bấm Ctrl-B (tương đương với việc chọn lệnh : Image\Ajustments\Color Balance...) hoặc sử dụng lớp điều chỉnh bằng lệnh Layer\New Adjustments Layer\ Color Balance để mở hộp thoại Color balance.



Chọn Shadows, Midtones hay Highlight để chỉ định dãy tông màu bạn muốn thay đổi

Rê các con trượt sang phải hay trái để bổ sung màu.

Bạn luôn luôn kiểm nhận Preview để thấy sự thay đổi trên file ảnh, ”bật,tắt,bật,tắt” liên tục nút Preview để thấy sự thay đổi trước và sau khi chỉnh sửa.

Bấm Alt để xuất hiện nút reset,bấm reset để trở về giá trị mặc định.

2-Lệnh Brightness/contrast :

Cho phép thay đổi độ tương phản và sáng tối của file ảnh.

Chọn Image\Adjustments\Brightness/Contrast hoặc Layer\New Adjustments Layer\Brightness/Contrast để mở hộp thoại Brightness/Contrast.



Rê con trượt trên thanh Brightness để chỉnh độ sáng, trên thanh Contrast để chỉnh độ tương phản.

BÀI 21: CHỈNH SỬA MÀU BẰNG

LỆNH HUE/SATURATION

Lệnh Hue/Saturation cho phép chúng ta điều chỉnh màu (Hue), độ bão hòa màu (Saturation) và độ sáng (Brightness) của một thành phần màu được chỉ định hoặc chỉnh đồng thời tất cả các màu trong một bức ảnh.

Bấm Ctrl-U (đồng nghĩa với việc chọn lệnh từ menu Image\Adjustments\Hue/Saturation) hay chọn “lớp điều chỉnh” từ Menu Layer\New layer Adjustments\Hue/Saturation để mở hộp thoại Hue/Saturation

Hình 1

Trong khung Edit: Bạn chọn Master để điều chỉnh đồng thời tất cả các màu hoặc chọn một thành phần màu nào đó để hiệu chỉnh chỉ trên thành phần này.

Rê con trượt trên thanh Hue sang phải hay trái để thay đổi màu sắc cho thành phần màu đã chọn.

Rê con trượt trên thanh Saturation sang phải để tăng độ bão hòa màu và rê sang trái để giảm độ bão hòa màu cho thành phần màu đã chọn.

Rê con trượt trên thanh Lightness sang phải để tăng độ sáng (tức là thêm màu trắng) và rê sang trái để giảm độ sáng (thêm màu đen) cho thành phần màu đã chọn.

Xem hình minh họa và giá trị trên hộp thoại Hue/Saturation sau đây

Hình 2

Các bạn thử chọn từng thành phần màu và điều chỉnh các giá trị Hue, Saturation và Lightness để tìm hiểu thêm.

BÀI 22: TRỘN MÀU BẰNG LỆNH

MATCH COLOR

Lệnh sẽ làm “giống nhau” về màu sắc giữa 2 bức ảnh, hoặc giữa 2 Layer trên cùng một ảnh. Thường dùng lệnh này để chỉnh sửa tông màu da cho phù hợp giữa 2 bức ảnh, tuy nhiên kết quả, theo cá nhân tôi, chỉ có tính gần giống mà không giống hoàn toàn.

Chọn lệnh từ Menu : Image\Adjustments\Match color hay từ menu : Layer\new Adjustments Layer\Match color để mở hộp thoại Match Color.

Các bạn xem ví dụ minh họa sau. Trong ví dụ này tôi muốn chỉnh tông màu da của “HINH1” cho giống tông màu da của “HINH2”.

Open 2 file “HINH 1” và “HINH 2” , tạo vùng chọn cho phần da mặt của cả 2 hình.



Chọn file “hình 1” là hiện hành.

Chọn lệnh từ Menu: Image\Adjustments\Match Color hoặc từ Menu Layer\New Adjustments Layer\Match Color để mở hộp thoại Match Color

-Trong khu vực Destination Image:

Target mặc định sẽ là HINH 1

-Trong khu vực Image statistics:

Kiểm nhận cả 2 mục “use selection in source to calculate colors” và “use selection in target to calculate colors”

Source : bạn chọn HINH 2

Layer :Background (vì HINH 2 chỉ có layer Background)



Và kết quả như sau



BÀI 23: BIẾN ĐỔI MÀU BẰNG

LỆNH PEPLACE COLOR

Lệnh này cho phép bạn tạo một mặt nạ để chọn màu hay vùng màu trong một file ảnh sau đó thay đổi những màu này thành màu bạn muốn. Bạn thay đổi màu bằng cách đặt lại giá trị Hue, saturation và brightness của vùng màu đã chọn thông qua việc di chuyển các con trượt. Hoặc bạn có thể dùng hộp màu color picker để chọn màu. Trực quan nhất vẫn là dùng công cụ eyedropper để chọn một mẫu màu trong file ảnh.

Chọn lệnh từ Menu: Image\Adjustments\Replace Color, sẽ xuất hiện hộp thoại Replace Color như sau

Chọn nút Eyedropper , click vào vùng màu bạn muốn thay đổi trên file ảnh, click nút để thêm màu và nút để bớt màu. Hoặc có thể chọn màu từ hộp màu

color picker.

Kéo con trượt trên thanh Fuzziness để thay đổi giá trị dung sai khi chọn màu và chọn nút lựa chọn selection

Khi đã chọn màu cần thay thế, trên hộp preview, màu trắng sẽ đại diện cho vùng màu đã được chọn và màu đen đại diện cho vùng màu không được chọn.

Sau khi chọn màu xong bạn thực hiện những việc sau:

-Rê con trượt trên thanh Hue để thay đổi màu (nhớ luôn luôn kiểm nhận nút preview, bạn sẽ thấy màu thay đổi lập tức trên file ảnh)

-Rê con trượt trên thanh Saturation để thay đổi độ bão hòa màu (rê sáng trái màu sắc có khuynh hướng trở thành trắng đen, rê sang phải màu sắc sẽ rực rỡ hơn)

-Rê con trượt trên thanh Lightness để thay đổi độ sáng tối (rê sang phải sẽ thêm màu trắng, rê sang trái sẽ thêm màu đen).

Hoặc chọn trực tiếp màu cần thay thế trong hộp màu color picker

Trong ví dụ sau, tôi muốn chỉnh lại màu vàng của bông Vạn thọ và màu vàng nhạt của bông Cúc cho rực rỡ hơn, sẽ làm như sau:

Bước 1: Chọn lệnh Replace Color, dùng eyedropper kích vào vùng màu vàng của bông Vạn thọ, tiếp theo dùng công cụ kích vào vùng màu vàng nhạt của bông Cúc để chọn thêm màu. Bạn cũng có thể tăng giá trị Fuzziness lên nếu cần.

Bước 2: Tăng giá trị Hue, Saturation

Kết quả như sau

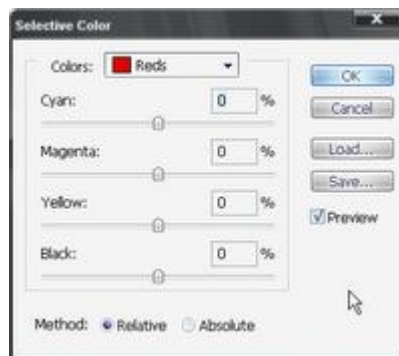
Bạn thử chọn một màu khác (hoa Mào gà chẳng hạn) để chỉnh sửa và chiêm ngưỡng kết quả của mình nhé.

BÀI 24: CHỈNH MÀU SẮC BẰNG

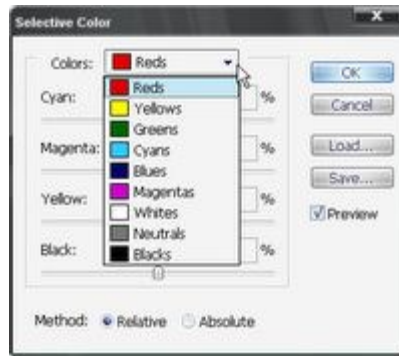
LỆNH SELECTIVE COLOR

Chỉnh sửa màu bằng Selective Color cho phép chúng ta thay đổi số màu trong mỗi thành phần màu của một bức ảnh. Lệnh chỉ làm việc trên kênh màu tổng hợp, không có hiệu lực khi chọn từng kênh riêng lẻ trong Channel Palette.

Chọn lệnh từ Menu : Image\Adjustments>Selective Color hoặc Layer\New Adjustments Layer>Selective Color để mở hộp thoại Selective Color.



Chọn một thành phần màu bạn muốn điều chỉnh trong khung Color tại đỉnh hộp thoại.



Rê con trượt để thay đổi các giá trị Cyan, Magenta, Yellow, Black các bạn sẽ thấy sự thay đổi màu trên file ảnh.

BÀI 25: THAY ĐỔI KÍCH THƯỚC ẢNH BẰNG LỆNH IMAGE SIZE

Lệnh này cho phép ta đặt lại kích thước cũng như độ phân giải của file ảnh, không như lệnh Crop-cũng cho phép định lại size, độ phân giải và cắt xén gọn lại hình ảnh-lệnh Image size chỉ cho phép định lại size và độ phân giải mà thôi.

Bấm Ctrl+Alt+I hoặc chọn lệnh từ Menu : Image\Image size, một hộp thoại Image size sẽ hiện ra.



Khu vực Pixels Dimentions : cho biết kích thước ngang (width) và cao (height) của file ảnh hiện tại với đơn vị tính là pixels.

Khu vực Document size:

Width và height cho biết kích thước rộng và cao của file ảnh theo đơn vị tính đang hiển thị. Khi chọn lại đơn vị tính trong khung này, kích thước ngang và cao sẽ được cập nhật lại cho phù hợp với đơn vị vừa chọn. Thường thì trong khung này hiển thị đơn vị mặc định của Photoshop. Để thay đổi đơn vị tính, bạn vào Menu Edit \ Preferences \ Units & Rulers và chọn lại đơn vị trong khung Rulers, khi đó đơn vị tính này sẽ trở thành mặc định.

Resolution : cho biết độ phân giải của file ảnh hiện hành.

Kiểm nhận Constrain Proportions tức là bạn muốn thay đổi kích thước theo đúng tỉ lệ, bạn tăng hay giảm giá trị của một trong hai kích thước (rộng hoặc cao) thì kích thước kia sẽ tự động tăng hay giảm theo. Khi chọn tùy chọn này, một biểu tượng “mắt xích” sẽ xuất hiện cho biết kích thước đã được khóa theo tỉ lệ. Nếu không chọn Constrain Proportions thì bạn thay đổi kích thước tự do. Tuy nhiên đối với hình người, bạn thay đổi kích thước mà không theo tỉ lệ thì sẽ làm “méo mó” tấm hình ngoại trừ bạn cố tình làm như vậy.

Resample Image : Cho phép định lại độ phân giải khi thay đổi size hình. Thông thường khi tăng kích thước file ảnh lên gấp đôi thì độ phân giải sẽ giảm lại 1/2 để không phải bù pixels. Ví dụ bạn có file ảnh kích thước 4cm x 4cm đpg là 72 pixels/inch, khi tăng kích thước lên 8cm x 8cm đpg sẽ tự động giảm xuống còn 36 pixels/inch (nếu không kiểm nhận Resample Image), nếu kiểm nhận nút này thì khi tăng kích thước lên 8cm x 8cm, đpg vẫn giữ nguyên 72 pixels/inch, khi đó photoshop phải tính toán nội suy để bù pixels. Khi tăng kích thước mà vẫn giữ nguyên độ phân giải thì chất lượng ảnh sẽ giảm, ngược lại khi giảm kích thước mà vẫn giữ nguyên độ phân giải thì chất lượng file ảnh vẫn bình thường.

Tóm lại nếu chọn Constrain Proportions là bắt buộc thay đổi kích thước phải theo tỉ lệ, nếu chọn Resample Image là giữ nguyên độ phân giải khi thay đổi size.

Hình dưới là thay đổi size không kiểm nhận Resample Image



Có kiểm nhận Resample Image và Constrain Proportion



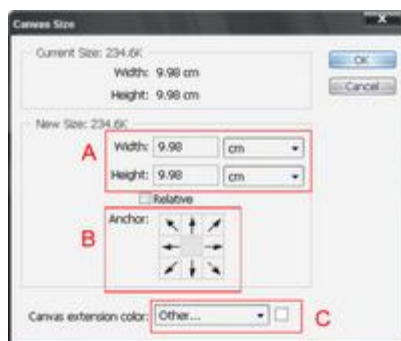
Ngoài ra Photoshop còn hỗ trợ chúng ta một công cụ để tăng kích thước file ảnh, bạn vào menu Help chọn Resize Image và theo hướng dẫn trong đó để tăng kích thước cho file ảnh. Thực ra bạn phải dự định trước bức ảnh của bạn sau khi xử lý sẽ dùng vào việc gì? xuất bản web, để xem hay để in ấn. Nếu để in ấn thì bạn phải dự trù trước kích thước in ra sẽ là bao nhiêu để chọn ảnh "đầu vào" cho phù hợp. Nếu Photoshop cho phép chúng ta tăng kích thước file lên cỡ nào cũng được mà không có vấn đề gì về chất lượng ảnh thì chúng ta cứ chụp hình bằng điện thoại di động hay máy KTS "amatuer" rồi tăng kích thước lên thật lớn để làm hình quảng cáo chứ tội tình gì phải mua những thiết bị chuyên nghiệp đắt tiền.

Bài 26: MỞ RỘNG NỀN FILE ẢNH

BẰNG LỆNH CANVAS SIZE

Cho phép chúng ta mở rộng size hình nhưng vẫn giữ nguyên kích thước phần ảnh gốc.

Chọn lệnh từ Menu : Image\Canvas Size sẽ xuất hiện hộp thoại canvas.



A: kích thước của file ảnh hiện hành

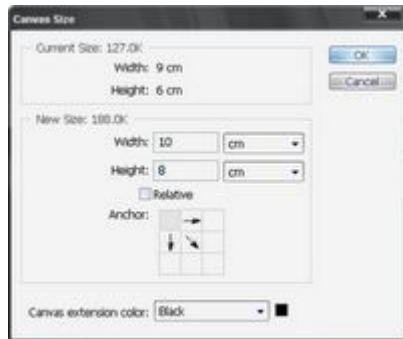
B : Bấm vào một trong 9 ô vuông nhỏ để chọn hướng Canvas.

C : Chọn màu nền cho phần canvas

Ví dụ : File ảnh kích thước 6cm x 9cm độ phân giải 72 pixel/inch như sau



Tôi muốn Canvas size thành 8cm x 10cm, phần canvas sẽ nằm bên phải và phía dưới, chọn thông số như hình sau:



Kết quả như sau:



Cũng với hình như trên, nếu trong hộp thoại canvas bạn kiểm nhận Relative khi đó giá trị trong khung Height và Width sẽ trả về 0, bạn chỉ nhập kích thước cho phần canvas.



BÀI 27: FEATHER LÀ GÌ?

Trong tất cả các công cụ tạo vùng chọn bạn đều thấy có tùy chọn Feather, giá trị mặc định là 0. Vậy Feather có tác dụng gì? Feather làm “nhòe” đường biên của đối tượng tạo sự hòa trộn “mượt mà” với các layer khác.

Để sử dụng Feather, bạn phải nhập vào một giá trị Feather (một con số từ 0 đến 250) trước khi tạo vùng chọn.



Khi đã tạo xong vùng chọn mà “quên” chọn Feather (việc có hay không sử dụng Feather là tùy theo các bạn nhé), bạn vào Menu Select chọn Feather hoặc bấm phím Ctrl-Alt-D (với **Photoshop CS4** bạn phải vào **Menu Select chọn Modify \ Feather** hoặc bấm phím **Shift+F6**) để nhập vào giá trị Feather cho vùng chọn vừa tạo.

Xem ví dụ sau đây:

Tôi dùng công cụ Rectangular tạo một vùng chọn với Feather =0 như hình minh họa



Bấm Ctrl-J để copy vùng chọn thành một Layer ,trong Palette Layer sẽ xuất hiện thêm layer 1. Dùng công cụ Move để kéo Layer 1 sang vị trí khác như hình sau:



Bạn thấy hai layer nằm riêng lẽ tách biệt rõ ràng, đường biên của Layer 1 rất sắc nét.

Chọn lại Layer Background (click chuột phải trên Layer Background trên file ảnh để chọn, hoặc chọn từ Palette Layer), dùng Rectangular tạo vùng chọn tại vị trí như lúc đầu nhưng chọn feather =10.



Bấm Ctrl-J để tạo Layer mới, Trong Palette Layer sẽ có thêm Layer 2.

Dùng công cụ Move di chuyển layer 2 sang trái các bạn sẽ thấy đường biên của layer này rất mờ, hòa lẫn với lớp background rất tự nhiên.

