

Giới thiệu Photoshop

1 Lý thuyết

1.1 Giới thiệu:

Chương trình Photoshop là một chương trình xử lý ảnh (bitmap) chuyên nghiệp, lắp ghép hình ảnh, phục chế ảnh cũ, tạo ảnh nghệ thuật, hỗ trợ thiết kế Web và phục vụ in ấn (poster, catalogue, brochure,...)

Tính năng thiết kế của Photoshop không chỉ giải quyết những vấn đề thông thường mà còn tạo nhiều ý tưởng thiết kế khác. Và đặc biệt Photoshop còn tạo ra những bức ảnh được lắp ghép một cách độc đáo, cung cấp nhiều hiệu ứng xử lý trên hình ảnh, hiệu ứng chữ, những plug-in có tính tương thích và mở rộng để áp lên những hình ảnh nhằm tạo nên những hiệu ứng ngoạn mục kỳ ảo và sống động.

Khám phá những tính năng cần thiết của Photoshop là tự trang bị một chiếc chìa khóa để mở cửa bước vào lĩnh vực design chuyên nghiệp trong nhiều ấn phẩm mang phong cách mỹ thuật và phát triển sự sáng tạo.

1.2 Khái niệm ảnh Bitmap và ảnh Vector

1.2.1 Ảnh Bitmap

- Khái niệm

Ảnh bitmap được tạo bởi nhiều điểm ảnh gọi là pixel. Pixel được gán cho một địa chỉ và một vị trí màu. Số pixel càng nhiều thì hình ảnh càng rõ nét. Các ảnh bitmap thường sử dụng ảnh chụp vì chúng có thể hiển thị các nét và màu sắc và phụ thuộc vào độ phân giải, nghĩa là độ phân giải càng cao hình ảnh càng sắc nét, độ phân giải thấp ảnh sẽ bị nhòe.

Để có những tập tin ảnh có chất lượng cao, chúng ta cần phải tìm hiểu mỗi tập tin ảnh số lượng pixel phải là bao nhiêu để hình ảnh rõ nét.

- Độ phân giải của tập tin

Độ phân giải của tập tin ảnh là số điểm ảnh trong 1 inch dùng để hiển thị tập tin ảnh, thường tính bằng pixel per inch (ppi). So sánh độ phân giải của hai tập tin ảnh bằng cách đếm số lượng điểm ảnh trong một inch, tập tin nào có số điểm ảnh lớn hơn thì độ phân giải cao hơn.

- Độ phân giải màn hình

Đó là số lượng điểm ảnh hiển thị trong một đơn vị chiều dài của màn hình, thường được tính bằng dot per inch (dpi). Độ phân giải màn hình phụ thuộc vào kích thước màn hình và số pixel phân bố trên màn hình. Độ phân giải tiêu biểu của một màn hình PC là 96 dpi, còn màn hình Mac OS là 72 dpi.

1.2.2 Ảnh Vector

Ảnh vector được tạo nên từ những yếu tố cốt lõi của toán học như điểm ảnh, đường thẳng, đường cong, những hình dạng, và đa giác. Vector được tạo thành dựa trên những biểu thức toán học

Các tập ảnh đồ họa vector thì không phụ thuộc độ phân giải, nghĩa là chúng có thể chỉnh sửa kích cỡ khi hiển thị màn hình. Các ảnh vector được dùng để thiết kế các đường nét sinh động, được in ra và hiển thị ở độ phân giải bất kỳ và không bị hư hao về đường nét, là chọn lựa tốt nhất cho việc thiết kế và trình bày văn bản.

1.3 Giao diện

1.3.1 Thanh tiêu đề

Là thanh chứa tên chương trình

1.3.2 Thanh Menu Bar

Thanh trình đơn (Menu bar) chứa các trình đơn dropdown (sổ xuống) là thanh chứa các trình đơn trong Photoshop.

1.3.3 Thanh Công cụ

Là thanh chứa các công cụ trong Photoshop, xuất hiện ở bên trái màn hình. Chúng là những công cụ giúp bạn tạo vùng chọn, gõ chữ, tô vẽ, lấy mẫu, hiệu chỉnh, di chuyển chú thích và xem hình ảnh.

1.3.4 Thanh Palette

Chứa các thanh Palette lệnh

Hiện thị các Palette: Menu Window / tên Palette

1.4 Chế độ xem ảnh

- Photoshop cho phép xem hình ảnh từ 0,67% đến 3.200%
- Để phóng to: Ctrl và phím +
- Để thu nhỏ : Ctrl và phím -
- Nhấn Ctrl + Alt và phím + (hoặc phím -) để phóng to thu nhỏ cả hình ảnh và cửa sổ chứa hình ảnh đó.
- Nhấn Ctrl + Alt và phím số 0, để đưa hình ảnh về tỉ lệ 100%.
- Để xác định chính xác phần hình ảnh mà muốn phóng to hoặc thu nhỏ: Chọn công cụ Zoom (+) sau đó đặt trỏ công cụ lên trên phần hình ảnh đó và nhấp chuột; Hoặc Ctrl + SpaceBar và rê chuột để phóng to một khu vực.
- Menu Window>Navigator. Bấm kéo thanh trượt qua trái, phải hoặc nhập thông số cụ thể trong ô giá trị.

Hình 1: Navigator Palette

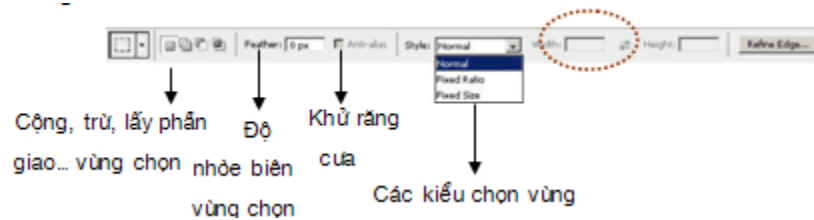
1.5 Công cụ vùng chọn

1.5.1 Bộ công cụ Marquee (Rectangular, Elliptical, Single row, Single column):

Chọn vùng ảnh theo dạng hình chữ nhật / hình vuông

- Kết hợp giữ phím Shift trên bàn phím: Chọn đều - chọn một vùng chọn hình tròn, hình vuông.
- Kết hợp giữ phím Alt để tạo vùng chọn từ tâm.
- Alt + Shift + Rê chuột: Tạo hình vuông / tròn từ tâm

- Kết quả: một khung viền nhấp nháy. Mọi thao tác xử lý lúc này chỉ có tác dụng bên trong khung viền đó.



1.5.2 Bộ công cụ Lasso (Lasso, Polygon Lasso, Magnetic Lasso)

- Lasso: công cụ chọn vùng chọn tự do, khi thao tác ta click giữ và rê chuột sao cho đường viền chọn chạy theo chu vi của một đối tượng. Muốn kết thúc thao tác chọn, ta chỉ cần nhả chuột.

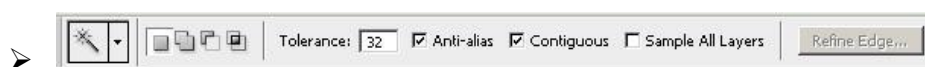
Kết quả: đường viền chọn bao quanh đối tượng theo đường chu vi.

- Polygon Lasso: công cụ chọn vùng chọn tự do, khi thao tác ta click từng điểm để tạo khung viền chọn. Click lại điểm đầu tiên hoặc kích kép để kết thúc. Xóa từng điểm chọn sai bằng phím Backspace hoặc Undo từng bước.
- Magnetic Lasso: công cụ Lasso từ tính, khi thao tác với công cụ này thì vùng chọn luôn bám vào biên của hình ảnh, thích hợp cho những đối tượng có độ tương phản cao về màu sắc giữa biên đối tượng với nền.

Thao tác thực hiện: Click xác định điểm đầu tiên, nhả chuột, di chuyển chuột dọc biên đối tượng, click lại điểm đầu tiên hoặc double click để kết thúc. Trong quá trình di chuyển chuột quanh chu vi đối tượng, ta có thể click để cường chế vùng chọn đi đúng hướng (nếu chế độ tự động không chính xác). Xóa từng điểm chọn sai bằng phím Backspace hoặc Undo từng bước.

1.5.3 Magic wand: Là công cụ chọn vùng theo vùng màu tương đồng.

- Thao tác thực hiện: Chọn công cụ Magic wand. Kích vào một màu trên hình ảnh, một vùng màu tương ứng được chọn. Độ rộng của vùng chọn tùy thuộc vào giá trị Tolerance trên thanh Options.



Tolerance: Dung sai của vùng chọn, dung sai càng lớn thì vùng chọn càng rộng.

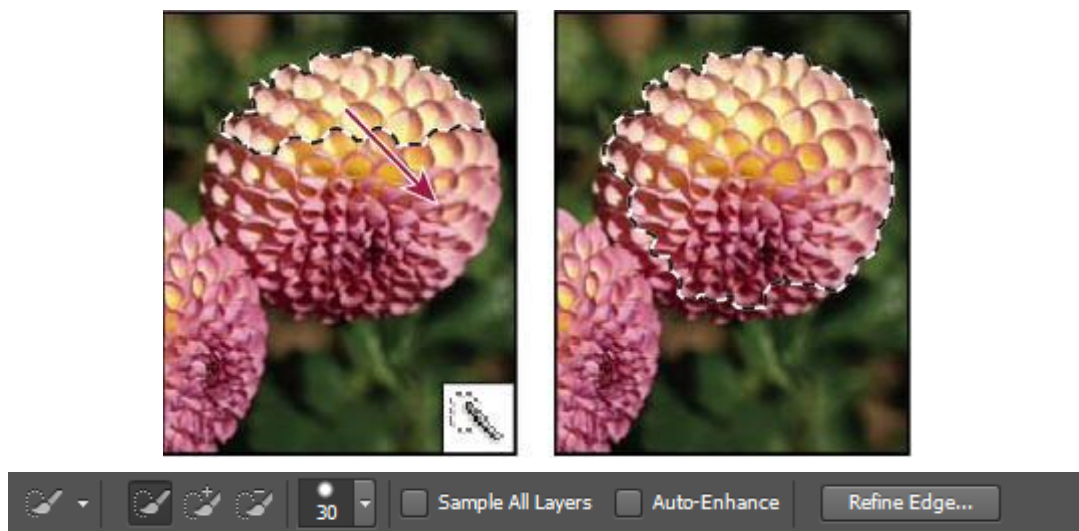
Anti – Alias: Khử răng cưa

Contiguous: Chọn màu cục bộ – màu được giới hạn bởi những vùng màu lân cận. (Nếu không được kiểm nhận thì sẽ chọn trên toàn file)

Use All Layers: Chọn trên tất cả các Layer, không phân biệt Layer hiện hành hay những Layer khác.

1.5.4 Quick Selection

- Là công cụ chọn nhanh một vùng chọn bằng cách kích liên tục vào những vùng hình ảnh cần chọn.
- Ví dụ: Để chọn được các bông hoa hồng như hình mẫu một cách nhanh chóng, ta chỉ cần dùng công cụ Quick selection kích một lần lên bông hoa (vùng chọn lớn hay nhỏ tùy thuộc vào kích cỡ đầu cọ), sau đó rê chuột chọn các phần còn lại.



1.6 Công cụ Move:

- Là công cụ chọn và di chuyển đối tượng.
- Thuộc tính:



- Auto Select Layer: Tự chọn Layer
- Show Bounding Box: Hiện thị tám nốt xung quanh đối tượng, ta có thể xoay, co giãn,...
- Nhóm Align: Dùng để giống hàng các Layer được liên kết (link) với nhau.

- Nhóm Distribute: Dùng để phân phối đều các đối tượng được liên kết với nhau.

1.7 Công cụ Crop:

- Cắt xén hình ảnh. Công cụ này có khả năng đặc biệt hơn. Khi tạo khung viền chọn, ta sẽ thấy trên khung viền có tám nốt vuông (bốn nốt vuông nằm ở bốn góc và bốn nốt vuông nằm ở trung điểm của các cạnh). Ta được quyền phóng to để thu hẹp khung viền bằng cách kích và rê các nốt vuông. Ngoài ra còn có thể xoay khung viền bằng cách đưa con trỏ ra ngoài góc đường viền và rê chuột. Nếu muốn di chuyển khung viền chọn, ta chỉ cần đưa trỏ vào bên trong khung viền và rê sang vị trí khác, cuối cùng, nhấn Enter hoàn tất phần xén ảnh.



2 Bài tập thực hành

Bài tập 1

1. **Thời lượng:** 30 phút
2. **Mục tiêu:** Sử dụng các công cụ xem ảnh, quản lý vùng nhìn
3. **Mô tả:** Nhận biết ảnh Bitmap
4. **Các bước thực hiện**

Bước 1: Mở một hoặc nhiều file ảnh \\Lesson01\01\TPHCM.jpg

Bước 2: Sử dụng các công cụ Marquee, Lasso, MagicWand chọn từng chi tiết hình

Bước 3: Sao chép tách ra từng Layer

Bước 4: Sử dụng lệnh Transform để thay đổi hình dáng

Bước 5: Sắp xếp và xén ảnh

Bài tập 3:

1. Thời lượng: 45 phút

2. Mục tiêu:

- Phân biệt công cụ chọn để chọn vùng tối ưu
- Sắp xếp trật tự Layer

3. Mô tả: Lồng ghép trái cây vào giỏ

4. Các bước thực hiện

	
Begin01_03.jpg	Final01_03.jpg

Hình 3

Bước 1: Mở ảnh \\Lesson01\03\begin01_03.jpg

Bước 2: Tách các hình trái cây ra từng Layer

Bước 3: Sắp xếp theo hình

Bước 4: Tách thêm Layer quai giỏ và đưa lên lớp trên

Layer - Transform

1 Lý thuyết

1.1 Layer

Tập tin hình ảnh trên photoshop bao gồm một hoặc nhiều phần lắp ghép lại.

Ta có thể sao chép bất kỳ hình ảnh nào trên các tập tin khác vào tập tin hình ảnh của mình theo qui tắc chung là xây dựng trên lớp layer.

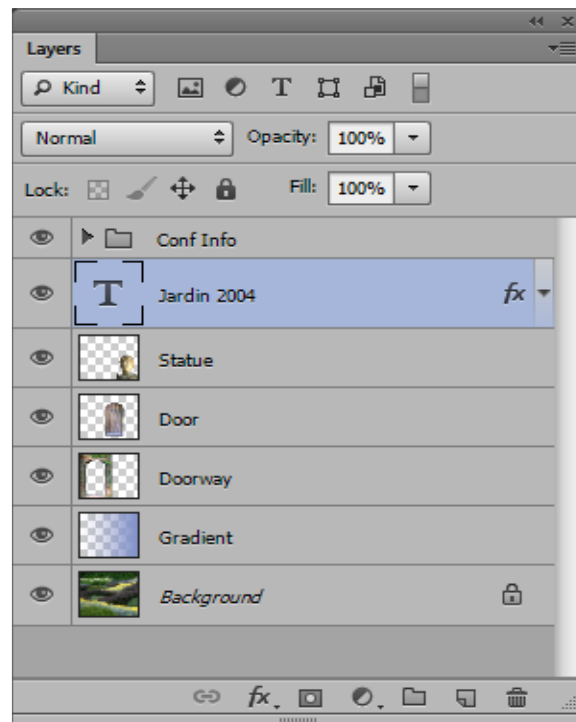
Khi tạo mới một tập tin thì mặc định nó là layer Background.

Các layer khác được xếp chồng lên theo một thứ tự để thể hiện một hình ảnh.

1.2 Quản lý Layer

- Opacity: Độ trong suốt (độ mờ đục) của Layer
- Fill: Độ trong suốt của các Pixel màu (không kể màu của hiệu ứng LayerStyle).
- Blending Mode (chế độ hòa trộn lớp)
- Các chế độ khóa Layer
- Ẩn/ Hiện Layer
- Lớp nền Background (mặc định là không di chuyển được)
- Liên kết các Layer được chọn
- Add a Layer Style: Hiệu ứng trên Layer
- Add a mask: Tạo một lớp mặt nạ mới.
- Create new fill or adjustment Layer: phủ lên đối tượng một lớp màu hay một lớp hiệu chỉnh mới.
- Create a new Group: Tạo một group mới (thư mục chứa các Layer con bên trong)
- Tạo một Layer mới

- Xóa Layer, xóa hiệu ứng, xóa mặt nạ,...



Hình 4: Palette Layer

1.3 Chọn Layer: Có nhiều cách chọn Layer

- Click mouse trực tiếp lên layer
- Kiểm nhận chế độ “Auto select”
- Bấm giữ Ctrl để load vùng chọn layer bằng cách click vào hình ảnh cần chọn.
- Chọn một lúc nhiều layer: Click chọn 1 layer trong palette layer → Bấm giữ Ctrl và tiếp tục click chọn những layer khác, hoặc chọn 1 layer → bấm giữ Shift và click chọn Layer cuối cùng của nhóm muốn chọn.

1.4 Đổi tên Layer

- Double click vào tên layer hiện tại của layer trong palette layer → nhập tên mới

1.5 Nhân đôi Layer

- Chọn Layer → nhấn Ctrl + J

- Chọn Layer → Chọn công cụ Move → Bấm giữ Alt + drag mouse
- Drag layer muốn nhân đôi vào biểu tượng “Create a new Layer” 

1.6 Khóa Layer

- : Khóa các pixel trong suốt
- : Khóa không cho hiệu chỉnh trên hình ảnh
- : Khóa không cho di chuyển
- : Khóa tất cả mọi tác động lên Layer đó.

1.7 Canh hàng và phân phối đều giữa các Layer

- Canh hàng: Chọn các Layer muốn canh hàng

Menu Layer / Align (Hoặc chọn công cụ Move, sau đó chọn kiểu giống hàng trên thanh Options):



Top Edges: Canh bằng nhau trên đỉnh

Vertical Centers: Canh giữa theo phương dọc

Bottom Edges: Canh bằng nhau dưới đáy

Left Edges: Canh trái

Horizontal Centers: Canh giữa theo phương ngang

Right Edges: Canh phải

- Phân phối đều: Chọn các Layer muốn phân phối đều

Menu Layer / Distribute (Hoặc chọn công cụ Move, sau đó chọn kiểu giống hàng trên thanh Options)

Chọn kiểu phân phối



Top Edges: Phân phối đều theo đỉnh Distribute Vertical Centers: Phân phối đều theo tâm (tính theo phương dọc)

Bottom Edges: Phân phối đều theo đáy

Left Edges: Phân phối đều theo cạnh trái

Horizontal Centers: Phân phối đều theo tâm (tính theo phương ngang)

1.8 Lồng ghép các Layer

- Điều kiện: Phải có ít nhất hai Layer

Đặt Layer hình ảnh nằm trên Layer dùng làm khung chứa

Menu Layer/ Create Clipping Mask (Ctrl + Alt + G)

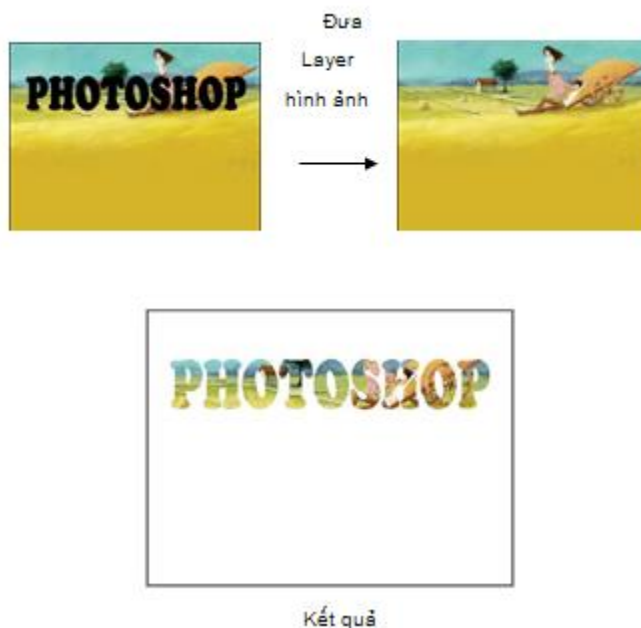
Hoặc bấm giữ Alt và kích vào đường ngăn cách giữa 2 Layer này.

Gỡ bỏ chế độ lồng ghép Layer:

Menu Layer/ Release Clipping Mask (Ctrl + Alt + G)

Hoặc một lần nữa bấm giữ Alt và kích vào đường ngăn cách giữa 2 Layer này.

Ví dụ: Có 2 Layer, Layer text và Layer hình ảnh



1.9 Sắp xếp trật tự các Layer

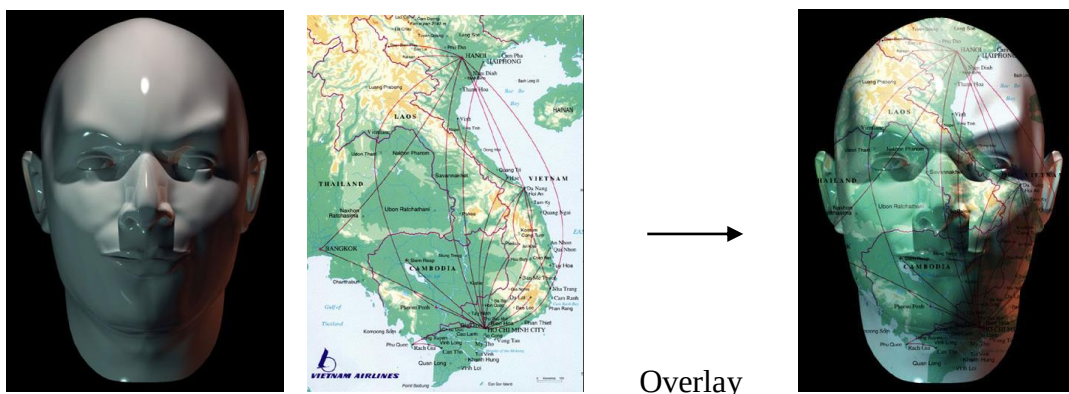
- Bring Forward (Ctrl+]): Đưa Layer lên trên một vị trí
- Send Backward (Ctrl+[): Đưa layer xuống dưới một vị trí
- Bring to Front (Ctrl+Shift+]): Đưa Layer lên trên cùng
- Send to Back (Ctrl+Shift+[): Đưa Layer xuống dưới cùng

1.10 Hòa trộn Layer

- **Normal**: Chuẩn, không hòa trộn
- **Dissolve** : Tạo hiệu ứng cọ vẽ khô trong một lượng Pixel được hòa trộn.
- **Darken** : Kết quả nghiêng về màu tối, sắc độ đậm vẫn được bảo toàn, đậm hơn so với ảnh ban đầu.
- **Multiply** : Kết quả đậm hơn so với ảnh ban đầu và có sự hòa trộn đều màu sáng và màu tối.
- **Color Burn** : Tạo ra hiệu ứng chiếu sáng thường nghiêng về sắc nâu đỏ, những màu sáng trở nên rực rỡ, hiệu ứng thường tạo ánh sáng gắt trên nền đậm.

- **Linear Burn** : Hiệu ứng gần giống Color burn nhưng độ chuyển màu bớt gắt hơn các độ chuyển sáng tối.
- **Lighten** : Tạo ra kết quả sáng hơn so với ảnh ban đầu và làm giảm độ đậm trên hình ảnh.
- **Screen** : Sáng hơn so với ảnh ban đầu, chế độ này ngược với hiệu ứng Multiply.
- **Color Dodge** : Làm sáng màu nền để làm nổi bật màu hòa trộn thường nghiêng về những màu rực rỡ.
- **Linear Dodge** : Hiệu ứng gần giống Color Dodge nhưng độ sáng bớt gắt.
- **Overlay** : Ở chế độ này thường nghiêng về sắc độ nóng và rực rỡ.
- **Soft Light** : Hiệu ứng gần giống hiệu ứng Overlay nhưng độ tương phản bị giảm đi, ảnh thường cho ánh sáng dịu.
- **Hard Light** : Kết quả nghiêng về màu đậm.
- **Vivid Light** : Tạo ảnh có độ rực rỡ làm tăng độ tương phản so với ảnh ban đầu.
- **Linear Light** : Gần giống với hiệu ứng Vivid Light nhưng giảm độ tương phản.
- **Pin Light** : Tạo kết quả rực rỡ màu tuy nhiên có tăng thêm các cấp độ trung gian.
- **Difference** : Kết quả tạo ra một màu thứ ba khác biệt so với hệ màu ban đầu.
- **Exclusion** : Gần giống hiệu ứng Difference nhưng bị giảm độ tương phản.
- **Hue** : Màu sắc bị hòa trộn và lẫn vào màu nền. Ở chế độ này thường có tông màu xám.
- **Saturation** : Kết hợp độ xám và sắc độ của màu hòa trộn với màu nền.
- **Color** : Hòa trộn có bảo lưu độ sáng tối của màu nền với sắc độ và cường độ của màu hòa trộn.

- Luminosity : **Nghiêng về thang độ xám nhưng màu rực rỡ ít bị hòa trộn.**



1.11 Các lệnh trong Menu Palette Layer

- New Layer: Tạo lớp mới
- Duplicate Layer: Nhân đôi lớp mới
- Delete Layer: Xóa lớp
- Delete Linked Layers: Xóa các lớp được liên kết
- Delete Hidden Layers: Xóa các lớp đã ẩn
- Merge Linked: Gộp các lớp đang được liên kết thành một lớp
- Merge Layers: Gộp tất cả các Layer đang được chọn thành một Layer độc lập.
- Merge Down: Gộp lớp đang chọn với lớp bên dưới
- Merge Visible: Gộp tất cả các lớp đang hiển thị
- Flatten Image: Làm phẳng lớp (gộp tất cả các lớp lại thành một lớp background).

1.12 TRANSFORM

Vào Menu Edit/Transform: Free transform (Ctrl + T). Biến hình tự do (Ngoài ra, ta có thể kết hợp bằng cách bấm phím Ctrl và đặt trỏ ở các góc để biến dạng, skew,...)

- Scale : Phóng to thu nhỏ đối tượng được chọn

- Rotate : Xoay đối tượng
- Skew : Kéo xiên đối tượng
- Distort : Biến dạng đối tượng
- Perspective : Biến dạng đối tượng theo phối cảnh
- Warp : Biến dạng đối tượng tự do theo phối cảnh (kể cả các phối cảnh có độ cong như áp nhần cho chiếc hộp,...) bằng cách hiệu chỉnh các node và tay nắm (handle).
- Rotate 180° : Xoay đối tượng 180°
- Rotate 90°CW : Xoay đối tượng 90° theo chiều kim đồng hồ
- Rotate 90°CCW : Xoay đối tượng 90° ngược chiều kim đồng hồ
- Flip Horizontal : Lật đối tượng theo chiều ngang
- Flip Vertical : Lật đối tượng theo chiều dọc.

2 Bài tập thực hành

Bài tập 1:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Sử dụng các lệnh Transform.
 - Phân biệt nền Background và Layer.
 - Biết cách nhập file Vector vào Photoshop.
3. **Mô tả:** Mô phỏng logo trên bao bì hộp.
4. **Các bước thực hiện**

	
Begin02_01.jpg	Final02_01.jpg

Hình 5

Bước 1: Bước 1: Mở file begin02_01.jpg, chuyển lớp Background thành Layer 0.

Bước 2: Bước 2: Xoay lớp Layer 0 sao cho cạnh đáy (cạnh dài) song song phương ngang.

Bước 3: Bước 3: Đưa file logo02.ai vào Photoshop.

Bước 4: Bước 4: Chia logo thành 2 phần, phần trên bẻ gãy nằm xuống nắp hộp.

Bước 5: Bước 5: Xoay tất cả các Layer trở về góc ban đầu.

Bài tập 2:

1. Thời lượng: 45 phút

2. Mục tiêu trong bài này:

- Tạo file mới
- Màu Foreground, màu Background
- Sắp xếp trật tự các Layer,
- Sử dụng các lệnh Transform
- Tách Layer

3. Mô tả: Tạo tấm thiệp từ các hình đã cho.

4. Các bước thực hiện

	
Begin02_01.jpg	Final02_01.jpg

Hình 6

Bước 1: Tạo file mới bằng kích thước file final02_02.jpg, Tách từng hình và Text đưa qua file mới tạo.

Bước 2: Sao chép và tô màu nền file kết quả.

Bước 3: Tách trang thiệp bên phải lên một Layer mới, Transform layer này với Layer "người".

Bước 4: Xoay tất cả các Layer giống như file kết quả.

Bài tập 3:

1. Thời lượng: 60 phút

2. Mục tiêu trong bài này:

- Sắp xếp trật tự các Layer
- Thao tác chọn Layer
- Sử dụng các lệnh Transform
- Độ trong suốt Layer

3. Mô tả: Lắp ghép hình người gỗ

4. Các bước thực hiện

	
Begin02_03.jpg	Final02_03.jpg

Hình 7

- Bước 1:** Tạo file mới bằng kích thước file final02_03.jpg, Tách từng hình và đưa qua file mới tạo.
- Bước 2:** Sắp xếp trật tự Layer theo hình kết quả, lồng cánh tay người gỗ chui qua quai giỏ
- Bước 3:** Tách một phần chân người gỗ (phần trong nước) ra một Layer và tạo độ trong (Opacity).

Selection

1 Lý thuyết

1.1 Menu Select

- **Select All (Ctrl + A):** Tạo vùng chọn bao kín toàn bộ hình ảnh.
- **Deselect (Ctrl + D):** Hủy vùng chọn.
- **Reselect (Ctrl + Shift + D):** Lấy lại vùng chọn đã hủy.
- **Inverse (Ctrl + Shift + I):** Nghịch đảo vùng chọn.
- **Color Range:** Chọn theo màu
 - **Selection:** Ô preview chỉ hiển thị hình ảnh dưới dạng màu trắng, đen. Vùng có màu trắng là vùng được chọn, vùng màu đen là vùng không được chọn.
 - **Image:** Ô preview hiển thị dạng ảnh màu.
- **Refine Edge (Alt + Ctrl + R):** Dùng để tinh chỉnh đường biên của vùng chọn.
- **Modify:** Điều chỉnh vùng chọn
 - **Border:** Tạo khung biên vùng chọn – **Width:** Độ rộng của biên
 - **Smooth:** Bo góc vùng chọn – **Sample Radius:** Góc bo
 - **Expand:** Mở rộng đều chu vi vùng chọn
 - **Contract:** Thu hẹp đều chu vi vùng chọn
 - **Feather (Shift + F6):** Làm mờ biên vùng chọn, tùy thuộc vào giá trị Feather Radius.
- **Grow:** Nới rộng vùng chọn có vùng màu gần nhất (chọn màu cục bộ).
- **Similar:** Chọn các mẫu màu trùng với màu
- **Transform Selection:** Phóng to, thu nhỏ, xoay,...vùng chọn
- **Load Selection:** Tải vùng chọn đã lưu trữ.
 - **New selection:** Vùng chọn mới.
 - **Add to selection:** Vùng chọn mới sẽ là sự kết hợp của vùng chọn vừa vẽ với vùng chọn có sẵn trong kênh đã chọn.
 - **Subtract from selection:** Vùng chọn mới sẽ là phần còn lại sau khi vùng chọn vừa vẽ cắt vùng chọn có sẵn trong kênh được chọn.

- Intersect with selection: Vùng chọn mới sẽ là phần giao nhau của vùng chọn vừa vẽ với vùng chọn có sẵn trong kênh được chọn.
- Invert để nghịch đảo vùng chọn.
- **Save Selection:** Lưu vùng chọn, vùng chọn được lưu sẽ hiển thị trong kênh Alpha, và đặt tên cho vùng chọn đó. Bài tập thực hành

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. Thời lượng: 60 phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Tải vùng chọn từ Layer
 - Đặt thông số mờ biên vùng chọn
 - Biết cách nhập file Vector vào Photoshop
3. Mô tả: Tạo bóng đổ trên một bề mặt phẳng
4. Các bước thực hiện

	
Begin03_01.jpg	Final03_01.jpg

Hình 8

- Bước 1:** Mở file begin03_01.jpg, Tách hình thành các Layer
- Bước 2:** Tạo Layer mới bên dưới Layer "Cọp" , tải vùng chọn Layer "Cọp", nhập độ mờ biên, tô màu đen cho vùng chọn
- Bước 3:** Nhập thông số Opacity để thấy lớp cỏ bên dưới

- Bước 4:** Khử biên vùng chọn Layer "Cọp", Chọn Layer "Cọp", tải vùng chọn "Cọp" ,
nghịch đảo vùng chọn để lấy vùng chọn bên ngoài,
- Bước 5:** Nhập Feather=1, rồi ấn nút "Delete" nhiều lần đến khi mờ mất biên trắng bên
ngoài "Cọp"

Bài tập 2:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Sử dụng các lệnh Transform
3. **Mô tả:** Tạo bóng đổ cong theo bề mặt cong
4. **Các bước thực hiện:**

	
Hand.jpg , Man.jpg	Final03_02.jpg

Hình 9

- Bước 1:** Chọn "Người đàn ông" đưa qua file Hand.jpg
- Bước 2:** Tạo Layer mới với tên "Shadow", tải vùng chọn "người đàn ông" và tô màu đen
- Bước 3:** Tách Layer Shadow thành 2 phần (Tách ngay phần khớp gối)
- Bước 4:** Chỉnh bóng đổ phần trên ngã vào phần ngón tay trở (Transform\Distort), phần bóng đổ còn lại đổ lên các ngón còn lại (Transform\Wrap)

Bài tập 3:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Bài tập tương tự**

	
_MG_9833.jpg, Elephant.jpg	Final03_03

Hình 10

Fill

1 Lý thuyết:

❖ CÁC PHƯƠNG PHÁP TÔ MÀU

1.1 Làm việc với Bảng Swatches palette

Swatches Palette là nơi chứa các mẫu màu, mặc định là 128 màu nhưng ta có thể thêm hoặc bớt những màu trên đó. Mở đóng Swatches Palette: vào menu Window/ Swatches

Create New Swatch: tạo mẫu màu mới vào hộp thoại swatches.

Delete Swatch: xóa mẫu màu

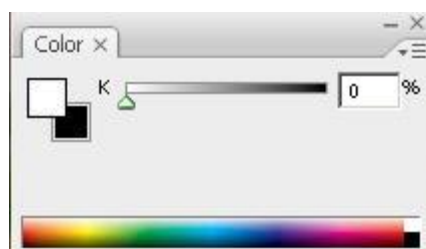
Khi click chọn mẫu màu, màu sẽ xuất hiện ở ô foreground.



Hình 11

1.2 Làm việc với Bảng Color palette

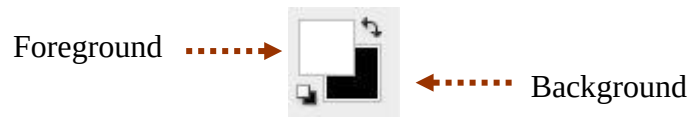
Có thể thay đổi màu trong hệ RGB, CMYK, HSB để pha màu theo màu chỉ định.



Hình 12

1.3 Chọn lựa màu Foreground, Background

Quan sát trên hộp công cụ ta sẽ thấy có biểu tượng hai ô màu, ô nằm trên là ô màu Foreground (tiền cảnh) và ô nằm dưới là ô màu Background (hậu cảnh).



Sơ đồ 1

1.3.1 Foreground: màu tiền cảnh

Switch foreground to background colors: hoán đổi giữa màu tiền cảnh và màu nền (X)

1.3.2 Background: màu nền

Default color: tái lập mặc định màu đen trắng (D)

Tô màu cho vùng chọn bằng màu Foreground: nhấn phím Alt+Delete.

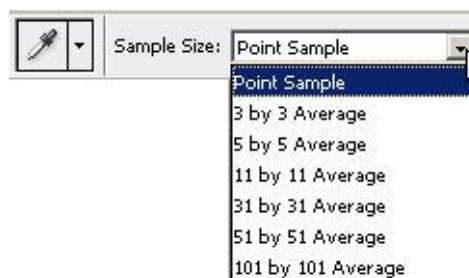
Tô màu cho vùng chọn bằng màu Background: nhấn phím Ctrl+Delete.

1.4 Eyedropper



Hình 13

Công cụ dùng để lấy màu mặt (Foreground) hoặc màu nền (Background) trên hình ảnh.



Hình 14

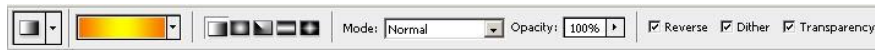
Thao tác thực hiện: Chọn công cụ Eyedropper, chọn một trong ba kiểu hút màu trên thanh Options.

Point Sample: Hút màu tại một pixel được chọn

3 by 3 Average: Lấy màu trung bình của 3*3 Pixel kế cận nhau.

5 by 5 Average: Lấy màu trung bình của 5*5 Pixel kế cận nhau.

1.5 Gradient



Hình 15: Dùng để tô màu chuyển sắc.

Linear Gradient: Màu biến thiên từ điểm đầu đến điểm cuối theo đường thẳng.

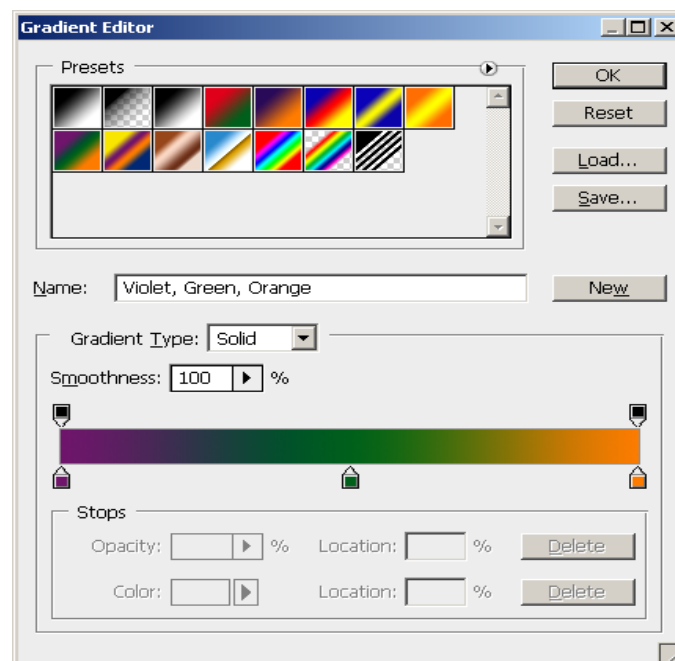
Radial Gradient: Màu biến thiên từ điểm đầu đến điểm cuối theo dạng tỏa tròn.

Angle Gradient: Màu biến thiên nghịch chiều kim đồng hồ xung quanh điểm bắt đầu (giống hình chóp hay hình nón).

Reflected Gradient: Màu biến thiên dựa trên mẫu gradient tuyến tính đối xứng ở một bên điểm bắt đầu.

Diamond Gradient: Màu biến thiên từ điểm bắt đầu hướng ra ngoài theo dạng hình thoi. Điểm cuối quyết định một góc của hình thoi.

❖ Bảng Gradient Editor



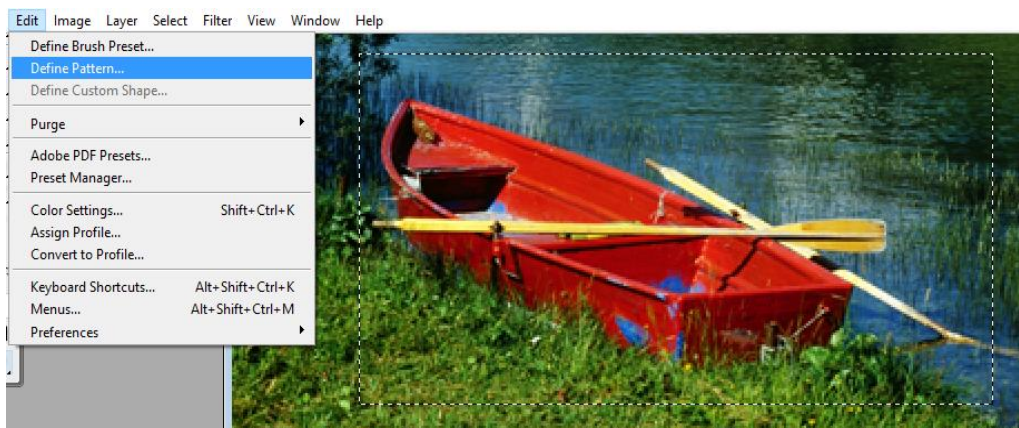
Hình 16

1.6 Tô màu Pattern

Tạo mẫu Pattern mới:

- Dùng công cụ chọn vùng hình chữ nhật (Rectangular Marquee Tool), feather = 0

- Tạo vùng chọn làm mẫu Pattern
- Chọn Menu Edit / Define Pattern /Đặt tên mẫu - OK
- Tắt vùng chọn (Ctrl + D)



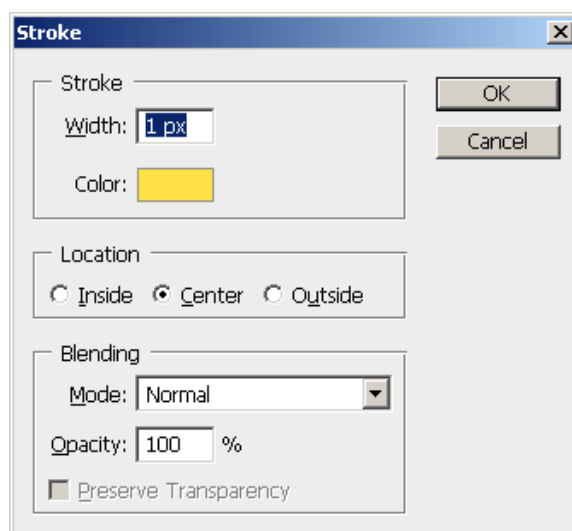
Hình 17

Tô màu Pattern

- Edit\Fill (Shift+F5)
- Chọn: Content > Use: Pattern > Custom Pattern > Chọn mẫu – OK

1.7 Tạo viền cho vùng chọn

- Xác định đường viền vùng chọn. Menu Edit / Stroke



Hình 18

Width: bề rộng của đường viền

Color: màu của đường viền

Inside: viền bên trong, **Outside:** viền bên ngoài, **Center:** viền trọng tâm (kể từ biên vùng chọn).

Opacity: độ mờ của đường viền

Mode: chế độ hòa trộn

2 Bài tập thực hành

Bài tập 1:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Sử dụng công cụ Gradient
 - Diễn tả khối
3. **Mô tả:** Tạo bóng bay
4. **Các bước thực hiện**

	
Sky04_01.jpg	Final04_01.jpg

Hình 19

- Bước 1:** Vẽ vùng chọn Ellipse, tô một màu đồng nhất vào vùng chọn
- Bước 2:** Hiệu chỉnh Ellipse thành hình bóng bay (Edit\Wrap)
- Bước 3:** Hiệu chỉnh và thêm các bước chuyển màu trong bảng Gradient Editor
- Bước 4:** Tô màu chuyển sắc cho lần lượt các bóng bay khác
- Bước 5:** Vẽ sợi dây bằng công cụ Pen, tô màu viền cho sợi dây

Bài tập 2:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Tạo độ trong suốt cho bước chuyển màu
 - Công cụ Eraser
3. **Mô tả:** Tạo cầu vồng
4. **Các bước thực hiện**

	
Begin04_02.jpg	Final04_02.jpg

Hình 20

- Bước 1:** Hiệu chỉnh và thêm các bước chuyển màu trong bảng Gradient Editor
- Bước 2:** Chọn công cụ Eraser xóa chân cầu vồng
- Bước 3:** Sao chép và lật đối xứng để tạo bóng phản chiếu bên dưới cầu vồng

Bài tập 3:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Định nghĩa và tô màu mẫu tô Pattern
 - Sử dụng lệnh Create Clipping Mask
3. **Mô tả:** Tạo nhãn đĩa CD
4. **Các bước thực hiện**

	
Begin03_01.jpg	Final03_02.jpg

Hình 21

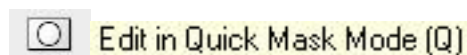
- Bước 1:** Tạo file mới “Đĩa CD”, kích thước 12.5x12.5 cm , độ phân giải 72 dpi
- Bước 2:** Tạo Layer “Nhựa CD” , đường kính tròn 11.7 cm
- Bước 3:** Tạo Layer “ Nhãn CD”, bằng cách nhân đôi Layer “Nhựa CD” rồi thu nhỏ đồng tâm
- Bước 4:** Tạo 2 Layer “3.5” và Layer “1.5” lần lượt với đường kính 3.5 cm và 1.5 cm
- Bước 5:** So hàng 4 Layer trên, xóa rỗng lỗ 3.5 cm trên Layer “Nhãn CD” bằng cách tải vùng chọn Layer “3.5”,
- Bước 6:** Tương tự xóa lỗ 1.5 cm trên Layer “Nhựa CD” từ Layer “1.5”
- Bước 7:** Xóa 2 Layer “3.5” và “1.5”
- Bước 8:** Lọc và sao chép hình Đàn và Hoa vào file “Đĩa CD”
- Bước 9:** Lồng 2 Layer Hoa và Đàn vào Layer “Nhãn CD” bằng lệnh Create Clipping Mask
- Bước 10:** Tạo Layer “Vân giấy” trong nhóm và tô mẫu Pattern từ File “Pattern.jpg”
- Bước 11:** Đưa hình văn bản từ file Text.psd qua file “Nhãn CD”
- Bước 12:** Tô đường viền trên Layer mới

Mask - Channel

1 Lý thuyết:

1.1 Quick Mask

Chế độ Quick Mask (mặt nạ tạm thời) giúp hiệu chỉnh vùng chọn dùng làm mặt nạ mà không cần vào Palette channels trong lúc đang xem ảnh.

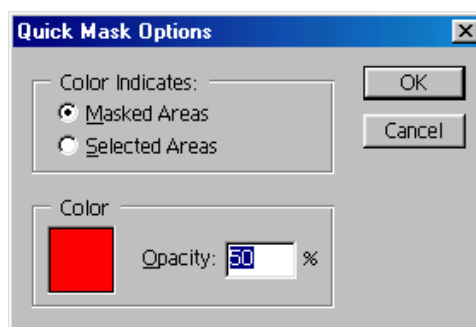


Hình 22

Quick Mask Option (Nhấp đúp vào nút Quick mask)

- Masked Areas: vùng bên ngoài đường biên sẽ bị che
- Selected Areas: vùng bên trong đường biên sẽ bị che
- Color: màu của bản che
- Opacity: độ mờ của bản che.

Sử dụng Quick Mask rất thuận tiện trong việc cắt hình ảnh, bạn nhìn rõ vùng bị che trên hình ảnh để có thể gọt tĩa vùng chọn.



Hình 23

Màu sắc của chế độ Quick mask sẽ giúp phân biệt rõ giữa vùng được bảo vệ (vùng được màu hồng che phủ) và vùng không được bảo vệ (vùng trong suốt, không bị ảnh hưởng bởi màu hồng của Quick Mask).

1.2 Kênh (Channel)

Mỗi file hình ảnh có thể chứa 25 kênh, bao gồm các kênh màu và các kênh Alpha. Kênh thông tin màu tự động được tạo ra khi mở hình ảnh mới. Chế độ màu của hình

ảnh quyết định số kênh màu được tạo. Ví dụ: một ảnh có hệ màu RGB thì có số kênh tương ứng là 4 (R, G, B và kênh tổng hợp RGB), ảnh CMYK thì có năm kênh (C, M, Y, K và kênh tổng hợp CMYK), ảnh Grayscale chỉ có một kênh Gray và các kênh Alpha nếu có,...



Hình 24

1.3 Layer Mask (Mặt nạ lớp)

Mặt nạ sử dụng để che tạm thời một phần của hình ảnh mà vẫn bảo toàn ảnh gốc. Mặt nạ chỉ sử dụng hai màu (của ô màu foreground):

- ✓ Trắng (hiển thị)
- ✓ Đen (che)

Công cụ sử dụng chính:

- **Brush:** Sử dụng cho hình ảnh tự do, rê chuột tự do lên đối tượng tại bất kỳ vị trí nào cần che phủ. Thường sử dụng dạng đầu cọ mềm.
- **Gradient:** Sử dụng cho những dạng hình ảnh cần che phủ giống với một trong các kiểu chuyển sắc (che mờ dần với dạng thẳng, tỏa tròn từ tâm,...)

Thao tác thực hiện:

➤ Cách 1

Chọn layer muốn che mặt nạ Click biểu tượng  (Add Layer Mask) ở phía dưới Palette Layer (sử dụng một trong các công cụ để che mặt nạ (brush với đầu cọ mềm, gradient,...) → rê tô lên lớp mặt nạ.

➤ Cách 2

Chọn layer muốn che mặt nạ. Menu Layer\ Add Layer Mask\

Reveal All: hiển thị tất cả

Hide All: che tất cả

Reveal selection: hiển thị phần bên trong vùng chọn

Hide selection: che phần bên trong vùng chọn

Delete: Xóa hẳn mặt nạ, trả hình ảnh về trạng thái ban đầu.

Apply: Cập nhật mặt nạ vào hình ảnh, phần bị che khuất sẽ bị xóa.

Disable: Tạm thời vô hiệu hóa mặt nạ, đưa hình ảnh trở về trạng thái ban đầu.

Unlink: Hủy chế độ liên kết giữa mặt nạ và hình ảnh.

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:** Layer Mask, Sử dụng Brush
3. **Mô tả:** Ghép hình với hiệu ứng mask
4. **Các bước thực hiện:**

	
Dogs.jpg , Leaves05.jpg	Final05_01.jpg

Hình 25

Bước 1: Đưa hình từ file “Dogs.jpg” qua file “Leaves05.jpg”

Bước 2: Tạo mặt nạ cho Layer “Dogs”

Bước 3: Sử dụng cọ Brush để tô màu lên mặt nạ

Bài tập 2:

1. **Thời lượng:** 45 phút

2. **Mục tiêu trong bài này:** Layer Mask, Sử dụng Brush

3. **Mô tả:** Ghép hình với hiệu ứng mask

4. **Các bước thực hiện**

	
Begin05_02.jpg , LTN05.jpg	Final05_02.jpg

Bước 1: Đưa hình từ file “LTN05.jpg” qua file “Begin05_02.jpg”

Bước 2: Sử dụng Brush để che viền quanh ảnh

Bước 3: Nhập văn bản, xoay theo hình kết quả

Bước 4: Tạo Layer trên cùng là màu đen, sử dụng Mask để che tâm ảnh

Bài tập 3:

1. **Thời lượng:** 45 phút

2. **Bài tập tương tự**

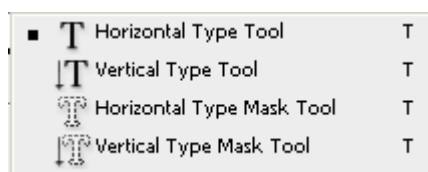
	
Chess05.jpg , Nen05.jpg	Final05_03.jpg

Text - Layer Style

1 Lý thuyết:

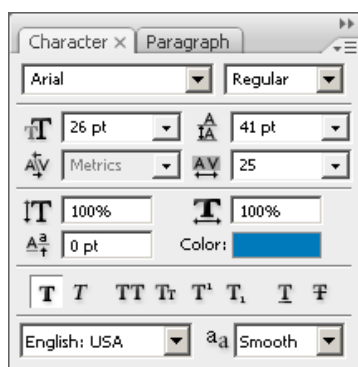
1.1 Text

➤ Công cụ Type



- **Horizontal Type Tool:** Công cụ tạo văn bản ngang
- **Vertical Type Tool:** Công cụ tạo văn bản dọc
- **Horizontal Type Mask Tool:** Công cụ tạo văn bản ngang với hình thức là vùng chọn
- **Vertical Type Mask Tool:** Công cụ tạo văn bản dọc với hình thức là vùng chọn

➤ Character Palette: Định dạng ký tự cho văn bản



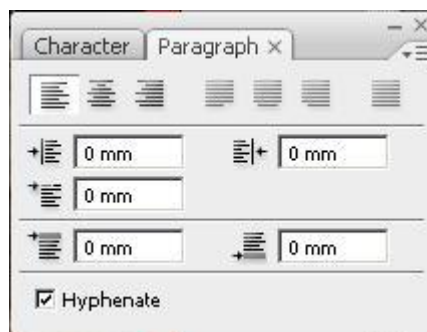
-  **Leading:** khoảng cách dòng
-  **Kerning:** khoảng cách giữa hai ký tự
-  **Tracking:** khoảng cách giữa các ký tự

-  **Vertically Scale:** co giãn văn bản theo chiều dọc
-  **Horizontally Scale:** co giãn văn bản theo chiều ngang
-  **Set the baseline Shift:** khoảng cách với đường nền ban đầu...





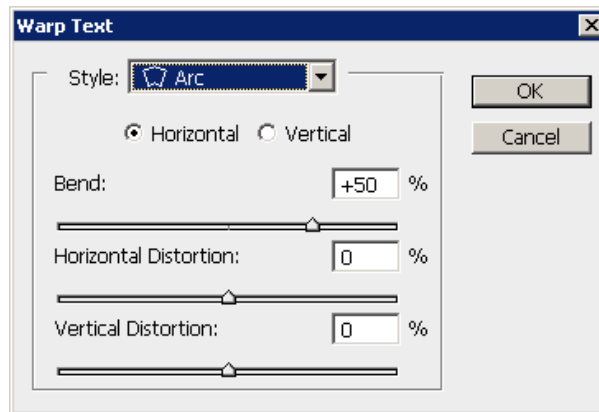
➤ Paragraph Palette: Định dạng đoạn cho văn bản



- Left align text: canh trái văn bản.
- Center text: canh giữa văn bản.
- Right align tet: canh phải văn bản.
- Justify last left: canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối cùng canh trái.
- Justify last centered: canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh giữa.
- Justify last right: canh thẳng hàng hai bên, trừ dòng cuối canh phải.
- Justify all: canh thẳng hàng hai bên bắt buộc, kể cả dòng cuối cùng.

➤ Uốn cong văn bản

- Chọn công cụ Type, nhấp vào biểu tượng  Create Warped Text trên thanh Options. Hoặc chọn Layer /Type/ Warp Text



- Chọn Style kiểu uốn cong
- Chọn Blend định mức độ uốn chữ
- Horizontal Distortion và Vertical Distortion áp dụng phối cảnh cho chữ
- Nhấn Ok

BABYMOON
Graphic Design

- Ngoài ra, ta còn có thể uốn cong Text bằng cách cho text chạy theo đường path (sử dụng cho version CS trở lên).
- Thao tác:

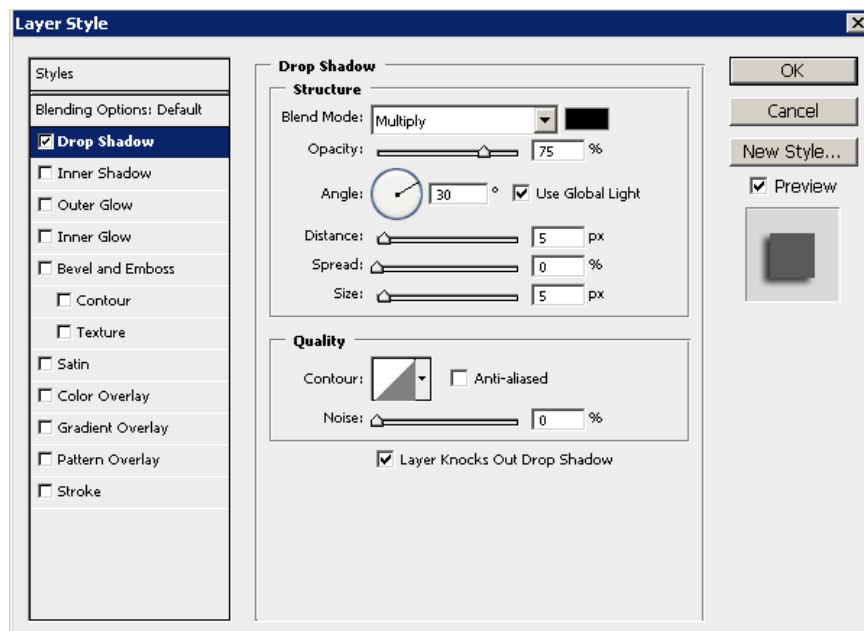
Tạo đường path

Chọn công cụ Text đặt gần đường Path → kích một lần lên đường path → Nhập Text khi có dấu nhắc xuất hiện.

Chúng ta có thể hiệu chỉnh text trên đường Path bằng công cụ Direct selection tool .



1.2 Layer Style



- Drop shadow: Tạo hiệu ứng bóng đổ bên ngoài đối tượng
 - Mode : các chế độ hòa trộn của hiệu ứng
 - Opacity : độ trong suốt của hiệu ứng
 - Use Global Light : Sử dụng một nguồn ánh sáng chung
 - Distance : khoảng cách của hiệu ứng đối với đối tượng
 - Spread : độ thắt (căng) của bóng

- Size : độ lớn của bóng, bóng càng lớn thì càng nhòe và có độ chuyển mềm
 - Noise : tạo nhiễu hạt
 - Contour : kiểu viền của bóng, tạo ra các dạng bóng lạ mắt.
- Inner shadow: Tạo hiệu ứng bóng đổ bên trong đối tượng
- Outer Glow: Tạo hiệu ứng tỏa sáng bên ngoài đối tượng
- Blend Mode: Nếu chọn màu tối thì Blend Mode nên chọn Multiply mới thấy rõ. Ngược lại, nếu chọn màu sáng thì Blend Mode nên chọn Screen hoặc Highlight thì sẽ thấy rõ hơn.
 - Opacity: độ đậm nhạt của ánh sáng
 - Noise: nhiễu hạt, khuếch tán
 - Technique: Kiểu quang sáng
 - Softer: dịu, lan tỏa
 - Precise: chính xác
 - Spread: độ căng của quang sáng
 - Size: độ lan tỏa của quang sáng
 - Contour: kiểu viền của quang sáng
 - Range: phạm vi lan tỏa
 - Jitter: có hiệu quả với kiểu phát sáng màu Gradient
- Inner Glow: Tạo hiệu ứng tỏa sáng bên ngoài đối tượng
- Bevel and Emboss: Tạo hiệu ứng chạm nổi và vát cạnh
- Outer Bevel: hiệu ứng vát cạnh bên ngoài
 - Inner Bevel: hiệu ứng vát cạnh bên trong
 - Emboss: hiệu ứng chạm nổi

- Pillow Emboss: hiệu ứng chạm nổi dạng khắc chìm
 - Stroke Emboss: chạm nổi cho đường viền (Chỉ có tác dụng khi có sử dụng hiệu ứng đường viền Stroke).
 - Gloss Contour: kiểu bóng của khối
 - Highlight:

Mode: các chế độ hòa trộn của highlight (phần sáng)

Opacity: độ trong suốt của highlight
 - Shadow:

Mode: các chế độ hòa trộn của bóng

Opacity: độ trong suốt của bóng
- Satin: Tạo độ trơn láng cho đối tượng
 - Color Overlay: Phủ màu lên đối tượng
 - Gradient Overlay: Phủ màu chuyển sắc lên đối tượng
 - Pattern Overlay: Phủ một lớp mẫu tô lên đối tượng
 - Stroke: Tạo hiệu ứng viền cho đối tượng

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

- 1. Thời lượng:** 45 phút
- 2. Mục tiêu trong bài này:**
 - Sử dụng các hiệu ứng văn bản
- 3. Mô tả:** Thiết kế nhãn đĩa
- 4. Các bước thực hiện**

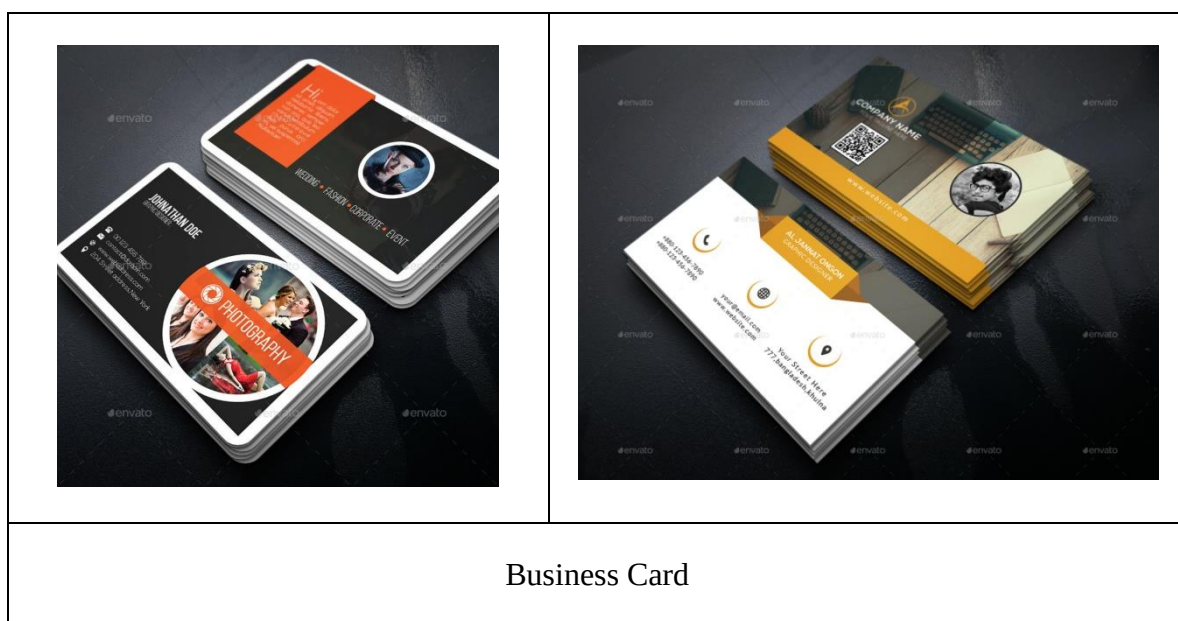


Hình 26

- Bước 1:
- Bước 2:

Bài tập 2:

1. **Thời lượng:** 60 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:** Định dạng văn bản trong Photoshop
3. **Mô tả:** Thiết kế Business Card



Hình 27

Bài tập 3:

1. **Thời lượng:** 60 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:** Hiệu ứng Layer Style
3. **Mô tả:** Tạo hiệu ứng chữ



Hình 28

Bài tập 4:

1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Sử dụng các hiệu ứng văn bản
3. **Mô tả:** Thiết kế Poster
4. **Các bước thực hiện**

	
06Begin_05.jpg	06Final_05.jpg

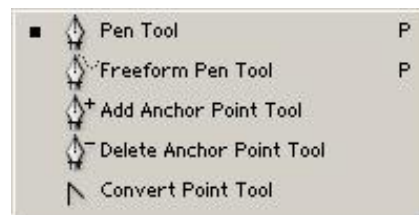
Hình 29

Path – Shape - Brush

1 Lý thuyết

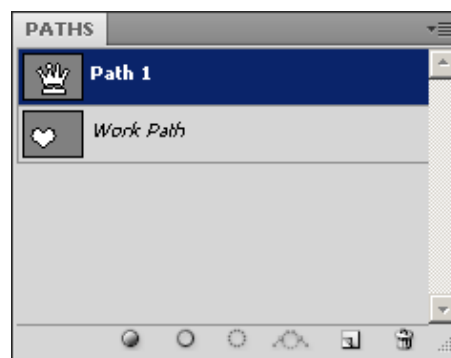
1.1 Path

➤ Công cụ pen



- Pen Tool : công cụ chính để tạo đường Path.
- Freeform Pen Tool : Vẽ đường Path bằng cách rê chuột tự do.
- Add Anchor Point Tool : Thêm node
- Delete Anchor Point Tool : Xoá node
- Convert Point Tool : Hiệu chỉnh tay nắm, biến node gãy nhọn thành node trơn, mịn

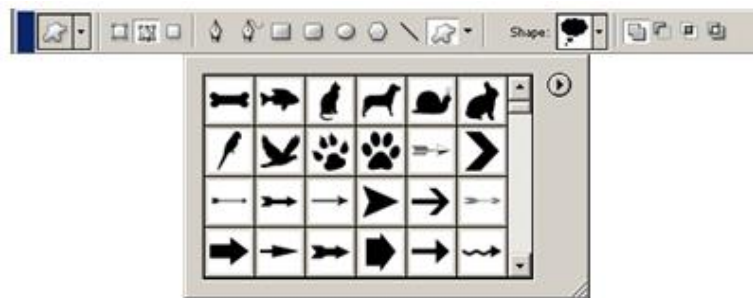
➤ Palette Path



- New path: tạo path mới
- Delete path: xóa đường path
- Make selection: chuyển path thành vùng chọn

- Make work path: chuyển vùng chọn thành đường path
- Fill path with foreground color: tô màu nền cho path với màu foreground.
- Stroke Path with Brush: tô đường viền cho path với các dạng cọ brush. Chọn Path, chọn cọ Brush, chọn nét cọ (kích biểu tượng “Stroke path with brush”)

1.2 Shape



- Chọn kiểu shape → drag mouse trực tiếp lên trang giấy.
- Tạo và lưu một shape vào thư viện Custom Shape:

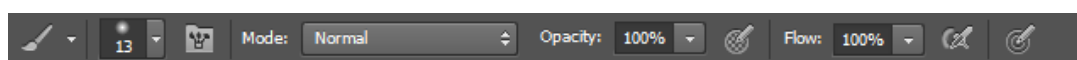
Tạo shape mới (bằng công cụ Pen hoặc hiệu chỉnh từ các shape có sẵn)

Chọn Shape vừa tạo → Menu Edit/ Define custom shape

Ok → Shape mới sẽ được đưa vào cuối thư viện custom shape.

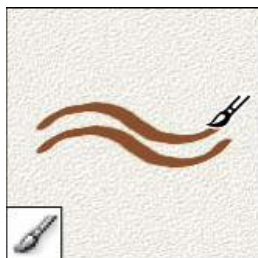
1.3 Brush

- Tính chất: Brush là công cụ tô vẽ bằng màu Foreground với nét cọ tùy chọn

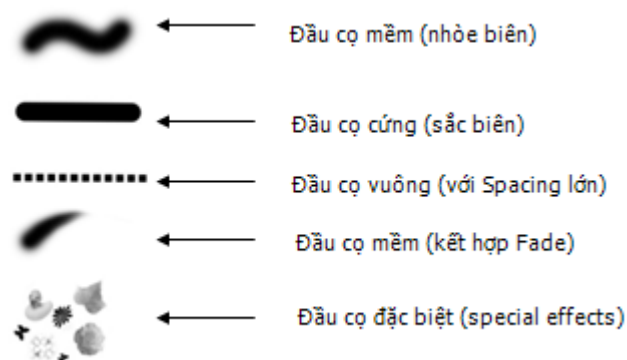


- Brush: Nơi chứa các loại cọ và kiểu cọ khác nhau (thư viện nét cọ)
- Mode: Các chế độ hoà trộn của cọ Brush
- Opacity: Độ trong suốt màu của cọ vẽ
- Flow: Áp lực phun màu của công cụ (giá trị càng lớn màu phun ra càng nhiều – Chỉ có tác dụng khi chọn công cụ AirBrush trên thanh Options).

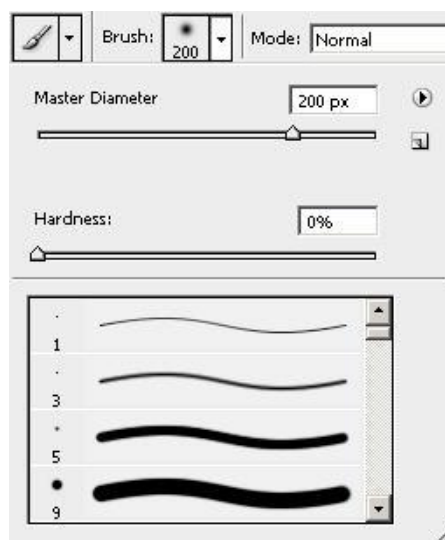
- Muốn vẽ đoạn thẳng: Kích xác định điểm thứ nhất, nhả chuột, bấm giữ Shift và tiếp tục kích xác định điểm thứ hai.



- Một số nét cọ Brush tiêu biểu:



➤ Hộp thoại Brush



➤ Thuộc tính Brush

- Kích chọn nét cọ

- Kích biểu tượng “toggle the brushes palette” 

Brush Tip shape: Ấn định tùy chọn cho cọ vẽ

Spacing: Khoảng cách giữa các đầu cọ trong một nét vẽ.

Scattering: Xác định độ phân tán, chi phối số lượng và vị trí hạt phun trên nét vẽ.

Color Dynamics: Quản lý việc thay đổi màu sắc trên đường đi của nét vẽ.

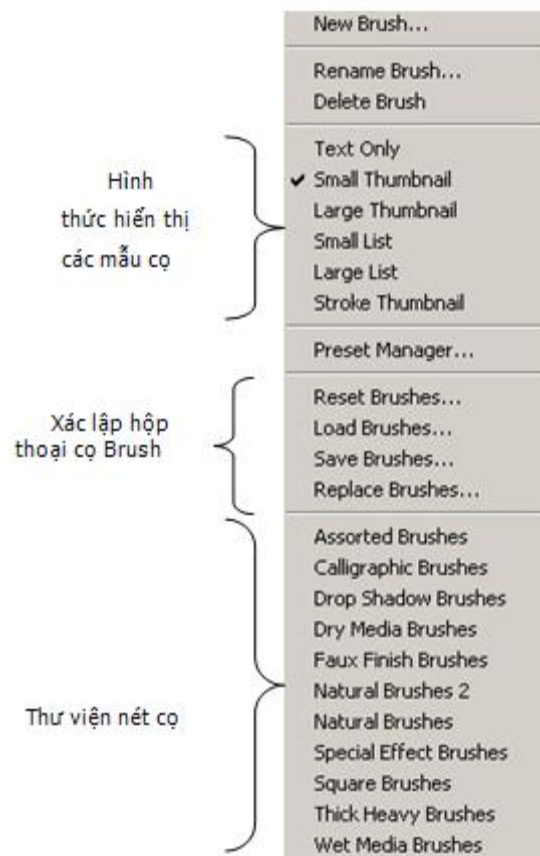
➤ Cách tạo Brush

- Dùng công cụ chọn vùng hình chữ nhật (Feather=0) (rê chọn một vùng hình ảnh muốn làm nét cọ).
- Menu Edit/ Define Brush
- Đặt tên cọ và nhấp OK
- Nét cọ mới sẽ được cập nhật vào cuối thư viện cọ hiện hành.

➤ Palette Brush

➤ New brush: Tạo một cọ vẽ mới

- Rename Brushes: Đổi tên cũ của cọ đang chọn sang tên mới
- Delete Brushes: Xóa bỏ cọ vẽ đang chọn.
- Reset Brushes: Trả lại chế độ mặc định cho hộp Brushes
- Load Brushes: Nhập cọ vẽ khác
- Save Brushes: Lưu các cọ hiện hành thành file *.ABR
- Replace Brushes: Thay nét cọ hiện hành có trong Brushes thành dạng cọ khác



2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

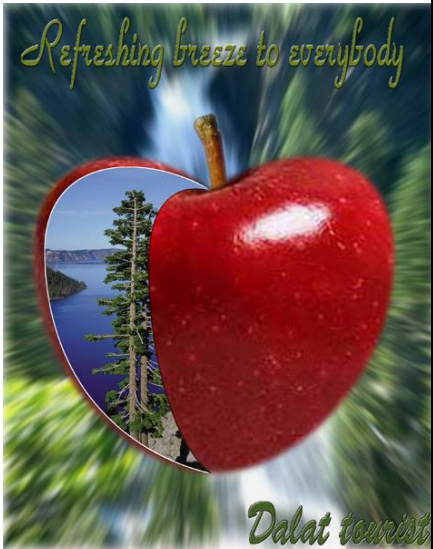
1. Thời lượng: 45phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Sử dụng công cụ Pen để chọn ảnh
3. Mô tả: Chọn hình ảnh
4. Các bước thực hiện



Hình 30

Bài tập 2:

- 1. Thời lượng:** 45 phút
- 2. Mục tiêu trong bài này:**
 - Tô viền Path
 - Làm mờ Background
- 3. Mô tả:** Tạo Porter quảng cáo du lịch
- 4. Các bước thực hiện:**

	
07Begin_02.jpg	07Final_02.jpg

Hình 31

Bài tập 3:

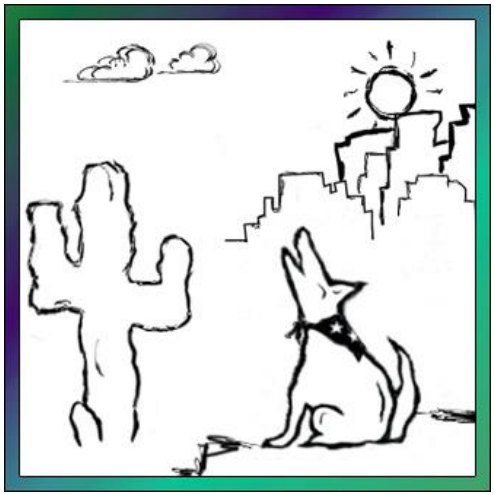
1. Thời lượng: 45 phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Công cụ Brush
3. Mô tả: Tô màu cho nhân vật hoạt hình
4. Các bước thực hiện:

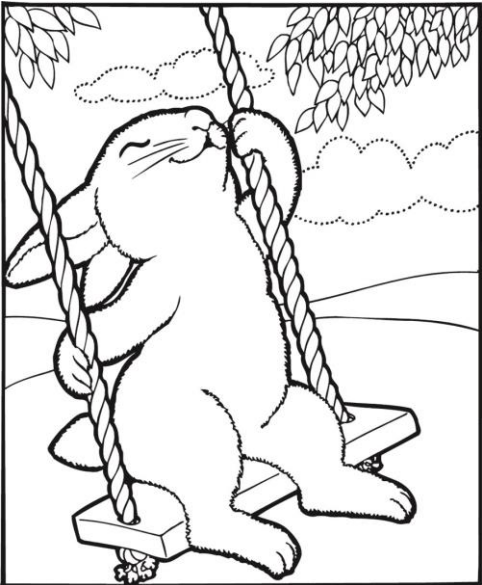
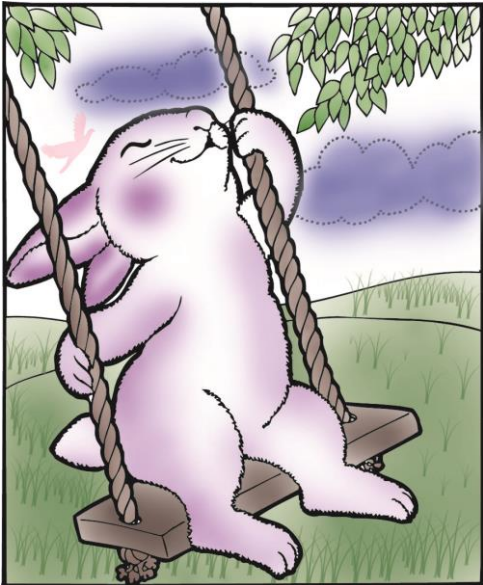
	
07Final_05.jpg	07Final_05.jpg

Hình 32

Bài tập 4:

1. Thời lượng: 45 phút
2. Bài tập tương tự

	
07Final_06.jpg	07Final_06.jpg

	
07Final_07.jpg	07Final_07.jpg

Hình 5

Thiết kế Brochure

1 Lý thuyết

1.1 Giới thiệu

➤ Brochure (tờ gấp) giới thiệu chung thông tin về sản phẩm, sự kiện, hình ảnh... mà doanh nghiệp muốn truyền tải đến khách hàng mục tiêu của họ. Brochure được gọi một cách nôm na là tờ gấp quảng cáo. Đòi hỏi designer phải dẫn mắt người xem từ trang này sang trang khác, thông tin phải thật dễ hiểu và cô đọng

➤ Ngày nay, Brochure rất quan trọng và không thể thiếu trong việc quảng cáo và xây dựng hình ảnh ở mỗi doanh nghiệp, nó tiện lợi, rẻ tiền, dễ tiếp cận khách hàng - nếu được thiết kế đẹp bắt mắt thì nó sẽ mang lại hiệu quả không ngờ cho doanh nghiệp.

➤ Là dạng công cụ quảng bá theo cách đại trà, tờ rơi tờ gấp có thể được sử dụng ở bất cứ nơi đâu. Có thể phát trực tiếp, hỗ trợ cho các kênh phân phối bán lẻ, và đặc biệt là rất hữu ích trong các dịp hội trợ triển lãm, trưng bày giới thiệu sản phẩm.

1.2 Hình thức

➤ Brochure thông thường được trình bày ở kích thước A4 (21 x 29.7) cm gấp 3

➤ Nhưng cũng có những loại được thiết kế riêng theo yêu cầu khách hàng như gấp 4, 5, 6.. hay những đường gấp được bẻ, xen theo những hình dạng đặc biệt.

1.3 Chất liệu

➤ Brochure không hạn chế về chất liệu. Thường thì in với chất liệu giấy Couse định lượng từ 100 đến 250 tùy theo yêu cầu của khách hàng

1.4 Ruler

➤ Đơn vị

➤ Đường guide

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. Thời lượng: 45phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Rulers, Guides
3. Mô tả: Thiết kế Brochure, Mokup brochure
4. Các bước thực hiện

	
08MT.jpg,08MS.jpg	08PC.jpg

Hình 1

Bài tập2:

1. Thời lượng: 120phút
2. Bài tập tương tự:

		
14490589.jpg	167650708.jpg	14498389.jpg

Hình2

Bộ lọc Filter

1 Lý thuyết

1.1 Khái niệm

➤ Filter là tập hợp các hiệu ứng đặc biệt để tạo nhiều hiệu quả trên hình ảnh nhằm mô phỏng các kết cấu hay biến hóa hình ảnh phong phú hơn, sinh động hơn.

1.2 Bộ lọc

➤ Nhóm Artistic, Nhóm Brush Strokes, Brush Strokes

Cả 3 nhóm bộ lọc này đều có chung một tính chất là được thiết kế theo phong cách hội họa, chủ yếu mô phỏng lại hiệu quả của các loại công cụ và chất liệu hội họa. Chuyển một bức ảnh chụp thành bức tranh vẽ với nhiều phong cách khác nhau như: tranh sơn dầu, màu nước, vẽ bằng chì, phấn màu, cọ,...

➤ Nhóm Blur: Làm mờ hình ảnh

- Average: Lấy giá trị màu trung bình của tất cả các pixel trong vùng chọn và sử dụng màu trung bình đó tô lại cho vùng chọn.
- Blur: Tạo hiệu ứng làm mờ hình ảnh, tạo cảm giác về sự mềm mại. Các biên cạnh màu của hình ảnh cường độ mịn có giá trị thấp.
- Blur More: Tạo hiệu ứng làm mờ hình ảnh, có hiệu ứng mạnh gấp ba, bốn lần so với Blur.
- Box Blur: Box Blur là một dạng làm nhòe ảnh dựa theo giá trị màu trung bình của các pixel xung quanh, rất hữu ích cho việc tạo ra các hiệu ứng đặc biệt. Chúng ta có thể hiệu chỉnh độ nhòe bằng cách tăng giảm kích thước vùng màu trung bình của các pixel.
- Gaussian Blur: Nhanh chóng làm nhòe vùng chọn theo mức độ có thể điều chỉnh. Giá trị Radius càng cao thì mức độ nhòe càng mạnh.
- Lens Blur: Bổ sung độ nhòe vào hình ảnh để tạo ra hiệu ứng cho một vùng có chiều sâu hẹp hơn, vì thế một vài đối tượng trên hình ảnh thì tập trung, còn các vùng khác thì nhòe xung quanh.

- Motion Blur: Làm nhòe theo hướng cụ thể (từ -360 độ đến + 360 độ) và cường độ xác định (từ 1 – 999). Hiệu ứng của bộ lọc này tương tự như chụp ảnh đối tượng đang chuyển động.
- Radial Blur: Làm nhòe một cách đa dạng và phong phú hơn. Nó tạo ra vòng xoáy đồng tâm hoặc theo đường hướng tâm (Spin, Zoom).

Spin: Làm nhòe dọc theo các đường tròn đồng tâm (cuộn xoáy).

Zoom: Làm nhòe theo đường hướng tâm

- Shape Blur: Hiệu ứng Shape Blur cho phép làm nhòe theo một hình shape được chỉ định.
- Smart Blur: Làm nhòe chính xác hình ảnh. Làm nhiệm vụ tinh lọc các mảng màu. Nó chuyển hóa hình ảnh về dạng đơn giản của các pixel màu.
- Surface Blur: Hiệu ứng Surface Blur cho phép làm nhòe, tạo bề mặt trơn nhẵn, gỡ bỏ các hạt chấm chấm mà vẫn bảo toàn chi tiết các cạnh.

➤ Nhóm Distort: Bộ lọc Distor làm biến dạng hình ảnh

- Diffuse Glow: Hình ảnh tựa như được nhìn qua bộ lọc khuếch tán mờ dịu. Màu sắc tùy thuộc màu background.
- Displace: Biến dạng hình ảnh bằng một ảnh PSD.
- Glass: Làm cho hình ảnh hiển thị như thể được nhìn ngắm qua các kiểu kính khác nhau.
- Ocean Ripple: Thêm những gợn sóng cách nhau một cách ngẫu nhiên vào bề mặt hình ảnh, làm cho hình ảnh tựa như ở dưới nước.
- Pinch: Xoáy vùng chọn.
- Polar Coordinates: Chuyển vùng chọn từ tọa độ vuông góc sang tọa độ cực và ngược lại.
- Ripple: Tạo mẫu gợn sóng trên vùng chọn.
- Shear: Làm biến dạng hình ảnh dọc theo đường cong.

- Spherize: Biến dạng hình ảnh theo khối cầu.
- Twirl: Xoáy hình ảnh mạnh dần về phía tâm.
- Wave: Tạo gợn sóng mạnh.
- Zigzag: Làm biến dạng ảnh theo hướng xuyên tâm với các đường chữ chi, sóng gợn tỏa tròn từ tâm.

➤ Nhóm Pixelate

Các bộ lọc Pixelate xác định rõ ràng một vùng chọn bằng cách chụm các điểm ảnh có giá trị màu tương tự nhau vào trong các ô.



➤ Nhóm Render: Bộ lọc này giả lập nguồn ánh sáng chiếu lên hình ảnh

- Clouds: Tạo mây bằng cách dùng các giá trị ngẫu nhiên biến đổi giữa màu tiền cảnh và màu nền.
- Difference Clouds: Hòa trộn mẫu thức mây với chế độ Difference.
- Fibers: Lệnh Fibers kết hợp màu foreground và background để giả lập các dạng chất liệu sợi, bố,... được kết thành từng thớ liên tục.
- Lens Flare: Giả lập hiện tượng khúc xạ ánh sáng, cực sáng thẳng vào camera (còn gọi là hiện tượng ngược sáng).

Brightness: Độ sáng của các “đèn mặt trời”

Lens Type: Các kiểu “đèn mặt trời ”

- **Lighting Effects:** Bộ lọc lighting Effects cho phép bạn hiệu chỉnh kiểu chiếu sáng, loại nguồn sáng, thuộc tính chiếu sáng và kênh chứa mẫu kết cấu.
- **Nhóm Sharpen:** Tạo hiệu ứng sắc nét cho hình ảnh
- **Nhóm Stylize:** Bộ lọc này tạo hiệu ứng hội họa
 - **Diffuse:** Xáo trộn các điểm ảnh khiến cho vùng chọn bớt sắc nét.
 - **Emboss:** Khiến cho vùng chọn có vẻ nổi lên hoặc chìm xuống bằng cách chuyển dạng màu tô thành màu xám và đồ lại các cạnh bằng màu tô nguyên thủy.
 - **Extrude:** Tạo nên các hình khối lập phương hoặc kim tự tháp trên hình ảnh ban đầu. Tuy nhiên, nó vẫn giữ được màu sắc của ảnh.
 - **Find Edges:** Đồng nhất các vùng ảnh bằng các màu chuyển tiếp nổi sáng và nhấn mạnh các cạnh viền bằng màu tối trên nền trắng.
 - **Glowing Edges:** Đồng nhất các đường viền màu trên nền đậm và bổ sung hiệu ứng tỏa sáng như đèn neon trên chúng.
 - **Solarize:** Pha trộn một ảnh âm bản với một ảnh dương bản tương tự như khi phơi sáng nhanh một bản in trong quá trình xử lý.
 - **Tiles:** Phá vỡ hình ảnh thành một loạt mảnh ghép và dịch chuyển chúng lệch đi một chút.
 - **Trace Contour:** Tìm những sự chuyển tiếp giữa các khu vực sáng nhất và vẽ nét viền mảnh lên đó cho từng kênh màu.
 - **Wind:** Tạo ra cách vạch ngang rất nhỏ trên ảnh để giả lập hiệu ứng gió tạt.
- **Nhóm Texture:** Mô phỏng chất liệu
 - **Craquelure:** Tạo hiệu ứng trông như ảnh được vẽ trên một bề mặt trát vữa sần sùi, hình thành một mạng lưới rỗ chằng chịt theo các cạnh nền màu.

- **Grain:** Bổ sung dạng kết cấu vào hình ảnh bằng cách giả lập các loại hạt khác nhau.
- **Mosaic Tiles:** Làm cho hình ảnh trông như được ghép thành từ nhiều mảnh nhỏ hoặc ghép lắp, đồng thời bổ sung các kẽ hở giữa các mảnh.
- **Patch Work:** Phá vỡ hình ảnh thành các mảnh vuông được tô bằng màu trội trong khu vực.
- **Stained Glass:** Chức năng Stained Glass vẽ lại hình ảnh ban đầu bằng các hình đa giác không đều liên kết với nhau. Mỗi hình đa giác có một màu đơn.
- **Texturizer :** Áp lên hình ảnh một dạng kết cấu do ta chọn hoặc tự tạo.

➤ Bộ lọc Liquify

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. **Thời lượng:** 45phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Nhóm bộ lọc Blur
3. **Mô tả:** Hiệu ứng chuyển động
4. **Các bước thực hiện**

	
	
	
09Car_01.jpg,09running.jpg,09talk.jpg	09classic_car.jpg,09Running_01.jpg,09Talk_01.jpg

Hình 1

Bài tập2:

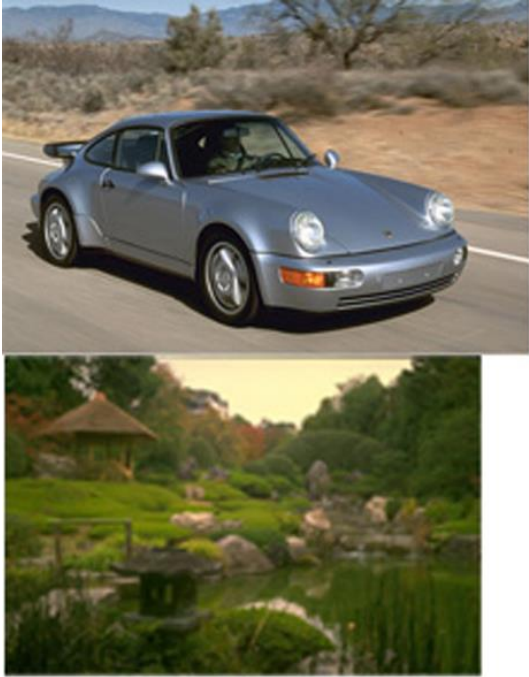
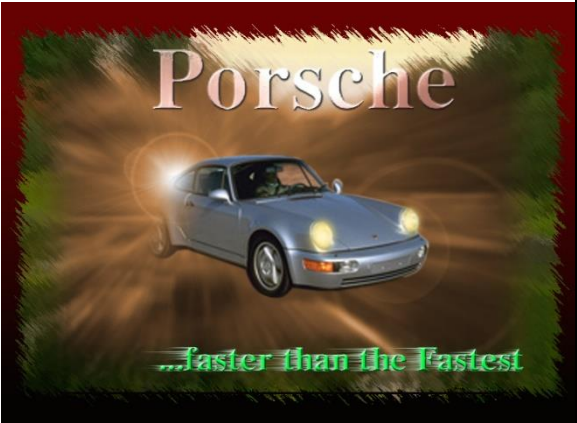
1. Thời lượng: 45phút

2. Mục tiêu trong bài này:

- Nhóm bộ lọc Brush Stroke
- Nhóm bộ lọc Stylize
- Nhóm bộ lọc Render

3. Mô tả: Poster quảng cáo xe

4. Các bước thực hiện

	
09Begin_03.jpg	09Final_03.jpg

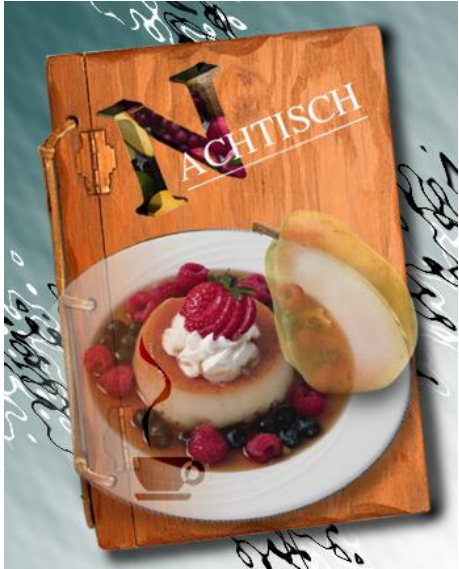
Hình 2

Bài tập3:

1. Thời lượng: 45phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Nhóm bộ lọc Distort

3. **Mô tả:** Poster quảng cáo

4. **Các bước thực hiện:**

	
09Begin_05.jpg	09Final_05.jpg

Hình 3

Phục chế ảnh - Hiệu chỉnh sắc độ

1 Lý thuyết

1.1 Các công cụ chỉnh sửa hình ảnh

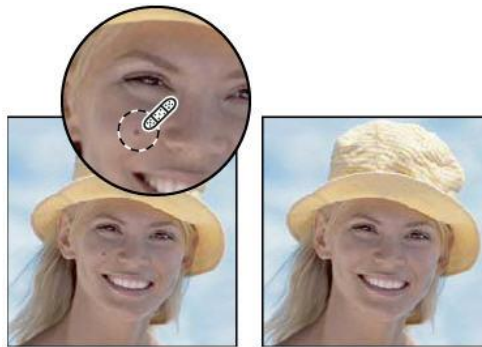
➤ Clone Stamp

Tính chất: Dùng để sao chép hình ảnh

Thao tác: Chọn công cụ Clone Stamp → Chọn kiểu và size nét cọ → ấn định các tùy chọn khác (opacity,...) → Bấm giữ phím Alt và kích lên hình ảnh để chọn điểm nguồn (phần ảnh sạch gần với vùng ảnh dơ nhất) → Di chuyển con trỏ sang vị trí thứ hai (vùng ảnh dơ) rồi kích từng điểm một.

➤ Spot Healing Brush

Tính chất: Sử dụng để xóa nhanh các vết dơ, trầy xước, khuyết điểm nhỏ nhỏ trên hình ảnh (hạt chấm chấm, mụn, nốt ruồi,...), bằng cách tự tập hợp những pixel màu xung quanh để che lấp khuyết điểm.



➤ Healing Brush

Tính chất: Vừa copy vừa so khớp hình ảnh

Thao tác: Tương tự công cụ Clone Stamp.

➤ Red Eye

Tính chất: Là công cụ dùng để khử mắt đỏ.

Thao tác: Chọn công cụ Red Eye và rê chuột một vùng xung quanh vùng mắt đỏ.



➤ Patch

Tính chất: Copy và so khớp từng mảng hình ảnh.

Thao tác:

Source: Rê chọn một vùng ảnh dơ → đặt trỏ vào bên trong vùng chọn → rê sang vùng ảnh sạch gần nhất.

Destination: Rê chọn một vùng ảnh sạch gần vùng ảnh dơ nhất → đặt trỏ vào bên trong vùng chọn → rê đắp sang vùng ảnh dơ kề bên.



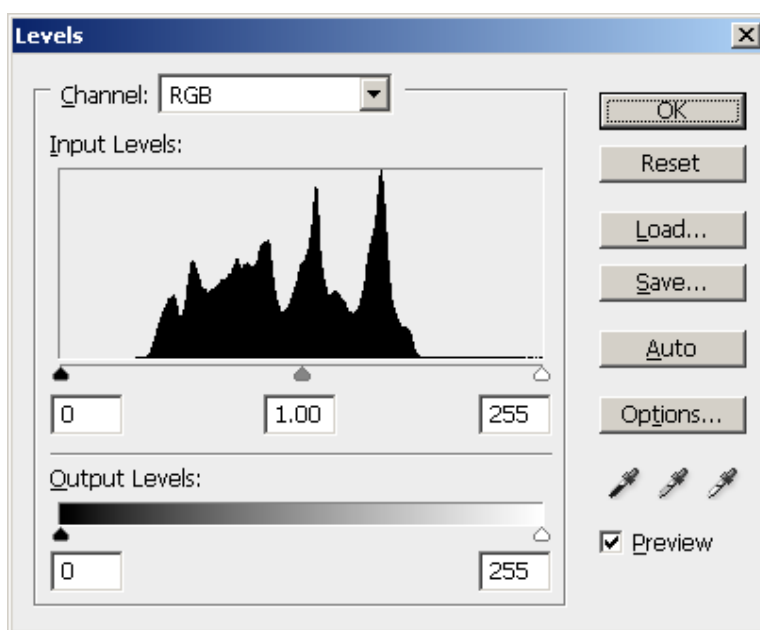
- Blur: Dùng để làm mờ hình ảnh.
- Sharpen: Tăng độ sắc nét, độ tương phản cho hình ảnh
- Dodge: Tăng độ sáng cho hình ảnh
- Burn: Tăng độ tối cho hình ảnh
- Smudge: Kéo nhòe hình ảnh

- **Sponge:** Làm cho màu sắc hình ảnh rực rỡ hơn hoặc chuyển thành màu xám

1.2 Các lệnh liên quan để hiệu chỉnh sáng tối

- **Lệnh Levels**

Dùng để chỉnh sửa khoảng tông và độ cân bằng màu của hình ảnh bằng cách điều chỉnh các mức cường độ của vùng tối, vùng giữa tông và vùng sáng trong ảnh.



- **Lệnh Auto Level**

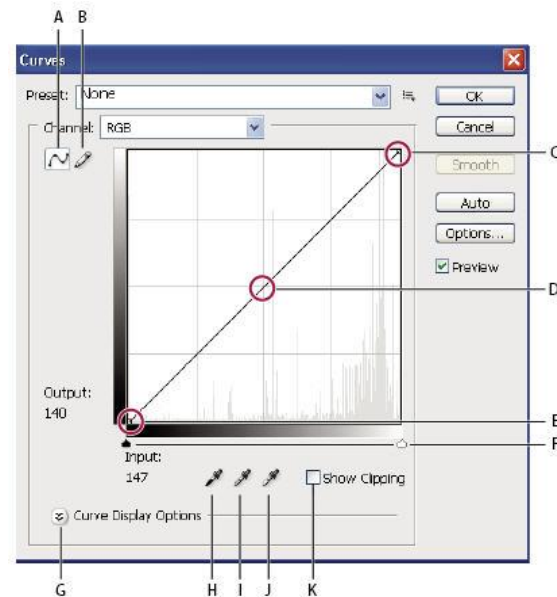
Tự động hiệu chỉnh độ sáng tối

- **Lệnh Auto Contrast**

Tự động hiệu chỉnh cường độ tương phản trong hình ảnh.

- **Lệnh Curves**

Hiệu chỉnh đồng bộ các mức sáng – tối – trung bình.



A: Hiệu chỉnh bằng cách bổ sung từng điểm trên đường đồ thị → Di chuyển các node.

B: Hiệu chỉnh bằng cách rê chuột vẽ trực tiếp lên đường đồ thị bằng công cụ bút chì.

C: Hightlight (màu sáng chói)

D: Midtone (màu trung bình)

E: Shadows (màu tối)

F: Thanh trượt dây màu trắng – đen (Xác định độ sáng – tối)

G: Các chế độ hiển thị đường cong đồ thị

H: Xác định điểm đen

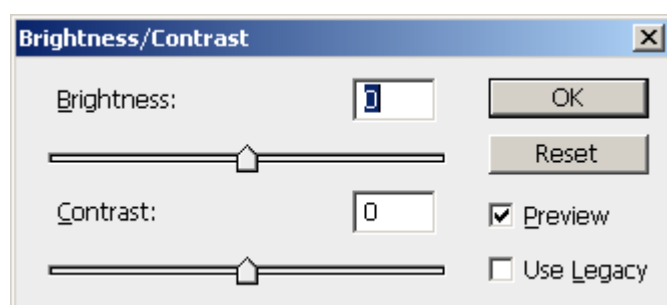
I: Xác định điểm xám

J: Xác định điểm trắng

K: Hiển thị dạng clipping

➤ Lệnh Brightness/ Contrast.

Hiệu chỉnh sắc độ sáng tối và cường độ tương phản trong hình ảnh.



Thao tác thực hiện: Chọn lệnh Brightness/ Contrast. Di chuyển con trượt của thanh Brightness, nếu sang bên trái làm tối hình ảnh. Ngược lại, sang bên phải làm sáng hình ảnh. Di chuyển con trượt của thanh Contrast, nếu sang trái là giảm độ tương phản. Ngược lại, sang bên phải sẽ làm tăng độ tương phản trong hình ảnh.

Tùy chọn “Use Legacy”: Sử dụng tính kế thừa kết quả trước đó của hiệu ứng.

Kích nút OK.

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. Thời lượng: 60phút

2. Mục tiêu trong bài này:

- Tìm hiểu hệ màu: Grayscale, RGB, CMYK
- Cộng cụ Clone Stamp, Spot Healing Brush, Healing Brush, Patch

➤ Level, Curve

3. **Mô tả:** Phục chế ảnh cũ

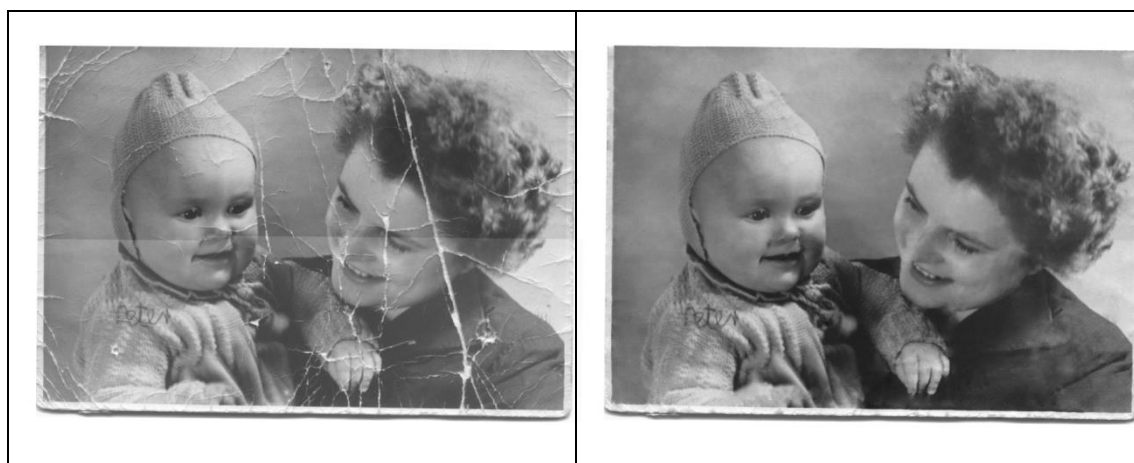
4. **Các bước thực hiện:**

	
10Before_01.jpg	10After_01.jpg

Hình 1

Bài tập 2:

1. Thời lượng: 45phút
2. Bài tập tương tự

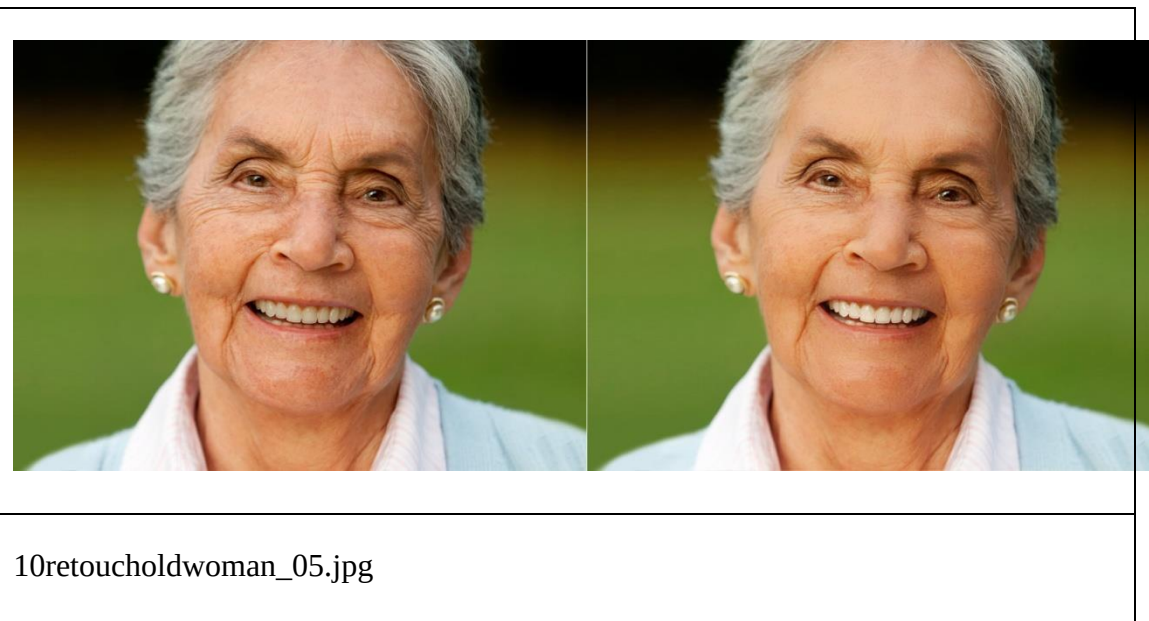


10Retouch_03.jpg	10Final_03.jpg
------------------	----------------

Hình 2

Bài tập3:

1. Thời lượng: 45phút
2. Bài tập tương tự



Hình 3

Hiệu chỉnh màu

1 Lý thuyết

1.1 Lệnh Color Balance

- Dùng để cân bằng màu sắc.
- Thao tác: Rê các thanh trượt để cân bằng màu

Cyan: màu xanh da trời

Red: màu đỏ

Magenta: màu tím sen

Green: màu xanh lục

Yellow: màu vàng

Blue: màu xanh dương.

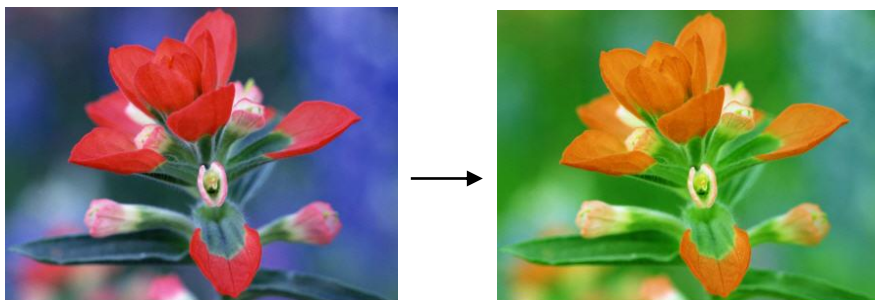
Shadows: Tập trung thay đổi những vùng hình ảnh có sắc độ tối.

Midtones: Tập trung thay đổi những vùng hình ảnh có sắc độ trung bình

Highlights: Tập trung thay đổi những vùng hình ảnh có sắc độ sáng.

Preserve Luminosity: tùy chọn này cho phép duy trì độ sáng trong hình ảnh.

Ví dụ: Hình ảnh sau đã được tăng giá trị vàng và xanh green.



1.2 Lệnh Hue/Saturation

- Dùng để hiệu chỉnh sắc độ, độ bão hòa màu và mức độ sáng tối cho hình ảnh.
- Thao tác thực hiện: Di chuyển các thanh trượt trong bảng Hue/Saturation

Hue: hiệu chỉnh tông màu

Saturation: hiệu chỉnh sắc độ (độ bão hòa)

Lightness: hiệu chỉnh độ sáng tối.

Colorize: Hình ảnh được chuyển sang sắc độ của màu Foreground hiện hành và vẫn bảo toàn độ sáng cho mỗi pixel.



1.3 Lệnh Auto Color

- Tự động tinh chỉnh độ cân bằng màu trong hình ảnh.

1.4 Lệnh Replace Color

- Thay thế màu hiện hành được chỉ định bằng các giá trị màu mới.

Fuzziness: xác định phạm vi dải màu sẽ được chọn để thay thế.

Khung hình xem trước: Vùng màu trắng là vùng được chọn để thay thế màu, vùng màu đen là vùng không được chọn.

Hue: điều chỉnh tông màu

Saturation: điều chỉnh sắc độ màu (đậm/ nhạt)

Lightness: điều chỉnh độ sáng tối của màu

Ba công cụ Eyedropper: dùng để xác định mẫu màu nào cần được thay thế

Eyedropper (+): dùng để chọn thêm mẫu màu

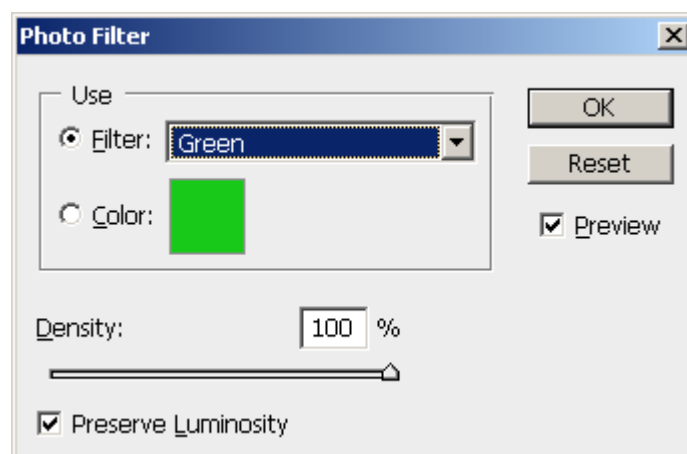
Eyedropper (-) dùng để loại bớt mẫu màu không cần thiết ra khỏi mẫu màu đã chọn.

Ví dụ: Muốn thay toàn bộ các bông hoa tulip màu vàng sang màu hồng, ta chỉ cần kích hút tông màu của bông hoa màu vàng và đổi màu ngay trong hộp thoại replace color.



1.5 Photo Filter

- Giả lập kỹ thuật đưa bộ lọc màu vào trước ống kính camera để hiệu chỉnh mức độ cân bằng màu và nhiệt độ màu của đèn được truyền đến ống kính và chuyển thành phim (hình ảnh).
- Lệnh Photo Filter còn cho phép chúng ta chọn một màu sắc bất kỳ để cập nhật lên hình ảnh bằng cách sử dụng hộp màu color trong hộp thoại.





1.6 Gradient Map

- Phủ một lớp chuyển sắc lên hình ảnh được bắt theo độ đậm nhạt của hình. Vùng tối trong hình ảnh ánh xạ đến màu ở một đầu mẫu tô (bên trái), vùng sáng ánh xạ đến màu ở đầu còn lại (bên phải).
- Mở hộp thoại Gradient Map. Định rõ mẫu tô gradient sẽ áp dụng. Chọn các tùy chọn thích hợp



1.7 Lệnh Selective Color

- Hiệu chỉnh màu theo tông màu định chọn.
- Chọn tông màu trong menu sổ của nhãn lệnh Color. Di chuyển các nốt tam giác của bốn thanh trượt. Cyan – Magenta – Yellow – Black. OK



1.8 Lệnh Channel Mixer

- Nhuộm ba màu theo từng kênh đơn (Red – Green – Blue) lên hình ảnh.

1.9 Shadow/ Highlight...

- Lệnh Shadow/Highlight giúp cải thiện chiều sâu của hình ảnh bằng cách hiệu chỉnh độ sáng/tối thích hợp dựa theo các pixel ở vùng phụ cận xung quanh, và vì thế, photoshop cho phép chúng ta hiệu chỉnh riêng biệt hai giá trị shadow và highlight.



1.10 Lệnh Black & White

- Chuyển ảnh màu sang ảnh trắng đen một cách rất tự nhiên mà vẫn bảo toàn được tất cả các tính năng điều khiển cho riêng từng tông màu.



- Thao tác:

Rê trượt các tam giác bên dưới các kênh R, Y, G, C, B, M

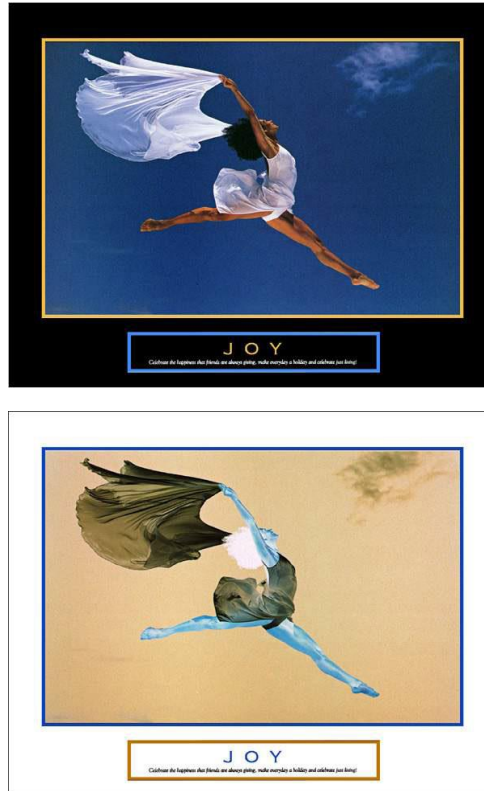
Nếu kiểm nhận mục tint: Cập nhật một tông màu đơn lên đối tượng.

1.11 Lệnh Exposure

- Lệnh Exposure được thiết kế để hiệu chỉnh những hình ảnh dạng HDR
- HDR là viết tắt của cụm chữ High Dynamic Range. Dynamic Range là khái niệm dùng để chỉ sự khác biệt cao nhất giữa vùng sáng và vùng tối mà các thiết bị có thể ghi nhận hoặc thể hiện lại. Dynamic range của máy ảnh số, màn hình, của máy in... là khác nhau. Máy ảnh số thông thường chỉ ghi nhận được 8 bước khác biệt, một số máy cao cấp nhất hiện tại ghi nhận được tới 12 bước khác biệt. Trên thực tế, sự chênh lệch sáng tối là rất khác nhau. Bởi vậy kỹ thuật HDR sẽ giúp máy ảnh số mở rộng hơn khả năng ghi nhận sự chênh lệch sáng tối này.

1.12 Lệnh Invert

- Nghịch đảo màu



1.13 Lệnh Posterize

- Chỉ định thông số tông màu cho từng kênh. Lệnh Posterize chỉ định rõ cấp tông (hoặc giá trị độ chói) cho từng kênh trong hình ảnh, sau đó ánh xạ các pixel lên mức tương hợp gần nhất.

1.14 Lệnh Variations

- Hiệu chỉnh màu bằng cách cộng dần từng màu, cộng dần từng sắc độ sáng – tối. Rất tốt cho việc chuyển ảnh trắng đen sang màu.

1.15 Lệnh Threshold

- Chuyển hình ảnh sang màu đen trắng có độ tương phản cao. Có thể định rõ ngưỡng xác định. Mọi Pixel sáng hơn ngưỡng sẽ bị chuyển thành trắng, ngược lại, những pixel sậm hơn ngưỡng sẽ bị chuyển thành đen.



1.16 Lệnh Desaturate

- Chuyển đổi toàn bộ màu sắc của Layer hiện hành sang thang độ xám nhưng vẫn giữ nguyên hệ màu ban đầu.

1.17 Lệnh Match Color

- Cho phép kết hợp màu sắc của nhiều hình ảnh, nhiều layer, hoặc giữa nhiều vùng chọn khác nhau. Cho phép hiệu chỉnh màu sắc của bức ảnh qua các thông số về độ chói (Luminance), giới hạn màu hay cường độ màu (color intensity),... Và lệnh Match color chỉ có tác dụng trên các hình ảnh có mode màu RGB.

Source: File muốn kết hợp màu sắc với file hiện hành (Có thể chọn lần lượt nhiều lần với nhiều file).

Layer: Chọn Layer muốn kết hợp màu sắc với file/layer hiện hành.

1.18 Lệnh Equalize

- Phân bố đều giá trị sáng trung bình cho toàn bộ hình ảnh.

2 Bài tập thực hành:

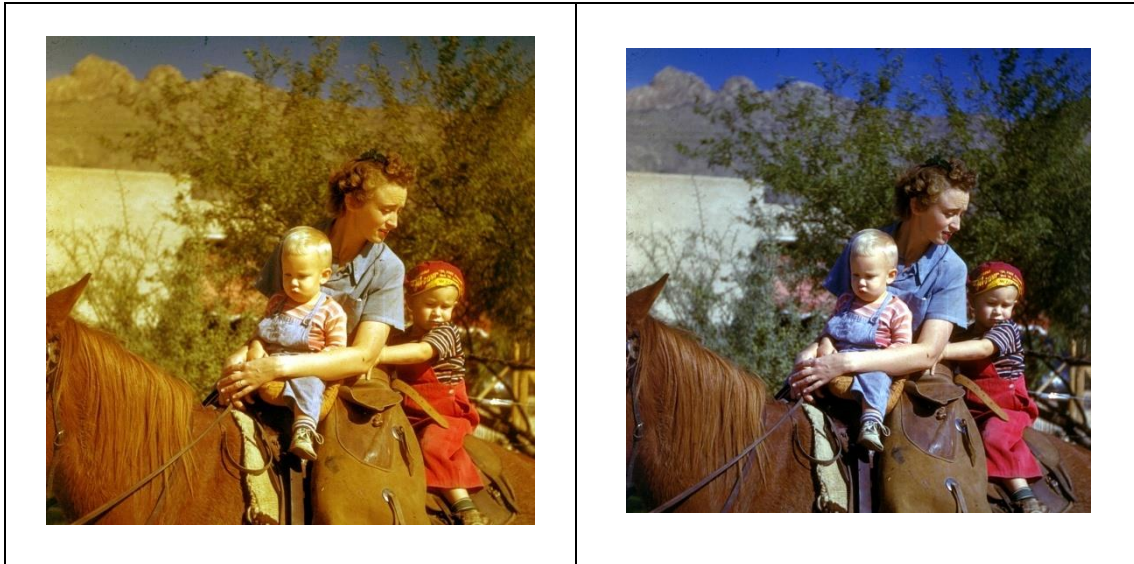
Bài tập 1:

1. Thời lượng: 45phút
2. Mục tiêu trong bài này:

➤ Adjustment\Colorbalance

3. **Mô tả:** Cân bằng màu

4. **Các bước thực hiện:**



Hình 1: Cân bằng màu (color balance)

Bài tập2:

1. **Thời lượng:** 45phút

2. **Mục tiêu trong bài này:**

➤ Adjustment\Hue&Saturation

3. **Mô tả:** Đổi màu

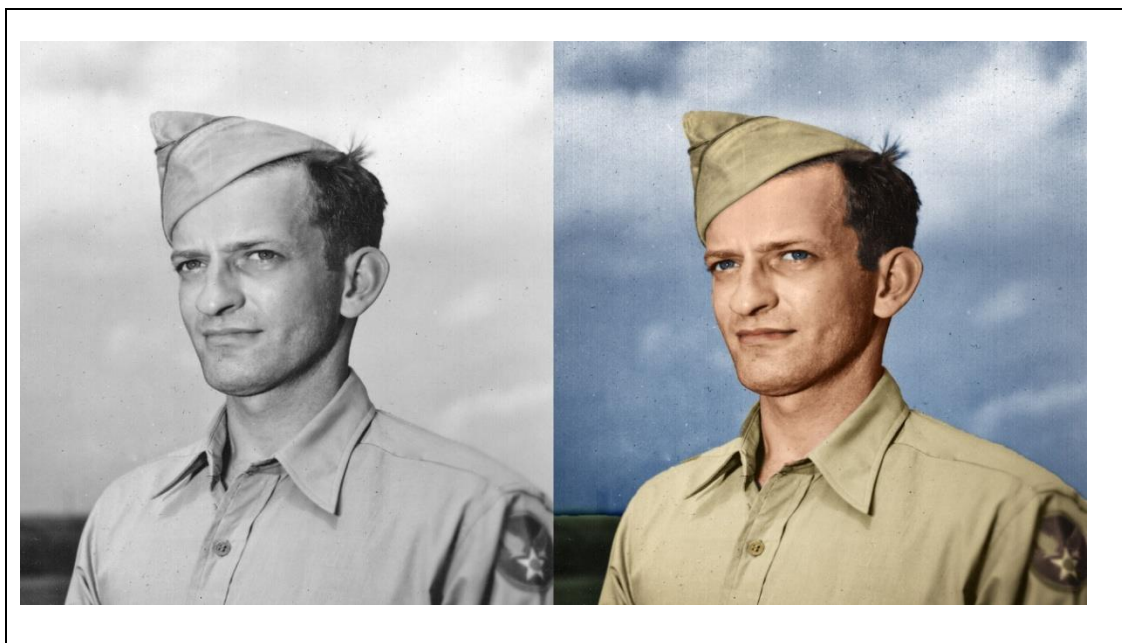
4. **Các bước thực hiện**



Hình 2: Đổi màu

Bài tập 3:

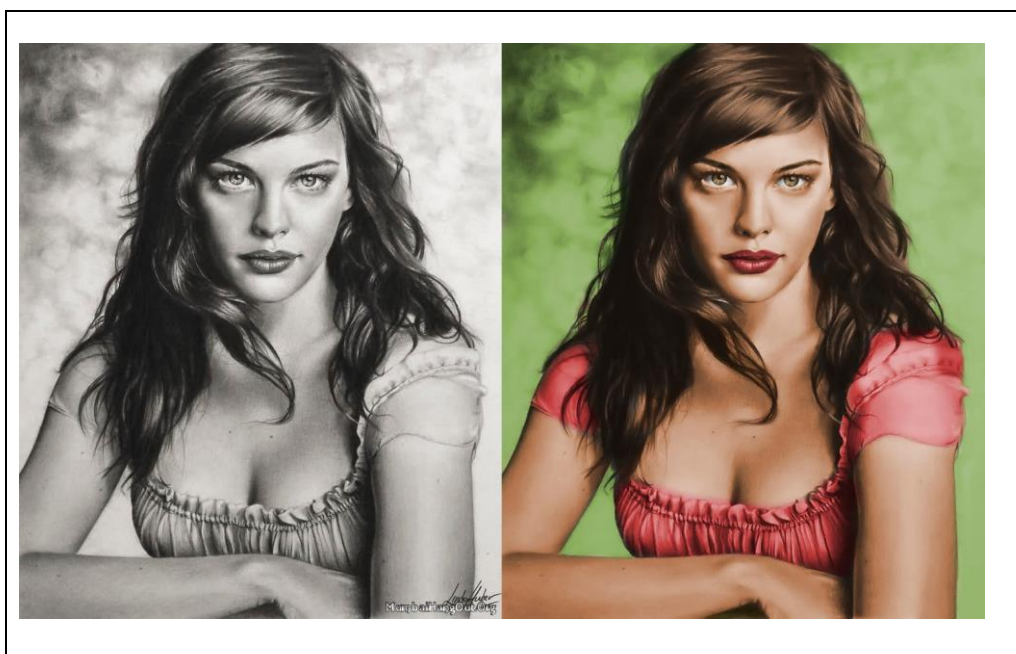
1. Thời lượng: 45phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Adjustment\Hue&Saturation
3. Mô tả: Chuyển ảnh đen trắng sang màu
4. Các bước thực hiện



Hình 3: Chuyển ảnh trắng đen sang màu

Bài tập 4:

1. Thời lượng: 60phút
2. Mục tiêu trong bài này:



Hình 4: Maxres

Thiết kế Poster - Flyer

1 Lý thuyết

1.1 Poster là gì?

- Poster là dạng ấn phẩm được sử dụng cho mục đích tuyên truyền, cổ động hay quảng cáo cho một sự kiện hay một sản phẩm dịch vụ nào đó mới mẻ.
- Poster thường được dán tại một vị trí cố định trên tường - ngoài đường phố, trong nhà hoặc trên những khung kệ được thiết kế dành riêng cho nó. Vị trí làm việc của Poster thường là cố định, vì vậy thông tin đến người xem thường ngắn ngủi trong một khoảng thời gian “dừng chân” hoặc “liếc qua”.
- Chính vì vậy để thông tin đến người xem được đọng lại sâu sắc và đủ sức hấp dẫn người xem tìm đến với chủ đề nhiều hơn, layout thiết kế Poster phải đạt được sức lôi cuốn mạnh mẽ, gây sự thích thú và tò mò cho người xem. Những thông tin thể hiện phải cô đọng, súc tích và in đậm được trong tâm trí người xem sau khi họ rời mắt khỏi Poster.

1.2 Thiết kế Poster

- Thiết Kế Poster là một công việc đòi hỏi tính sáng tạo cao, đòi hỏi họa sỹ thiết kế phải có trí tưởng tượng phong phú, tư duy trừu tượng tốt cũng như kinh nghiệm chuyên môn trong việc thể hiện trình bày layout với những thông tin, hình ảnh hay màu sắc được kết hợp một cách cô đọng nhất mà vẫn thể hiện được sự sáng tạo, nổi bật và phong cách ấn tượng cho Poster.
- Thiết kế Poster phát huy tác dụng rất hiệu quả cho việc quảng bá hình ảnh thương hiệu, sản phẩm, dịch vụ hay sự kiện ở những nơi công cộng, vị trí đông người. Không những vậy Poster còn là công cụ đắc lực giúp siêu thị, đại lý cải thiện doanh số bán hàng một cách rõ rệt trong việc tác động tích cực đến quyết định “mua hàng” của đối tượng.

1.3 Kích thức Poster

- Poster thường có ở dạng đứng, đôi khi người ta cũng làm ở dạng ngang. về size thì nó cũng thuộc free size, nhưng thường gặp là size A4, A3, hoặc A2. lật các

trang quảng cáo hiện nay trên báo chí, ta sẽ thường gặp 2 size là A4 và A3. còn A2 thì thường được dán tường ví dụ quảng cáo về những chương trình ca nhạc...

1.4 Hình ảnh sử dụng trong Poster

- Hình ảnh dễ hiểu
- Hình ảnh cô đọng
- Nêu bật được ý đồ
- Dễ cảm nhận
- Sử dụng hình chụp, hình vẽ,...

1.5 Text sử dụng trong Poster

- Serif được xem như 1 dạng font dễ đọc và thường được dùng trong những đoạn văn dài như sách, truyện, báo chí... tiêu biểu có Times, Garamond, Century
- Sans Serif là dạng font không chân, thường được dùng trong các đoạn văn ngắn, hoặc tiêu đề. Mang tính hiện đại, và đặc biệt là dễ đọc trên màn hình máy tính.
- Không sử dụng quá 3 font trong bất kỳ design nào. Vì sẽ tạo cảm giác rối mắt.
- Khi sử dụng font cho Poster nên sử dụng font chữ dễ đọc.

1.6 Các thể loại poster khác nhau

- Poster quảng cáo
- Poster giao tiếp
- Poster thông báo, tuyên truyền
- Poster cho chủ thể
- Poster thể hiện quan điểm

1.7 Những lưu ý khi thiết kế poster

- Chọn hình ảnh chất lượng cao
- Chữ nên có cấp bậc, sắp xếp

- Phối hợp màu
- Những khoảng trắng
- Font chữ, cỡ chữ

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. Thời lượng: 60 phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Thiết kế Poster/Flyer
3. Mô tả: Poster Âm nhạc
4. Các bước thực hiện

	
Acoustic_Event_Preview.jpg	Live_Music_Acoustic_Preview.jpg

Hình 1

Bài tập 2:

1. Thời lượng: 60phút
2. Bài tập tương tự

		
ValentinesFLyer1.jpg	LadiesNightFlye.jpg	ValentinesNight2.jpg

Hình 2

Action - Tối ưu ảnh cho Web

1 Lý thuyết

1.1 Palette Action

- Clear All Actions: Xóa sạch các Actions.
- Reset Actions: Mở Folder Actions mặc định của chương trình.
- Load Actions: Đến nơi đã lưu Actions và chèn Actions cần thiết vào Photoshop.
- Replace Actions: Chọn một Action trong panel Actions và thay thế bằng Action khác.
- Save Actions: Lưu một Action vừa tạo.

1.2 Làm việc với đồ họa Web

1.2.1 Màu an toàn cho trình duyệt

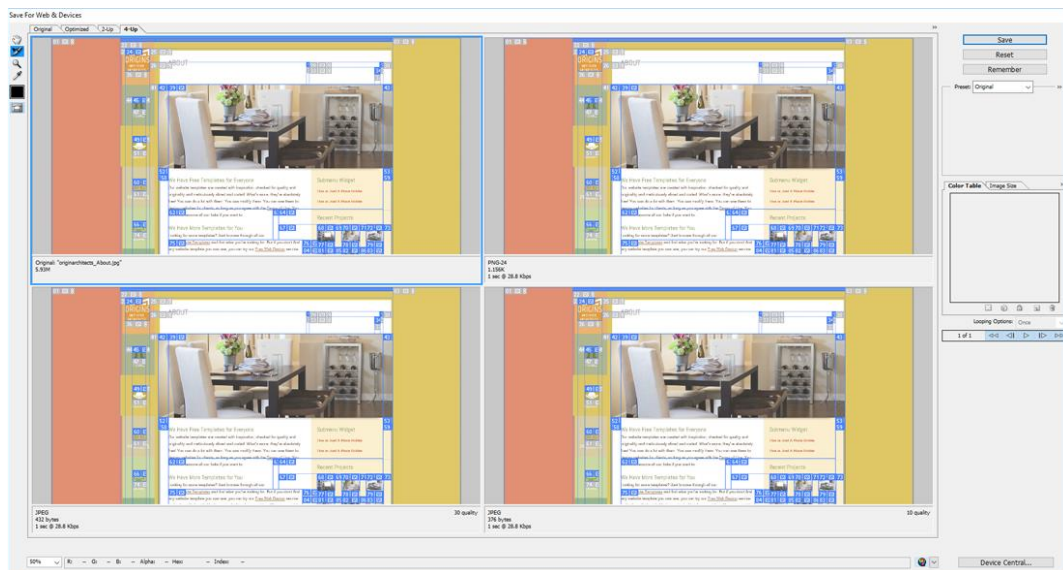
1.2.2 Độ phân giải màn hình

1.2.3 Slice

Việc phân chia một ảnh thành các slice sẽ cho phép điều khiển và tối ưu hóa kích cỡ file của ảnh:

- Auto slice: được tạo ra một cách tự động
- User slice: được tạo ra bằng công cụ slice
- Layer – based slice: được tạo bằng palette layer
- Table slice: được tạo bằng palette Web content

1.2.4 Xác lập các tùy chọn trong hộp thoại Save for Web



Hình 33

1.2.5 Định dạng ảnh lý tưởng

- Gif và PNG-8
- PNG-24
- JPG
- WBMP

1.2.6 Cài đặt các tùy chọn xuất

- Chọn một tùy chọn Format
- Chọn một tùy chọn từ hộp Slice

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

1. Thời lượng: 45phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Palette Action

3. **Mô tả:** Hình ảnh

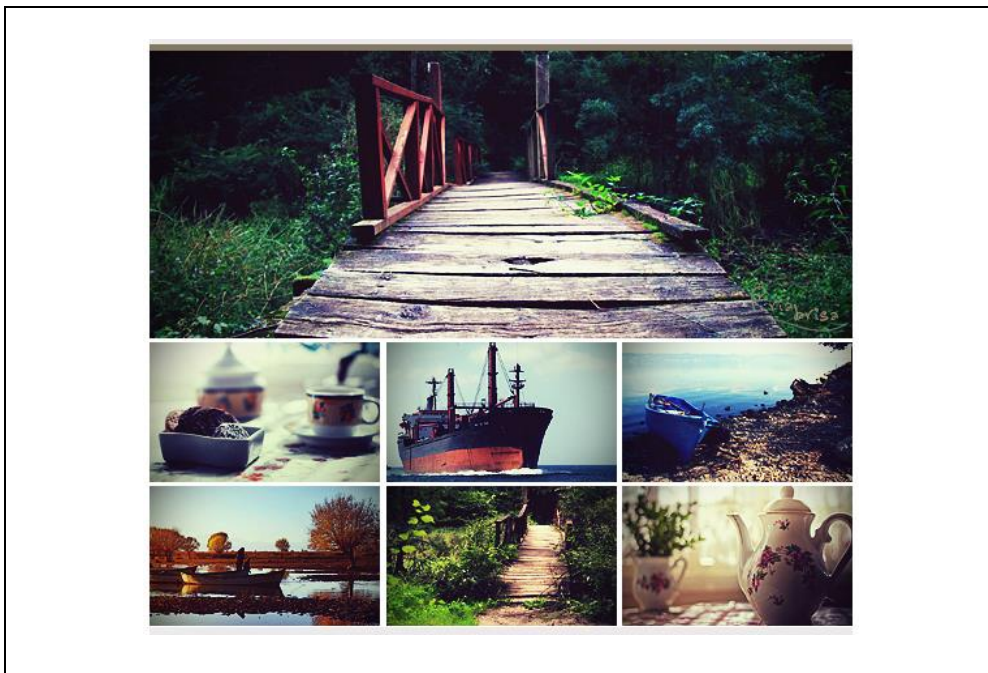
4. **Các bước thực hiện**



Hình 34

Bài tập 2:

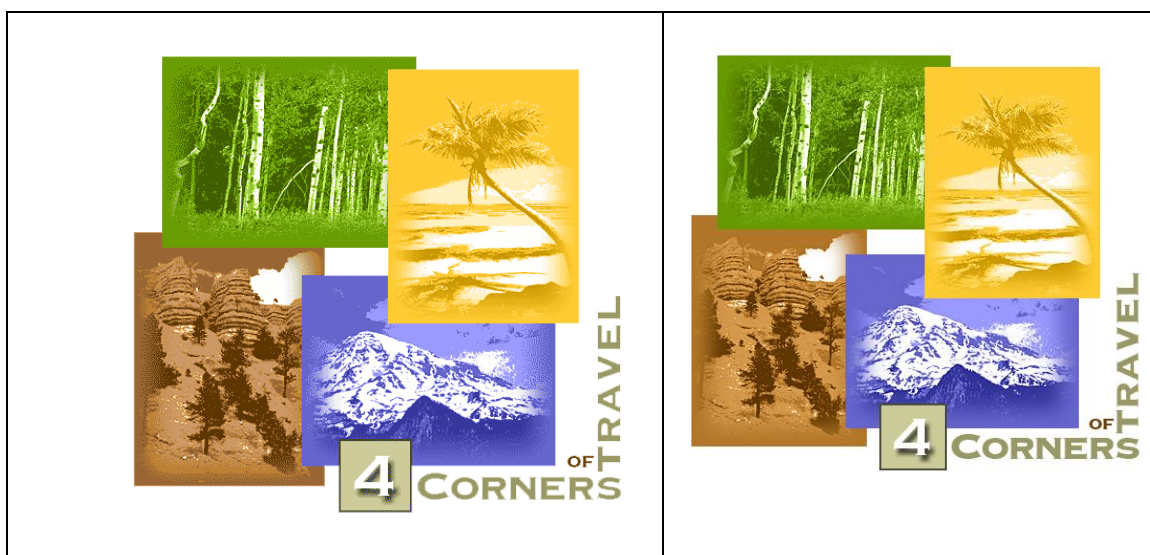
1. **Thời lượng:** 45 phút
2. **Mục tiêu trong bài này:**
 - Palette Action
3. **Mô tả:** Tạo hàng loạt ảnh Thumbnail cho Web
4. **Các bước thực hiện:**



Hình 35

Bài tập 3:

1. Thời lượng: 45 phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Save for Web
3. Mô tả: Tối ưu ảnh cho Web
4. Các bước thực hiện:



Thiết kế giao diện Web

1 Lý thuyết

1.1 Kích thước chuẩn Website

- Kích thước trên PC
- Kích thước trên Mobile

1.2 Thiết kế Banner

1.3 Nút liên kết

2 Bài tập thực hành:

Bài tập 1:

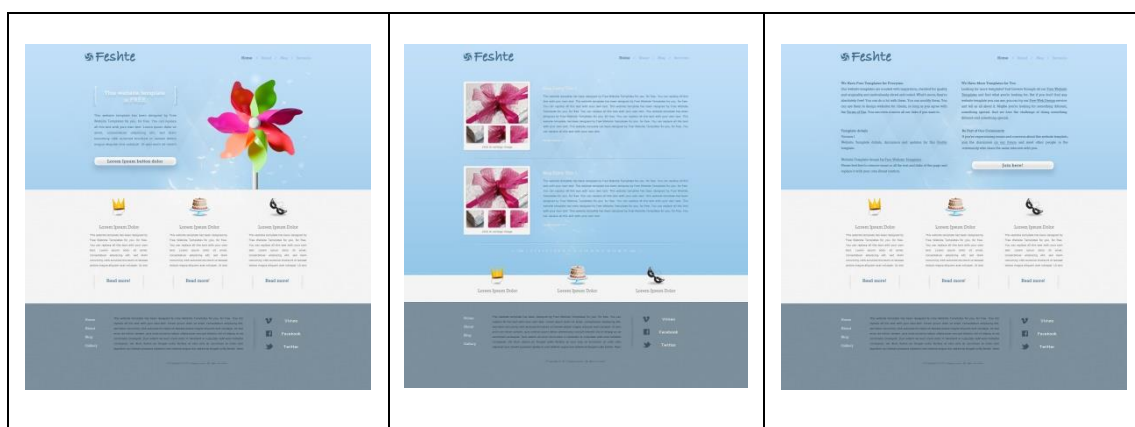
1. Thời lượng: 60phút

2. Mục tiêu trong bài này:

- Palette Layer Comps
- Công cụ Slice

3. Mô tả: Thiết kế Giao diện Website tổ chức sự kiện

4. Các bước thực hiện



party_home.jpg	party_blog.jpg	party_about.jpg
----------------	----------------	-----------------

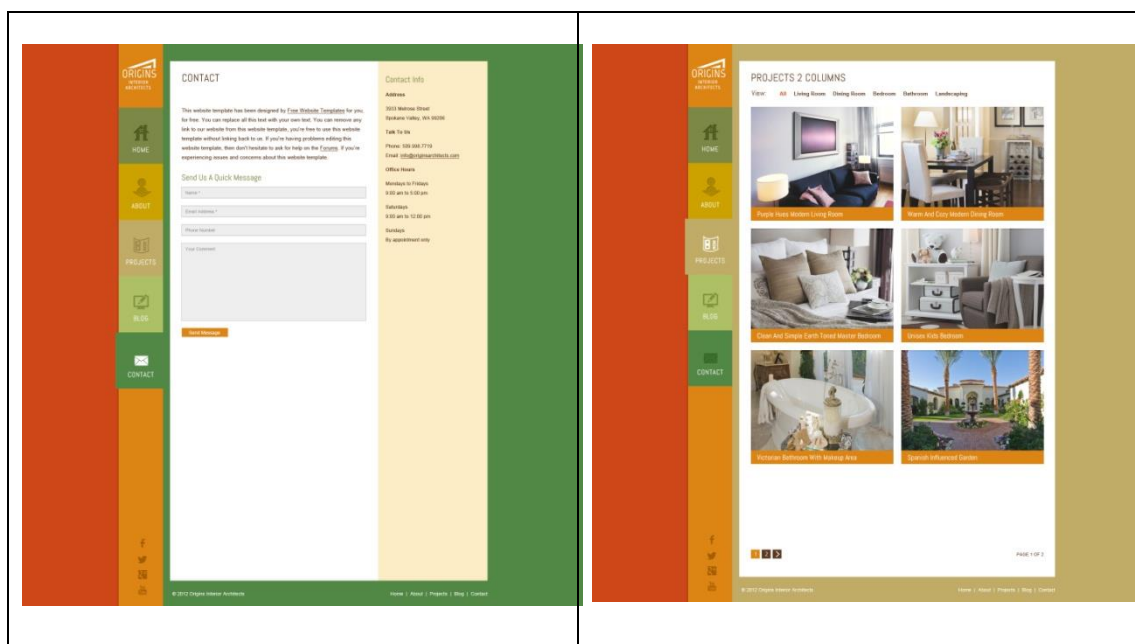
Hình 36

Bài tập 2:

1. Thời lượng: 60phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Palette Layer Comps
 - Công cụ Slice
3. Mô tả: Thiết kế Giao diện Website nội thất.
4. Các bước thực hiện:



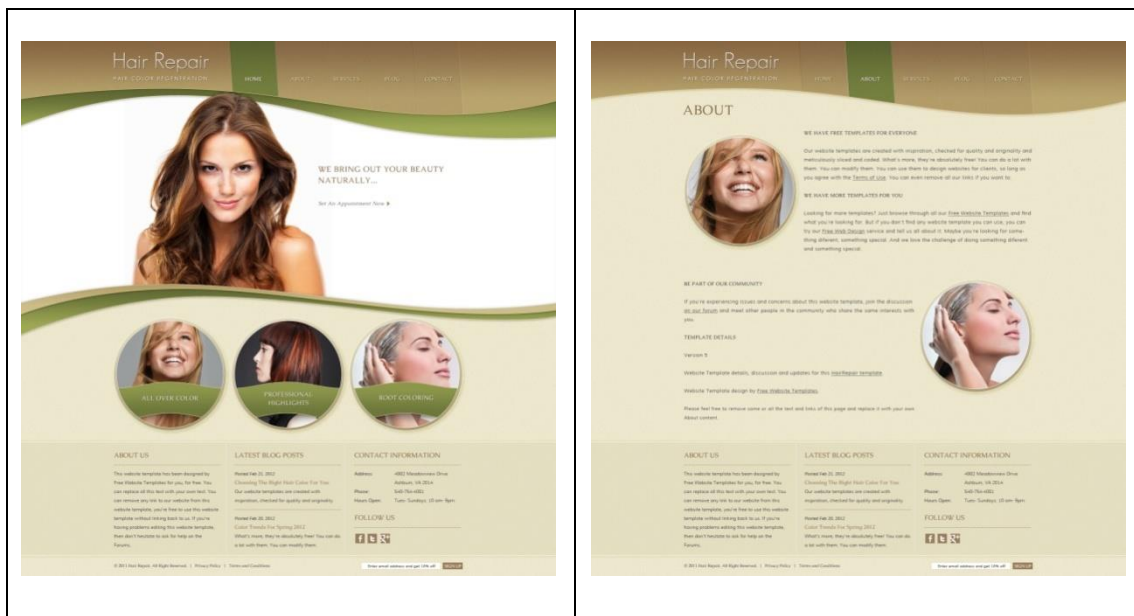
Hình 37



Hình 3

Bài tập 3:

1. Thời lượng: 60phút
2. Mục tiêu trong bài này:
 - Palette Layer Comps
 - Công cụ Slice
3. Mô tả: Thiết kế Giao diện Salon tóc
4. Các bước thực hiện:



Hình 4



Hình 5