

BỘ NÔNG NGHIỆP VÀ PHÁT TRIỂN NÔNG THÔN
TRƯỜNG CAO ĐẲNG CƠ GIỚI NINH BÌNH

GIÁO TRÌNH

MÔ ĐUN: PHOTOSHOP

NGHỀ: LẬP TRÌNH MÁY TÍNH

TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG NGHỀ

Ban hành kèm theo Quyết định số: /QĐ-...

ngày.....tháng....năm của Trường Cao đẳng nghề Cơ giới Ninh

Bình

Ninh Bình, năm 2016

LỜI NÓI ĐẦU

Đã từ lâu, các KTV đồ họa, họa sĩ, các nhà xử lý ảnh đều xem các phần mềm Corel Draw, Adobe Photoshop như là công cụ không thể thiếu được trong thiết kế xử lý ảnh. Chính vì thế môn học đồ họa ứng dụng (sử dụng phần mềm Adobe Photoshop) được tổng cục dạy nghề đưa vào Môn Xử lý ảnh là môn học bắt buộc thuộc nhóm các môn chuyên môn nghề được bố trí giảng dạy sau các môn chung của chương trình đào tạo Cao đẳng nghề, Trung cấp nghề Công nghệ thông tin (Ứng dụng phần mềm).

Giáo trình ngôn ngữ Đồ họa ứng dụng được biên soạn bám sát với nội dung chương trình khung môn “Đồ họa ứng dụng” ngành Công nghệ thông tin do tổng cục dạy nghề ban hành đang được giảng dạy tại trường.

Giáo trình “Đồ họa ứng dụng” trình bày các kỹ thuật xử lý ảnh từ cơ bản đến nâng cao các tính năng mới giúp bạn tạo được các hình rõ nét, và mang tính kỹ thuật cao, hỗ trợ đắc lực cho kỹ thuật tách ghép hình ảnh, điều chỉnh màu sắc; Phục hồi được ảnh cũ, nhàu, ố,...; Tạo hiệu ứng cho bức ảnh, lồng ghép khung ảnh nghệ thuật; Chèn chữ nghệ thuật vào trong bức ảnh; Xuất ảnh với nhiều định dạng khác nhau; In ảnh với màu sắc trung thực...

Để có thể đọc hiểu giáo trình này người đọc cần nắm vững các kiến thức về: Tin học cơ bản, Tin học văn phòng, làm chủ việc duyệt và quản lý thông tin trong máy tính. Tìm hiểu những thuật ngữ của xử lý ảnh. Đây là lần đầu tiên biên soạn chắc chắn không thể tránh khỏi những sai sót. Rất mong nhận được những ý kiến đóng góp của quý thầy cô, các đồng nghiệp và bạn đọc để có thể hoàn thiện hơn giáo trình này phục vụ cho việc học tập của sinh viên, học sinh.

Xin chân thành cảm ơn!

Ninh Bình, ngày.....tháng..... năm.....

Tham gia biên soạn

1. Chủ biên – Th.S Nguyễn Anh Văn
2. Th.S Nguyễn Trung Cường
3. Th.S Nguyễn Xuân Khôi

MỤC LỤC

CHƯƠNG TRÌNH MÔN HỌC ĐỒ HỌA ỨNG

<u>DỤNG</u>	6
<u>Bài 1. Làm quen với môi trường làm việc của</u>	
<u>Photoshop</u>	1
1.1. <u>Các khái niệm trong PhotoShop</u>	1
1.1.1. <u>Điểm ảnh (pixel)</u>	1
1.1.2. <u>Độ phân giải (Resolution)</u>	1
1.1.3. <u>Vùng chọn (Selection)</u>	1
1.1.4. <u>Lớp ảnh (Layer)</u>	1
<u>Phần mềm</u>	
1.2. <u>PhotoShop</u>	1
1.2.1. <u>Giao diện chương trình</u>	1
1.2.2. <u>Môi trường làm việc</u>	3
<u>Thao tác với file</u>	
1.3. <u>ảnh</u>	3
1.3.1. <u>Mở file ảnh</u>	3
1.3.2. <u>Tạo file mới</u>	4
1.3.3. <u>Lưu file ảnh</u>	4
1.4. <u>Các công cụ thường dùng</u>	5
1.4.1. <u>Bộ công cụ Marquee</u>	5
1.4.2. <u>Bộ công cụ Lasso Tool</u>	5
1.4.3. <u>Công cụ Magic Wand</u>	6
1.4.4. <u>Công cụ Crop</u>	6
1.4.5. <u>Các thao tác xoay ảnh</u>	6
1.4.6. <u>Lệnh Free Transform</u>	6
1.4.7. <u>Các lệnh Transform khác</u>	7
<u>Bài 2. Các lệnh xử lý vùng</u>	
<u>chọn</u>	9
2.1. <u>Lệnh thao tác vùng chọn</u>	9
2.1.1. <u>Vẽ thêm vùng chọn</u>	9
2.1.2. <u>Loại trừ bớt vùng chọn</u>	9
<u>Giữ lại phần giao nhau của hai vùng</u>	
2.1.3. <u>chọn</u>	9
2.1.4. <u>Lệnh Select All</u>	9
2.1.5. <u>Lệnh đảo ngược</u>	9
2.1.6. <u>Lệnh huỷ chọn</u>	9
2.1.7. <u>Lệnh Reselect</u>	9
<u>Xoá toàn bộ điểm ảnh trên vùng</u>	
2.1.8. <u>chọn</u>	9
2.2. <u>Sao chép và di chuyển vùng chọn</u>	9
2.2.1. <u>Sao chép vùng chọn</u>	9
2.2.2. <u>Di chuyển vùng chọn</u>	10
2.3. <u>Tô màu</u>	10
2.3.1. <u>Lệnh tô màu tiền cảnh</u>	10
2.3.2. <u>Lệnh tô màu hậu cảnh</u>	10
2.3.3. <u>Lệnh Fill</u>	10
2.3.4. <u>Lệnh Stroke</u>	10
<u>Hiệu chỉnh vùng</u>	
2.4. <u>chọn</u>	11

Bài 3. Làm việc với Layer	12
3.1. Cơ bản về Layer	12
3.2. Chọn Layer làm việc	13
Tạo lớp	
3.3. mới	13
3.4. Xoá bỏ lớp	13
3.5. Copy 1 lớp	13
3.6. Thay đổi trật tự lớp	13
3.7. Ẩn, hiện các lớp	13
3.8. Nối, mở nối các lớp	13
3.9. Các lệnh dán lớp	13

TaiLieu.vn

3.10.	<u>Các chế độ hòa trộn</u>	13
	<u>Blending Mode (chế độ hoà</u>	
3.11.	<u>trộn)</u>	13
3.12.	<u>Opacity</u>	18
	<u>Các công cụ tô vẽ</u>	
3.13.		18
	<u>Bộ công cụ tô</u>	
3.14.	<u>sửa</u>	19
3.15.	<u>Bộ công cụ Stamp</u>	20
3.16.	<u>Bộ công cụ History</u>	20
	<u>Bộ công cụ tẩy (Ease)</u>	
3.17.		20
	<u>Bộ công cụ Gradient/ Pain</u>	
3.18.	<u>Bucket</u>	20
	<u>Bộ công cụ</u>	
3.19.	<u>Blur/Sharpen/Smudge</u>	20
3.20.	<u>Bộ công cụ Dodge/Burn/Sponge</u>	20
3.21.	<u>Công cụ Eyedroper</u>	21
	<u>Làm việc trên bảng</u>	
3.22.	<u>màu</u>	21
3.22.1.	<u>Bảng color</u>	21
3.22.2.	<u>Bảng Swatches</u>	21
3.22.3.	<u>Bảng Styles</u>	21
Bài 4.	<u>Văn bản trên Photoshop</u>	23
	<u>Tạo văn</u>	
4.1.	<u>bản</u>	23
4.2.	<u>Công cụ Type</u>	23
4.3.	<u>Bộ công cụ Pen</u>	23
4.4.	<u>Văn bản với công cụ Path</u>	25
4.5.	<u>Bộ công cụ path Componet Selection/ Direct Selection</u>	25
4.6.	<u>Bộ công cụ Shape Tool</u>	36
Bài 5.	<u>Quản lý vùng chọn</u>	38
5.1.	<u>Các chế độ hiển thị ảnh</u>	38
5.1.1.	<u>Standard Screen Mode</u>	38
5.1.2.	<u>Full Screen Mode With Menu bar</u>	38
5.1.3.	<u>Full Screen Mode</u>	38
5.2.	<u>Quản lý vùng chọn</u>	38
5.2.1.	<u>Lệnh Color range</u>	38
5.2.2.	<u>Các lệnh Modify</u>	39
5.2.3.	<u>Lệnh Grow</u>	39
5.2.4.	<u>Lệnh Similar</u>	39
5.2.5.	<u>Lệnh Transform Selection</u>	39
5.2.6.	<u>Lệnh Save Selection</u>	39
5.2.7.	<u>Tải vùng chọn đã lưu</u>	40
5.3.	<u>Điều chỉnh màu sắc</u>	40
5.3.1.	<u>Lệnh Level</u>	40
5.3.3.	<u>Lệnh Auto Contrast</u>	40
5.3.4.	<u>Lệnh Curves</u>	40
5.3.5.	<u>Lệnh Color Balance</u>	41
5.3.6.	<u>Lệnh Brightness/Contrast</u>	42

<u>5.3.7.</u>	<u>Lệnh Hue/Saturation</u>	<u>42</u>
<u>5.3.8.</u>	<u>Lệnh Desaturate</u>	<u>43</u>
<u>5.3.9.</u>	<u>Lệnh Replace Color</u>	<u>43</u>
<u>5.3.10.</u>	<u>Lệnh Selective color</u>	<u>43</u>
<u>5.3.11.</u>	<u>Lệnh channel Mixer.....</u>	<u>44</u>
<u>5.3.12.</u>	<u>Lệnh Gradient Map</u>	<u>45</u>
<u>5.3.13.</u>	<u>Lệnh Invert</u>	<u>45</u>
<u>5.3.14.</u>	<u>Lệnh Equalize</u>	<u>45</u>
<u>5.3.15.</u>	<u>Lệnh threshold</u>	<u>46</u>
<u>5.3.16.</u>	<u>Lệnh Posterize</u>	<u>46</u>

Tailieu.vn

5.3.17.	<u>Lệnh variation</u>	<u>46</u>
<u>Bài 6. Điều chỉnh hình ảnh</u>		
6.1.	<u>Các chế độ màu</u>	<u>47</u>
	<u>Chế độ</u>	
6.1.1.	<u>RGB</u>	<u>47</u>
6.1.2.	<u>Chế độ CMYK</u>	<u>47</u>
6.1.3.	<u>Chế độ Bitmap</u>	<u>48</u>
	<u>Chế độ</u>	
6.1.4.	<u>GrayScale</u>	<u>48</u>
	<u>Chế độ</u>	
6.1.5.	<u>Dautone</u>	<u>48</u>
6.1.6.	<u>Chế độ Indexed Color</u>	<u>48</u>
	<u>Chế độ Lab</u>	
6.1.7.	<u>Color</u>	<u>48</u>
	<u>Chế độ</u>	
6.1.8.	<u>Multichannel</u>	<u>48</u>
6.2.	<u>Điều chỉnh hình ảnh</u>	<u>49</u>
6.2.1.	<u>Lệnh Duplicate</u>	<u>49</u>
6.2.2	<u>Lệnh Image size</u>	<u>49</u>
	<u>Lệnh Canvas</u>	
6.2.3.	<u>Size</u>	<u>50</u>
6.2.4.	<u>Lệnh Rotate Canvas</u>	<u>51</u>
6.2.5.	<u>Lệnh Extract</u>	<u>52</u>
	<u>Các bộ</u>	
6.3.	<u>lọc</u>	<u>52</u>
6.3.1.	<u>Lệnh Liquify</u>	<u>53</u>
6.3.2.	<u>Bộ lọc Artistic</u>	<u>53</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.3.	<u>Blur</u>	<u>57</u>
6.3.4.	<u>Bộ lọc Brush Stroke</u>	<u>58</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.5.	<u>Distort</u>	<u>59</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.6	<u>Noise</u>	<u>61</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.7	<u>render</u>	<u>63</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.8	<u>Sharpen</u>	<u>64</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.9	<u>Stylize</u>	<u>65</u>
	<u>Bộ lọc</u>	
6.3.10	<u>Texture</u>	<u>69</u>
<u>Bài 7. Các kỹ thuật nâng cao</u>		
7.1.	<u>Layer Style</u>	<u>75</u>
7.2.	<u>Layer điều chỉnh, layer tô màu</u>	<u>79</u>
7.3.	<u>Sử dụng mặt nạ</u>	<u>94</u>
<u>Bài 8. Làm việc với các kênh màu</u>		<u>101</u>

8.1. Các kênh màu	101
8.2. Tương quan giữa chế độ màu và kênh	101
8.3. Chanel Palette	101
8.4. Các lệnh trộn kênh	102
8.5. Chuẩn hoá màn hình (Monitor Calibration)	109
8.6. Chọn không gian màu RGB	110
8.7. Xuất và in ấn	111
Phụ lục.....	123

TaiLieu.vn

CHƯƠNG TRÌNH MÔ ĐUN PHOTOSHOP

Mã số môn học: MĐ 15;

Thời gian môn học: 160 giờ (Lý thuyết: 35 giờ; Thực hành: 125 giờ)

I. VỊ TRÍ, TÍNH CHẤT CỦA MÔ ĐUN

Mô đun Xử lý ảnh là môn học bắt buộc thuộc nhóm các mô đun chuyên môn nghề được bố trí giảng dạy sau các môn chung.

II. MỤC TIÊU CỦA MÔ ĐUN

- Biết môi trường làm việc của phần mềm Photoshop;
- Hiểu về các chế độ màu thường sử dụng trong quá trình xử lý ảnh;
- Biết các kỹ thuật tách ghép hình ảnh, điều chỉnh màu sắc;
- Biết các kỹ thuật tạo mặt nạ, tạo các hiệu ứng đặc biệt cho ảnh;
- Biết các bộ lọc trong Photoshop;
- Sử dụng thành thạo các công cụ trong Photoshop;
- Làm việc thành thạo trên lớp (layer);
- Chỉnh sửa được ảnh, điều chỉnh màu sắc tùy ý;
- Phục hồi được ảnh cũ, nhàu, ố,...;
- Tạo hiệu ứng cho bức ảnh, lồng ghép khung ảnh nghệ thuật;
- Chèn chữ nghệ thuật vào trong bức ảnh;
- Xuất ảnh với nhiều định dạng khác nhau;
- In ảnh với màu sắc trung thực;
- Có được tính sáng tạo, mỹ thuật, thẩm mỹ, linh hoạt.

III. NỘI DUNG MÔ ĐUN:

Nội dung tổng quát và phân bố thời gian:

Số TT	Tên các bài trong mô đun	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành, Bài tập	Kiểm tra* (LT hoặc TH)
1.	Làm quen với môi trường làm việc của Photoshop	8	4	4	0
2.	Các lệnh xử lý vùng chọn	20	6	14	1
3.	Làm việc với Layer	28	5	23	1
4.	Văn bản trên Photoshop	22	3	19	0
5.	Quản lý vùng chọn	21	4	17	1
6.	Điều chỉnh hình ảnh	21	4	17	1
7.	Các kỹ thuật nâng cao	22	4	18	0
8.	Làm việc với các kênh màu	18	5	13	1
	Tổng cộng	160	35	120	5

IV. ĐIỀU KIỆN THỰC HIỆN CHƯƠNG TRÌNH:

▢ **Vật liệu, học liệu:** Giáo trình, tài liệu Xử lý ảnh. Đề cương, giáo án, bài giảng mô đun, giáo trình, tài liệu tham khảo. Giáo trình, tài liệu phát tay và các tài liệu liên quan khác. Câu hỏi, bài tập môn Xử lý ảnh.

▢ **Dụng cụ và trang thiết bị:** Máy tính, máy chiếu Projector, các file ảnh, máy scanner, máy ảnh.

TaiLieu.vn

Bài 1. Làm quen với môi trường làm việc của Photoshop

Mục tiêu:

- Biết những khái niệm cơ bản trong Photoshop;
- Biết môi trường làm việc và các thanh công cụ của Photoshop;
- Sử dụng được các công cụ thông dụng trong Photoshop;
- Làm biến dạng hình ảnh tùy ý;
- Rèn luyện tính chính xác, sáng tạo, linh hoạt.

Nội dung

1.1. Các khái niệm trong PhotoShop

1.1.1. Điểm ảnh (pixel)

- Là những hình vuông cấu tạo nên file ảnh. Số lượng và độ lớn của điểm ảnh trong 1 file phụ thuộc vào độ phân giải của nó.

1.1.2. Độ phân giải (Resolution)

- Là lượng điểm ảnh trên cùng một đơn vị dài. Nếu nói độ phân giải của ảnh bằng 72, tức là có 72 điểm ảnh trên một inch dài.

1.1.3. Vùng chọn (Selection)

- Là miền được giới hạn bằng đường biên nét đứt (đường kiến bờ), mọi thao tác xử lý chỉ có tác dụng bên trong vùng chọn.

1.1.4. Lớp ảnh (Layer)

Trong một layer có chứa các vùng chọn có điểm ảnh và không có điểm ảnh

+**Màu hậu cảnh**: Background.

+**Màu tiền cảnh**: Là màu được tô vào ảnh.

+**Màu hậu cảnh**: Là màu được tô vào giấy.

1.2. Phần mềm PhotoShop

Adobe Photoshop (thường được gọi là **Photoshop**) là một phần mềm chỉnh sửa đồ họa được phát triển và phát hành bởi hãng [Adobe Systems](#) ra đời vào năm 1988 trên hệ máy Macintosh. Photoshop được đánh giá là phần mềm dẫn đầu thị trường về sửa ảnh bitmap và được coi là chuẩn cho các ngành liên quan tới chỉnh sửa ảnh. Từ phiên bản Photoshop 7.0 ra đời năm 2002, Photoshop đã làm lên một cuộc cách mạng về ảnh bitmap. Phiên bản mới nhất hiện nay là Adobe Photoshop CC.

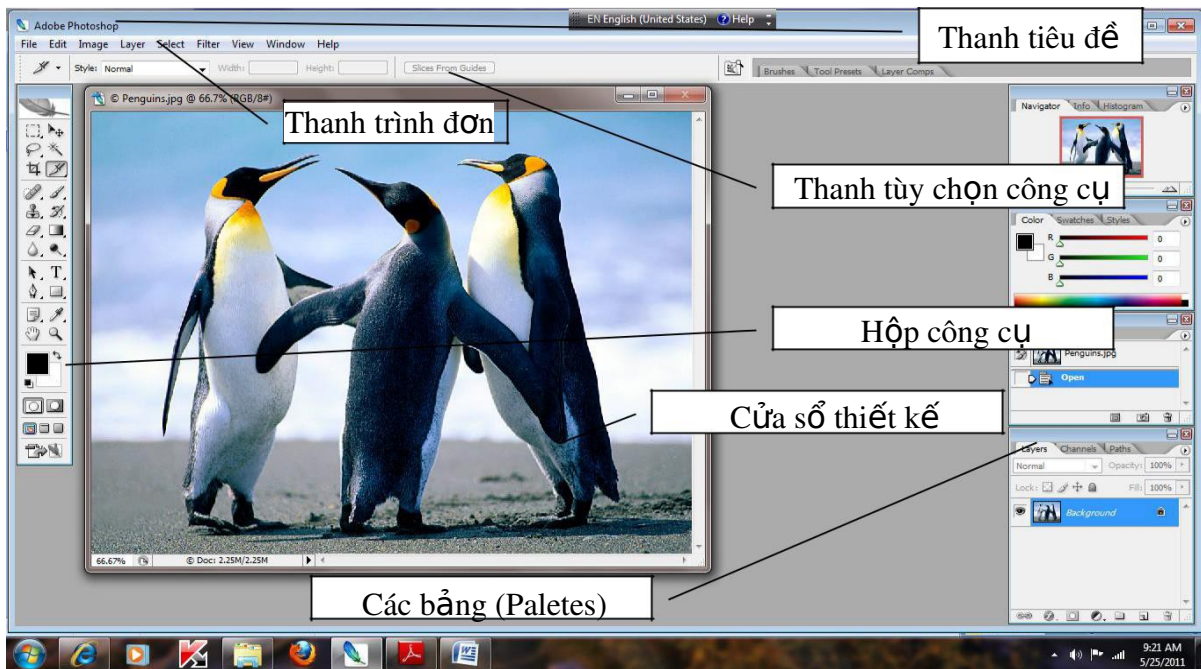
Ngoài khả năng chính là chỉnh sửa ảnh cho các ấn phẩm, Photoshop còn được sử dụng trong các hoạt động như thiết kế trang web, vẽ các loại tranh (matte painting và nhiều thể loại khác), vẽ texture cho các chương trình 3D... gần như là mọi hoạt động liên quan đến ảnh bitmap.

Adobe Photoshop có khả năng tương thích với hầu hết các chương trình đồ họa khác của Adobe như Adobe Illustrator, [Adobe Premiere](#), [After After Effects](#) và Adobe [Encore](#).

1.2.1. Giao diện chương trình

Cửa sổ giao diện của Photoshop bao gồm 6 thành phần cơ bản: Thanh tiêu đề, Thanh trình đơn (menu bar), thanh option, thanh trạng thái, hộp công cụ và các Palettes.

TaiLieu.vn



Hình 1.1 Cửa sổ giao diện của chương trình Photoshop CS2

- Thanh trình đơn (menu bar): Chứa toàn bộ các lệnh của Photoshop, được bố trí vào trong các trình đơn chính sau



Hình 1.2 Thanh trình đơn (Menu bar)

File: chứa các lệnh về đóng mở, tạo ảnh mới...

Edit: chứa lệnh về copy, cut, paste, tô màu hay xoay ảnh

Image: Chứa các lệnh để thay đổi thuộc tính hay chỉnh sửa

Layer: chứa các lệnh thao tác với layer

Select: tạo tác với vùng chọn, lưu, hủy chọn...

Filter: chứa các nhóm bộ lọc của Photoshop

View: Chứa các lệnh xem ảnh

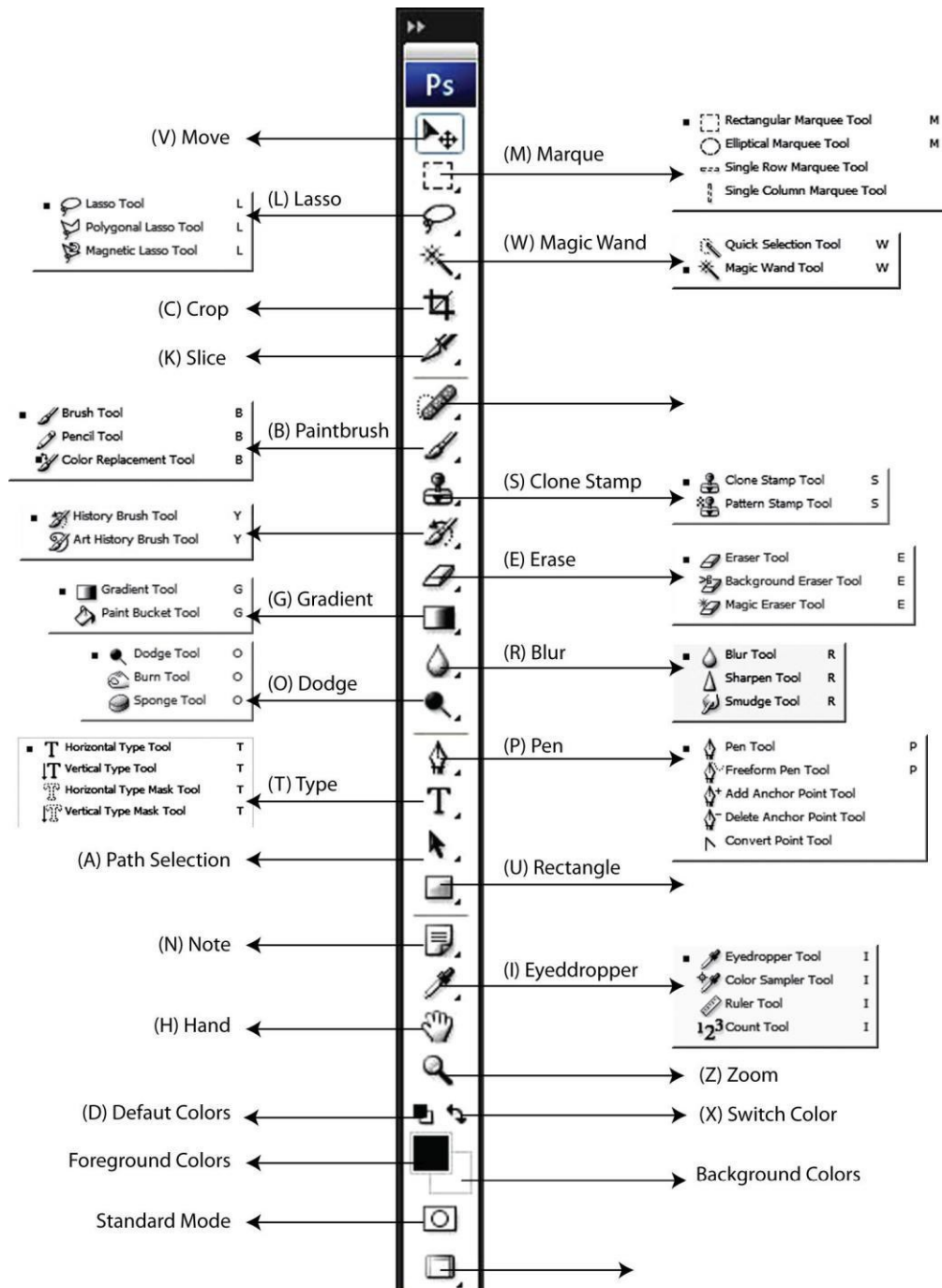
Window: Bật/tắt các Paletter

- Thanh tùy chọn công cụ (Option bar): Chứa các lệnh tùy chỉnh phục vụ cho thao tác ứng với công cụ đang chọn. Tùy vào công cụ được chọn mà các lệnh trên thanh này sẽ thay đổi tương ứng.

- Cửa sổ thiết kế

- Các bảng (Palettes): Giúp cho việc giám sát và chỉnh sửa dễ dàng hơn

- Hộp công cụ (Tools box/ Tools bar): Chứa các công cụ thường được sử dụng trong Photoshop. Thông thường các phiên bản càng mới thì hộp công cụ gồm nhiều công cụ hơn.



Hình 1.3 Các lệnh trên hộp công cụ (Tools Option)

1.2.2. Môi trường làm việc

a. Các thao tác di chuyển và phóng ảnh

Để di chuyển và phóng ảnh ta có thể dùng bảng Navigator

b. Các lệnh thu - phóng ảnh

Công cụ thu phóng ảnh: Zoom tool

c. Lệnh cuộn ảnh

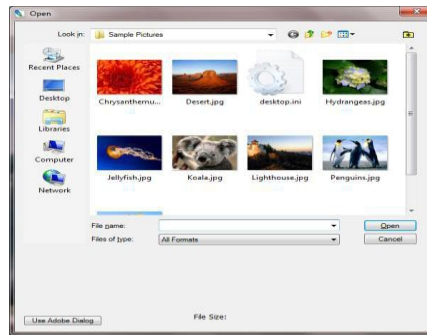
Công cụ Hand tool

1.3. Thao tác với file ảnh

1.3.1. Mở file ảnh

- Chọn[Menu] File > Open và tìm đến file cần mở

TaiLieu.vn



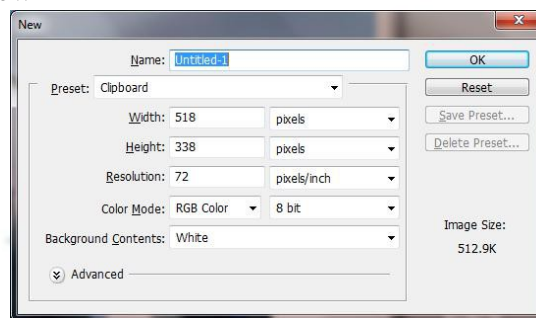
Hình 1.4 Hộp thoại Open

- Chọn file cần mở và nhấn Open.

1.3.2. Tạo file mới

[Menu]File > New (Ctrl + N)

Khai báo hộp thoại New



Hình 1.5 Hộp thoại New

Name: Nhập tên file ảnh

Preset: thiết lập các thông số bức ảnh

Width: Nhập kích thước chiều rộng

ảnh Height: Nhập kích thước chiều

cao ảnh Resolution: Chọn độ phân

giải của ảnh Color Mode: Chọn chế

độ màu của ảnh

Background Contents: Chọn nền cho

ảnh White: Nền trắng

Transparency: Nền trong suốt

Color: Ấn định màu trong bảng màu cho

nền Chọn nút **OK**.

1.3.3. Lưu file ảnh

[Menu]File > Save (Ctrl + S)

Khai báo hộp thoại Save



Hình 1.6 Hộp thoại

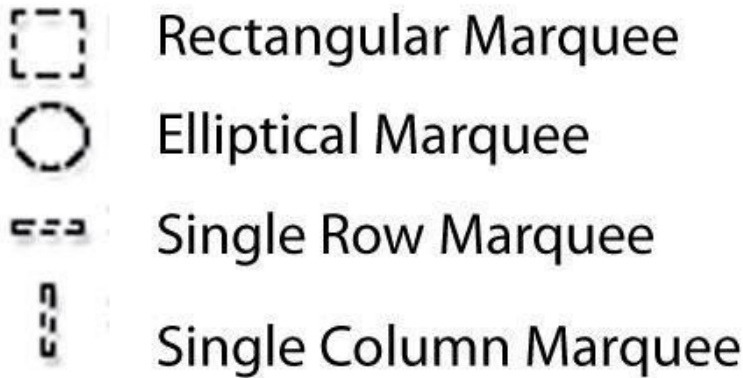
Save File name: Nhập tên file ảnh cần lưu

TaiLieu.vn

Format: Chọn định dạng ảnh cần lưu
Chọn nút Save.

1.4. Các công cụ thường dùng

1.4.1 Bộ công cụ Marquee



Nhóm công cụ Marquee tool dùng để tạo vùng chọn hình chữ nhật, hình ellipse, một đường ngang và một đường đứng.

- **Rectangular Marquee** : tạo một vùng chọn là hình chữ nhật trên ảnh
- **Elliptical Marquee** : Tạo vùng chọn là Elip hoặc hình tròn
- **Single Row Marquee** và **Single column Marquee** : tạo vùng chọn là một dòng cao 1 px hoặc rộng 1px

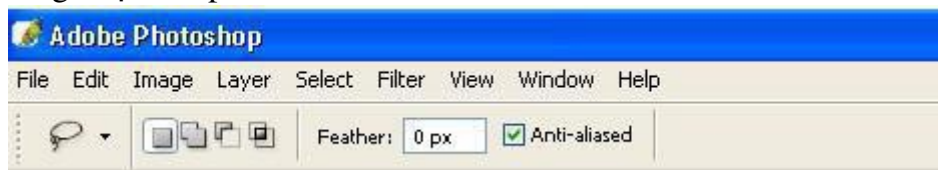
1.4.2 Bộ công cụ Lasso Tool

Nhóm công cụ Lasso tool dùng để tạo vùng chọn có hình dạng bất kỳ



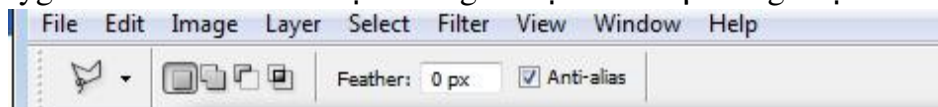
Hình 1.7 Nhóm công cụ Lasso

- Lasso : đưa một vùng chọn tự do, điểm cuối cùng trùng điểm đầu tiên để tạo nên một vùng chọn khép kín



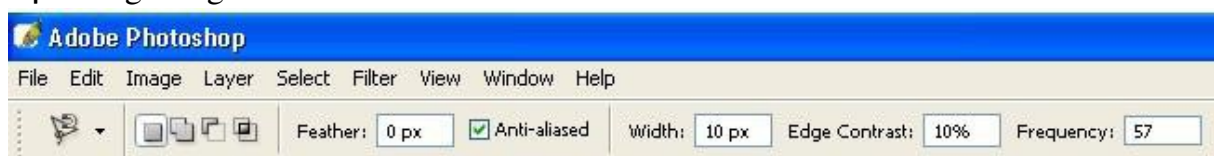
Hình 1.8 Thanh tùy chọn công cụ Lasso

- Polygon lasso : Nối các đoạn thẳng để tạo nên một vùng chọn



Hình 1.9 Thanh tùy chọn công cụ Polygonal Lasso

- Magnetic Lasso : công cụ chọn có tính chất bắt dính vào biên của ảnh có sắc độ tương đồng



Hình 1.10 Thanh tùy chọn công cụ Magnetic Lasso

TaiLieu.vn

1.4.3 Công cụ Magic Wand

Dùng để tạo vùng chọn là các điểm ảnh tương tự như điểm ảnh tại nơi click chuột.



Hình 1.11 Thanh tùy chọn công cụ Magic Wand

1.4.4 Công cụ Crop

Dùng để cắt xén hình ảnh



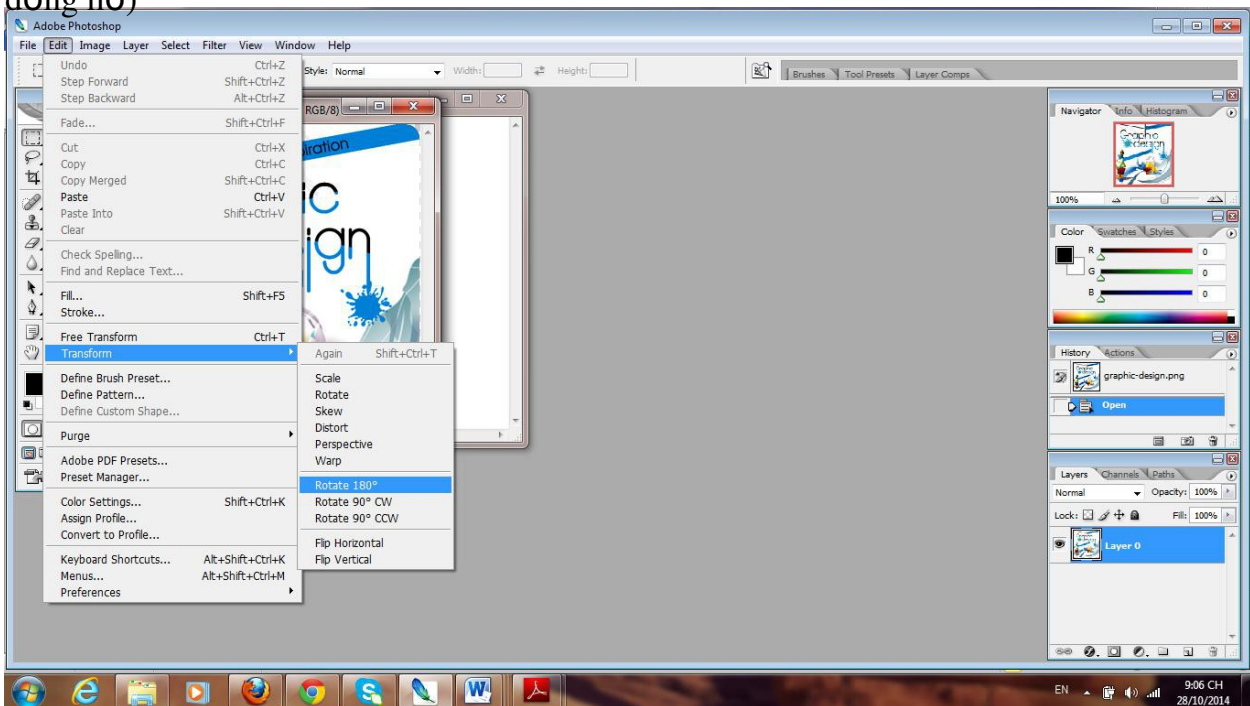
Hình 1.12 Thanh tùy chọn công cụ Crop

1.4.5 Các thao tác xoay ảnh

Thực hiện

- Tạo vùng chọn hoặc chọn lớp ảnh cần thao tác
- [menu]Edit > Transform > Rotate

Nhập góc cần xoay ảnh hoặc Drag góc của các handle xung quanh ảnh để xoay theo hướng cần thao tác (hoặc chọn một trong những kiểu xoay ảnh đặc biệt: quay 180^0 , 90^0 CW (cùng chiều kim đồng hồ) hoặc 90^0 ngược chiều kim đồng hồ)



Hình 1.13 Cách chọn lệnh Rotate

1.4.6 Lệnh Free Transform

Dùng để xoay, thay đổi kích thước ảnh, xô nghiêng, lật ảnh... tự do

Thực hiện:

- Tạo vùng chọn hoặc chọn lớp ảnh cần thao tác
- [menu] Edit > Free Transform