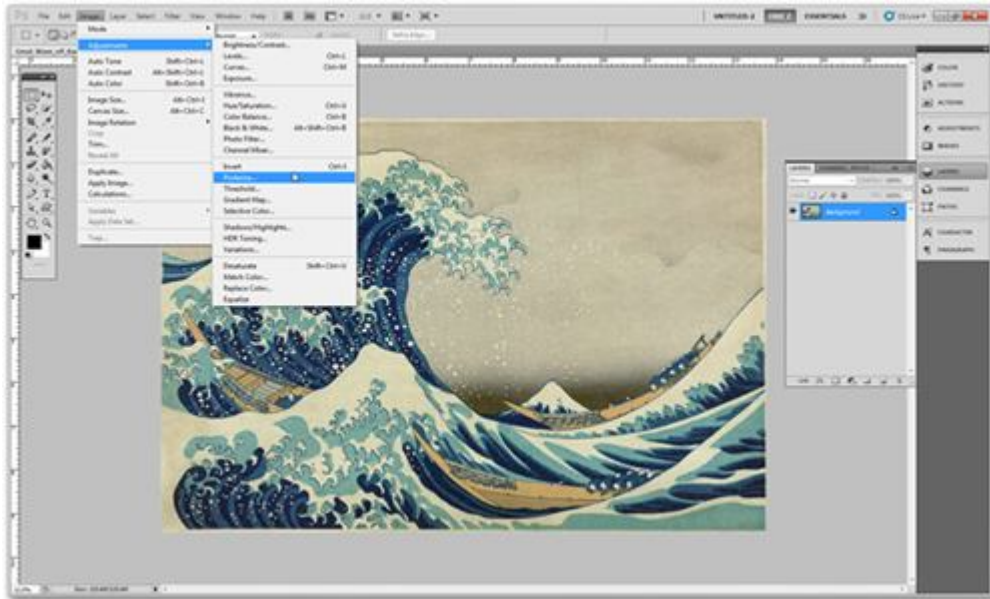


Photoshop CS5 - Các menu cơ bản

Photoshop có một hệ thống menu rất lớn với các tùy chọn mà không một người dùng nào có thể bỏ qua.



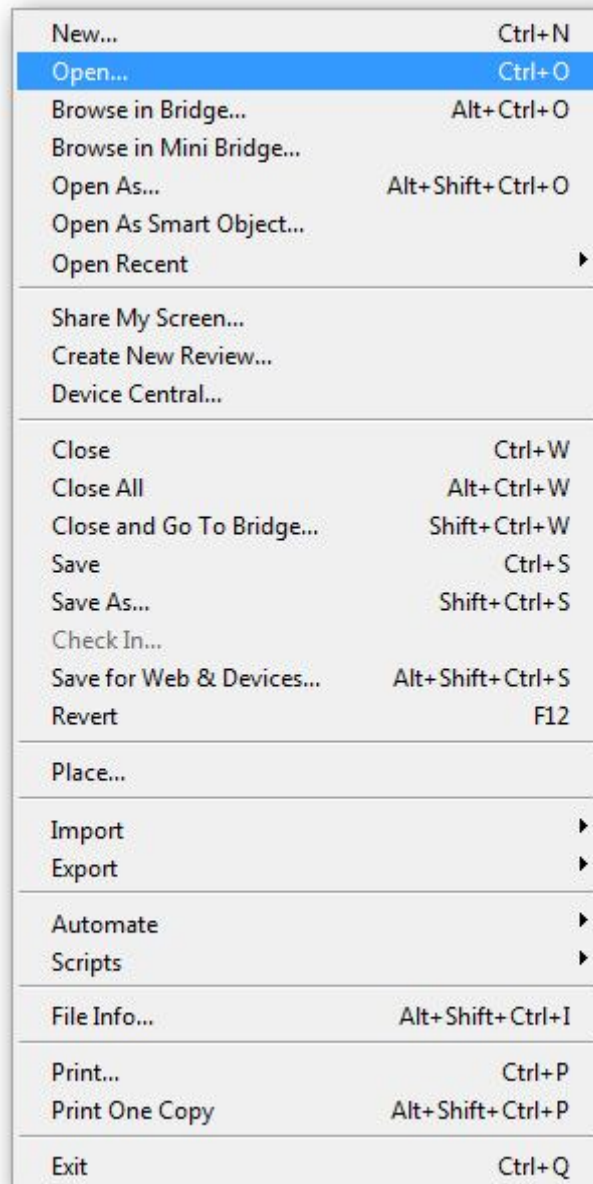
Bài hướng dẫn này của WeboSoft sẽ có một cái nhìn tổng quát các menu, thông qua đó sẽ giúp bạn dễ dàng hơn trong việc tìm kiếm công cụ để chỉnh sửa ảnh phù hợp.

Thanh Menu



Đây là một thanh menu tổng quát các chức năng, nó nằm phía trên cùng cửa sổ làm việc của Photoshop. Mỗi một nút là một menu tổng quát, chúng ta sẽ lướt qua một loạt những menu này.

Menu File

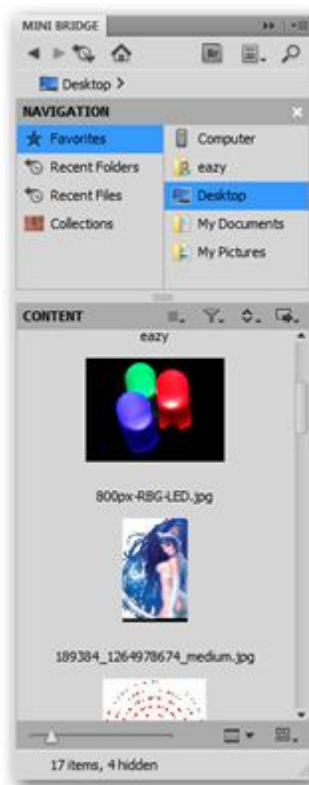


Ngoài những tính năng hiển nhiên như New, Open, Close thì menu này còn chứa rất nhiều tính năng khác mà sẽ khiến bạn phải bối rối

Browse in Bridge: Đây là một chương trình đi kèm với Photoshop để duyệt hình ảnh. Nó cho phép người dùng quản lý ảnh dưới dạng hình ảnh (chứ

không phải chỉ tên file), tương tự như Google Picasa. Bridge là một chương trình khá hay tuy nhiên nó có thể gây phiền nhiễu nếu bạn vô tình mở vì nó tốn khá nhiều thời gian để tải.

Browse in Mini Bridge: Mini Bridge là một phiên bản live của Bridge duyệt ngay trong Photoshop (không phải mở chương trình mới như Browse in Bridge). Rất dễ sử dụng nhưng lại mất thời gian để tải.

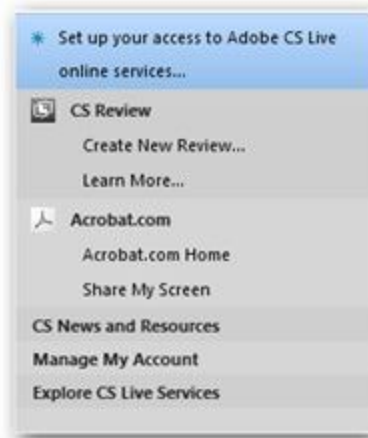


Open As: Đây có vẻ như là một mục tính năng có vấn đề (hoặc có thể đã hỏng). Ý tưởng nhà sản xuất đưa ra là với tính năng này có thể mở một loại file khác (ví dụ như một tập tin PSD có phân lớp) dưới dạng file ảnh.

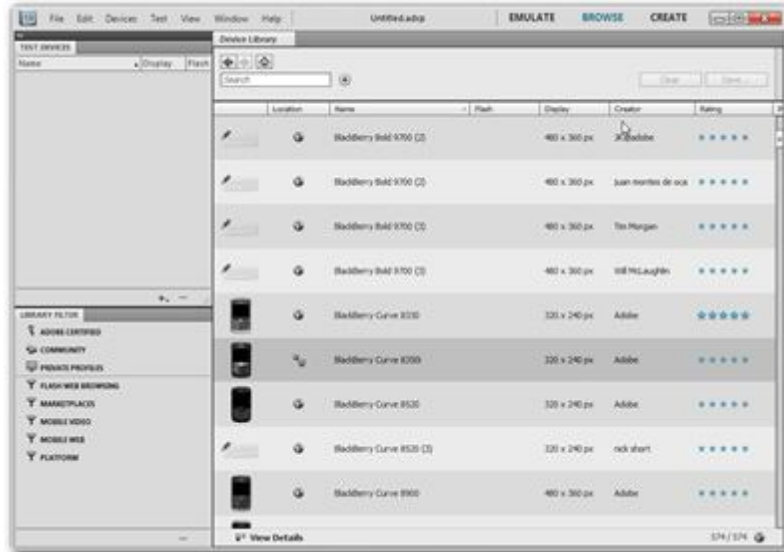
Open As Smart Object: Tạo một smart object từ một file bất kỳ chỉ đơn

giản bằng cách mở nó. Việc thay đổi kích thước và chỉnh sửa Smart Object không ảnh hưởng tới tập tin gốc ban đầu, do đó nếu bạn có kế hoạch thay đổi kích thước 1 đối tượng nhiều lần thì bạn nên mở nó trong chế độ Smart Object.

Share my Screen và Create New Review: Đây là các tính năng Adobe CS Live chỉ được cung cấp tới những người dùng có đăng ký bản quyền và có tạo một tài khoản trên Adobe.com.



Device Central: Một chương trình riêng biệt hỗ trợ các ứng dụng cho điện thoại di động và smartphone.



Save for Web and Devices: Một loại ứng dụng dùng để nén file thành các file dạng JPG, GIF, PNG hoặc các định dạng WBMP phù hợp cho việc đăng tải lên web. Trong trường hợp này, Devices dùng để chỉ các dòng máy smartphone.

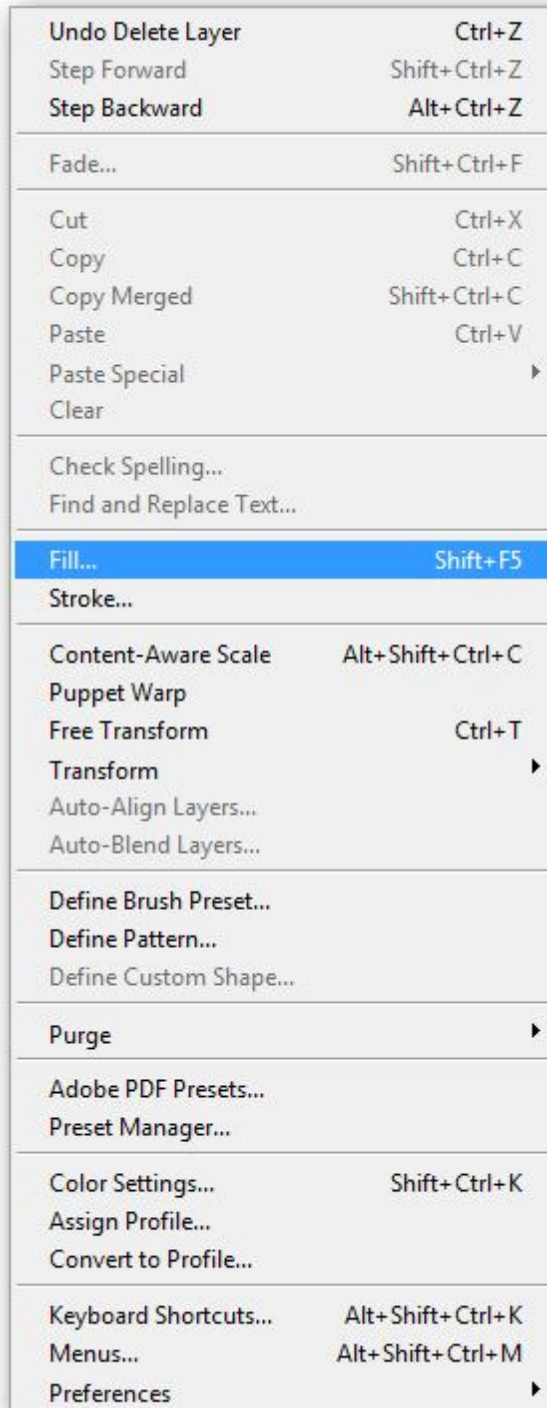
Revert: Tải lại file từ điểm lưu lại gần nhất. Bạn sẽ mất tất cả các thay đổi và History khi thực hiện thao tác này, tuy nhiên việc này cũng có lợi ích riêng trong một số trường hợp.

Place: Chèn một file mới vào file đang mở, cho phép bạn thay đổi kích thước và chỉnh sửa như một đối tượng Smart Object.

Automate and Scripts: Tùy chọn này giúp cho những chuyên gia sử dụng Photoshop thực hiện được nhanh chóng các chỉnh sửa lặp đi lặp lại. Scripts là một tiện ích khác thú vị và đáng để xem xét, kể cả với người dùng cơ bản.

Menu Edit

Đây là một menu khá rõ ràng với những tính năng hữu ích nhất trên PS.

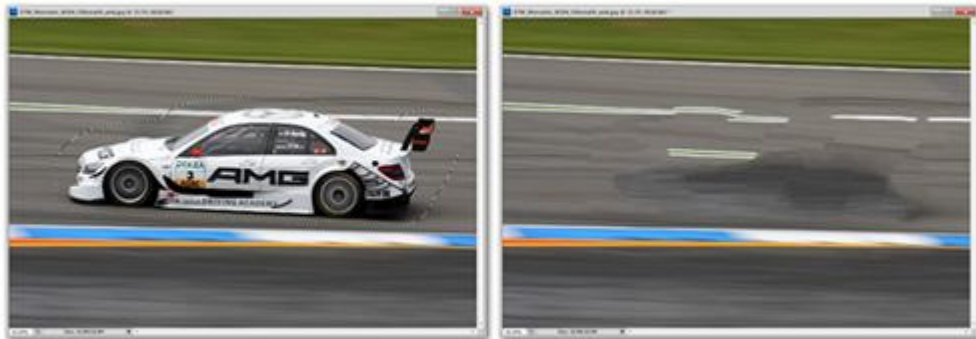


Undo Delete Layer	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
<hr/>	
Fade...	Shift+Ctrl+F
<hr/>	
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Special	▶
Clear	
<hr/>	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
<hr/>	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
<hr/>	
Content-Aware Scale	Alt+Shift+Ctrl+C
Puppet Warp	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▶
Auto-Align Layers...	
Auto-Blend Layers...	
<hr/>	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
<hr/>	
Purge	▶
<hr/>	
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
<hr/>	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
<hr/>	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▶

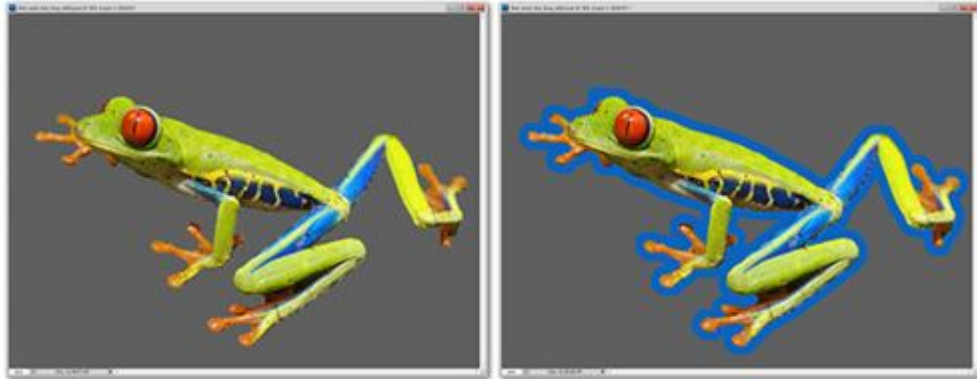
Undo, Step Forward, Step Backward: Undo là một tính năng phổ biến và rất thường dùng trong nhiều chương trình hiện nay. Step Forward và Step Backward là để di chuyển qua lại giữa các bước trên panel History. Đây là một cách đơn giản để sử dụng History Panel.

Cut, Copy và Copy Merged: Có thể bạn đã quá quen thuộc với những hành động như Cut, Copy, Paste trong các menu Edit (của những chương trình phổ biến như MS Word). Copy Merge là tính năng vô cùng hữu ích, nó có thể sao chép một tài liệu đa lớp như thể đó là những lớp đã được sáp nhập.

Fill: Công cụ này thường bị bỏ qua mặc dù nó là một công cụ khá hay. Fill sẽ “lấp đầy” một vùng chọn, một layer hoặc channel bằng màu foreground hoặc background, màu trắng, đen hoặc màu của chính nội dung bức ảnh. CS5 có một cơ chế lấp đầy hình ảnh gần giống như thật với việc tái tạo lại một phần hình ảnh bằng các đối tượng nền xung quanh phần khuyết đó.

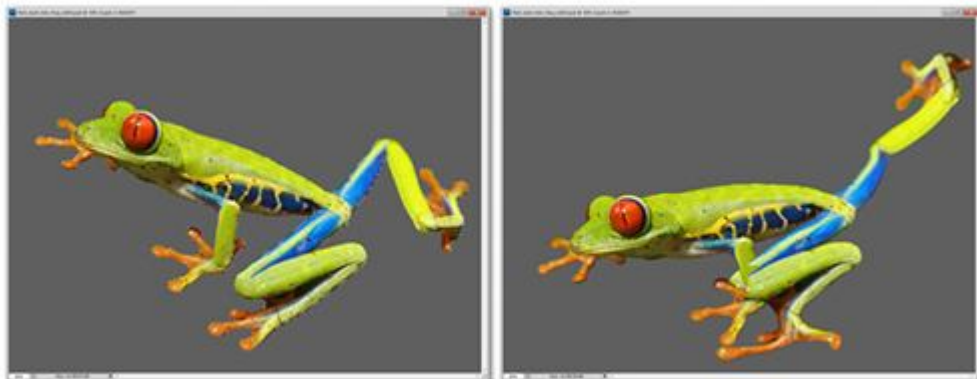


Stroke: Tạo một đường viền xung quanh đối tượng được lựa chọn với bất kỳ màu nào mà bạn sử dụng. Bạn có thể điều chỉnh độ dày đường viền này hoặc lựa chọn đường viền được tạo là viền trong, chính giữa hay bao ngoài đối tượng.



Content Aware Scale: Sử dụng công cụ tương tự như trong Content Aware Fill với phạm vi là một phần của hình ảnh. Bạn có thể tùy chỉnh kích thước của đối tượng với tùy chọn này.

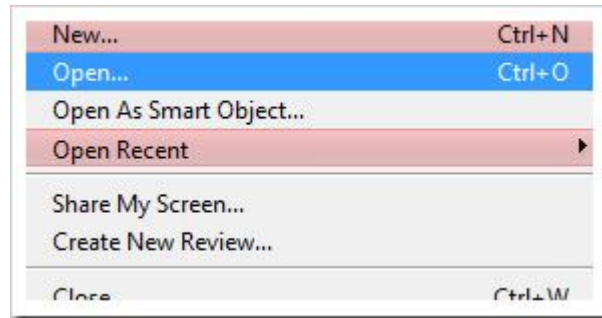
Puppet Warp: Đây là một tính năng mới khá phức tạp trên CS5, nó cho phép người dùng có thể bóp méo hoặc kéo hình ảnh theo những cách thức khá phức tạp.



Transform và Free Transform: Đây là một công cụ hữu ích dùng để thay đổi kích thước một hình ảnh, chỉnh sửa và tạo ra các điểm để có thể kéo méo hình (nếu cần).

Keyboard shortcuts: menu này dùng để chỉnh sửa và gán một số phím tắt bàn phím tùy chỉnh cho mỗi mục menu trên Photoshop. Nó thực sự rất cần cho bất kỳ người sử dụng nào quen dùng phím tắt.

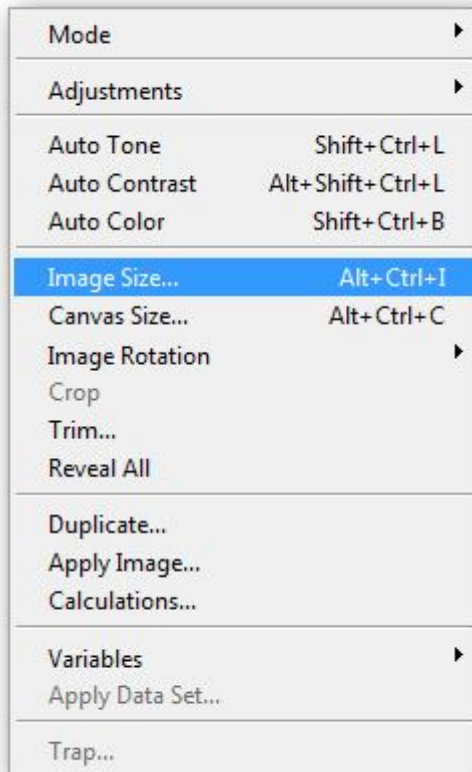
Menu: Cho phép người dùng chỉnh sửa trình đơn hiện tại, ẩn đi tính năng mà họ ghét hoặc không bao giờ sử dụng, và làm nổi bật các tính năng cần thiết.



Preferences: Chứa nhiều vấn đề khác mà bạn cần chỉnh sửa với Photoshop.

Menu Image

Menu Image cho phép bạn thay đổi về độ sâu của màu, hình ảnh và nhiều tính năng khác. Các tùy chọn hữu ích nhất ở đây là gì?



Mode: Chế độ màu bạn có thể thiết lập cho ảnh như RGB hay CMYK, cũng như các dạng bit màu khác như Lab hoặc Indexed. Bạn không nên sử dụng bất kỳ dạng màu nào ngoài RGB trừ khi bạn quan tâm kỹ hơn tới việc định dạng ảnh và ảnh kỹ thuật số.



Adjustments: Một menu phụ với các thành phần điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, Levels, Curves, cũng như Hue/Saturation. Có một loạt các tùy chọn khác, và dưới đây là một số thành phần quan trọng nhất:

- **Brightness/Contrast:** Đây là thành phần cơ bản để điều chỉnh độ tương phản sáng/tối trong các bức ảnh. Là một công cụ hay và dễ sử dụng

cho người mới bắt đầu.

- **Levels:** Một cách tinh chỉnh hơn về phạm vi giá trị tương phản trong các bức ảnh.

- **Curves:** Một cách điều chỉnh giá trị và channel phức tạp hơn, nó cho phép người dùng điều chỉnh giá trị, nhắm tới mục tiêu với độ chính xác cao hơn. Tính năng này thường được các chuyên gia sử dụng.

- **Exposure:** Cũng là một trình đơn khác để điều chỉnh độ tương phản sáng/tối. Tùy chọn này được sử dụng nhiều cho các nhiếp ảnh kỹ thuật số.

- **Hue/Saturation:** Điều chỉnh màu sắc hình ảnh cũng như độ tươi sáng và sống động của ảnh.

- **Invert:** Đảo ngược hai màu trắng đen của ảnh. Tất cả các màu sắc khác trên ảnh sẽ hiển thị theo chế độ đối lập màu hiện tại.

- **Posterize:** Đây là một bộ lọc giảm màu sắc hình ảnh về giới hạn một số màu cơ bản.

- **Threshold:** Đây cũng là một bộ lọc màu khác để chuyển bức ảnh của bạn về dạng 2 màu cơ bản là trắng và đen, hoàn toàn không có màu xám.

Auto Tone, Auto Contrast, Auto Color: Photoshop sẽ cố gắng cải thiện tự động bức ảnh của bạn bằng việc điều chỉnh Tones, Contrast và Color. Nó được gợi ý từ Photoshop Elements (một trình sửa ảnh tương tự nhưng ở

dạng cơ bản), đây là công cụ hay cho người mới sử dụng.

Image Size: Không nên nhầm lẫn thành phần này với Canvas Size, vì với lựa chọn này kích thước của toàn bộ file ảnh sẽ bị thay đổi.



Canvas Size: Tăng kích thước trống xung quanh bức ảnh.



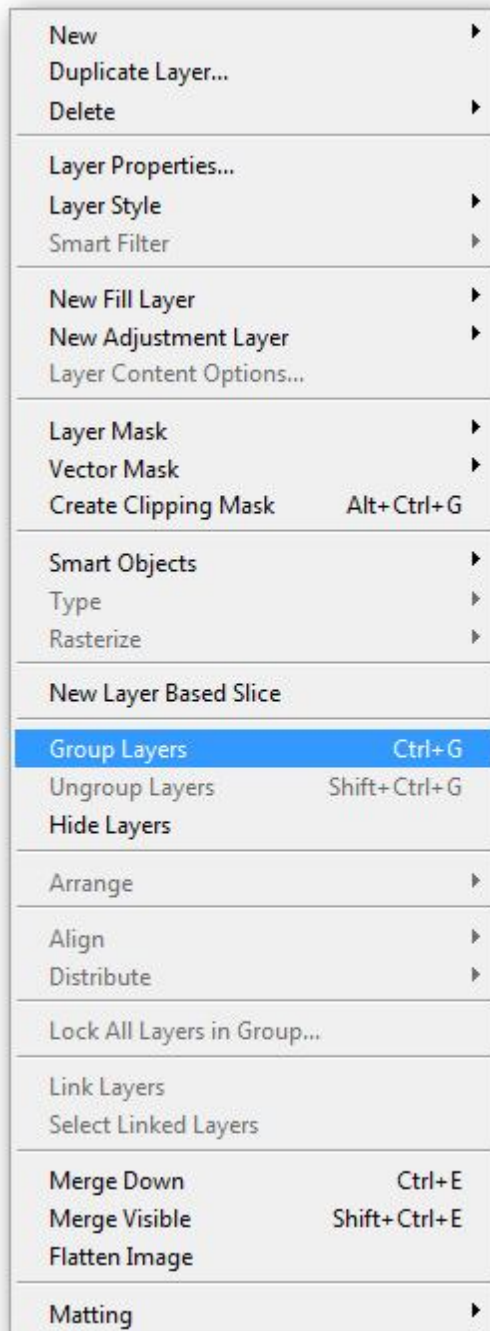
Image Rotation: Quay bức ảnh theo một góc 90o hoặc 180o, ngoài ra cũng

có thể tự tùy chỉnh góc độ quay của ảnh bằng cách chọn Arbitrary.

Duplicate: Tạo một file ảnh mới là bản sao của file hiện tại. Tập tin mới sẽ không có thành phần History đã sửa.

Menu Layer

Đây là nơi chứa các thao tác chỉnh sửa và làm việc với lớp đối tượng. Menu Layer có rất nhiều menu phụ và các tùy chọn phức tạp. Bạn có thể xem lại [phần 3](#) của loạt bài hướng dẫn này.



New: Các menu phụ trong menu này cho phép bạn tạo ra các lớp mới cũng như các tùy chọn để chuyển lớp hiện có thành lớp Background (nếu cần). Bạn cũng có thể nhóm các lớp đang chọn thành một nhóm (việc lựa chọn nhiều lớp sử dụng Shift hoặc Ctrl – tương tự như thao tác với các file trong thư mục). Tùy chọn này sẽ tạo ra các “thư mục” lưu trữ những lớp đã được

chọn để nhóm.

Duplicate Layer: Cho phép người dùng tạo một bản sao của lớp đang được chọn và lưu trữ nó vào đúng file đang mở hoặc tạo ra một file mới.

New Fill Layer/New Adjustment Layer: Đây là cách tạo ra 2 loại lớp màu mới phủ lên trên lớp ảnh hiện tại. Bạn có thể tùy chỉnh 2 lớp mới tạo này một cách dễ dàng để tạo ra những bức ảnh sống động.

Layer Mask/Vector Mask: Công cụ dùng để lọc hoặc ẩn một phần (hay tất cả) các lớp đang hoạt động. Có sự khác biệt khá cơ bản giữa hai loại Mask này đó là Mask theo vector và theo điểm ảnh.

Clipping Mask: Đây là một tính năng khá khó hiểu, nó dùng để đặt một lớp hoặc nhóm lớp thành Mask để minh bạch cho lớp dưới nó.

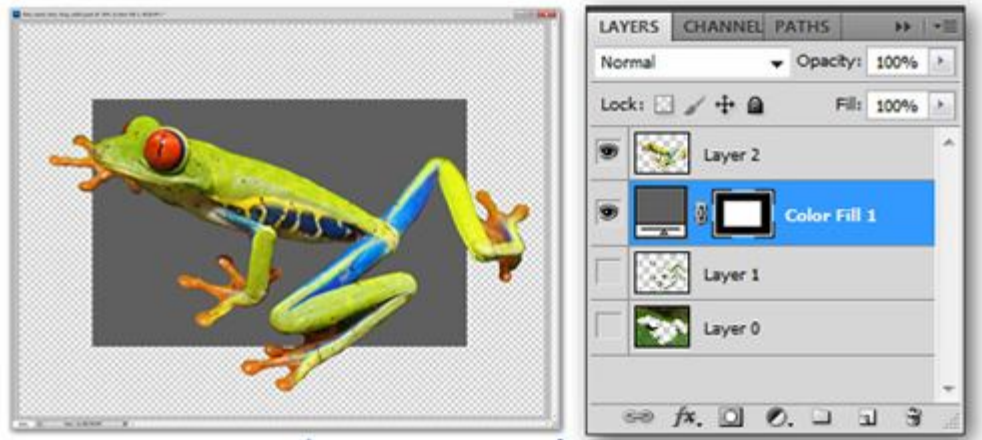
Group Layers/Hide Layers: Nhiều lớp có thể được chọn trong panel Layers và được nhóm/ẩn trong menu này.



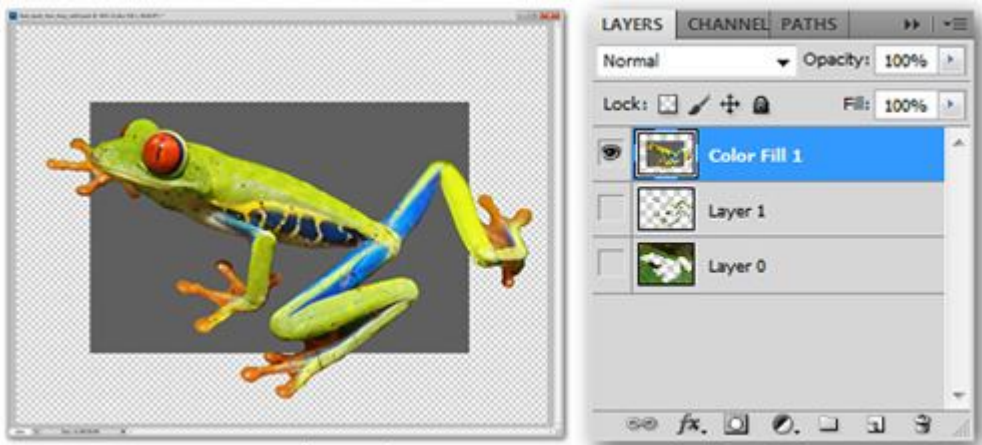
Align/Distribute: Công cụ này dùng để sắp xếp các lớp trong không gian làm việc/không gian ảnh. Với công cụ này, bạn có thể căn đối tượng vào giữa ảnh hoặc chỉnh khoảng cách đều giữa các đối tượng một cách dễ dàng.

Merge Down: Kết hợp các lớp hiện tại (hoặc nhóm lớp) với các lớp dưới nó.

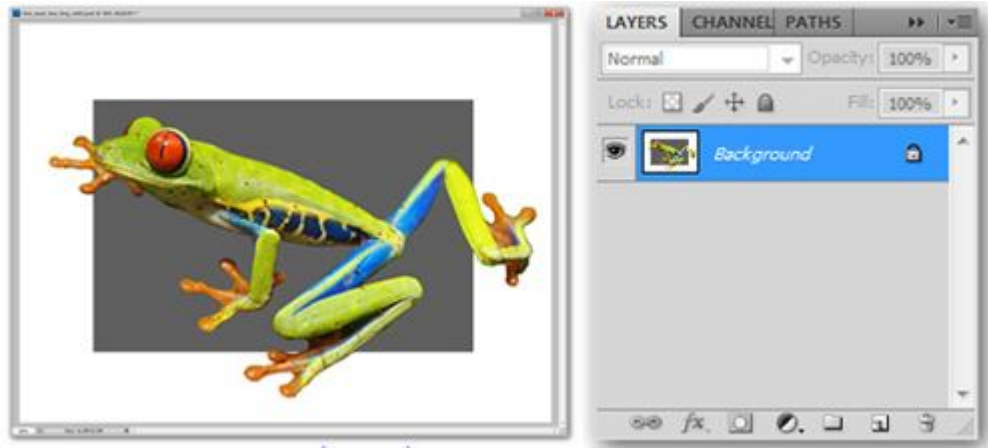
Merge Visible/Flatten Image: Kết hợp tất cả các lớp trong file của bạn. Merge Visible sẽ bỏ qua tất cả các lớp ẩn trong panel Layers, trong khi Flatten Image sẽ bỏ chúng đi hoàn toàn. Merge Visible sẽ tạo ra các khoảng transparen ngoài những lớp ảnh đã kết hợp, còn Flatten Image sẽ tạo ra một lớp Background theo màu mà bạn định sẵn ở Background color.



File gốc trong panel Layers, hiển thị các lớp hiện tại



File sau khi đã kết hợp bằng Merge Visible, vẫn giữ nguyên lớp transparen

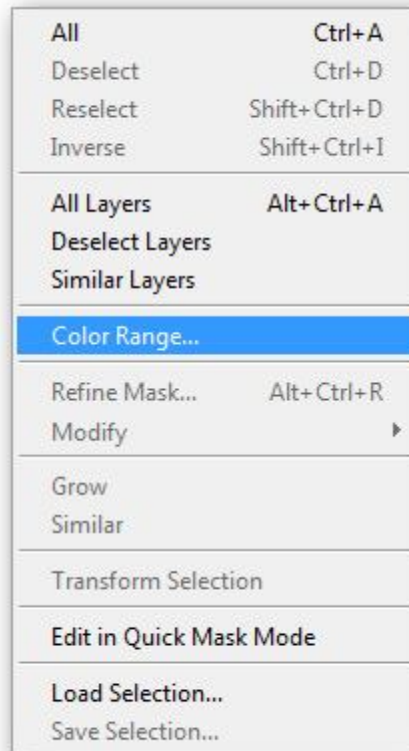


File sau khi đã kết hợp bằng Flatten Image, nền background màu trắng đã được thêm vào sau khi kết hợp.

Các Menu quan trọng khác

Phần còn lại của các menu trong Photoshop gần như là khá phức tạp cho người mới sử dụng.

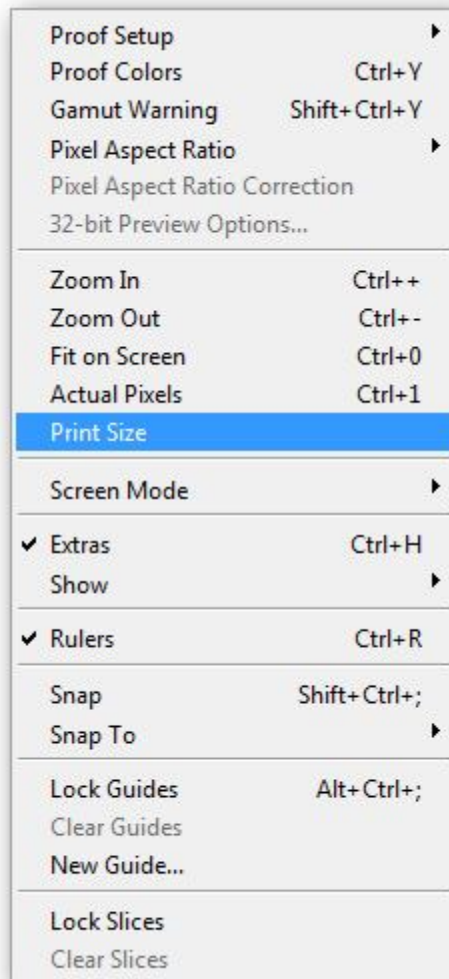
Menu Select: Menu này làm việc với các công cụ Marquee, Lasso và Wand trên panel Layers. Select All, Deselect và Reselect là các công cụ chọn đối tượng. Khi bạn đang lựa chọn 1 phần đối tượng, Invert sẽ có tính năng đảo ngược phần lựa chọn của bạn, nghĩa là phần ảnh được chọn ban đầu sẽ thành không chọn, và phần ảnh không được chọn ban đầu sẽ thành được chọn. Bạn cũng thể chọn tất cả các lớp trong panel Layers từ công cụ trên menu này, ngoài ra còn có thể điều chỉnh các lựa chọn từ menu phụ Modify. Tùy chọn chế độ Quick Mask cũng được điều chỉnh tại menu Select này.



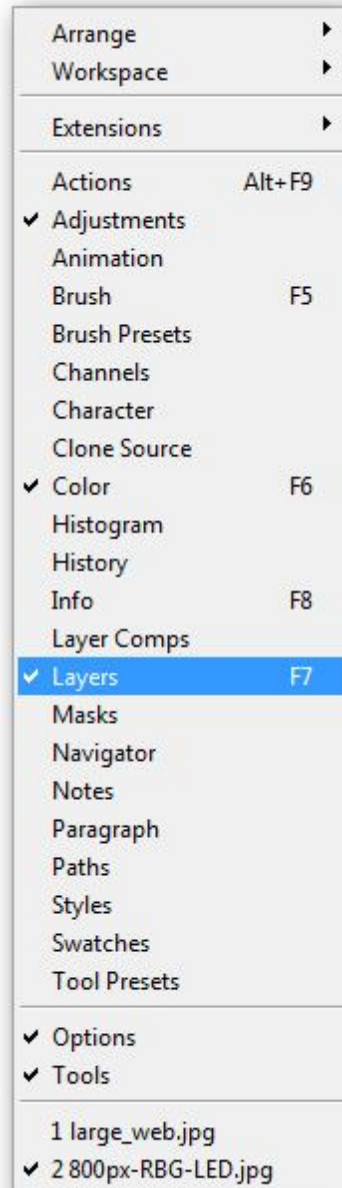
Menu Filter: Đây là một thư viện template sẵn có cho người sử dụng Photoshop. Filter cho phép bạn lựa chọn các loại biến dạng khá thú vị cho bức ảnh. Có cái thực sự hữu ích, có cái không, tùy thuộc vào mục đích của người sử dụng. Filter là một thành phần khá lớn trong PS và cần phải có một bài viết riêng để khai thác các thư viện trong menu này.



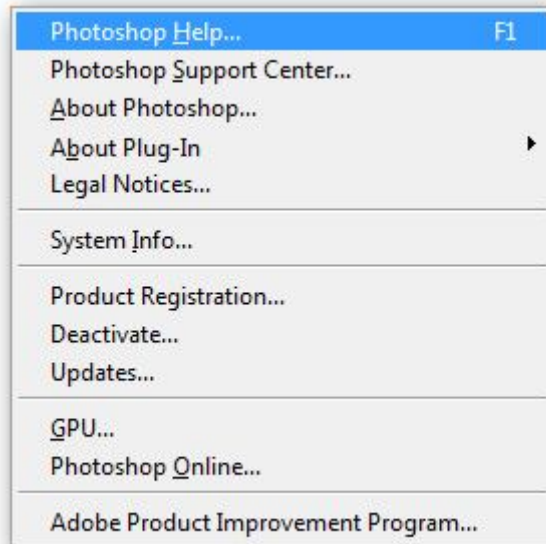
Menu View: là một menu chứa rất nhiều các thành phần ít dùng của Photoshop như việc thay đổi kích thước và hình dạng của điểm ảnh, ngoài ra còn chứa các thao tác cơ bản như Zoom in, Zoom out. Với menu Print Size, bạn có thể xem trước kích thước in hoặc nhanh chóng zoom 100% với Actual Pixels. Trong menu này, bạn cũng có thể tắt những điều gây phiền nhiễu như Snap, Rulers cũng như xóa Guides hay Slices.



Menu Windows: Đây là menu quản lý việc hiển thị/không hiển thị của các panel, Options, Toolbox... trên màn hình.



Menu Help: là menu cuối cùng nhưng cũng không kém phần quan trọng, nó chứa mọi thông tin cơ bản của một ứng dụng. Thông qua nó bạn có thể kiểm tra, tìm kiếm về các công cụ mà mình chưa nắm rõ hoặc thông số cụ thể về phiên bản của phần mềm.



Photoshop Help... F1

Photoshop Support Center...

About Photoshop...

About Plug-In ▶

Legal Notices...

System Info...

Product Registration...

Deactivate...

Updates...

GPU...

Photoshop Online...

Adobe Product Improvement Program...

**Tuyệt chiêu biến ảnh
nhòe thành rõ chỉ trong
nháy mắt**

Công nghệ chỉnh sửa ảnh trong các bộ phim hành động Hollywood nay đã trở thành hiện thực.

Trong các phim hành động kịch tính, nhân vật phản diện luôn luôn bị chụp trong những hoàn cảnh rất chi là “ảo” khiến người xem không thể hiểu nổi đó là ai. Nhưng luôn luôn xuất hiện một nhân viên FBI chỉ với một nút bấm đã biến ảnh mờ thành một tấm ảnh rõ ràng. Ứng dụng đó hiện nay đã xuất hiện.



Ứng dụng SmartDeblur của Yuzhikov hoạt động khá hiệu quả.

Được tạo ra bởi Vladimir Yuzhikov - một kỹ sư phần mềm chuyên về hình ảnh và xử lý tín hiệu - Ứng dụng SmartDeblur thật sự rất ấn tượng. Theo ông, "khôi phục lại hình ảnh bị nhiễu là một trong những vấn đề thú vị và quan trọng bậc nhất của việc xử lý hình ảnh". Ngay cả trong toán học, điều này đã bắt đầu được triển khai từ 70 năm trước đây và bây giờ thứ mà chúng ta nhìn thấy là những kết quả thu được của quá trình nghiên cứu đó.

Yuzhikov đã thử với hai trường hợp phổ biến nhất: Ảnh mờ do focus sai và nhòe do vật mẫu di chuyển(motion blur). Chúng ta đều biết rằng chúng rất khó khăn để sửa chữa. Trong thực tế, các ví dụ được Yuzhikov sử dụng làm mẫu đều không thể sửa chữa bằng cách sử dụng công nghệ hiện tại.

Quá trình ma thuật

Ông bắt đầu công việc của mình với tám ảnh tại Venice do chính ông chụp. Yuzhikov đã áp dụng một bộ lọc làm mờ tổng hợp vào nó và sau đó ông đã áp dụng phần mềm của mình vào bức ảnh đó. Nó đã có hiệu quả như bạn có thể thấy ở trên. Hãy so sánh bức ảnh sau khi được làm rõ nét, hình ảnh thu được khá ấn tượng.

Tất nhiên, hình ảnh mờ nhân tạo không phải là vấn đề thực sự. Adobe đã chứng minh điều tương tự trong quá khứ, nhưng hình ảnh đó lại sử dụng lưu trữ gia tốc thông tin được sử dụng trên hình ảnh bị mờ.

Giải pháp thực sự

Vấn đề thực sự là các hình ảnh mờ do quá trình chụp, chứ không phải là các tấm ảnh tổng hợp lại sau đó làm mờ bằng phần mềm. Mặc dù kết quả mà

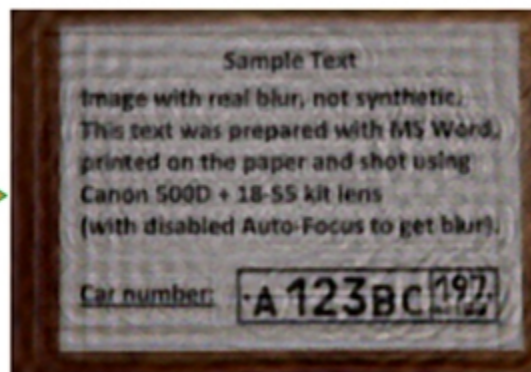
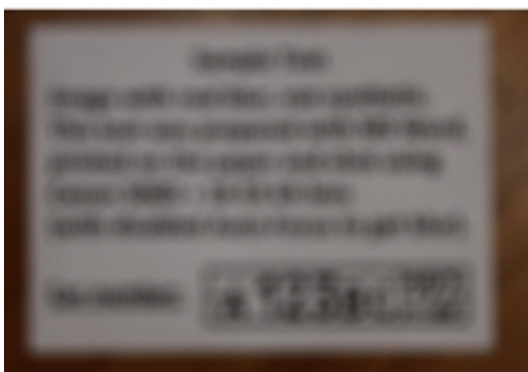
Yuzhikov thu được không phải là hoàn hảo, nhưng cũng rất ấn tượng. Hãy xem qua các ví dụ của ông, được thực hiện với bằng chiếc Canon 500D cùng ống lens kit 18-55. Trong các bức ảnh dưới ông cố tình làm mờ bức ảnh bằng các cách khác nhau sau đó phục hồi lại chúng.



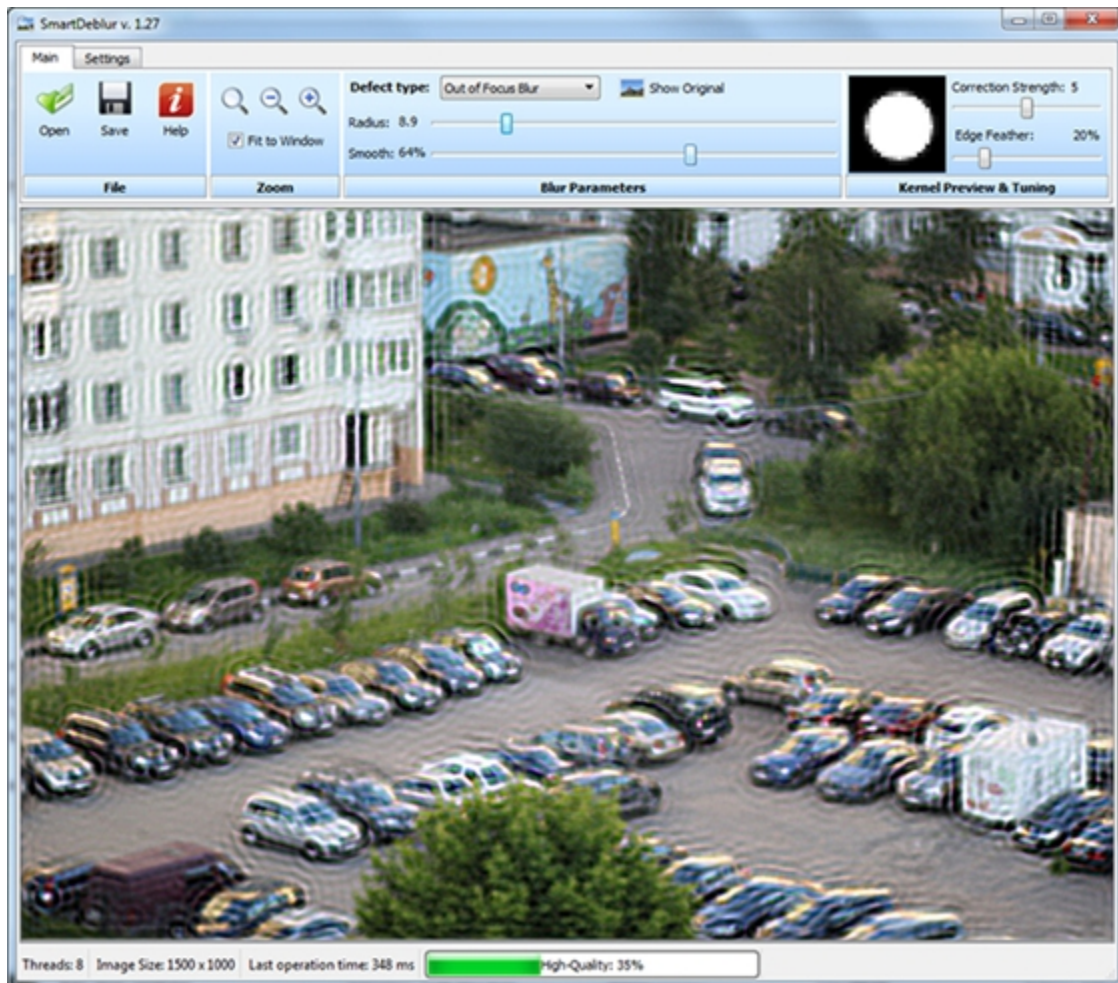
Ảnh bị mờ do lấy nét sai.



Sau khi sử dụng SmartDeblur chi tiết hiện lên tạm chấp nhận được.



Bức ảnh bị mờ hoàn toàn do lấy nét và hình ảnh được làm rõ khá tốt, các chữ cái thể hiện đủ để đọc được.



Giao diện phần mềm.

Tuy các hình ảnh trên vẫn còn có khá nhiều điểm nhiễu nhỏ, nhìn chung ứng dụng này khá tuyệt để xem mức độ chi tiết ở mức trung bình, giống như các kính cửa sổ chỉ là những điểm mập mờ. Hiệu quả trên tấm ảnh văn bản là tương đối tốt. Với sự phát triển của công nghệ hiện tại, những phần mềm

hoàn thiện hơn cho ra mắt những tấm ảnh đẹp mắt hơn chắc chắn sẽ có mặt không lâu nữa.

Phần mềm của Yuzhikov hiện tại chỉ sử dụng được trên Windows, bạn có thể download phần mềm này tại [đây](#).

6 kỹ thuật chỉnh sửa ảnh

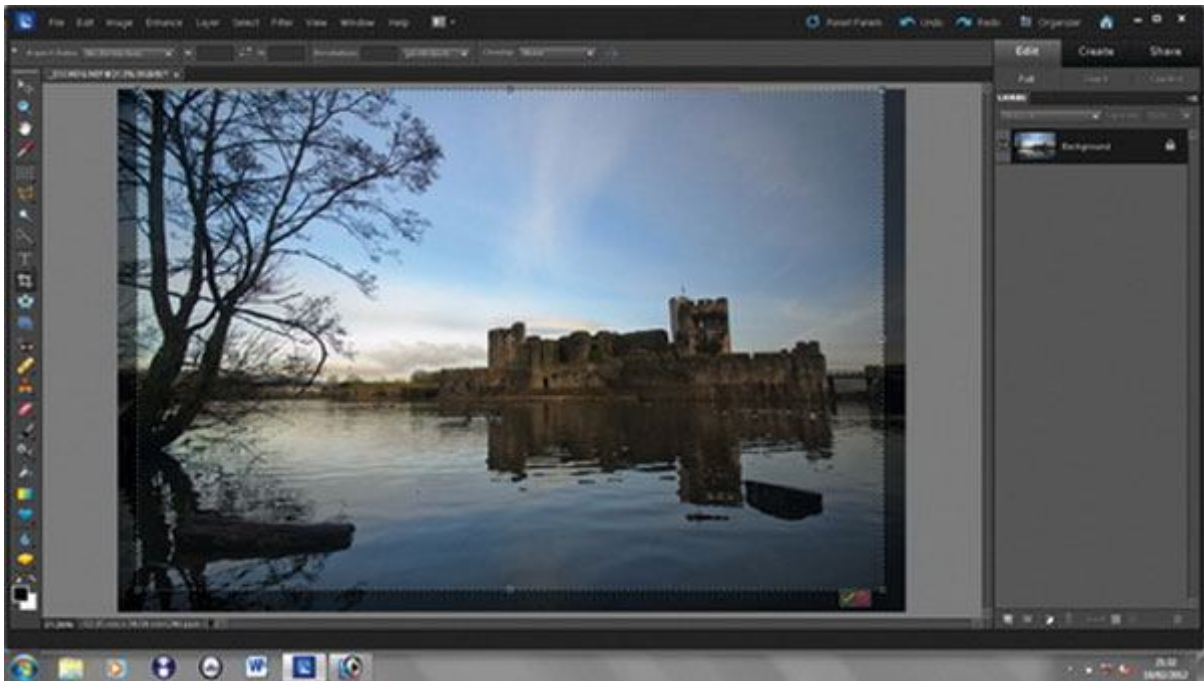
số cơ bản

Mặc dù còn nhiều tranh cãi, nhưng nhiếp ảnh hiện đại luôn đi đôi với việc chỉnh sửa. Thông thạo các thao tác sẽ giúp bạn cứu vãn phần nào những bức ảnh tồi và nâng tầm nghệ thuật cho những bức ảnh tốt.

Không nhất thiết bạn phải áp dụng đầy đủ các bước dưới đây cho bức ảnh của mình. Sáu kỹ thuật Photoshop này là những điều rất cơ bản cần biết đối với một tay máy không chuyên.

Cắt cúp (Crop)

Cắt cúp ảnh là một kỹ thuật rất thường dùng trong chỉnh sửa ảnh số. Với độ phân giải “*khủng*” của các máy ảnh hiện nay, công cụ **Crop** ảnh trong các phần mềm chỉnh sửa ảnh sẽ giúp bạn bố cục lại bức ảnh của mình chặt chẽ hơn, cắt đi những phần không cần thiết và nhấn mạnh chủ thể muốn nói đến.



Cắt cúp ảnh để bố cục chặt chẽ hơn. (Ảnh: *Digitalcameraworld*)

Để sử dụng công cụ này trên phần mềm Adobe Photoshop, bạn nhấp vào công cụ **Crop**, tạo vùng chọn cần cắt cúp như ý muốn rồi **Enter** để hoàn tất. *Lưu ý: cắt cúp nhiều lần có thể làm giảm chất lượng đồ họa của ảnh.*

Khử nhiễu hạt

Nhiều (còn gọi là bụi ảnh) thường xuất hiện trong những bức ảnh thiếu sáng, hoặc chụp với khẩu độ nhỏ. Những vùng ảnh bị nhiễu thường là bầu trời, tóc...



Nhiều thường xuất hiện trên những bức ảnh thiếu sáng. (Ảnh: Internet)

Để khử nhiễu thủ công, bạn có thể dùng công cụ **Healing Brush** hoặc tính năng **Reduce noise** trong mục **Filter/noise**. Độ nét của ảnh sẽ giảm đi đôi chút nếu bạn áp dụng cách này.

Theo kinh nghiệm của người viết, bạn cũng có thể nhân đôi lớp ảnh chứa nhiễu, sau đó chọn chế độ hòa trộn **Multiply** hoặc **Overlay**, sau đó kéo thanh fill trong **palette layer** xuống mức 40%. Với cách làm này, lớp nhiễu ở những vùng ảnh tối sẽ biến mất. Màu sắc của ảnh cũng sẽ “sâu” hơn vì các điểm ảnh tối được hòa trộn vào nhau, khắc phục luôn được hiệu ứng “màn mờ” trên ảnh của những máy ảnh du lịch (compact).

Cân chỉnh sáng

Để ảnh có màu sâu hơn, độ tương phản cao hơn, mang lại hình ảnh rõ rệt hơn, bạn hãy dùng công cụ **Level** (phím tắt Ctrl + L). Để sử dụng có hiệu quả, bạn cần chút kiến thức về histogram của ảnh số.

Về cơ bản, việc thay đổi vị trí ba điểm trong mục **input level** và **output level** sẽ giúp bạn loại bỏ những giá trị màu không mong muốn ở ảnh gốc. Một công cụ rất hay cho ảnh thiếu sáng.

Cân chỉnh độ bão hòa màu sắc

Công cụ **Saturation** là một lựa chọn tốt nếu bạn cần làm dịu lại màu sắc hoặc tăng độ rực rỡ cho bức ảnh. Với thị hiếu hiện nay, thông thường sắc ảnh sẽ được làm dịu đi (giảm saturation), tạo cảm giác mát dịu cho mắt người xem.

Chuyển ảnh sang đen trắng



Ảnh đen trắng có thể gây sự chú ý với người xem. (Ảnh: *Digitalcameraworld*)

Với tùy chọn **Black & White** (phím tắt Alt + Shift + Ctrl + B), bạn có thể chuyển ảnh sang đen trắng để gây ấn tượng với người xem hơn. Ảnh đen trong chân dung, phong cảnh thường mang nét hoài cổ và đượm buồn.

Khi chọn tùy chọn này, bạn cũng có thể sử dụng những giá trị có sẵn trong mục “*preset*” để thêm những hiệu ứng ấn tượng hơn cho ảnh đen trắng.

Làm sắc nét

Trong bộ lọc (Filter) của Photoshop, có mục **Sharpen** (làm nét). Mục này cung cấp khá nhiều kiểu làm nét ảnh. Hãy thử tất cả để tìm cho mình một kiểu ưng ý nhất. Nhưng luôn nhớ rằng việc tăng nét cho ảnh là con dao hai lưỡi. Nếu quá lạm dụng, ảnh sẽ bị nhiễu hạt.

13 kỹ thuật photoshop chân dung đơn giản (P2)

Thứ Hai, 19/03/2012, 07:00 AM (GMT+7)

Tiếp tục với loạt bài 13 kỹ thuật photoshop chân dung đơn giản dành cho các bạn mới chụp ảnh, tôi xin giới thiệu kỹ thuật chỉnh môi nhìn như tài tử Hollywood. Nếu bạn chụp một ảnh mà môi của chủ đề nhìn khô khan thì kỹ thuật retouch sau đây sẽ giúp cho môi nhìn bóng láng và ướt át.

MỜI CÁC BẠN ĐÓN ĐỌC NHỮNG BÀI VIẾT CHỌN LỌC VỀ [VI TÍNH VÀ INTERNET](#), THỦ THUẬT VÀO LÚC 7H30, 13H, VÀ 16H CÁC NGÀY TRONG TUẦN, TẠI 24H.COM.VN

Kỹ thuật này nhiều bước hơn kỹ thuật trước nhưng cũng khá đơn giản và thích hợp cho các bạn mới tập sử dụng Photoshop.

Ảnh sau được dùng minh họa

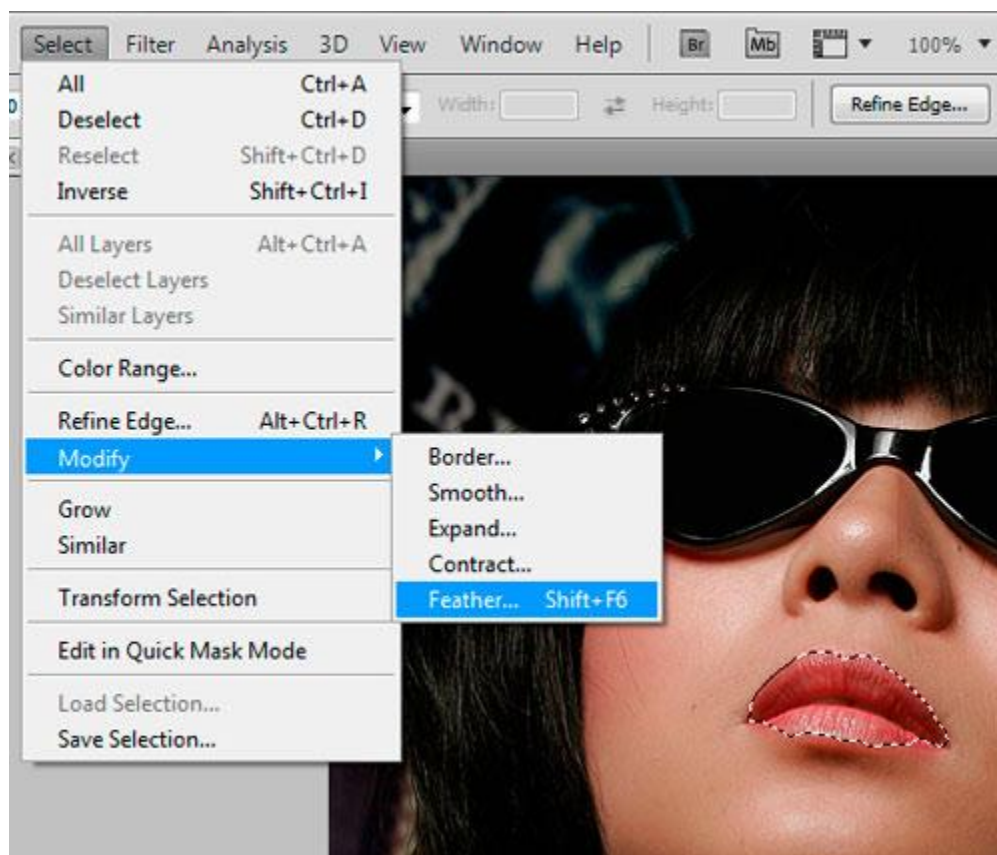


Bước 1: Đầu tiên mà có thể dùng bất cứ công cụ lựa chọn nào để chọn vùng môi. Chúng ta dùng công cụ "Quick Selection Tool" và vẽ vài nét lên vùng môi. Vì vùng môi có màu đỏ khá tương phản với những vùng chung quanh nên

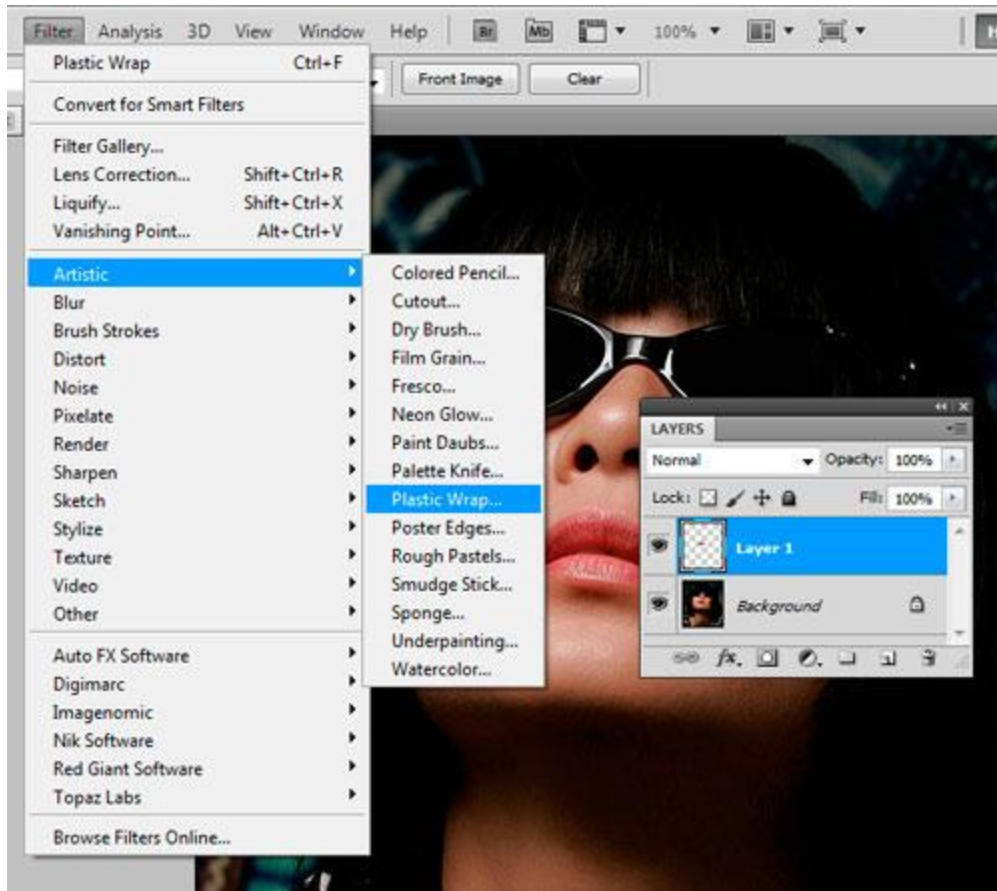
công cụ này sẽ giúp chọn đúng vùng mỗi một cách dễ dàng (nếu bạn không quen dùng công cụ này thì bạn có thể dùng Lasso Tool, nói chung là chọn cho được vùng mỗi).



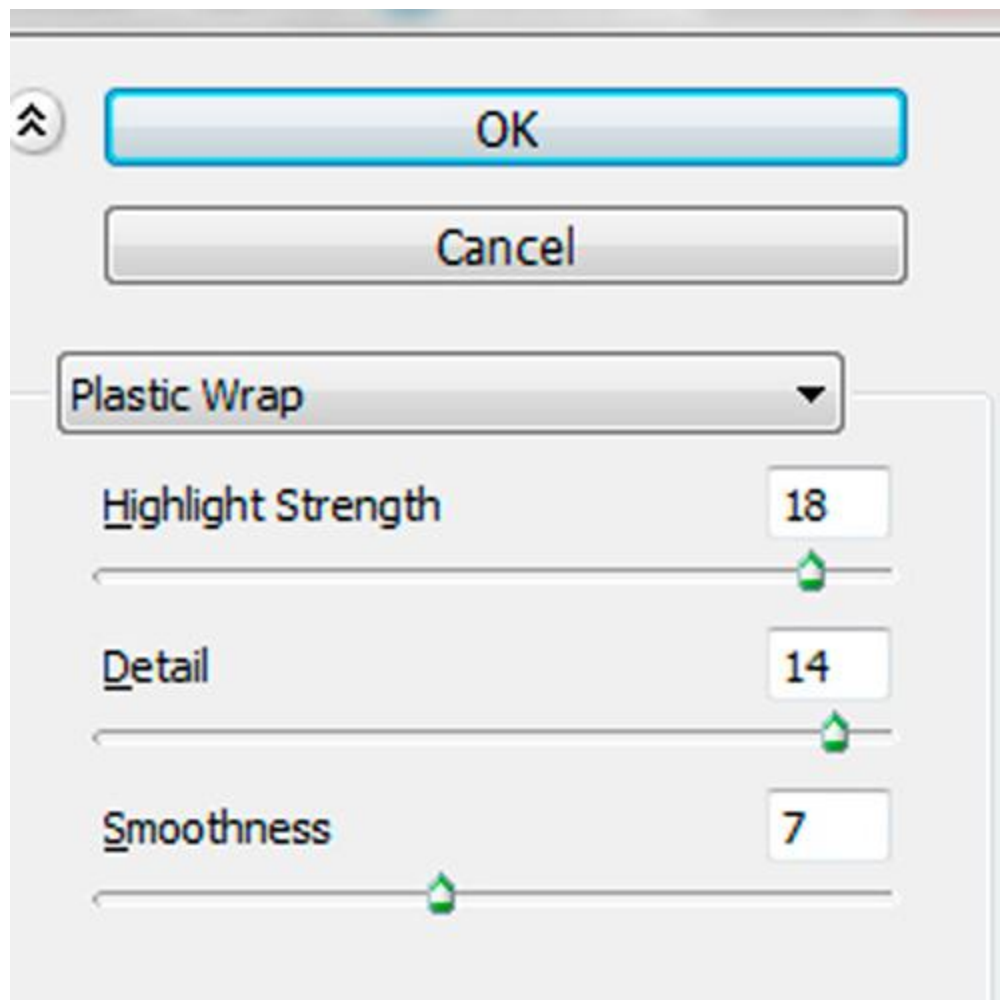
Bước 2: Trên Menu, vào Select -> Modify -> Feather..., trong hộp Feather Radius, bạn cho 3 pixels Bấm Control - J để copy vùng chọn qua layer mới (layer 1)



Bước 3: Để cho mỗi nhìn bóng láng, vào Filter -> Artistic -> Plastic Wrap...



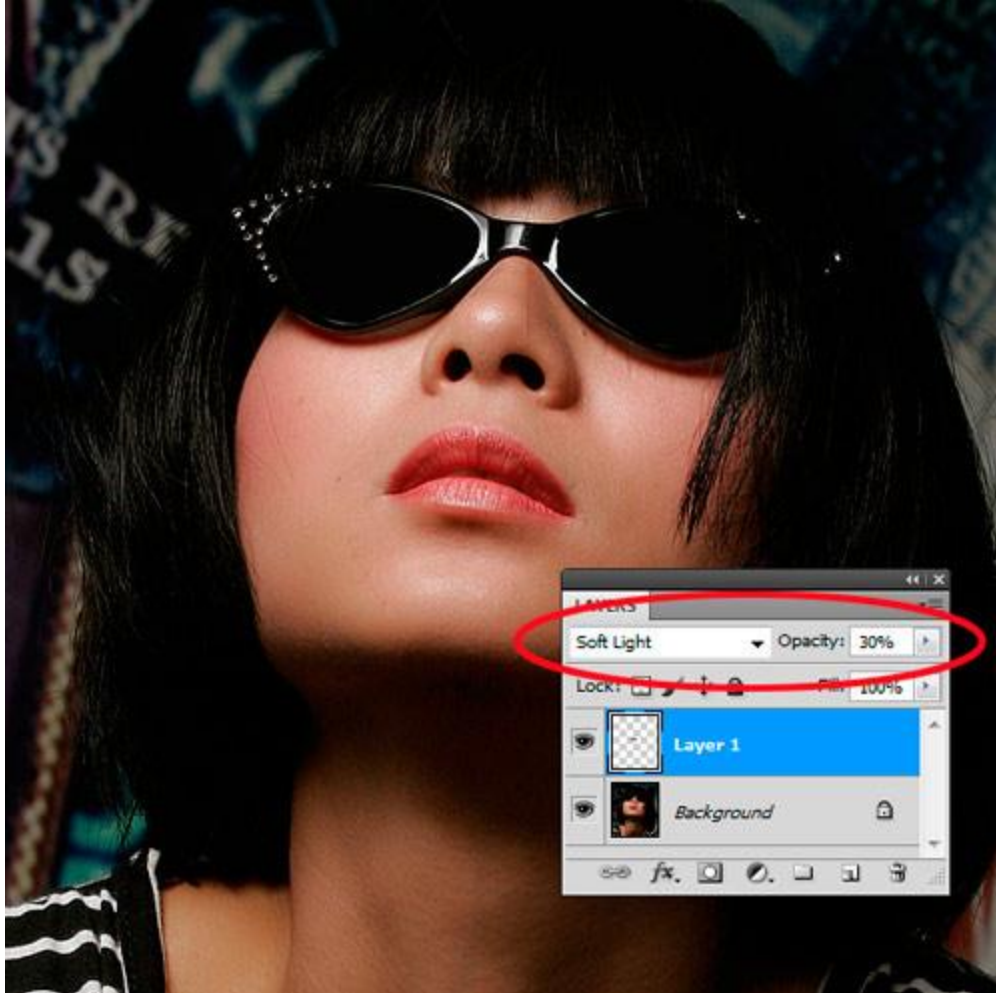
Trên hộp Highlight Strength bạn cho 18, Detail cho 14, và bấm OK.



Bước 4: Sau khi bấm OK, bạn sẽ có đôi môi như sau



Bước 5: Trên Layer Panel, bạn đổi Mode Normal thành Soft Light, và giảm Opacity xuống tùy theo ý thích, tôi giảm xuống còn 30%)



Bước 6: Tới đây môi của chủ đề nhìn "gợi cảm" nhưng chưa "ướt át" lắm. Nếu bạn không ngại mắc công thì làm thêm bước này. Giữ phím Control và bấm lên thumbnail của layer 1 để chọn lại vùng môi.

Vào Select -> Color Range..., trên hộp Select, chọn Highlights. Bấm OK.



Bước 7: Tới đây bạn đã chọn được vùng sáng (highlights) của môi.



Bước 8: Để kết thúc hiệu ứng, dùng lệnh Control - J để copy vùng chọn này qua layer mới (layer 2), đổi Mode Soft Light thành Color Dodge và tăng Opacity tùy thích (tôi tăng lên 70%)



Lưu ý: Bạn có thể tăng hay giảm Opacity của layer 1 và 2 để môi nhìn mọng và ướt át tùy theo ý thích.

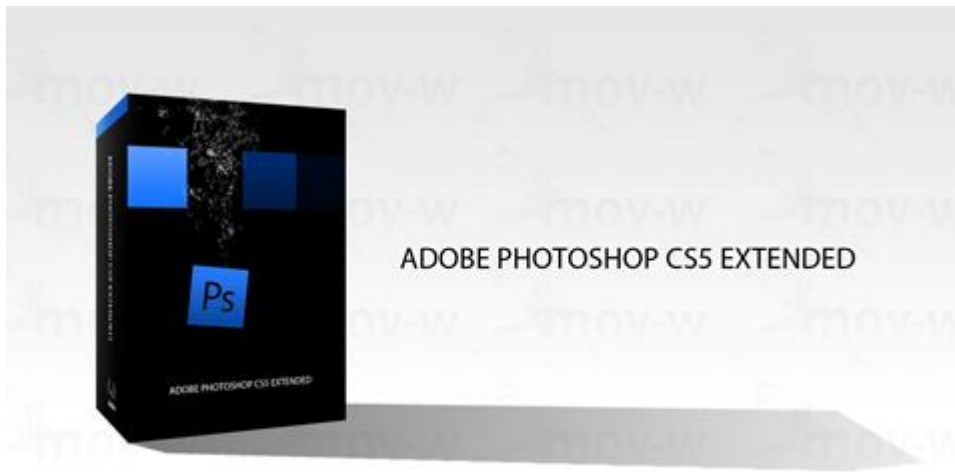


Kỹ thuật cơ bản chỉnh sửa ảnh phong cảnh, chân dung

Nguồn: <http://goo.gl/55RnD>

BÀI 45 NGÀY 19.8.2011 SƯU TẦM TRONG FORUM DDTH

Để có một bức ảnh như ý, ngoài việc chụp ảnh tốt, bạn cũng cần phải nắm được những kỹ thuật chỉnh sửa ảnh cơ bản nhất. Hiện nay có nhiều phần mềm để chỉnh sửa ảnh, nhưng trong đó phổ biến nhất vẫn là Adobe Photoshop.



Phần mềm chỉnh sửa ảnh Adobe Photoshop CS5

Phần mềm chỉnh sửa ảnh Adobe Photoshop đã đi đến phiên bản CS5, nhưng những bước cơ bản để chỉnh sửa ảnh thì đã khá hoàn thiện từ những phiên bản đầu tiên và không có nhiều thay đổi. Dưới đây là giới thiệu sơ lược về những tính năng cần thiết và cơ bản của Photoshop để bạn có thể tự làm những bức ảnh của mình đẹp hơn.

Chỉnh sửa ảnh phong cảnh



Một chút Photoshop khiến bức ảnh thêm huyền diệu hơn

Để có 1 bức ảnh phong cảnh đẹp, ngoài yếu tố góc máy, điều chỉnh chế độ chụp, điểm quan trọng nhất chính là yếu tố khoảnh khắc. Một bức ảnh hoàn hảo nhất sẽ là khi bạn bắt được những khoảnh khắc kì diệu của thiên nhiên hay thời tiết. Chỉnh sửa một chút với Photoshop, những bức ảnh này sẽ đẹp hơn, hấp dẫn hơn và độc đáo hơn.

<http://resources.dientutieudung.vn/f...chandung-2.jpg>

Chụp bằng file RAW sẽ cho phép chỉnh sửa gần như toàn bộ thông số của bức ảnh

Đối với những người chụp ảnh phong cảnh chuyên nghiệp, họ thường chụp với định dạng file RAW. Định dạng này cho phép bạn có thể chỉnh sửa hầu hết những yếu tố trên bức ảnh: White Balance, Contrast & Brightness, Clarity, Vibrance, Saturation...

Một bức ảnh không cần chỉnh sửa nhiều

Chỉnh sáng tối

Xử lý ảnh trên file ảnh thông thường đơn giản hơn khá nhiều. Lệnh cơ bản đầu tiên là Ctrl+M, chỉnh sáng tối Curve. Sử dụng Auto giúp cân bằng lại sáng tối cho bức ảnh. Auto kết hợp với chỉnh sáng tối bằng tay sẽ khiến bạn ưng ý hơn với tác phẩm của mình. Đôi khi Auto hoạt động không hiệu quả và làm thay đổi màu sắc thật của bức ảnh, hãy chỉnh nhẹ nhàng trong khung Curve để đạt được độ sáng tối như ý mà vẫn giữ được ảnh gốc.

Lệnh cân bằng sáng tối Ctrl+L cũng quan trọng trong ảnh phong cảnh. Cũng có chế độ Auto để cân bằng sáng tối cho bức ảnh. Nếu bạn muốn tự làm, có 2 phần Input Levels và Output Levels cho bạn "mò mẫm".

Chỉnh màu sắc

Chỉnh sửa Hue/Saturation bằng lệnh Ctrl+U. Không có chức năng Auto ở tính năng này, việc bạn làm là thay đổi thông số ở các cột Hue, Saturation và Lightness. Chỉnh sửa một chút theo trí nhớ, bạn sẽ có những bức ảnh y hệt với màu sắc và độ tươi của cảnh thật. Phá cách một chút bằng việc thay đổi mạnh mẽ những thông số, bạn sẽ có những bức ảnh thiên nhiên rất độc đáo, rất sáng tạo.

Cân bằng màu sắc Ctrl+B là công cụ thay đổi hay kích màu hiệu quả. Tính năng này cũng không có chức năng Auto, việc của bạn cũng là xử lý bằng tay tùy theo cách bạn muốn chỉnh sửa.

4 công cụ trên là tương đối đầy đủ cho một người chưa bao giờ sử dụng Photoshop làm đẹp cho bức ảnh của mình. Ngoài ra, bạn còn có thể sử dụng các Layer để phối màu từng vùng, tạo khoảng sáng tối khác nhau; thậm chí sử dụng các công cụ tẩy xóa như Brush (B) hay clone (S) để xử lý các vùng thừa trên ảnh.

Chỉnh sửa ảnh chân dung



Photoshop cho mẫu là việc không thể thiếu của các nhiếp ảnh gia chuyên nghiệp

Với những người chụp nghiệp dư, nét đẹp khuôn mặt hay cơ thể là điểm nhấn nổi bật trên những bức ảnh chân dung. Nếu đối tượng chụp có một vài khuyết điểm sẽ khiến những bức ảnh kém phần hấp dẫn. Vì vậy việc ứng dụng công nghệ chỉnh sửa của Photoshop là không thể thiếu, nếu bạn muốn người được chụp và cả người xem cảm thấy ưng ý với bức ảnh của bạn.



Sử dụng công nghệ Photoshop để tạo những bức ảnh theo phong cách riêng

Về cơ bản, chỉnh sửa vẫn bao gồm 4 công cụ chỉnh sửa màu sắc, ánh sáng, độ tương phản, kích màu như chụp phong cảnh: Ctrl+M, Ctrl+L, Ctrl+U, Ctrl+B. Bạn cũng có thể thay đổi tone màu theo ý thích bằng Layers, hay làm đen trắng cả khung hình để làm nổi bật chủ thể.



Nổi bật cô bé trong bức ảnh bằng xử lý đơn giản

Một công đoạn quan trọng không thể bỏ qua là chỉnh sửa khuôn mặt chủ thể. Việc làm trắng mịn da, xóa mụn, make up lại khuôn mặt là cần thiết. Bạn có thể sử dụng các công cụ trên Photoshop như Healing Brush Tool (J) , Patch Tool (J) hay Clone Stamp Tool (S) . Sử dụng Blur để làm mịn da, tăng sáng cho mặt, làm trắng răng, xóa bỏ mắt đỏ nếu có, đánh phấn hồng cho má, thêm son cho môi. Ngoài ra, bạn có thể sử dụng Plugin hỗ trợ trong Photoshop như Neat Image làm mịn da, hay Imagenomic Portraiture...

Nếu muốn chỉnh sửa kích cỡ khuôn mặt hay thay đổi số đo một vài vòng không như ý muốn, bạn cần sử dụng đến công nghệ "Co - Kéo" Liquify – với phím tắt Ctrl+Shift+X. Đây là việc không hề đơn giản, nếu thậm chí là phần khó khăn nhất trong công nghệ Photoshop. Nếu các bạn khéo léo và biết cách thêm bớt thì chắc chắn chủ thể trong ảnh sẽ trở thành siêu mẫu, nhưng đừng quá lạm dụng công cụ này, bởi nó có thể biến chủ thể của bạn thành một con người hoàn toàn khác.

Rõ ràng, việc chỉnh sửa ảnh với Photoshop không hề đơn giản nhưng nếu nắm được những kỹ thuật cơ bản, bạn vẫn có thể tự chỉnh sửa những bức ảnh do mình chụp trở thành những bức ảnh đẹp lung linh và độc đáo hơn rất nhiều.

Link: <http://www.ddth.com/showthread.php/737905-ky-thuat-co-ban-chinh-sua-anh-phong-canh-chan-dung.html#ixzz1VR247Fbr>

Chỉnh sửa ảnh trực tuyến với Photoshop Online

Adobe Photoshop đã có phiên bản PhotoShop trực tuyến dành cho người dùng chỉnh sửa ảnh nhanh chóng mà không cần cài đặt. Sản phẩm trực tuyến này mang tên Photoshop Express. Đây là một công cụ ứng dụng hoàn toàn miễn phí dành cho người dùng chỉnh sửa ảnh dưới dạng một ứng dụng trực tuyến.

(Ngoài ra bạn có thể dùng trang <http://cc.vina7.com/2011/04/photoshop-online.html> có nhiều tính năng tương tự Photoshop cài trên máy, nhưng chạy online, xem video hướng dẫn tại đây)

Hơn thế, Adobe còn cho người dùng 2GB để lưu trữ hình ảnh chỉnh sửa và chia sẻ với mọi người. Bạn có thể sử dụng hình từ nhiều người thông qua tài khoản tại Facebook, Google Picasa và Photobucket khi chỉnh sửa hình ảnh trong Photoshop Express. Điều hay của Photoshop Express là cho phép bạn sử dụng nhiều hiệu ứng đẹp và cải thiện các chương trình chỉnh sửa ảnh trực tuyến hiện nay như Picnik.

Đầu tiên, bạn vào địa chỉ trang Web <https://www.photoshop.com/express/landing.html> và chọn Join Now để đăng ký tài khoản người dùng.

Bạn cần điền thông tin đầy đủ bao gồm tên người dùng, username cho địa chỉ Web site dưới dạng <http://username.photoshop.com>. Bạn cũng cần phải ghi đúng địa chỉ email và mật khẩu phải từ 6 ký tự trở lên. Sau đó, bạn nhập code bảo mật và nhấn Continue để đăng ký hoàn tất. Bây giờ, bạn mở email được gửi từ Adobe để kích hoạt tài khoản và sử dụng.

Bạn chọn Sign In từ màn hình chính của trang Web. Sau khi đăng nhập. Màn hình sẽ hiển thị cho bạn thao tác trên hình ảnh thật nhanh chóng và hiệu quả.

Bạn chọn Upload Photos để đưa hình ảnh cần chỉnh sửa lên PhotoShop trực tuyến.

Lưu ý, hình ảnh được chọn phải thuộc định dạng thông dụng như JPG, BMP, PNG...Sau khi chọn xong hình ảnh, bạn nhấn Enter để upload hình ảnh. Sau khi hình ảnh upload xong, bạn nhấn Enter để kết thúc trở về mục chính của Photoshop.

Bạn có thể sử dụng các tài khoản tại hệ thống lưu ảnh trực tuyến để lấy hình ảnh qua Photoshop thông qua tài khoản tại Facebook, photobucket, Picasa. Để lấy hình ảnh, bạn chú ý là mục Login bên cạnh các hệ thống này và đăng nhập thông qua tài khoản đã tạo. Khi đó, bạn dễ dàng lấy được hình ảnh cần dùng chỉnh sửa thật nhanh chóng.

Để chỉnh sửa hình ảnh đã upload, bạn click trực tiếp vào hình ảnh để hiển thị menu Photo Options. Khi đó, bạn chọn vào menu này để hiển thị menu ngữ cảnh cho bạn chỉnh sửa.

Hiện tại photoshop online cho bạn gần 20 hiệu ứng kèm công cụ cho bạn chỉnh sửa. Nếu bạn đã quen với photoshop thì thông số hoàn toàn dễ dùng.

Tại mục Basics là các công cụ Crop & Rotate cho bạn cắt xén ảnh và quay hình ảnh cho tương thích với nội dung hình ảnh. AutoCorrect là công cụ cho bạn tự động điều chỉnh hình ảnh theo nhiều độ sáng và phối màu khác nhau.

Đây là công cụ khá hay sẽ tự động cân bằng hình ảnh của bạn thật đẹp mắt và hài hòa.

Công cụ Exposure cho bạn cân bằng độ sáng giữa hai nửa hình ảnh. Công cụ Red Eye Removal cho bạn điều chỉnh khử hiệu ứng mắt đỏ trong hình ảnh. Công cụ Touchup cho bạn điều chỉnh khoan vùng đậm khu vực chú ý. Công cụ Saturation cho bạn biến ảnh theo từng dạng màu sắc điển hình là biến ảnh đang chỉnh sửa thành ảnh trắng đen.

Công cụ Tuning.

Bộ công cụ cấp cao dành cho người dùng hơn dạng basic một tý. Với công cụ White Balance, bạn dễ dàng cân bằng hình ảnh thông qua gam màu sáng một cách dễ dàng. Công cụ Highlight cho phép bạn nâng cao độ sáng cho những bức ảnh thiếu sáng.

Công cụ Fill Light cho bạn tùy chọn từng mức độ sáng cụ thể cho hình ảnh. Lưu ý, công cụ này sẽ giảm so với Highlight về cường độ sáng. Công cụ Sharpen cho phép bạn tinh chỉnh độ mịn hình ảnh. Công cụ Soft Focus cho bạn tự động cân bằng chọn khung hình cân bằng tốt nhất cho hình ảnh. Đây là công cụ tự động lấy khung ảnh nét nhất trong trình ảnh cho bạn trích xuất lại dưới dạng hình nhỏ hơn.

Bộ công cụ hiệu ứng hình ảnh Effects. Đây là công cụ mạnh nhất cho người dùng cấp cao, thể loại người dùng đã quen với Photoshop.

Công cụ Pop Color cho bạn hòa trộn màu sắc vào hình ảnh. Lưu ý, sử dụng công cụ này bạn lưu ý khi hòa trộn hãy xét tính hài hòa màu sắc trước thông qua khung Preview, vì màu sắc khi hòa trộn sẽ đổ toàn trên hình ảnh và sẽ khác với cách đổ màu thông thường theo từng vùng.

Công cụ Hue cho bạn tùy chọn màu sắc hòa trộn theo từng gam màu cụ thể. Đây là công cụ khá quen với người dùng hòa trộn màu sắc.

Công cụ biến ảnh đen trắng Black & White, công cụ này sẽ đưa hình ảnh màu về dạng đen trắng thông qua tác vụ khử màu trên hình ảnh.

Công cụ Tint cho bạn tùy chọn hình ảnh theo gam màu đơn sắc. Công cụ Sketch sẽ biến hình ảnh thành dạng hình vẽ sáp. Công cụ Distort cho bạn tùy chỉnh hình ảnh dưới dạng Vectơ.

Sau khi hoàn chỉnh thiết lập, bạn có thể lưu thay đổi qua tác vụ Save hoặc để nguyên trạng thông qua Reset All.

Ngoài việc hình ảnh được chỉnh sửa, bạn có thể tạo slideshow hình ảnh qua công cụ Create Album và chia sẻ thông qua Share Album. Điều hay là Photoshop cho bạn tạo Album hình ảnh với dạng hiệu ứng trên nền 2D và 3D rất ấn tượng với các hiệu ứng kèm theo.

Lưu ý: Mỗi công cụ đều kèm theo thông số và khung Preview hình ảnh cho bạn chọn trước khi chỉnh sửa. Bạn dễ dàng thấy được hiệu ứng thông qua dòng chữ Working nhấp nháy. Mỗi thông số được nằm bên dưới còn khung Preview được hiển thị ở phía trên. Bạn chú ý thông số để có thể sử dụng hiệu quả hoặc chọn trực tiếp các thông số chuẩn thông qua khung Preview để áp dụng hiệu ứng cho ảnh.

Đánh giá

Hiệu ứng đẹp, dễ sử dụng thông qua khung Preview và thông số kèm theo. Phân cấp người dùng hiệu quả. Nhược điểm: không cung cấp công cụ thêm Text trên hình ảnh, thao tác tải ảnh lên Photoshop khó dùng và chưa tích hợp thêm công cụ tải ảnh hành loạt dạng tích hợp trình duyệt. Nhưng dù sao, với tính năng như thế mà hoàn toàn miễn phí cộng với 2GB lưu trữ hình ảnh thì thật là trên cả tuyệt vời.

Link: <http://www.ddth.com/showthread.php/737904-chinh-sua-anh-truc-tuyen-voi-photoshop-online.html#ixzz1VR2L6j7V>

Tuyệt chiêu Photoshop

sau đây là 1 số bài về photoshop cực hay,..... Bạn mún có 1 tấm hình đẹp, 1 ảnh nền shock- độc quyền của riêng bạn.. Thử xem bạn thuộc cá tính nào, tìm 1 cái cho riêng mình nhé...

<http://forum.hva-solution.com/showth...C3%A0nh-Avatar>

<http://forum.hva-solution.com/showth...BB%89-s%C3%A9t>

<http://forum.hva-solution.com/showth...C4%A9-s%C3%A9t....>

<http://forum.hva-solution.com/showth.....-photoshop....>

<http://forum.hva-solution.com/showth.....-D%C3%A1m-ko>

<http://forum.hva-solution.com/showth...c-l%C3%A0-xong....>

<http://forum.hva-solution.com/showth...C3%A1u-%C3%A0h....>

<http://forum.hva-solution.com/showth...E1%BA%A7n-quot>

<http://forum.hva-solution.com/showth...E1%BB%ABng-coi....>

<http://forum.hva-solution.com/showth...-h%C3%A1t-quot>

<http://forum.hva-solution.com/showth...%E1%BB%81n-nha.....>

<http://forum.hva-solution.com/showth...E1%BB%ABng-coi...>

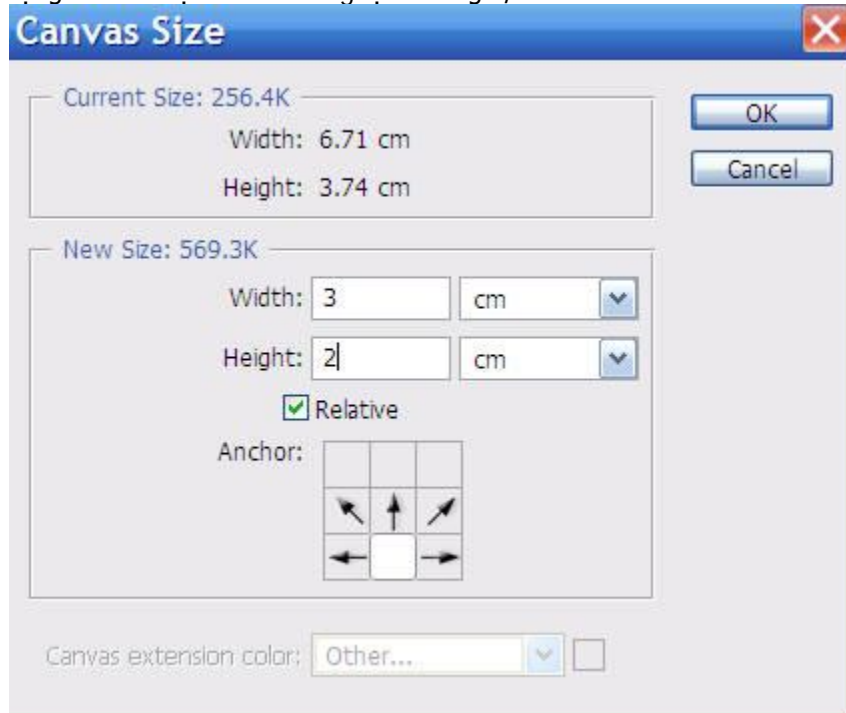
Link: <http://www.ddth.com/showthread.php/637404-tuyet-chieu-photoshop.html#ixzz1VR4SptOK>



BIẾN ĐỔI VÀ CHỈNH SỬA ẢNH

BIẾN ĐỔI VÀ CHỈNH SỬA ẢNH

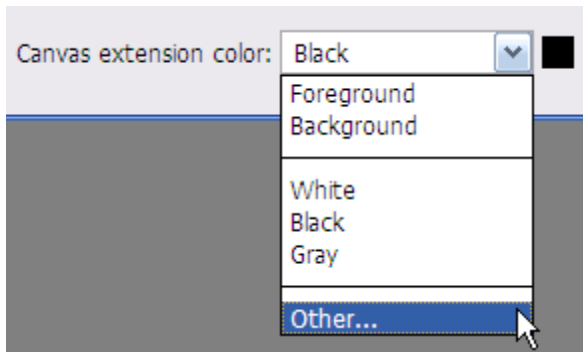
Khi bạn có 1 ảnh và muốn mở rộng "biên" của nó mà ko muốn copy ảnh đó sang 1 New file khác rộng hơn thì bạn có thể dùng lệnh Image / Canvas Size



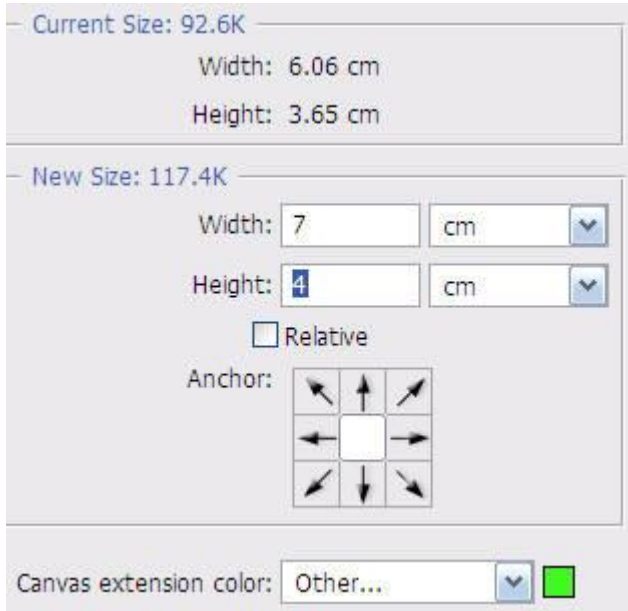
Nếu nhấp chọn Relative thì kích thước bạn nhập vào ô With và Height chính là số cm mở rộng về hai phía của các cạnh mà ta đã chọn. với Anchor của tôi như kia thì sẽ cps kết quả như sau:



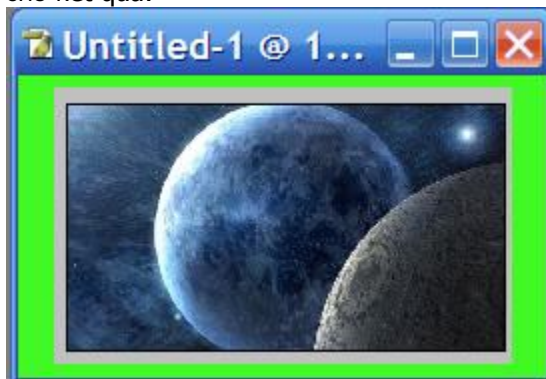
Vậy là lựa chọn của Anchor sẽ quyết định đến chiều mở rộng và W và H là các kích thước được tăng thêm. Nhưng nếu ta bỏ chọn của Relative thì lúc này các số nhập vào W và H chính là kích thước mới của file đó, khi mà bạn .. nhấp hứng cho W hay H hoặc cả hai chỉ số đó nhỏ hơn Current Size thì file đó tương đương như ta dùng lệnh Crop cắt bớt đi
Vì file của tôi có background là Transparent nên vùng mở rộng mặc định cũng là Trasparent, nếu ko thì bạn có thể tùy chọn màu sắc cho vùng mở rộng trong ô Canvas exension color: Foreground, Background, White, Black, Gray hay nhấp Other để chọn 1 màu tùy ý



VD của tôi:



cho kết quả:



-- Image / Rotate Canvas --> thật ra đây chỉ là 1 lệnh quay, lật ảnh bình thường chứ tôi chả thấy

- 180°
- 90° CW
- 90° CCW
- Arbitrary...

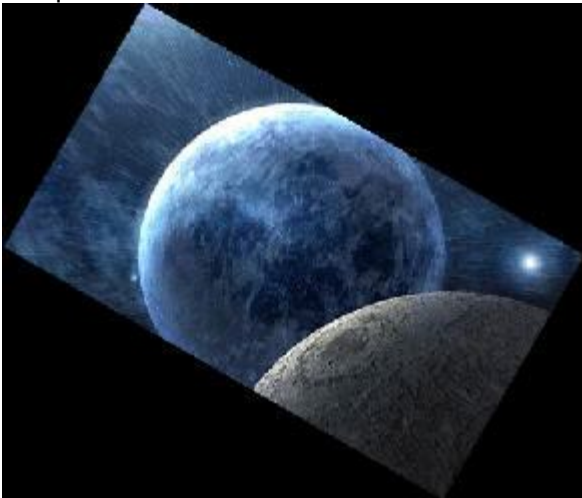
- Flip Canvas Horizontal
- Flip Canvas Vertical

nó liên quan đến cái Canvas mình vừa nói:


180 độ: quay ảnh 180 độ , 90 độ CW --> quay 90 độ theo chiều kim đồng hồ , 90 độ CCW --> quay 90 độ ngược kim đồng hồ, Arbitrary : cho phép bạn quay ảnh theo bất kì góc nào bạn muốn, chỉ cần nhập số và chọn chiều quay ngược hay xuôi theo ý muốn:



kết quả:



Flip canvas horizontal và Flip Canvas Vertical --> lật ảnh theo chiều ngang và lật thẳng đứng

-- Crop ảnh (xén ảnh)  bạn nhấn công cụ Crop và kéo để tạo 1 vùng sẽ cắt, ko cần chính xác lắm vì ta sau khi chọn có thể nhấn chuột vào các nút ở mỗi cạnh để kéo chỉnh lại nó



Sau khi chọn bạn có thể di chuột vào trong vùng đã chọn để kéo , dịch chuyển khung của Crop đến vị trí khác y như khi ta di chuyển vùng lựa chọn của các công cụ như Lasso, Magic Wand...



Nếu muốn quay vùng chọn quanh tâm của nó bạn có thể di chuột ra các cạnh bên ngoài của vùng đó, khi hiện mũi tên cong 2 chiều là các bạn có thể quay nó

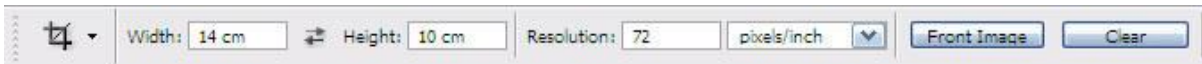


Tâm quay mặc định là tâm của vùng chọn nhưng bạn cũng có thể thay đổi tâm quay đó bằng cách dùng chuột kéo tâm quay ra vị trí mình muốn - thậm chí ra khỏi vùng chọn Crop:



Trên thanh Option của công cụ Crop

⚠ Ảnh dưới đây đã được chỉnh sửa kích cỡ. Hãy click vào đây để xem toàn bộ ảnh. Ảnh gốc có kích thước 673x35.



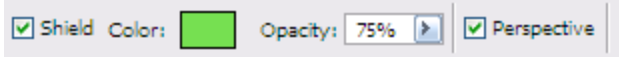
Width và Height chính là tỉ lệ giữa chiều dài và chiều rộng của vùng chọn tức là $a/b = 14/10$, độ phân giải tùy bạn chọn



Nếu muốn áp dụng tỉ lệ chiều rộng và cao của ảnh hiện thời làm tỉ lệ thì bạn nhapa vào Front Image, muốn xóa vùng chọn ta ấn Esc (Escape)

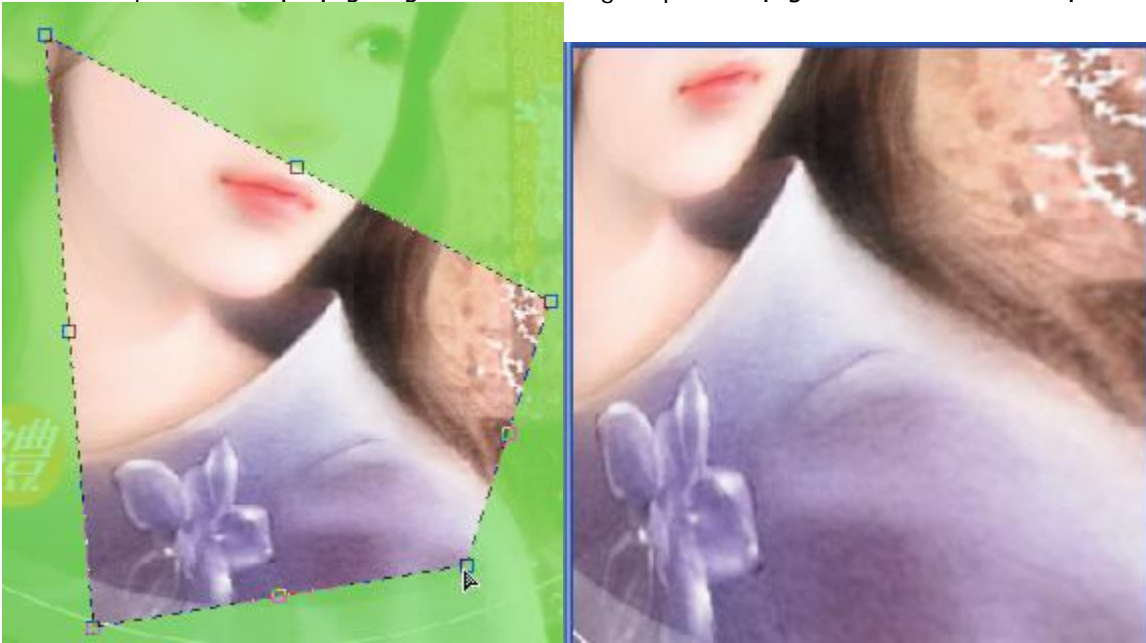
Để loại bỏ kiểu chọn theo tỉ lệ này bạn nhấn Clear để trở về kiểu Crop tự do

Sau khi chọn vùng Crop bạn có thể thay đổi màu cho vùng bên ngoài vùng chọn (Shield Color), độ mờ của vùng đó (Opacity) và chuyển tâm của vùng chọn ra ngoài (Perspective)

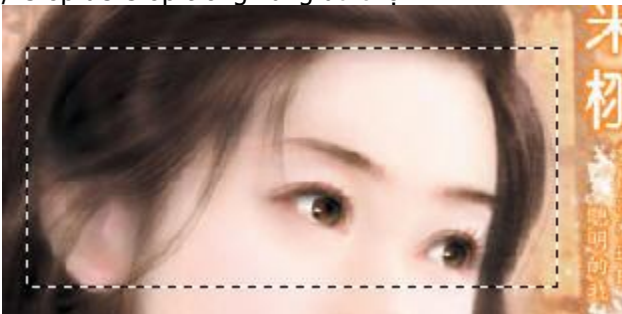




Nhảy đúp vào vùng đã chọn để thực hiện Crop
Vùng chọn Crop còn có thể tùy chọn biến đổi về hình dạng khi ta dùng chuột kéo các góc của nó, sau khi Crop thì nó sẽ tự động co giãn để biến vùng Crop biến dạng đó thành hình chữ nhật



Ngoài ra bạn có thể dùng công cụ chọn như Rectangular để chọn 1 vùng chọn rồi vào menu Edit / Crop để Crop trong vùng đã chọn

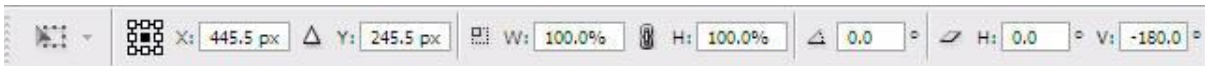




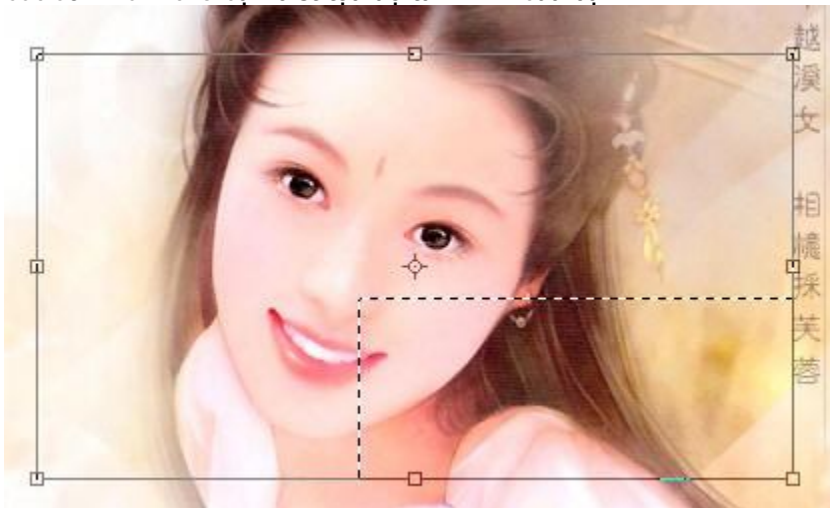
-- Transform : biến đổi các đối tượng, vùng chọn như xoay, làm biến dạng, nghiêng...Sau đây tôi ví dụ với 1 vùng chọn

Bạn chọn 1 vùng chọn tùy ý, vào Edit / Free Transform (Ctrl + T) và chú ý trên thanh công cụ của nó

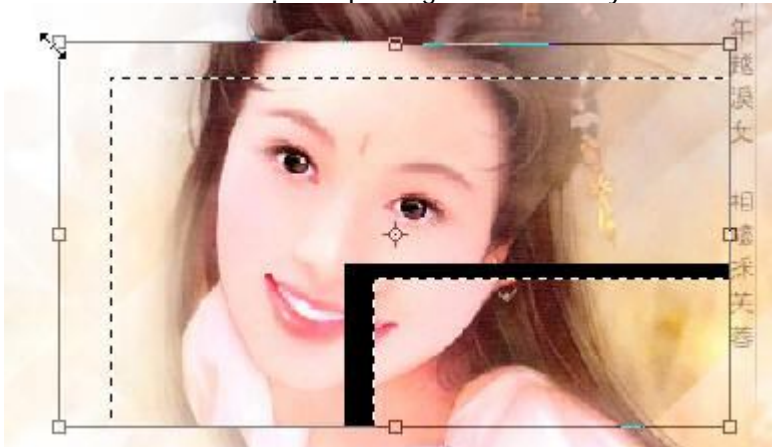
⚠ Ảnh dưới đây đã được chỉnh sửa kích cỡ. Hãy click vào đây để xem toàn bộ ảnh. Ảnh gốc có kích thước 642x35.

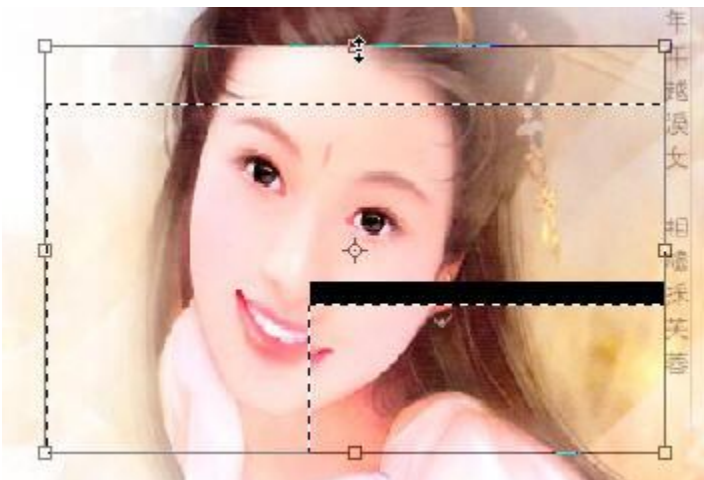


Các số X và Y cho bạn biết tọa độ tâm hình của bạn



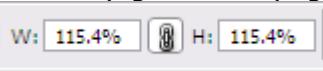
Để bắt đầu kéo hình bạn nhấp vào góc của hình hay các điểm nút hai bên và kéo tùy ý





Muốn giữ nguyên tỉ lệ giữa chiều cao và chiều rộng của ảnh bạn giữ Shift và kéo hoặc nhấp vào

biểu tượng của Hyperlink giữa W và H



Khi muốn biết độ dịch chuyển của "tâm" vùng chọn ban đầu hay nhấp vào hình tam giác giữa X và Y

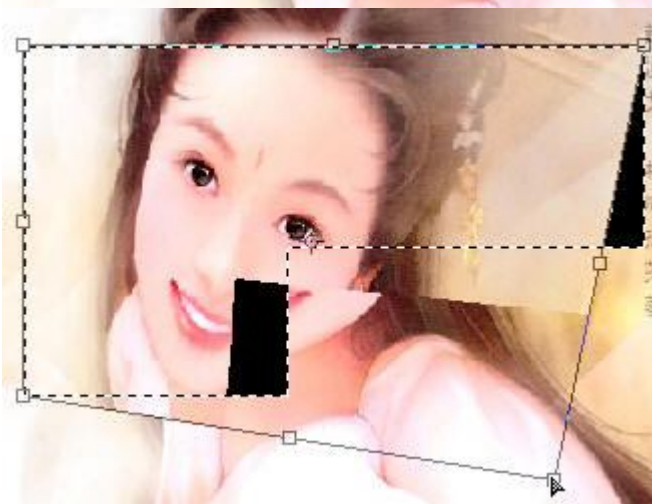
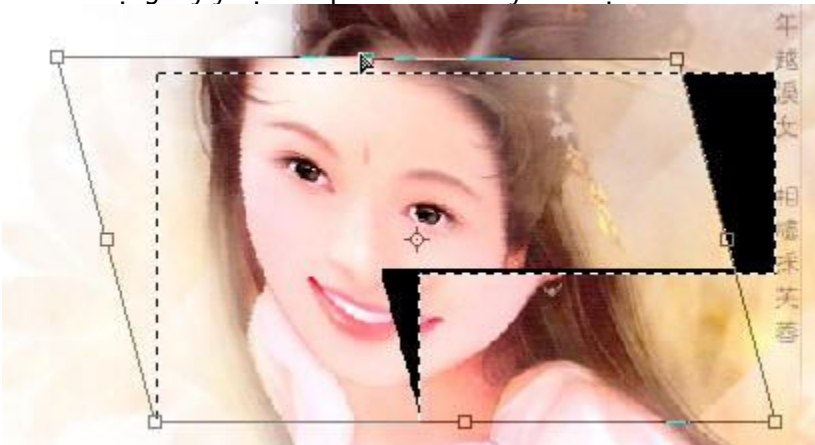


Khi muốn quay vùng chọn ta di chuột ra ngoài vùng đó và khi hiện mũi tên 2 chiều thì cho phép ta quay



nếu muốn chính xác bạn có thể nhập góc quay vào đây: --> góc thuận kim đồng hồ là dương.

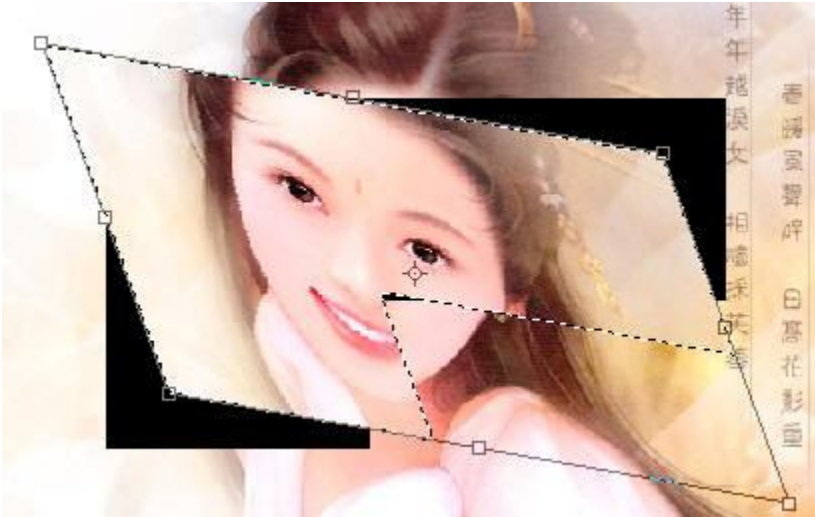
Để biến dạng tùy ý bạn nhấn Ctrl và di chuyển chuột vào các điểm nút và kéo chỉnh tùy ý



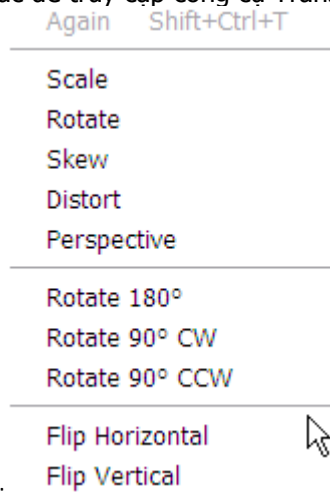
muốn chính xác bạn hãy nhập các thông số về độ dịch chuyển theo chiều ngang và chiều dọc vào đây

H: -11.8 ° V: 0.0 °

VD với H: 20 và V : 10 tôi có hình sau



-- Cách khác để truy cập công cụ Transform một cách riêng rẽ hơn đó là vào menu Edit /



Transform:

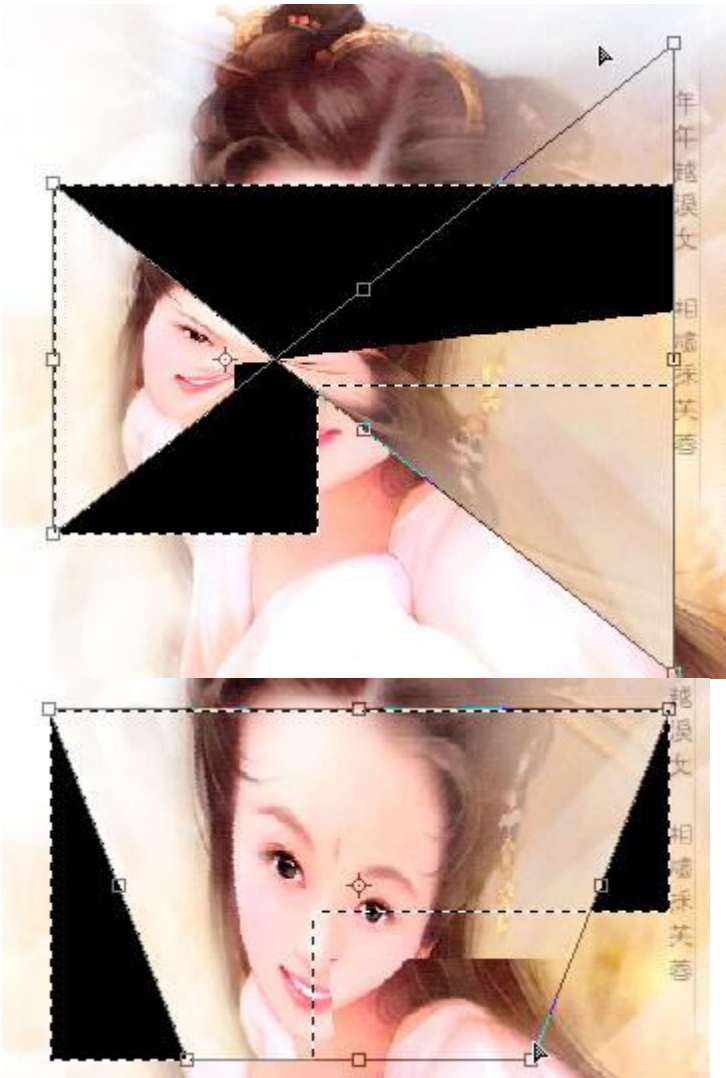
Chọn Scale: sau khi chọn thì bạn chỉ có thể Resize vùng chọn mà thôi

Rotate: chỉ có thể xoay


Skew: chỉ có thể dịch ngang hoặc dọc chứ ko thể thay đổi cả 2 cái cùng 1 lúc

Distort: kéo dịch bất cứ điểm nào theo ý muốn nhưng chỉ duy nhất điểm đó mà thôi hay các điểm mà ko thể ko liên quan (trường hợp kéo điểm nút ở giữa hình ấy)

Perspective: "chú" này mạnh hơn Skew vì nó có thể kéo kiểu biến hình chụm vào hay giãn ra mà Skew ko làm được

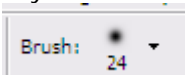


Các Rotate phía sau thì có lẽ ko cần nhắc lại 🤖

-- Clone Stamp:  --> chức năng của nó là "nhân bản" thêm 1 vùng giống như vùng đã chọn để chuyển nó sang ảnh khác hay trên chính ảnh đó. Bạn hãy chọn công cụ, di chuyển nó đến vùng mình muốn "nhân bản" và click Alt rồi di chuyển đến nơi muốn Clone và bắt đầu "vẽ" lại nó



tùy theo bút vẽ bạn chọn mà độ sắc nét của đối tượng Clone ra có giống 100% đối tượng gốc hay ko.



bạn cũng có thể clone nó lên lớp khác, việc clone này nếu lớp mới ko đủ rộng thì nó sẽ tự động mở rộng theo vùng mà bạn di chuyển công cụ Clone - chú ý là sau khi nhấn Alt để xác định vùng Clone bạn phải vào Layer Palette để nhấn chọn layer mình muốn Clone lên đó trước khi clone





và nhớ nhấp **Aligned** nếu bạn muốn cái mẫu của mình luôn là ảnh gốc ban đầu cho dù bạn đã "vẽ" rất nhiều lên đó

Aligned

nhấp **Use All Layers** nếu bạn muốn vùng bị clone bao gồm tất cả các lớp - nó coi các lớp lúc này như bạn đã trộn tất cả với nhau ấy mà, còn nếu ko thì nó chỉ hoạt động trên lớp đang chọn


Use All Layers

-- Pattern Stamp Tool:  --> ta Clone với mẫu là 1 ảnh nền nào đó trong ô 



nhấp chọn **Impressionist** để chọn kiểu clone "ấn tượng" - hic, chả thấy ấn tượng tẹo nào - lựa chọn **Aligned** vẫn ý nghĩa như trên




-- Healing Brush Tool  --> nó cũng hơi giống Clone nhưng "thông minh" hơn vì sau khi clone nó còn làm cho môi trường xung quanh đối tượng mới clone đó có khả năng "hòa đồng" hơn với môi trường xung quanh



Đang vẽ với Healing Kết quả trên thanh Option của nó cũng tương tự Clone Stamp với Sample chính là ảnh gốc



Tôi đã "lờ" đi các Mode trong thanh này cũng như thanh công cụ của Clone Stamp vì chúng sẽ đem lại cho những bất ngờ đáng ngạc nhiên khi bạn chọn các Mode khác nhau - thực ra Mode đó chính là các cách mà màu sắc sẽ được "xét duyệt" và "chọn lọc" khi đưa vào ảnh chứ ko đơn thuần là "đưa gì nhận ấy" của chế độ Normal (thử đi bạn sẽ biết ngay mà)

-- Patch:  là công cụ mà nếu bạn chưa vừa ý với các công cụ Clone hay Healing Brush .. thì bạn có thể dùng nó để sửa lại các vùng đó cho đẹp hơn, chuẩn hơn
VD tôi muốn chỉnh lại 1 vùng nào đó thì tôi dùng Patch Tool này để tạo vùng chọn quanh chỗ đó:



Sau khi chọn xong nhấp chuột vào bên trong đó, giữ và di chuột đến vị trí trùng khít với nó trên ảnh và nhả chuột:



cái vị trí khi ta đang "rè" chuột sẽ hiện bên trong vùng chọn ban đầu của ta, khi chọn chính xác thì nhả chuột - nhưng nhiều khi trời ko chiều lòng người đem lại cho ta kết quả ko đẹp hơn là bao thậm chí nếu ta chọn ko "sát" với vùng gốc còn làm xấu thêm



Vừa rồi của ta là kiểu "trâu đi tìm cọc" --> tức Patch ở đây là Source



nhưng bên cạnh đó có Destination chính là kiểu "cọc đi tìm trâu" --> tức là ta "mang" cái vùng gốc đó để lên trên cùng muốn sửa



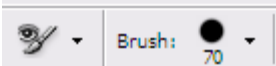
Vùng chọn của Patch cũng có thể thêm - bớt - giao y như các vùng chọn thực thụ ta hay dùng của Select Tool

Nếu mà khi chọn Source hay Destination mà nhấp thêm Transparent thì các vùng đã chọn bằng Patch cho kết quả các vùng đó rất sắc nét - màu sáng và đậm hơn



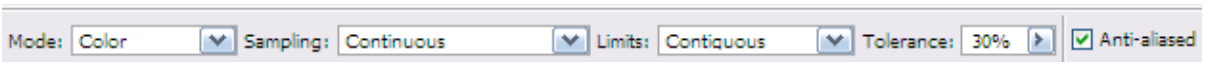
Còn nếu bạn dùng Pattern cũng ko sao nhưng tôi thấy dùng nó cho kết quả chả ra sao cả - thậm chí xấu đau đớn

-- Color Replacement: dùng để thay thế một hay nhiều màu sắc trong ảnh bằng màu khác với ông cụ để thay màu đó là bút vẽ , bạn tùy chọn kích thước và kiểu dáng



tiếp đến các lựa chọn của thanh Option:

⚠ Ảnh dưới đây đã được chỉnh sửa kích cỡ. Hãy click vào đây để xem toàn bộ ảnh. Ảnh gốc có kích thước 626x34.



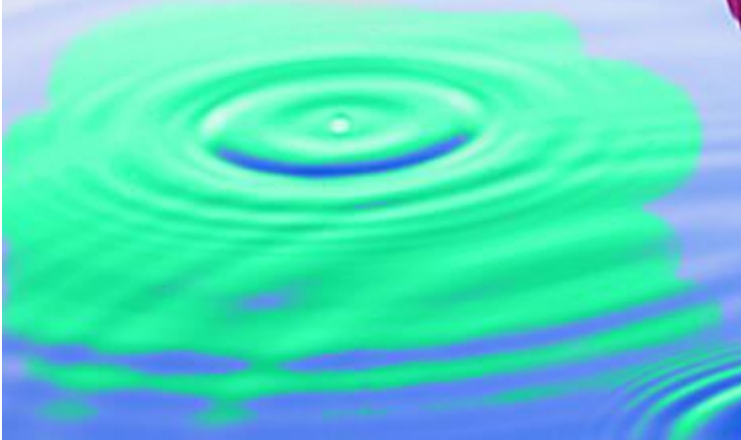
ModeL: bạn nên để mặc định là Color

Sampling: cho phép bạn chọn kiểu màu. phương pháp thay thế màu (màu thay vào đó là màu Foreground)

+) Continuous: các màu sẽ được lấy và bị thay thế ngay trong khi vẽ




+) Once: cái nhấp chuột đầu tiên của bạn sẽ là cái nhấp chuột chọn khoảng màu sẽ bị thay thế và chỉ những màu đó mới bị thay thế khi bạn di chuyển chuột bằng công cụ Replacement



+) Background Swatch: hic, tui đã test đi test lại mà ko thấy nó thay thế cái gì ?

Tùy chọn của Limits: tui ko rõ

Tolerance: với phần trăm thấp thì mức độ màu bị thay thế sẽ càng gần giống như màu bạn nhấp, càng cao thì khả năng bị "liên lụy" của các màu khác bên cạnh nó cũng cao

-- Công cụ Smudge  để làm mờ các pixel bởi vì nhiều khi có các cạnh cứng ta muốn làm mờ chúng để trông thật hơn...






và nếu chọn Finger Painting thì thay vì lấy màu tại mỗi điểm của đầu chuột làm nhòe nó sẽ lấy ngay màu của Foreground để thay thế


Finger Painting



muốn tác động lên tất cả các lớp bạn nhấp chọn Use All Layers

-- Công cụ Blur:  cũng làm mờ ảnh nhưng mức độ mạnh thì kém Smudge và có vẻ nhẹ nhàng và "chuyên nghiệp" hơn Smudge



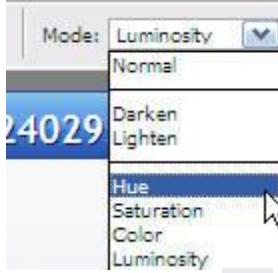
-- Công cụ Sharpen:  Blur làm mờ còn Sharpen làm sắc nét các đối tượng




Khi dùng 1 trong 3 công cụ Smudge, Blur và Sharpen thì các bạn chú ý đến độ mạnh hay yếu của các công cụ trong ô

Strength: 47%

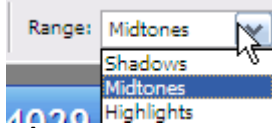
nhất là đối với Sharpen ko nên quá 50% vì nếu ko các bạn thử đi sẽ thấy liền à
Mode: chỉ là các lựa chọn tiến hành trên những phần nhất định của ảnh:



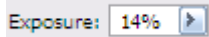
-- Công cụ Dodge:  làm sáng ảnh --> bạn chọn công cụ và di chuột vào những vùng muốn cho nó sáng hơn



Trong Range bạn hãy chọn cho mình các tùy chọn Midtones (vừa phải) Shadows (các vùng tối) và Highlight (các vùng sáng)



việc tùy chọn Highlight có thể làm ảnh sáng lên rõ rệt, tùy chọn Use All Layers ko nói lại nữa
Exposure: chọn độ mạnh của Dodge



-- Tương tự nhưng ngược với Dodge là Burn (làm tối vùng tô chọn)

-- Sponge: công cụ này làm tăng giảm mức độ xám của ảnh - Desaturate là giảm còn Saturate làm tăng: VD



Desaturate Saturate


(Desaturate hay Saturate nằm trong tùy chọn Mode)

-- Bộ lọc Liquify --> tạo cho bạn cảm giác như 1 "chất lỏng" đang được phủ lên trên ảnh và bạn làm các thao tác trên đó

Filter / Liquify hoặc Ctrl + Shift + X để truy cập filter này




Bạn hãy duyệt qua các công cụ bên trái:

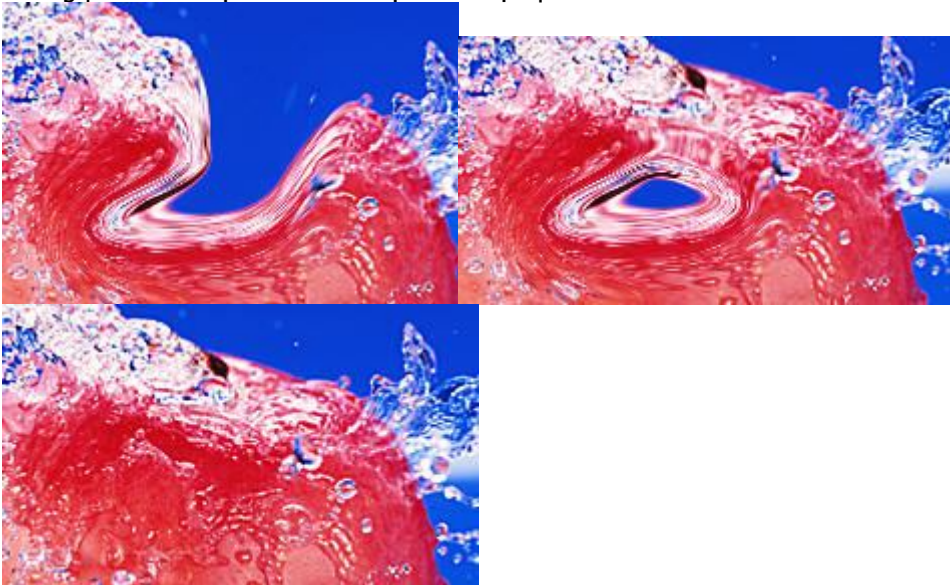
Forward Warp Tool  công cụ này sẽ rê các điểm theo hướng bạn chọn




Nếu bạn giữ Shift thì bạn hãy nhấp chọn 1 một điểm --> giữ Shift và nhấp chọn điểm thứ hai thì đoạn bạn chọn giữa hai điểm đó sẽ là 1 đoạn bị kéo theo đường thẳng:



Reconstruct Tool  --> với công cụ làm biến dạng chữ trên thì để khôi phục lại ta nhấn Undo nhưng có 1 cách hay hơn nhiều đó là dùng công cụ này bởi vì nó sẽ trả về nguyên trạng thái cũ những phần nào bạn muốn khi bạn di chuột qua nơi đó



1: đã biến dạng 2: dùng Reconstruct Tool 3: ảnh ban đầu

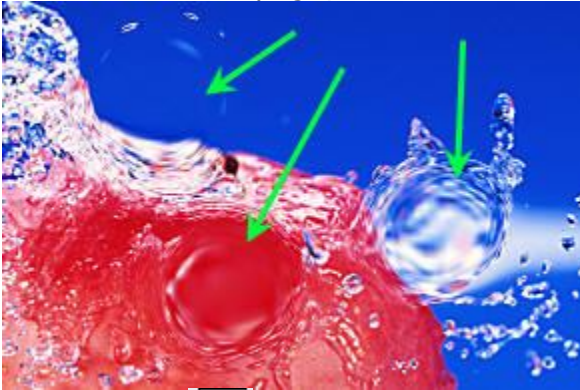
Twirl Clockwise Tool:  công cụ này dùng để xoay các pixel theo chiều vòng xoáy, mặc định chiều xoay là thuận kim đồng hồ --> nếu muốn xoay ngược lại bạn giữ Alt (để xoay bạn chỉ cần nhấp vào màn hình - giữ hoặc kéo chuột)




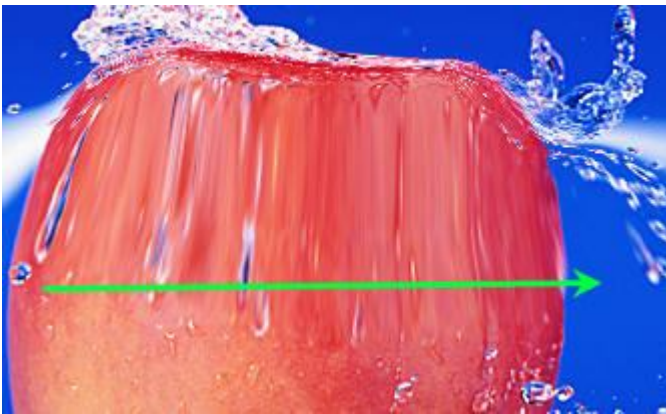
Pucker Tool:  --> di chuyển các pixel đến gần tâm các bút cọ kiểu như là bị xoáy nó hút lại




Bloat Tool  cái này ngược với Pucker --> làm cho các pixel dường như chạy ra xa

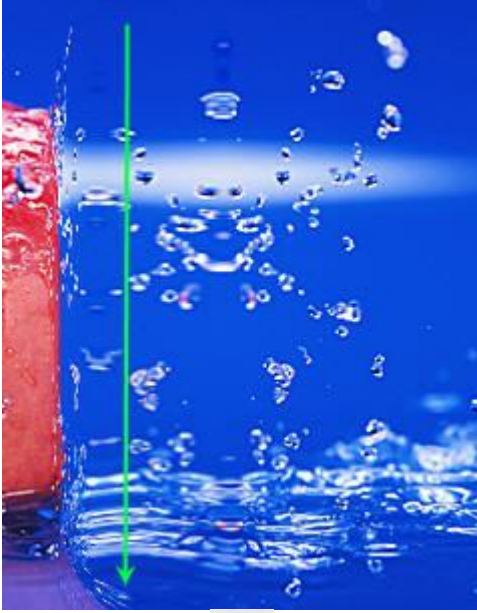



Push Left Tool:  nó sẽ đẩy các vùng nó đi qua sang bên trái nếu bạn di chuyển theo hướng của bút vẽ VD chiều màu xanh là hướng dịch chuyển của tôi đã kéo thì các pixel sẽ bị dịch lên trên



(giữ Alt nếu bạn muốn chiều ngược lại)

Mirror Tool:  nó đi qua đâu thì đó sẽ tạo ra 1 phần gần như ta "soi gương" cái vùng bên cạnh lên đó




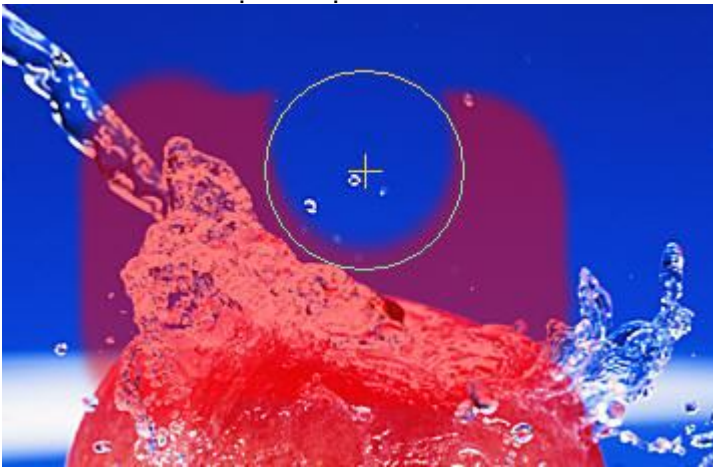
Turbulence Tool:  công cụ này như kiểu 1 loại xoáy tự do



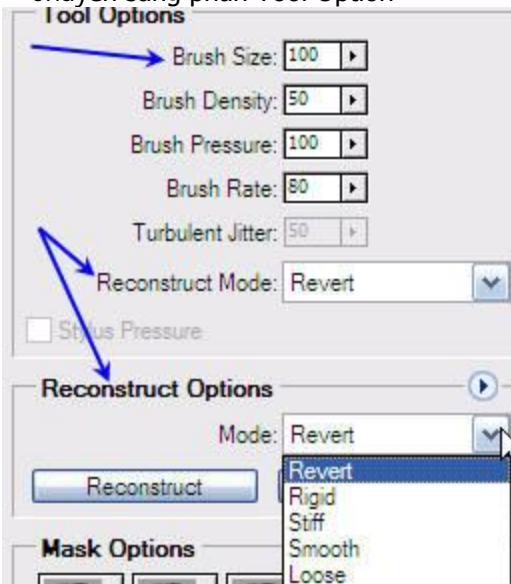
Freeze Mask Tool: nghĩ đến Freeze làm tôi nhớ đến Freeze trong Deep Freeze --> quả thật chức năng khá giống : nó cho phép bạn chọn 1 vùng "bất khả xâm phạm" --> ko có công cụ nào phía trên chinh được trong đó - kiểu như trở thành cấm địa ko thể vượt qua



Khi muốn thay đổi vùng "cắm đũa" này như mở rộng hay thu hẹp ta dùng công cụ Thaw Mask Tool để điều chỉnh lại khu vực đó 



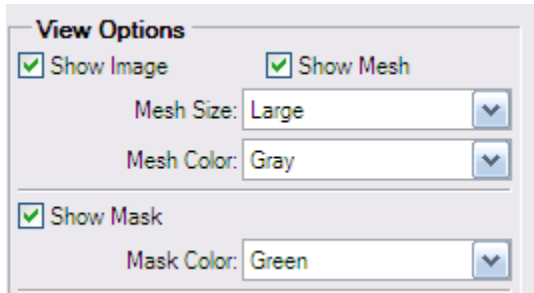
-- Chuyển sang phần Tool Option



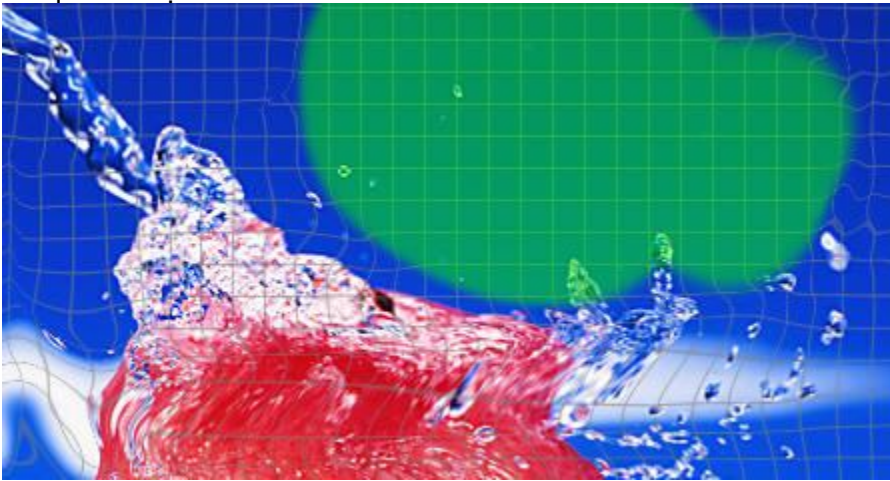
Đáng chú ý nhất là Brush Size: kích thước bút vẽ và Reconstruction Mode (các kiểu phục hồi nguyên trạng). Với các tùy chọn khác nhau mà Reconstruction Mode sẽ khôi phục lại 1 phần hay chỉ là 1 phần nào đó của hình

Revert: có hiệu lực trên toàn khu vực chọn

Để hiện hay ẩn các lưới hay vùng Freeze bạn hãy nhấp hay bỏ chọn các chức năng View phía dưới của nó:



kết quả khi hiện lưới + Mask

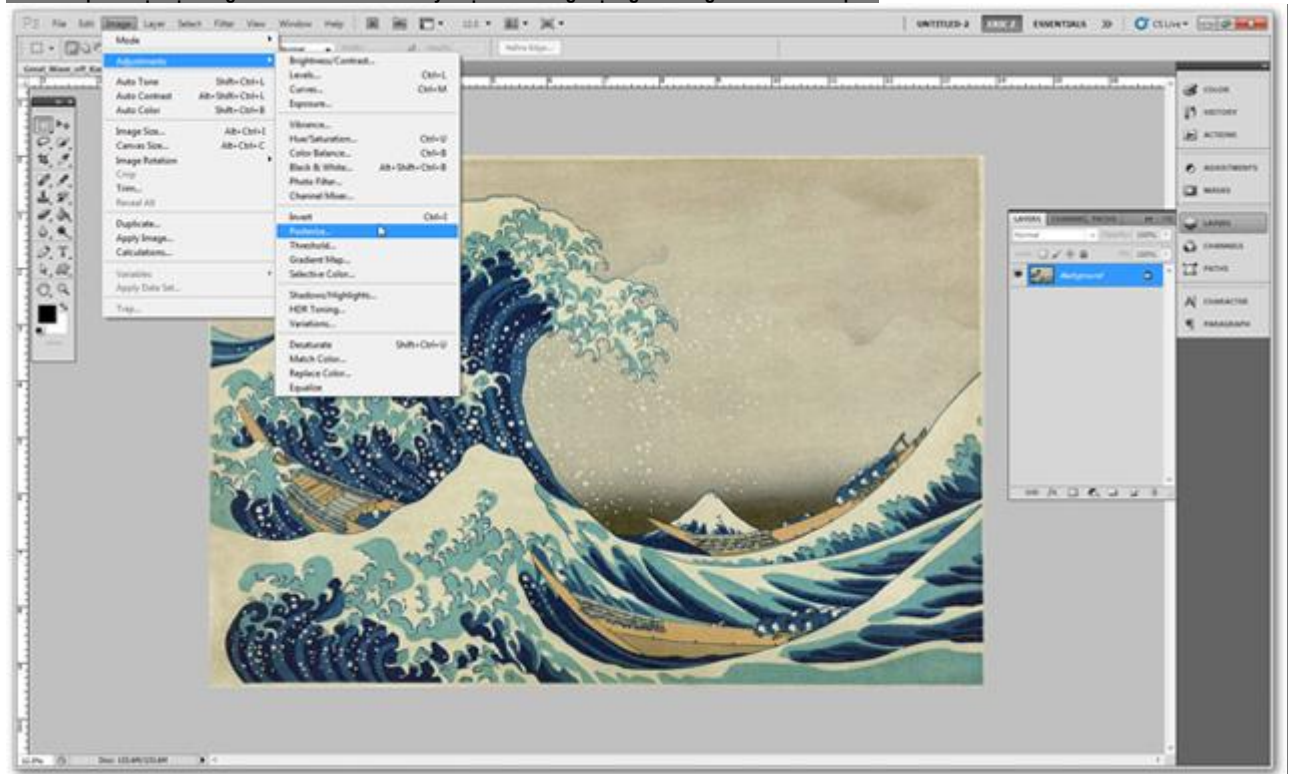


Và 1 đặc điểm thú vị là ta có thể lưu cấu trúc mắt lưới đã bị biến dạng thành 1 file để khi nào cần Mesh như vậy ta có thể load lại

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 4: Các menu cơ bản

Đăng bởi ThuongPro.Kool lúc 5/07/2010

Photoshop có một hệ thống menu rất lớn với các tùy chọn mà không một người dùng nào có thể bỏ qua.



Bài hướng dẫn này của Quản Trị Mạng sẽ có một cái nhìn tổng quát các menu, thông qua đó sẽ giúp bạn dễ dàng hơn trong việc tìm kiếm công

cụ để chỉnh sửa ảnh phù hợp.

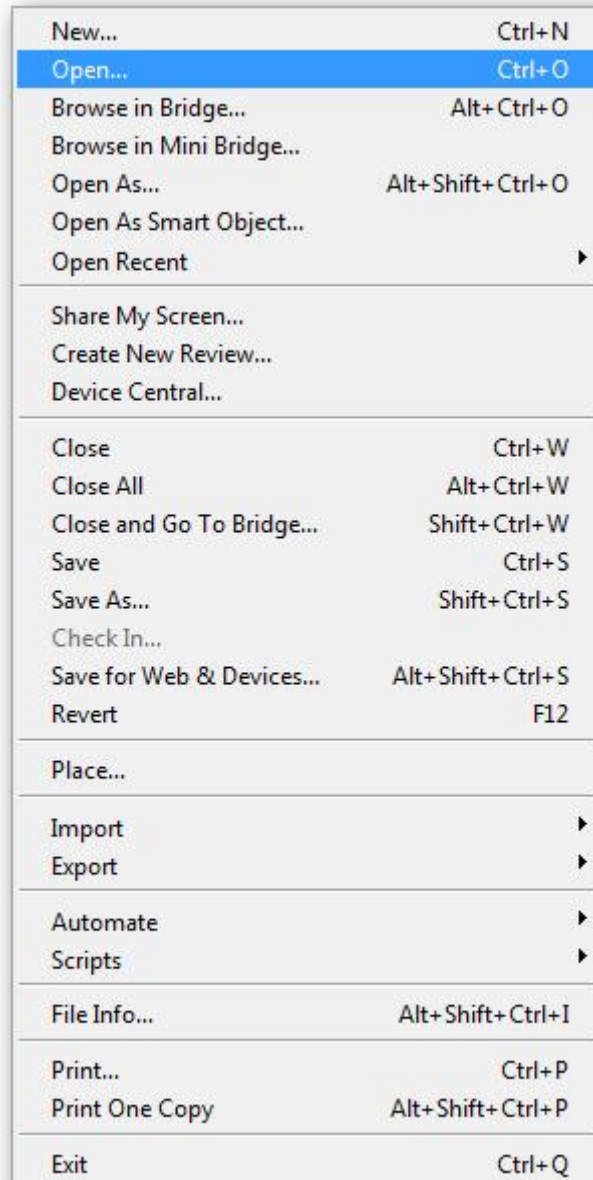
Thanh Menu



Đây là một thanh menu tổng quát các chức năng, nó nằm phía trên cùng cửa sổ làm việc của Photoshop. Mỗi một nút là một menu tổng quát,

chúng ta sẽ lướt qua một loạt những menu này.

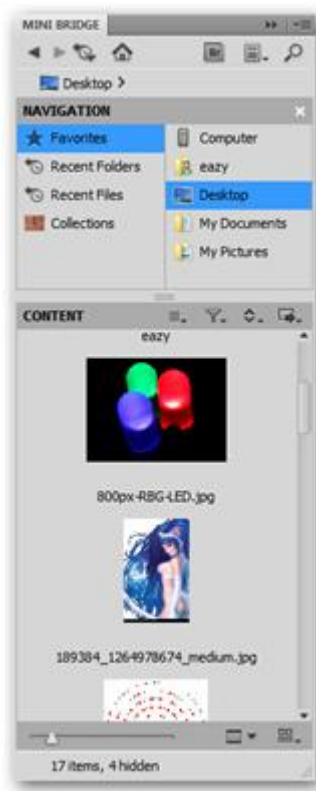
Menu File



Ngoài những tính năng hiển nhiên như New, Open, Close thì menu này còn chứa rất nhiều tính năng khác mà sẽ khiến bạn phải bối rối

Browse in Bridge: Đây là một chương trình đi kèm với Photoshop để duyệt hình ảnh. Nó cho phép người dùng quản lý ảnh dưới dạng hình ảnh (chứ không phải chỉ tên file), tương tự như Google Picasa. Bridge là một chương trình khá hay tuy nhiên nó có thể gây phiền nhiễu nếu bạn vô tình mở vì nó tốn khá nhiều thời gian để tải.

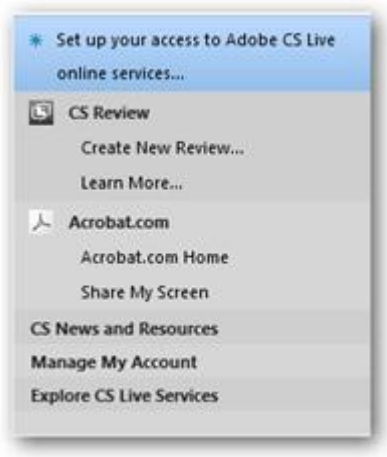
Browse in Mini Bridge: Mini Bridge là một phiên bản live của Bridge duyệt ngay trong Photoshop (không phải mở chương trình mới như Browse in Bridge). Rất dễ sử dụng nhưng lại mất thời gian để tải.



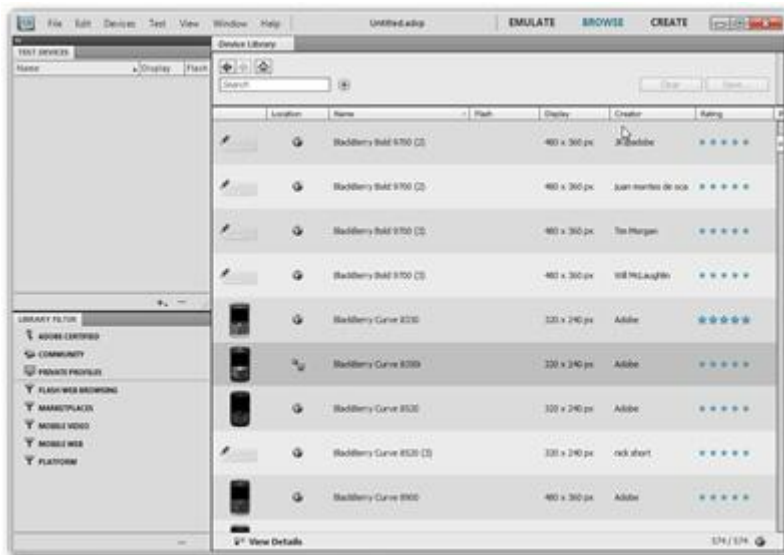
Open As: Đây có vẻ như là một mục tính năng có vấn đề (hoặc có thể đã hỏng). Ý tưởng nhà sản xuất đưa ra là với tính năng này có thể mở một loại file khác (ví dụ như một tập tin PSD có phân lớp) dưới dạng file ảnh.

Open As Smart Object: Tạo một smart object từ một file bất kỳ chỉ đơn giản bằng cách mở nó. Việc thay đổi kích thước và chỉnh sửa Smart Object không ảnh hưởng tới tập tin gốc ban đầu, do đó nếu bạn có kế hoạch thay đổi kích thước 1 đối tượng nhiều lần thì bạn nên mở nó trong chế độ Smart Object.

Share my Screen và **Create New Review:** Đây là các tính năng Adobe CS Live chỉ được cung cấp tới những người dùng có đăng ký bản quyền và có tạo một tài khoản trên Adobe.com.



Device Central: Một chương trình riêng biệt hỗ trợ các ứng dụng cho điện thoại di động và smartphone.



Save for Web and Devices: Một loại ứng dụng dùng để nén file thành các file dạng JPG, GIF, PNG hoặc các định dạng WBMP phù hợp cho việc đăng tải lên web. Trong trường hợp này, Devices dùng để chỉ các dòng máy smartphone.

Revert: Tải lại file từ điểm lưu lại gần nhất. Bạn sẽ mất tất cả các thay đổi và History khi thực hiện thao tác này, tuy nhiên việc này cũng có lợi ích riêng trong một số trường hợp.

Place: Chèn một file mới vào file đang mở, cho phép bạn thay đổi kích thước và chỉnh sửa như một đối tượng Smart Object.

Automate and Scripts: Tùy chọn này giúp cho những chuyên gia sử dụng Photoshop thực hiện được nhanh chóng các chỉnh sửa lặp đi lặp lại.

Scripts là một tiện ích khác thú vị và đáng để xem xét, kể cả với người dùng cơ bản.

[Menu Edit](#)

Đây là một menu khá rõ ràng với những tính năng hữu ích nhất trên PS.

Undo Delete Layer	Ctrl+Z
Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Step Backward	Alt+Ctrl+Z
Fade...	Shift+Ctrl+F
Cut	Ctrl+X
Copy	Ctrl+C
Copy Merged	Shift+Ctrl+C
Paste	Ctrl+V
Paste Special	▶
Clear	
Check Spelling...	
Find and Replace Text...	
Fill...	Shift+F5
Stroke...	
Content-Aware Scale	Alt+Shift+Ctrl+C
Puppet Warp	
Free Transform	Ctrl+T
Transform	▶
Auto-Align Layers...	
Auto-Blend Layers...	
Define Brush Preset...	
Define Pattern...	
Define Custom Shape...	
Purge	▶
Adobe PDF Presets...	
Preset Manager...	
Color Settings...	Shift+Ctrl+K
Assign Profile...	
Convert to Profile...	
Keyboard Shortcuts...	Alt+Shift+Ctrl+K
Menus...	Alt+Shift+Ctrl+M
Preferences	▶

Undo, Step Forward, Step Backward: Undo là một tính năng phổ biến và rất thường dùng trong nhiều chương trình hiện nay. Step Forward và

Step Backward là để di chuyển qua lại giữa các bước trên panel History. Đây là một cách đơn giản để sử dụng History Panel.

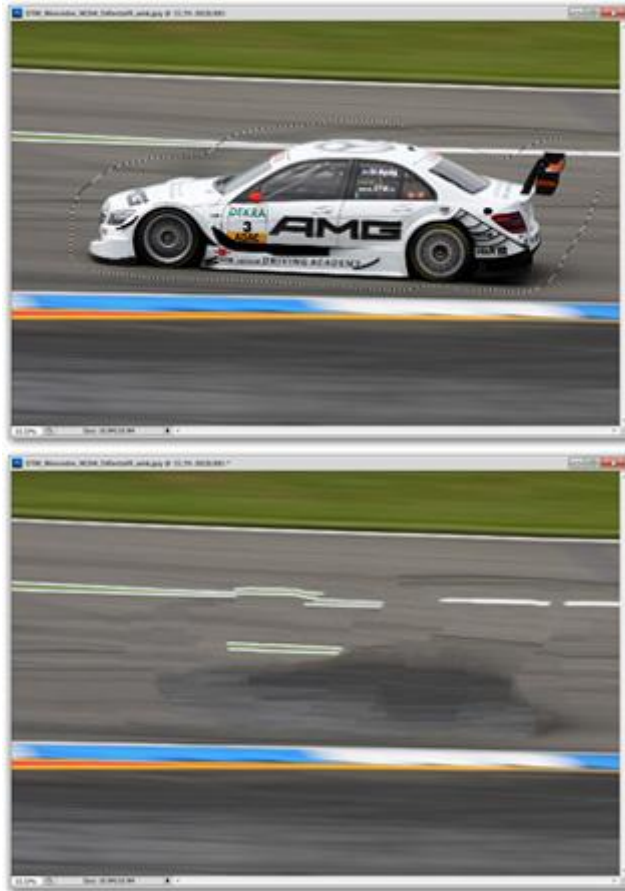
Cut, Copy và Copy Merged: Có thể bạn đã quá quen thuộc với những hành động như Cut, Copy, Paste trong các menu Edit (của những

chương trình phổ biến như MS Word). Copy Merge là tính năng vô cùng hữu ích, nó có thể sao chép một tài liệu đa lớp như thể đó là những

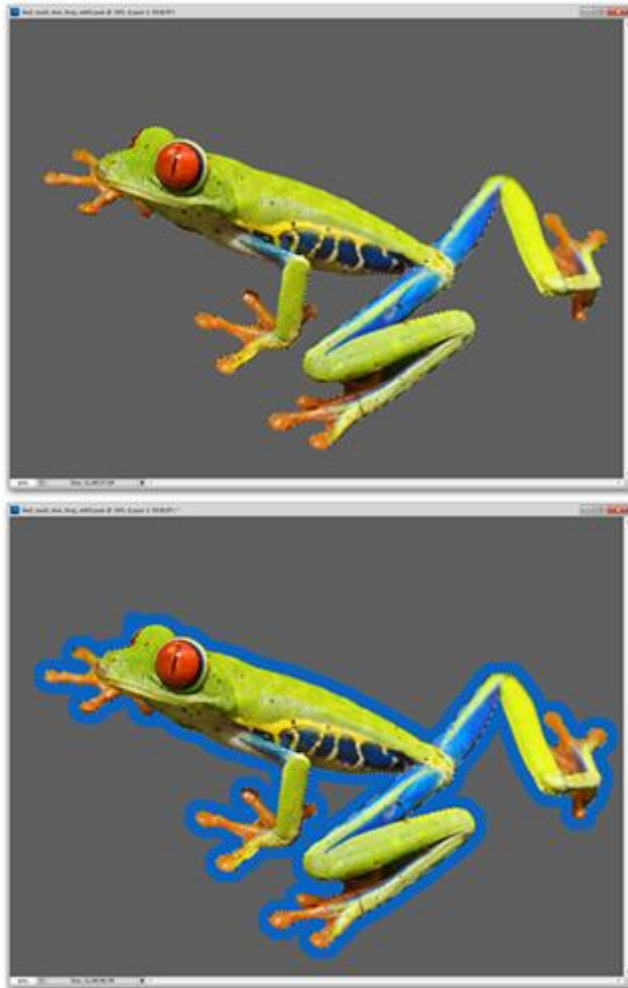
lớp đã được sáp nhập.

Fill: Công cụ này thường bị bỏ qua mặc dù nó là một công cụ khá hay. Fill sẽ "lấp đầy" một vùng chọn, một layer hoặc channel bằng màu

foreground hoặc background, màu trắng, đen hoặc màu của chính nội dung bức ảnh. CS5 có một cơ chế lấp đầy hình ảnh gần giống như thật với việc tái tạo lại một phần hình ảnh bằng các đối tượng nền xung quanh phần khuyết đó.

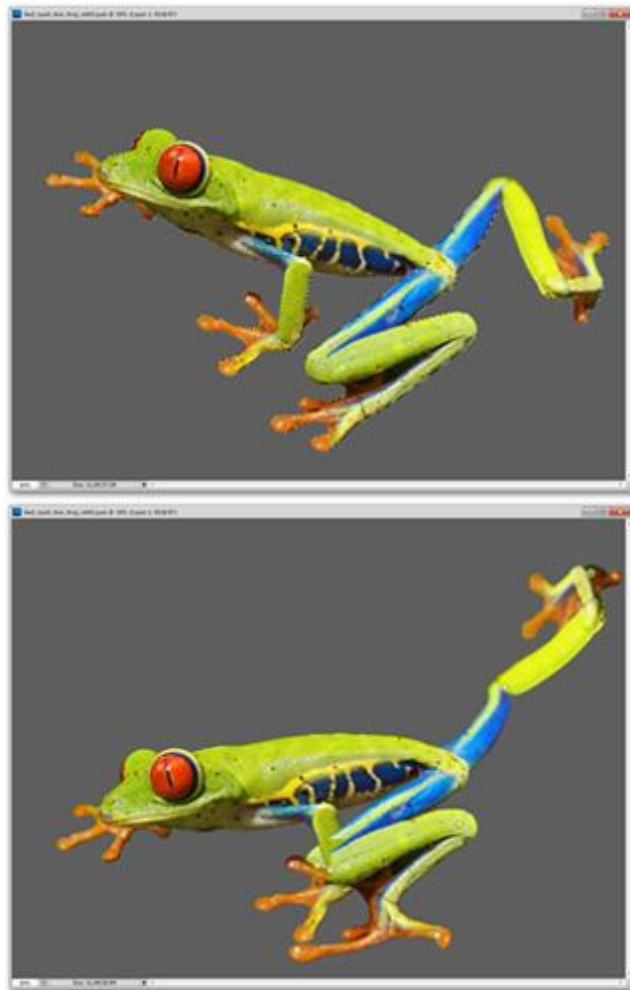


Stroke: Tạo một đường viền xung quanh đối tượng được lựa chọn với bất kỳ màu nào mà bạn sử dụng. Bạn có thể điều chỉnh độ dày đường viền này hoặc lựa chọn đường viền được tạo là viền trong, chính giữa hay bao ngoài đối tượng.



Content Aware Scale: Sử dụng công cụ tương tự như trong Content Aware Fill với phạm vi là một phần của hình ảnh. Bạn có thể tùy chỉnh kích thước của đối tượng với tùy chọn này.

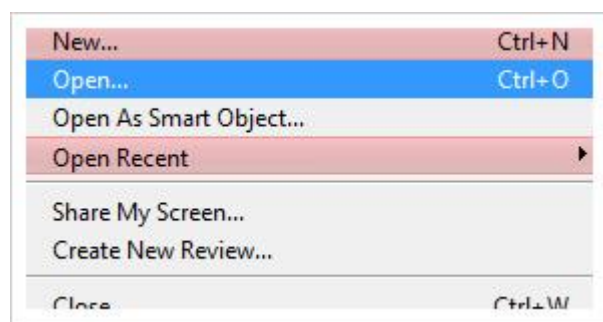
Puppet Warp: Đây là một tính năng mới khá phức tạp trên CS5, nó cho phép người dùng có thể bóp méo hoặc kéo hình ảnh theo những cách thức khá phức tạp.



Transform và Free Transform: Đây là một công cụ hữu ích dùng để thay đổi kích thước một hình ảnh, chỉnh sửa và tạo ra các điểm để có thể kéo méo hình (nếu cần).

Keyboard shortcuts: menu này dùng để chỉnh sửa và gán một số phím tắt bàn phím tùy chỉnh cho mỗi mục menu trên Photoshop. Nó thực sự rất cần cho bất kỳ người sử dụng nào quen dùng phím tắt.

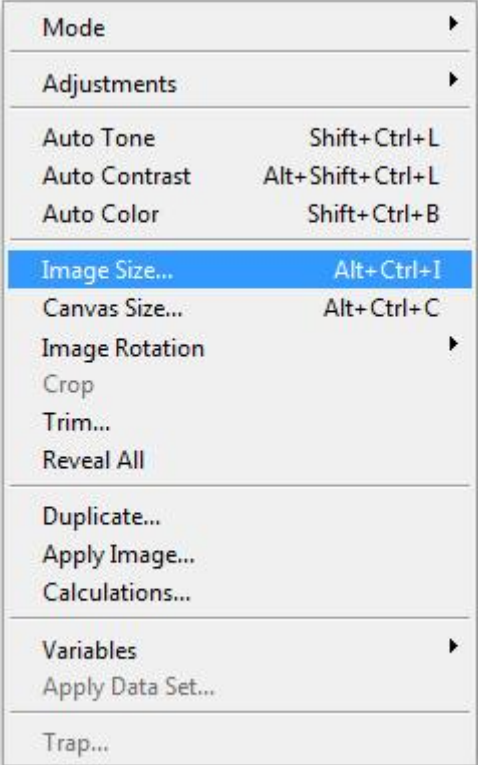
Menu: Cho phép người dùng chỉnh sửa trình đơn hiện tại, ẩn đi tính năng mà họ ghét hoặc không bao giờ sử dụng, và làm nổi bật các tính năng cần thiết.



Preferences: Chứa nhiều vấn đề khác mà bạn cần chỉnh sửa với Photoshop.

Menu Image

Menu Image cho phép bạn thay đổi về độ sâu của màu, hình ảnh và nhiều tính năng khác. Các tùy chọn hữu ích nhất ở đây là gì?



Mode: Chế độ màu bạn có thể thiết lập cho ảnh như RGB hay CMYK, cũng như các dạng bit màu khác như Lab hoặc Indexed. Bạn không nên sử dụng bất kỳ dạng màu nào ngoài RGB trừ khi bạn quan tâm kỹ hơn tới việc định dạng ảnh và ảnh kỹ thuật số.

Adjustments: Một menu phụ với các thành phần điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, Levels, Curves, cũng như Hue/Saturation. Có một loạt các tùy chọn khác, và dưới đây là một số thành phần quan trọng nhất:

- **Brightness/Contrast:** Đây là thành phần cơ bản để điều chỉnh độ tương phản sáng/tối trong các bức ảnh. Là một công cụ hay và dễ sử dụng cho người mới bắt đầu.

- **Levels:** Một cách tinh chỉnh hơn về phạm vi giá trị tương phản trong các bức ảnh.

- **Curves:** Một cách điều chỉnh giá trị và channel phức tạp hơn, nó cho phép người dùng điều chỉnh giá trị, nhằm tới mục tiêu với độ chính xác cao hơn. Tính năng này thường được các chuyên gia sử dụng.

- **Exposure:** Cũng là một trình đơn khác để điều chỉnh độ tương phản sáng/tối. Tùy chọn này được sử dụng nhiều cho các nhiếp ảnh kỹ thuật số.

- **Hue/Saturation:** Điều chỉnh màu sắc hình ảnh cũng như độ tươi sáng và sống động của ảnh.

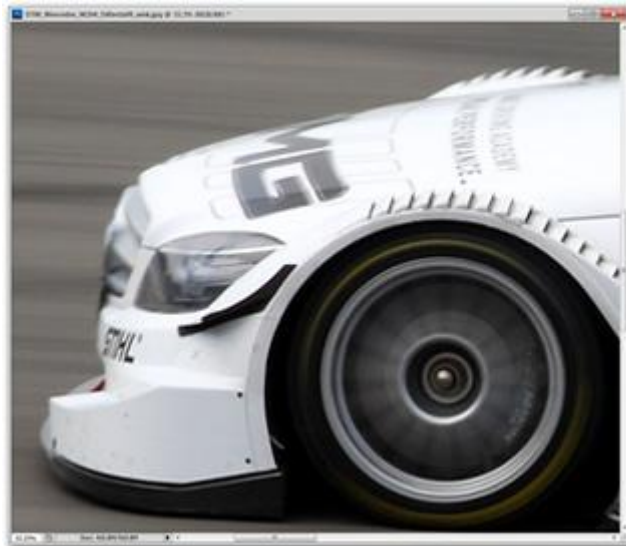
- **Invert:** Đảo ngược hai màu trắng đen của ảnh. Tất cả các màu sắc khác trên ảnh sẽ hiển thị theo chế độ đối lập màu hiện tại.

- **Posterize:** Đây là một bộ lọc giảm màu sắc hình ảnh về giới hạn một số màu cơ bản.

- **Threshold:** Đây cũng là một bộ lọc màu khác để chuyển bức ảnh của bạn về dạng 2 màu cơ bản là trắng và đen, hoàn toàn không có màu xám.

Auto Tone, Auto Contrast, Auto Color: Photoshop sẽ cố gắng cải thiện tự động bức ảnh của bạn bằng việc điều chỉnh Tones, Contrast và Color. Nó được gọi ý từ Photoshop Elements (một trình sửa ảnh tương tự nhưng ở dạng cơ bản), đây là công cụ hay cho người mới sử dụng.

Image Size: Không nên nhầm lẫn thành phần này với Canvas Size, vì với lựa chọn này kích thước của toàn bộ file ảnh sẽ bị thay đổi.



Canvas Size: Tăng kích thước trống xung quanh bức ảnh.

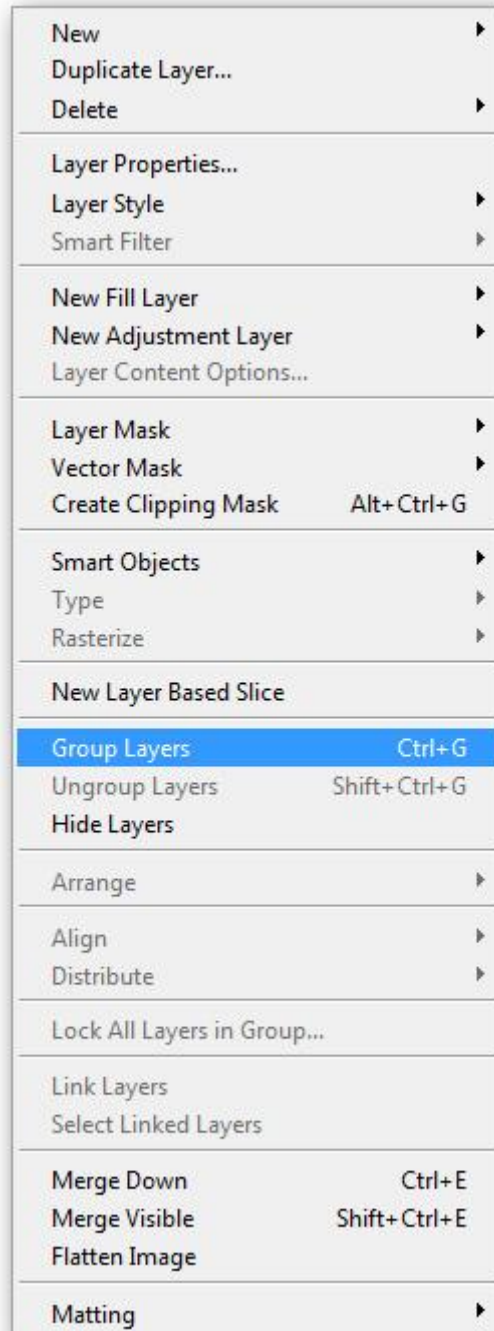


Image Rotation: Quay bức ảnh theo một góc 90° hoặc 180° , ngoài ra cũng có thể tự tùy chỉnh góc độ quay của ảnh bằng cách chọn *Arbitrary*.

Duplicate: Tạo một file ảnh mới là bản sao của file hiện tại. Tập tin mới sẽ không có thành phần History đã sửa.

[Menu Layer](#)

Đây là nơi chứa các thao tác chỉnh sửa và làm việc với lớp đối tượng. Menu Layer có rất nhiều menu phụ và các tùy chọn phức tạp. Bạn có thể xem lại phần 3 của loạt bài hướng dẫn này.



New: Các menu phụ trong menu này cho phép bạn tạo ra các lớp mới cũng như các tùy chọn để chuyển lớp hiện có thành lớp Background (nếu cần). Bạn cũng có thể nhóm các lớp đang chọn thành một nhóm (việc lựa chọn nhiều lớp sử dụng Shift hoặc Ctrl – tương tự như thao tác với các file trong thư mục). Tùy chọn này sẽ tạo ra các "thư mục" lưu trữ những lớp đã được chọn để nhóm.

Duplicate Layer: Cho phép người dùng tạo một bản sao của lớp đang được chọn và lưu trữ nó vào đúng file đang mở hoặc tạo ra một file mới.

New Fill Layer/New Adjustment Layer: Đây là cách tạo ra 2 loại lớp màu mới phủ lên trên lớp ảnh hiện tại. Bạn có thể tùy chỉnh 2 lớp mới tạo này một cách dễ dàng để tạo ra những bức ảnh sống động.

Layer Mask/Vector Mask: Công cụ dùng để lọc hoặc ẩn một phần (hay tất cả) các lớp đang hoạt động. Có sự khác biệt khá cơ bản giữa hai loại Mask này đó là Mask theo vector và theo điểm ảnh.

Clipping Mask: Đây là một tính năng khá khó hiểu, nó dùng để đặt một lớp hoặc nhóm lớp thành Mask để minh bạch cho lớp dưới nó.

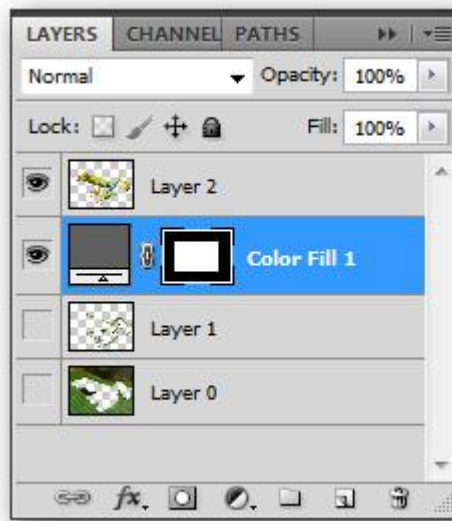
Group Layers/Hide Layers: Nhiều lớp có thể được chọn trong panel Layers và được nhóm/ẩn trong menu này.



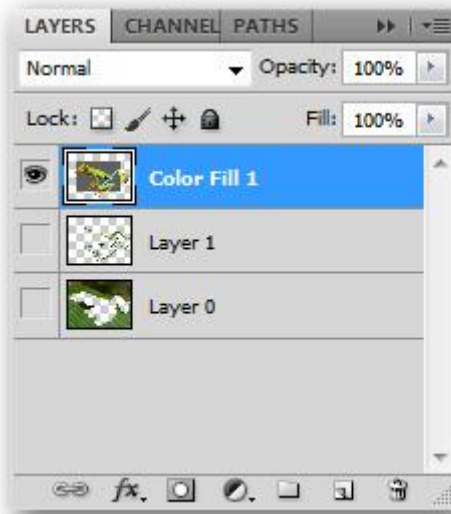
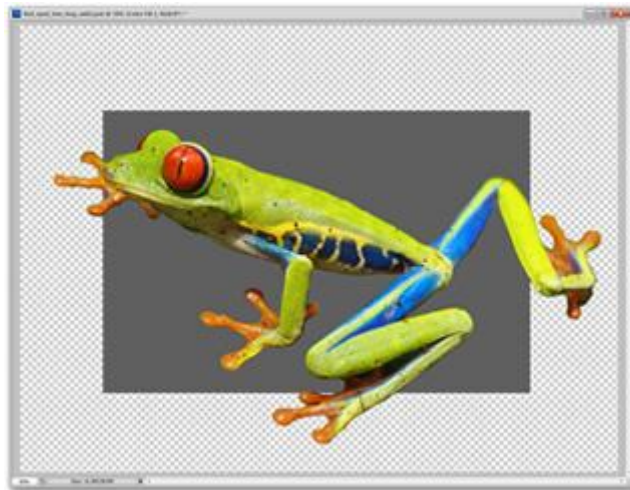
Align/Distribute: Công cụ này dùng để sắp xếp các lớp trong không gian làm việc/không gian ảnh. Với công cụ này, bạn có thể căn đối tượng vào giữa ảnh hoặc chỉnh khoảng cách đều giữa các đối tượng một cách dễ dàng.

Merge Down: Kết hợp các lớp hiện tại (hoặc nhóm lớp) với các lớp dưới nó.

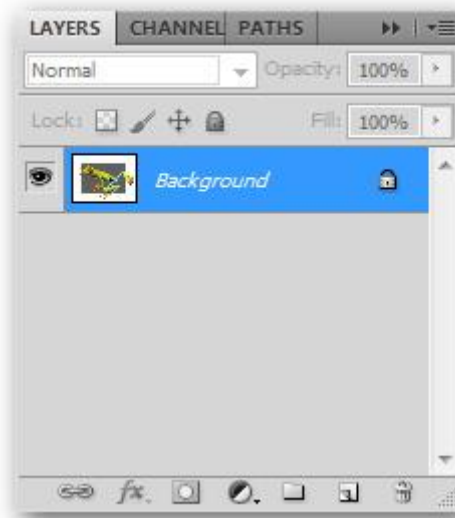
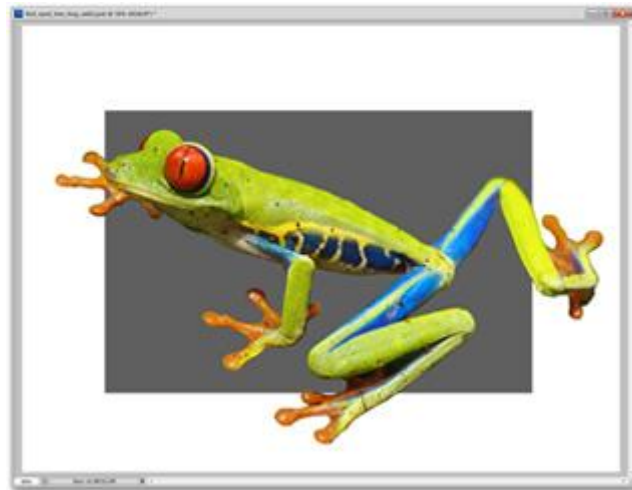
Merge Visible/Flatten Image: Kết hợp tất cả các lớp trong file của bạn. Merge Visible sẽ bỏ qua tất cả các lớp ẩn trong panel Layers, trong khi Flatten Image sẽ bỏ chúng đi hoàn toàn. Merge Visible sẽ tạo ra các khoảng transparen ngoài những lớp ảnh đã kết hợp, còn Flatten Image sẽ tạo ra một lớp Background theo màu mà bạn định sẵn ở Background color.



File nằm trong panel Layers, hiển thị các lớp hiện tại



<http://www.digitallayers.com>



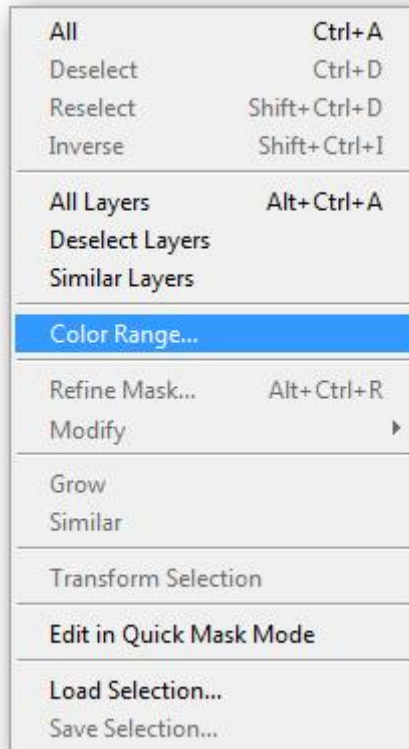
Hiệu sau khi đã kết hợp bằng Flatten Image, nên background màu trắng

đã được thêm vào sau khi kết hợp

Các Menu quan trọng khác

Phần còn lại của các menu trong Photoshop gần như là khá phức tạp cho người mới sử dụng.

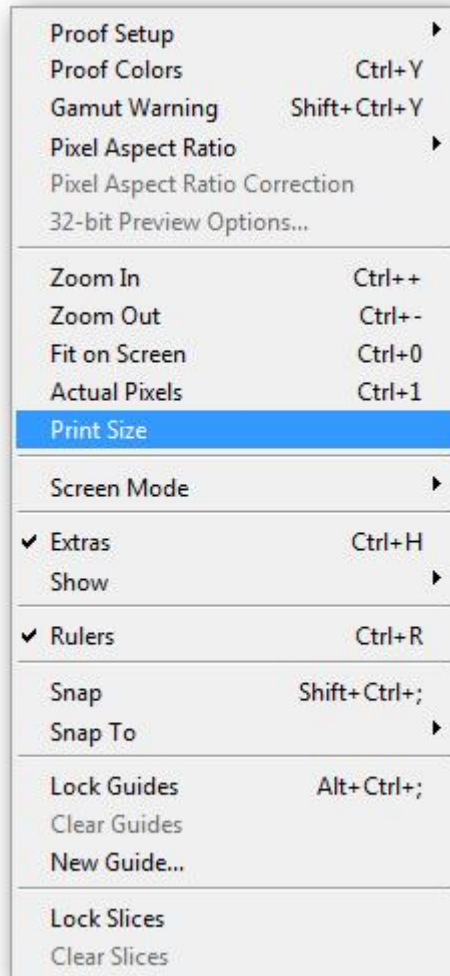
Menu Select: Menu này làm việc với các công cụ Marquee, Lasso và Wand trên panel Layers. Select All, Deselect và Reselect là các công cụ chọn đối tượng. Khi bạn đang lựa chọn 1 phần đối tượng, Invert sẽ có tính năng đảo ngược phần lựa chọn của bạn, nghĩa là phần ảnh được chọn ban đầu sẽ thành không chọn, và phần ảnh không được chọn ban đầu sẽ thành được chọn. Bạn cũng thể chọn tất cả các lớp trong panel Layers từ công cụ trên menu này, ngoài ra còn có thể điều chỉnh các lựa chọn từ menu phụ Modify. Tùy chọn chế độ Quick Mask cũng được điều chỉnh tại menu Select này.



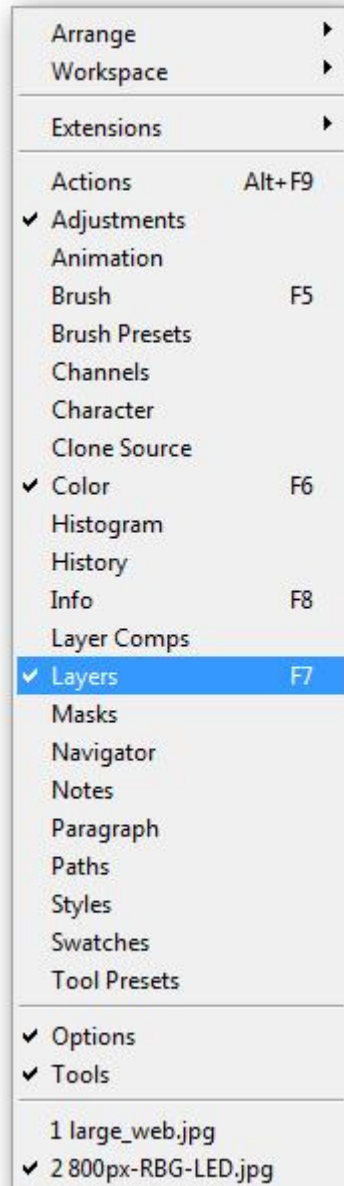
Menu Filter: Đây là một thư viện template sẵn có cho người sử dụng Photoshop. Filter cho phép bạn lựa chọn các loại biến dạng khác nhau cho bức ảnh. Có cái thực sự hữu ích, có cái không, tùy thuộc vào mục đích của người sử dụng. Filter là một thành phần khá lớn trong PS và cần phải có một bài viết riêng để khai thác các thư viện trong menu này.



Menu View: là một menu chứa rất nhiều các thành phần ít dùng của Photoshop như việc thay đổi kích thước và hình dạng của điểm ảnh, ngoài ra còn chứa các thao tác cơ bản như Zoom in, Zoom out. Với menu Print Size, bạn có thể xem trước kích thước in hoặc nhanh chóng zoom 100% với Actual Pixels. Trong menu này, bạn cũng có thể tắt những điều gây phiền nhiễu như Snap, Rulers cũng như xóa Guides hay Slices.

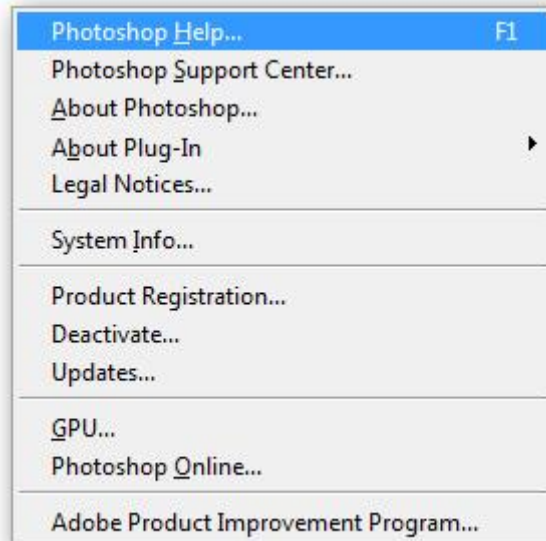


Menu Windows: Đây là menu quản lý việc hiển thị/không hiển thị của các panel, Options, Toolbox... trên màn hình.



Menu Help: là menu cuối cùng nhưng cũng không kém phần quan trọng, nó chứa mọi thông tin cơ bản của một ứng dụng. Thông qua nó bạn

có thể kiểm tra, tìm kiếm về các công cụ mà mình chưa nắm rõ hoặc thông số cụ thể về phiên bản của phần mềm.



Nguồn: <http://www.tinhoc24h.info/2010/05/huong-dan-su-dung-photoshop-cs5-phan-4.html#ixzz1bbKh684n>

Chỉnh sửa ảnh bị lỗi cân bằng trắng

Khi chụp ảnh, nhất là chụp ảnh ngoài trời, ánh sáng nhìn bằng mắt rất đẹp nhưng khi lên ảnh, vì những lý do kỹ thuật khách quan mà ảnh bị đổi màu quá vàng, quá xanh hoặc quá trắng. Hãy sử dụng Levels Palette, một thủ thuật đơn giản với Photoshop để giải quyết vấn đề này.



Khi bạn gặp các vấn đề về cân bằng trắng, bạn sẽ nhìn thấy một mảng màu xuất hiện khi một trong các màu RGB đậm hơn các màu khác và thường xảy ra khi ảnh chụp với ánh sáng nhân tạo. Với ánh sáng đèn huỳnh quang, thường là màu xanh lá và với đèn dây tóc thường là màu vàng. Nếu

có đèn flash, màu sẽ bị ngả về xanh lam. Tuy nhiên, giống như bức ảnh minh họa trên, ảnh chụp ngoài trời cũng có thể bị cân bằng trắng sai.

Ánh sáng tự nhiên thường không ổn định và thay đổi tùy thuộc và địa điểm và thời gian trong ngày. Ví dụ, các bức ảnh được chụp vào sáng sớm sẽ ngả xanh hơn các bức ảnh chụp vào giữa trưa. Vào cuối ngày, màu sẽ đỏ và ấm hơn. Bên cạnh đó là ảnh hưởng của địa điểm. Các bức ảnh chụp chụp dưới vòm cây sẽ có nhiều màu xanh lá hơn.

Photoshop cung cấp những công cụ hoàn hảo để xử lý những mảng màu sai khác và trả về những màu sắc trung tính và tự nhiên hơn. Chúng ta sẽ sử dụng Level Palette để đưa bức ảnh về với màu sắc đẹp bằng cách đưa các điểm màu đen, trắng và ghi về trung tính. Sử dụng công cụ này làm màu nhạt đi, bạn sẽ rất ngạc nhiên với những gì công cụ này có thể làm được.

1. Bước đầu tiên



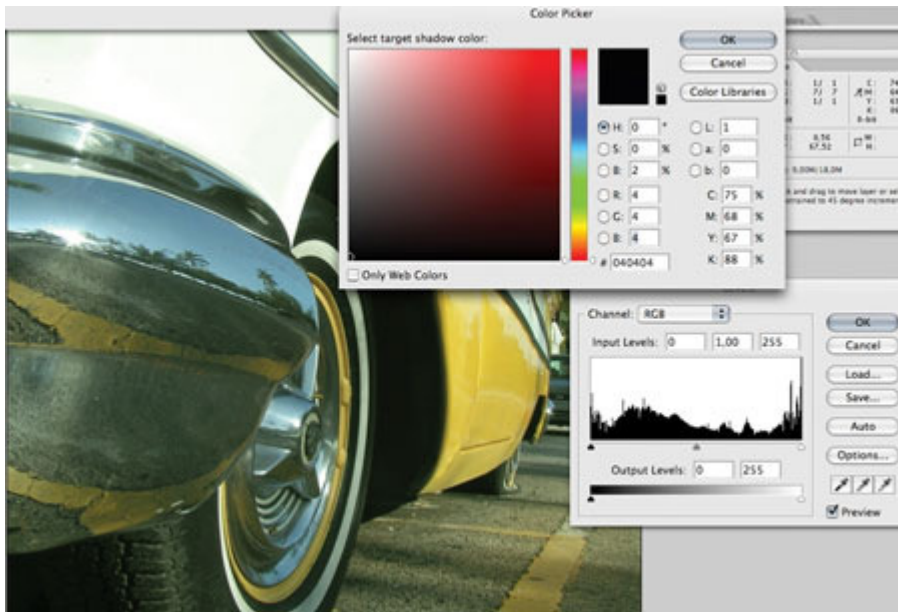
Bấm vào đây để download bức ảnh. Mở ảnh trong Photoshop và nhìn xem mảng màu ở đâu bị hỏng. Vấn đề rõ ràng là màu trắng của chiếc xe bị biến thành màu vàng hơi xanh. Nhân đôi layer: *Layer > Duplicate Layer*. Đặt tên layer đầu tiên là Original, layer được nhân là Retouch.

2. Chuẩn bị vùng làm việc



Chọn *Eyedropper*, chọn *Sample size 3×4 Average*. Mở *Info Palette* và chọn *View>Fit on Screen*. Bạn đã sẵn sàng để hoàn thiện bức ảnh.

3. Level



Chọn *Image>Adjustment, chjn Levels*. Trong box này, ở dưới thanh Auto là 3 công cụ Eyedropper; các công cụ này được sử dụng để chỉnh màu đen, ghi và trắng trong bức ảnh. Click đúp vào Eyedropper bên phải để chỉnh các phần màu đen.

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



Photoshop và ImageReady bao gồm rất nhiều công cụ và lệnh cho phép bạn tăng chất lượng của hình ảnh. Chương này sẽ từng bước hướng dẫn bạn đi suốt quá trình định dạng lại file hình, chỉnh sửa để có được những tấm hình như ý.

Trong chương này bạn sẽ học được những điều sau:

- Chọn độ phân giải thích hợp cho một tấm hình scan
- Crop một tấm hình để có kích thước thích hợp.
- Điều chỉnh tông màu của tấm hình.
- Loại bỏ những màu không thích hợp bằng Auto Color.
- Điều chỉnh độ Saturation và Brightness của một vùng nhất định trên một tấm hình sử dụng công cụ Sponge và Dodge
- Áp dụng bộ lọc Unsharp Mask để hoàn thiện quá trình chỉnh sửa.
- Lưu một file dưới định dạng của Photoshop để bạn có thể dùng nó và những việc căn chỉnh.

Chương này sẽ sử dụng Photoshop nhưng cách sử dụng những chức năng tương tự sẽ được đề cập khi cần thiết trong ImageReady

Chiến lược xử lý ảnh

Bạn có thể chỉnh sửa một tấm hình trông như được chụp bởi những chuyên gia giàu kinh nghiệm. Bạn

Có thể sửa những sai sót của chất lượng màu và tông màu được tạo ra trong quá trình chụp hình hoặc scan hình. Bạn cũng có thể chỉnh sửa những thiếu sót trong bố cục của bức tranh và làm rõ toàn cảnh một tấm hình. Photoshop cung cấp một bộ công cụ chỉnh sửa màu sắc toàn diện để điều chỉnh tông màu của những tấm hình riêng lẻ. ImageReady có bộ công cụ xử lý màu cơ bản hơn bao gồm Levels, Auto Levels, Brightness/ Contrast, Hue/ Saturation, Destination, Invert, Variations và bộ lọc Unsharp Mask.

Nhưng bước cơ bản để xử lý ảnh:

Trong tiến trình xử lý ảnh có tất cả 8 bước cơ bản:

- Nhân đôi layer hình gốc (khi xử lý ảnh chúng ta luôn làm việc với một bản copy, vì nếu bạn quay lại tình trạng ban đầu thì chỉ cần xoá layer đang chỉnh sửa đi).
- Kiểm tra chất lượng scan và chắc chắn rằng độ phân giải thích hợp với cách mà bạn sẽ dùng tấm hình.
- Chỉnh sửa những vết xước trong quá trình scan những tấm hình bị hư hại.
- Cắt một tấm hình để có kích cỡ và hướng thích hợp.
- Điều chỉnh độ tương phản và tông màu của bức ảnh.
- Loại bỏ những màu không cần thiết.
- Điều chỉnh màu và tông màu của một vùng nhất định trong tấm hình để tạo độ bóng, Midtones, Shadow và Desaturate.
- Làm rõ toàn bố cục của bức tranh

Thường thì bạn nên theo thứ tự như trên khi xử lý một tấm hình. Nếu không kết quả của một bước có thể tạo ra những thay đổi không mong đợi ở một phần của hình ảnh, làm cho bạn phải mất thời gian làm lại một bước nào đó. Ở phần sau của cuốn sách này, bạn sẽ có cơ hội để thực hành với Adjustment Layer, đây là một kỹ thuật khác cho phép bạn linh động hơn trong việc thử những sửa đổi mà không sợ ảnh hưởng đến hình gốc.

Điều chỉnh các bước tiến hành cho mục đích của bạn

Những kỹ năng sửa chữa ảnh mà bạn thiết lập cho một tấm hình phụ thuộc vào cách mà bạn sẽ dùng nó. Bức hình đó sẽ là hình trắng đen để in trên báo hoặc một tấm hình đầy màu sắc để dùng trên internet ảnh hưởng đến tất cả mọi thứ từ độ phân giải khi bạn scan cho đến tông màu và độ chỉnh sửa màu mà tấm hình đó yêu cầu. Photoshop hỗ trợ chế độ màu CMYK để in hình, hoặc RGB và một vài chế độ khác. ImageReady chỉ hỗ trợ duy nhất chế độ RGB sử dụng cho màn hình vi tính. Để minh họa cho một ứng dụng của xử lý hình, chương này sẽ hướng dẫn bạn cách chỉnh sửa một tấm hình được dùng để in trong chế độ bốn màu.



Hình gốc

Qua xử lý

Ứng dụng vào thực tế

Dùng trong ứng dụng web: In ra giấy và dùng cho màn hình vi tính

Mặc dù bạn có thể tạo ra những xuất bản phẩm cho cả hai mục đích là in ra giấy hoặc dùng cho màn hình, bạn hãy nhớ rằng giấy và màn hình vi tính rất khác biệt. Luôn luôn để ý đến điểm này khi bạn tạo một xuất bản phẩm cho mục đích của mình.

- Chữ có thể nhỏ và vẫn rõ ràng trên giấy, bởi vì những chấm in mực trên giấy thì nhỏ hơn nhiều là những chấm được tạo ra bởi các tia trên máy tính. Cho nên tránh những dòng chữ nhỏ và chi tiết quá nhỏ khi hiện thị trên màn hình. Điều này có nghĩa rằng sẽ khó khăn hơn nhiều để sử dụng định dạng đa hàng cột một cách hiệu quả trên màn hình vi tính.
- Có rất nhiều loại màn hình máy tính và bạn không thể chắc rằng khách đến thăm trang web của bạn sẽ dùng loại màn hình có độ phân giải nào. Bạn nên thiết kế hình phù hợp với loại máy có độ phân giải nhỏ nhất khoảng 800 x 600 Px. Ngược lại, khi bạn in trên giấy, bạn biết rõ được kích thước của nó và thiết kế hình phù hợp với khổ giấy đó.
- Độ lớn của màn hình máy tính được tính theo là chiều ngang, trong khi hầu hết những trang in ấn, độ lớn lại tính theo chiều dài. Yếu tố này ảnh hưởng sâu sắc đến cách dàn trang của bạn.
- Một ấn bản thường được đọc theo trình tự, thậm chí bạn muốn nhảy cóc thì bạn cũng phải lật từ trang này sang trang khác. Trong những ấn bản trực tuyến, người đọc có thể đi bất cứ chỗ nào tại bất cứ thời điểm nào, bằng cách sẽ vào một trang nhất định hoặc sử dụng đường liên kết để đi đến một trang khác thậm chí đến một trang hoàn toàn khác với trang họ đang xem.

Độ phân giải và kích thước hình

Bước đầu tiên để chỉnh sửa một tấm hình trong Photoshop là bạn phải đảm bảo rằng nó đang ở độ phân giải phù hợp. Thuật ngữ "độ phân giải" có nghĩa rằng hàng loạt những hình vuông nhỏ được biết đến như là các đơn vị Pixel, nó thể hiện lên một tấm hình và tạo ra những chi tiết. Độ phân giải được xác định bởi kích thước Pixel, hoặc những giá trị Px tính theo chiều cao hay chiều rộng của file hình.



Hình thể hiện dưới dạng Pixel

Những kiểu của độ phân giải:

Trong đồ họa máy tính, có nhiều loại độ phân giải: Những Px trên một đơn vị chiều dài của file ảnh được gọi là Độ phân giải hình ảnh (Image resolution), thường được tính bằng Px/Inch. Một file hình có độ phân giải cao thì có nhiều Px hơn và dĩ nhiên là có dung lượng lớn hơn một file hình với cùng kích thước nhưng với độ phân giải thấp hơn. Hình ảnh trong Photoshop có thể thay đổi từ hình có độ phân giải cao là (300 PPI hoặc cao hơn) đến hình có độ phân giải thấp là (72 PPI hoặc 96 PPI). Trong khi hình ảnh trong ImageReady được cố định là 72 PPI.

Những Px trên một đơn vị chiều dài ở màn hình máy tính là "độ phân giải màn hình", thường được tính bằng những dấu chấm trên một inch (dpi). Pixel hình ảnh được chuyển trực tiếp thành Px của màn hình. Trong Photoshop, nếu độ phân giải của hình cao hơn độ phân giải của màn hình, file hình sẽ xuất hiện lớn hơn trên màn hình hơn là kích thước khi được in ra. Ví dụ, khi bạn xem hình 1 x 1 Inch, 144 ppi trên màn hình 72-dpi, file hình sẽ phủ 2 x 2 inch của màn hình. Những file hình trong ImageReady có độ phân giải cố định là 72 ppi và hiển thị trên độ phân giải của màn hình.



4 in. x 6 in. at 72 ppi;
file size 342K



100% on-screen view



4 in. x 6 in. at 200 ppi;
file size 2.48 MB



100% on-screen view

Chú ý: Bạn biết 100% view có nghĩa là gì không? nó có nghĩa rằng khi bạn làm việc trên mà hình tại giá trị là 100% thì 1Px của hình = 1 Px của màn hình. Nếu độ phân giải của hình không giống với độ phân giải của máy tính, thì kích thước trên màn hình có thể to hơn hoặc nhỏ hơn kích thước của file hình khi được in ra.

Nhưng chấm mực trên một inch được tạo bởi bộ định hình hoặc máy in Laser sẽ là độ phân giải đầu ra (output resolution). Dĩ nhiên, một máy in và hình có độ phân giải cao kết hợp với nhau sẽ cho ra kết quả tốt nhất. Độ phân giải thích hợp cho một tấm hình in ra được xác định bởi cả hai độ phân giải của máy in và tần số của màn hình (Screen Frequency) hoặc lpi (lines per inch) hoặc màn hình bán sắc được sử dụng để sao chép hình ảnh. Bạn hãy nhớ rằng hình có độ phân giải càng cao, thì dung lượng của nó càng lớn và sẽ mất nhiều thời gian hơn để load trên mạng

Độ phân giải cho bài học này

Để xác định độ phân giải cho những tấm hình trong bài học này, chúng ta sẽ tuân theo luật của đồ họa máy tính về hình ảnh màu hoặc đơn sắc (trắng đen) sẽ được sử dụng để in ấn bởi những máy in thương mại rất lớn: Scan vào với độ phân giải là 1.5 đến 2 và nhân với tần số màn hình sử dụng bởi máy in. Bởi vì khi xuất bản báo chí hình ảnh thường được in ở tần số là 133 lpi, hình được scan tại 200 ppi (133 x 1.5).

Bắt đầu

Hình minh họa dùng trong bài học này là một hình được scan. Trong chương này, bạn sẽ chuẩn bị cho tấm hình để dùng trong Adobe InDesign và dùng cho báo về khoa học viễn tưởng. Độ lớn cuối cùng của hình khi in sẽ là 2 x 3 Inches. Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng việc xem hình kết quả trước. Hình mà chúng ta sẽ làm là một hình có một chiếc cửa sổ được che chắn bởi một hàng cây hoa Phong Lữ.

1. Khởi động Photoshop và ngay lập tức nhấn Ctrl-Alt-Shift để trả lại thiết lập mặc định.

Một thông báo xuất hiện, chọn Yes để xác nhận rằng bạn muốn quay lại giá trị mặc định. No để thiết lập màu của màn hình và Close để đóng màn hình chào mừng lại.

2. Trên thanh tùy biến công cụ, chọn nút File Browser và sử dụng Folder Palette để tìm và chọn Lessons/Lesson3 trên ổ cứng của bạn.

3. Trong chế độ hiển thị hình thu nhỏ, chọn 03End.psd file để nó xuất hiện trên cửa sổ xem trước của File Browser.

4. Chọn hình thu nhỏ của file 03Start.psd và so sánh nó với file 03End.psd. Sau đó nhấp đúp vào hình thu nhỏ hoặc hình xem trước của file 03Start.psd để mở nó ra trong Photoshop. Đóng File Browser lại.


Để xem thêm vài hình minh họa về màu sắc trong bài học này, xem phần về màu sắc. Màu sắc của hình 03Start.psd rất mờ và dẹt, hình scan không được thẳng, và có độ lớn lớn hơn hình yêu cầu khi in ra. Đó là những điều bạn phải chỉnh sửa trong bài học này sử dụng kỹ năng chỉnh sửa ảnh của Photoshop.

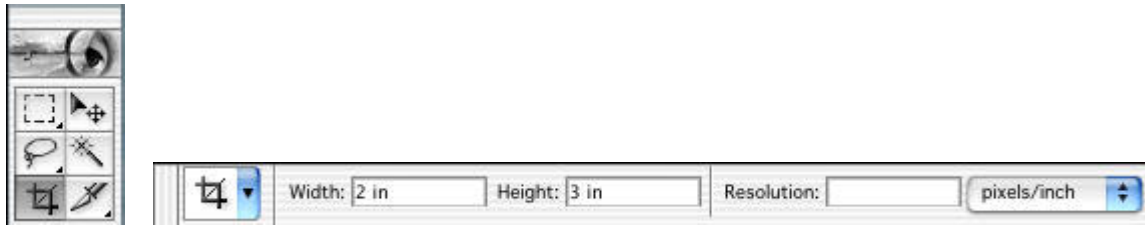
5. Chọn File > Save As và lưu file vào cùng vị trí như trước, nhưng đặt tên nó là 03Work.psd.

Nên nhớ là khi bạn tạo ra những thay đổi trên một tấm hình, luôn luôn tạo một bản copy và làm việc trên đó hơn là làm việc với hình gốc. Vì nếu chẳng may bạn có làm sai cái gì và không thể quay lại trạng thái cũ được, thì bạn vẫn có thể mở file copy ra và làm lại từ đầu.

Chỉnh ngay ngắn và Crop một hình

Trong phần này bạn sẽ dùng công cụ Crop để cắt và định tỉ lệ cho một tấm hình sao cho nó ăn khớp với vị trí cần đặt. Bạn có thể sử dụng công cụ crop hoặc lệnh crop để cắt nó. Bạn có thể quyết định khi nào thì xoá, ẩn hoặc loại bỏ vùng nằm ngoài vùng lựa chọn. Trong ImageReady, lựa chọn ẩn rất cần thiết khi bạn tạo những hình động với những thành phần di chuyển từ những vùng không nhìn thấy sang vùng thấy được.


1. Ở hộp công cụ chọn Crop Tool (). Sau đó trên thanh Tùy biến gõ vào giá trị bằng Inch với tỉ lệ tương ứng là Width: 2 và Height: 3



Chú ý: Nếu bạn đang làm việc trong ImageReady, chọn lựa chọn Fixed Size trên thanh tùy biến trước khi điền giá trị vào.

2. Vẽ một vùng lựa chọn bao quanh hình của bạn. Đừng bạn tâm đến việc bạn có bao quanh hết phần chính của hình không, vì bạn có thể điều chỉnh sau này. Khi bạn kéo, vùng lựa chọn sẽ duy trì tỉ lệ 2/3 như bạn đã định dạng cho nó. Trên thanh tùy biến công cụ, một vùng tối mờ bao phủ lấy vùng bạn sẽ loại bỏ, và thanh tùy biến hiển thị lựa chọn cho vùng bao phủ đó.

3. Trên thanh tùy biến công cụ, bỏ đánh dấu ở hộp kiểm Perspective (nếu có)

4. Trên cửa sổ chứa hình bạn di con trỏ ra ngoài vùng lựa chọn, nó sẽ biến thành một mũi tên cong hai đầu . Xoay nó theo chiều kim đồng hồ để chuyển hướng vùng lựa chọn cho đến khi nó song song với hai cạnh đáy của cửa sổ.

5. Đặt con trỏ vào bên trong vùng lựa chọn, và kéo vùng lựa chọn cho đến khi nó bao quanh hết những chi tiết của bức tranh sao cho sau khi cắt sẽ có một kết quả đẹp nhất. Nếu bạn muốn thay đổi độ lớn của vùng lựa chọn, kéo một trong những ô vuông trên đường chấm chấm.



Initial crop marquee

Marquee rotated

Marquee moved

Marquee resized

6. Nhấn Enter để thiết lập vùng lựa chọn. Bức ảnh của bạn đã được cắt và hình vừa được cắt sẽ phủ đầy cửa sổ hiện hành, ngay ngắn, chỉnh lại kích cỡ, và cắt đẹp để theo những gì bạn thiết lập.



Trong Photoshop và ImageReady bạn có thể vào Image > Trim, lệnh này sẽ bỏ đi đường biên bao quanh viền file hình của bạn dựa trên độ trong suốt và màu của đường biên.

7. Vào File > Save để lưu lại tác phẩm của bạn



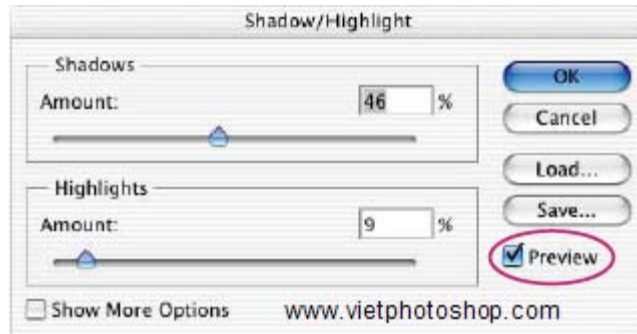
Thử sử dụng File > Automate > Crop And Straighten Photos khi bạn làm việc với những hình do bạn scan. Photoshop nó có thể nhận biết được đường biên hình vuông của hình ảnh sẽ tương phản với hình nền của nó như thế nào và dựa trên đó nó có thể chỉnh ngay ngắn một tấm hình cho từng vùng một. Sau đó bạn sẽ cắt lại những hình nếu cần để đẹp hơn.

Sử dụng điều chỉnh tự động

Photoshop CS bao gồm rất nhiều những thuộc tính có tính tự động hoá hiệu quả cao có thể chỉnh sửa hình ảnh và giúp bạn tiết kiệm rất nhiều công sức. Đó là tất cả những gì bạn cần để sử dụng trong những trường hợp cụ thể. Tuy nhiên, nếu bạn muốn có thêm quyền kiểm soát, bạn có thể làm việc với một vài những thuộc tính kỹ thuật và điều khiển có sẵn trong Photoshop.

Ban đầu bạn hãy thử với những tác vụ tự động chỉnh sửa trước. Sau đó bạn sẽ tự mình chỉnh sửa ở một phiên bản copy khác của tấm hình.

1. Hãy lưu lại file hình sau khi bạn đã cắt xong như ở các bước trên đã hướng dẫn, chọn File > Save.
2. Chọn File > Save As, gõ 03Auto.psd để đặt lại tên cho file được cắt ở trên, sau đó nhấn vào Save.
3. Chọn Image > Adjustment > Auto Color.
4. Chọn Image > Adjustment > Shadow/Highlight.
5. Trong hộp thoại Shadow/Highlight, kéo thanh trượt Highlight và Shadow nếu cần cho đến khi bạn thấy đẹp. Đánh dấu vào hộp kiểm Preview để bạn có thể thấy được những thay đổi bạn đang áp dụng lên tấm hình ở cửa sổ hình ảnh.



6. Nhấn OK để đóng hộp thoại, và chọn File > Save.

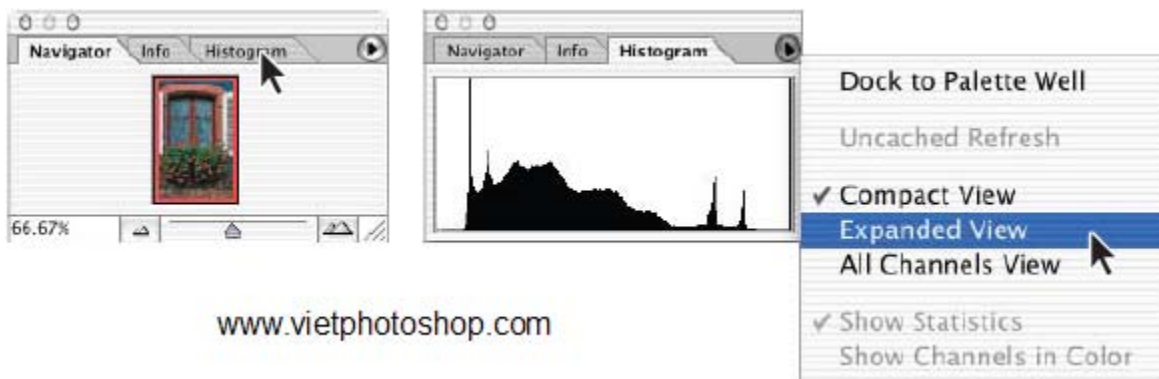
7. Đóng file 03Auto.psd lại và chọn File > Open Recent và chọn 03Work.psd ở menu phụ của những file được mở gần đây nhất.

Điều chỉnh tông màu

Tông màu của một hình ảnh thể hiện độ tương phản hoặc chi tiết trên một tấm hình và được xác định bởi mức phân chia đồng đều của các đơn vị Px. Sắp đặt từ những Px tối nhất (màu đen) đến Px sáng nhất (Trắng). Bây giờ bạn sẽ học cách chỉnh sửa màu của một tấm hình bằng lệnh Levels

Trong bài học này, bạn sẽ sử dụng một biểu đồ trong hộp thoại Levels, biểu đồ này thể hiện phạm vi của giá trị tối và sáng. Biểu đồ này có thể điều khiển Shadows, Hightlights và Midtones hoặc gam của một hình. Bạn cũng sẽ dùng đến Histogram Palette, vì nó cũng hiển thị thông tin cho bạn. Trừ phi bạn muốn có một hiệu ứng đặc biệt, nếu không thì lược đồ lý tưởng là lược đồ mở rộng ra hết chiều dài của biểu đồ, và điểm giữa có những chỗ cao và chỗ thấp khá bằng nhau. Điều đó cho bạn thấy rằng thông tin về các đơn vị pixel khá đều nhau ở Midtone.

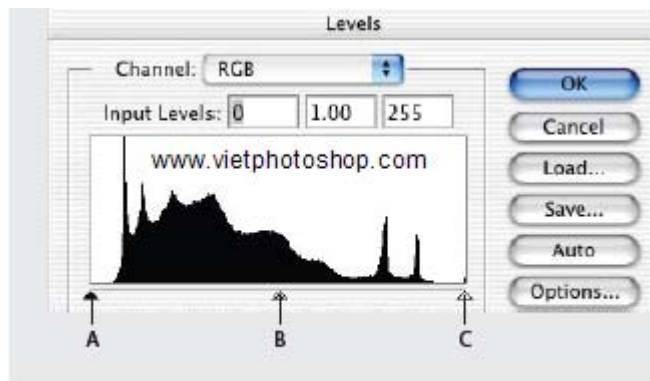
1. Chọn Window > Histogram, hoặc nhấn vào thẻ Histogram trong Navigator Palette để hiển thị nó. Sau đó chọn Expanded View trong Menu Palette.



www.vietphotoshop.com

2. Vào Image > Adjustment > Levels để mở hộp thoại Levels

2. Đánh dấu vào hộp kiểm Preview (nếu chưa), di chuyển hộp thoại Levels nếu cần để bạn có thể nhìn thấy cả hai Histogram và cửa sổ làm việc. Ở giữa của hộp thoại bạn sẽ thấy ba hình tam giác nhỏ được đặt ở dưới biểu đồ. Ba hình này thể hiện những vùng sau: Shadow (tam giác màu đen), Hilight (Tam giác màu trắng) và Midtone hoặc Gamma (Tam giác màu xám). Nếu màu của tấm hình của bạn hoàn toàn nằm trong phạm vi của tông màu sáng, đồ thị sẽ mở rộng hết chiều dài của biểu đồ, từ tam giác đen đến trắng. Chú ý ở thời điểm này, biểu đồ trong hộp thoại Levels giống với biểu đồ trong Histogram Palette.



A. Shadows B. Midtones or gamma C. Highlights

4. Kéo hình tam giác bên trái sang phía phải đến điểm mà biểu đồ chỉ ra rằng đó là điểm tối nhất. Trong khi bạn kéo, giá trị đầu tiên của Input Levels (nằm trên biểu đồ) thay đổi và hình ảnh cũng thay đổi theo. Trong Histogram Palette, phần bên trái của biểu đồ giãn ra đường biên của khung. Điều đó có nghĩa rằng giá trị của vùng tối nhất đang tiến gần đến màu đen.

Chú ý: Bạn có thể kéo để thay đổi giá trị của Input Levels: Đầu tiên nhấp chuột vào hộp văn bản để chọn giá trị bạn muốn thay đổi, sau đó kéo con chuột lên trên chữ "Input Levels". Sẽ có mũi tên hai đầu xuất hiện và bạn có thể kéo để thay đổi nó.

5. Kéo tam giác bên phải về bên trái đến điểm biểu đồ hiển thị là vùng sáng nhất. Để ý những thay đổi cả trên tấm hình và Histogram Palette.

6. Kéo tam giác ở giữa một đoạn ngắn sang bên trái để làm sáng Midtones. Để ý những thay đổi cả trên tấm hình và Histogram Palette để xác định bạn sẽ kéo tam giác đó như thế nào cho vừa.

7. Khi bạn hài lòng với kết quả (giá trị Input Levels của ví dụ là 18, 1.30 và 232) nhấn Ok để chấp nhận thay đổi và lưu kết quả lại.

Chú ý: ImageReady không có lệnh Histogram nhưng có lệnh Levels. Do vậy nếu bạn muốn điều chỉnh và xem biểu đồ thì dùng lệnh Levels thay thế

Auto Contrast

Bạn cũng có thể điều chỉnh độ tương phản (Highlight và Shadow) và toàn bộ màu sắc của hình tự động bằng cách sử dụng lệnh Image > Adjustments > Auto Contrast. Điều chỉnh độ tương phản thay đổi những pixel tối nhất và sáng nhất trong tấm hình thành đen và trắng. Cách sắp xếp lại này gây ra những vùng sáng sẽ sáng hơn và những vùng tối thì tối hơn và có thể cải thiện chất lượng hình ảnh hoặc những hình có tông màu kè nhau

Lệnh Auto Contract rút ngắn những Px trắng và đen xuống 0.5%. Nó bỏ qua 0.5% ban đầu những Px quá sáng hoặc quá tối của một tấm hình. Sự rút ngắn giá trị của màu này đảm bảo giá trị của trắng đen là những vùng tiêu biểu của nội dung tấm hình hơn là những giá trị pixel cực đại.

Ở bài tập này bạn sẽ không dùng đến lệnh Auto Contrast, nhưng đó là lệnh bạn nên biết và bạn có thể dùng vào những việc riêng của bạn

Loại bỏ những màu không cân bằng

Một vài tấm hình bao gồm những màu không cân bằng gây ra bởi quá trình scan hoặc đã có sẵn trên hình gốc. Hình cửa sổ dưới đây có một chút màu xanh không cân bằng. Bạn sẽ sử dụng Auto Color trong Photoshop để sửa nó. (Trong ImageReady không có lệnh Auto Color cho nên bạn phải làm trong Photoshop)

Chú ý: Để nhìn được những vùng màu không cân bằng trên màn hình vi tính, bạn cần có màn hình màu là 24-bit, ở màn hình 256 màu (8 bit) thì những vùng này khó phát thấy hoặc thậm chí không thể nhìn thấy được.

1. Chọn Image > Adjustment > Auto Color. Và bạn sẽ thấy màu xanh đó biến mất.
2. Lưu file hình của bạn lại

Vài điều về Auto Contrast:

Lệnh Auto Contrast điều chỉnh độ tương phản và màu của hình bằng cách tìm những hình ảnh thật hơn là Shadow, Midtones và Highlight. Nó trung hoà Midtone và rút ngắn những Px trắng và đen dựa trên những giá trị thiết lập trong hộp thoại Auto Correction.


Thiết lập tùy biến Auto Correction (Photoshop)

Hộp thoại Auto Correction cho phép bạn tự động điều chỉnh tông màu toàn diện của tấm hình, định rõ phần trăm rút ngắn, và quy định giá trị màu cho những vùng tối, Midtones và Highlight. Bạn có thể áp dụng những thiết lập trong quá trình sử dụng hộp thoại Level hoặc Curves. Bạn cũng có thể lưu lại những thiết lập này để sau này dùng tới.

Để mở hộp thoại Auto Correction Option, nhấp chuột vào Options trong hộp thoại Levels hoặc Curves

Thay thế màu của hình.

Với lệnh Replace Color bạn có thể tạm thời tạo ra Mask dựa trên một màu cụ thể nào đó và sau đó thì thay thế màu này. (Mask sẽ cô lập một vùng của tấm hình, cho nên những thay đổi gì chỉ tác động lên vùng được lựa chọn mà không ảnh hưởng gì đến những vùng khác). Hộp thoại Replace Color bao gồm lựa chọn để điều chỉnh những thành tố Hue, Saturation và Lightness của vùng lựa chọn. **Hue** là màu sắc; **Saturation** là mức thuần khiết của màu và **Lightness** là mức độ của màu trắng và đen trong hình. Bạn sẽ dùng lệnh Replace Color để thay đổi màu của bức tường ở phía trên của tấm hình. Lệnh Replace Color không có trong ImageReady

1. Chọn Rect Marq () và vẽ một vùng lựa chọn xung quanh bức tường màu xanh tại phía trên của tấm hình. Đừng quan tâm đến việc vẽ một vùng lựa chọn hoàn hảo, nhưng bạn chỉ cần để ý là vùng lựa chọn phải bao quanh hết vùng tường màu xanh.




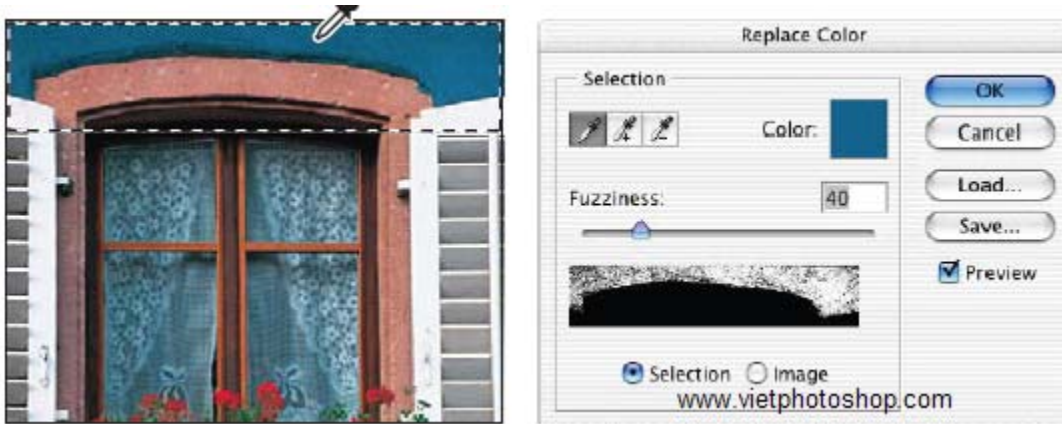
2. Chọn Image > Adjustmnet > Replace Color để mở hộp thoại Replace Color. Bởi mặc định, vùng lựa chọn của hộp thoại Replace Color xuất hiện một hình vuông đen thể hiện vùng lựa chọn hiện tại.


Chú ý đến biểu tượng của 3 công cụ Eyedropper trong hộp thoại Replace Color. Cái thứ nhất chọn một màu đơn, cái kế tiếp chọn một màu thêm vào và thêm màu đó vào vùng lựa chọn, cái cuối cùng chọn những màu mà bị loại bỏ bởi vùng lựa chọn.



A: Chọn màu đơn **B:** Màu thêm vào **C:** Bớt đi

3. Chọn cái thứ nhất (A) công cụ Eyedropper () trong hộp thoại Replace Color và nhấp vào một vùng bất kỳ trên bức tường xanh để tô tất cả vùng lựa chọn với màu đỏ.



4. Trong hộp thoại Replace Color, chọn công cụ Eyedropper-plus () và kéo sang những vùng khác nhau của cửa của bức tường xanh cho đến khi tất cả hình của bức tường được highlight bằng màu trắng trong hộp thoại



5 Điều chỉnh mức dung sai của Mask bằng cách kéo thanh trượt Fuzziness hoặc gõ vào giá trị là 80

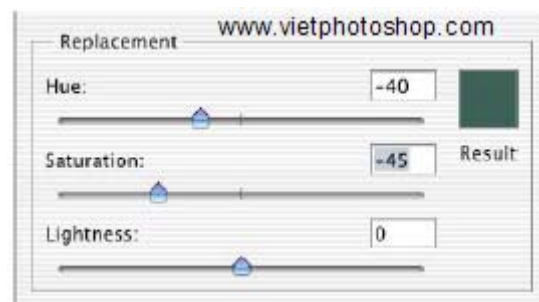


Fuzziness điều khiển mức độ của những màu liên quan có trong Mask.

6. Nếu có một vùng trắng nào đó của Mask xuất hiện trong hộp thoại Replace Color thì đó không phải là phần của bức hình, chọn Eyedropper-Minus và nhấp vào vùng màu đen xung quanh vùng lựa chọn ở trong hộp thoại Replace Color để loại bỏ hầu hết những vùng trắng.



7. Trong vùng Transform của hộp thoại Replace Color, kéo thanh trượt Hue xuống còn -40, Saturation: -45 và Lightness: 0



Khi bạn thay đổi giá trị, màu của bức tường sẽ thay đổi ở Hue, Saturation và Lightnes cho nên bức tường bây giờ sẽ thành màu xanh lá cây.

8. Nhấn Ok để thiết lập thay đổi.

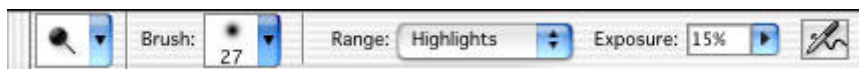
9. Chọn Select > Deselect và chọn File > Save

Điều chỉnh Lightness với công cụ Dodge

Bạn sẽ dùng Dodge Tool để làm sáng những vùng Highlight và làm xuất hiện những chi tiết của chiếc màn gió đằng sau cửa sổ. Công cụ Dodge dựa trên biện pháp cổ điển của thợ chụp ảnh bằng cách giữ lại ánh sáng trong khi để lộ sáng một vùng của tấm hình.

1. Trong hộp công cụ chọn Dodge Tool (☞), trong ImageReady công cụ Dodge được ẩn đằng sau công cụ Clone Stamp (☞)

2. Trên thanh tùy biến công cụ, thiết lập thông số như hình dưới:



3. Dùng những nét cọ thẳng đứng và kéo công cụ lướt qua màn gió để làm xuất hiện những chi tiết của nó và loại bỏ những vết mờ ở trên đặng ten của màn gió. Bạn không cần thiết phải luôn luôn sử dụng những nét cọ thẳng đứng với công cụ Dodge, nhưng nó với riêng tấm hình này nó làm việc hiệu quả nhất. Nếu bạn làm sai hoặc không thích kết quả bạn có thể chọn Edit > Undo và thử lại cho đến khi bạn hài lòng với kết quả. Bạn có thể dùng lệnh undo hoặc History Palette để quay lại thao tác trước nếu bạn không vừa ý với những thay đổi vừa tạo.



Hình Gốc





Kết quả

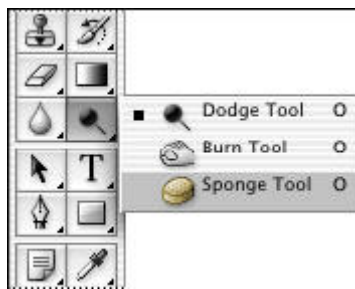
www.vietphotoshop.com


4. Chọn File > Save

Điều chỉnh Saturation với công cụ Sponge

Bây giờ bạn sẽ dùng công cụ Sponge để tô đậm màu của đóa của bông hoa Phong Lữ. Khi bạn điều chỉnh độ đậm của màu sắc là khi đó bạn điều chỉnh độ mạnh và tính tinh khiết của màu. Công cụ Sponge rất hữu ích cho việc thay đổi độ đậm tinh tế cho một vùng cụ thể nào đó.

1. Chọn công cụ Sponge , được ẩn ở dưới công cụ Dodge .



ImageReady cũng có công cụ Sponge được ẩn dưới công cụ Clone Stamp .

2. Trên thanh tùy biến công cụ, thiết lập những thông số như hình sau



3. Kéo công cụ Sponge qua lại trên hoa và lá để tăng màu cho nó. Bạn càng kéo nhiều thì màu càng trở lên đậm hơn



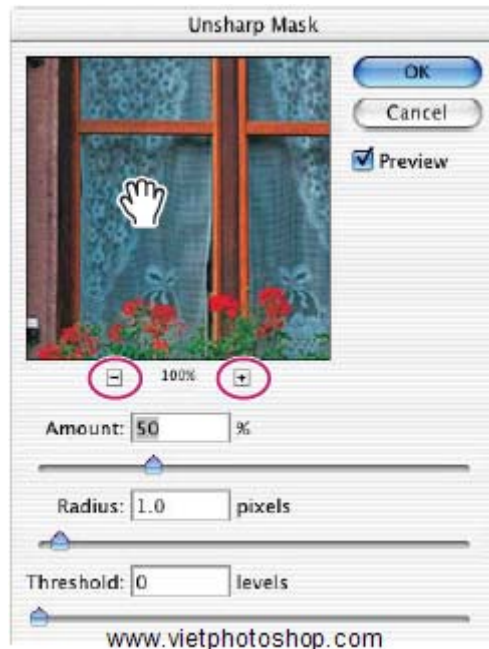
4. Lưu lại kết quả của bạn

Áp dụng bộ lọc Unsharp Mask

Bước cuối cùng bạn dùng để chỉnh sửa một tấm hình là bằng cách sử dụng bộ lọc Unsharp Mask.

Công dụng của nó dùng để điều chỉnh độ tương phản của những tiểu tiết và tạo cho người xem có cảm giác bức ảnh đẹp hơn nhiều.

1. Chọn Filter > Sharpen > Unsharp Mask
2. Trong hộp thoại Unsharp Mask, đánh dấu vào hộp kiểm Preview (nếu chưa). Bạn có thể kéo trong cửa sổ xem trước ở hộp thoại Unsharp Mask để thấy những vùng khác nhau của tấm hình hoặc sử dụng dấu (+) và dấu (-) ở dưới thumbnail zoom in và out.



3. Kéo thanh trượt Amount cho đến khi bạn hài lòng với độ nét.



Khi bạn thử với những thông số khác nhau, bạn có thể tắt hoặc mở hộp kiểm Preview để quan sát những thay đổi tác động đến tấm hình như thế nào. Hoặc bạn có thể nhấp vào tấm hình trong hộp thoại để tắt hoặc bật filter. Nếu tấm hình của bạn quá lớn, sử dụng màn hình trong hộp thoại có thể sẽ hiệu quả hơn bởi vì chỉ một vùng nhỏ được kéo lại

4. Kéo thanh trượt Radius để xác định số Px bao quanh viền, những Px này sẽ tác động đến Sharpening. Độ phân giải càng cao, thì giá trị Radius cũng nên để cao. (tôi dùng giá trị mặc định là 1.0 Px)
5. (Tùy chọn) Bạn có thể điều chỉnh thanh trượt Threshold. Nó có tác dụng xác định những đơn vị pixel được làm sắc nét sẽ phải khác biệt với những vùng xung quanh đó như thế nào trước khi nó được coi là những đơn vị pixel đường viền và cuối cùng được làm sắc nét bởi bộ lọc Unsharp Mask. Giá trị mặc

định của nó là 0 Px làm nét cho tất cả các Px trên tấm hình.

6. Nhấp Ok để thiết lập Unsharp Mask

Làm nét một tấm hình

Unsharp Mask hay còn được gọi là USM, là một kỹ xảo phim ảnh tổng hợp cổ điển sử dụng để làm nét những đường viền của một tấm hình. Filter USM chỉnh sửa những vùng bị mờ xuất hiện khi chụp ảnh, scan hoặc in ấn. Nó rất hữu ích cho những tấm hình dùng cho in ấn hoặc cho ứng dụng web.

Filter USM định vị những Px có sự khác biệt với những Px xung quanh bằng thanh trượt Threshold bạn điều chỉnh và tăng độ tương phản của Px bằng thanh trượt Amount. Hơn nữa, thanh trượt Radius cho phép bạn cụ thể hoá một vùng mà ở đó những Px sẽ được so sánh.

Hiệu ứng mang lại từ Filter USM thì rõ ràng hơn rất nhiều trên màn hình hơn là những tác phẩm in ấn với độ phân giải cao. Nếu mục đích của bạn là in ấn, thì bạn hãy thử nghiệm cứu những thông số của hộp thoại USM để tìm ra thông số nào làm bạn hài lòng nhất.

So sánh hai cách làm tự động và tự điều chỉnh

Ở phần đầu của bài học, bạn chỉ điều chỉnh hình ảnh bằng các tác vụ tự động. Ở cả phần cuối của bài học, bạn kiên nhẫn áp dụng từng phần một để có một kết quả cụ thể hơn. Bây giờ là lúc để so sánh hai kết quả.

1. Chọn File > Open Recent và chọn 03Auto.psd ở trong danh sách menu phụ, nếu nó ở đó. Còn không, chọn File Browser và chọn File > Open để tìm và mở file đó.
2. Chọn Window > Arrange > Tile để sắp xếp hai hình 03Auto.psd và 03Work.psd cạnh nhau.
3. So sánh hai kết quả với nhau.
4. Đóng file 03Auto.psd lại.

Đối với vài người, những tác vụ tự động là tất cả những gì họ cần. Với những ai kỹ tính hơn trong thẩm mỹ, thì cách tự điều chỉnh là cách họ thích hơn. Điều tốt nhất ở đây là bạn phải hiểu được những cái hơn thiệt của cả hai phương pháp và chọn ra phương pháp nào thích hợp hơn cho bạn.

Lưu hình để in màu: (Đỏ - Xanh - Vàng - Đen)

Trước khi bạn lưu những hình ảnh trong Photoshop để dùng cho việc in màu, bạn phải đổi chế độ của hình sang CMYK để khi bạn in ra mới có kết quả như mong muốn. Bạn có thể dùng lệnh Mode để thay đổi chế độ màu. Việc này chỉ có thể tiến hành trong Photoshop. ImageReady không có tính năng in ấn và chỉ sử dụng duy nhất một chế độ RGB để hiển thị trên màn hình máy tính.

1. Chọn Image > Mode > CMYK Color.
2. Chọn File > Save As.
3. Trong hộp thoại Save As chọn TIFF từ menu thả xuống.

4. Nhấn Save.
5. Trong hộp thoại TIFF, lựa chọn dạng đúng của Byte Order cho hệ thống của bạn và nhấn OK

Tấm hình của bạn bây giờ đã được chỉnh sửa và sẵn sàng cho những mục đích của bạn

Câu hỏi ôn tập

1. Độ phân giải có nghĩa là gì?
2. Bạn sử dụng công cụ Crop như thế nào trong việc chỉnh sửa ảnh?
3. Làm cách gì để điều chỉnh tông màu của một tấm hình?
4. Saturation là gì? và bạn điều chỉnh nó bằng cách nào?
5. Tại sao bạn lại dùng Filter Unsharp Mask?

Đáp án:

1. Thuật ngữ Độ phân giải nói đến những Px tạo lên một hình ảnh và những chi tiết của nó. Có 3 loại độ phân giải khác nhau: Độ phân giải hình ảnh được tính bằng Px per Inch (ppi); độ phân giải màn hình được tính bằng Dots per Inch (dpi) và Độ phân giải in ấn tính bằng những chấm mực trên một inch (ink dots per inch)
2. Bạn có thể dùng công cụ Crop để cắt, định lại kích cỡ và làm ngay ngắn một tấm hình
3. Bạn có thể dùng 3 tam giác Trắng, Đen và Xám dưới lệnh Level để điều chỉnh trung điểm và nơi nào có những điểm tối nhất và sáng nhất để mở rộng tông màu
4. Saturation là độ mạnh hoặc tình thuần khiết của một tấm hình. Bạn có thể tăng Saturation ở một vùng nhất định của một tấm hình bằng công cụ Sponge
5. Filter USM điều chỉnh độ tương phản chi tiết của những đường viền và tạo một cảm giác tập trung cho bức hình

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

[|Trang chủ|](#) [|Photoshop CS|](#) [|Chương 4|](#)

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

Chương 3: Cơ bản về chỉnh sửa ảnh



PTS và IR bao gồm rất nhiều công cụ và lệnh cho phép bạn tăng chất lượng của hình ảnh. Chương này sẽ từng bước hướng dẫn bạn đi suốt quá trình định dạng lại file hình, chỉnh sửa để có được những tấm hình như ý.

Trong chương này bạn sẽ học được những điều sau:

- Chọn độ phân giải thích hợp cho một tấm hình sca
- Crop một tấm hình để có kích thước thích hợp
- Điều chỉnh tông màu của tấm hình
- Loại bỏ những màu không thích hợp bằng Auto Color.
- Điều chỉnh độ Saturation và Brightness của một vùng nhất định trên một tấm hình sử dụng công cụ

Chiến lược xử lý ảnh

Bạn có thể chỉnh sửa một tấm hình trông như được chụp bởi những chuyên gia giàu kinh nghiệm. Bạn có thể sửa những sai sót của chất lượng màu và tông màu được tạo ra trong quá trình chụp hình hoặc scan hình. Bạn cũng có thể chỉnh sửa những thiếu sót trong bố cục của bức tranh và làm rõ toàn cảnh một tấm hình. PTS cung cấp một bộ công cụ chỉnh sửa màu sắc toàn diện để điều chỉnh tông màu của những tấm hình riêng lẻ. IR có bộ công cụ xử lý màu cơ bản hơn bao gồm Levels, Auto Levels, Brightness/ Contrast, Hue/ Saturation, Desaturation, Invert, Variations và bộ lọc Unsharp Mask.

Những bước cơ bản để xử lý ảnh:

Có 6 bước cơ bản trong việc xử lý ảnh

- Kiểm tra chất lượng scan và chắc chắn rằng độ phân giải thích hợp với cách mà bạn sẽ dùng tấm hình
- Crop một tấm hình để có kích cỡ và hướng thích hợp
- Điều chỉnh độ tương phản và tông màu của bức ảnh
- Loại bỏ những màu không cần thiết
- Điều chỉnh màu và tông màu của một vùng nhất định trong tấm hình để tạo độ bóng, Midtones, Shadow và Desaturate.
- Làm rõ toàn bố cục của bức tranh

Thường thì bạn nên theo thứ tự như trên khi xử lý một tấm hình. Nếu không kết quả của một bước có thể tạo ra những thay đổi không mong đợi ở một phần của hình ảnh, làm cho bạn phải mất thời gian làm lại một bước nào đó.

Điều chỉnh các bước tiến hành cho mục đích của bạn

Những kỹ năng sửa chữa ảnh mà bạn thiết lập cho một tấm hình phụ thuộc vào cách mà bạn sẽ dùng nó. Bức hình đó sẽ là hình trắng đen để in trên báo hoặc một tấm hình đầy màu sắc để dùng trên internet ảnh hưởng đến tất cả mọi thứ từ độ phân giải khi bạn scan cho đến tông màu và độ chỉnh sửa màu mà tấm hình đó yêu cầu. PTS hỗ trợ chế độ màu CMYK để in hình, hoặc RGB và một vài chế độ khác. IR chỉ hỗ trợ duy nhất chế độ RGB sử dụng cho màn hình vi tính. Để minh họa cho một ứng dụng của xử lý hình, chương này sẽ hướng dẫn bạn cách chỉnh sửa một tấm hình được dùng để in trong chế độ bốn màu.



Dùng trong ứng dụng web: In ra giấy và dùng cho màn hình vi tính

Mặc dù bạn có thể tạo ra những xuất bản phẩm cho cả hai mục đích là in ra giấy hoặc dùng cho màn hình, bạn hãy nhớ rằng giấy và màn hình vi tính rất khác biệt. Luôn luôn để ý đến điểm này khi bạn tạo một xuất bản phẩm cho mục đích của mình.

- Chữ có thể nhỏ và vẫn rõ ràng trên giấy, bởi vì những chấm in mực trên giấy thì nhỏ hơn nhiều là những chấm được tạo ra bởi các tia trên máy tính. Cho nên tránh những dòng chữ nhỏ và chi tiết quá nhỏ khi hiện thị trên màn hình. Điều này có nghĩa rằng sẽ khó khăn hơn nhiều để sử dụng định dạng đa hàng cột một cách hiệu quả trên màn hình vi tính.

- Có rất nhiều loại màn hình máy tính và bạn không thể chắc rằng khách đến thăm trang web của bạn sẽ dùng loại màn hình có độ phân giải nào. Bạn nên thiết kế hình phù hợp với loại máy có độ phân giải nhỏ

nhất khoảng 800 x 600 Px. Ngược lại, khi bạn in trên giấy, bạn biết rõ được kích thước của nó và thiết kế hình phù hợp với khổ giấy đó.

- Độ lớn của màn hình máy tính được tính theo là chiều ngang, trong khi hầu hết những trang in ấn, độ lớn lại tính theo chiều dài. Yếu tố này ảnh hưởng sâu sắc đến cách dàn trang của bạn.

Độ phân giải và kích thước hình

Bước đầu tiên để chỉnh sửa một tấm hình trong PTS là bạn phải đảm bảo rằng nó đang ở độ phân giải phù hợp. Thuật ngữ "độ phân giải" có nghĩa rằng hàng loạt những hình vuông nhỏ được biết đến như là các đơn vị Pixel, nó thể hiện lên một tấm hình và tạo ra những chi tiết. Độ phân giải được xác định bởi kích thước Pixel, hoặc những giá trị Px tính theo chiều cao hay chiều rộng của file hình.



Thể hiện dưới dạng Pixel

Những kiểu của độ phân giải:

Trong đồ họa máy tính, có nhiều loại độ phân giải: Những Px trên một đơn vị chiều dài của file ảnh được gọi là Độ phân giải hình ảnh (Image resolution), thường được tính bằng Px/Inch. Một file hình có độ phân giải cao thì có nhiều Px hơn và dĩ nhiên là có dung lượng lớn hơn một file hình với cùng kích thước nhưng với độ phân giải thấp hơn. Hình ảnh trong PTS có thể thay đổi từ hình có độ phân giải cao là (300 PPI hoặc cao hơn) đến hình có độ phân giải thấp là (72 PPI hoặc 96 PPI). Trong khi hình ảnh trong IR được cố định là 72 PPI.

Những Px trên một đơn vị chiều dài ở màn hình máy tính là "độ phân giải màn hình", thường được tính bằng những dấu chấm trên một inch (dpi). Pixel hình ảnh được chuyển trực tiếp thành Px của màn hình. Trong PTS, nếu độ phân giải của hình cao hơn độ phân giải của màn hình, file hình sẽ xuất hiện lớn hơn trên màn hình hơn là kích thước khi được in ra. Ví dụ, khi bạn xem hình 1 x 1 Inch, 144 ppi trên màn hình 72-dpi, file hình sẽ phủ 2 x 2 inch của màn hình. Những file hình trong IR có độ phân giải cố định là 72 ppi và hiển thị trên độ phân giải của màn hình.



4 in. x 6 in. at 72 ppi;
file size 342K



100% on-screen view



4 in. x 6 in. at 200 ppi;
file size 2.48 MB




100% on-screen view

Chú ý: *Bạn biết 100% view có nghĩa là gì không? nó có nghĩa rằng khi bạn làm việc trên mà hình tại giá trị là 100% thì 1Px của hình = 1 Px của màn hình. Nếu độ phân giải của hình không giống với độ phân giải của máy tính, thì kích thước trên màn hình có thể to hơn hoặc nhỏ hơn kích thước của file hình khi được in ra.*

Nhưng chấm mực trên một inch được tạo bởi bộ định hình hoặc máy in Laser sẽ là độ phân giải đầu ra (output resolution). Dĩ nhiên, một máy in và hình có độ phân giải cao kết hợp với nhau sẽ cho ra kết quả tốt nhất. Độ phân giải thích hợp cho một tấm hình in ra được xác định bởi cả hai độ phân giải của máy in và tần số của màn hình (Screen Frequency) hoặc lpi (lines per inch) hoặc màn hình bán sắc được sử dụng để sao chép hình ảnh. Bạn hãy nhớ rằng hình có độ phân giải càng cao, thì dung lượng của nó càng lớn và sẽ mất nhiều thời gian hơn để load trên mạng

Chỉnh ngay ngắn và Crop một hình

Trong phần này bạn sẽ dùng công cụ Crop để cắt và định tỉ lệ cho một tấm hình sao cho nó ăn khớp với vị trí cần đặt. Bạn có thể sử dụng công cụ crop hoặc lệnh crop để cắt nó. Bạn có thể quyết định khi nào thì xoá, ẩn hoặc loại bỏ vùng nằm ngoài vùng lựa chọn. Trong IR, lựa chọn ẩn rất cần thiết khi bạn tạo những hình động với những thành phần di chuyển từ những vùng không nhìn thấy sang vùng thấy được.


1. Ở hộp công cụ chọn Crop Tool (). Sau đó trên thanh Tùy biến gõ vào giá trị bằng Inch với tỉ lệ tương ứng là Width: 2 và Height: 3



Chú ý: Nếu bạn đang làm việc trong IR, chọn lựa chọn Fixed Size trên thanh tùy biến trước khi điền giá trị vào.

2. Vẽ một vùng lựa chọn bao quanh hình của bạn. Đừng bận tâm đến việc bạn có bao quanh hết phần chính của hình không, vì bạn có thể điều chỉnh sau này. Khi bạn kéo, vùng lựa chọn sẽ duy trì tỉ lệ 2/3 như bạn đã định dạng cho nó. Trên thanh tùy biến công cụ, một vùng tối mờ bao phủ lấy vùng bạn sẽ loại bỏ, và thanh tùy biến hiển thị lựa chọn cho vùng bao phủ đó.

3. Trên thanh tùy biến công cụ, bỏ đánh dấu ở hộp kiểm Perspective (nếu có)

4. Trên cửa sổ chứa hình bạn di con trỏ ra ngoài vùng lựa chọn, nó sẽ biến thành một mũi tên cong hai đầu . Xoay nó theo chiều kim đồng hồ để chuyển hướng vùng lựa chọn cho đến khi nó song song với hai cạnh đáy của cửa sổ.

5. Đặt con trỏ vào bên trong vùng lựa chọn, và kéo vùng lựa chọn cho đến khi nó bao quanh hết những chi tiết của bức tranh sao cho sau khi cắt sẽ có một kết quả đẹp nhất. Nếu bạn muốn thay đổi độ lớn của vùng lựa chọn, kéo một trong những ô vuông trên đường chấm chấm.

*Initial crop marquee**Marquee rotated**Marquee moved**Marquee resized*

6. Nhấn Enter để thiết lập vùng lựa chọn. Bức ảnh của bạn đã được cắt và hình vừa được cắt sẽ phủ đầy cửa sổ hiện hành, ngay ngắn, chỉnh lại kích cỡ, và cắt đẹp để theo những gì bạn thiết lập.



www.bantayden.com

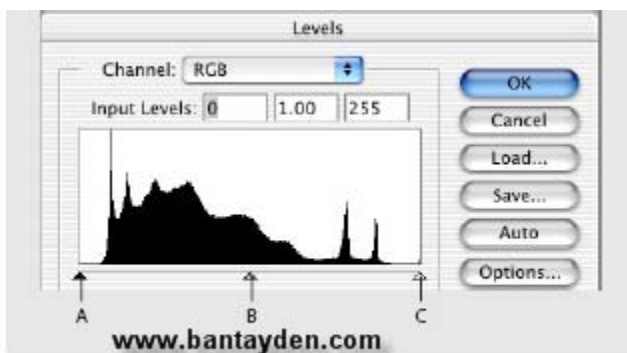
Trong PTS và IR bạn có thể vào Image > Trim, lệnh này sẽ bỏ đi đường biên bao quanh viền file hình của bạn dựa trên độ trong suốt và màu của đường biên.

7. Vào File > Save để lưu lại tác phẩm của bạn

Điều chỉnh tông màu

Tông màu của một hình ảnh thể hiện độ tương phản hoặc chi tiết trên một tấm hình và được xác định bởi mức phân chia đồng đều của các đơn vị Px. Sắp đặt từ những Px tối nhất (màu đen) đến Px sáng nhất (Trắng). Bây giờ bạn sẽ học cách chỉnh sửa màu của một tấm hình bằng lệnh Levels

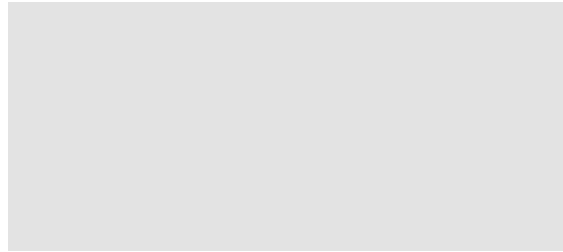
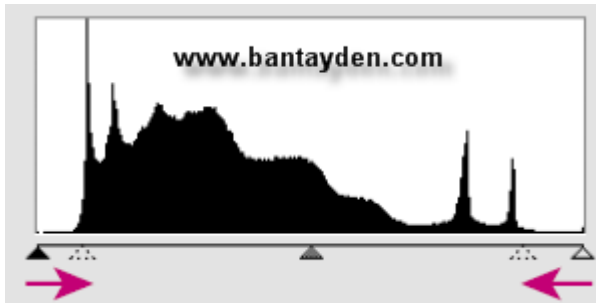
1. Vào Image > Adjustment > Levels để mở hộp thoại Levels
2. Đánh dấu vào hộp kiểm Preview (nếu chưa). Ở giữa của hộp thoại bạn sẽ thấy ba hình tam giác nhỏ được đặt ở dưới biểu đồ. Ba hình này thể hiện những vùng sau: Shadow (tam giác màu đen), Hilight (Tam giác màu trắng) và Midtone hoặc Gamma (Tam giác màu xám). Nếu màu của tấm hình của bạn hoàn toàn nằm trong phạm vi của tông màu sáng, đồ thị sẽ mở rộng hết chiều dài của biểu đồ, từ tam giác đen đến trắng. Ngược lại đồ thị sẽ tụ lại vào giữa, chỉ ra rằng không có màu nào quá sáng và quá tối.



A. Shadows B. Midtones or gamma C. Highlights

Bạn có thể điều chỉnh điểm trắng và đen của tấm hình để mở rộng tông màu của nó và sau đó thì điều chỉnh Midtones.

3. Kéo tam giác phía bên trái sang bên phải rồi để ý sự thay đổi ở trường Input Levels và hình ảnh cũng thay đổi theo
4. Hãy thử với nút bên phải và kéo nó sang bên trái và để ý những thay đổi trên trường Input Level và những thay đổi mà nó mang lại cho tấm hình.



5. Tiếp tục thử với tam giác ở giữa và để ý những thay đổi.

6. Khi bạn ưng ý với kết quả thì nhấn OK để chấp nhận.

7. Vào Image > Histogram để xem một biểu đồ mới. Tông màu bây giờ mở rộng và bao phủ hoàn toàn phạm vi của biểu đồ. Nhấp Ok để đóng lại và lưu lại tác phẩm của mình

Chú ý: IR không có lệnh Histogram. Nếu bạn muốn điều chỉnh và xem biểu đồ thì dùng lệnh Levels thay thế

Auto Contrast

Bạn cũng có thể điều chỉnh độ tương phản (Highlight và Shadow) và toàn bộ màu sắc của hình tự động bằng cách sử dụng lệnh Image > Adjustments > Auto Contrast. Điều chỉnh độ tương phản thay đổi những pixel tối nhất và sáng nhất trong tấm hình thành đen và trắng. Cách sắp xếp lại này gây ra những vùng sáng sẽ sáng hơn và những vùng tối thì tối hơn và có thể cải thiện chất lượng hình ảnh hoặc những hình có tông màu kè nhau

Lệnh Auto Contract rút ngắn những Px trắng và đen xuống 0.5%. Nó bỏ qua 0.5% ban đầu những Px quá sáng hoặc quá tối của một tấm hình. Sự rút ngắn giá trị của màu này đảm bảo giá trị của trắng đen là những vùng tiêu biểu của nội dung tấm hình hơn là những giá trị pixel cực đại.

ở bài tập sau bạn sẽ không dùng đến lệnh Auto Contrast, nhưng đó là lệnh bạn nên biết và bạn có thể dùng vào những việc riêng của bạn

Loại bỏ những màu không cân bằng:

Một vài tấm hình bao gồm những màu không cân bằng gây ra bởi quá trình scan hoặc đã có sẵn trên hình gốc. Hình cửa sổ dưới đây có một chút màu xanh không cân bằng. Bạn sẽ sử dụng Auto Color trong PTS để sửa nó. (Trong IR không có lệnh Auto Color cho nên bạn phải làm trong PTS)

Chú ý: Để nhìn được những vùng màu không cân bằng trên màn hình vi tính, bạn cần có màn hình màu là 24-bit, ở màn hình 256 màu (8 bit) thì những vùng này khó phát thấy hoặc thậm chí không thể nhìn thấy được.

1. Chọn Image > Adjustment > Auto Color. Và bạn sẽ thấy màu xanh đó biến mất.

2. Lưu file hình của bạn lại

Vài điều về Auto Contrast:

Lệnh Auto Contrast điều chỉnh độ tương phản và màu của hình bằng cách tìm những hình ảnh thật hơn là Shadow, Midtones và Highlight. Nó trung hoà Midtone và rút ngắn những Px trắng và đen dựa trên những giá trị thiết lập trong hộp thoại Auto Correction.

Thiết lập tùy biến Auto Correction (PTS)


Hộp thoại Auto Correction cho phép bạn tự động điều chỉnh tông màu toàn diện của tấm hình, định rõ phần trăm rút ngắn, và quy định giá trị màu cho những vùng tối, Midtones và Highlight. Bạn có thể áp dụng những thiết lập trong quá trình sử dụng hộp thoại Level hoặc Curves. Bạn cũng có thể lưu lại những thiết lập này để sau này dùng tới.

Để mở hộp thoại Auto Correction Option, nhấp chuột vào Options trong hộp thoại Levels hoặc Curves

Thay thế màu của hình.

Với lệnh Replace Color bạn có thể tạm thời tạo ra Mask dựa trên một mẫu cụ thể nào đó và sau đó thì thay thế màu này. (Mask sẽ cô lập một vùng của tấm hình, cho nên những thay đổi gì chỉ tác động lên vùng được lựa chọn mà không ảnh hưởng gì đến những vùng khác). Hộp thoại Replace Color bao gồm

lựa chọn để điều chỉnh những thành tố Hue, Saturation và Lightness của vùng lựa chọn. **Hue** là màu sắc; **Saturation** là mức thuần khiết của màu và **Lightness** là mức độ của màu trắng và đen trong hình. Bạn sẽ dùng lệnh Replace Color để thay đổi màu của bức tường ở phía trên của tấm hình. Lệnh Replace Color không có trong IR

1. Chọn Rect Marq () và vẽ một vùng lựa chọn xung quanh bức tường màu xanh tại phía trên của tấm hình. Đừng quan tâm đến việc vẽ một vùng lựa chọn hoàn hảo, nhưng bạn chỉ cần để ý là vùng lựa chọn phải bao quanh hết vùng tường màu xanh.




2. Chọn Image > Adjustmnet > Replace Color để mở hộp thoại Replace Color. Bởi mặc định, vùng lựa chọn của hộp thoại Replace Color xuất hiện một hình vuông đen thể hiện vùng lựa chọn hiện tại.


Chú ý đến biểu tượng của 3 công cụ Eyedropper trong hộp thoại Replace Color. Cái thứ nhất chọn một màu đơn, cái kế tiếp chọn một màu thêm vào và thêm màu đó vào vùng lựa chọn, cái cuối cùng chọn những màu mà bị loại bỏ bởi vùng lựa chọn.



A: Chọn màu đơn **B:** Màu thêm vào **C:** Bớt đi

3. Chọn cái thứ nhất (A) công cụ Eyedropper () trong hộp thoại Replace Color và nhấp vào một vùng bất kỳ trên bức tường xanh để tô tất cả vùng lựa chọn với màu đỏ.



4. Trong hộp thoại Replace Color, chọn công cụ Eyedropper-plus () và kéo sang những vùng khác nhau của cửa bức tường xanh cho đến khi tất cả hình của bức tường được highlight bằng màu trắng trong hộp thoại



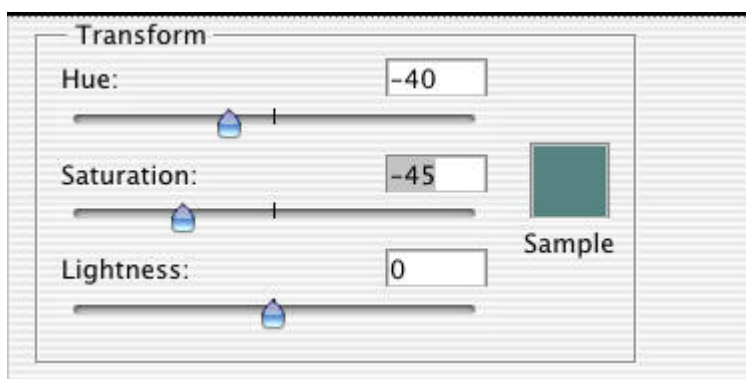
5 Điều chỉnh mức dung sai của Mask bằng cách kéo thanh trượt Fuzziness hoặc gõ vào giá trị là 80



Fuzziness điều khiển mức độ của những màu liên quan có trong Mask.

6. Nếu có một vùng trắng nào đó của Mask xuất hiện trong hộp thoại Replace Color thì đó không phải là phần của bức hình, chọn Eyedropper-Minus và nhấp vào vùng màu đen xung quanh vùng lựa chọn ở trong hộp thoại Replace Color để loại bỏ hầu hết những vùng trắng.

7. Trong vùng Transform của hộp thoại Replace Color, kéo thanh trượt Hue xuống còn -40, Saturation: -45 và Lightness: 0



Khi bạn thay đổi giá trị, màu của bức tường sẽ thay đổi ở Hue, Saturation và Lightness cho nên bức tường bây giờ sẽ thành màu xanh lá cây.

8. Nhấn Ok để thiết lập thay đổi.

9. Chọn Select > Deselect và chọn File > Save

Điều chỉnh Lightness với công cụ Dodge

Bạn sẽ dùng Dodge Tool để làm sáng những vùng Highlight và làm xuất hiện những chi tiết của chiếc màn gió đằng sau cửa sổ. Công cụ Dodge dựa trên biện pháp cổ điển của thợ chụp ảnh bằng cách giữ lại ánh sáng trong khi để lộ sáng một vùng của tấm hình.

1. Trong hộp công cụ chọn Dodge Tool (👉), trong IR công cụ Dodge được ẩn đằng sau công cụ Clone Stamp (👉)

2. Trên thanh tùy biến công cụ, thiết lập thông số như hình dưới



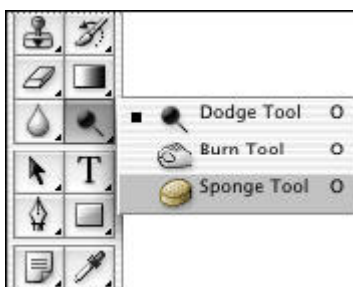
3. Sử dụng Dodge và kéo công cụ đó lướt qua màn gió để làm xuất hiện những chi tiết của nó. Bạn có thể dùng lệnh undo hoặc History Palette để quay lại thao tác trước nếu bạn không vừa ý với những thay đổi vừa tạo.



Điều chỉnh Saturation với công cụ Sponge

Bây giờ bạn sẽ dùng công cụ Sponge để tô đậm màu của đỏ của tường gạch. Công cụ Sponge rất hữu ích cho việc thay đổi độ đậm tinh tế cho một vùng cụ thể nào đó.

1. Chọn công cụ Sponge, được ẩn ở dưới công cụ Dodge.



2. Trên thanh tùy biến công cụ, thiết lập những thông số như hình sau



3. Kéo công cụ Sponge qua lại trên hoa và lá để tăng màu cho nó. Bạn càng kéo nhiều thì màu càng trở lên đậm hơn

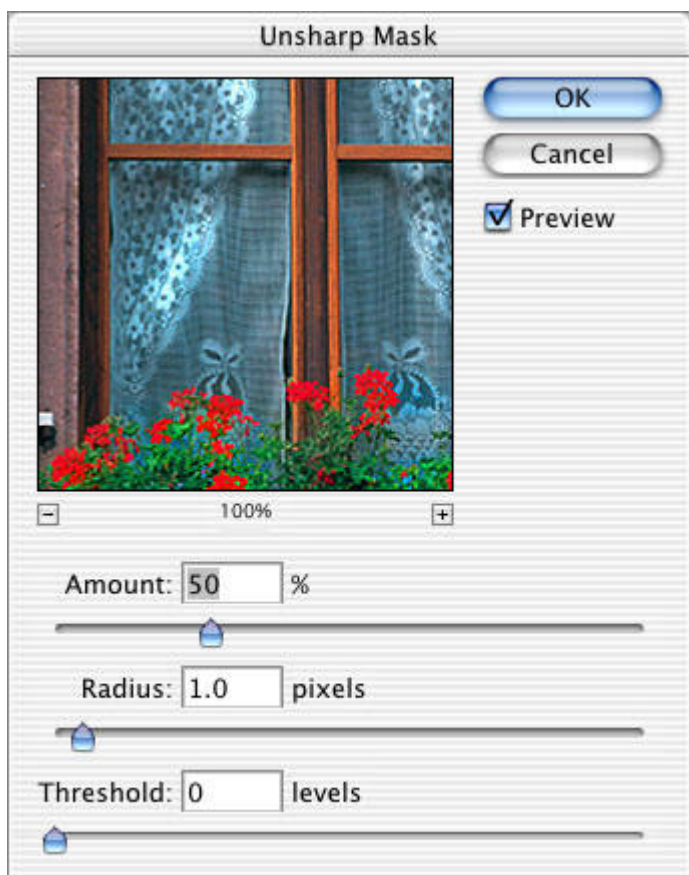


Áp dụng bộ lọc Unsharp Mask

Bước cuối cùng bạn dùng để chỉnh sửa một tấm hình là bằng cách sử dụng bộ lọc Unsharp Mask. Công dụng của nó dùng để điều chỉnh độ tương phản của những tiểu tiết và tạo cho người xem có cảm giác bức ảnh đẹp hơn nhiều.

1. Chọn Filter > Sharpen > Unsharp Mask

2. Trong hộp thoại Unsharp Mask, đánh dấu vào hộp kiểm Preview (nếu chưa). Bạn có thể kéo trong cửa sổ xem trước ở hộp thoại Unsharp Mask để thấy những vùng khác nhau của tấm hình hoặc sử dụng dấu (+) và dấu (-) ở dưới thumbnail zoom in và out



3 Kéo thanh trượt Amount cho đến khi bạn hài lòng với độ nét.

Nếu bạn thử với những thông số khác nhau, bạn có thể tắt hoặc mở hộp kiểm Preview để quan sát những thay đổi tác động đến tấm hình như thế nào. Hoặc bạn có thể nhấp vào tấm hình trong hộp thoại để tắt hoặc bật filter. Nếu tấm hình của bạn quá lớn, sử dụng màn hình trong hộp thoại có thể sẽ hiệu quả hơn bởi vì chỉ một vùng nhỏ được kéo lại.

4 Kéo thanh trượt Radius để xác định số Px bao quanh viền, những Px này sẽ tác động đến Sharpening. Độ phân giải càng cao, thì giá trị Radius cũng nên để cao.

5. Bạn có thể điều chỉnh thanh trượt Threshold. Giá trị mặc định của nó là 0 Px làm nét cho tất cả các Px trên tấm hình.

6. Nhấp Ok để thiết lập Unsharp Mask

Làm nét một tấm hình

Unsharp Mask hay còn được gọi là USM, là một kỹ xảo phim ảnh tổng hợp cổ điển sử dụng để làm nét những đường viền của một tấm hình. Filter USM chỉnh sửa những vùng bị mờ xuất hiện khi chụp ảnh, scan hoặc in ấn. Nó rất hữu ích cho những tấm hình dùng cho in ấn hoặc cho ứng dụng web.

Filter USM định vị những Px có sự khác biệt với những Px xung quanh bằng thanh trượt Threshold bạn điều chỉnh và tăng độ tương phản của Px bằng thanh trượt Amount. Hơn nữa, thanh trượt Radius cho phép bạn cụ thể hoá một vùng mà ở đó những Px sẽ được so sánh.

Hiệu ứng mang lại từ Filter USM thì rõ ràng hơn rất nhiều trên màn hình hơn là những tác phẩm in ấn với độ phân giải cao. Nếu mục đích của bạn là in ấn, thì bạn hãy thử nghiệm cứu những thông số của hộp thoại USM để tìm ra thông số nào làm bạn hài lòng nhất.

Lưu hình để in màu: (Đỏ - Xanh - Vàng - Đen)

Trước khi bạn lưu những hình ảnh trong PTS để dùng cho việc in màu, bạn phải đổi chế độ của hình sang CMYK để khi bạn in ra mới có kết quả như mong muốn. Bạn có thể dùng lệnh Mode để thay đổi chế độ màu. Việc này chỉ có thể tiến hành trong PTS. IR không có tính năng in ấn và chỉ sử dụng duy nhất một chế độ RGB để hiện thị trên màn hình máy tính.

1. Chọn Image > Mode > CMYK Color
2. Chọn File > Save As
3. Trong hộp thoại Save As chọn TIFF từ menu thả xuống
4. Nhấn Save
5. Trong hộp thoại TIFF, lựa chọn dạng đúng của Byte Order cho hệ thống của bạn và nhấn OK

Tấm hình của bạn bây giờ đã được chỉnh sửa và sẵn sàng cho những mục đích của bạn

Ôn lại những kiến thức đã học:

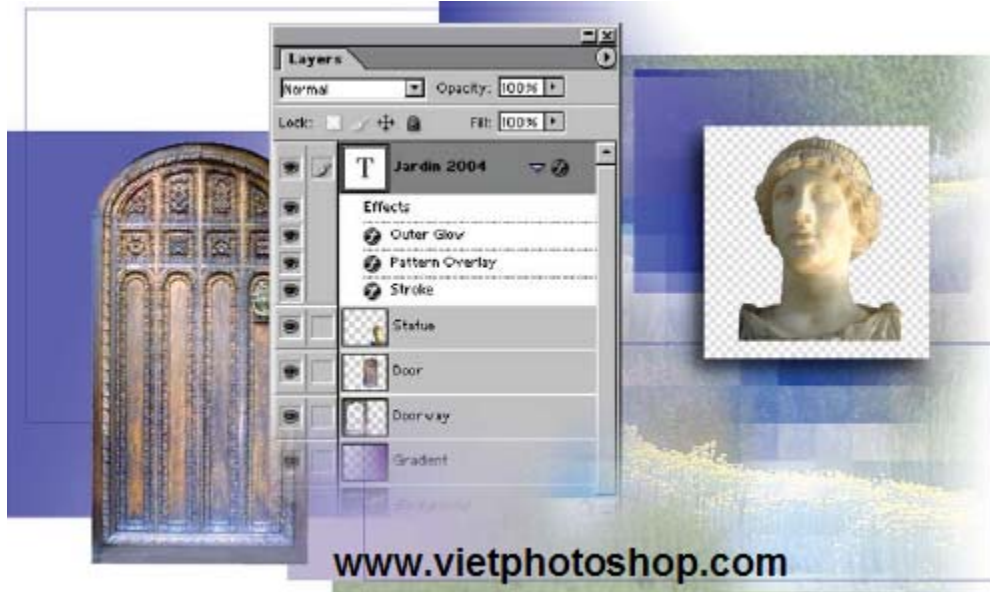
1. Độ phân giải có nghĩa là gì?
2. Bạn sử dụng công cụ Crop như thế nào trong việc chỉnh sửa ảnh?
3. Làm cách gì để điều chỉnh tông màu của một tấm hình?
4. Saturation là gì? và bạn điều chỉnh nó bằng cách nào?
5. Tại sao bạn lại dùng Filter Unsharp Mask?

Đáp án:

1. Thuật ngữ Độ phân giải nói đến những Px tạo lên một hình ảnh và những chi tiết của nó. Có 3 loại độ phân giải khác nhau: Độ phân giải hình ảnh được tính bằng Px per Inch (ppi); độ phân giải màn hình được tính bằng Dots per Inch (dpi) và Độ phân giải in ấn tính bằng những chấm mực trên một inch (ink dots per inch)
2. Bạn có thể dùng công cụ Crop để cắt, định lại kích cỡ và làm ngay ngắn một tấm hình
3. Bạn có thể dùng 3 tam giác Trắng, Đen và Xám dưới lệnh Level để điều chỉnh trung điểm và nơi nào có những điểm tối nhất và sáng nhất để mở rộng tông màu
4. Saturation là độ mạnh hoặc tình thuần khiết của một tấm hình. Bạn có thể tăng Saturation ở một vùng nhất định của một tấm hình bằng công cụ Sponge
5. Filter USM điều chỉnh độ tương phản chi tiết của những đường viền và tạo một cảm giác tập trung cho bức hình

© Bá Tước Monte Cristo - www.bantayden.com

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



Cả *Photoshop* và *ImageReady* đều cho phép bạn tách riêng những phần khác nhau của một tấm hình trên các layer. Mỗi layer lại có thể được chỉnh sửa riêng rẽ và cho phép bạn có những khả năng linh hoạt hơn khi tạo và thao tác với hình ảnh.

Trong chương này bạn sẽ học được những việc sau

- Sắp xếp hình ảnh trên layer.
- Tạo layer mới.
- Ẩn hoặc hiện một layer
- Chọn layer
- Loại bỏ chi tiết hoặc hình ảnh trên layer.
- Sắp xếp lại layer để thay đổi theo trình tự sắp xếp trong hình.
- Áp dụng các chế độ hoà trộn cho layer
- Kết nối layer để làm việc cùng 1 lúc.
- Áp dụng Gradient cho layer.
- Thêm text và layer effect cho layer
- Tạo một bản lưu của tài liệu với một layer đã được flatten.

- Tạo một phức hợp layer với sự khác nhau về độ hiển thị (rõ mờ), vị trí và các hiệu ứng.
- Nhân đôi, cập nhật và hiển thị phức hợp layer.

Bài học này sẽ kéo dài trong vòng hai tiếng, vì vậy nếu bạn muốn giải lao ở giữa chừng thì đến hết phần "Tạo một tập hợp layer và thêm một layer" và trước khi bắt đầu là phần "Sử dụng phức hợp layer".

Bắt đầu

Bạn sẽ bắt đầu bài học bằng việc xem file kết quả trước để thấy được phương hướng thực hiện.

1. Khởi động Adobe Photoshop, ấn giữ Ctrl+Alt+Shift (Windows) hoặc Command+Option+Shift (Mac OS) để khôi phục các cài đặt mặc định. (Xem phần “Restoring default preferences”)

Sau khi bảng thông báo xuất hiện, chọn Yes để đồng ý đặt lại mặc định, Không cần cài đặt màu màn hình, và nhấn Close để đóng Welcome Screen.

2. Trên thanh tùy biến công cụ, chọn nút File Browser và sử dụng Folder Palette để chuyển tới thư mục Lessons/Lesson5 trên ổ cứng.

3. Trong khung Thumbnail, chọn file 05End.psd, nó sẽ xuất hiện trong khung xem trước của cửa sổ Browser.

Về layers

Mỗi file trong PhotoShop bao gồm 1 hoặc nhiều layer. Khi bạn mở một file mới, theo mặc định nó sẽ là layer background, layer này có thể chứa một màu nào đó hoặc một hình ảnh mà có thể nhìn thấy qua vùng trong suốt của layer nằm trên nó. Bạn có thể quan sát và thao tác với các layer trên Layers palette.

Những layer mới sẽ là hình trong suốt cho đến khi bạn thêm nội dung hoặc các đơn vị Pixel hình ảnh vào. Làm việc với layer cũng tương tự như bạn vẽ trên một cuốn sách nhiều trang. Mỗi trang giấy có thể được chỉnh sửa, thay đổi vị trí, xóa bỏ mà không ảnh hưởng đến những trang khác. Khi các trang giấy được sắp xếp chồng lên nhau, toàn bộ bức vẽ sẽ hiện lên.

Xem thông tin trên Layers Palette

Layer Pallete hiển thị tất cả layers với tên layer và hình biểu tượng thu nhỏ của mỗi layer. Bạn có thể dùng Layers Palette để giấu, xem, di chuyển vị trí, đổi tên và xóa và merge các layer. Thumbnail của từng layer sẽ tự động update khi bạn chỉnh sửa một layer.

1. Trong cửa sổ thumbnail của File Browser, nhấp đúp vào file 05Start.psd để mở nó ra trong Photoshop. Đừng đóng File Browser vội.

2. Nếu như Layers Pallete không tự động xuất hiện thì chọn Window > Layer.

Khi bạn mở file 05Start.psd ra bạn sẽ nhận thấy có 3 layer được hiển thị trên Layer Palette: đầu tiên là hình tượng người, sau đó là cánh cửa và cuối cùng là Background. Layer Background được tô sáng với màu xanh, có nghĩa rằng nó là layer đang được chọn. Chú ý đến biểu tượng hình thu nhỏ và biểu tượng của layer Background.






Sử dụng menu chữ để ẩn hoặc định lại kích thước của hình biểu tượng thu nhỏ. Nhấp chuột phải vào một vùng trống trên Layer Palette để mở menu chữ, sau đó chọn None, Small, Medium hoặc Large.

3. Sử dụng File Browser lần nữa để mở file Door.psd trong thư mục lesson5. Sau đó đóng file Browser lại.

Layer Palette sẽ thay đổi để hiển thị thông tin về layer và biểu tượng hình thu nhỏ cho file Door.psd. Chỉ có một layer duy nhất trong file Door.psd - Layer 1.

Trong Layer Palette của file 05Start, bạn có thể nhìn thấy 3 biểu tượng nằm trên layer đó: một hình chiếc khoá ở phía bên phải của tên layer, một hình con mắt và một hình cây cọ. Không có biểu tượng nào trên hai layer còn lại.

- Biểu tượng hình chiếc khoá  chỉ ra rằng layer Background được bảo vệ.
- Biểu tượng con mắt  chỉ ra rằng layer này đang được hiển thị trên cửa sổ, nếu bạn nhấn vào con mắt, layer này sẽ biến mất.
- Biểu tượng cây cọ  chỉ ra rằng layer này đang được chọn và những thay đổi nào bạn tạo ra sẽ tác động lên nó và không ảnh hưởng đến các layer khác.

Về layer nền

Khi bạn mở một tài liệu mới với màu nền trắng hoặc một màu khác, layer dưới cùng của Layer Palette sẽ được đặt tên là Background. Một file hình chỉ có thể có một layer Background. Bạn không thể thay đổi vị trí của layer background, chế độ hoà trộn hoặc mức Opacity của nó. Tuy nhiên bạn có thể nâng layer nền thành một layer bình thường.

Khi bạn mở một tài liệu với nền trong suốt, thì tài liệu đó sẽ không có layer Background. Layer cuối cùng trong Layer Palette không bị "khóa cứng" như layer background, nó cho phép bạn di chuyển layer đó đến bất cứ nơi nào trong Layer Palette, bạn cũng có thể thay đổi chế độ hoà trộn và mức Opacity của nó.

Để nâng layer background thành một layer thông thường:

1. Nhấp đúp vào layer Background trong Layer Palette, hoặc chọn Layer > New > Layer Background
2. Lựa chọn tùy biến layer như bạn muốn.
3. Click OK.

Để chuyển layer thành layer nền:

1. Chọn layer trong Layer Palette
2. Chọn Layer > New > Background From Layer

Chú ý: Bạn không thể tạo một layer Background chỉ bằng cách đặt lại tên cho nó mà bạn phải dùng lệnh Background From Layer.

Đặt lại tên cho một layer và kéo nó sang một tài liệu khác

Tạo một layer mới cũng có thể đơn giản như kéo một tấm hình từ một tài liệu này sang một tài liệu khác. Trước khi bạn bắt đầu bạn hãy mở 2 file hình bất kỳ ra trước. Việc trước tiên bạn nên làm là đổi tên của nó thành một tên dễ nhớ hơn.

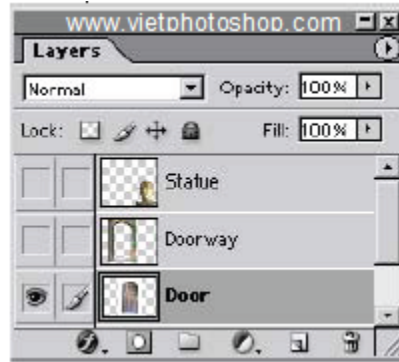
1. Trong Layer Palette, nhấp đúp vào Layer 1 và gõ Door.
2. Nếu cần, kéo 2 layer Door.psd và Start.psd sang gần nhau để bạn có thể nhìn thấy một phần của tấm hình. Sau đó chọn hình Door.psd để layer đó sẽ là layer làm việc.
3. Trông hộp công cụ chọn Move Tool (↔) và đặt nó ở trong tài liệu Door.psd.
4. Kéo file Door.psd sang file 05Start.psd. Khi bạn kéo nó sang Start.psd con trỏ sẽ thay đổi thành một mũi tên trắng với một dấu cộng trong hình vuông nhỏ.



Nếu bạn giữ phím Shift khi kéo một hình ảnh từ tài liệu này sang tài liệu khác, layer được kéo sẽ tự động căn chỉnh nó vào trung tâm của hình mà nó được kéo đến.



5. Khi bạn thả chuột, hình cánh cửa sẽ xuất hiện trên hình cảnh đồng của file 05Start.psd và trên Layer Palette cũng sẽ xuất hiện thông tin về layer mới này.
6. Đóng file Door.psd lại, và không cần phải lưu lại thông tin.



Trong layer Palette bạn chú ý layer cánh cửa xuất hiện trên một layer riêng biệt và có cùng tên với tên ở file gốc - Door

Chú ý: Nếu bạn muốn mở rộng Layer Palette, nhấp vào nút Minimize/ Maximize hoặc định lại kích thước của Layer Palette bằng cách kéo từ trên đỉnh của nó hoặc kéo xuống từ góc dưới bên phải.

Kéo một tấm hình từ cửa sổ này sang cửa sổ khác chỉ di chuyển một layer đang được chọn. Bạn cũng có thể kéo một layer từ Layer Palette của một tài liệu sang hình ảnh của một tài liệu khác.

Xem từng layer riêng lẻ:

Trên layer Palette hiện thời thể hiện tài liệu đang chứa tổng cộng 3 layer kể cả layer Door, một vài trong số đó có thể thấy được và một vài thì bị ẩn. Biểu tượng con mắt (👁) ở phía bên trái của layer palette chỉ ra rằng layer đó đang được chọn. Bạn có thể ẩn hoặc hiện một layer bằng cách nhấp vào biểu tượng này.

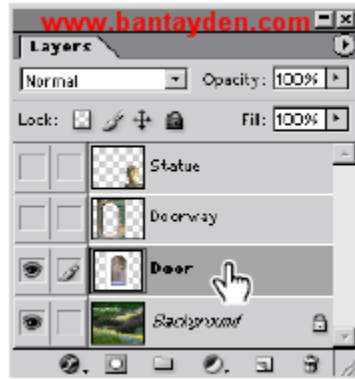
1. Nhấp vào layer con mắt trên layer Door để ẩn hình cánh cửa đi.
2. Nhấp lại lần nữa để hiện nó.

Cứ để nguyên "hiện trường" của các layer khác dù cho nó ẩn hoặc hiện.

Chọn và di chuyển một vài đơn vị Pixel từ một layer:

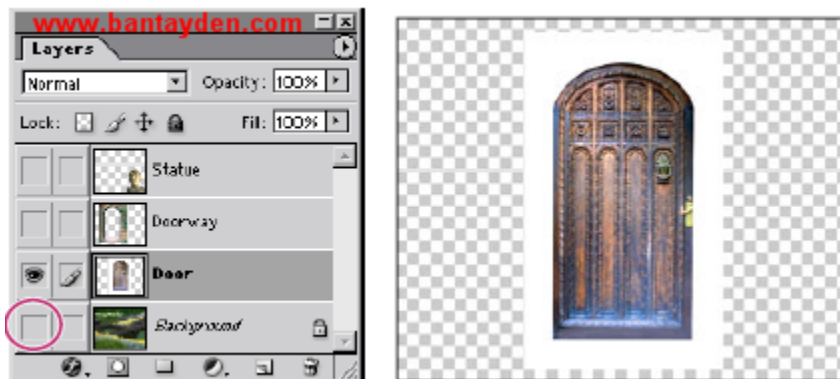
Chú ý rằng khi bạn di chuyển hình cánh cửa sang hình ngôi vườn, bạn cũng có thể di chuyển vùng trắng bao quanh cánh cửa. Vùng màu trắng này che phủ một phần của hình ngôi vườn, bởi vì layer cánh cửa nằm trên hình ngôi vườn. Bây giờ bạn sẽ sử dụng Eraser để tẩy những vùng trắng xung quanh cánh cửa.

1. Nhấp chuột chọn layer Door. Để chọn layer, nhấp vào tên của layer đó trên Layer Palette.



Layer đó sẽ được tô màu xanh (trên layer Palette), và một hình chiếc cọ (🖌️) xuất hiện về phía bên trái của biểu tượng con mắt chỉ ra rằng đây là layer đang được chọn.

2. Để vùng màu trắng hiển thị rõ ràng hơn, bạn ẩn layer vườn đi bằng cách nhấp chuột vào biểu tượng con mắt (👁️) ở bên trái của Background layer.



Hình ngôi vườn sẽ biến mất, và hình cánh cửa hiện lên trên một hình kẻ caro. Vùng kẻ caro này thể hiện vùng trong suốt của layer hiện hành.

3. Chọn công cụ Magic Eraser (🖌️) ẩn đằng sau công cụ Eraser (🖌️).

Bạn có thể thiết lập mức Tolerance của công cụ Magic Eraser. Nếu mức Tolerance quá thấp, công cụ Magic Eraser sẽ để lại một ít vệt trắng xung quanh cánh cửa. Nếu mức Tolerance quá cao, công cụ này sẽ xoá đi một vài chi tiết của cánh cửa.

4. Trên thanh tùy biến công cụ, điền các giá trị khác nhau cho Tolerance ở đây chúng ta dùng 22 và sau đó nhấp vào vùng trắng xung quanh cánh cửa.



Bạn để ý rằng vùng kẻ caro đã thay cho vùng màu trắng, chỉ ra rằng vùng này đã trở thành "tồng phạm", cả lũ trở thành trong suốt.

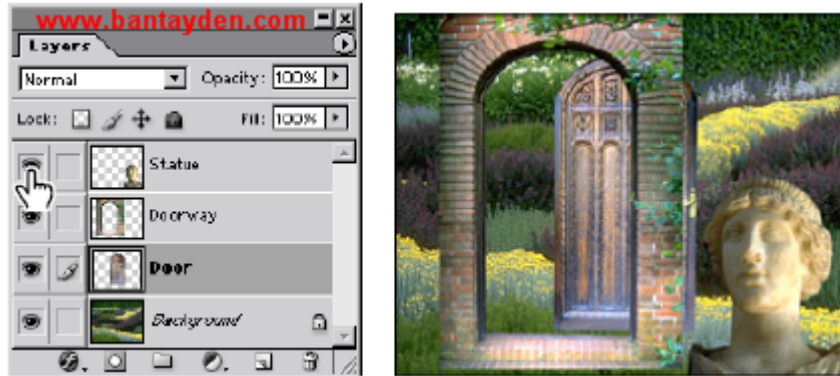
5. Hiện layer Background bằng cách nhấn vào biểu tượng con mắt. Hình ngôi vườn sẽ hiện ra đằng sau hình cánh cửa.



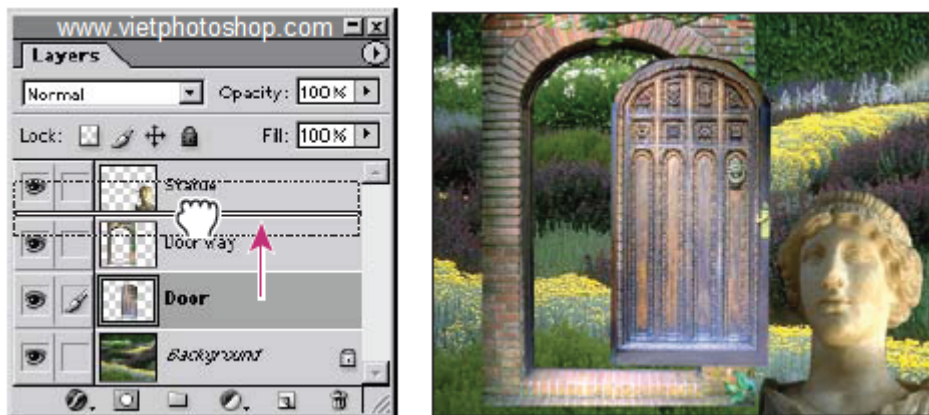
Sắp xếp lại các layer.

Thứ tự của các layer nằm trong một hình được sắp xếp gọi là thứ tự sắp xếp theo tầng. Thứ tự sắp xếp của các layer xác định hình ảnh đó sẽ được quan sát như thế nào? bạn có thể thay đổi thứ tự của layer để làm cho một phần của tấm hình trong layer này hiện ra hoặc ẩn đi ở đằng trước hoặc sau một hình khác. Bây giờ bạn sẽ sắp xếp lại các layers sao cho layer cánh cửa nằm trên cùng của các hình khác.

1. Nhấp vào con mắt cạnh hai layer cánh cuar và layer tượng để hiển thị nó. Bạn sẽ thấy một phần của layer cánh cửa bị che khuất bởi layer cổng gạch.



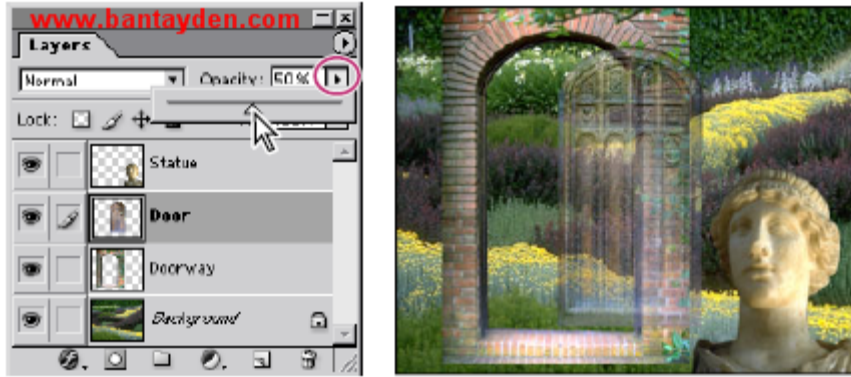
2. Trên layer Palette, kéo layer Door lên trên layer Doorway. Layer Door di chuyển lên trên một mức theo thứ tự sắp xếp, và hình cánh cửa xuất hiện trên hình cổng gạch.



Thay đổi chế độ hoà trộn và mức Opacity của một layer

Hình cánh cửa bây giờ che phủ tất cả những hình nào nằm dưới nó. Bạn có thể giảm mức Opacity của layer cánh cửa để nhìn thấy những layer nằm dưới nó. Bạn cũng có thể áp dụng những chế độ hoà trộn khác nhau cho layer, nó tác động đến hình cánh cửa sẽ hoà trộn với những layer nằm dưới nó như thế nào. Hiện tại chế độ hoà trộn là Normal.

1. Chọn layer Door, nhấp chuột vào mũi tên cạnh hộp Opacity trên layer Palette và kéo thanh trượt xuống còn 50%. Hình cánh cửa sẽ mờ đi một nửa, và bạn có thể nhìn được layer nằm dưới đó. Những thay đổi này chỉ tác động đến duy nhất layer cánh cửa. Hình bức tượng và ngôi vườn vẫn "bình chân như vại".



2. Ở bên trái của hộp thoại Opacity là các chế độ hoà trộn, nhấn vào mũi tên và từ menu thả xuống bạn chọn Luminosity

3. Điều chỉnh lại mức Opacity của layer đó thành 90%



4. Chọn File > Save để lưu lại những gì bạn đã làm nếu cần. He! tôi nghĩ chắc chẳng cần!

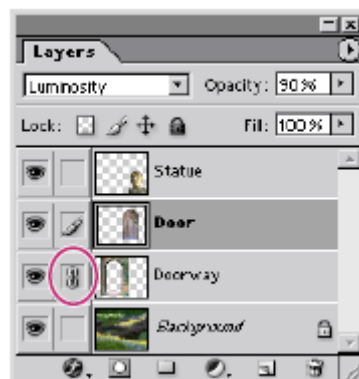
Liên kết các layer với nhau

Một cách hiệu quả để làm việc với vài layer là liên kết hai hoặc nhiều layer với nhau. Bằng cách này bạn có thể di chuyển hoặc Transform chúng cùng một lúc nhưng vẫn giữ được vị trí của từng layer. Trong phần này bạn sẽ liên kết hai hình cánh cửa và cổng gạch với nhau, sau đó thì di chuyển và định dạng nó.

1. Chọn Move Tool và kéo cánh cửa sang bên trái vào vị trí như hình dưới.



2. Trên layer Palette chọn layer Door nhấp chuột vào ô vuông bên cạnh layer Doorway như hình được khoanh tròn ở dưới. Một biểu tượng mắt xích xuất hiện chỉ ra rằng layer được liên kết với layer Doorway. (Layer hiện hành hoặc layer được chọn sẽ không xuất hiện biểu tượng mắt xích khi bạn tạo liên kết layer)



3. Vẫn sử dụng công cụ Move Tool, kéo layer Doorway sang bên trái của cửa sổ hình sao cho mép trái chạm vào cạnh của tài liệu như hình dưới. Bạn sẽ nhận thấy cánh cửa và cổng gạch di chuyển cùng với nhau.



4. Chọn layer Doorway trên Layer Palette, sau đó vào Edit > Free Transform. Một vùng bao quanh sẽ xuất hiện xung quanh hình ảnh của layer được link. Giữ phím Shift và kéo một góc của vùng bao quanh sang bên phải để định dạng lại cánh cửa và cổng gạch to hơn một chút.



6. Nếu cần, đặt con trỏ vào giữa vùng bao quanh và kéo để định vị lại hai tấm hình.

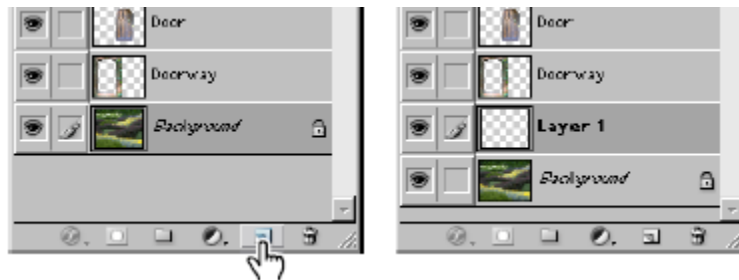
7. Nhấn Enter để thiết lập vùng Transform

Thêm hiệu ứng Gradient cho một layer

Tiếp theo bạn sẽ tạo một layer mới trên cùng các layer khác, việc thêm một layer mới tương tự như việc bạn thêm một trang giấy khác lên trên hình mình đang vẽ vậy. Sau đó bạn sẽ thêm một vùng bán trong suốt bằng công cụ Gradient, layer này sẽ tác động đến tất cả những layer trong layer Palette nằm dưới nó. Trong ImageReady không có công cụ Gradient, bạn có thể áp dụng Gradient/ Pattern từ layer Palette.


1. Trong layer Palette, chọn layer Background.


2. Chọn nút New Layer (📄) ở dưới cùng của Layer Palette. Một layer mới được tạo và theo mặc định được đặt tên là Layer 1, xuất hiện ở giữa layer Background và layer Doorway.





Chú ý: Bạn có thể tạo một layer mới bằng cách chọn New Layer trong Layer Palette Menu.

3. Nhấp đúp vào layer Layer 1 và gõ chữ Gradient để đặt tên cho nó. Bây giờ bạn có thể áp dụng Gradient cho layer này. Gradient là một vùng giao thoa giữa 2 hoặc nhiều màu. Bạn điều chỉnh độ giao thoa bằng cách sử dụng công cụ Gradient.

4. Trong hộp công cụ chọn Gradient ().

5. Trên thanh tùy biến công cụ, chọn loại Linear Gradient () và nhấp chuột vào ô vuông màu để mở rộng vùng chọn màu. Chọn loại Foreground to Transparent và nhấp chuột vào một vùng bất kỳ để đóng hộp thoại chọn màu lại.



 Bạn có thể liệt kê Gradient theo tên hơn là theo biểu tượng hình nhỏ. Nhấp chuột vào mũi tên nhỏ  trong hộp chọn Gradient và chọn Small List hoặc Large List. Hoặc bạn có thể di chuột qua biểu tượng hình thu nhỏ của gradient cho đến khi nó hiện ra tên của Gradient đó.

6. Chọn Swatch Palette để hiển thị nó lên trên những Palette khác, và chọn một màu bất kỳ bạn muốn.



7. Với layer Gradient đang được chọn trên layer Palette, kéo gradient từ bên mép trái sang mép phải của hình. (Bạn nên giữ phím Shift trong khi kéo để gradient được thành một đường thẳng).



Gradient sẽ che phủ toàn bộ layer, bắt đầu từ màu bạn chọn và nhạt dần cho đến khi trong suốt, và tác động đến layer ngôi vườn nằm dưới nó. Bởi vì layer gradient đã che khuất một phần của ngôi vườn, bây giờ bạn có thể làm cho nó sáng lên bằng cách thay đổi độ Opacity của nó.

8. Trên layer Palette hạ mức Opacity của layer Gradient xuống còn 60%. Ngôi vườn sẽ được nhìn thấy qua layer Gradient.

Chú ý: Trong ImageReady, thuộc tính Gradient xuất hiện như là một dạng hiệu ứng, được đặt nằm dưới layer mà bạn áp dụng Gradient, nhìn giống như một Layer Style. Tuy nhiên, hiệu ứng Gradient vẫn có thể được nhìn thấy trong ImageReady.

Thêm chữ

Bây giờ bạn sẽ gõ thêm chữ vào tấm hình. Bạn có thể viết chữ với công cụ Type. Công cụ này sẽ tự động tạo một layer mới và hiển thị chữ trên đó. Bạn sẽ chỉnh sửa chữ và thêm những hiệu ứng vào cho nó. (Trong ImageReady cũng có tính năng viết chữ nhưng nó sử dụng Palette để hiển thị tùy biến công cụ type chữ không phải là hộp thoại như trong Photoshop)

1. Trong layer Palette nhấp chuột chọn layer bức tượng để chọn nó
2. Trong hộp công cụ, nhấn vào nút màu mặc định nền trước nền sau (■) ở gần phía dưới cùng của hộp công cụ để đổi lại màu nền trước thành đen. Đây sẽ là màu của layer chữ.

Chú ý: Nếu bạn quyết định đổi màu của chữ sau khi gõ, bạn có thể thay đổi nó bằng cách bôi đen chữ đó bằng công cụ Type và sử dụng Color Swatch trên thanh tùy biến công cụ.

3. Trong hộp công cụ chọn công cụ Type (T). Sau đó ở trên thanh tùy biến công cụ thiết lập những thông số sau cho công cụ Type, xem hình:

- Chọn Font là Adobe Garamond
- Chọn kiểu chữ là Regular
- Điền vào độ lớn của font là 60 point
- Chọn Crisp từ menu Anti-Aliasing.
- Chọn chế độ căn chỉnh là Center Text



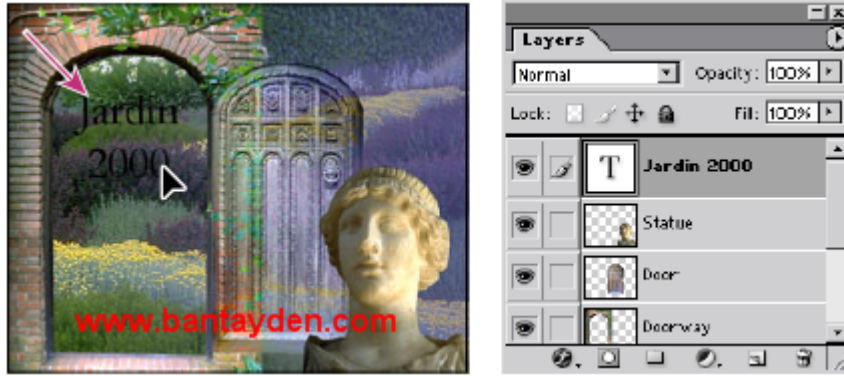
4. Nhấp vào bất cứ chỗ nào trên tài liệu đang được mở. Bạn sẽ thấy trên Layer Palette xuất hiện một layer mới và có biểu tượng chữ T cạnh tên của layer đó, chỉ ra rằng đây là layer chữ.

5. Gõ chữ Jardin và nhấn Enter để xuống hàng sau đó gõ thêm chữ nữa ví dụ 2000 chẳng hạn.



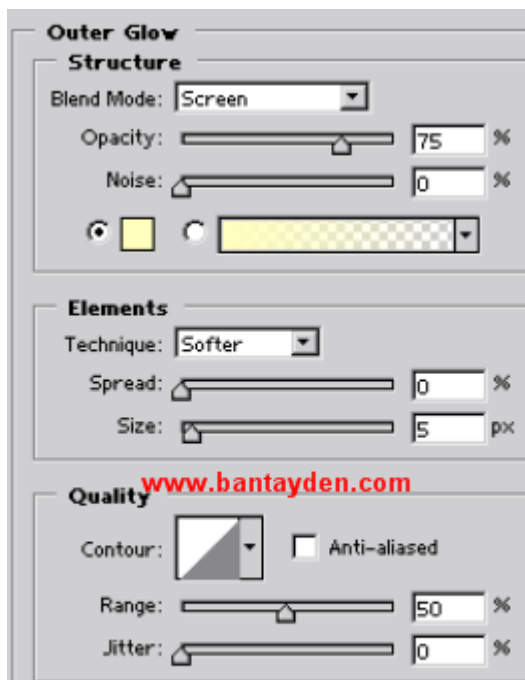
Chữ sẽ xuất hiện ở phía trên bên trái của hình nơi mà bạn nhấp chuột. Nó sẽ xuất hiện trong Layer Palette là Layer 1, nhưng tên của nó sẽ được tự động đổi thành "Jardin 2000" ngay sau khi bạn chọn một layer khác hoặc một công cụ khác. Bây giờ bạn cần định vị lại chữ cho cân đối với tấm hình.

6. Chọn Move Tool (↻) và kéo chữ bạn vừa gõ vào giữa hình đến bất cứ nơi nào bạn cho là đẹp. Tuy nhiên chữ của bạn hiện giờ rất khó đọc vì nó cùng màu tối với hình nền, nhưng chúng ta sẽ khử nó ngay bây giờ. Bạn cũng có thể nhận ra rằng tên của layer đó đổi thành chữ mà bạn vừa gõ.

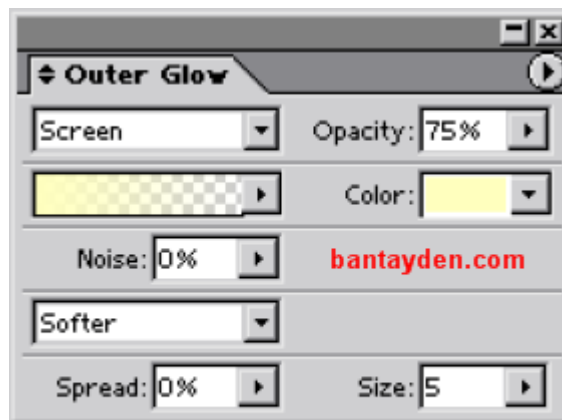


Thêm Layer Style

Bạn có thể áp dụng nhiều hiệu ứng cho một layer như: Shadow, glow, bevel, emboss hoặc những kỹ xảo khác từ những layer style đã làm trước trong Photoshop. Những style này rất dễ sử dụng và được liên kết trực tiếp với layer do bạn chỉ định. Các layer style được thao tác khác nhau trong Photoshop và ImageReady. Trong Photoshop bạn sử dụng hộp thoại Layer Style để thêm hiệu ứng. Trong ImageReady, bạn sử dụng Layer Option/ Style cùng với tên của hiệu ứng bạn muốn thêm vào.



Hộp thoại Layer Style của PTS



Hộp thoại Layer Style của IR

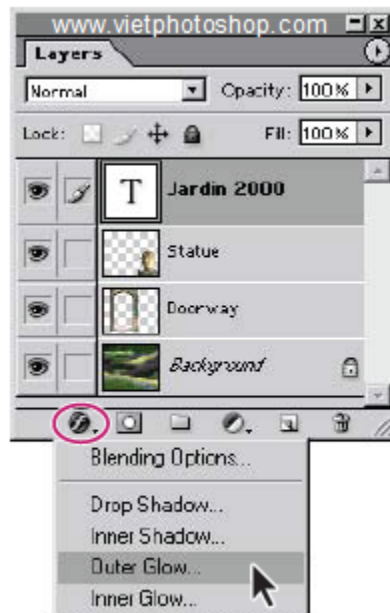
Những hiệu ứng Layer Style có thể được tạm thời ẩn đi bằng cách nhấp vào biểu tượng con mắt (👁) trong Layer Palette hoặc bạn cũng có thể copy Layer Style từ layer này sang layer khác bằng cách kéo

nó đến layer bạn muốn áp dụng hiệu ứng tương tự. Bây giờ bạn sẽ thêm hiệu ứng Outer Glow cho chữ của mình và tô layer chữ với một Pattern. Trước tiên bắt đầu với Glow.

1. Với layer chữ đang được chọn, vào Layer > Layer Style > Outer Glow.



Bạn cũng có thể mở hộp thoại layer style bằng cách nhấn vào nút Add A Layer Style (🔗) ở dưới cuối cùng của Layer Palette và chọn một layer style bất kỳ trên menu hiện ra.



2. Trong hộp thoại Layer Style, đánh dấu vào hộp kiểm Preview và di chuyển hộp thoại sang một bên để bạn có thể nhìn thấy hiệu ứng tác động lên chữ của bạn như thế nào.

3. Ở vùng Element của hộp thoại Outer Glow, điền giá trị là 10 cho Spread và 10 cho Size.

4. Ở cột bên trái của hộp thoại bạn đánh dấu vào hộp kiểm Stroke, bạn sẽ thấy rằng ở cột bên phải nó vẫn thể hiện những tùy biến của Outer Glow. Nhấp chuột vào chữ Stroke để hiển thị tùy biến của Stroke. Ở vùng bên phải bạn điền những giá trị sau:

- Ở vùng Structure của hộp thoại điền giá trị là 1 cho Size, Outside.
- Ở vùng Fill Type bạn nhấp vào ô màu để mở hộp thoại chọn màu. Sau đó chọn màu vàng của tôi là (R=255, G=255, and B=0). Đóng hộp thoại chọn màu nhưng vẫn để hộp thoại Outer Glow.

5. Ở cột bên trái nhấp chuột vào chữ Pattern Overlay.

- Nhấp chuột vào mũi tên màu đen để hiển thị danh sách các pattern và chọn Wood. Nhấp chuột vào một vùng bất kỳ để đóng hộp menu pattern. Bạn có thể rê chuột lên các thumbnail để hiển thị tên của pattern đó.
- Trong ô Scale điền giá trị là 200.

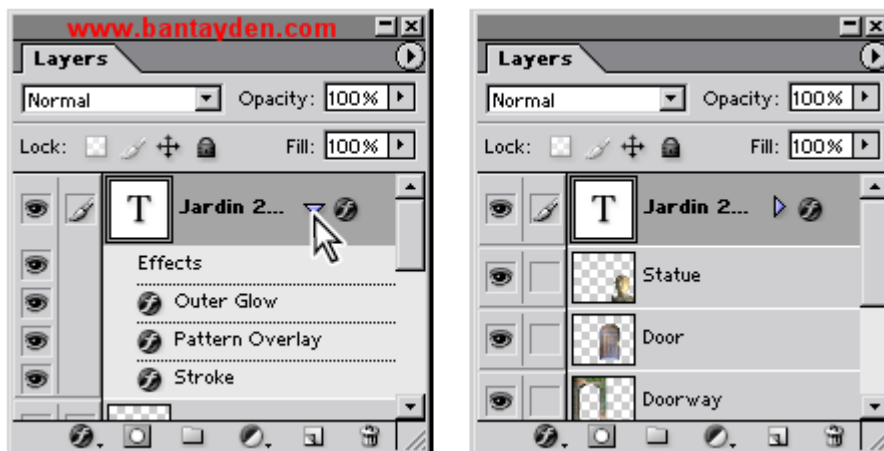


5. Nhấp Ok để thiết lập lựa chọn và đóng hộp thoại Layer Style.

6. Nếu cần, bạn có thể kéo hoặc mở to Layer Palette ra để có thể nhìn thấy những thay đổi bạn vừa tạo.

Bây giờ dưới layer chữ của bạn sẽ có thêm 3 dòng mang những thông tin khác nhau. Dòng thứ nhất chỉ ra là layer này mang hiệu ứng. Ba dòng còn lại được đặt tên theo những style bạn áp dụng lần lượt là: Outer Glow, Pattern Overlay và Stroke. Có thêm một biểu tượng nữa cho layer style (🌀) xuất hiện bên cạnh 3 tên của những style kia. Một biểu tượng tương tự và một dấu mũi tên cũng xuất hiện ở bên phải của layer chữ.

Để thu gọn danh sách những layer style này nhấn vào nút mũi tên để đóng danh sách các style.



Chỉnh sửa chữ đã tạo

Những layer style bạn đã áp dụng sẽ tự động thay đổi nếu bạn thay đổi những chi tiết của layer đó. Bạn có thể chỉnh sửa chữ mà bạn đã gõ và quan sát những tác động của style đến những thay đổi của bạn.

1. Trong layer Palette chọn layer chữ.
2. Trong hộp công cụ chọn công cụ Type (T)
3. Trên thanh tùy biến công cụ, thay đổi kích thước Font từ 60 thành 72 Point. Mặc dù bạn không cần bôi đen layer chữ như thường làm trong trình MS Word, nhưng tất cả chữ trên layer đó đã trở thành 72 point.
4. Sử dụng công cụ Type và chọn một chữ cuối cùng trên layer chữ của bạn.
5. Thay đổi chữ đó thành chữ gì bạn muốn ví dụ từ BTĐ thành BT Xanh. Ke ke! Khi bạn thay đổi thì những định dạng và style vẫn giữ nguyên mà không thay đổi.



6. Trên thanh tùy biến công cụ, nhấp chuột vào nút Commit Any Current Edit (✓) để thiết lập những thay đổi và chuyển sang chế độ chỉnh sửa bình thường.
 7. Chọn Một công cụ bất kỳ trên hộp công cụ.
- Chú ý: Bạn không thể dùng phím Enter để xác nhận chữ bạn vừa gõ, bởi vì nó chỉ đơn giản xuống hàng chữ không xác nhận thay đổi đó.
8. Chọn File > Save.



Một tính năng mới rất hấp dẫn mới được bổ sung vào Photoshop CS là khả năng gõ chữ theo đường Path. Ví dụ bạn tạo một hình tròn và viết chữ chạy xung quanh vòng tròn đó.

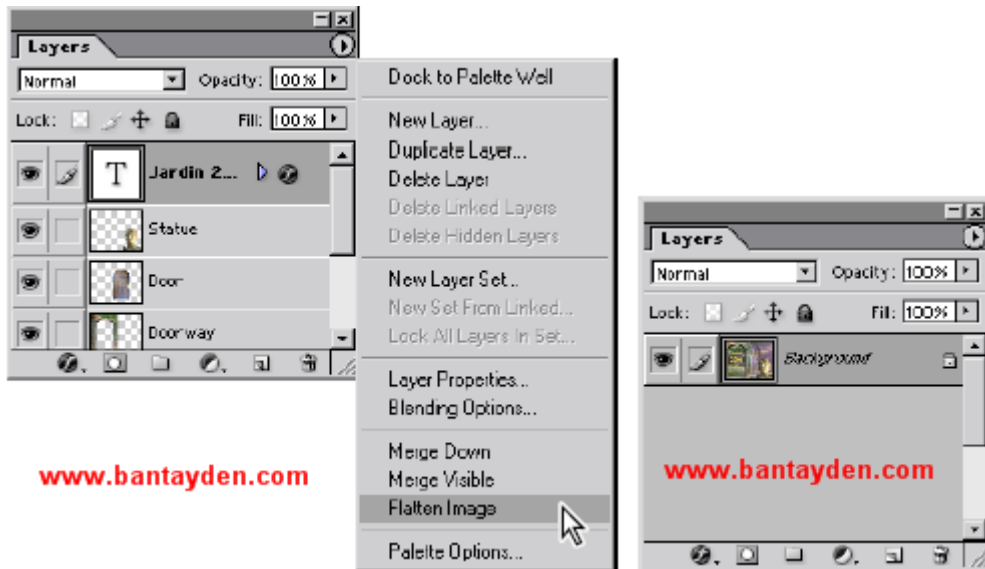
Flatten và lưu lại tài liệu

Khi bạn đã chỉnh sửa hết các layer trong file hình của mình, bạn có thể tạo một bản sao của tài liệu với một layer được flatten. Flatten một file có nghĩa là nó sẽ gộp hết những layer của tài liệu đó thành một hình nền, và giảm dung lượng của file một cách đáng kể. Tuy nhiên bạn không nên flatten hình ảnh cho đến khi bạn đã hài lòng với những thay đổi của mình. Trong hầu hết các trường hợp, bạn nên giữ một bản sao của file hình với một layer khác phòng trường hợp bạn lại muốn thay đổi gì. Để thấy được những thay đổi của Flatten, bạn hãy để ý đến dung lượng của file trên thanh thông tin tại phía dưới của cửa sổ hoặc cửa sổ của tài liệu đang làm việc.



Số thứ nhất thể hiện dung lượng của file sẽ là bao nhiêu nếu bạn Flat nó. Số thứ hai là dung lượng hiện tại của file tại thời điểm chưa Flatten. Trong ví dụ của chúng ta, file nếu được flatten sẽ có dung lượng khoảng 900K nhưng dung lượng hiện tại của nó là gần 4 MB xấp xỉ hơn 4 lần nếu không flatten. Cho nên trong trường hợp này flatten thì tốt hơn nhiều.

1. Nếu công cụ Type vẫn được chọn thì bạn chọn đại một công cụ nào khác. Sau đó thì chọn File > Save để lưu lại những thay đổi mà bạn đã làm.
2. Chọn Image > Duplicate
3. Trong hộp thoại Duplicate bạn đặt tên cho file đó và chọn nó đến một thư mục tùy ý và nhấn Save.
4. Trên layer palette nhấp vào mũi tên nhỏ màu đen ở góc trên bên phải và chọn Flatten Image như hình bên trái:



6. Chọn File > Save. Mặc dù bạn chọn Save chứ không phải chọn Save As nhưng hộp thoại Save As vẫn xuất hiện! thế mới láo!

7. Chọn Save để thiết lập những giá trị mặc định và lưu file đã được flatten lại. Bây giờ bạn đã có một phiên bản được flatten và một phiên bản vẫn còn đầy đủ các layer. Bạn có thể tiếp tục làm việc với tài liệu đã được flatten và thậm chí bạn có thể thêm các layer mới lên trên layer background. Bạn sẽ quay lại với phiên bản gốc ở phần sau của bài học này.



Nếu bạn chỉ muốn flatten một vài layer trong một tài liệu, bạn có thể nhấp vào nút con mắt để ẩn những layer mà bạn không muốn flatten đi và sau đó chọn Merge Visible trên menu của Layer Palette.

Tạo một tập hợp layer và thêm layer

Bạn có thể gộp các layer lại ở ngay trên Layer Palette. Nguyên lý của nó gần giống như việc bạn tạo một thư mục và trong thư mục đó có các thư mục con hoặc mấy thứ linh tinh xi ki. Bằng cách này bạn có thể làm việc dễ dàng hơn và giảm thiểu được những rắc rối khi bạn phải làm việc với một file phức tạp.

1. Trong menu của Layer Palette, chọn New Layer set. Nút ở dưới cùng của Layer Palette.
2. Trong hộp thoại New layer set bạn đặt tên cho nó là gì thì tùy bạn hoặc chơi chữ BTĐ cho nó hoành tráng và nhấp OK. Sau khi bạn nhấp Ok trên layer Palette sẽ xuất hiện một Layer Set

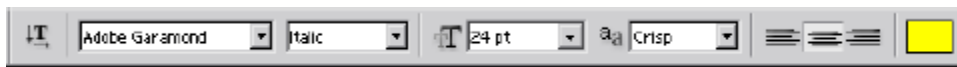
Thêm một layer chữ lên trên layer đã bị flatten

Bạn sẽ làm việc với hai layer chữ giống nhau về thông tin nhưng lại khác nhau về ngôn ngữ.

1. Trông hộp công cụ chọn công cụ Type (T)

2. Trên thanh tùy biến công cụ, thiết lập những thông tin sau:

- Chọn font cho chữ tùy ý bạn
- Font Style
- Font Size là khoảng 24 Photoshop
- Nhấp chuột vào ô chọn màu để mở hộp thoại chọn màu và chọn màu vàng giống như màu bạn làm với Outer Glow (R=255, B=255, G=0) Sau đó nhấp Ok để đóng hộp thoại chọn màu.
- Chọn Anti - Aliasing là Crisp và căn chỉnh vào giữa.




Chọn layer set bạn đã tạo ở trên và nhấp chuột chọn công cụ Type, nhấp chuột vào phần bên trên của hình và gõ chữ Mai 18 (ngày của tiếng Pháp), nhấn Enter để xuống dòng và gõ chữ Montreal.

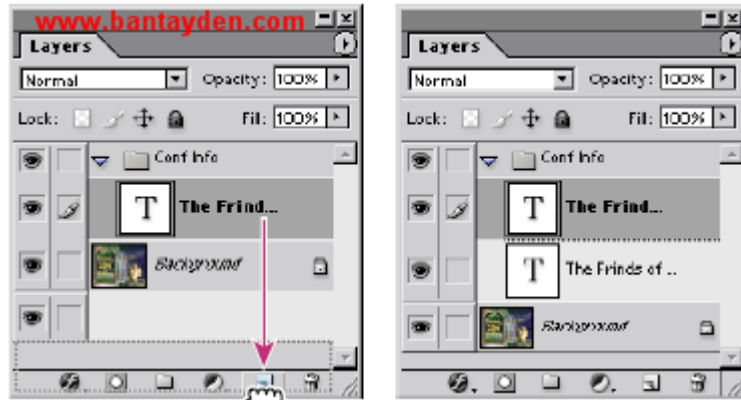
3. Trên thanh tùy biến công cụ chọn nút Commit Any Current Edits ✓



Trong Layer Palette, một layer chữ mới xuất hiện, được đặt dưới tập hợp layer Conf Info và tên của layer mới này là Mai 18

4. Chọn công cụ Move  và kéo dòng chữ lên phía trên bên phải của cánh cổng và nằm trên nền màu tím để có độ tương phản và vì vậy dễ đọc hơn.

5. Chọn layer Mai 18 trong Layer Palette, kéo và thả nó vào nút New Layer Button ở dưới cùng của Layer Palette. Khi bạn thả chuột, một layer chữ sẽ được nhân đôi và được đặt ở dưới layer set Conf Info.



Nếu sau này bạn quyết định thay đổi vị trí của hai layer chữ, bạn có thể chọn layer set BTĐ trong layer Palette và sử dụng Move Tool để kéo cả 2 layer đó tương tự như chúng được liên kết với nhau vậy.

Bây giờ bạn đã có hai layer giống nhau về định dạng và vị trí và sẵn sàng cho bạn chỉnh sửa bản copy của nó để tạo ra một layer text mới.

Viết chữ và tự thiết lập từ điển của bạn

Photoshop có một công cụ kiểm tra lỗi chính tả bằng nhiều loại ngôn ngữ khác nhau. Bạn có thể thiết kế cả một layer chữ hoặc một vài từ đơn lẻ để được kiểm tra trong những từ điển khác nhau. Khi bạn kích hoạt chức năng kiểm tra lỗi chính tả, Photoshop sẽ tự động so sánh mỗi từ với những từ nó có trong từ điển.

1. Trong Layer Palette chọn layer Mai 18 copy (layer nằm trên) nếu nó không được chọn.
2. Chọn Window > Character để mở Charater Palette.
3. Trong menu hiện ra của từ điển ở góc dưới bên trái của hộp thoại Character Palette chọn Canadian French.
4. Trên layer Palette chọn layer Ik hou van jou. Sau đó ở menu từ điển hiện ra ở góc dưới bên trái của Character Palette chọn French. Mèn! không có tiếng Hà Lan nhẩy?



5. Từng layer một, chọn layer Mai 18 trong Layer Palette và kiểm tra trong Character Palette có phải là chữ English không và Canadian Frenche cho layer ở trên nó.

6. Chọn File > Save.

Sử dụng chức năng kiểm tra chính tả đa ngôn ngữ

Vừa rồi bạn đã thiết kế từ điển mà Photoshop sẽ sử dụng để kiểm tra những chữ khác nhau trong tài liệu của bạn, bây giờ bạn đã có thể kiểm tra lỗi chính tả goài!

1. Trong layer Palette, nhấp chuột chọn con mắt để hiển thị layer chữ ban đầu. Layer gốc ý! Lúc đó 2 layer chữ sẽ xuất hiện trên tài liệu. Bởi vì chúng nằm chính xác chồng lên nhau, bạn chắc cũng khó mà đọc được chữ gì nhưng cứ bình tĩnh!

2. Chọn Edit > Check Spelling. Hộp thoại Check Spelling sẽ xuất hiện, chỉ ra chữ Montreal bị sai chính tả vì nó thiếu một dấu sắc, tạm gọi là thế! :p

3. Nhấp chuột chọn nút Change để chấp nhận từ gợi ý trong từ điển. Montréal. Khi bạn nhấp Ok thì chữ trên hình sẽ thay đổi, và trong hộp thoại cũng sẽ thay đổi. Tiếp theo nó sẽ chỉ ra là chữ Mai bị sai vì không có trong từ điển tiếng Anh

4. Trong danh sách những từ hiện ra bạn chọn từ May. Bây giờ, May đã xuất hiện trong Change to Option, nhấn vào Change.

5. Nếu một hộp thoại xuất hiện và báo là kiểm tra lỗi chính tả đã hoàn thành thì nhấp OK.

6. Lần lượt cho ẩn và hiện con mắt của hai layer chữ Conf Info để thấy cả hai phiên bản của chữ.

7 Chọn File > Save để lưu lại. Bây giờ trong tài liệu của bạn có 3 layer một layer được flatten từ trước cộng với hai layer chữ. Cứ để mở file 05Flat.psd cho phần tiếp theo.



Chú ý những thay đổi đến dung lượng của file trên thanh Trạng thái. Mặc dù dung lượng của file tăng lên một chút, nhưng nó vẫn không lớn bằng toàn bộ file hình khi chưa được flat. Cứ để mở file 05Flat.psd cho phần tiếp theo.

Sử dụng phức hợp layer (Layer Comp)

Layer phức hợp là một tính năng mới của Photoshop CS cho phép chỉ cần một lần nhấp chuột có thể thay đổi và trở lại nguyên trạng toàn bộ một tấm hình nhiều layer. Layer Comp chỉ đơn giản là những định dạng bạn tạo ra trên Layer Palette. Một khi bạn đã định dạng được một layer Comp, bạn có thể thay đổi bao nhiêu tùy thích trên Layer Palette và sau đó tạo một Layer Comp khác để bảo tồn những thiết lập bạn vừa tạo ra cho layer trước. Sau khi bạn đã tạo ra hai hoặc nhiều Layer Comp, bạn có thể ẩn hoặc hiện từng cái một để có thể xem hai phiên bản khác nhau của tác phẩm bạn đang làm. Công dụng của nó là dùng để trong trường hợp bạn muốn cho khách hàng xem hai phiên bản về màu sắc của cùng một tác phẩm để họ có thể chọn lựa. Bạn không cần phải cứ ẩn hết con mắt này đến con mắt kia trên Layer Palette, mà bạn chỉ phải làm một lần trên Layer Comp.

Trong phần này của bài học, bạn sẽ tiếp tục làm việc với file ngôi vườn như trên, nhưng bạn sẽ sử dụng phiên bản mà bạn lưu lại trước đây chứ không phải phiên bản được Flatten. Bạn sẽ tạo ra những Comp khác nhau cho mỗi loại ngôn ngữ sử dụng. Bạn sẽ thử áp dụng ẩn hiện layer và những Layer Style, sau đó ghi hoạt động đó vào Layer Comp cho những thay đổi này. Khi bạn đã chuẩn bị Layer Comps xong bạn có thể xem hai hoặc nhiều phiên bản khác nhau của cùng một tác phẩm mà không phải thay đổi đi thay đổi lại layer style hoặc ẩn và hiện con mắt. Layer Comp được lưu lại là một phần của tài liệu, cho nên nó không mất đi khi bạn đóng tài liệu lại.

Chuẩn bị một tài liệu có nhiều layer

Trong phần này bạn sẽ không làm việc với phiên bản được flatten mà chúng ta sẽ làm việc với tài liệu chưa được flatten của file 05Start.psd mà bạn đã lưu lại ở những bước trước. Bởi vì khi làm việc với

tài liệu nhiều layer, bạn có thể chỉnh sửa từng layer một trong tài liệu đó. Tuy nhiên bạn sẽ copy thêm 2 layer text bạn vừa tạo ở bước trên sang tài liệu 05Start.psd từ tài liệu 05Flat.psd.


1. Chọn File > Open Recent > 05Start.psd.
2. Chọn File > Open Recent > 05Flat.psd nếu file này chưa được mở.
3. Sắp xếp hai tài liệu sao cho bạn có thể nhìn thấy cả hai cùng một lúc và chọn tài liệu có chứa 2 layer chữ để hiển thị nó lên phía trước hoặc chọn Window > 05Flat.psd.



4. Trong Layer Palette, chọn tập hợp layer Conf Info. Giữ phím Shift và kéo nó từ layer Palette sang cửa sổ tài liệu 05Start.psd.



5. Đóng tài liệu 05Flate.psd lại nhưng giữ lại tài liệu 05Start.psd.

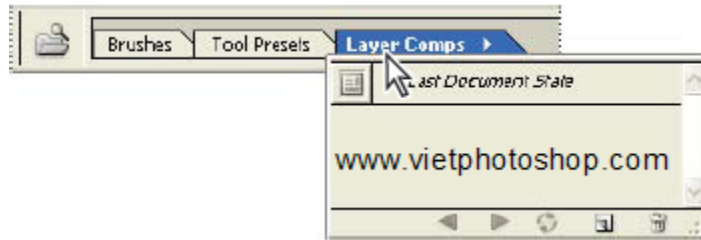
6. Chọn công cụ Move  và kéo layer chữ để định vị lại nó nếu bạn thích.

Bởi vì tập hợp layer Conf Info được chọn trên Layer Palette cho nên khi bạn di chuyển cả hai layer chữ sẽ được di chuyển cùng một lúc. Giữ phím Shift khi kéo thì Photoshop sẽ tự động đặt 2 layer này vào vị trí giống như nó vị trí của nó ở tài liệu gốc.

Tạo một Layer Copms bằng cách ẩn hiện layer trên Layer Palette

Layer Comp đầu tiên bạn sẽ tạo sẽ hiển thị hình của một trong hai layer text tiếng Anh hoặc Pháp. Bằng cách này sẽ giúp bạn tiết kiệm được công sức không phải chuyển qua chuyển lại nhiều lần trong Layer Palette. Nếu không sử dụng Layer Comp nếu muốn hiển thị một trong hai ngôn ngữ, bạn phải ẩn con mắt đi và lại hiện con mắt lại. Nhưng nếu sử dụng, bạn chỉ việc làm một lần và những lần sau đó chỉ việc nhấp vào một trạng thái của Layer Comps mà thôi.

1. Mở Layer Comps Palette bằng cách nhấn vào thẻ của nó trong Palette Well hoặc vào Window > Layer Comps



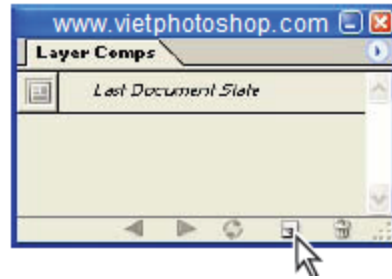
2. Kéo Layer Comps ra khỏi Palette Well và để nó ở chỗ nào bạn thấy thuận tiện để nhìn thấy cả sửa số hình ảnh và Layer Palette. Bạn có thể đóng một vài những palette không cần thiết như Navigator, Color và Character Palette lại)

3. Di chuyển và nới rộng Layer Palette ra nếu cần để bạn có thể nhìn thấy toàn bộ các layer trong đó.

4. Trong Layer Palette, nhấn vào biểu tượng con mắt của layer **Mai 18** để ẩn nó đi. Trong cửa sổ hình ảnh, chọn để hiển thị layer **May 18**



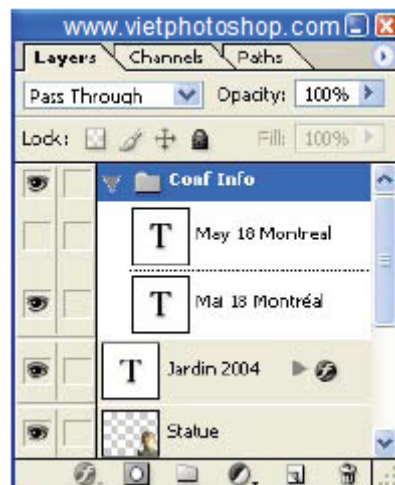
5. Trong Layer Comps Palette, nhấp chuột vào nút Create New Layer Comp ở dưới cuối cùng của Layer Palette.



6. Trong hộp thoại New Layer Comp, bạn gõ English cho lựa chọn name và đánh dấu ba hộp kiểm như hình dưới.



7. Sử dụng biểu tượng con mắt trong Layer Palette để hiển thị layer "**Mai 18**" nhưng ẩn layer "**May 18**" đi



8. Lập lại bước 5 và 6, nhưng lần này gõ chữ French thay vì chữ English cho phần tên của New layer Comp




Mặc dù khi bạn thay đổi hình ảnh giữa phiên bản tiếng Anh và tiếng Pháp chỉ thay đổi sự hiển thị của layer đó - thực chất của sự thay đổi này chính là trạng thái của biểu tượng con mắt trên Layer Palette. Bạn sẽ tạo ra một loại thay đổi khác nữa ở phần sau của bài học này. Đó là lý do vì sao bạn đánh dấu chọn ba hộp kiểm dưới hộp văn bản Apply to Layers khi bạn định dạng cho Layer Comp.

Vậy điều gì sẽ xảy ra nếu bạn chỉ chọn một lựa chọn là Visibility? Bạn phải quay lại và chọn nốt hai lựa chọn kia, Reset lại trạng thái của layer cũ (trả biểu tượng con mắt về vị trí ban đầu) và sau đó thì cập nhật Layer Comp.

Sử dụng Layer Comp để xem những khác biệt của tài liệu

Phần này là phần thú vị nhất của Layer Comp: chuyển tới chuyển lui một tài liệu. Mặc dù trạng thái của hai layer chỉ khác nhau ở mỗi tình trạng ẩn hoặc hiện của nó, chỉ cần một chút tưởng tượng thôi là bạn đã có thể thấy rằng Layer Comp giúp bạn tiết kiệm thời gian và công sức như thế nào khi bạn phải làm việc với những hình phức tạp hơn nhiều.

1. Nếu biểu tượng Apply Layer Comp  chưa xuất hiện ở Layer Comp French, nhấp vào ô vuông để hiển thị nó. Ở cửa sổ hình ảnh sẽ hiện layer chữ "Mai 18" và ẩn layer chữ "May 18" đi.



2. Nhấp chuột vào ô English Layer Comp. Nút Apply Layer Comp sẽ xuất hiện bên cạnh layer English Layer Comp thay vì French Layer Comp và trên cửa sổ hình ảnh bạn sẽ thấy hai layer chữ hoán đổi vị trí hiển thị cho nhau.

3. Trong Layer Palette, chọn biểu tượng con mắt của layer chữ "Jardin 2004" để ẩn nó đi. Trong Layer Comps Palette, bạn sẽ thấy biểu tượng Apply Layer Comp bây giờ hiển thị bên cạnh Last Document State chỉ ra rằng thiết lập hiện tại không nằm trong thông tin của Layer Comp.

4. Trong Layer Comp Palette, nhấp vào ô vuông bên cạnh French Layer Comp để hiển thị biểu tượng Apply Layer Comp. Hình ảnh trên cửa sổ sẽ quay trở lại trạng thái khi bạn xác định cho Layer Comp này với hai layer chữ "Jardin" và "Mai 18" được hiển thị

5. Nhấp chuột vào ô Last Document State.

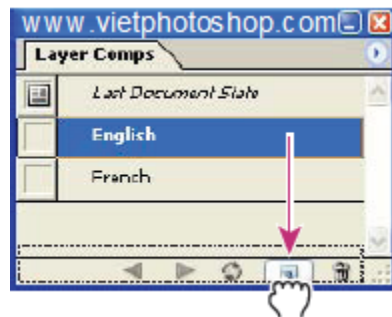
Bây giờ hình ảnh xuất hiện như khi chúng ta làm ở bước 3, với layer Jardin được ẩn và thông tin là English.

Nhân đôi và chỉnh sửa Layer Comp

Cũng giống như những thành phần khác được liệt kê trong các Palette khác nhau của Photoshop, bạn có thể kéo Layer Comp đến những biểu tượng ở dưới cùng của Palette và sử dụng Layer Comp Palette để chỉnh sửa chúng. Bạn không cần phải hiển thị biểu tượng Apply Layer Comp cho một layer comp bất kỳ để nhân đôi, xoá hoặc chỉnh sửa tùy chọn của nó.

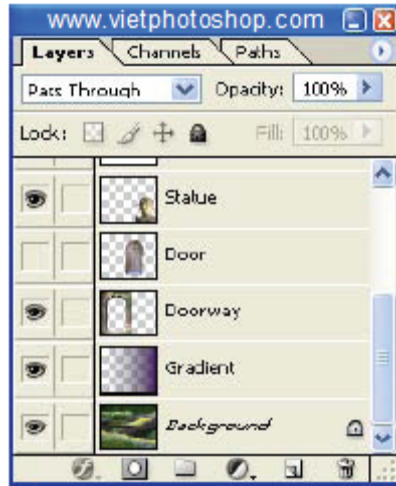
1. Trong Layer Comp Palette, nhấp vào ô vuông English Layer Comp để áp dụng Layer Comp cho hình ảnh.

2. Kéo và thả Layer Comp English vào nút Create New Layer Comp ở dưới cùng của Layer Comp Palette.



3. Nhấp đúp vào tên của Layer Comp vừa được tạo (English copy) để chọn nó và gỡ English No Door.

4. Trên Layer Palette, nhấp vào biểu tượng con mắt của layer Door để ẩn nó đi.



Trong Layer Comp Palette, biểu tượng Apply Layer Comp sẽ xuất hiện bên cạnh Last Document State layer comp, nhưng layer comp English No Door vẫn được chọn.

5. Nhấp chuột vào nút Update Layer Comp để cập nhật layer comp English No Door. Biểu tượng Apply Layer Comp quay lại cạnh bên English No Door layer comp và hình cánh cửa vẫn được ẩn.

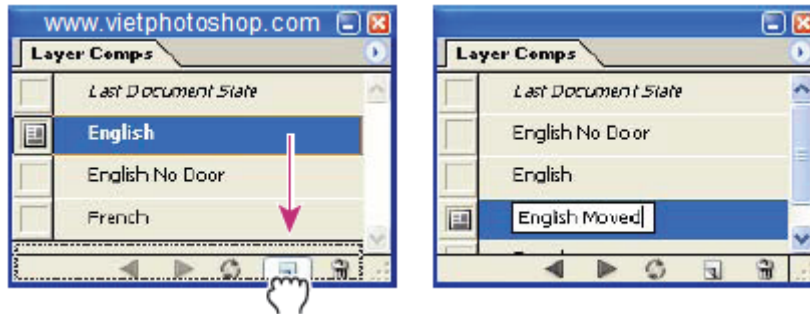



6. Lần lượt từng cái một, nhấp vào ô vuông trong Layer Comps Palette để hiển thị biểu tượng Apply Layer Comp bên cạnh 3 layer comp đã được xác định. Khi bạn thay đổi từ layer comp này sang layer comp khác, thử xem kết quả của nó ở cửa sổ hình ảnh.

Tạo layer comp cho những thay đổi về vị trí

Bây giờ bạn đã thấy được cách mà Layer Comp làm việc với những trạng thái ẩn hoặc hiện của các layer, cho nên điều đó không khó để tượng tượng ra cách làm việc của Layer Comp với việc bạn thay đổi vị trí của một layer trên cửa sổ hình ảnh. Phần này của bài học sẽ hướng dẫn bạn cách làm việc với sự thay đổi vị trí của layer kết hợp với Layer Comp.

1. Trong Layer Comp Palette, nhấp vào ô vuông của layer comp English (Không phải là English No Door) để hiển thị nút Apply Layer Comp.
2. Kéo và thả English Layer Comp vào biểu tượng Create New Layer Comp và sau đó nhấp đúp vào nó và gõ chữ English Moved để đặt lại tên cho layer comp copy này.



3. Trong Layer Palette, chọn layer chữ "May 18" và sau đó chọn công cụ Move  trong hộp công cụ.
4. Trong cửa sổ hình ảnh, kéo layer chữ "May 18" và đặt nó xuống dưới layer "Jardin" In the image window, drag the "May 18"



5. Nhấn vào nút Update Layer Comp.

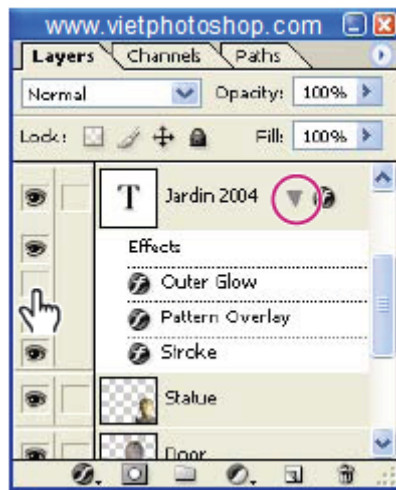



6. Kiểm tra kết quả bằng cách đặt biểu tượng Apply Layer Comp vào layer comp English trước sau đó là layer comp English Moved.

Tạo layer comp cho những thay đổi về Style

Bạn đã thực hành với 2 trong ba lựa chọn mà bạn chọn ở dưới Apply to Layer Comps khi bạn xác định cho mỗi layer comp của mình là: Visibility và Position. Tiếp theo, bạn sẽ làm việc với sự thay đổi trong lựa chọn thứ 3: Appearance. Appearance bao gồm sự thay đổi cả về độ rõ mờ cũng như những thay đổi về Layer Style. Trong phần này của bài học, bạn sẽ xác định Layer Comp cho những layer có Layer Style khác với những layer comp khác.

1. Trong Layer Comp Palette, nhấn vào ô vuông của layer comp English Moved để hiển thị biểu tượng Apply Layer Comp.



3. Trong Layer Comp Palette, nhấp chọn nút Create New Layer Comp 

4. Trong hộp thoại New Layer Comp, gỡ English Moved No Glow và đánh dấu chọn cả 3 lựa chọn (nếu chưa được chọn) trước khi bạn nhấn OK.

Giữ nguyên English Moved No Glow được chọn trên Layer Comp Palette.

Xem thử kết quả của Layer Comps

Bạn đã biết cách chuyển từ Layer Comp này sang Layer Comp khác bằng cách cho hiển thị nút Apply Layer Comp. Bây giờ bạn sẽ học một cách đơn giản hơn để di chuyển với tất cả các Layer Comp trên Layer Comp Palette.

1. Nhấp chuột vào ô vuông để hiển thị biểu tượng Apply Layer Comp vào Layer Comp trên cùng của Layer Comp Palette.



2. Nhấp chuột vào mũi tên bên phải ► ở dưới cùng của Layer Comp Palette. Bạn sẽ thấy biểu tượng Apply Layer Comp di chuyển sang Layer Comp thứ hai theo thứ tự từ trên xuống và trong cửa sổ hình ảnh sẽ thay đổi theo những thiết lập của Layer Comp đó.

3. Nhấn vào nút mũi tên bên trái ◀. Biểu tượng Apply Layer Comp sẽ di chuyển ngược lại lên phía Layer Comp nằm trên nó.

4. Nhấn vào mũi tên bên phải vài lần để xem những sự khác nhau bạn vừa tạo ra.

5. Chọn File > Save. C

Hãy tưởng tượng Layer Comp giúp bạn tiết kiệm bao nhiêu thời gian nếu bạn phải trình bày cho ai đó về những sự thay đổi sắp xếp của layer như ở trên. Layer Comp sẽ trở thành một công cụ rất giá trị nếu phần thiết kế đòi hỏi phải thay đổi liên tục hoặc khi bạn muốn tạo ra những phiên bản khác nhau của cùng một tài liệu.

Chúc mừng bạn! bạn đã hoàn thiện bài học về những điều cần biết về Layer. Bài học này chỉ là bước khai phá cho những tính năng và khả năng linh hoạt của layer khi bạn tiếp tục tìm hiểu về cách sử dụng layer và layer comp trong Photoshop. Bạn sẽ được thực hành và học thêm nhiều kỹ năng về layer trong hầu hết các chương của cuốn sách này. Bạn sẽ sử dụng layer comps trong ImageReady tổ chức quá trình tạo hình động tốt hơn.

Câu hỏi ôn tập:

1. Sử dụng layer có những lợi ích gì?
2. Bạn làm cách gì để ẩn hoặc hiện một layer?
3. Bạn làm thế nào để hiển thị chi tiết của layer này xuất hiện trên layer khác?

4. Bạn làm cách gì để nhân đôi layer cùng một lúc.
5. Khi bạn hoàn thành công việc, bạn làm cách gì để giảm thiểu độ lớn của tài liệu.
6. Mục đích của Layer Comp là gì và chúng được sử dụng vào việc gì?

Đáp án:

1. Layer cho phép bạn chỉnh sửa những vùng khác nhau của hình như một phần tách biệt.
2. Biểu tượng con mắt (👁) ở góc trái của tên layer trong layer Palette chỉ ra rằng layer đó đang được hiển thị. Bạn có thể ẩn hoặc hiện một layer bằng cách nhấn vào biểu tượng này.
3. Bạn có thể thể hiện chi tiết của layer này lên trên layer khác bằng cách thay đổi layer đó lên trên hoặc xuống dưới theo thứ tự sắp xếp trên layer Palette hoặc bằng cách sử dụng Layer > Arrange > Commands: Bring to Front, Bring Forward, Send to Back và Send Backward. Nhưng bạn không thể thay đổi vị trí của layer Background.
4. Bạn có thể liên kết nhiều layer với nhau để chỉnh sửa bằng cách chọn một trong số những layer bạn muốn liên kết ở trên layer Palette, và sau đó nhấp vào ô vuông cạnh tên của layer đó. Khi đã được liên kết, cả hai layer sẽ được di chuyển, xoay vòng, và định dạng cùng một lúc.
5. Bạn có thể Flatten hình ảnh, để gộp tất cả các layer thành một layer Background.
6. Layer Comps tạo ra sự kết hợp đa dạng giữa những thiết lập của layer chỉ bằng vài cú nhấp chuột. Những thiết lập này có thể bao gồm sự ẩn hiện của một layer, vị trí của layer và các layer Effect như là Opacity và Layer Style. Trong Photoshop, Layer Comps thực sự trở nên hữu dụng khi bạn phải tạo ra những sự lựa chọn khác nhau về mặt thiết kế hoặc kết quả cuối cùng đòi hỏi phải có nhiều phiên bản trên cùng một file, và mỗi một phiên bản trong số đó lại phục vụ một loại đối tượng khác hàng khác nhau. Trong ImageReady, Layer Comps có thể giúp bạn tiết kiệm vô khối thời gian trong việc tạo hình Gif động, bạn sẽ học thêm về nó ở chương 18 "Hình động cho trang web của bạn".

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

[\[Trang chủ\]](#) | [\[Photoshop CS\]](#) | [\[Chương 6\]](#)

KĨ THUẬT GHÉP ẢNH NGƯỜI

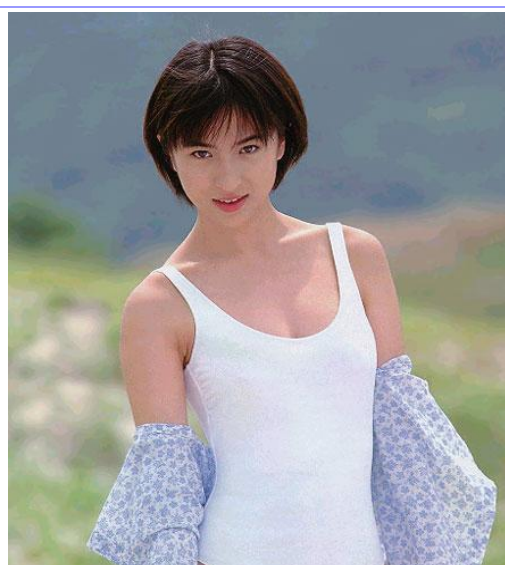
Không được đào tạo bài bản như những designer khác , tôi chỉ biết tự học và tự nghiên cứu , do đó trong bài viết này có thể còn nhiều thiếu sót , khi ghép ảnh mỗi người đều có những phương pháp riêng của mình tùy vào những bức ảnh được ghép mà bạn sẽ đưa ra những biện pháp xử lý khác nhau . Ở bài này tôi viết theo yêu cầu của một member , tôi sẽ trình bày tất cả những kỹ thuật mà tôi biết để có thể ghép một bức ảnh như thật . Sau đây là bài hướng dẫn thực hành .

1.) Trước tiên bạn phải chuẩn bị 2 ảnh nguồn cần ghép . Do trình độ xử lý của tôi không tốt nên tôi chỉ dám thực hành với 2 bức ảnh trung bình thế này .



Hình 1

[Fullsize](#)



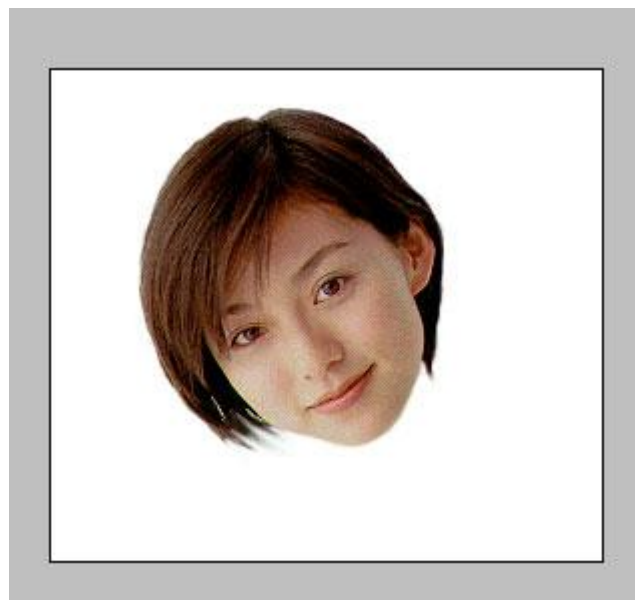
Hình 2

[Fullsize](#)

2.) Mở 2 bức ảnh ra bằng photoshop



3.) Bây giờ tôi muốn ghép khuôn mặt cô gái ở hình số 1 sang hình cô gái số 2 . Trước tiên : sử dụng phương pháp tách đối tượng ra khỏi nền để tách phần đầu của cô gái H1 ra khỏi nền .

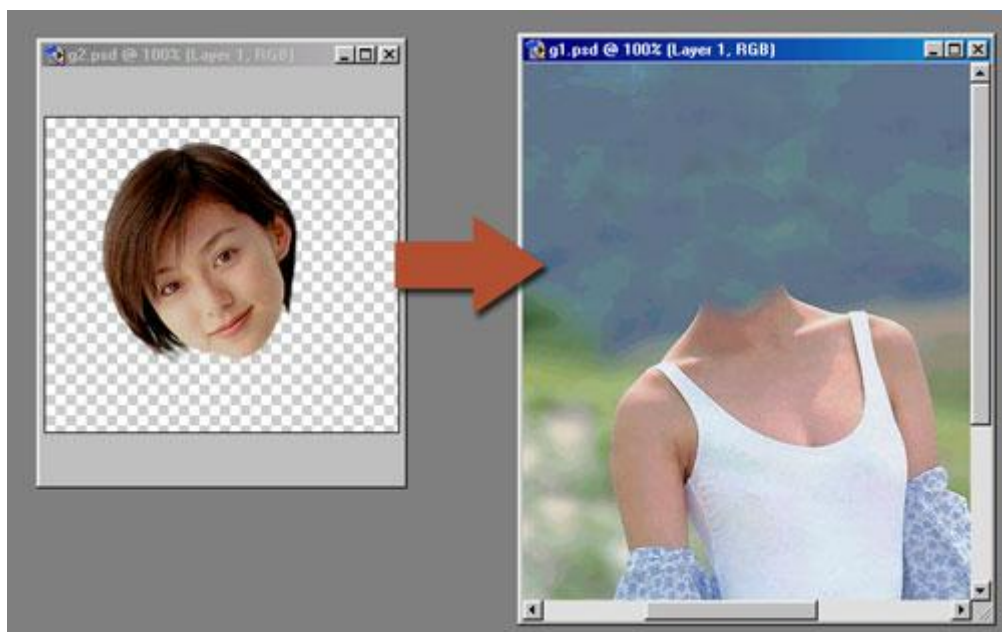


Có nhiều bạn sẽ hỏi : tại sao không tách khuôn mặt thôi mà tách cả cái đầu , xin thưa là khi ta muốn ghép ảnh của ai đó thì việc mái tóc của 2 ảnh cần ghép luôn không giống nhau , vì thế rất khó xử lý tôi khó mà trình bày trong bài viết này , cho nên việc ghép luôn phần tóc là một giải pháp tối ưu .

4.) Bước tiếp theo đó là sử dụng công cụ **Clone Stam Tool** để chụp và xóa đi phần đầu của cô gái ở H.2 Ở bài này tôi sẽ không nói về cách sử dụng các công cụ này . Bạn hãy vào mục PHOTO UPDATE để đọc các bài viết nói về cách sử dụng công cụ này .



5.) Bây giờ nhấn V để dùng công cụ **MOVE** sau đó tiến hành kéo layer chứa phần đầu của cô gái ở H.1 sang H.2



6.) Kết quả sơ bộ ban đầu sẽ không giống và có thể rất xấu . Từ bước này trở đi , đó mới chính là công việc của công đoạn ghép ảnh người .



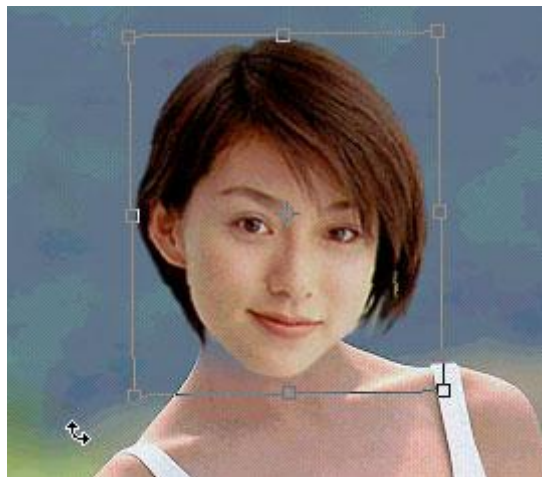
Khi ghép xong thì tôi thấy cô gái nghiêng đầu qua bên phải trông không tự nhiên , và cái đầu hơi to so với thân hình , làn da ở khuôn mặt không khớp màu với làn da ở thân hình cô gái , khi nhìn bức ảnh này , người ta sẽ phát hiện ra là hình ghép . Sau đây tôi tiến hành làm các biện pháp sau để khắc phục những điều này .

7.) Trước tiên tôi sẽ cho đầu cô gái nghiêng sang bên phải :

Vào **Edit > Transform > Flip Horizontal**

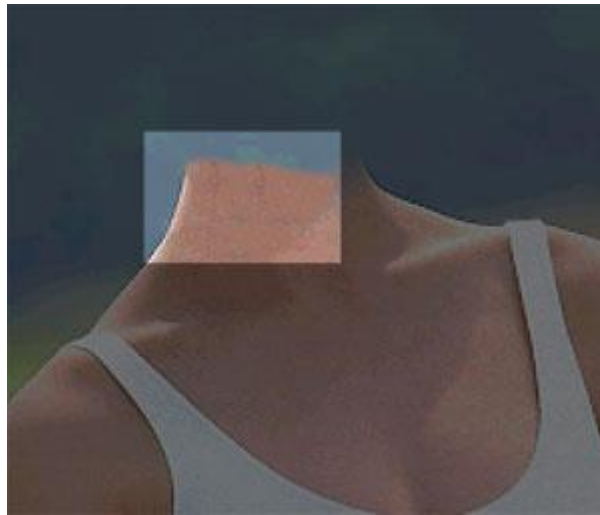


8.) Để thu nhỏ đầu của cô gái và xoay chiều cho nó một cách trực quan , tôi nhấn **Ctrl+T** sau đó cân chỉnh lại cái đầu . *Bạn có thể cân chỉnh theo ý mình .*



9.) Do trong quá trình dùng công cụ **Clone Stam Tool** để xóa đầu của cô gái H.2 , nên phần cổ của cô gái ở H.2 bị thiếu mất một phần như các bạn thấy ở hình trên bước 8. Do đó tôi sẽ tiến hành nâng cao phần cổ của cô gái này . Có thể dùng bất kỳ một biện pháp nào mà bạn biết để nâng phần cổ . Tôi dùng biện pháp sử dụng **Lasso Tool (L)** và **Clone Stam Tool (S)** để nâng phần cổ .

Trước khi làm việc này thì hãy tắt con mắt của Layer chứa cái đầu của cô gái ở hình 1.



10.) Qua một vài thao tác chỉnh sửa , thân hình cô gái xem như có vẻ cân đối hơn .



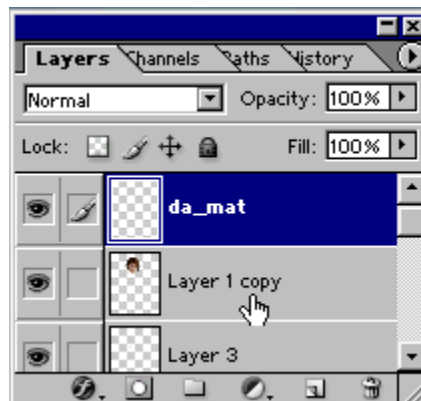
11.) Nhưng nhìn bức ảnh ở bước 10 , nếu như là một "tay mơ" thì họ sẽ không biết đó là hình ghép , nhưng đối với dân photoshop thì họ sẽ phát hiện ra ngay . Đó là do phần da mặt của cô gái không trùng màu với phần thân hình của cô ta . Do đó tôi sử dụng phương pháp sau để cân chỉnh điều hòa làn da mặt cho phù hợp với màu sắc của thân hình .

+ Bây giờ nhấn M để sử dụng công cụ **Rectangular Marquee Tool** , sau đó tìm một vùng da sáng nhưng nó chiếm phần lớn diện tích da của cô gái để làm mẫu . Vẽ một vùng trên phần da đó :

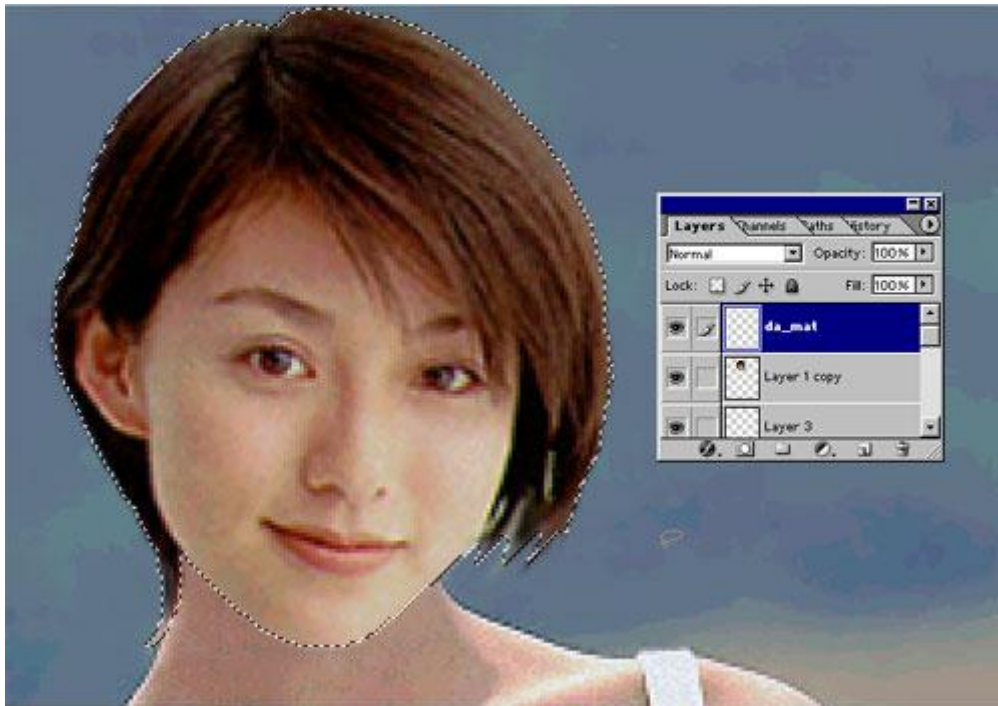


+ Vào **Edit > Define Pattern** . Sau đó nhấn OK , bạn đã lưu trữ mẫu da vào thư viện Pattern

12.) Tạo 1 layer mới , đặt tên nó là **da_mat** . Layer này phải nằm trên cùng

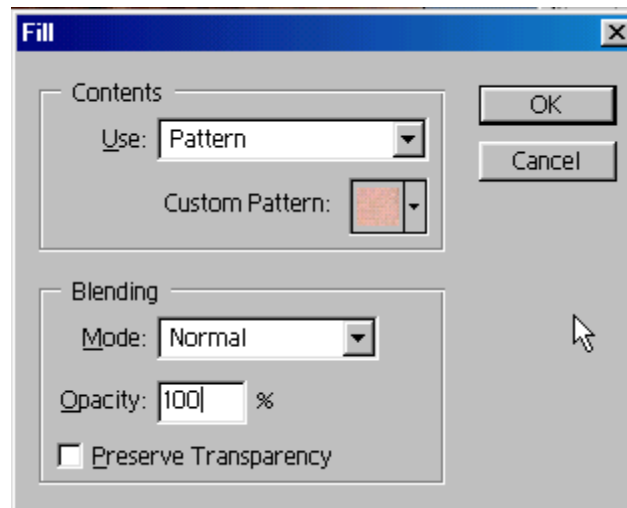


13.) Giữ im phím Ctrl sau đó kích chuột trái 1 lần lên layer chứa đầu cô gái , bạn sẽ tạo ra được 1 đường lựa chọn bao quanh đầu cô gái



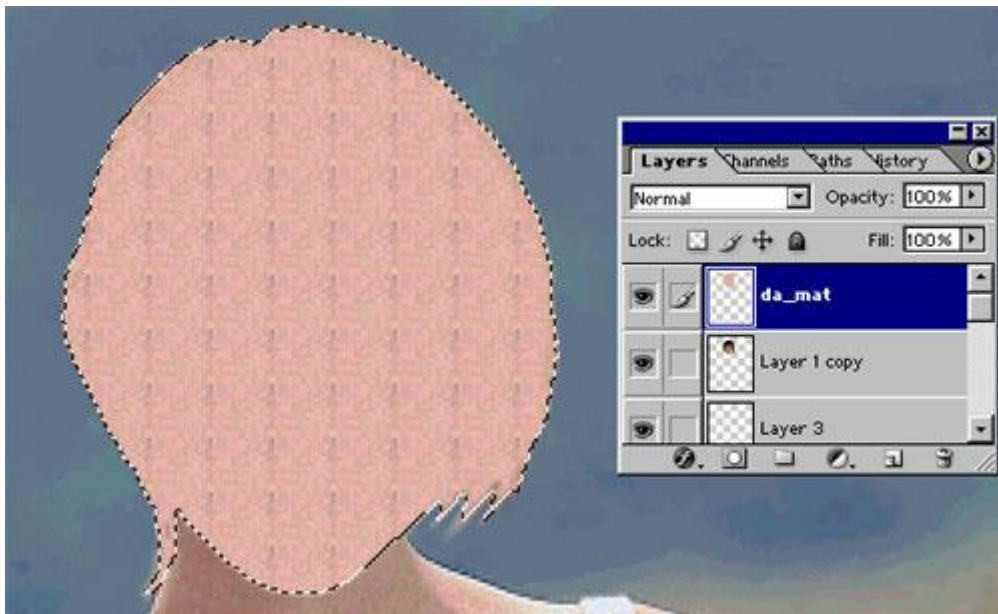
14.) Vào **Edit > Fill**

Trong bảng thông tin Fill , bạn thiết lập như hình

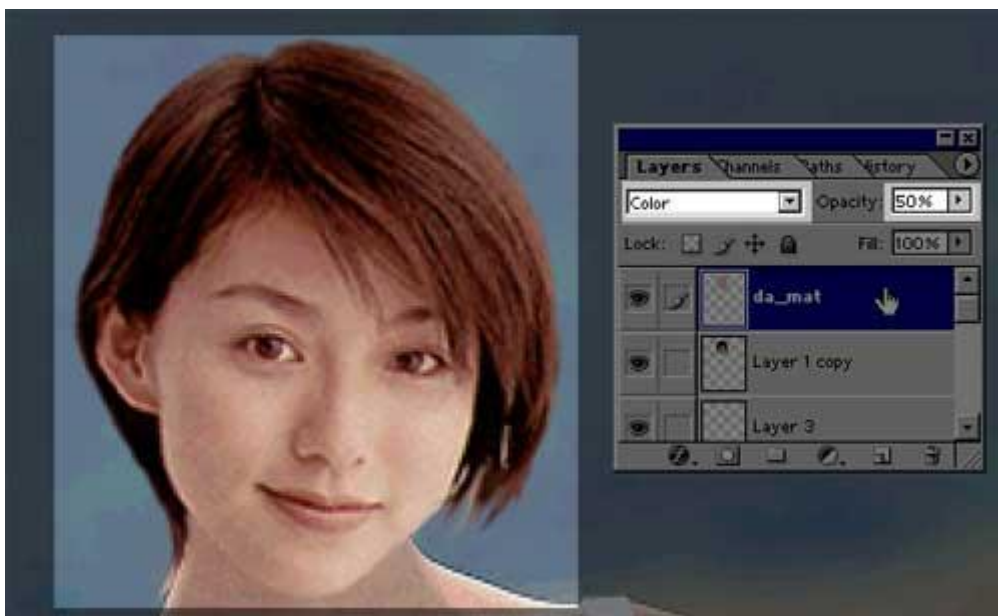


Nên nhớ là : trong ô **Custom Pattern** bạn phải chọn đúng mẫu da mà bạn vừa đưa vào thư viện pattern

15.) Sau khi kích OK bạn sẽ có thể này



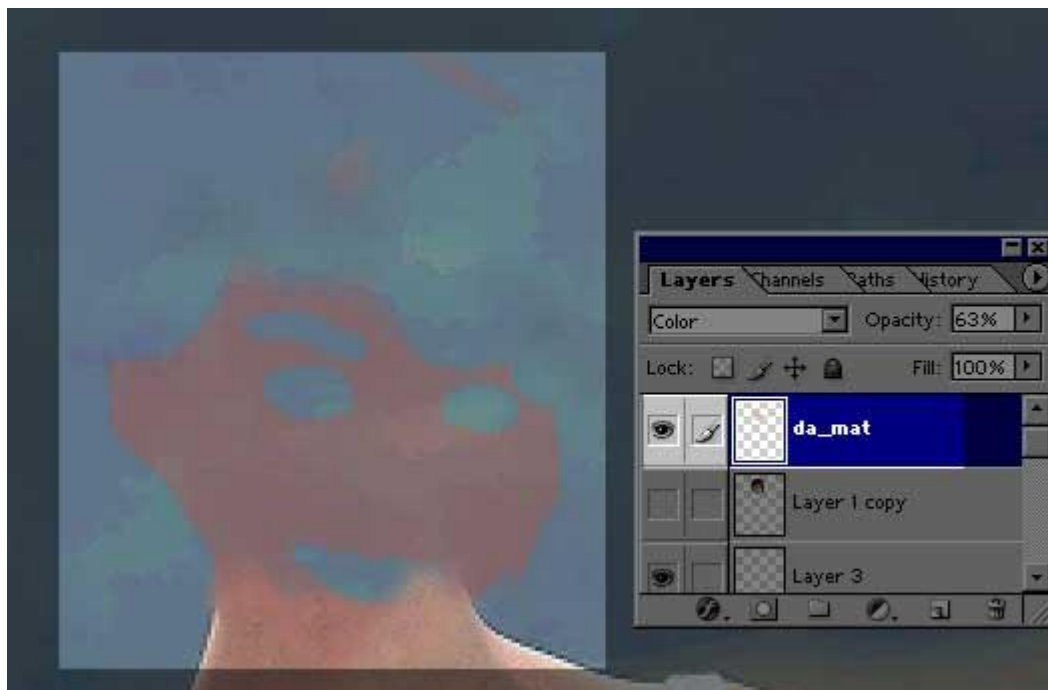
+ Bây giờ các bạn chọn chế độ hòa trộn là **Color** , và giảm giá trị Opacity xuống khoảng **50%** . Các bạn sẽ thấy như thế này .



16.) Bây giờ nhấn E để sử dụng công cụ Eraser Tool , sau đó sử dụng công cụ này để xóa những vùng màu không cần thiết . Đó là những vùng như : **Môi , mắt , lông mày và tóc**



Nếu như tôi làm ẩn layer chứa đầu của cô gái thì layer **da_mat** sẽ nhìn thấy như thế này



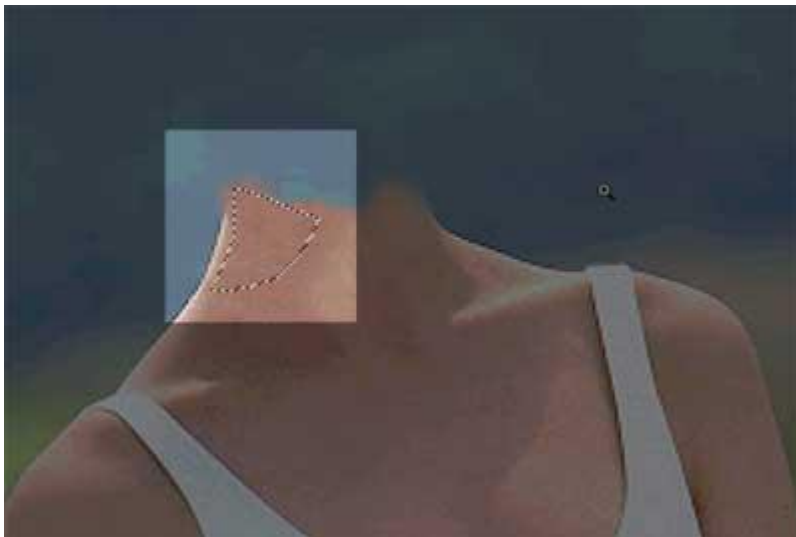
Tuy nhiên làn da nhìn sẽ không sáng và không thật , tiếp tục chỉnh sửa với những biện pháp sau để cho bức hình thật hơn

17.) Thông thường khi ghép ảnh người , thì ta phải chú ý đến phần ánh sáng , phải biết được chỗ nào nên phối ánh sáng - tối cho phù hợp .

Ở bức hình trên : thì khi ta ghép đầu của cô gái H.1 sang cô gái H.2 thì ta phải tạo được 1 phần bóng tối ở phía dưới cổ của cô ta , do phần cằm của khuôn mặt luôn nhô ra trước nên nó sẽ che khuất một phần ánh sáng , do đó phần dưới cằm sẽ có một vùng bóng tối , bây giờ ta sẽ tiến hành tạo vùng bóng tối dưới cằm .

+ Tạo 1 layer mới

+ Dùng công cụ Pen Tool hay Lasso Tool để vẽ ra một đường lựa chọn - như hình dưới đây



+ Tiếp đó nhấn G để sử dụng công cụ Gradient . Thiết lập như hình



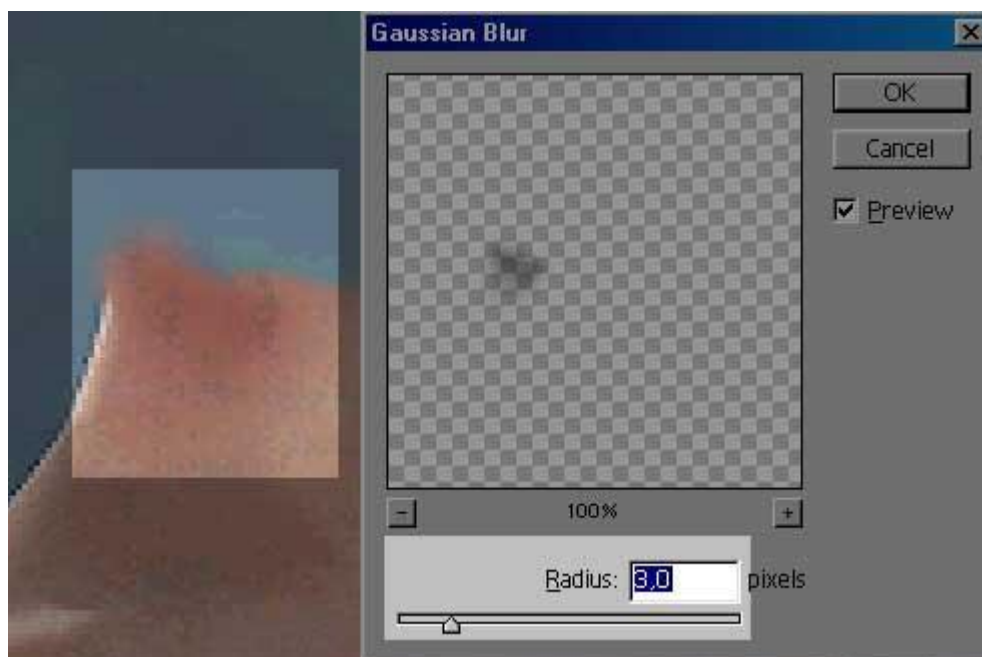
+ Sau khi thiết lập xong thì hãy rê công cụ Gradient và kéo 1 đường từ theo hướng : từ trên xuống - chéo từ phải sang trái , lúc đó bạn sẽ tạo ra được 1 vệt màu như hình :



18.) Kéo layer chứa phầnvệt màu mà bạn vừa tô nằm dưới layer **da_mat** và layer chứa đầu cô gái . Sau đó chọn chế độ hòa trộn cho nó là **Overlay** và Opacity là **40%**



19.) Tiếp đó vào **Filter > Blur > Gaussian Blur** , thông số = 3



20.) Kết quả là phần dưới cằm của cô ta có một vùng tối đúng không , nó chỉ là một chi tiết nhỏ nhưng nó sẽ làm cho bức hình ghép nhìn thật hơn . Bạn so sánh thử xem : *Nhấn F11 để quan sát rõ ràng hơn*

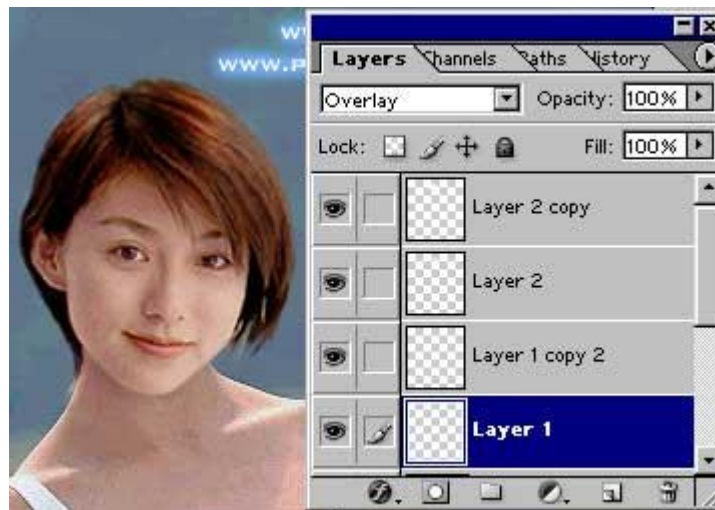


Bây giờ sẽ là phần tóc của cô gái . Do cô ta đứng ngoài trời nắng nên chúng ta phải làm cho tóc của cô ta có ánh sáng phản chiếu của mặt trời . Vấn đề này tôi vẫn chưa có cách giải quyết tốt nhất . Sau đây tôi nói sơ về cách của tôi :

- 1.) Chọn công cụ Brush Tool , chọn loại màu trắng , sau đó tạo ra các layer mới , sau đó tô Brush lên vùng tóc của cô gái - hình



- 2.) Chọn chế độ hòa trộn cho các layer này là Overlay - lúc này vùng tóc của cô gái sẽ óng lên màu vàng .

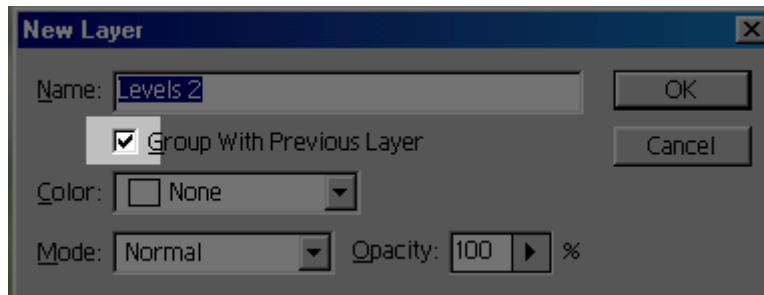


VỀ CƠ BẢN CÁC BẠN ĐÃ HOÀN THÀNH XONG PHẦN GHÉP HÌNH . VÀ SAU KHI GHÉP XONG CÁC BẠN NÊN TIẾP TỤC XỬ LÝ ÁNH SÁNG CỦA BỨC HÌNH VỚI 2 CHỨC NĂNG XỬ LÝ ÁNH SÁNG , ĐÓ LÀ **LEVELS & CURVES** . Sau đây là các bước thực hiện .

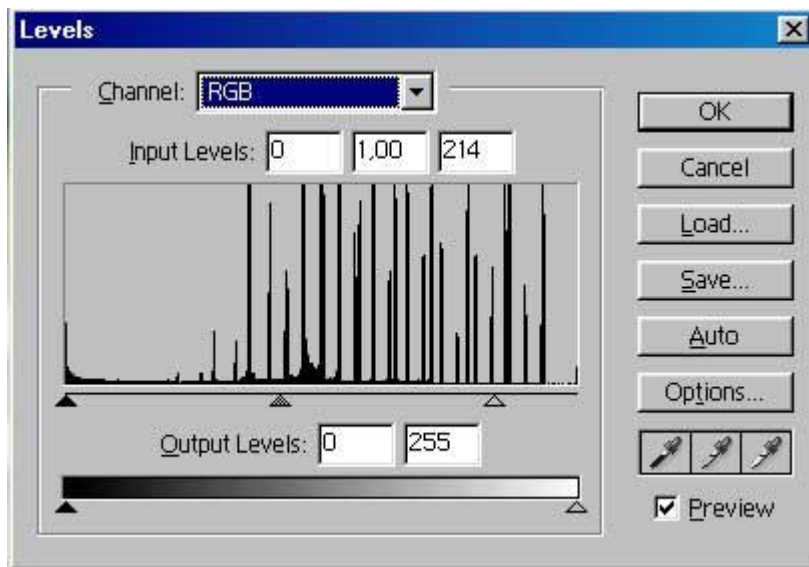
Tôi tiến hành xử lý ánh sáng đơn lớp

Xử lý ảnh sau khi ghép với chức năng LEVELS

- 1.) Kích chuột chọn layer Background , sau đó vào **Layer > New Adjustment Layer > Levels**



- 2.) Sau đó di chuyển thanh trượt để tăng hoặc giảm độ sáng tùy ý . Có thể theo tác với các kênh màu khác trong ô **Channel**

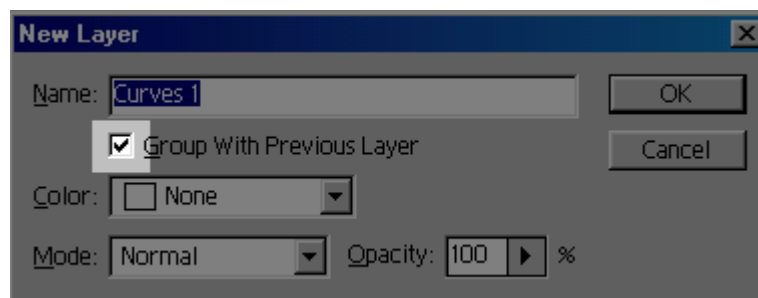


KẾT QUẢ ĐƯỢC CHỈNH SỬA VỚI LEVELS

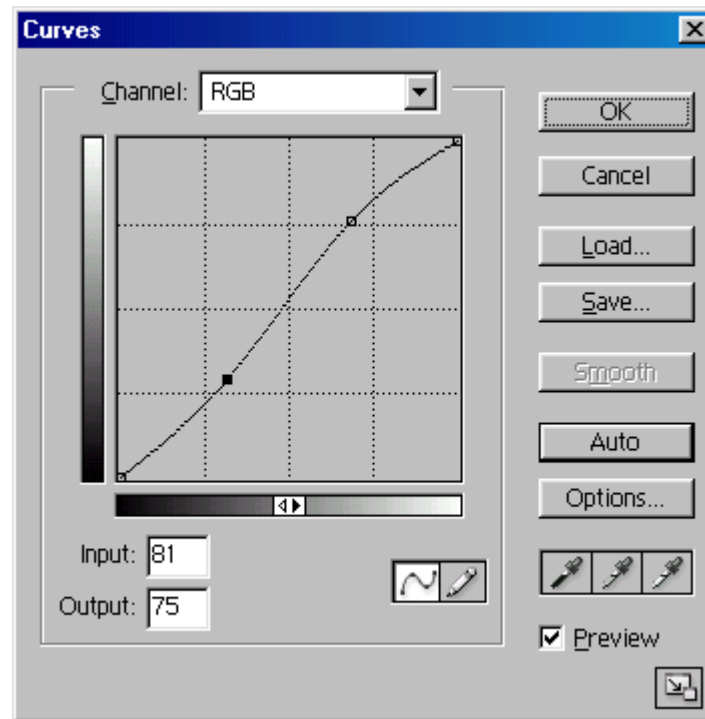


Xử lý ảnh sau khi ghép với chức năng CURVES

- 1.) Kích chuột chọn layer Background , sau đó vào **Layer > New Adjustment Layer > Curves**



- 2.) Có thể kéo dây cung ánh sáng để chỉnh màu sắc ánh sáng cho phù hợp với ý thích của bạn . Có thể thao tác thêm với các kênh màu khác trong ô menu **Channel**



KẾT QUẢ SAU KHI CHỈNH SỬA ẢNH SÁNG VỚI CURVES



TRÊN ĐÂY LÀ TOÀN BỘ NHỮNG KIẾN THỨC MÀ TÔI CÓ THỂ TRÌNH BÀY VỚI CÁC BẠN VỀ KỸ THUẬT GHÉP HÌNH , CHÚC CÁC BẠN CÓ NHIỀU TÁC PHẨM ĐẸP .

ADOBE PHOTOSHOP

Những Kiến Thức Cơ Bản Trong Xử Lý Ảnh

Tổng Quan

I. Giới thiệu cơ bản về Photoshop

- .Những tiện ích của Photoshop trong thực tiễn.
- .Nguồn ảnh vào và ảnh xuất ra.
- .Độ phân giải hình ảnh - Pixel.
- .Các không gian màu trong Photoshop.

II. Xử lý các tình huống thường gặp đối với ảnh chụp KTS.

III. Hỏi - Đáp

I.VỀ Photoshop

1.Tiện ích: Xử lý hình ảnh dùng cho Web, ảnh KTS, thiết kế quảng cáo, nhiếp ảnh, Digital Art ...



Nhà ga Damen

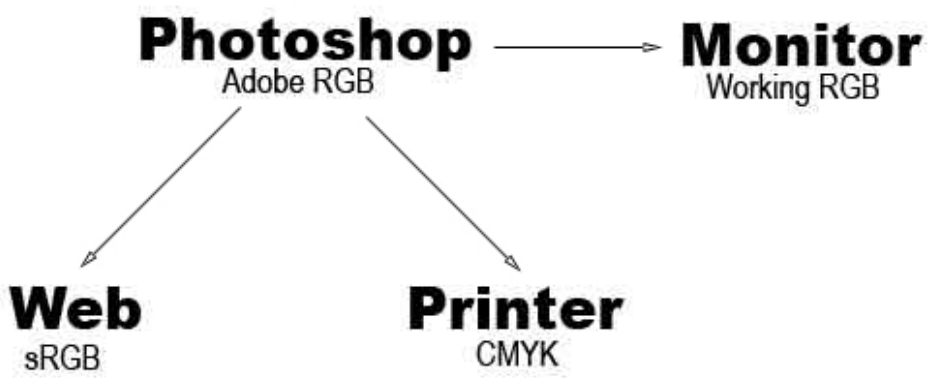


Bert Monroy

2. Input - Output :



Input
various RGBs



3. Resolution (độ phân giải)

-Ảnh số = Ảnh Bitmap (Bit mapping: kiểm soát, định vị theo mạng lưới)



-Pixel (px): Picture element – điểm ảnh, đơn vị nhỏ nhất hiển thị trên màn hình



-Độ phân giải hình ảnh: Số lượng Pixel phân phối theo chiều ngang và chiều dọc của hình ảnh => Số lượng Pixel càng nhiều > Ảnh chất lượng > Kích cỡ hình ảnh lớn.

-DPI (Dots per inch): Đơn vị tính độ phân giải bản in

-PPI (pixel per inch): Đơn vị tính độ phân giải hình ảnh

-Kích thước ảnh: 3x4 inch

.Resolution: 72ppi

=>216 x 288px => ảnh có 62208 pixel.

-Kích thước ảnh 1inch x 1inch,

.Resolution:72ppi

=> ảnh có 5184 pixel (72 x 72).

-Kích thước ảnh 1inch x 1inch,

.Resolution:300ppi

=> ảnh có 90.000 pixel (300 x 300).

72 ppi

6inch

432 px

300 ppi

6inch

1800 px



357 px

5inch

1500 px



152.280 px

2.700.000 px

-Độ phân giải cho Web:

.Resolution: 72ppi or 96ppi

.Mode: RGB

-Độ phân giải In ấn:

. Resolution: 300ppi

.Mode: CMYK

Tùy chỉnh độ phân giải & kích thước hình ảnh trong Photoshop

-Menu Image > Image size

Image Size



Pixel Dimensions: 426.0K

Width: 446

pixels



Height: 326

pixels



OK

Cancel

Auto...

Document Size:

Width: 15.73

cm



Height: 11.5

cm



Resolution: 72

pixels/inch



Scale Styles

Constrain Proportions

Resample Image:

Bicubic (best for smooth gradients)



Kích cỡ tập tin

Kích cỡ file in

Độ phân giải

Tùy chọn nội suy

-Độ phân giải nội suy (Interpolated resolution)

.Tùy chọn Resample (số lượng điểm ảnh thay đổi): Photoshop tự suy ra hoặc trừ bớt một số điểm ảnh.

.Không chọn Resample (số lượng điểm ảnh không thay đổi): tăng độ phân giải n lần thì kích thước ảnh giảm n lần và ngược lại.

4. Các không gian màu trong Photoshop

.RGB

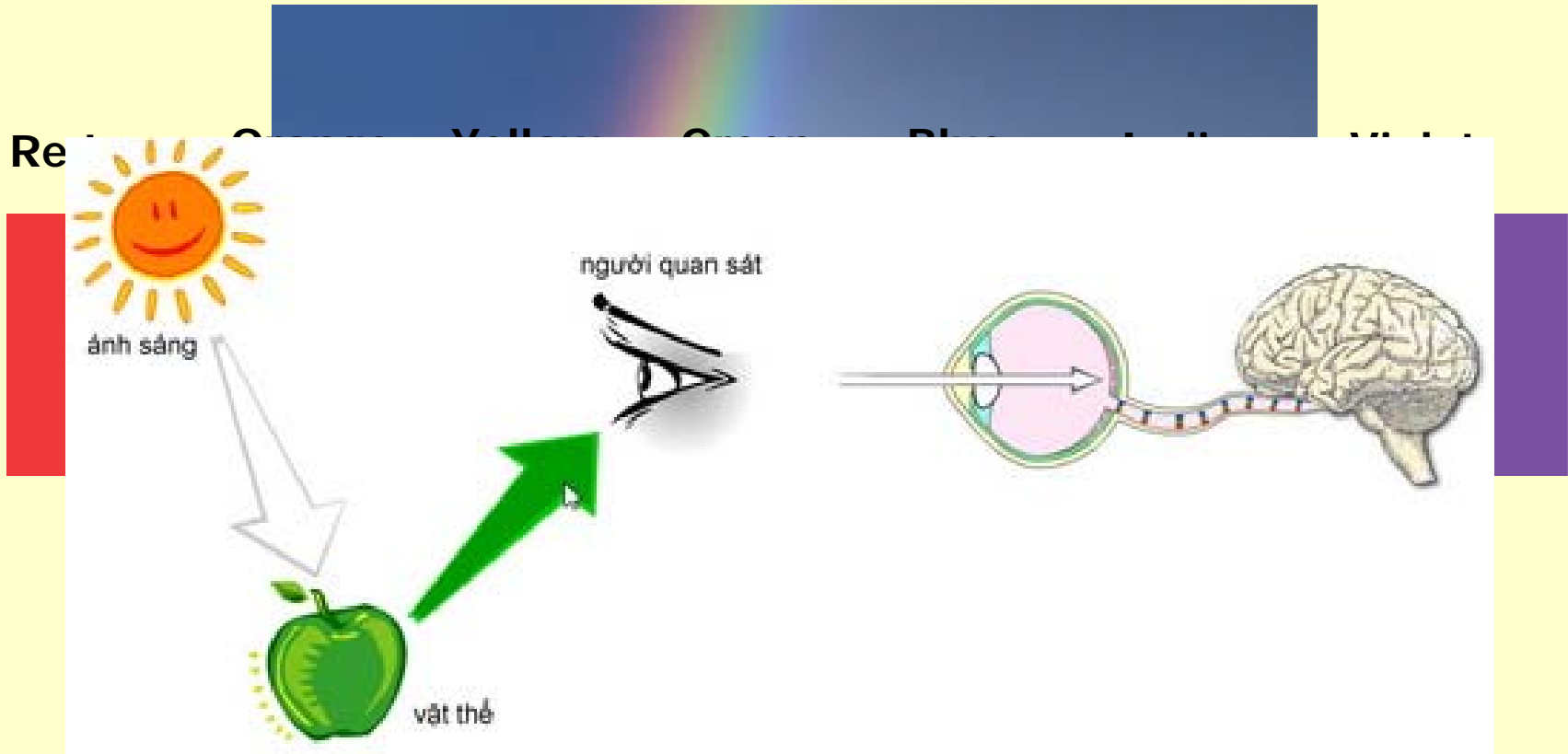
.CMYK

.HSB

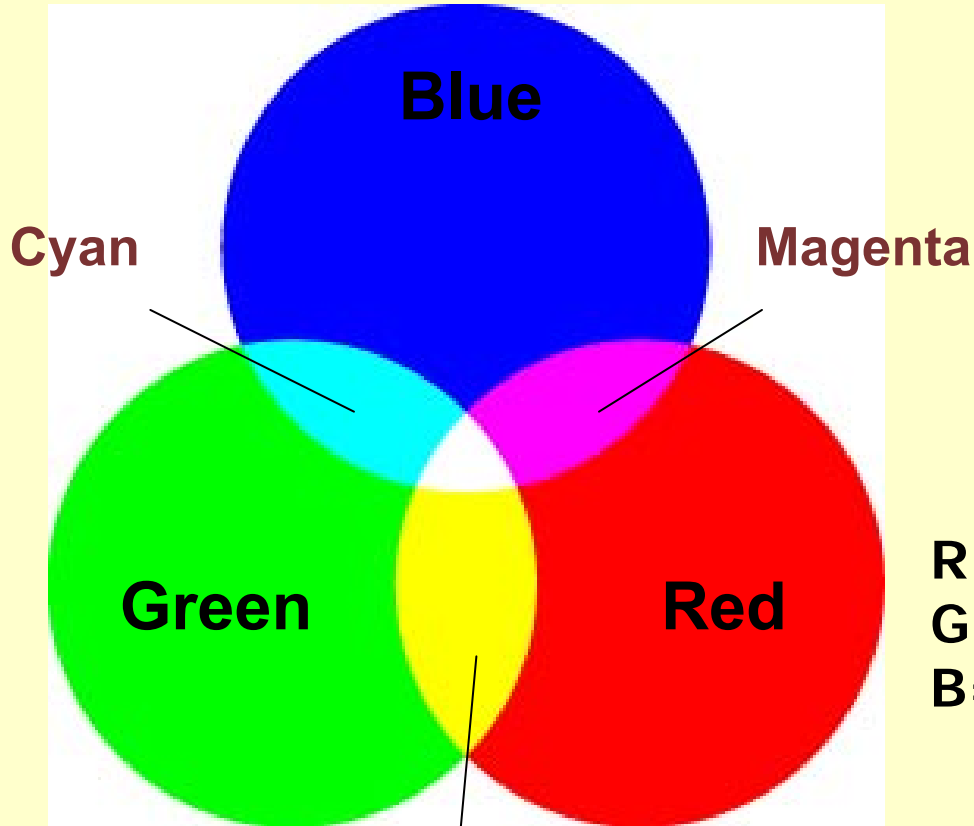
.Lab

-RGB: Màu cộng, màu nền tảng, ứng dụng chế tạo màn hình vi tính, tivi, kỹ thuật video, chiếu sáng ...

.Red, Green, Blue



R=0
G=0
B=255

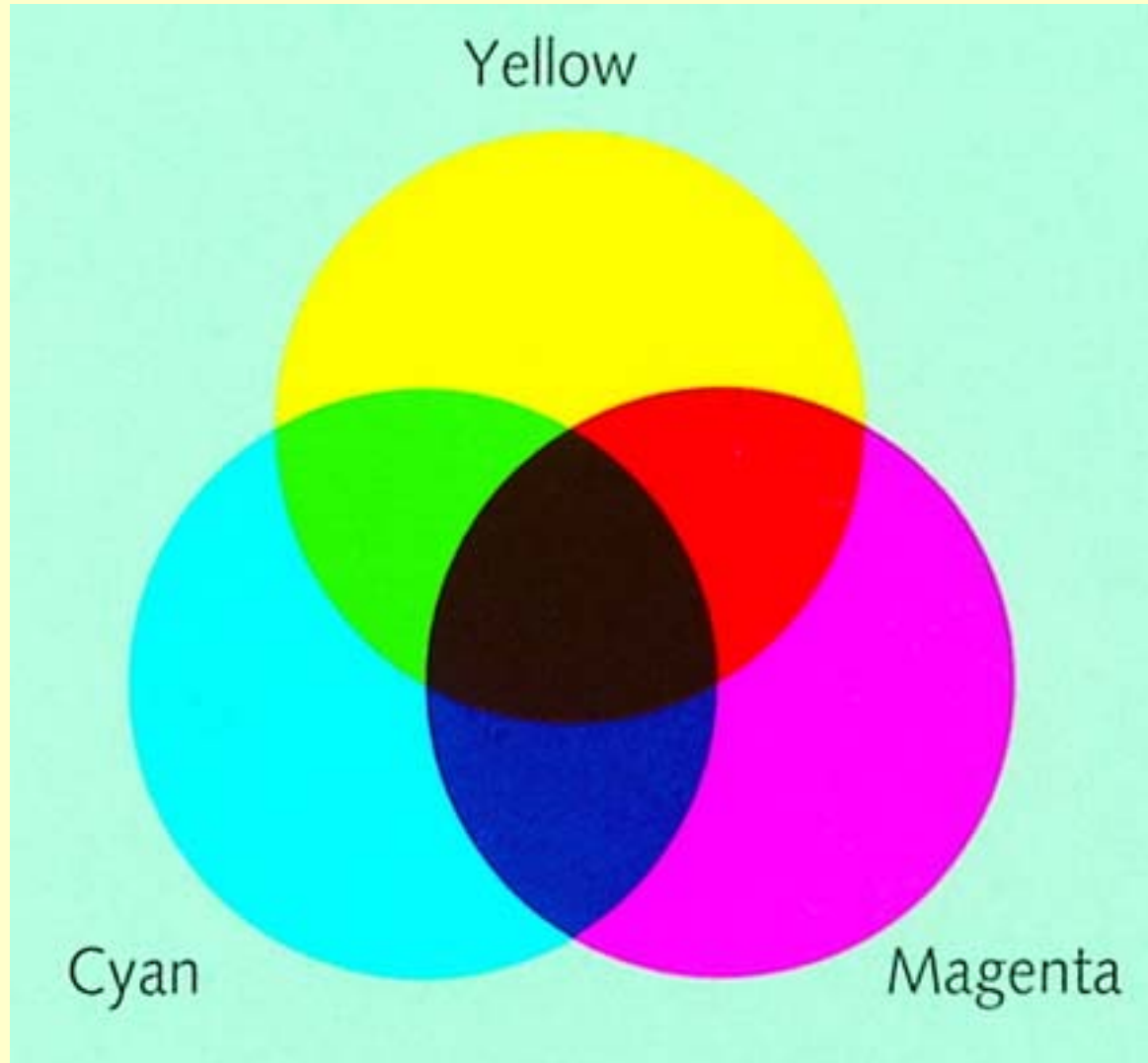


R=0
G=255
B=0

R=255
G=0
B=0

Yellow

-CMYK: Màu trừ, sử dụng trong in ấn
.Cyan, Magenta, Yellow, Black

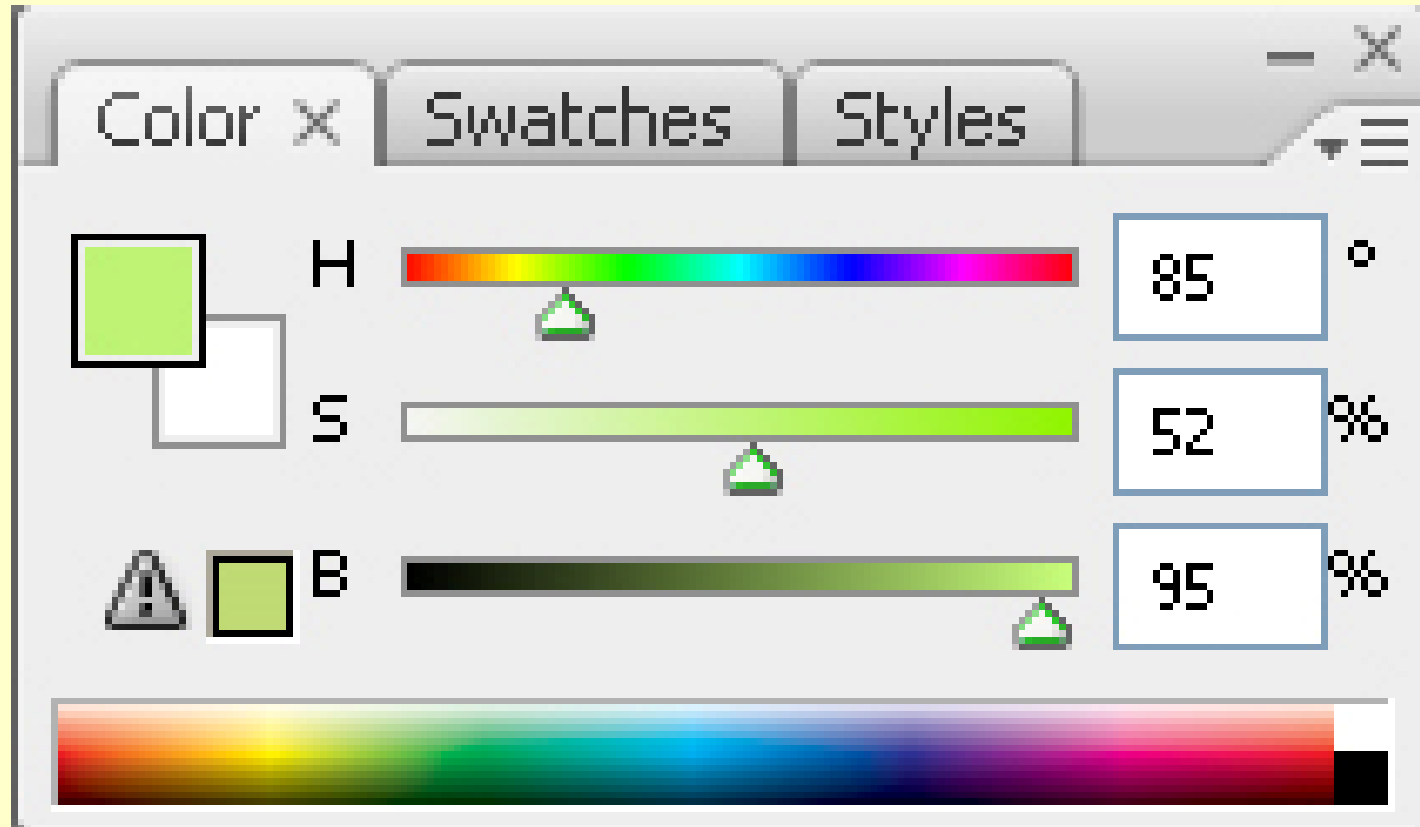


-HSB:

.Hue: Sắc màu

.Saturation: Độ bão hòa, độ no màu

.Brightness: Độ sáng



-CIELab: (Lab)

.Màu không phụ thuộc vào thiết bị, làm cơ sở tham chiếu khi chuyển từ không gian màu này sang không gian màu khác.

-Mô tả tất cả các màu mà mắt người có thể nhìn thấy



Không gian màu Lab



--- RGB
— CMYK

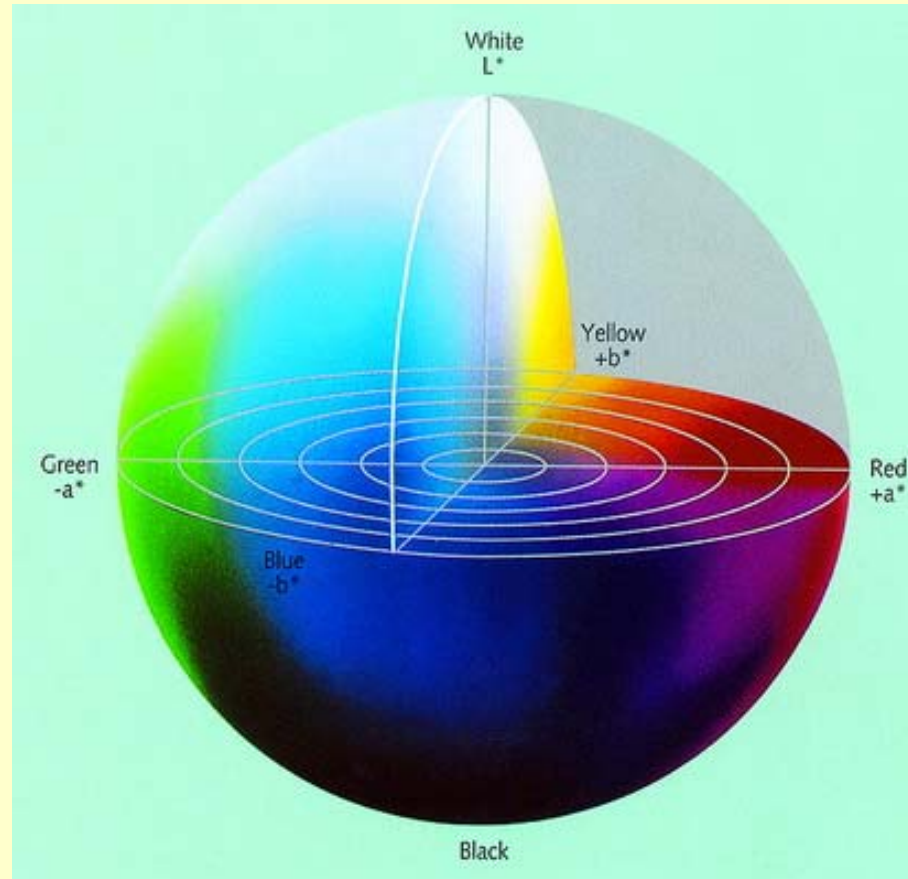
-CIE: Commission Internationale d'Eclairage (Ủy ban Quốc tế về ánh sáng)

-Lab:

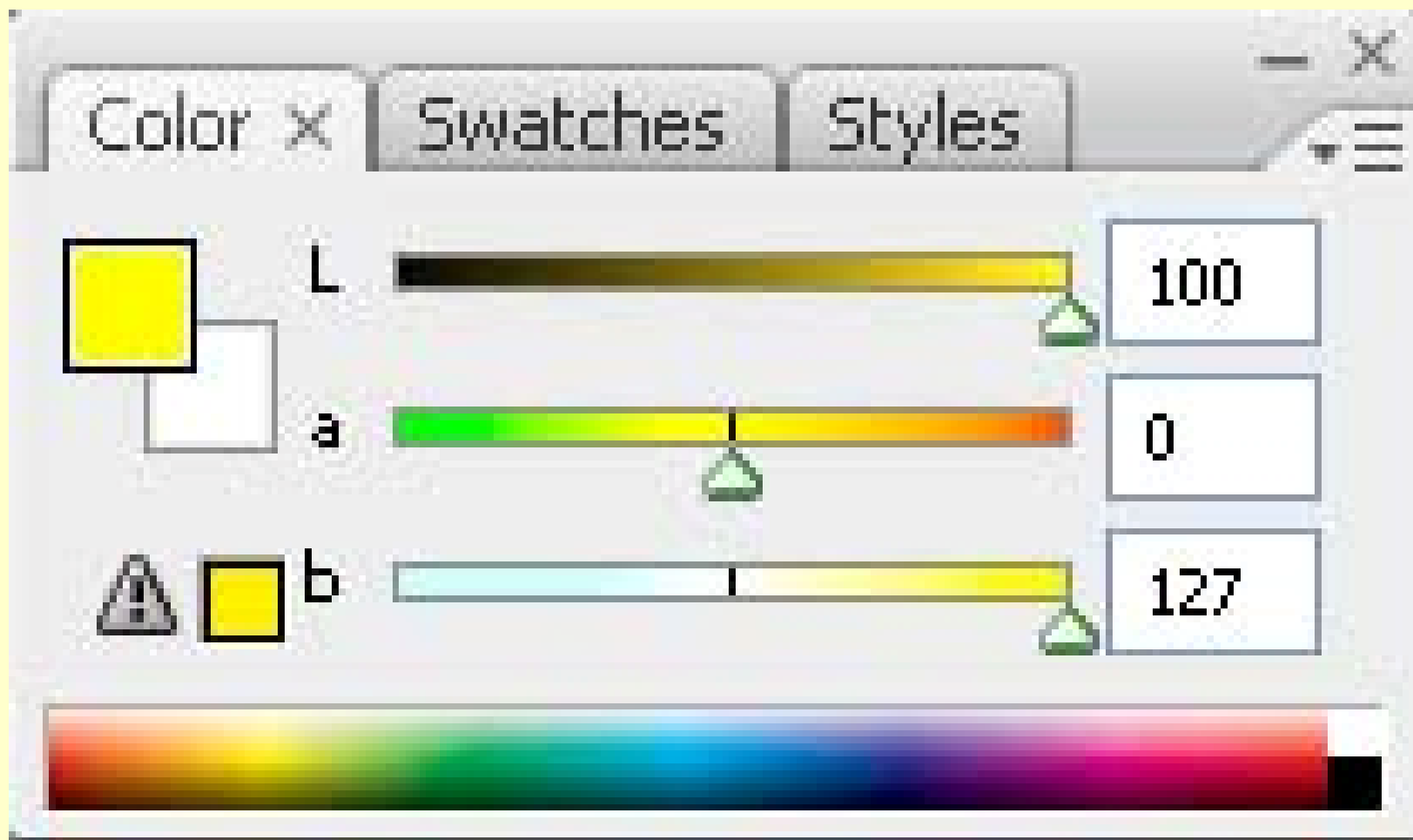
.Trục thẳng đứng **L** (Lightness-Luminance): Biểu diễn độ sáng của màu, có giá trị từ 0 (Black) đến 100(White)

.Kênh **a**: Chứa giá trị Green (-) tới Red (+)

.Kênh **b**: Chứa giá trị Blue (-) tới Yellow (+)

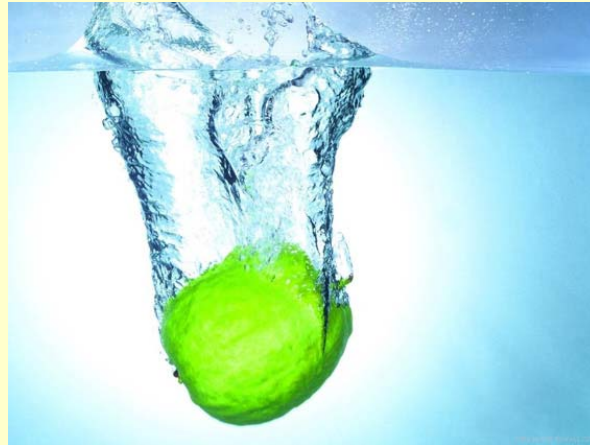


-Lab:



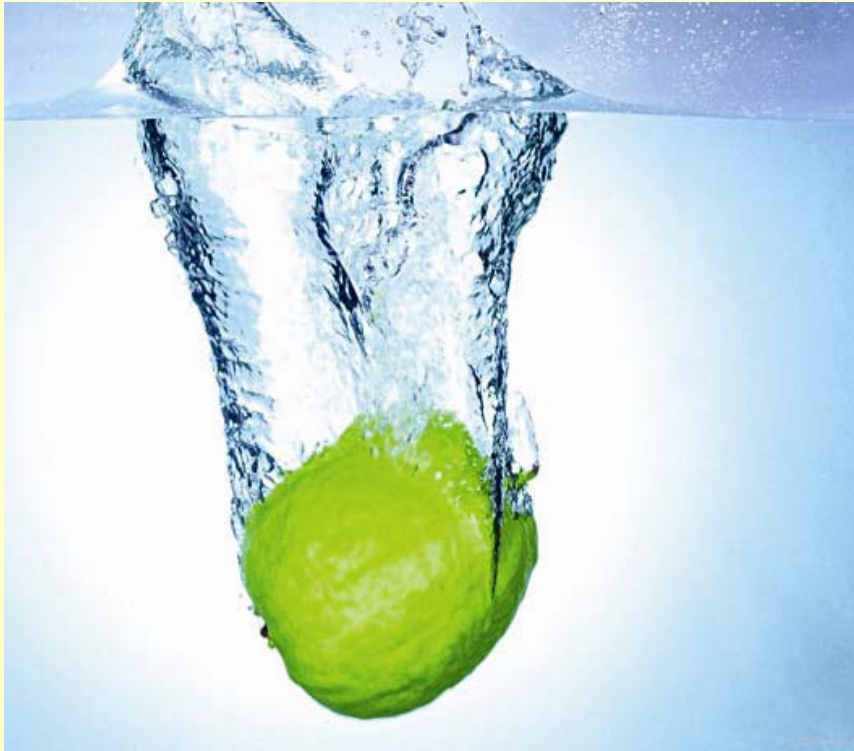
Convert từ RGB sang YMYK qua trung gian Lab

Ảnh gốc RGB




Convert bằng Mode

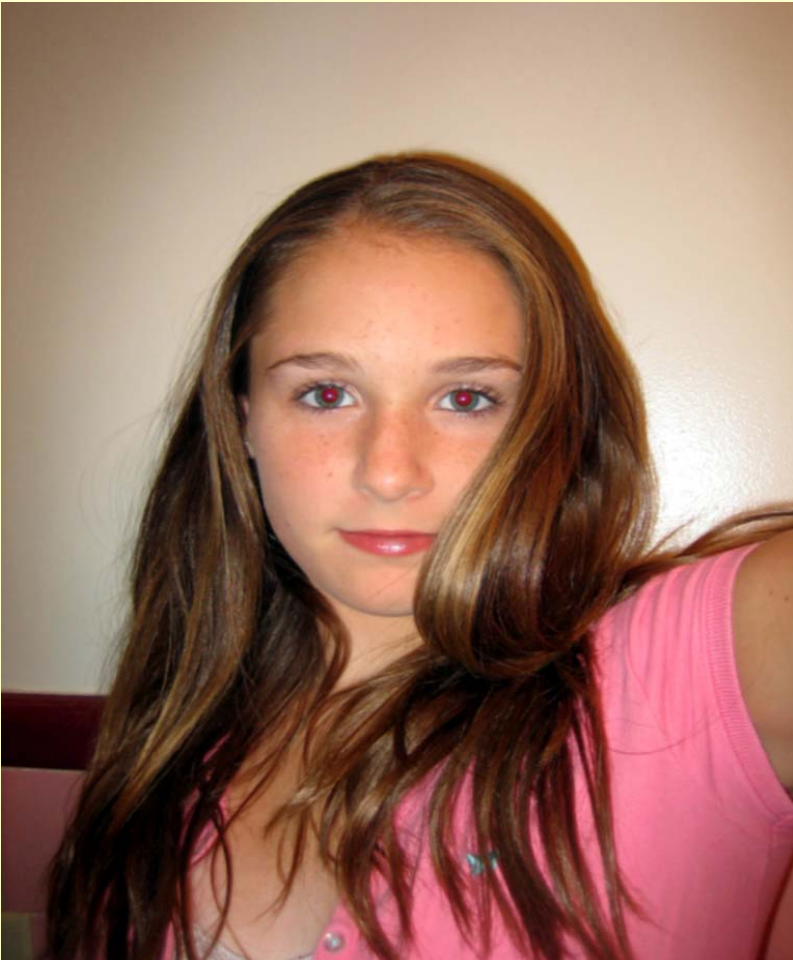
Chuyển sang Lab và convert bằng Profile



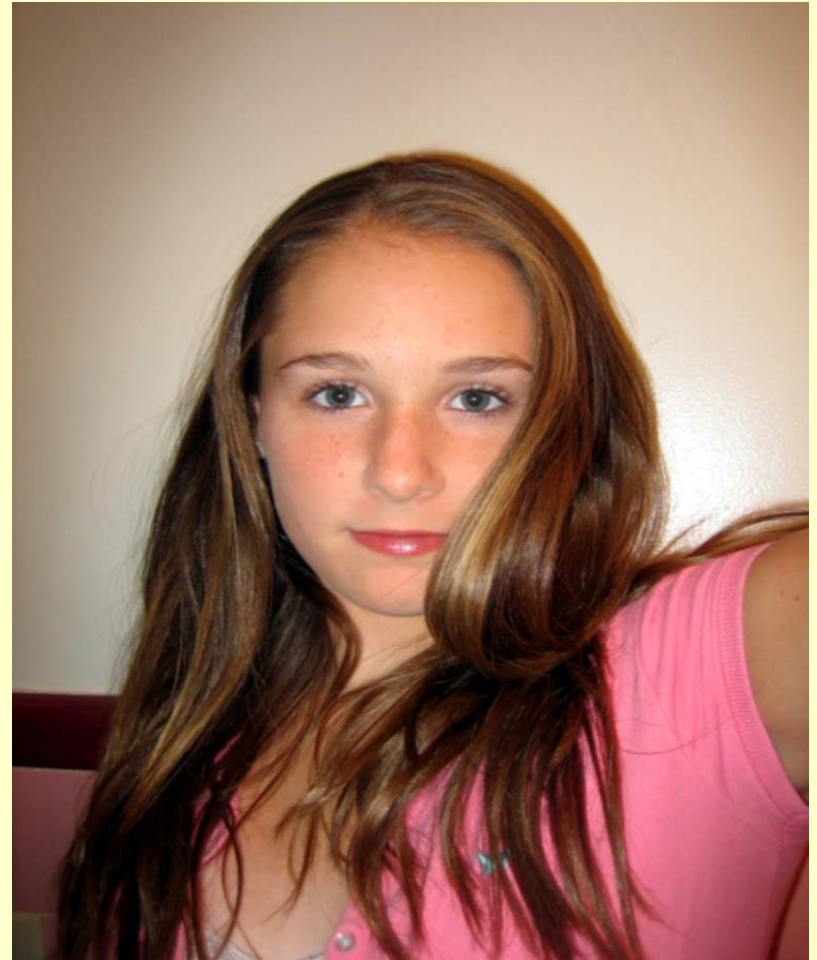
4. Xử lý các tình huống thường gặp khi chụp ảnh

a. Mắt đỏ:

-Red eye tool (J):  Công cụ chỉnh sửa lỗi mắt đỏ



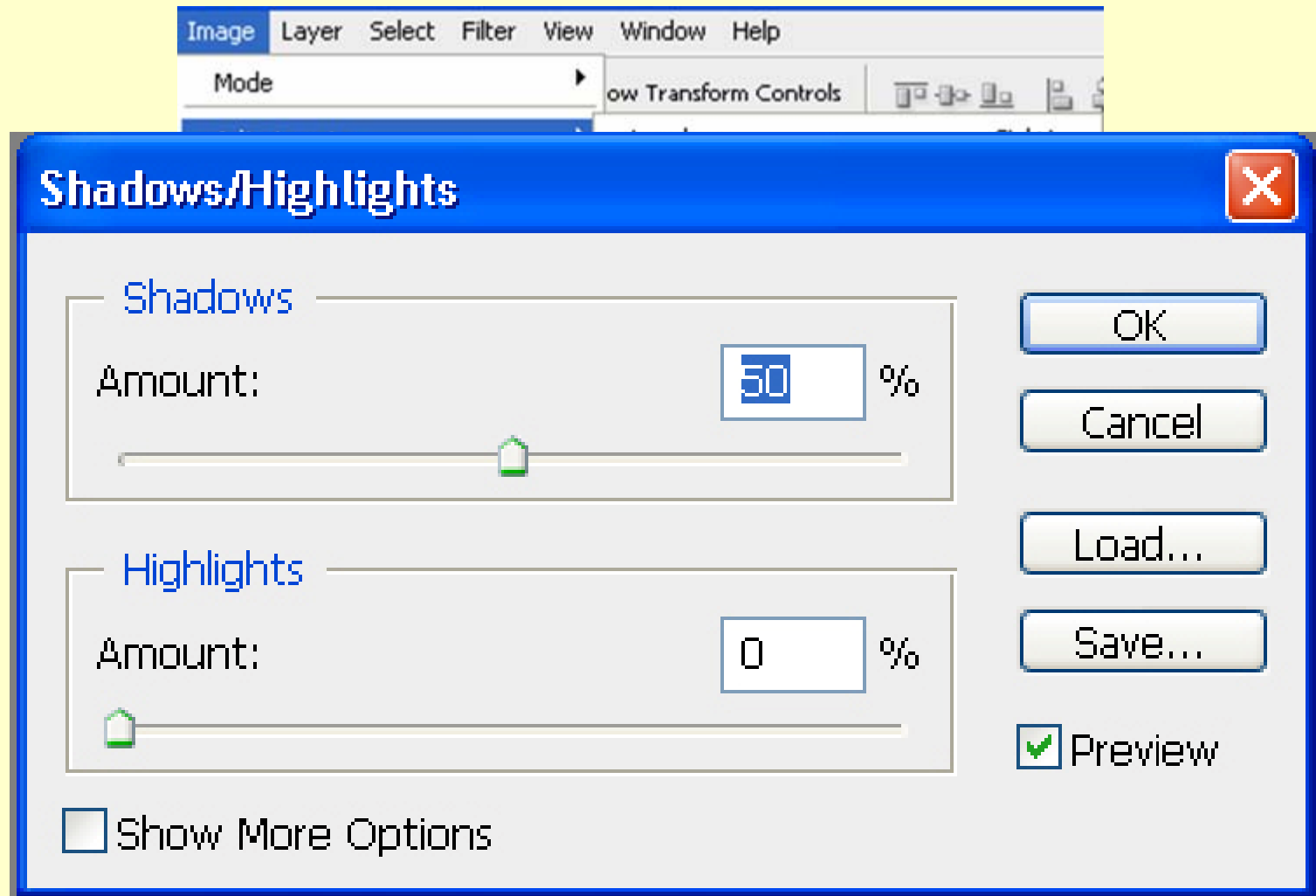
Lỗi mắt đỏ



Sau khi sử dụng Red eye tool

b. Ảnh ngược sáng:

-Menu Image > Adjustments > Shadow/Highlight



Equalize
Threshold...
Posterize...
Variations...

Ảnh ngược sáng



Sau khi chỉnh sửa

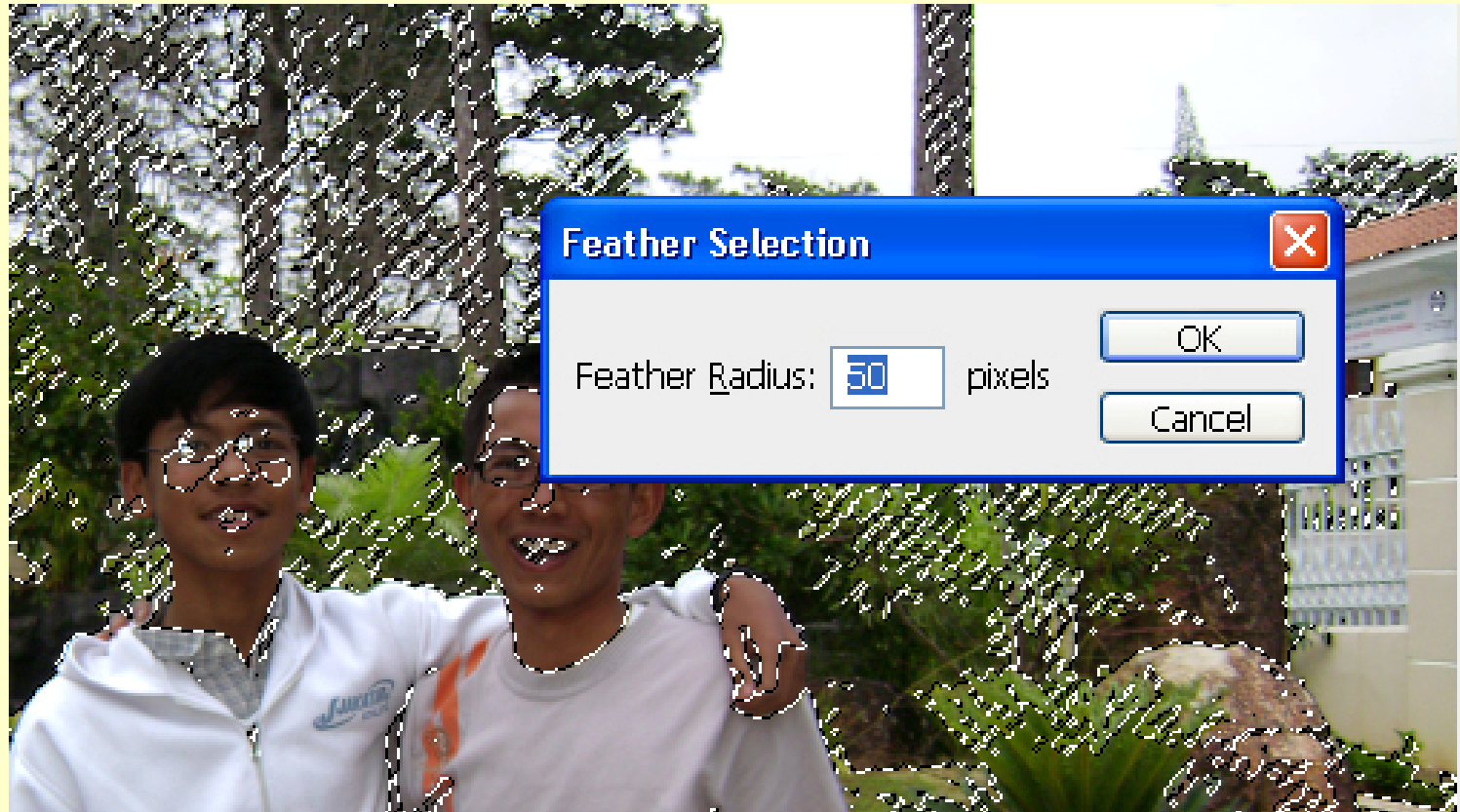


b. Ảnh bị tối một phần:

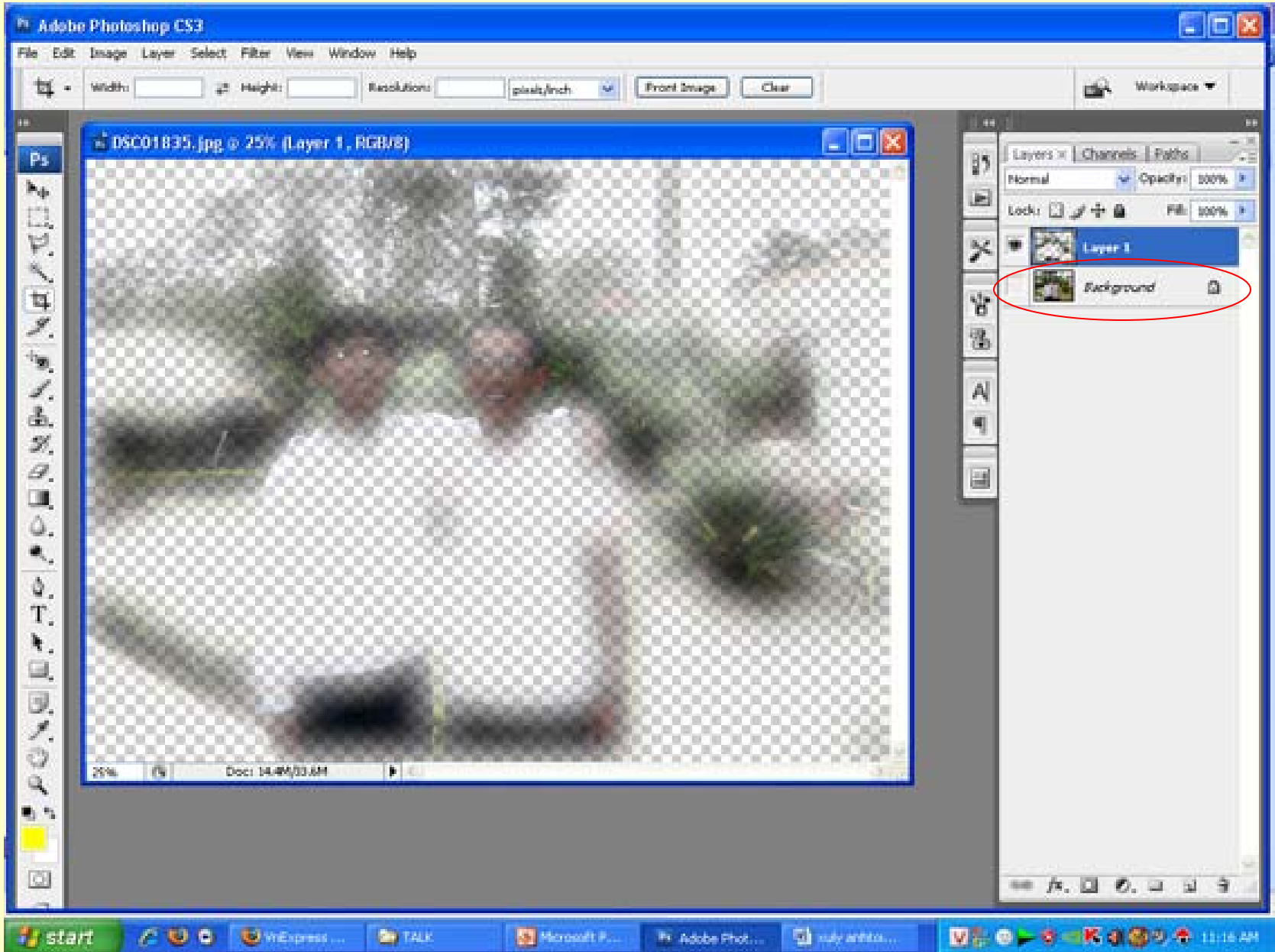
-Menu Select > Color Range > Sampled Color > Shadow



-Menu Select > Modify > Feather



-Ctrl + J: Copy tạo layer mới



-Chuyển mode từ Normal sang Screen



Before



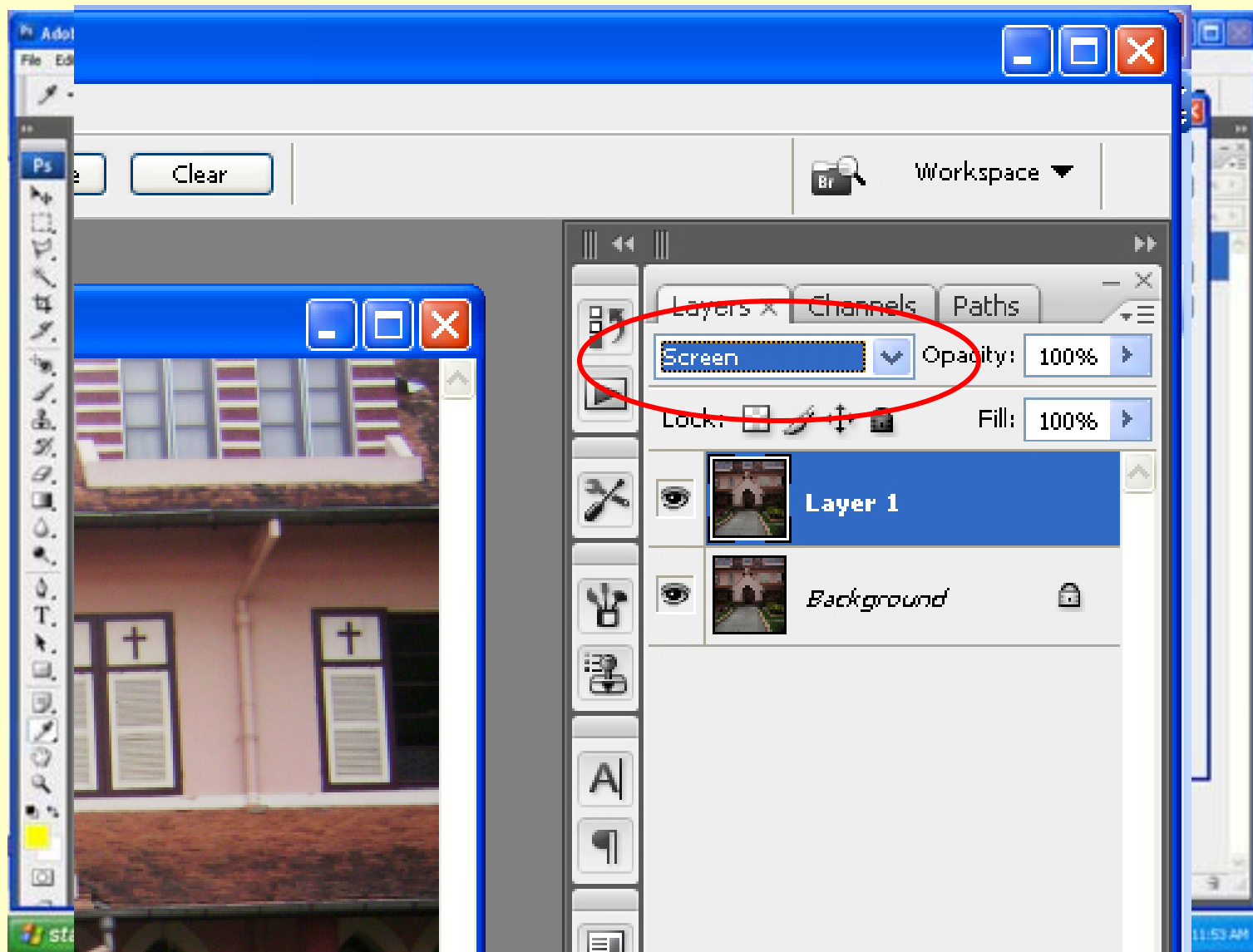
After



c. Ảnh bị tối toàn bộ



- Tăng sáng: Image > Adjustment > Curve
- Ctrl + J > đổi Normal sang Screen



Before

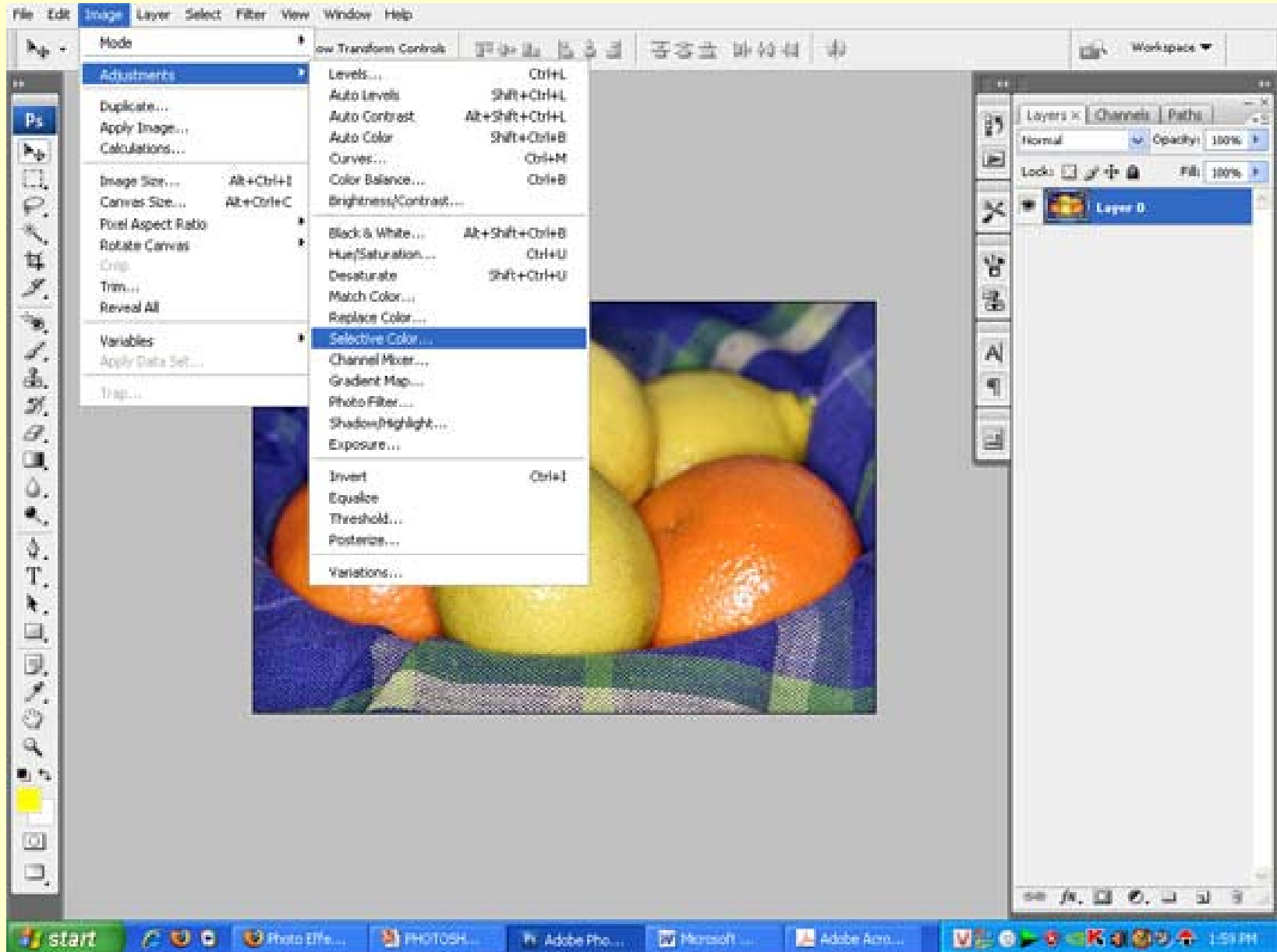
After



d. Ảnh bị chói sáng



-Image > Adjustment > Selective Color



Before

After



e. Làm mịn da & trang điểm

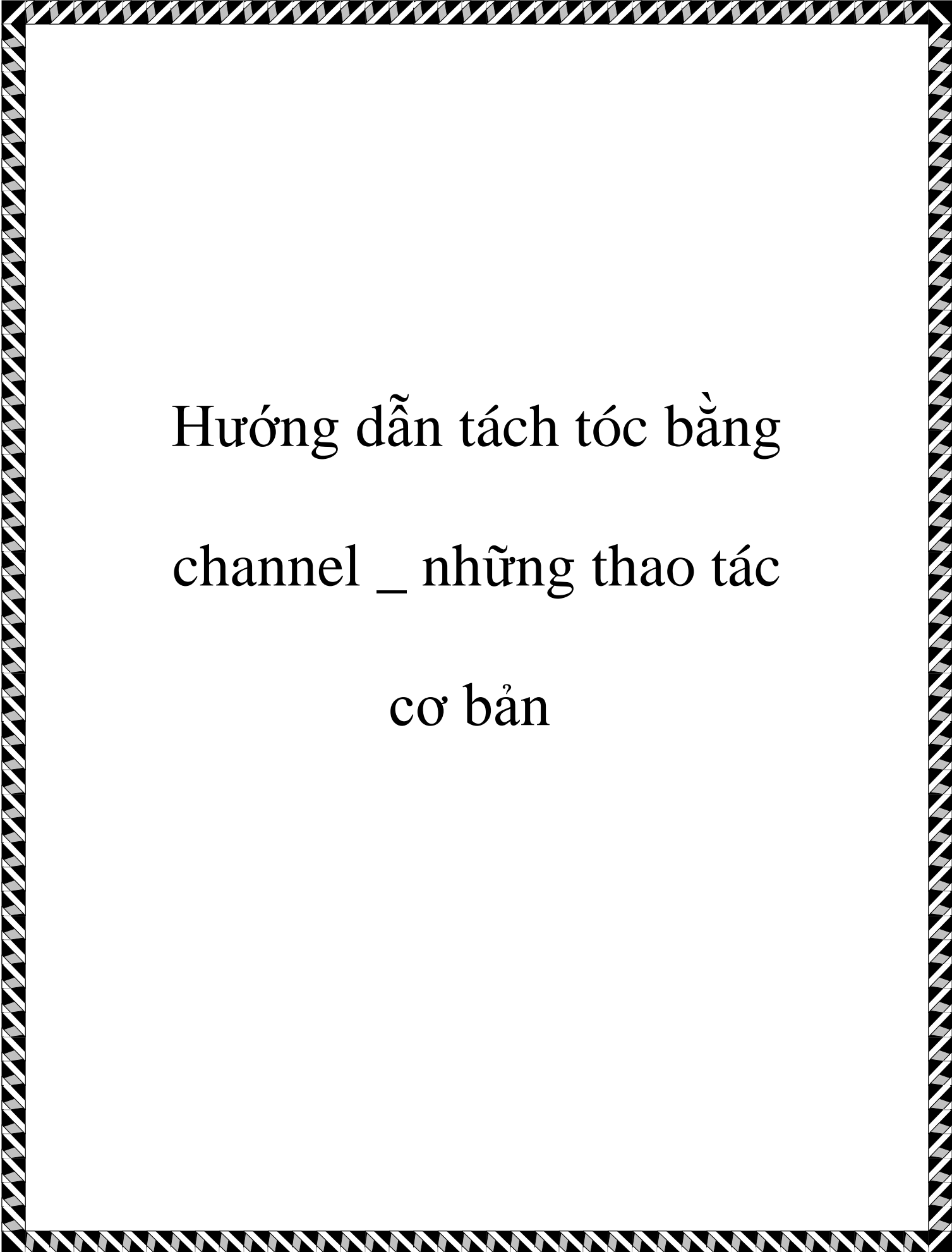
Before



After



III. Hỏi - Đáp



Hướng dẫn tách tóc bằng
channel _ những thao tác
cơ bản

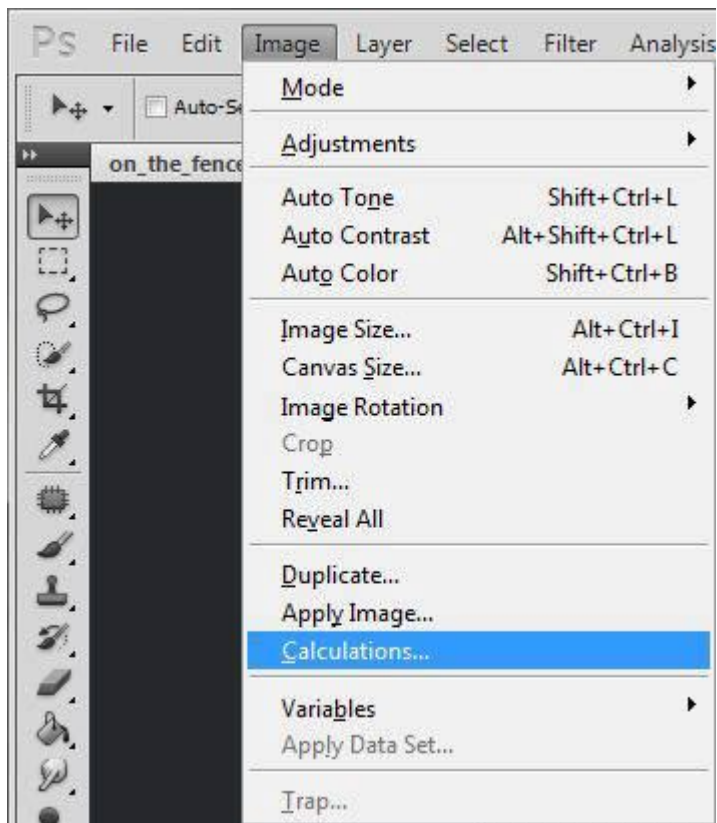
Với tình huống như trong hình ta vẫn có thể tách bằng pen ,
bằng quick selection , nhưng trong bài viết này mình muốn
trình bày cách tách bằng channel rất cơ bản , mà ở đây mình
muốn đề cập đến tách tóc của nhân vật thật hiệu quả .



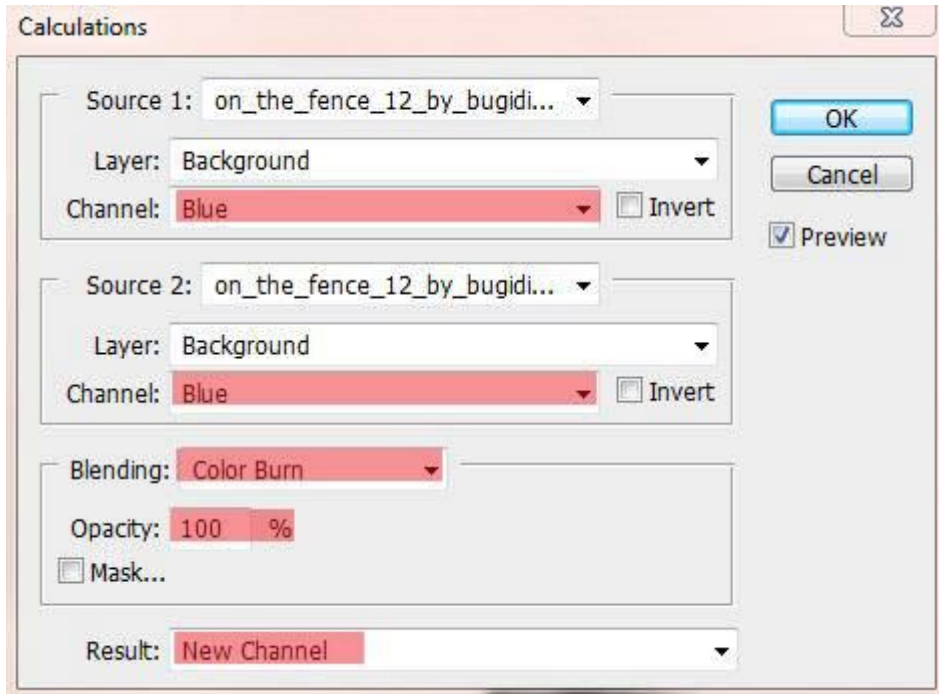
Các bạn chuyển qua chế độ xem bằng channel , chọn kênh *Blue* như trong hình (đa phần kênh Blue có độ tương phản cao nhất trong 3 kênh) cũng tùy trường hợp , kênh nào có contrast cao thì ta chọn kênh đó .



Vào thẻ Image --> Calculation ...



Chỉnh theo các thiết lập mình tô đỏ như hình , kênh Blue trong hình là kênh mà chúng ta đang nói đến , ở bước này có nghĩa là 2 kênh Blue được trộn với nhau bằng chế độ trộn là Color Burn nhằm tăng thêm tương phản để thuận tiện cho việc tạo vùng chọn (tùy trường hợp mà chọn chế độ sao cho phù hợp) :



Sau bước này , chúng ta có được 1 kênh mới là Alpha 1 , và chúng ta sẽ phải xử lí trên kênh này (nhìn trong hình , ta thấy tương phản của tấm ảnh đã được tăng lên) :



Dùng Level kéo sao cho ảnh được phân ra thành 2 mảng đen

trắng rõ rệt nhất , càng rõ rệt càng tốt .



Levels

Preset: Custom

Channel: Alpha 1

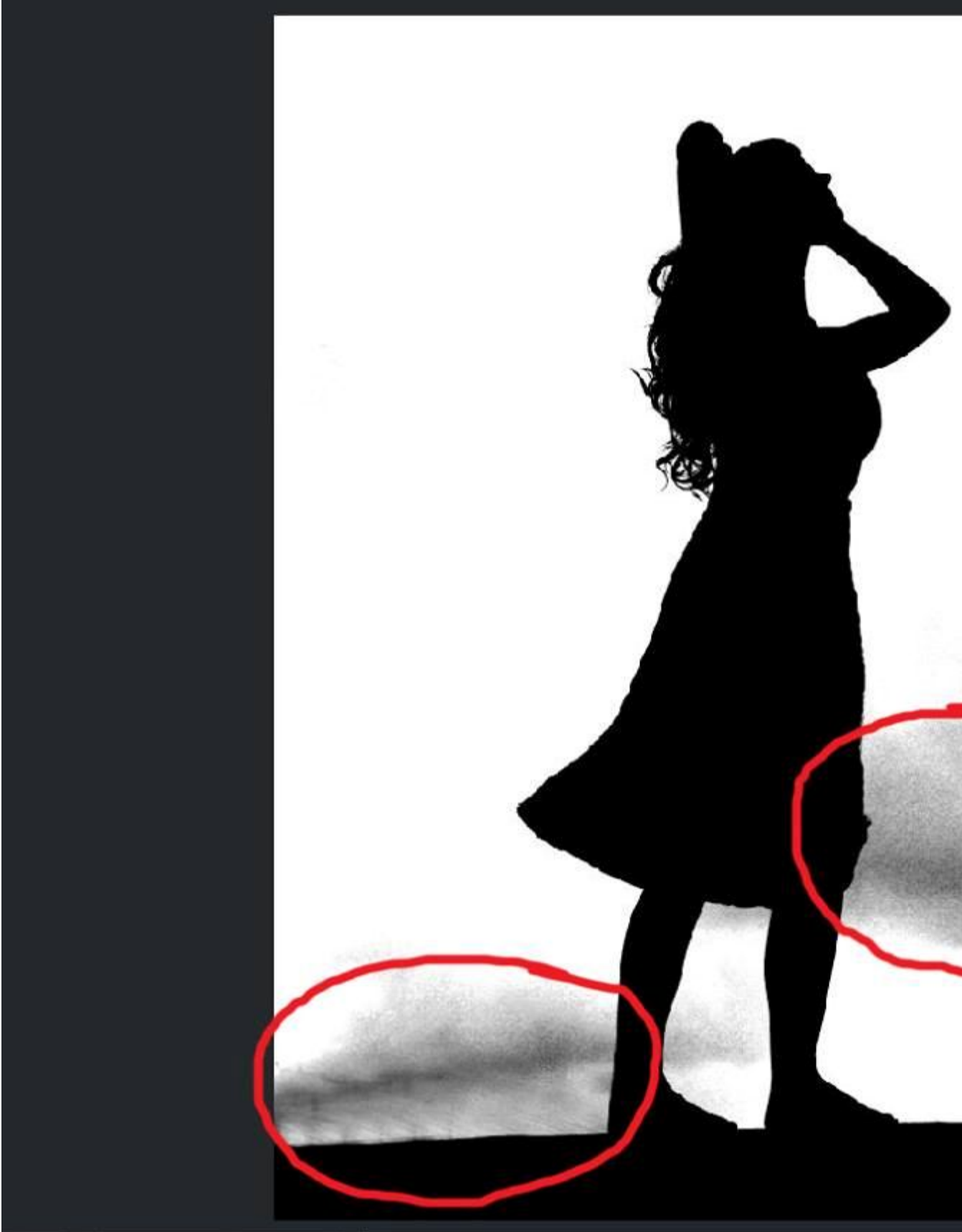
Input Levels:

161 0.55

Output Levels:

0

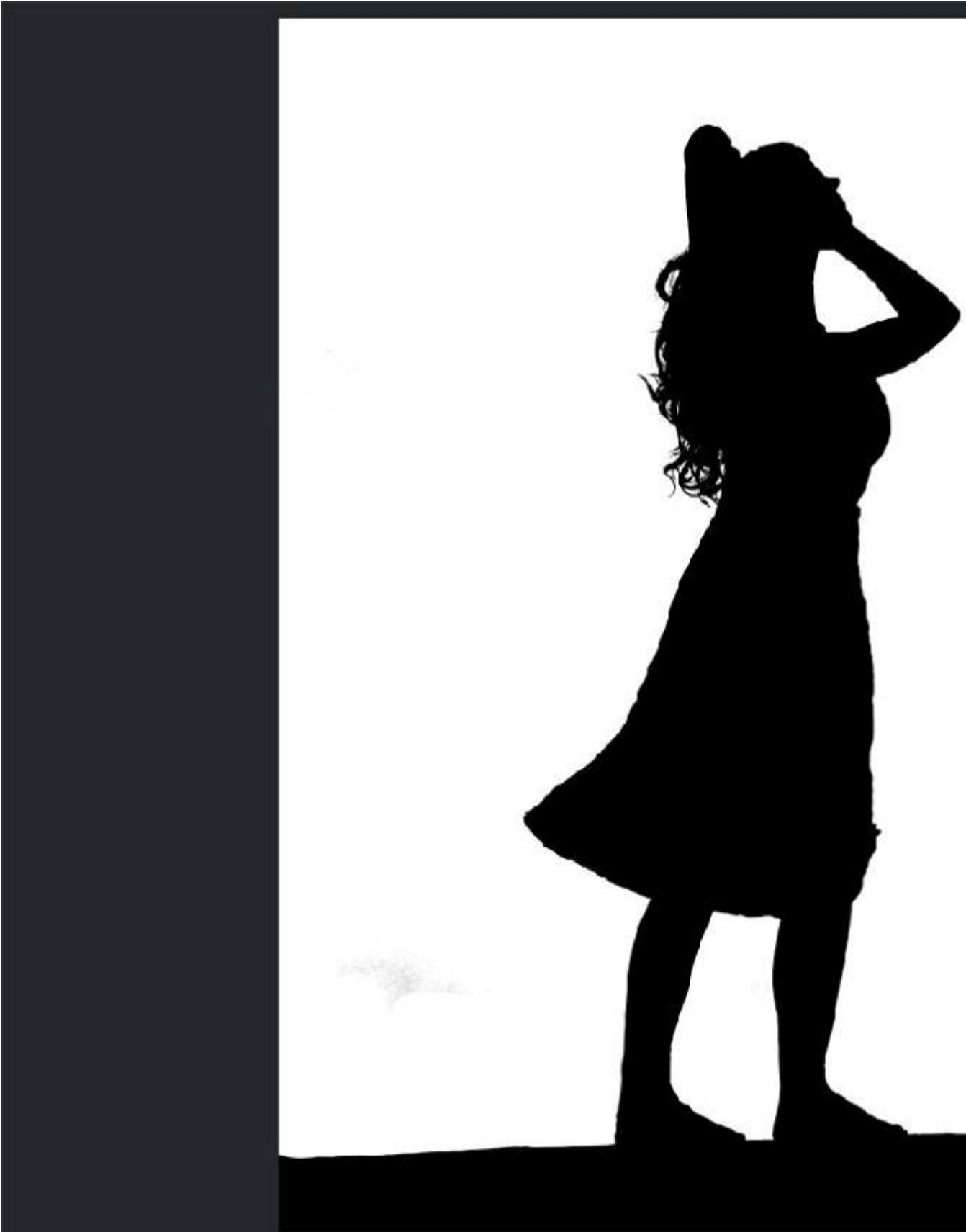
Sau khi kéo xong , bạn để ý vẫn còn những đốm đen mờ mờ ,
bạn dùng brush màu trắng tô cho mất những khoảng đen này
đi .



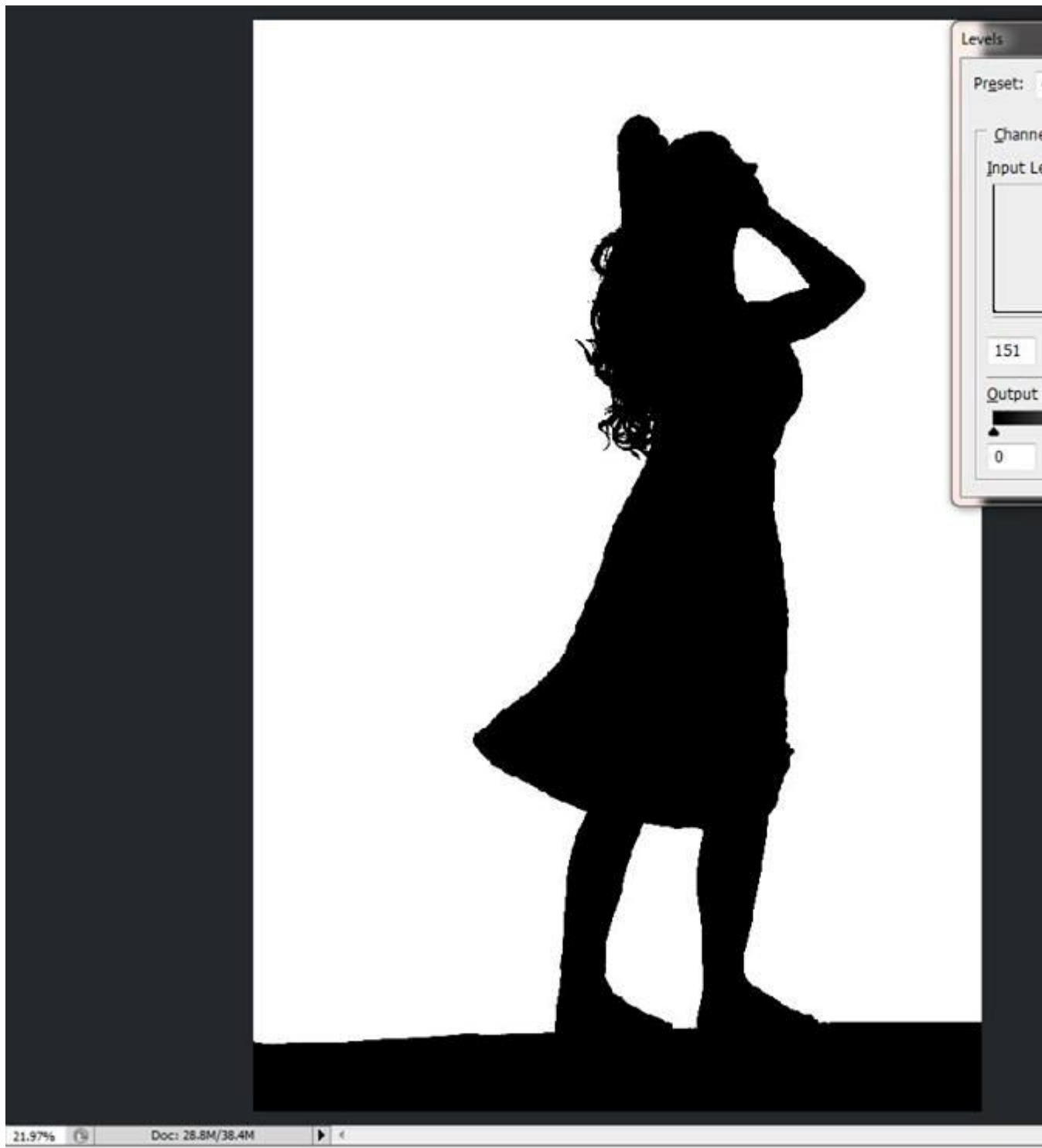
Phóng to lên để dễ thao tác , càng tỉ mỉ càng tốt .



Sau khi tô xong sẽ ra thế này :

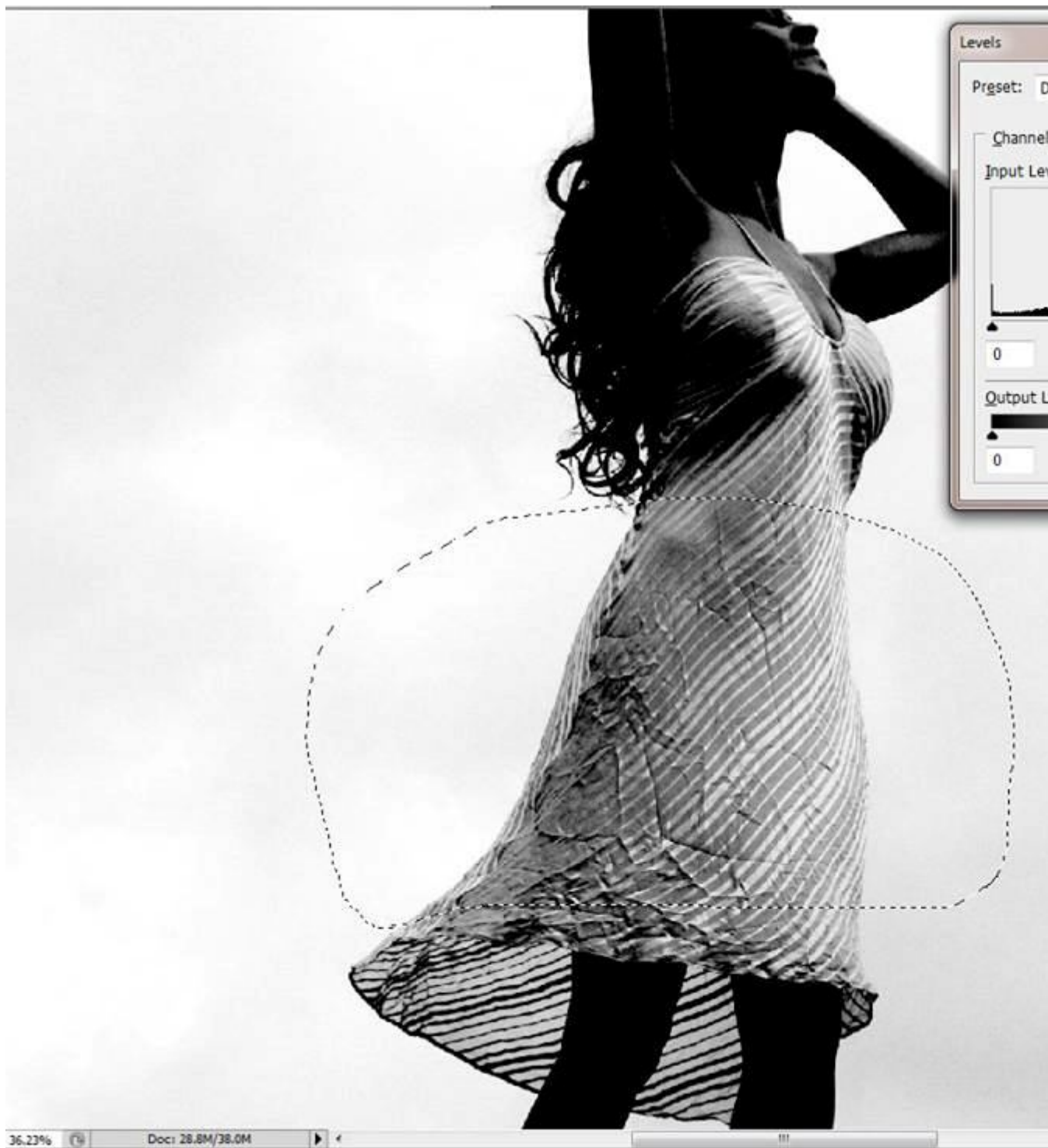


Nếu chưa vừa ý , ta có thể kéo Level thêm lần nữa cho chắc chắn , và lần này là đen ra đen , trắng ra trắng rất rõ :



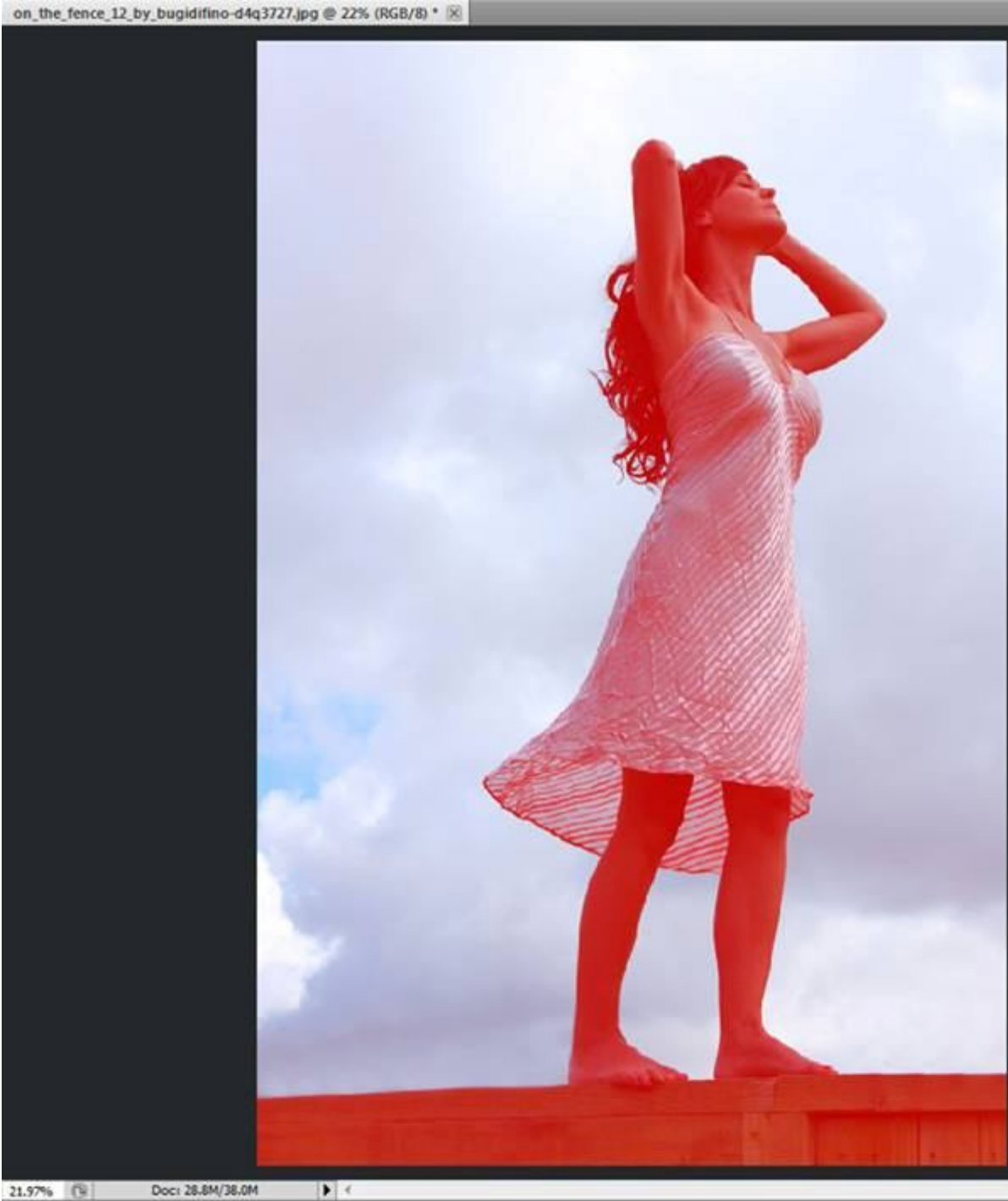
Lưu ý nhỏ : Khi ta kéo Level thì hay bị ảnh hưởng đến toàn

bộ ảnh , vì thế có thể tạo những vùng chọn nhỏ mà chỉnh
Level riêng biệt , cứ kiên trì như thế ta sẽ có kết quả tốt hơn ,
miễn là làm sao để phân vùng đen trắng rõ ràng là ok .



Kết quả này giờ chúng ta thực hiện chỉnh là phần màu đỏ (

phần được chọn).



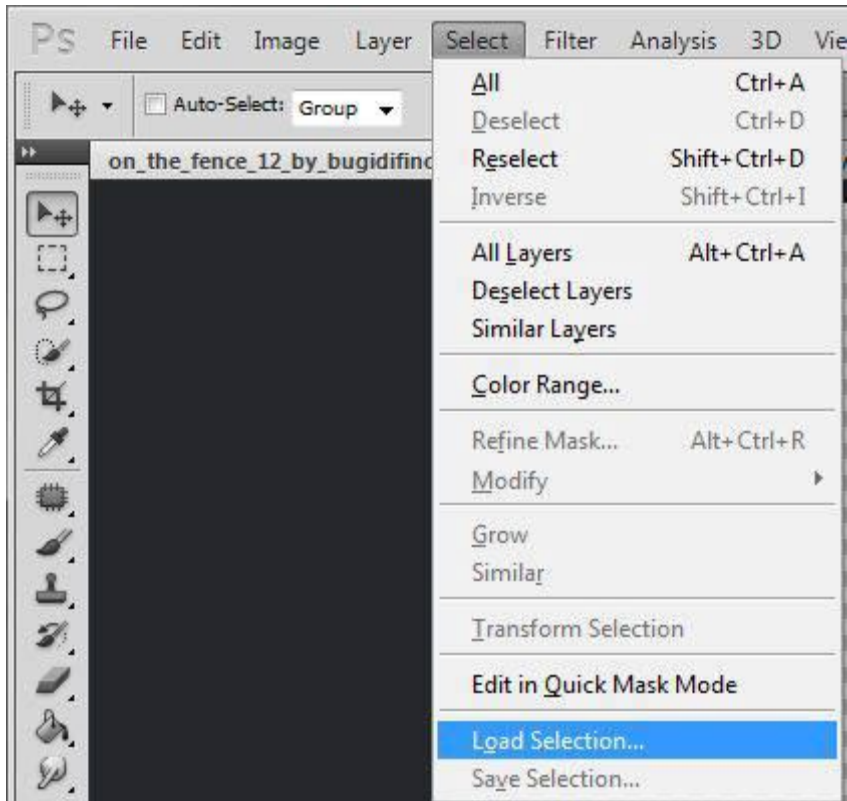
Phóng to lên , để ý thấy phần rìa vẫn còn màu xanh thì dùng brush trắng kiên trì tô lên , vì phần màu trắng là phần ta sẽ bỏ đi , phần đen là phần giữ lại .



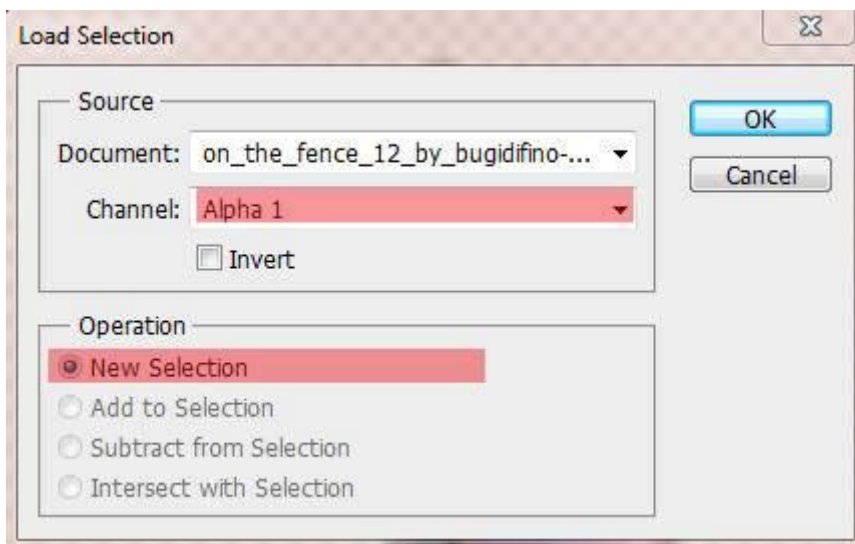
Sau khi xong xuôi , bạn tắt con mắt của kênh Alpha 1 đi ,
bấm mở con mắt của RGB .



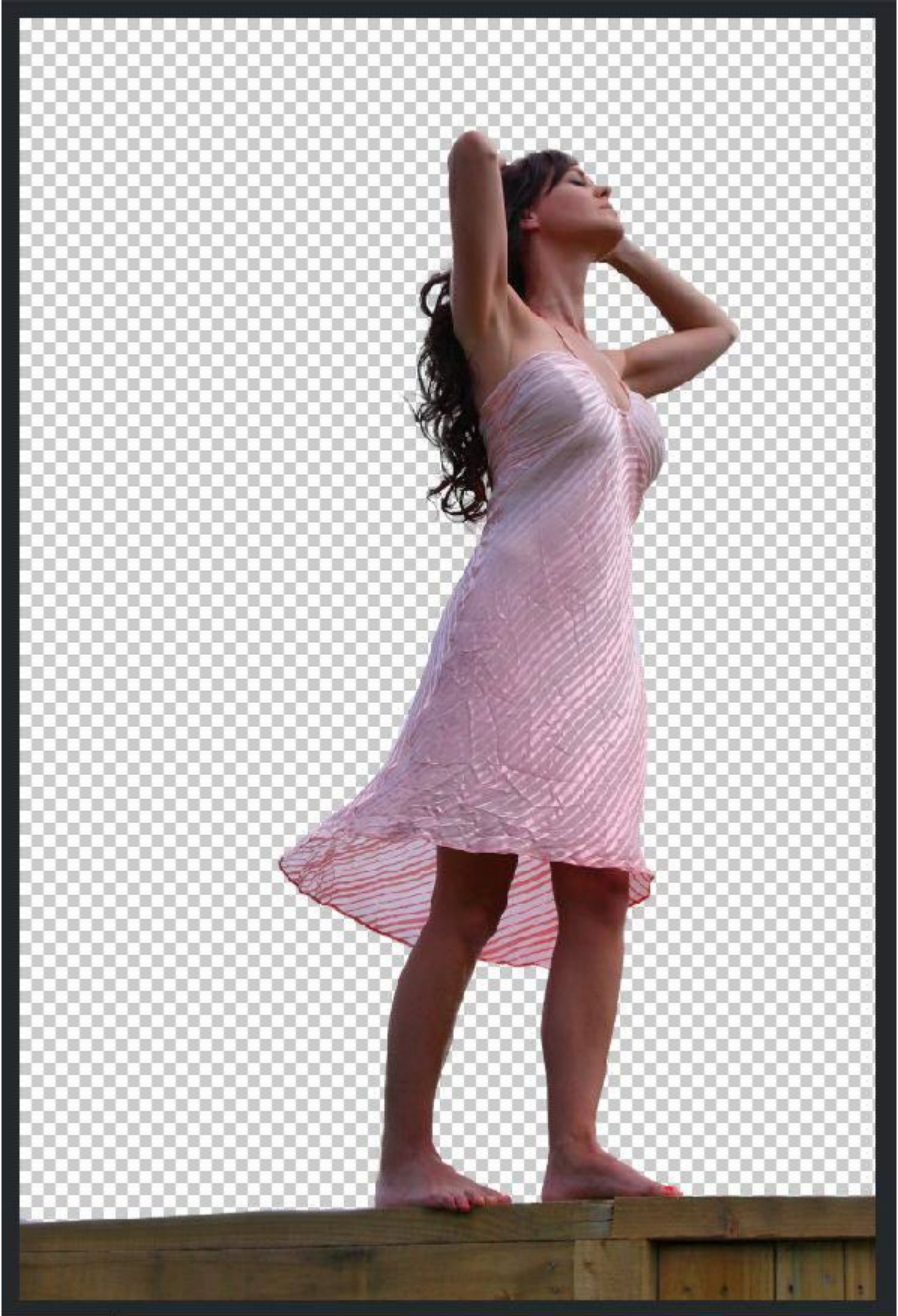
Vào Select --> Load Selection ...



Chọn kênh Alpha 1 , tùy chọn là New Selection



Và đây là kết quả cuối cùng sau khi load xong vùng chọn :



Xem thêm các chủ đề cùng chuyên mục

Read more: http://forum.vietdesigner.net/threads/huong-dan-tach-toc-bang-channel-_nhung-thao-tac-co-ban.24910/#ixzz2ZNvy8Pwn



**Làm mịn da một cách
chuyên nghiệp**

Mình xin chia sẻ một cách để làm mịn da rất hiệu quả thường được dùng trong những quá trình hậu kỳ chuyên nghiệp .

Những bác nào chưa biết thì có thể tham khảo nhé.

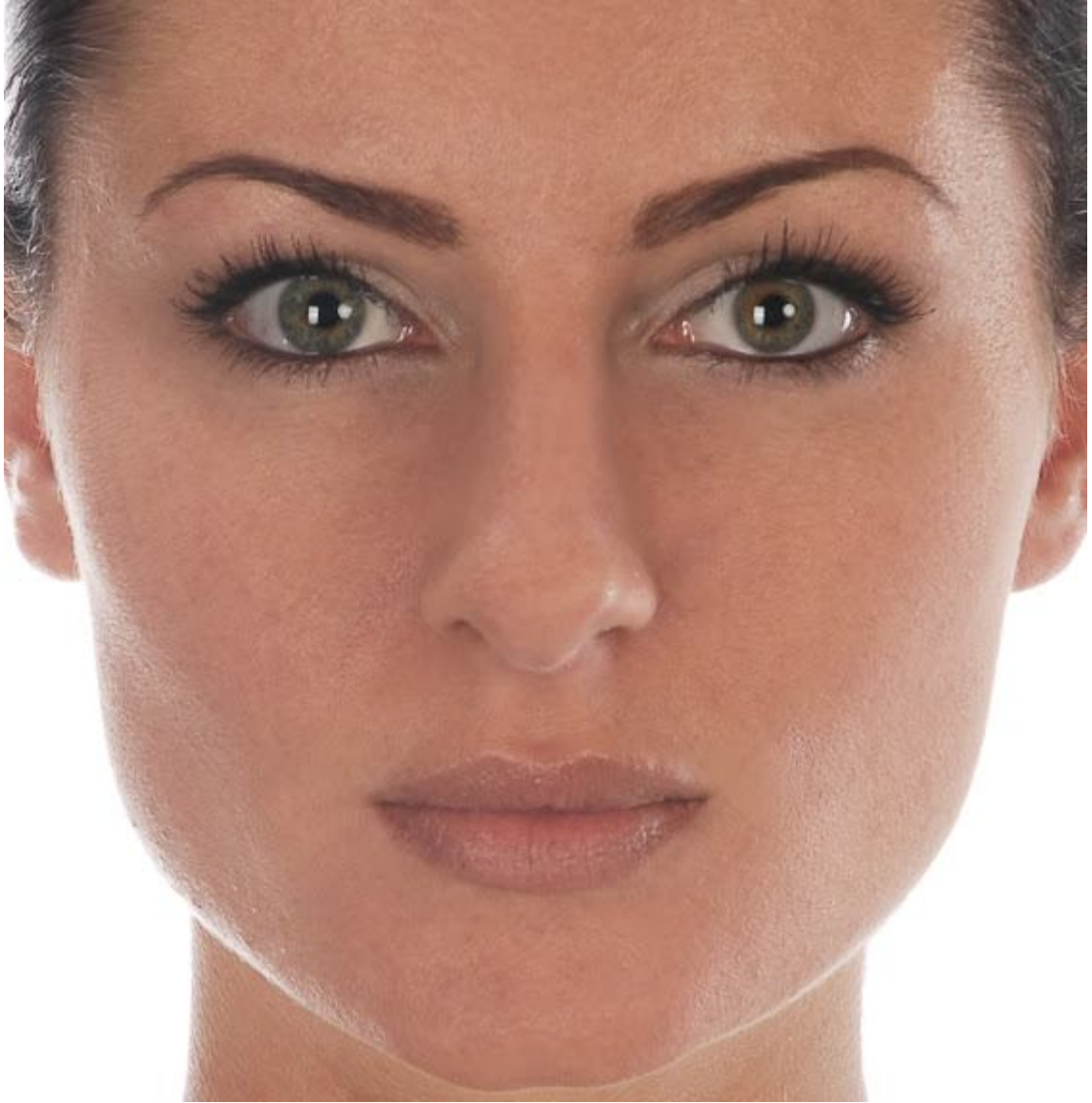
Kết quả:



Trong bài viết này mình chỉ hướng dẫn để "trát phần " bằng PS thôi. Còn bức ảnh gốc đã qua một số công đoạn để loại bỏ mụn, sẹo, nếp nhăn....(dùng Healing brush tool, Patch tool).

Lợi thế của phương pháp này là sau khi làm mặt xong thì vẫn còn nhìn thấy được lỗ chân lông chứ không " ảo" như là dùng phương pháp Filter Gaussian Blur.

Ảnh gốc:



Bước 1: Tạo một layer mới và chọn blend mode là vivid

Light:



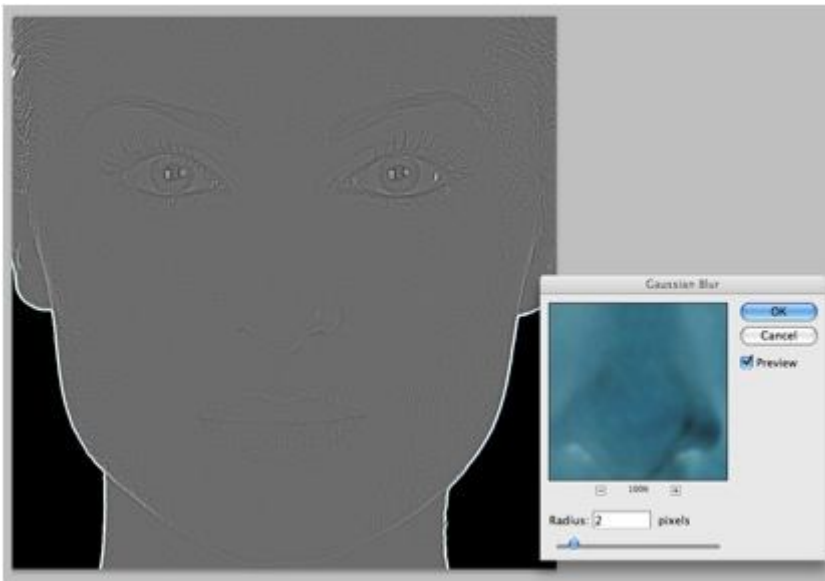
Bức ảnh sau đó sẽ nhìn như sau:



Bước 2: Sau đó chọn Image / Adjustments / Invert ta được ảnh như sau.

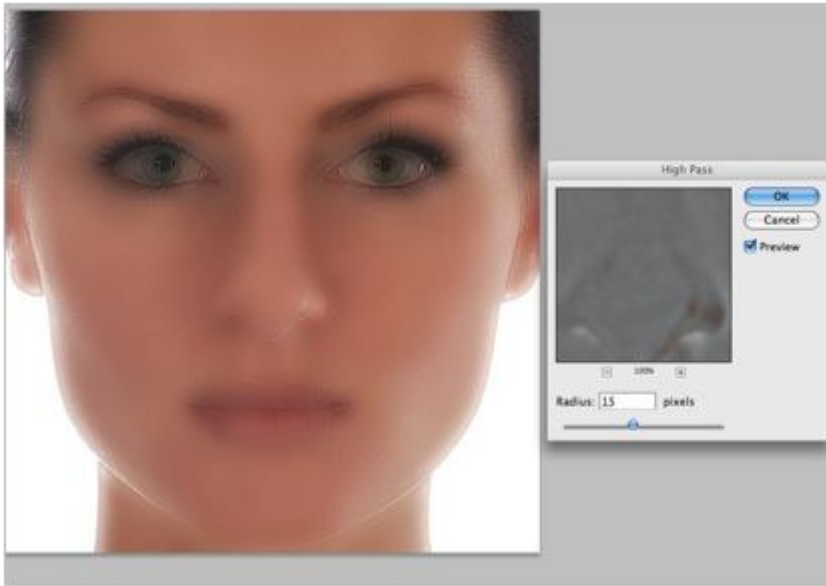


Bước 3: Vào mục Filter/ Blur/ Gaussian blur , chọn một giá trị Pixel phù hợp sao cho vẫn nhìn thấy được lỗ chân lông. Ở đây mình chọn 2pixels.



Bước 4: Sau đó vào Filter/Other/ High Pass , đưa vào giá trị

pixel thích hợp. Trong trường hợp này mình dùng 15 pixels.
Tùy vào từng trường hợp cụ thể mà các bác có thể thay đổi
sao cho hợp lý.



Bước 5: Vào Layer/ Layer Mask / Hide All để ẩn layer hiện tại. Sau đó dùng Brush (foreground màu trắng, ở đây mình để opacity của brush là 40%) để áp dụng vào những vùng da mà các bác mong muốn. Sau cùng chỉnh lại opacity của cả Layer để có được hiệu quả tốt nhất.

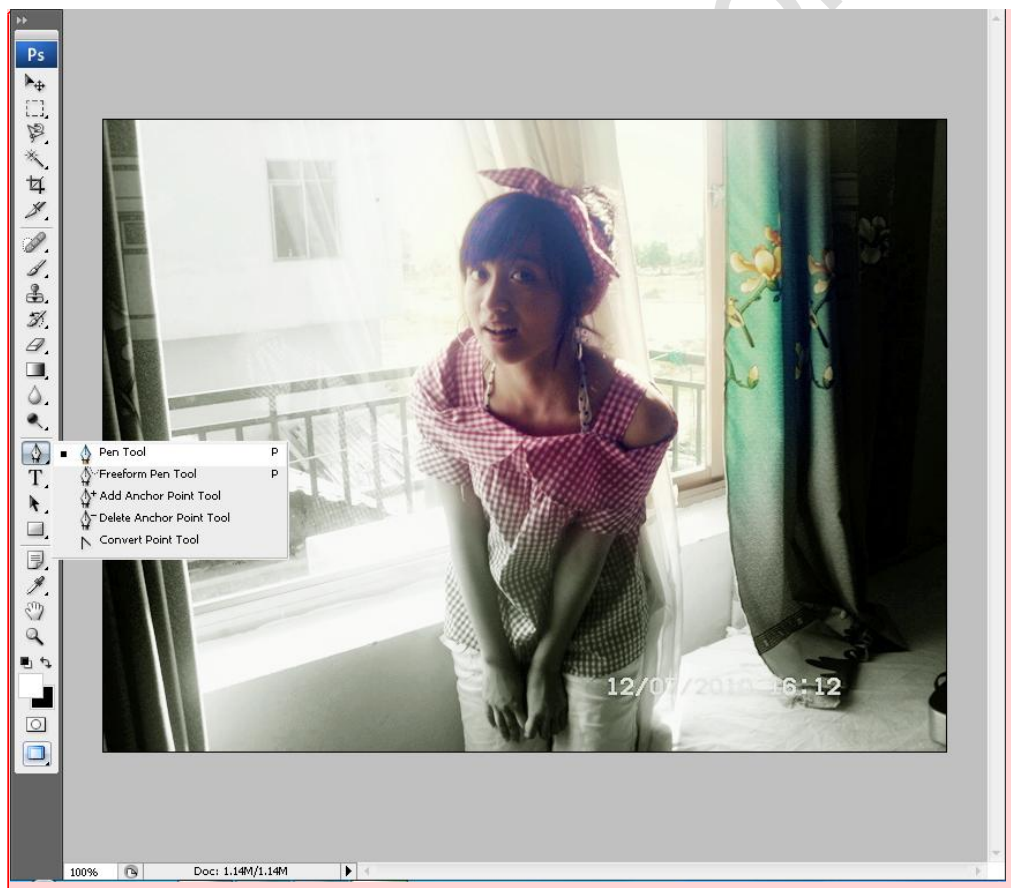
TÁCH ẢNH VÀ GHÉP ẢNH

Chào các bạn !

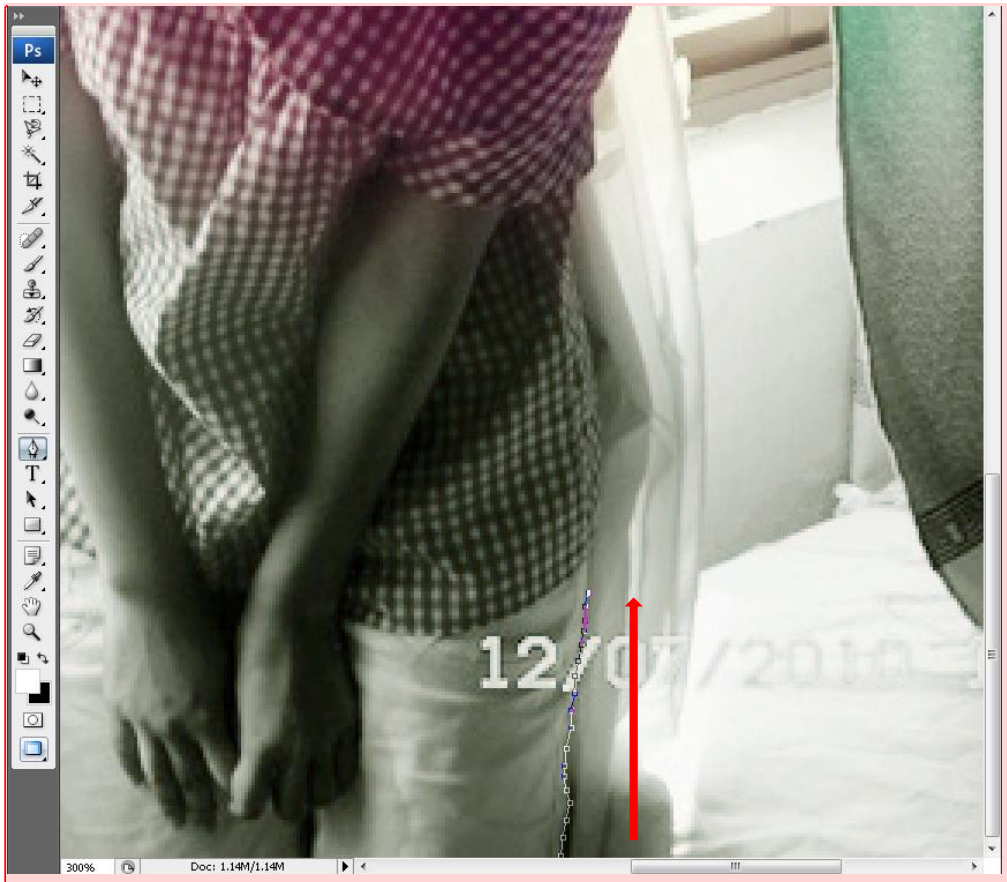
Sau đây mình xin hướng dẫn các bạn cách tách và ghép ảnh bằng công cụ **Photoshop**

Chú ý:


- Trong khi làm các bạn không hiểu, có thể hỏi mình YM! Thanhnx_luv@yahoo.com
- Quá trình thao tác giữa các ảnh khác nhau các bạn có thể ấn **CTRL + F** để thay đổi giữa các ảnh với nhau, vì mình cần mở nhiều hình một lúc
- **Link tải Wing và ảnh** : <http://www.mediafire.com/?zz93opeiem5zw7a>



1. Nhấn **Ctrl + O** để mở một bức ảnh cần tách ray
2. Các bạn chọn biểu tượng đầu tiên như bên hình hoặc ấn **P**



1. (Shift + +) để phóng to ảnh để vẽ chính xác
2. Các bạn tích chuột vào vị trí địa ảnh cần tách và chấm chấm theo viền ảnh
3. Trong khi chấm vì ảnh đã phóng to các bạn có thể (Shift -) để ảnh nhỏ lại
Và có thể đi Space (dấu cách) xuất hiện

hình bàn tay  ở thân bức ảnh và kéo đi chuyển ảnh theo hướng làm việc cho thuận tiện



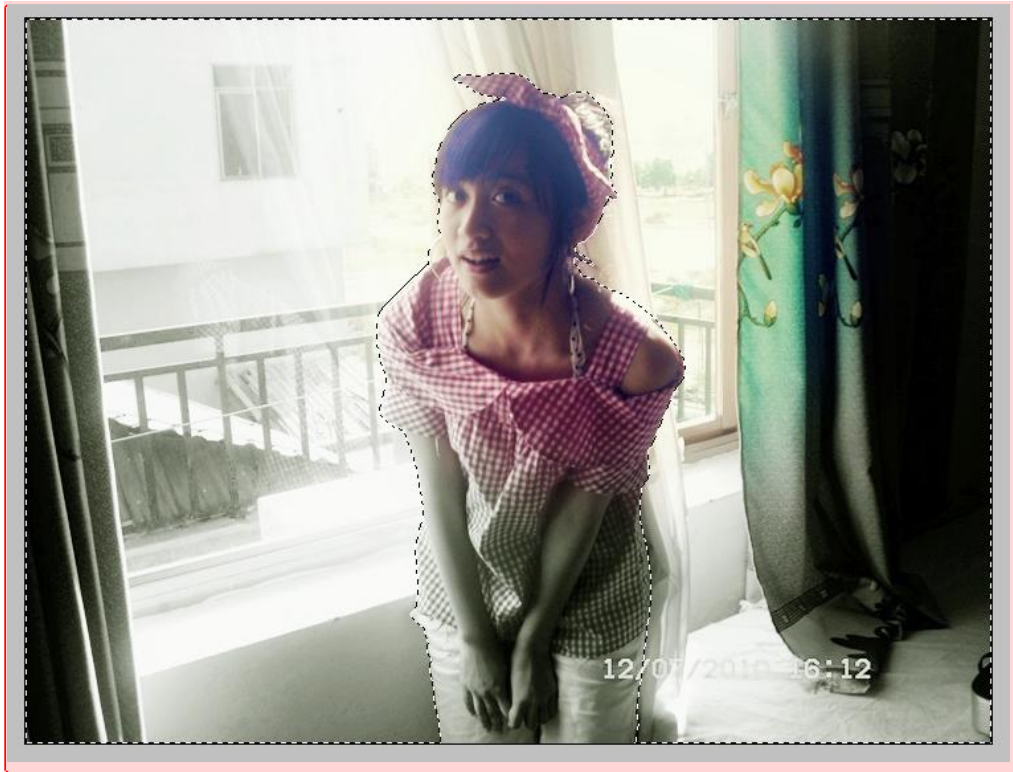
⋮
Lần lượt chấm viền ảnh đến hết



Sau khi chấm hết theo chiều mũi tên các dấu chấm được nối lại với nhau các bạn nhấn (Ctrl + Enter)



CTRL + ENTER
Để được kết quả như hình bên dưới



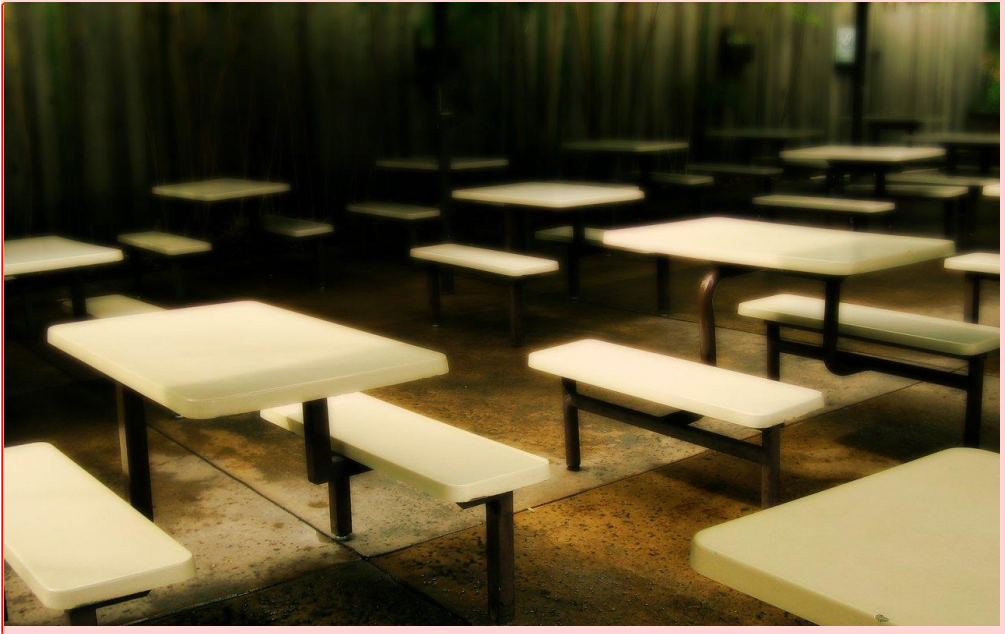
⋮
CTRL + SHIFT + I
Để đổi vùng tròn

Thanhhi



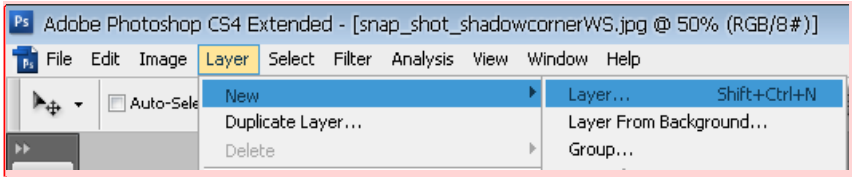
⋮
CTRL + DELETE
Vậy là đã xong kết quả các bạn tách được bạn
gái này ra khỏi hình nền

Thanhhi

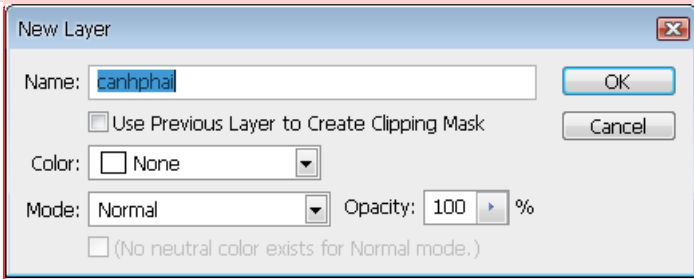


⋮
Các bạn chọn hình nền phù hợp và mở hình nền đó lên

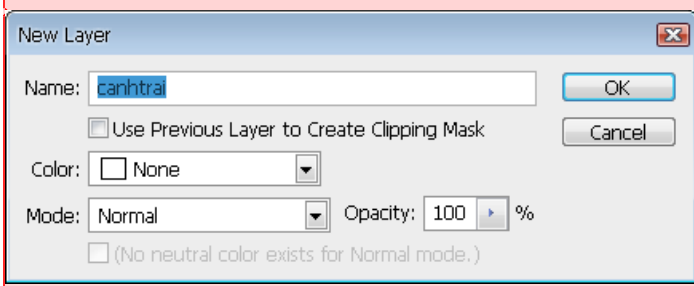
Thanhnx



⋮
Nhìn lên menu chọn
Layer > New > Layer
SHIFT + CTRL + N để tạo layer mới

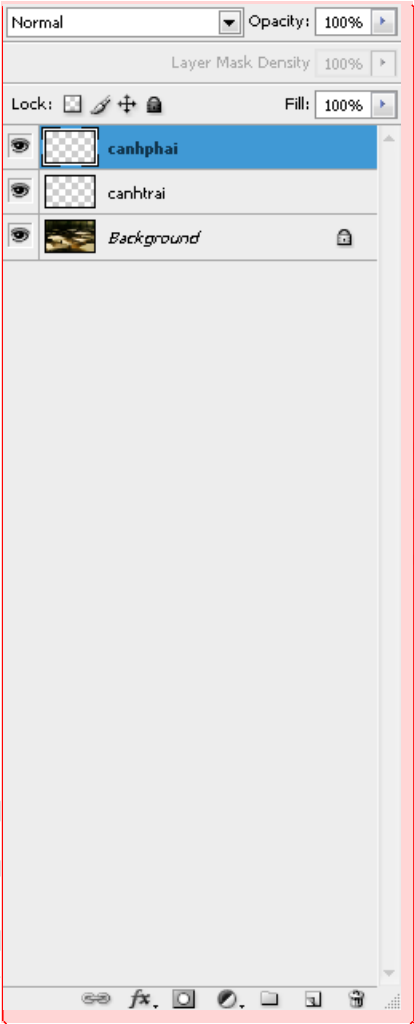


⋮
Đặt tên là canhtrai



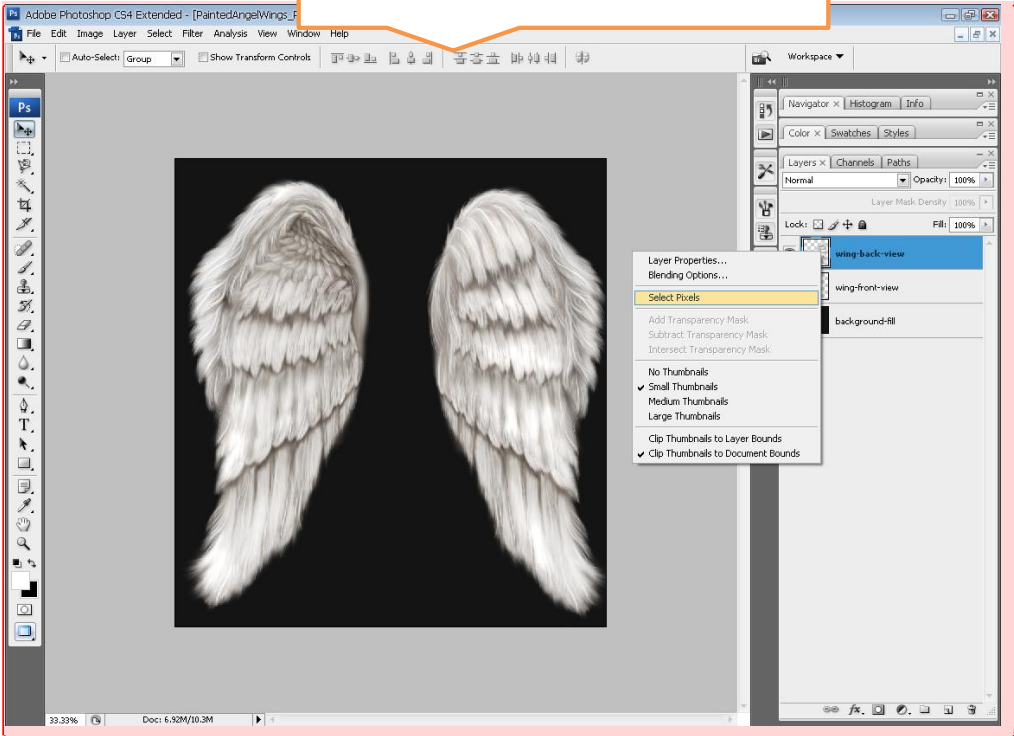
⋮
Đặt tên là canhphai

Thanhtrai



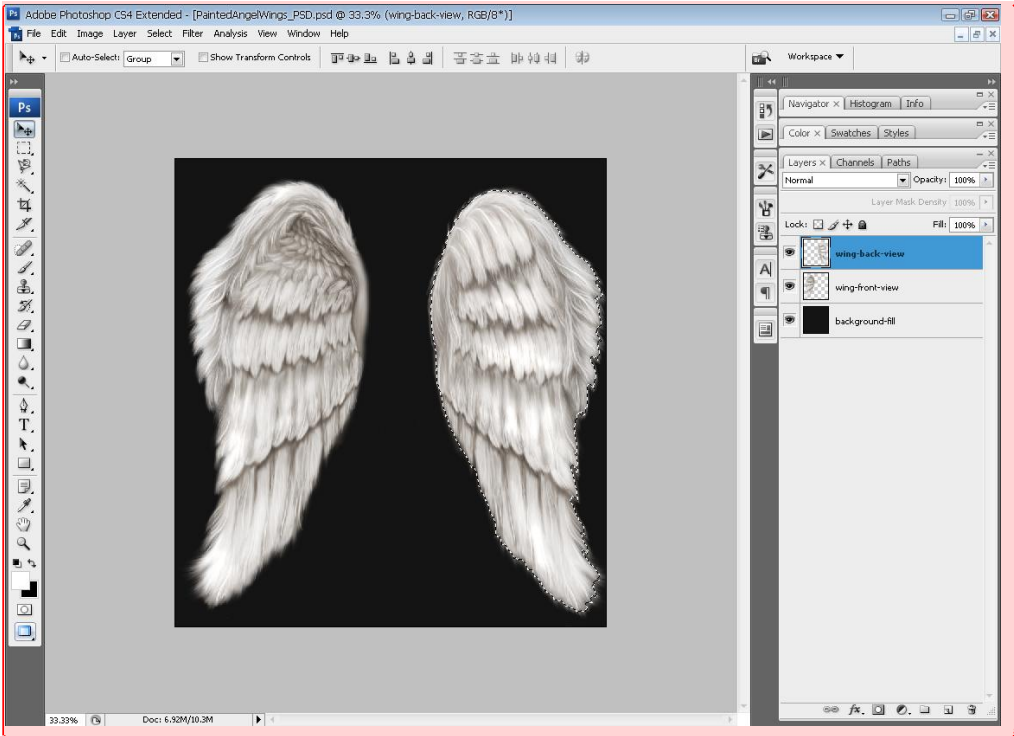
KẾT QUẢ ta nhìn thấy

Tham
Tutorial



⋮
Tiếp theo các bạn mở file .PSD tải về
Chọn cánh bên phải > Select Pixels

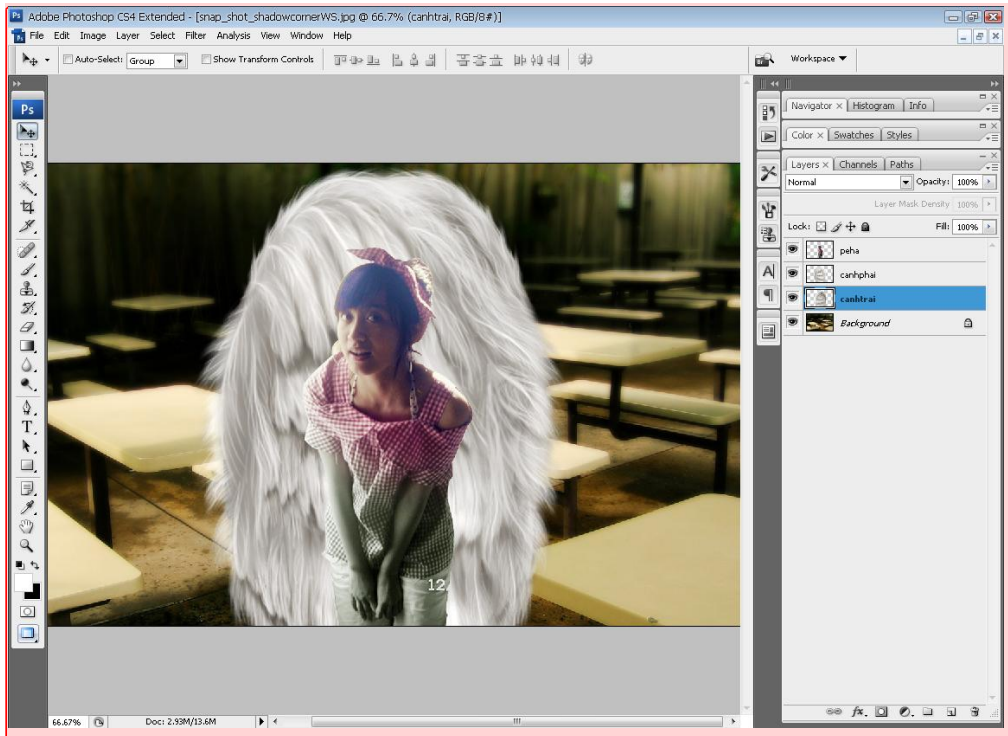
Thanh



⋮
Kết quả sau khi select Pixels cánh phải

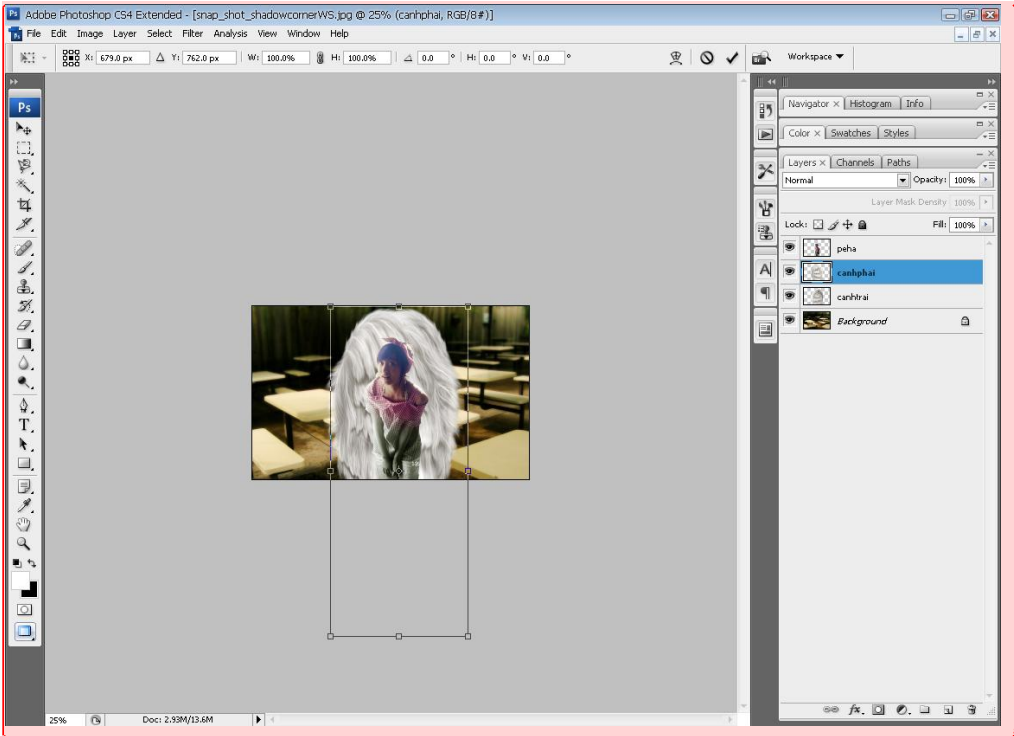
Tiếp đến cho chỉ chuột lên cánh vùng tròn ta và select ấn V sau đó nhấn CTRL + C để copy vùng chọn

Thanh



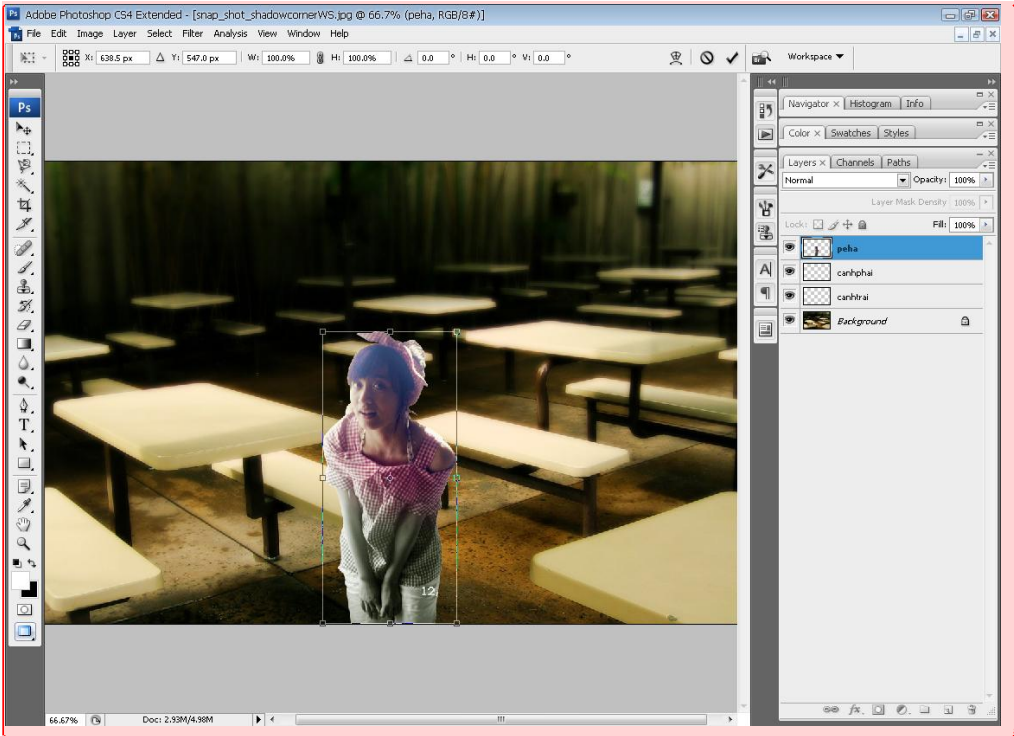
Sau đó ta mở sang bên ảnh nền ta vừa tạo Layer, chỉ chuột vào Layer canhphai CTRL + V để dán cảnh vào Ta làm tương tự như cánh trái và được như hình bên

Thanhnh...



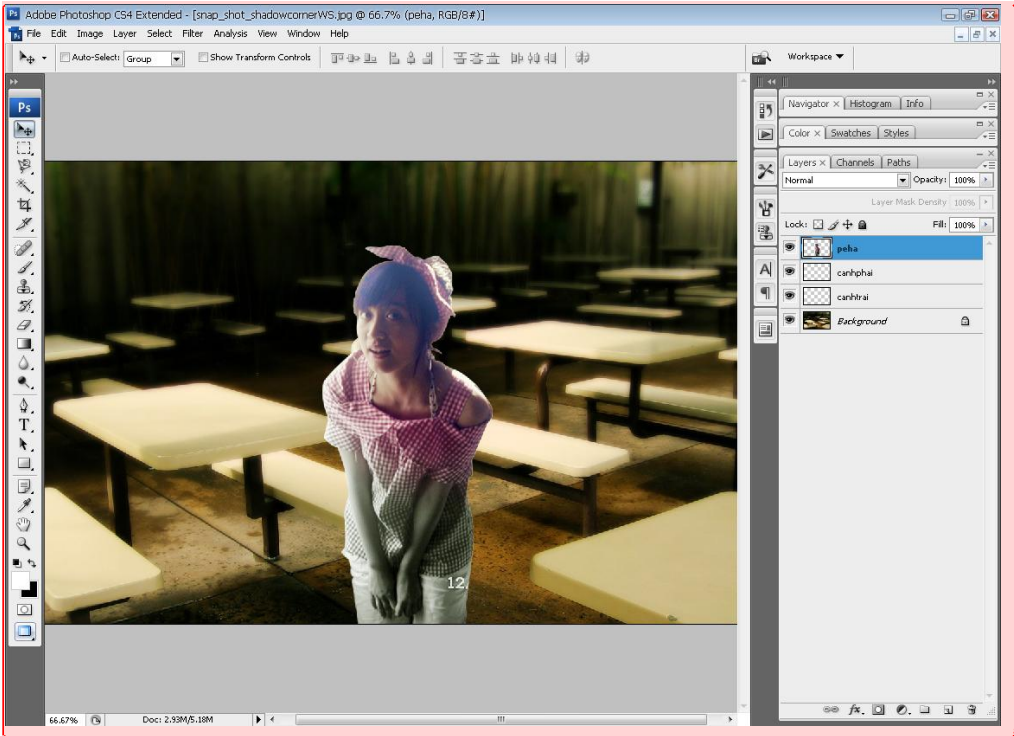
⋮
Tiếp tục ta nhấn (SHIFT - -) để thu nhỏ tấm ảnh lại
CTRL + T và xuất hiện ô vuông bao quanh Layer

Thanh



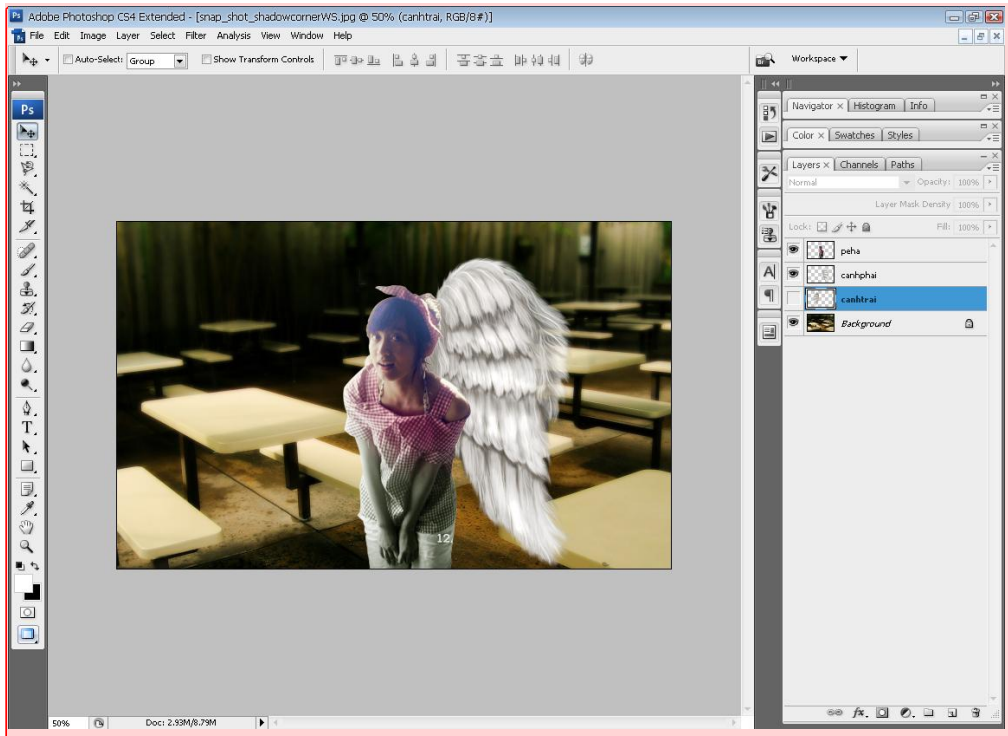
Các bạn có thể tích chuột vào con mắt bên trái Layer để cho 2 Layer cánh trái và cánh phải tạm mất đi
Rồi ta chỉ chuột ra địa ô vuông kéo để thay đổi độ lớn của Layer cho phù hợp với hình nền

Thanh



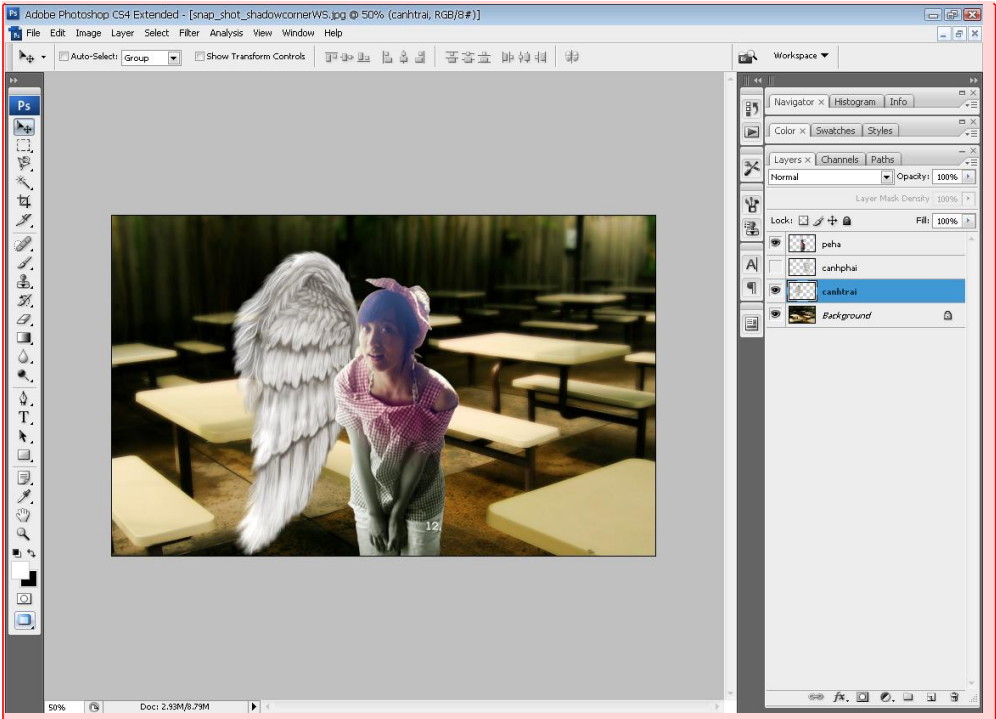
Xong khi kéo độ rộng cho phù hợp ta được hình bên

Thanhnh...



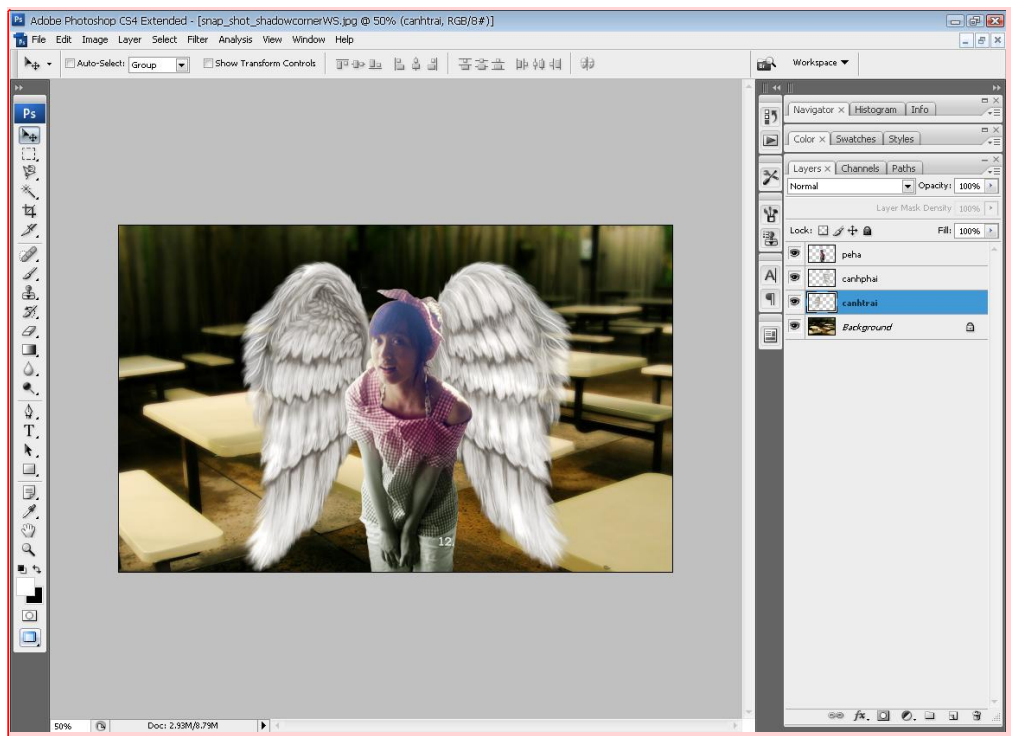
:
Các bạn lại tích vào con mắt ở Layer phải cho cánh phải nổi nền
Các bạn nhấn CTRL + T và kéo cho cánh nhỏ phù hợp

Thanh



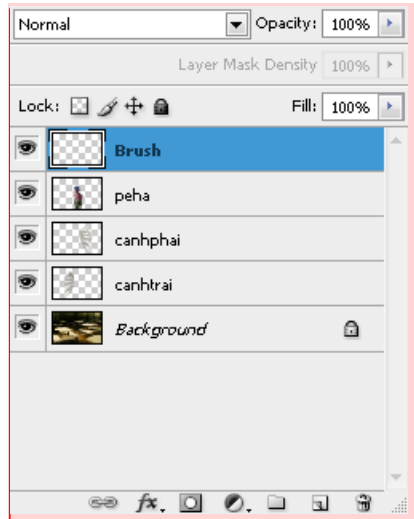
:
Tương tự như cánh phải các bạn cũng CTRL + T và kéo cho phù hợp

Thanhnh...

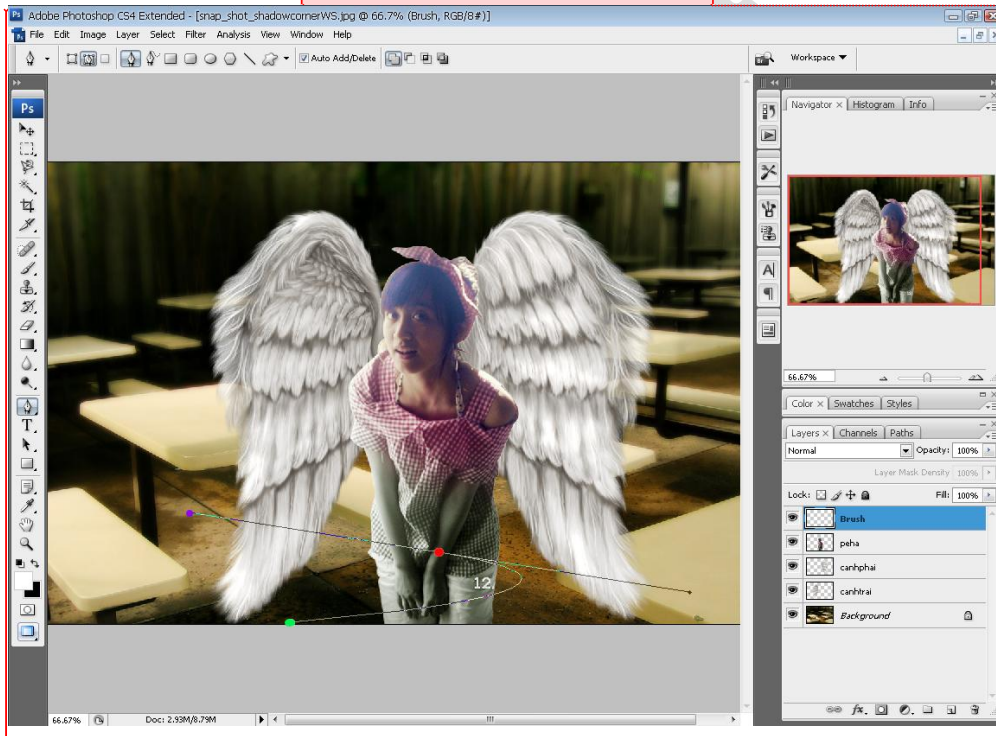


KẾT QUẢ

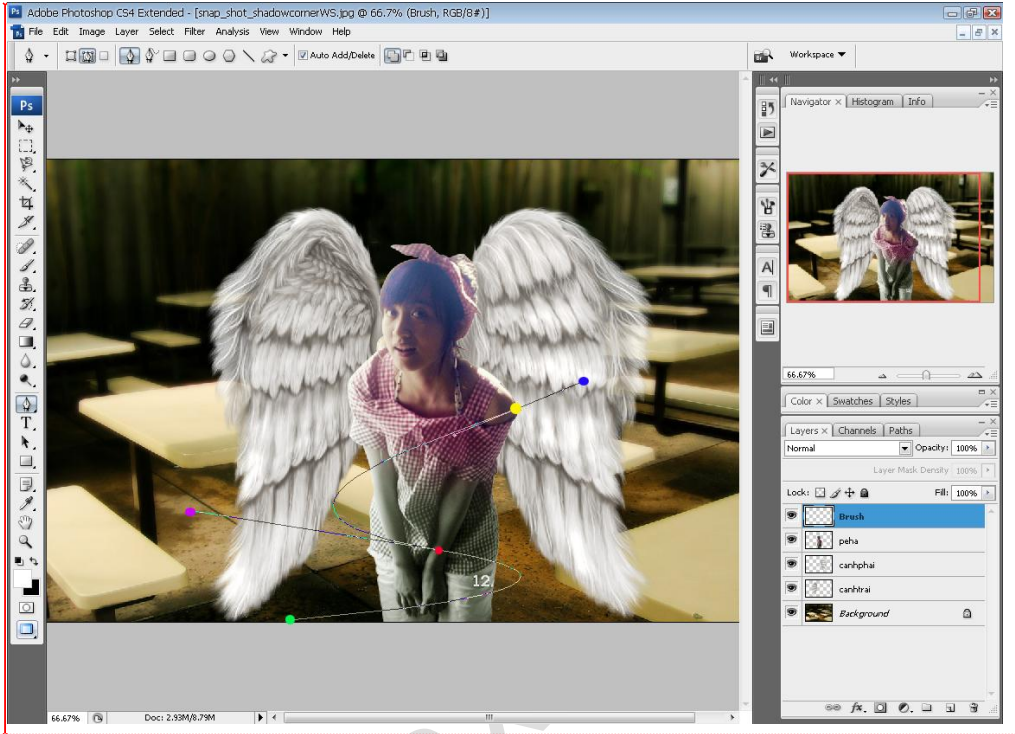
Tiếp theo mình sẽ hướng dẫn
các bạn vẽ ánh sáng quăn quanh người



:
Tạo Layer và đặt tên như hình

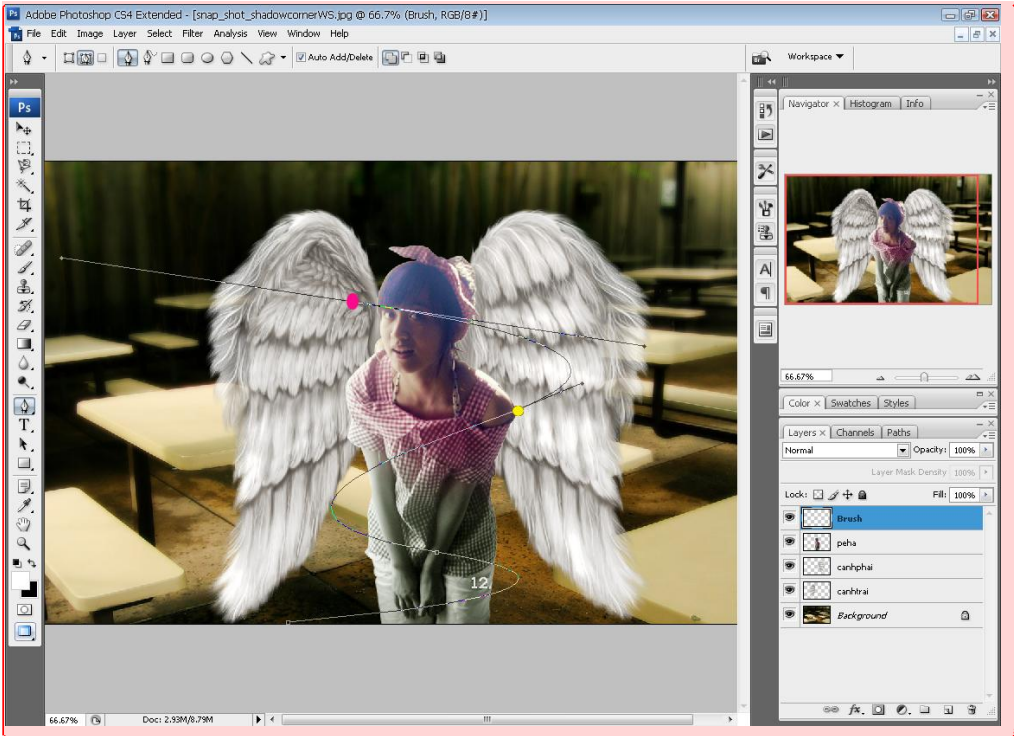


:
Cách bạn dùng bút P (nhấn P) như ở bước tách ảnh ban đầu
Chấm và vẽ nếu các bạn vẽ chưa quen thì nên chấm và kéo theo hướng mũi tên hình bên
Chấm chuột vào (chấm xanh) > Chấm chuột vào (chấm đỏ) để chuột kéo theo đường thẳng ra (chấm tím) thả chuột



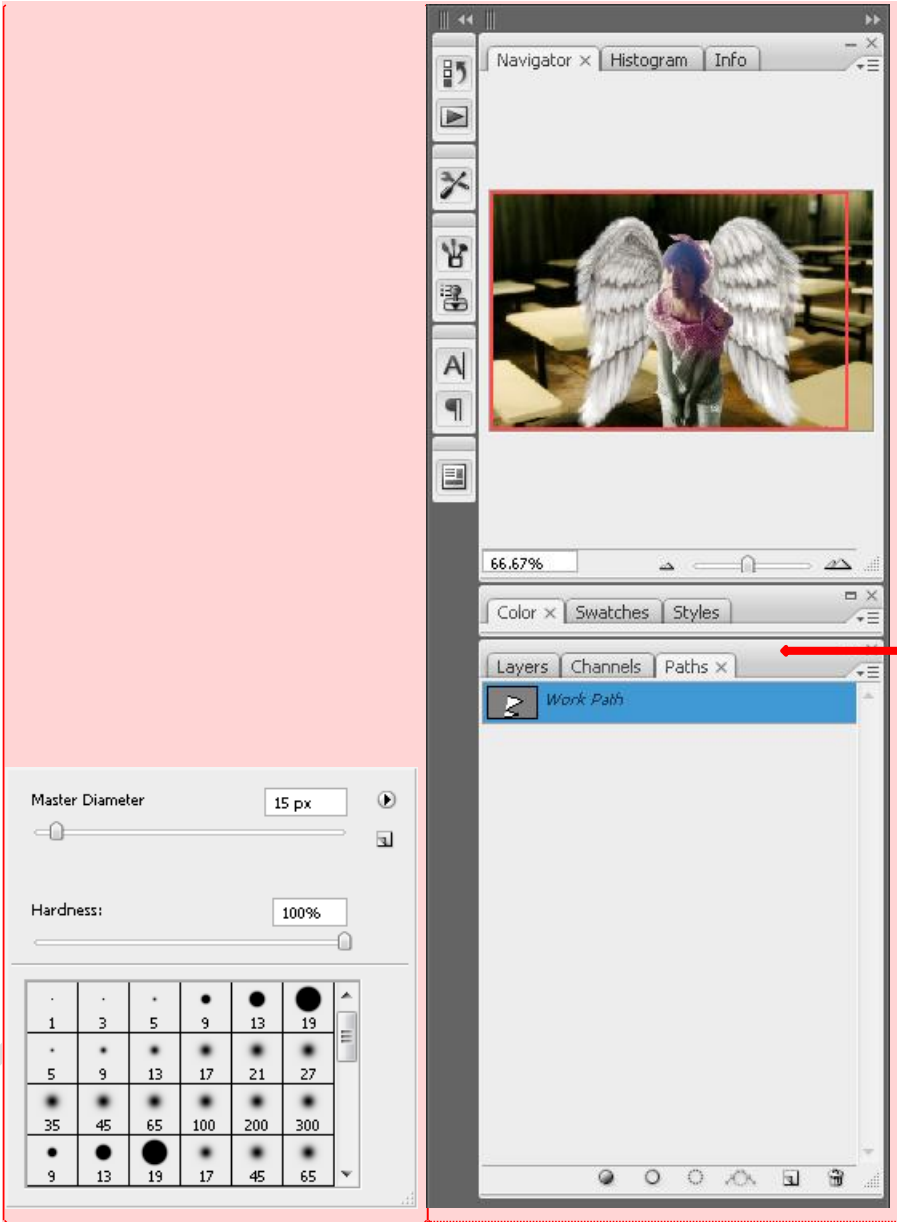
Chấm chuột vào (Chấm vàng) kéo ra (chấm xanh lam)

Thanhnh...



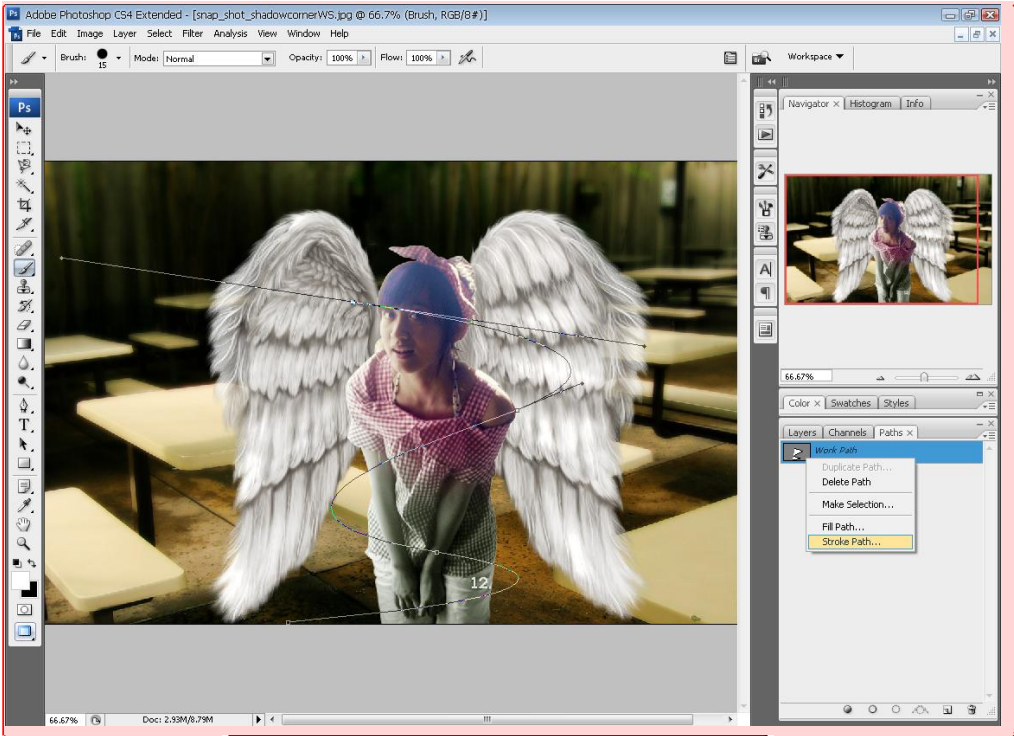
Chấm tiếp vào (chấm hồng) kéo ra như hình vẽ vậy là ta vẽ xong đường cong

Thanhnh...

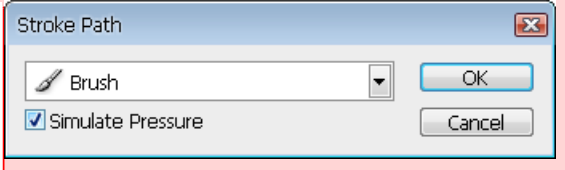


:
Nhấn **B** > chuột phải vào hình ảnh xuất hiện hình bên > điền 15px nhấn Enter

:
Chọn **Path** như hình vẽ (hoặc Window > Paths)

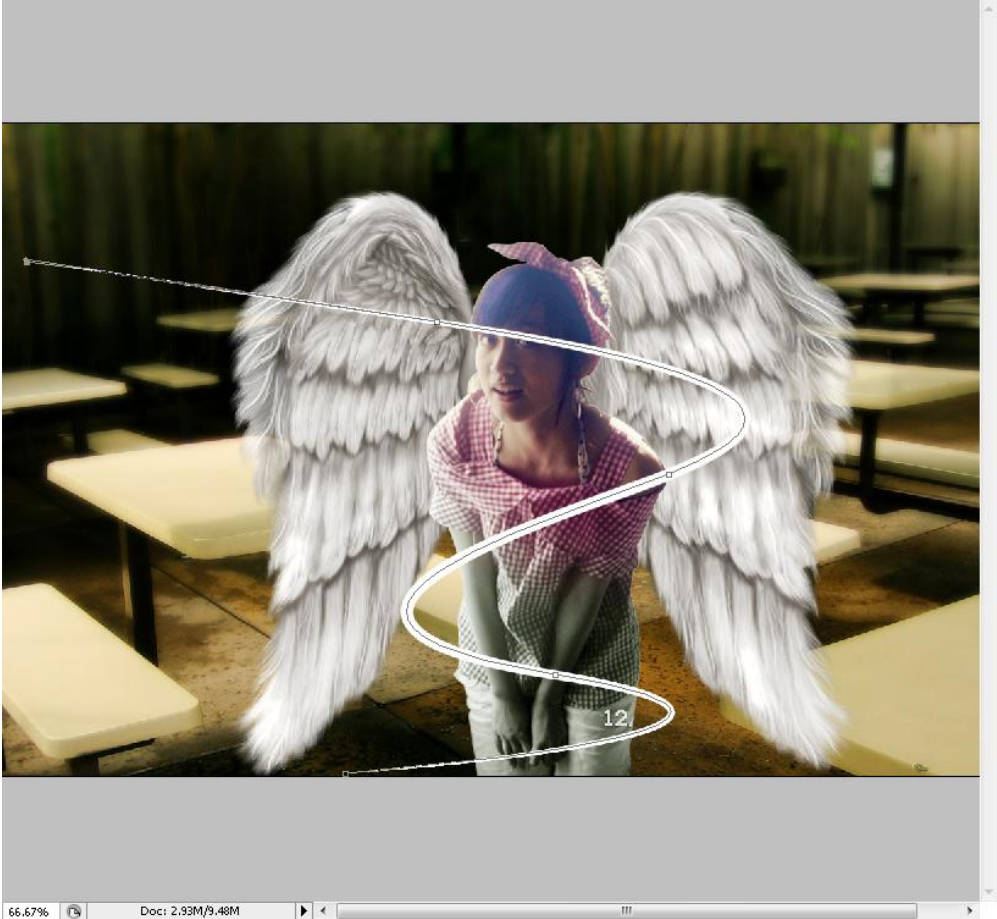


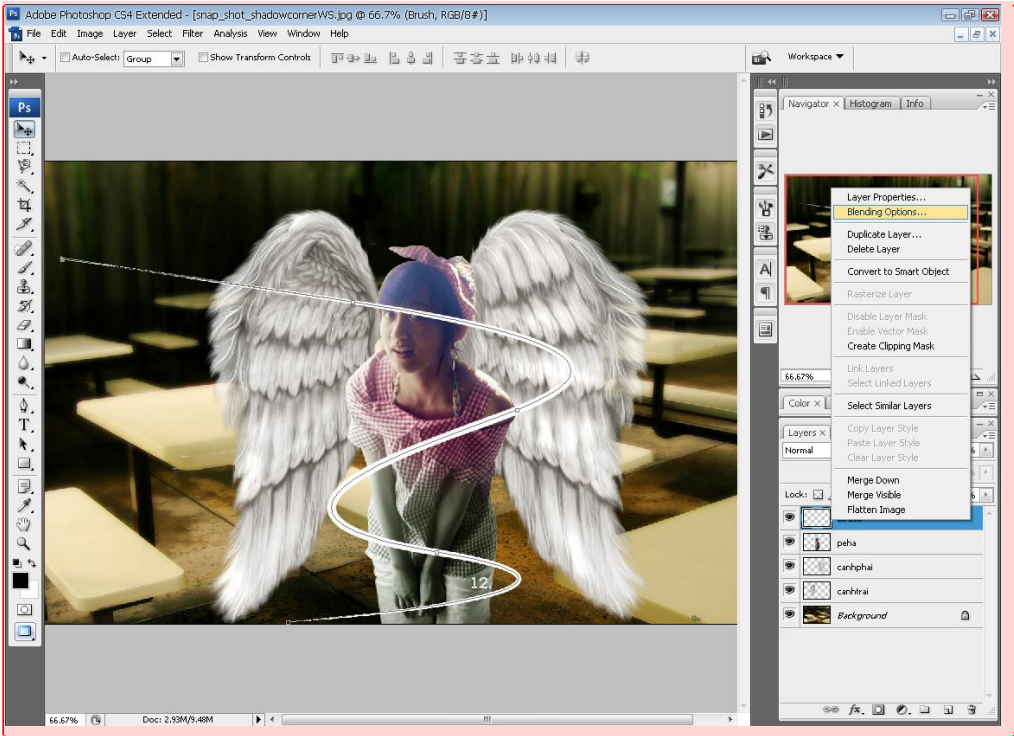
:
Chuột phải chọn > Stroke Path..



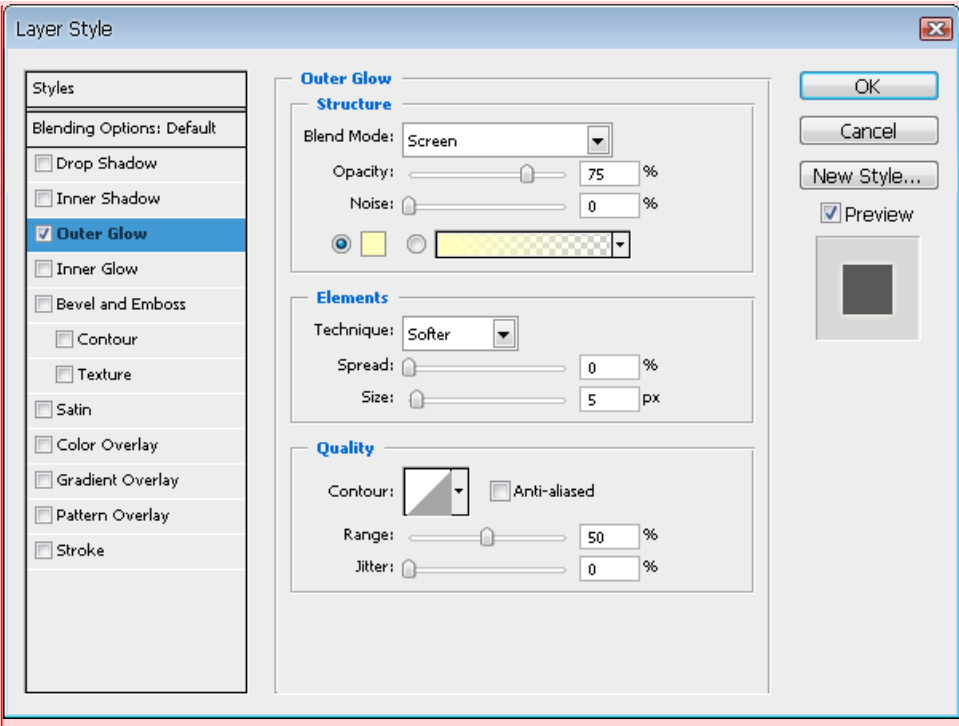
:
Đánh dấu như hình bên

Thair



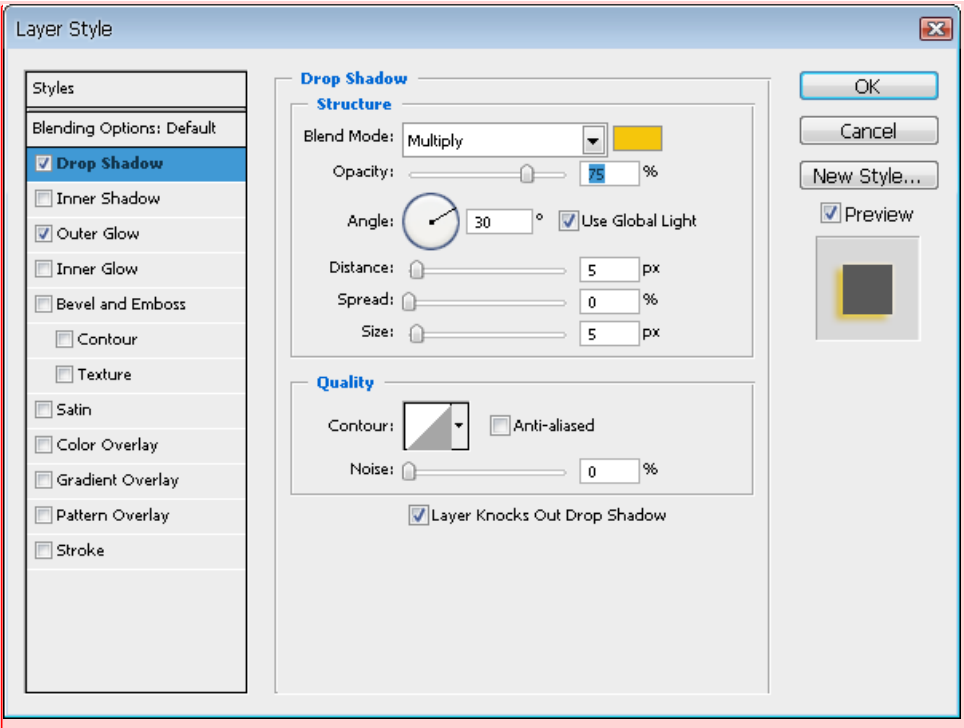


Chuột phải vào Layer Brush > Blending Option..



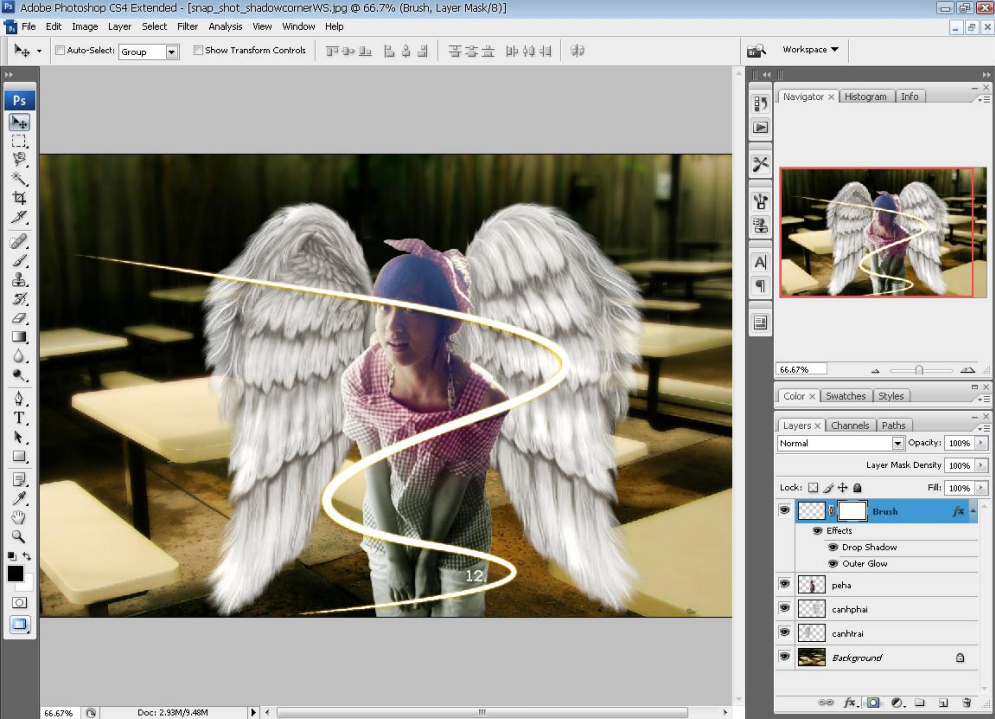
Chỉ chuột vào Giữa chữ **Outer Glow** chọn màu như hình vẽ

Thanhnh...

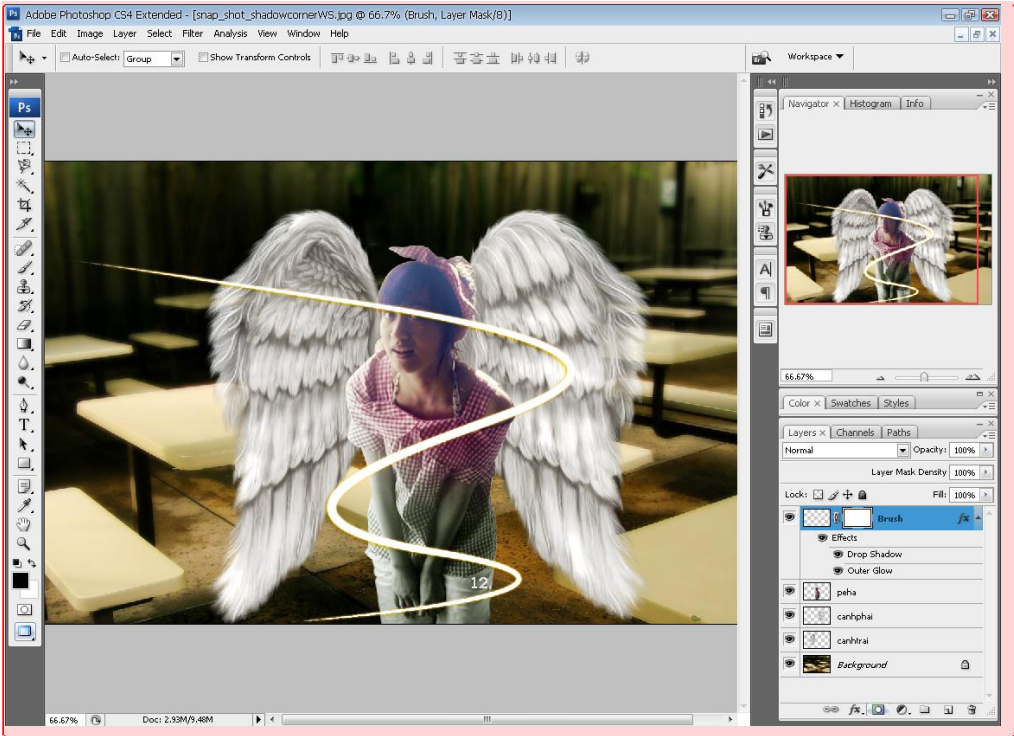


Tượng tự Drop Shadow

Thanh

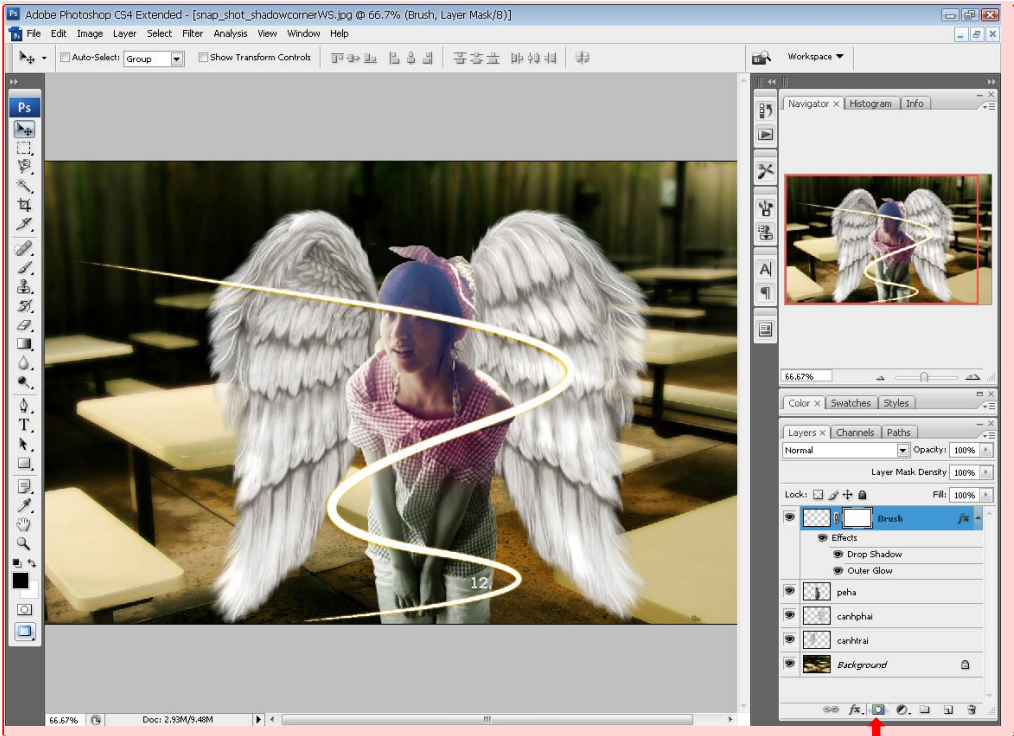


Thanhnh...



KẾT QUẢ :

Thanh



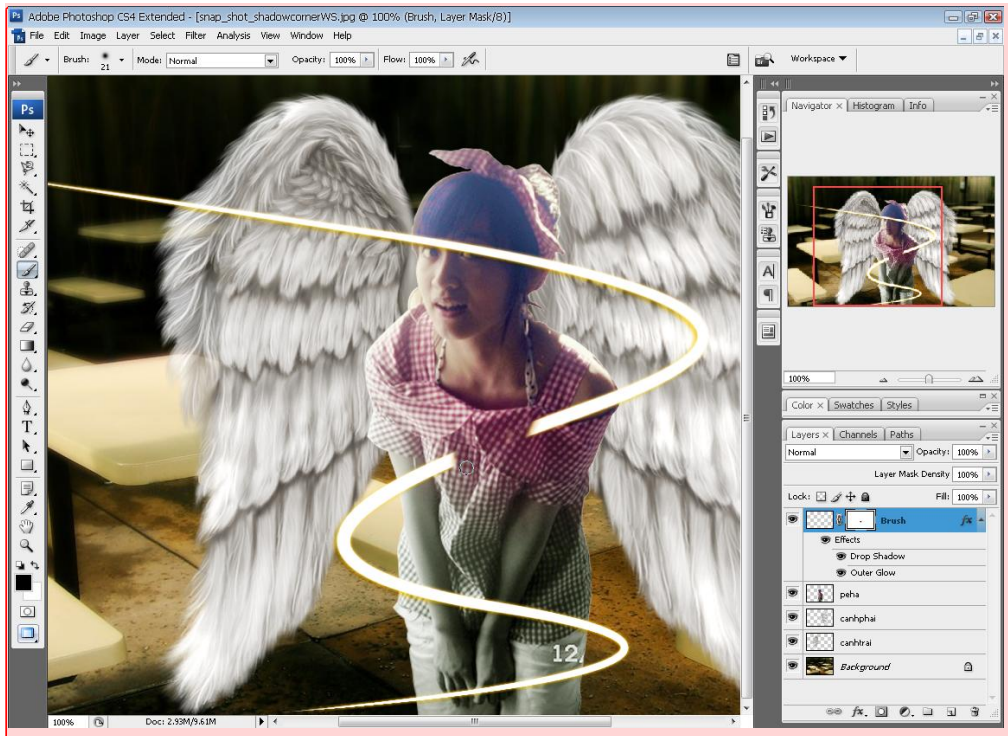
:
Kick chuột vào Layer Brush > Chọn hình Layer mask như hình bên

Thanh



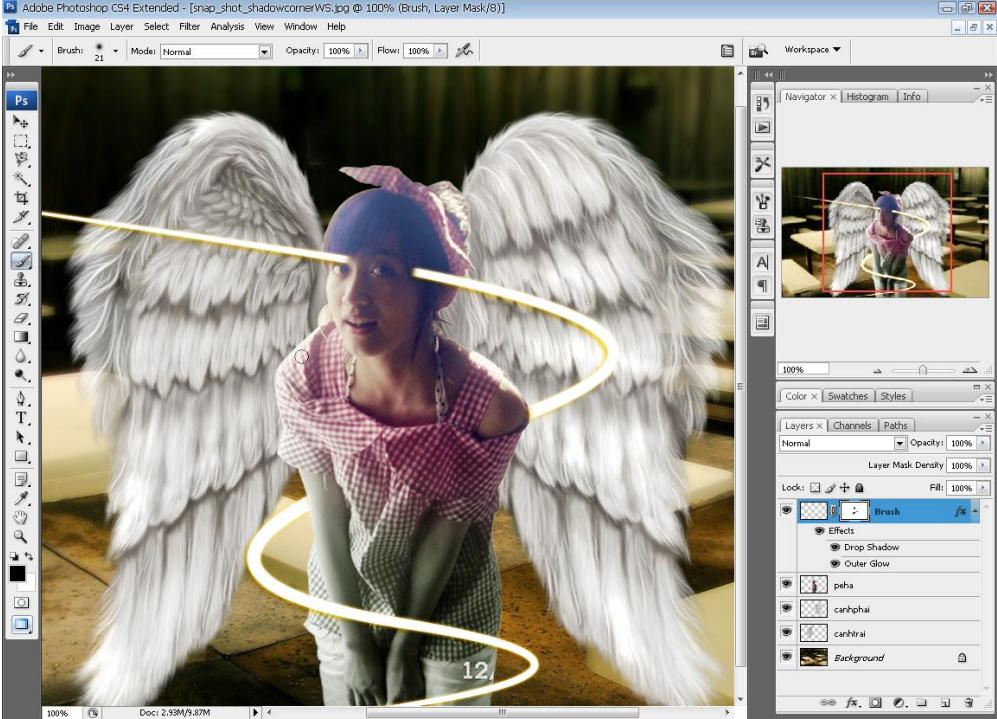
:
Nhấn **B** và nhìn màu đen như hình bên

Thanhnhin Tutorial



⋮
Các bạn bắt đầu tô như hình vẽ để xóa vết sáng đè lên người

Thanh



Thanh

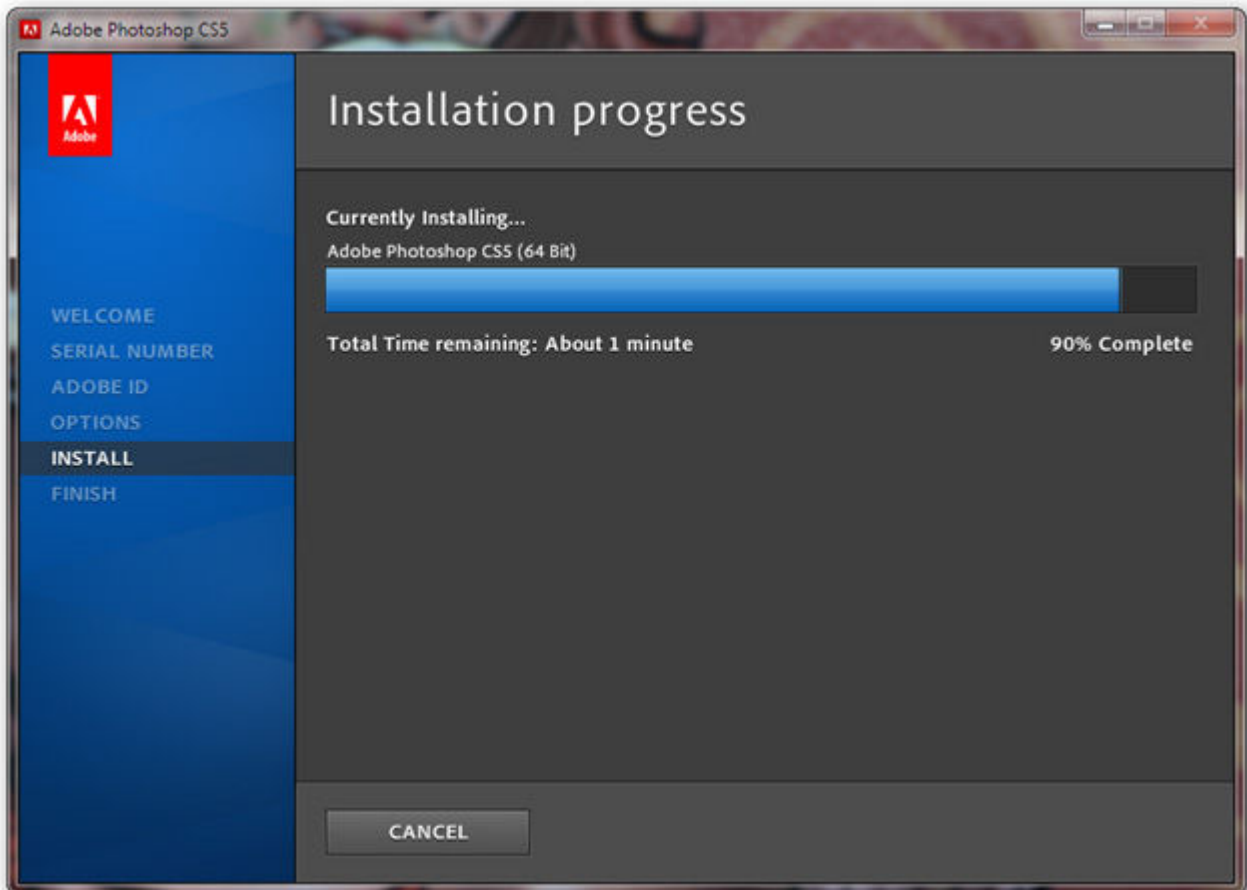


KẾT QUẢ

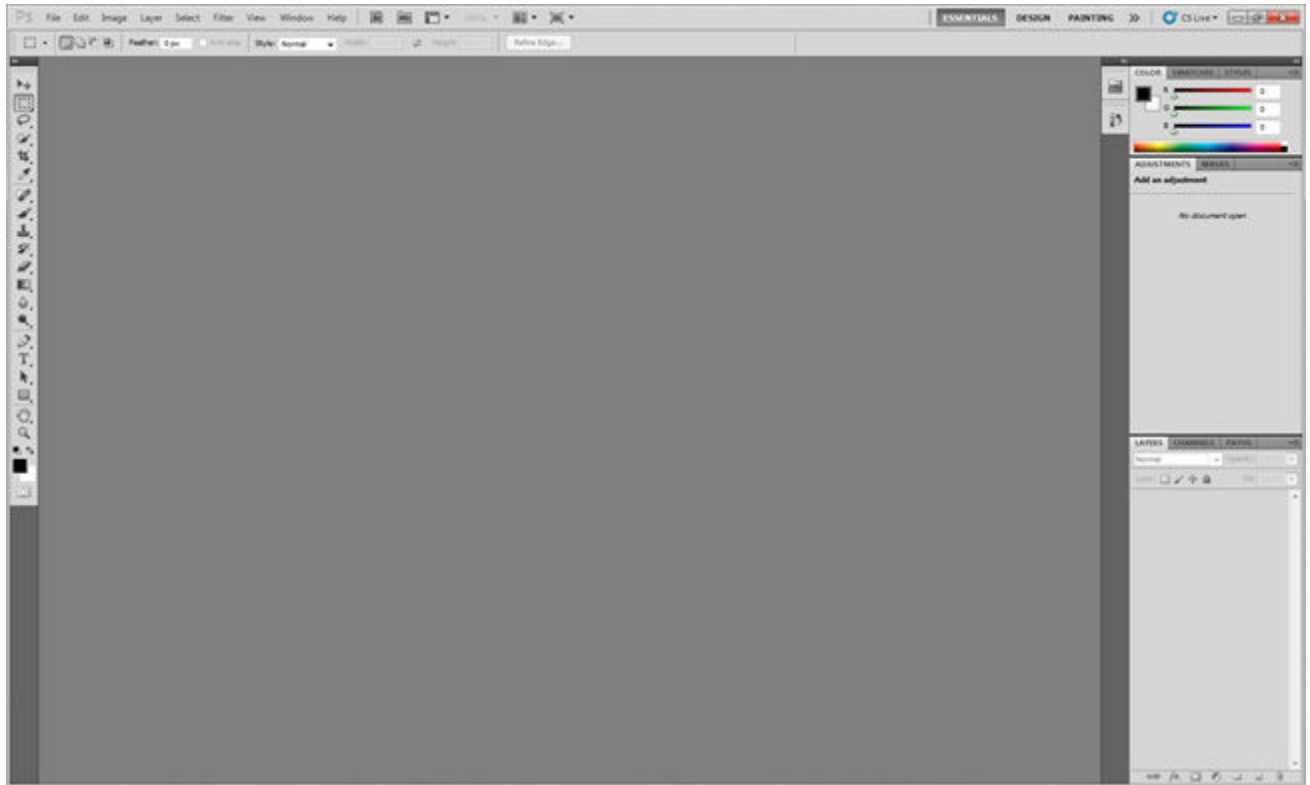
:

Thanhnx

Photoshop là một trong những chương trình chỉnh sửa ảnh mạnh với mọi trình độ, kỹ năng nhưng lại là chương trình "đáng sợ nhất" đối với những người mới bắt đầu. Trong loạt bài này, Quản Trị Mạng sẽ hướng dẫn từng bước cơ bản cho người mới bắt đầu sử dụng Photoshop đặc biệt là Shop CS5; tìm hiểu về các công cụ và những thao tác cơ bản nhất.



Sau khi cài đặt xong, bạn sẽ thấy giao diện của CS5 thay đổi khá nhiều so với phiên bản cũ, trông chuyên nghiệp hơn với nhiều tính năng "lạ" hơn.

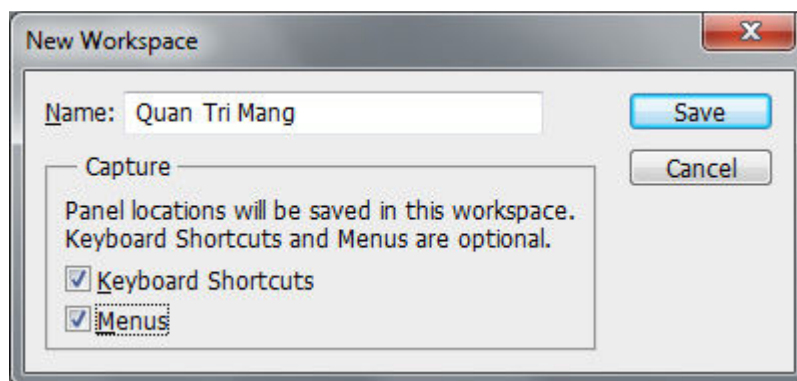


Tùy chỉnh không gian làm việc

Bạn sẽ muốn thử xem qua các panel và palette sẵn có xem cái nào phù hợp với công việc của mình. Trong những lựa chọn này, bạn sẽ thấy có sự sắp xếp khác nhau về phần bảng màu và panel phù hợp với từng mục đích công việc. Điều này khá thuận tiện khi bạn muốn có những chỉnh sửa khác nhau cho bức ảnh ở chế độ Design hay Painting..

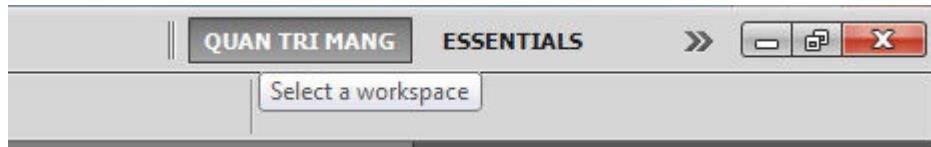


CS5 có chế độ lưu những tùy chỉnh không gian làm việc theo ý thích của bạn lại để có thể sử dụng sau này.

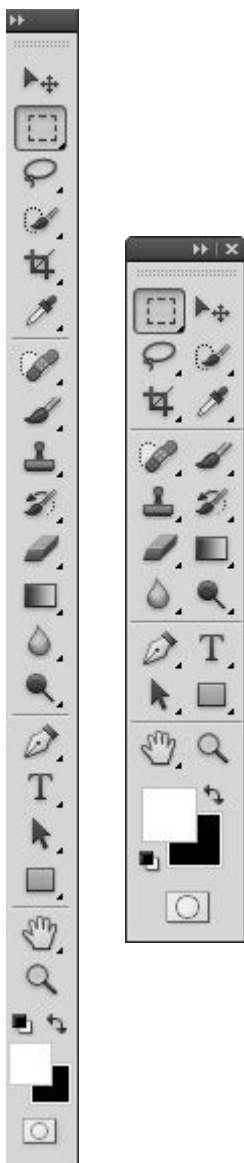


Nhấp vào >> để xem thêm về các tùy chọn không gian làm việc. Tạo một "New Workspace" và đặt tên nó theo ý bạn. Hãy chắc chắn kích vào 2 tùy chọn *Keyboard Shortcuts* và *Menus* cho không gian làm việc mới của bạn.

Chọn không gian làm việc bạn vừa tạo và tùy ý đặt các panel cần thiết cho công việc.



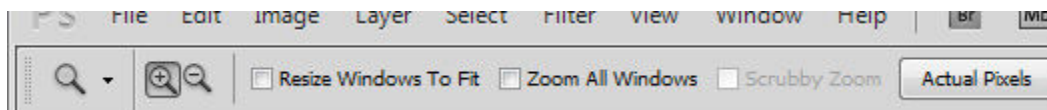
Tùy chỉnh Toolbox










Toolbox là nơi bạn có được tất cả các thao tác xử lý ảnh từ trò chuột. Theo mặc định, nó bị khóa ở phía cạnh trái của màn hình làm việc. Bằng cách nhấp vào phím mũi tên << bạn có thể mang toolbox này đặt tại bất kỳ vị trí nào trên phần không gian làm việc.











Tùy chọn Palette




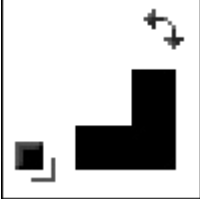

Ở phía trên màn hình làm việc, ngay dưới thanh menu, bạn sẽ thấy các bảng các tùy chọn. Khi lựa chọn các công cụ khác nhau trên toolbox, bạn sẽ thấy các tùy chọn này thay đổi tùy vào từng công cụ.



Các công cụ trên Toolbox

	Rectangular Marquee Tool (<i>phím tắt: M</i>): Đây là công cụ lựa chọn dạng cơ bản, lựa chọn vùng theo dạng hình khối cơ bản (có thể là hình chữ nhật, elip, 1 dòng đơn hoặc 1 cột đơn. Nếu muốn lựa chọn theo dạng hình vuông hoặc hình tròn cân đối thì giữ Shift trong quá trình khoanh vùng. Nếu muốn thay đổi khung chọn giữa hình chữ nhật và hình ellip thì nhấn Shift + M (hoặc chuột phải vào biểu tượng công cụ trên thanh Toolbox và chọn hình như ý).
	Move Tool (<i>phím tắt: V</i>): Đây là công cụ di chuyển. Nếu bạn đang chọn một vùng, sử dụng công cụ này để di chuyển vùng chọn đó. Bạn cũng có thể di chuyển nhiều layer một lúc sau khi đã chọn layer cần di chuyển.
	Lasso Tool (<i>phím tắt: L</i>): Đây là một công cụ lựa chọn khác, công cụ này cho phép bạn vẽ nhanh một vùng chọn. Vùng chọn này có thể là một hình dạng đặc biệt tùy theo từng phần trên bức ảnh của bạn. Giữ Shift + L để thay đổi chế độ chọn khoanh vùng (Lasso) hay đa giác (Polygonal hoặc Magnetic).
	Quick Selection Tool (<i>phím tắt: W</i>): Đây là công cụ chọn vùng gần đúng. Kích biểu tượng bút vẽ vào một vùng của bức ảnh, Photoshop sẽ đọc và cố gắng lấy vùng chọn có màu sắc tương đồng. Nhấn Shift + W để thay đổi giữa công cụ Quick Selection Tool và Magic Wand Tool.
	Crop Tool (<i>phím tắt: C</i>): Vẽ thành một vùng chọn hình chữ nhật, sau đó cắt lấy bức ảnh nằm trong vùng chọn đã vẽ. Công cụ này rất hữu ích thường được sử dụng để cắt xén một bức ảnh có không gian hơi "thừa". Nhấn Shift + C để thay đổi giữa công cụ Slice và Slice Select, một công cụ hữu ích để tạo ra nhiều hình ảnh từ một hình duy nhất, thường sử dụng trong việc lên hình ảnh cho một website.
	Eyedropper Tool (<i>phím tắt: I</i>): Chọn một màu bất kỳ từ tài liệu mà bạn đã mở. Shift + I để thay đổi giữa các công cụ: Color Sampler, Ruler và Note Tool.
	Spot Healing Brush Tool (<i>phím tắt: J</i>): Rất hữu ích trong việc xóa các vết ó, trầy xước không mong muốn trên ảnh. Nhấn Shift + J để thay đổi giữa Healing Brush, Patch Tool và công cụ Red Eye (dùng để xử lý mắt đỏ)

	<p>Brush Tool (<i>phím tắt: B</i>): Đây là công cụ phết tạp duy nhất trên Toolbox. Rất nhiều bài trên Quản Trị Mạng đã hướng dẫn sử dụng công cụ này để vẽ các hình ảnh lặp đi lặp lại. Nhấn Shift + B để lựa chọn lần lượt công cụ Pencil, Color Replacement Tool, và Mixer Brushes.</p>
	<p>Clone Stamp Tool (<i>phím tắt: S</i>): Đây cũng là một công cụ brush sửa ảnh khác, giữ Alt và kích chuột vào vùng nền "nguồn" và sau đó kích chuột trái chọn vùng nền muốn "phủ" vùng "nguồn" lên. Nhấn Shift + S để chọn các công cụ đóng dấu khác nhau.</p>
	<p>History Brush Tool (<i>phím tắt: Y</i>): Làm việc song song với History Palette, bạn có thể "lấy lại màu gốc" với công cụ này. Sử dụng như một công cụ lọc, bạn chọn phần muốn lấy lại màu nền như ảnh gốc (phần được chọn phải nằm trong vùng đã bị thay đổi nền). Nhấn Shift + Y để thay đổi giữa History Brush Tool và Art History Brush Tool.</p>
	<p>Eraser Tool (<i>phím tắt: E</i>): Đây là công cụ dùng để xóa một vùng ảnh. Nếu ảnh là layer Background hoặc bị khóa thì vùng bị xóa sẽ lấy theo màu Background Color. Nhấn Shift + E để chuyển giữa chế độ xóa Eraser, Background Eraser, hay Magic Eraser.</p>
	<p>Gradient Tool (<i>phím tắt: G</i>): Kích và kéo gradient màu phủ đầy lên layer hoặc vùng mà bạn chọn bằng màu foreground và background trên thanh công cụ. Có rất nhiều tùy chọn gradient màu bạn có thể sử dụng. Mở rộng trong công cụ này còn có Paint Bucket Tool - dùng để phủ một màu đơn cho 1 vùng hoặc 1 layer đang chọn. Nhấn Shift + G để chuyển đổi giữa 2 chế độ phủ màu.</p>
	<p>Blur, Sharpen, and Smudge Tools: mặc định, công cụ này không có phím tắt. Có ba công cụ chỉnh sửa ảnh nằm trong nút công cụ này. Smudge là thanh công cụ đặc biệt có thể tạo hiệu ứng vuốt màu tuyệt vời trên hình ảnh của bạn. Chuột phải vào nút công cụ để chọn những công cụ khác nhau: Blur và Sharpen.</p>
	<p>Dodge and Burn Tools (<i>phím tắt: O</i>): Dodge và Burn là công cụ chỉnh sửa giúp làm sáng hoặc tối một vùng cho bức ảnh. Nhấn Shift + O để thay đổi lựa chọn giữa các công cụ.</p>
	<p>Pen Tool (<i>phím tắt: P</i>): Đây là một công cụ "gây ác mộng" cho người dùng mới bắt đầu. Các công cụ Pen rất khó trong việc sử dụng nhưng là một ưu điểm của Photoshop. Shift + P sẽ cho phép bạn chuyển đổi giữa các công cụ làm việc với path (đường dẫn).</p>
	<p>Type Tool (<i>phím tắt: T</i>): Cho phép bạn nhập một đoạn nội dung, mặc định là theo chiều ngang. Nhấn Shift + T để chọn công cụ Vertical Type Tool (nhập nội dung theo chiều dọc) và Type Mask Tools.</p>
	<p>Path Selection and Direct Selection Tools (<i>phím tắt: A</i>): Đây là một công cụ chỉnh sửa các phân đoạn trong một đoạn đường dẫn (path). Có thể bỏ qua công cụ này trừ khi bạn sử dụng Pen Tool để vẽ 1 đoạn đường dẫn. Nhấn Shift + A để chuyển đổi giữa Path Selection và Direct Selection.</p>

	<p>Custom Shape Tool (<i>phím tắt: U</i>): Đây là công cụ để tạo các hình vector hoặc clipart từ một thư viện hình có sẵn. Nhấn Shift + U để lựa chọn giữa các công cụ vẽ hình chữ nhật, tam giác, các đường nét và hình clipart.</p>
	<p>Zoom Tool (<i>phím tắt: Z</i>): Đây là công cụ dùng để zoom to và nhỏ ảnh. Phóng to với việc nhấn chuột trái và thu nhỏ bằng cách nhấn thêm Alt trong khi kích chuột. Đây là công cụ cơ bản nhất trên thanh công cụ.</p>
	<p>Hand Tool (<i>phím tắt: H</i>): Cuộn tài liệu mà không cần sử dụng con trỏ chuột hay phím mũi tên. Nhấn và giữ phím Space bất cứ khi nào bạn cần sử dụng công cụ này, nhả phím Space khi không cần sử dụng đến nó nữa.</p>
	<p>Background/Foreground: Đây là bảng 2 màu sắc đang được sử dụng để chỉnh sửa ảnh. Màu trên là Foreground, màu dưới là Background. Nhấn phím X trên bàn phím để chuyển đổi màu Foreground thành Background và ngược lại. Nhấn phím D để đưa 2 màu này về mặc định là trắng và đen.</p>
	<p>Quick Mask Mode (<i>phím tắt: Q</i>): Đây là một chế độ thay thế cho việc tạo các lựa chọn phức tạp với các công cụ Brush, Eraser và Paint Bucket. Nhấn phím Q để chuyển đổi giữa việc chọn chế độ Quick Mask Mode và chế độ thường.</p>