

Bài 5: TEXT AND FILTER

Mã bài: MĐ 14 - 5

Giới thiệu: Việc xử lý ảnh trong Photoshop có thành công hay không là nhờ rất nhiều đến bộ lọc Filter. Để hiểu và sử dụng đúng bộ lọc trong PTS ta cần đi nghiên cứu kỹ hơn.

Mục tiêu:

Thao tác nhập được text tiếng việt vào hình ảnh.

Sử dụng thành thạo các bộ lọc của photoshop.

Tạo được hiệu ứng cho text.

Thực hiện các thao tác an toàn với máy tính.

Nội dung chính:

1. Text:

Mục tiêu:

- Sử dụng thành thạo công cụ tạo chữ trong PTS.
- Tạo hiệu ứng cho chữ.
- Tạo các mẫu chữ.

1.1. Cách nhập và xử lý văn bản:

Chọn công cụ Type (T)

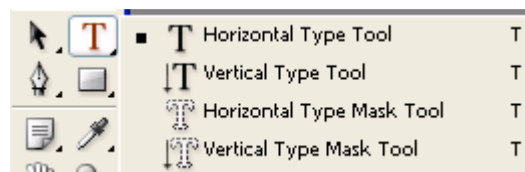
Click vào vị trí ảnh bất kỳ để định vị trí đặt chuỗi ký tự. Một Layer văn bản mới (Layer 1) với biểu tượng chữ “T” kế bên trên Layer để thông báo nó là một Layer văn bản xuất hiện trong bảng Layers.

Trên thanh tùy chọn, ta chọn Font, kích cỡ Font, kiểu Font, phương pháp Anti aliasing, so hàng các chuỗi ký tự, tô màu cho chuỗi Text.

Chọn công cụ Move để di chuyển chuỗi văn bản trong ảnh sang vị trí tùy ý nếu chưa hợp lý.

Ta có thể chọn một trong các dạng văn bản sau trong thanh công cụ.

1.1.1. Dạng Text đặt theo phương ngang chuỗi Text tự động đặt trên Layer riêng biệt, mang màu Foreground hiện hành.



1.1.2. Dạng Text đặt theo phương thẳng đứng, hiển thị là một chuỗi Text chọn, được đặt trên Layer hoặc Background hiện hành.

1.1.3. Dạng Text đặt theo ký tự dọc, nằm trên Layer mới.

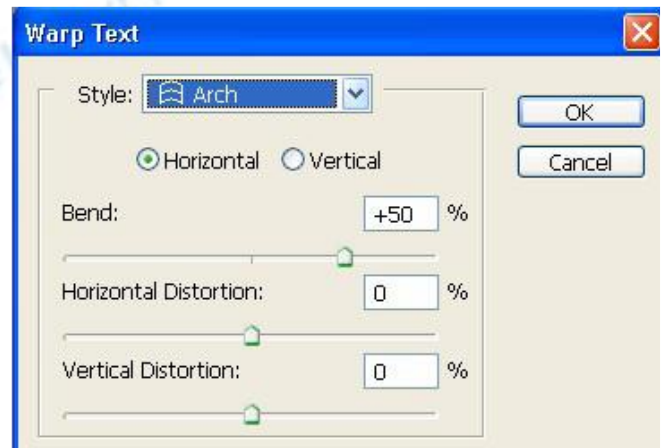
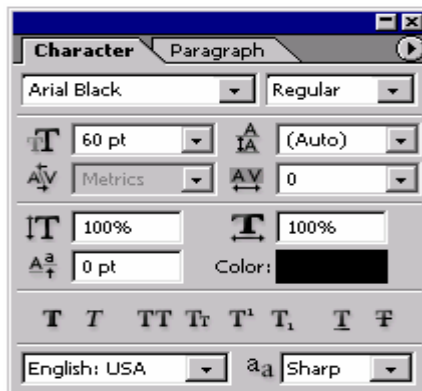
1.1.4. Dạng Text đặt theo ký tự dọc, nằm trên Layer hay Background hiện hành thuộc dạng vùng chọn

1.2. Đưa văn bản vào ảnh ở chế độ chỉnh sửa

Sau khi đã nhập chuỗi văn bản bằng công cụ Type-> Nếu muốn hiệu chỉnh lại văn bản, ta dùng lại công cụ Type Click vào chuỗi văn bản, trở sau khi

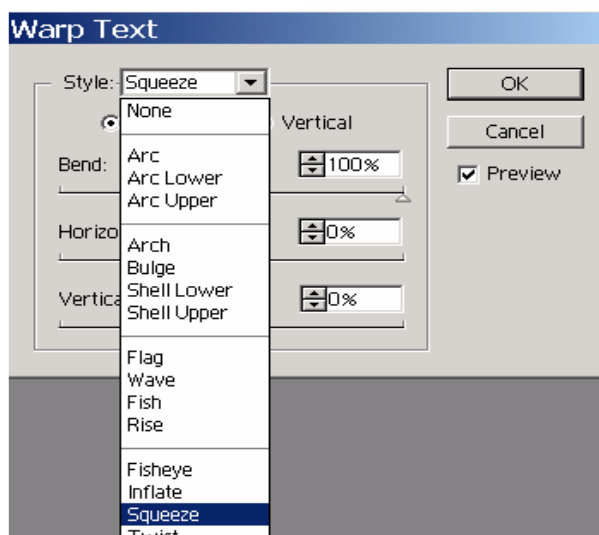
click, sẽ thành dấu thẳng nháy, cho phép ta hiệu chỉnh nội dung văn bản, Layer văn bản sẽ tự đổi thành tên của chuỗi ký tự vừa gõ

1.3. Đặt chuỗi ký tự vào hình bao sẵn



Trên thanh tùy chọn click vào nút Create Warped Text để mở hộp thoại Warp Text chọn dạng từ menu Style, ta có thể nhập giá trị khác để xem kết quả. Chọn OK

warped text



2. Filter:

Mục tiêu: Chọn đúng bộ lọc và thể hiện những hiệu ứng đặc biệt để thay đổi hiệu ứng chiếu sáng trong hình ảnh

2.1 Giới thiệu về bộ lọc:

Photoshop gồm có 97 bộ lọc (do Adobe thiết kế và tích hợp vào chương trình, ngoài ra còn có vô số bộ lọc bên thứ ba, do nhiều nguồn khác cung cấp để sử dụng trong Photoshop) Số bộ lọc riêng của Adobe Photoshop được xếp vào 13 hạng mục liệt kê trên menu Filter và sẽ trình bày chi tiết từng bộ lọc một:

Nhóm bộ lọc Artistic Colored Pencil Cutout Dry Brush Film Grain Fresco Neon Glow Paint Daubs Palette Knife Plastic Wrap Poster Edges Rough Pastels Sumdge Stick Sponge Underpainting Watercolor	Nhóm bộ lọc Distort Diffuse Glow Displace Glass Ocean Ripple Pinch Polar Coordinates Ripple Shear Spherize Twirl Wave Zigzag Nhóm bộ lọc Video De-interlace NTSC Color	Nhóm bộ lọc Sharpen Sharpen Sharpen More Sharpen Edges Unsharp Mask Nhóm bộ lọc Render Clouds Diference Clouds Lens Flare Lightting Effeets Texture Fill Nhóm bộ lọc Noise Add Noise Despeckle Dust & Seratches Median
Nhóm bộ lọc Blur Blur Blur More Gaussion Blur Motion Blur Radial Blur Sman Blur	Nhóm bộ lọc Pixelate Color Halftone Crystallize Fragment Facet Fragment Mezzotint Mosaic Pointillize	Nhóm bộ lọc Stylize Diffuse Emboss Extrude Glowing Edges Solarize Tiles Trace Contour Wind
Nhóm bộ lọc BrushStrokes Accented Edges	Nhóm bộ lọc Sketch Bas Relief Charcoal	Nhóm bộ lọc còn lại (Other)

Angled Strokes	Chalk & Charcoal	Custom
Crosshatch	Chrome	High Pass
Dark Strokes	Contes Crayon	Minimum
Ink Outline	Graphic Oen	Maximum
Spatter	Halftone Pattern	Offset
Spatter	Note Paper	Nhóm bộ lọc Texture
Sprayed Strokes	Photocopy	Craquelure
Sumi-e	Plaster	Grain
	Reticulation	Mosaic Tiles
	Stamp	Patchwork
	Torn Edges	Stained Glass
	Water - Paper	Texture

2.2. Các nguyên tắc sử dụng bộ lọc:

Photoshop dùng bộ lọc để thay đổi dữ liệu hình ảnh theo nhiều phương pháp khác nhau. Ví dụ: thay vì dùng công cụ Blur trên phần lớn hình ảnh, ta có thể dùng một trong các bộ lọc Blur và thay đổi mọi điểm ảnh trong vùng chọn của ta chỉ một lần. Ta có thể thay đổi hiệu ứng chiếu sáng trong hình ảnh bằng cách sử dụng bộ lọc Lighting Effects hoặc bổ sung một chút ngẫu nhiên cho hình ảnh với bộ lọc Add.

2.2.1 Biết rõ về bộ lọc: Ta hãy thử nghiệm với các bộ lọc đủ để có cảm nhận tốt về những điều chúng có thể làm.

2.2.2 Áp dụng bộ lọc cho lớp: Trước khi áp dụng một bộ lọc, cần đặt vùng chọn lên một lớp và áp dụng bộ lọc cho lớp đó. Điều này cho phép ta hoà trộn (blend) bộ lọc đó vào hình ảnh nếu không muốn bộ lọc đạt cường độ tối đa, hoặc thay đổi chế độ Blending. Nó còn cho phép ta thay đổi quyết định ở bất kỳ thời điểm nào trong quá trình thiết kế.

2.2.3 Thử nghiệm với lệnh Fade...: Lệnh Filter → Fade là lệnh rất mới trong Photoshop. Nó cho phép ta chỉ giữ một tỷ lệ phần trăm hiệu ứng lọc được áp dụng và thay đổi chế độ Blending. Đây là một đặc tính mới rất tuyệt. Nó làm giúp ta mọi công việc vốn được thực hiện bởi quá trình trong lớp, ngoại trừ ta cảm thấy hài lòng sau khi làm xong việc. Ta không thể thay đổi ý tưởng qua lệnh Undo.

2.2.4 Lọc trong một kênh đơn lẻ để có được hiệu ứng đặc biệt: Một số bộ lọc có thể được áp dụng cho một kênh đơn lẻ trong một lần. Ta có thể nhận được vài hiệu ứng rất thú vị bằng cách áp dụng bộ lọc chỉ cho một kênh, kênh Green chẳng hạn.

2.2.5 *Lọc kênh Alpha và dùng kênh này làm mặt nạ vùng chọn*: Ta có thể nhận được kết quả gây ấn tượng, bằng cách áp dụng bộ lọc cho dữ liệu trong kênh Alpha (Ví dụ: phiên bản Grayscale của hình ảnh). Sau đó dùng kênh này làm vùng chọn và áp dụng bộ lọc khác cho toàn bộ hình ảnh qua vùng chọn đó. Bộ lọc Crystallize đặc biệt có hiệu quả đối với kỹ thuật này.

2.2.6 *Dùng sai bộ lọc*: Xem thử điều gì xảy ra khi ta phá vỡ các nguyên tắc. Đôi lúc ta lại có thể nhận được các hiệu ứng đặc biệt tuyệt vời khi áp dụng bộ lọc qua những xác lập mà trong các trường hợp khác có thể là không thích hợp.

2.2.7 *Tuân theo một giới hạn*: Một số bộ lọc rất đặc biệt và dễ nhận biết. Đặc biệt với bộ lọc thuộc tập hợp Adobe Gallery Effects của thuở ban đầu, ta chỉ cần đảm bảo chúng không xung đột với nhau một cách rõ rệt trong hình ảnh đã lọc. Ảnh lọc quá mức sẽ tựa như một bộ lấy mẫu. Các bộ lấy mẫu là một thứ giáo cụ tuyệt vời, nhưng chúng hiếm khi là nghệ thuật. Hãy để bộ lọc hỗ trợ mục đích nghệ thuật của hình ảnh.

Bài tập và sản phẩm thực hành bài 20.5

Kiến thức:

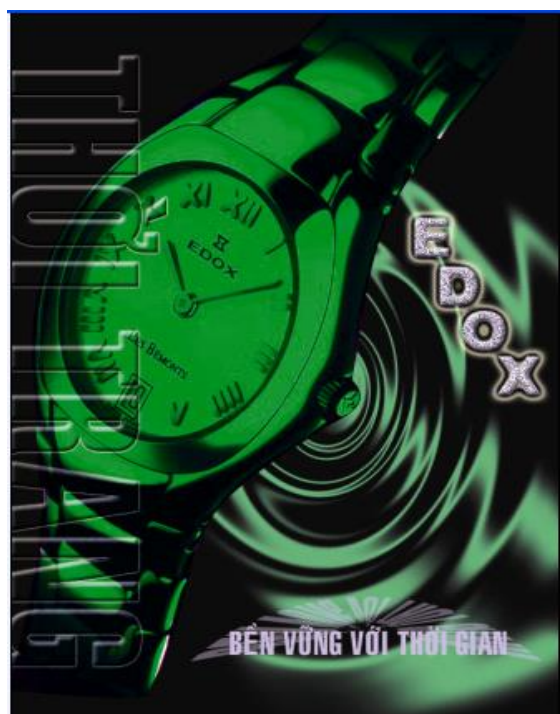
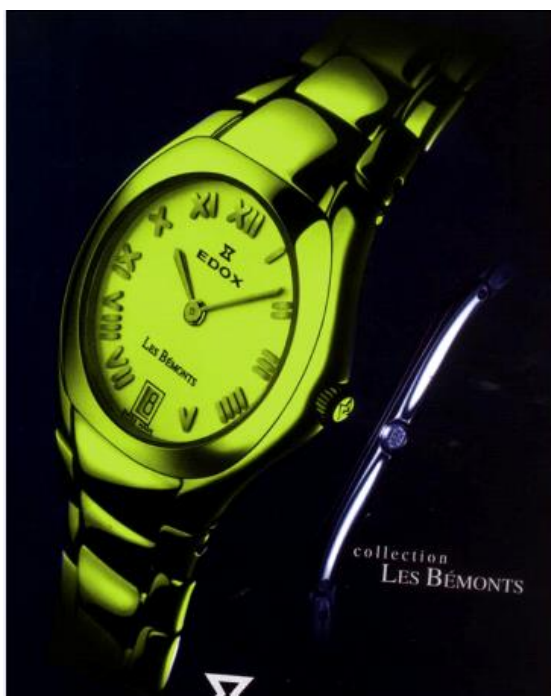
Câu 1: Nêu công dụng và thao tác sử dụng công cụ T

Câu 2: Bộ lọc là gì?

Kỹ năng:

Bài tập ứng dụng:

Bài tập 5.1:



BEGIN

FINAL

CHỈ DẪN ĐỐI VỚI SINH VIÊN THỰC HIỆN BÀI TẬP ỨNG DỤNG

Mở một file mới, với những tính chất và kích thước tương tự file Final. Tô màu đen cho nền, dùng công cụ cọ vẽ (Brush) vẽ lên nền một vài nét vẽ với màu xanh tương tự màu trong file Final. Sau đó áp dụng bộ lọc mặc định **Filter\Distort\ZigZag** để tạo nền tương tự file Final.

Dùng công cụ tạo vùng chọn thích hợp chọn các đối tượng cần sử dụng trên các file Begin và đưa chúng thành những layer mới. Chuyển những đối tượng này sang file mới mở, thao tác và canh chỉnh giống file Final.

Dùng các chức năng canh chỉnh và thay đổi màu sắc đối tượng trong nhóm lệnh: **Image\Adjustments** để làm thay đổi màu đối tượng đồng hồ tương tự file Final.

Dùng các công cụ nhập văn bản để nhập các đoạn text, dùng các chức năng uốn cong chữ và các chế độ Layer Style để thực hiện việc làm nổi chữ.

Copy thêm một layer nền và một layer đối tượng đồng hồ, dán chúng lại với nhau và dùng chức năng Group Layer để đưa vào làm nền cho chữ THỜI TRANG.

Dùng các chế độ Layer Style thực hiện việc phát sáng cho đối tượng text EDOX.

Hoàn thiện và lưu file.

Bài 6: KỸ THUẬT VẼ VỚI PEN

MÃ BÀI: MD 14 - 6

Mục tiêu

1. Giới thiệu công cụ Pen

Công cụ Pen dùng để vẽ các đoạn thẳng hoặc đường cong còn gọi là Path. Công cụ Pen dùng như một công cụ vẽ hoặc công cụ chọn lựa bằng Pen sẽ tạo ra biên mềm mại, chính xác không bị răng cưa. Các Path sẽ thay thế cho các công cụ chọn lựa chuẩn, trong việc tạo các vùng chọn nhiều và phức tạp.

Các Path có thể mở hoặc đóng kín. Path mở có hai điểm đầu cuối riêng biệt. Path đóng là Path liên tục điểm đầu và cuối trùng nhau. Kiểu Path do bạn chọn ra sẽ ảnh hưởng đến việc chọn và chỉnh sửa chúng. Các Path không cho phép tô đầy màu trong Fill hoặc tô nét viền bằng Stroke. Path không được in thành file ảnh bởi Path là đối tượng Vector không chứa pixel nào cả, nó không giống như hình thể Bitmap được vẽ bằng công cụ pencil or các công cụ vẽ khác.

Nhấn phím P để chọn công cụ pen. Tiếp tục nhấn phím, **Shift+P** để chọn lần lượt chọn các công cụ trong nhóm.

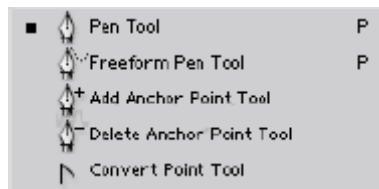
Pen tool: Công cụ pen, dùng để click từng điểm, tạo nên các đường thẳng path.

Freeform Pen tool: Vẽ path tự do, drag mouse để tạo đối tượng tùy ý.

Add Anchor Point Tool: Thêm điểm trên đoạn, click vào đoạn để tạo một điểm, bạn tiếp tục drag mouse vào điểm vừa thêm để tạo nên đoạn cong.

Del Anchor Point Tool: Hủy những điểm không cần thiết.

Convert Point Tool: Đoạn cong thành góc.



Trong bài này bạn chỉ học cách sử dụng Pen. Path có thể được đóng hoặc mở. Một Path mở là nó có hai điểm bắt đầu và kết thúc không trùng nhau. Path đóng là điểm bắt đầu và kết thúc gặp nhau tại một điểm. Ví dụ vòng tròn là Path đóng.

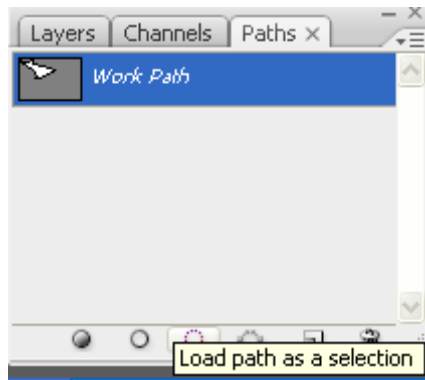
Những loại Path mà bạn vẽ tác động đến nó sẽ được chọn và điều chỉnh như thế nào.

Những Path mà chưa được tô màu hoặc Stroke sẽ không được in ra khi bạn in hình ảnh của mình. Bởi vì Path là dạng đối tượng Vector và nó không chứa những Px, nó không giống như những hình bitmap được vẽ bởi Pencil và những công cụ vẽ khác.



Bảng Path có thể hiện các ô ảnh nhỏ (Thumbnail) để thể hiện các Path mà bạn sẽ vẽ. Trong hộp Tab Path, phía dưới cùng của bảng Path có các tùy chọn dùng để tô màu viền, bạn click vào nút để chọn.

TaiLieu.vn



Nút **Fills Path With Foreground Color**: Tô phần bên trong của Path bằng màu Foreground

Nút **Strokes Path With Foreground Color**: Tô nét của Path với màu Foreground

Nút **Loads Path As a Selection**: Path được tạo sẽ trở thành vùng chọn

Nút **Make Work Path From Selection**: Tạo một Path từ vùng chọn lựa

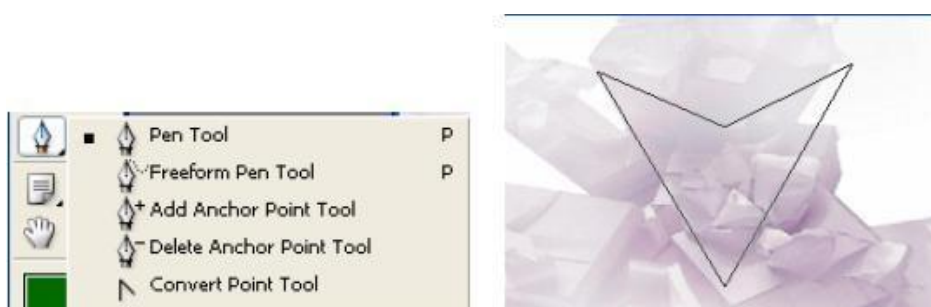
Nút **Create New Path**: Tạo một Path mới

Nút **Delete Current Path**: Xoá Path hiện hành .

Cách vẽ đường Path thẳng

Các Path thẳng được tạo ra khi bạn click mouse bằng công cụ Pen. Lần click đầu bạn sẽ tạo được 1 điểm (point) đầu tiên cho Path, các lần click sau sẽ tạo các đường path thẳng nối giữa điểm trước và điểm vừa click. Khi bạn vẽ các Path, trên bảng Path sẽ hiển thị tạm thời một Path có tên Work Path

Khi bạn sử dụng công cụ Pen, thanh tùy chọn cũng có các thay đổi. Tùy chọn **Add to Shape (+)**: Tiếp tục thêm các Path trên, Path đã tạo bằng Pen



Để kết thúc việc vẽ 1 Path, bạn click lại công cụ Pen. Các điểm nối trên các Path được gọi là điểm neo (anchor point) Có thể drag các điểm neo để chỉnh sửa các đoạn (Segment) trên Path có thể chọn tất cả các điểm neo để chọn toàn bộ Path.

Trong bảng Path, double click vào tên **Work Path** để mở hộp thoại **Save Path**. Bạn có thể thay đổi tên để dễ nhớ khi làm việc với nhiều Path trong một file ảnh Click nút Ok việc lưu Path thành tên khác để tránh làm mất nội dung của nó. Nếu bạn bỏ chọn một **Work Path** mà không lưu nó lại, khi bạn bắt đầu vẽ Path mới thì một **Work Path** mới sẽ thay thế cho Work Path trước đó.

Về các điểm neo (anchor point) điểm điều khiển (direction point) đường điều khiển

(direction line). Một Path gồm có một hoặc nhiều, đoạn thẳng, đoạn cong. Các điểm neo đánh dấu điểm cuối của mỗi đoạn trên Path. Trên các đoạn cong, mỗi điểm neo được chọn sẽ thể hiện một hoặc hai đường điều khiển, cuối đường điều khiển là các điểm điều khiển vị trí của đường điều khiển và điểm điều khiển sẽ xác định hình dáng và kích cỡ của đoạn.

Một Path khép kín (Path đóng) không có điểm bắt đầu và kết thúc (hình tròn). Các đường cong trơn **Smooth Curve** được kết nối bởi các điểm neo trơn (**Smooth Point**). Các đường cong gãy (**Sharp Curve**) được kết nối bằng các điểm neo gãy (**Correr Point**)

Khi bạn di chuyển một điểm điều khiển tại một điểm neo trơn các đoạn cong ở hai bên điểm neo sẽ thay đổi. Khi di chuyển một điểm điều khiển tại một điểm neo gãy thì chỉ có đoạn cong ở cùng bên với điểm điều khiển mới thay đổi.

Di chuyển và hiệu chỉnh Path

Chọn công cụ Direction Selection để chọn và điều khiển điểm neo, đoạn trên Path hoặc toàn bộ Path. Nhấn phím A chọn công cụ **Direct Selection**, click trở vào Path đã tạo để chọn Path. Để điều chỉnh góc và chiều dài của path bạn drag một trong các điểm neo bằng công cụ này.

Muốn chọn toàn bộ các điểm neo cùng lúc, bạn nhấn giữ Alt. Dùng công cụ **Direct Selection** click vào đoạn của Path, khi Path được chọn tất cả các điểm neo sẽ được tô đen.

Tạo các Path đóng

Có thể chuyển các Path thành vùng chọn và kết hợp giữa vùng chọn này với vùng chọn khác. Bạn cũng có thể chọn vùng chọn thành Path và hiệu chỉnh nó. Vẽ Path đóng bằng cách bạn click điểm cuối cùng trùng vào điểm click ban đầu bằng công cụ Pen sau đó bạn chỉnh đoạn cong hay hiệu chỉnh thành đối tượng nào bạn muốn với các công cụ đã giới thiệu ở phần trước.

Tô màu cho Path

Việc tô màu cho Path là đưa các pixel vào Path để Path vẽ được in ra. Bạn tô được màu (Fill) hoặc tô bằng một mẫu hình ảnh (Pattern) cho phần trong của Path đóng hoặc có thể tô viền (Stroke) cho Path. Chọn Path bạn muốn tô màu. Click chọn màu tùy ý trong hộp **Show Swatches** để gán cho ô Foreground, màu Foreground này sẽ được tô cho Path

Chọn công cụ **Direct Selection**, click vào Path để chọn. Menu con (danh sách thả) của hộp Path bạn chọn Stroke sub Path (tô viền Path). Chọn công cụ vẽ Airbrush từ Menu tool

Bạn có thể chọn công cụ khác trong danh sách sau khi đã gán thuộc tính cho công cụ đó. Màu tô viền dày hoặc mỏng tùy thuộc nét cọ Brush bạn đã gán trước khi tô Stroke.

Tô phần trong cho Path đóng

Menu con của bảng Paths, danh sách thả bạn chọn fill Sub Path (tô màu cho Path)

Chọn màu Foreground khác từ hộp Swatches trước khi mở hộp fill Sub Path.

Mục contents use: Foreground Color. Cho bạn tùy chọn màu tô cho path.

Blending : Sự phối trộn màu tô bằng các mode màu.

Opacity: Độ mờ đục của màu tô từ 0 -> 100% độ Opacity giảm cho màu tô nhạt trong suốt

Feather Radius: Làm mềm biên màu tô.

Vẽ các Path cong

Các Path cong được tạo bằng cách click và drag, lần đầu Click và drag, bạn đã xác lập một điểm neo khởi đầu cho path cong. Drag tại vị trí khác, một đường cong sẽ được tạo ra giữa điểm neo trước đó và điểm neo hiện hành.

Khi bạn drag con trỏ của công cụ Pen Photoshop sẽ tự động tạo các đường điều khiển (direction Line) và điểm điều khiển từ điểm neo. Đường và điểm điều khiển dùng để điều chỉnh hình dạng và hướng của đoạn cong.

Vẽ Path xung quanh ảnh

Bạn sử dụng công cụ Pen để tạo vùng chọn cho ảnh. Bạn sẽ vẽ các Path dựa theo các phần trong ảnh. Khi các Path đã được tạo bạn sẽ chuyển nó thành vùng chọn để thể hiện tiếp các công việc khác như tô màu, áp dụng bộ lọc.

Khi vẽ một Path bất kỳ bằng công cụ Pen bạn dùng điểm neo hợp lý, số điểm neo ít thì hình càng trơn hơn. Chuyển đổi Path thành vùng chọn

Vẽ Path tùy ý.

Menu con của hộp **Show Paths**, bạn chọn Make selection, trong danh sách thả. Để dễ dàng sử lý các đối tượng đồ họa trên phần mềm Photoshop, bạn dùng công cụ Pen để vẽ và hiệu chỉnh một cách dễ dàng, tuy nhiên đối tượng vẽ dạng này chỉ là hình thể Vector nên không cho phép bạn thực hiện, các hiệu ứng. Do đó việc chuyển đổi các Path thành vùng chọn cũng rất thuận tiện và không làm mất thời gian nhiều của bạn.

Chuyển vùng chọn lựa thành Path.

Đối với những hình thể dạng trơn tròn, thay vì dùng Path để tạo nên thì sẽ rất khó khăn cho bạn, ta có thể dùng dạng vùng chọn lựa với các công cụ chọn có sẵn sau đó biến thành Path và hiệu chỉnh lại đôi chút về hình thể đó

Bạn click chọn vào Menu con của hộp Path, chọn **Make Work Path**, hoặc click vào nút bên dưới của hộp. Bạn dùng các công cụ Pen đã học để chỉnh sửa lại các điểm neo trên Path.

* Hộp tùy chọn của công cụ Pen cho phép bạn chọn một trong hai dạng: **Create New**

Shape Layer: Bạn sẽ tạo ra các hình thể Shape Layer riêng biệt. **Create New Work**

Path: Các hình thể Shape trên cùng một Layer.

1.1. Sử dụng công cụ Freeform Pen

Khi sử dụng công cụ **Freeform Pen** và tùy chọn **Magnetic** nó sẽ tạo ra Path tự động hút vào các phần biên có độ tương phản cao. Path sẽ hút vào điểm gần nhất có độ sáng tối hoặc màu phân biệt rõ nét tại vị trí biên mà trỏ của bạn đang drag trên ảnh.

Đặt trỏ tại vị trí biên bất kỳ và click mouse để tạo điểm đặt **Fastening Point** đầu tiên, tiếp tục drag mouse (không cần giữ mouse) dọc theo biên ảnh.

Nếu Path không hút vào vị trí biên mong muốn, bạn có thể nhấn phím Delete để xóa từng điểm đặt **Fastening Point** (theo chiều ngược lại) và tiếp tục drag mouse để tạo Path mong muốn.

Trong trường hợp nếu do độ sáng tối hoặc màu tại vị trí nào đó khiến Path không thể hút đúng vào vùng bạn muốn, bạn có thể click mouse để tạo một điểm Fastening Point ép buộc cho vị trí này. **Fastening Point** là các điểm đặt, tự động tạo ra do quá trình di chuyển mouse quanh biên ảnh với công cụ Freeform Pen, nó không phải là các điểm neo (anchor Point) sau khi công cụ Freeform Pen tạo xong Path, chương trình sẽ tính toán và tự động tạo ra các điểm neo.

* Bạn có thể vẽ các đoạn thẳng trong khi sử dụng công cụ **Freeform Pen** bằng cách nhấn giữ phím Alt (để tạm thời chuyển sang công cụ Pen) và click mouse thả phím Alt để trở lại công cụ **Freeform Pen**.

1.2. Các thông số của Magnetic Pen

Các thông số này có tác dụng khi bạn chọn công cụ Freeform Pen với tùy chọn Magnetic. Các thông số này sẽ điều khiển việc con trỏ của công cụ Freeform pen hút (snap) vào biên của vùng ảnh chọn.

Bạn click vào nút Magnetic pen trên thanh tùy chọn để mở bảng **Magnetic Option**

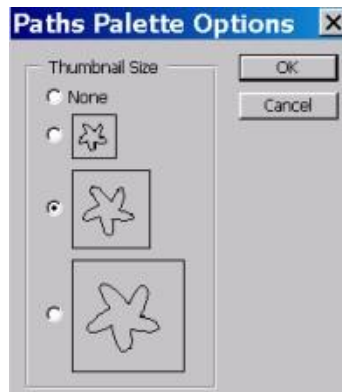
-Width: Có giá trị từ 1 -> 40, là độ rộng của phạm vi ngay dưới con trỏ mà công cụ Freeform Pen sẽ xem xét khi đặt điểm Fastening Point. Width có giá trị lớn thường dùng cho ảnh có độ tương phản cao, giá trị nhỏ giúp cho việc chọn chính xác hơn. Giá trị mặc định là 10.

Bạn có thể tăng hoặc giảm giá trị Width bằng cách nhấn phím mở ngoặc vuông trên bàn phím để giảm và phím đóng ngoặc vuông trên bàn phím để tăng.

-Contrast: Giá trị từ 1 -> 100, là mức độ mặc định cần thiết của vùng ảnh để công cụ Freeform Pen nhận biết là đường biên. Giá trị mặc định là 10.

-Frequency: Giá trị từ 5 -> 40, điều khiển số điểm đặt **Fastening Point** được đặt khi vẽ Path. Giá trị Frequency thấp, số lượng Fastening Point sẽ rất nhiều và số điểm neo sẽ tăng lên.

Cách hiển thị bảng



2. Các hình thể vector trong photoshop

Đồ họa Vector cho phép tạo ra các hình thể, được tô màu bên trong bằng fill (màu tô) hoặc tô màu biên stroke có thể dùng các hình thể này làm Fath cắt (clipping fath) để điều khiển sự thể hiện của ảnh.

Phân biệt đồ họa Vector và Bitmap

Đồ họa trong máy tính sử dụng hai dạng chính là Vector và Bitmap, một file ảnh trong Photoshop và Image Ready có thể chứa cả hai dạng dữ liệu Vector và Bitmap.

Đồ họa Vector tạo ra các đoạn thẳng, đoạn cong được định nghĩa bằng các đối tượng toán học (gọi là Vector) các đồ họa vector này vẫn giữ được độ rõ nét, sắc sảo khi bạn di chuyển, định lại kích thước hoặc thay đổi màu cho chúng. Đồ họa Vector thích hợp cho các hình minh họa, logo văn bản ... và chúng có thể dùng lại nhiều lần với các kích cỡ khác nhau.

Ảnh Bitmap (gọi là ảnh raster) các dạng ảnh này được tạo nên bởi một tập hợp các phần tử ảnh (pixe). Mỗi pixel xác định vị trí và một giá trị khác nhau. Khi làm việc với ảnh bitmap bạn sẽ chỉnh sửa một nhóm các pixel chứ không phải với các nhóm đường hoặc hình thể. Đồ họa bitmap có khả năng diễn tả rất tinh tế mức độ chuyển dần của màu, nên nó thích hợp với cho các ảnh có tông màu chuyển tiếp cho các ảnh chụp. Tuy nhiên với một File ảnh Bitmap có những điểm bất lợi là chỉ chứa cố định một số lượng Pixel vì vậy chúng có thể bị mất độ chi tiết và thể hiện các biên lởm chởm, răng cưa khi bạn phóng lớn ảnh trên màn hình hoặc in ra với độ phân giải kém.

Cách sửa các đối tượng vẽ

Gồm các công cụ vẽ các hình thể, hình (Rectangle) hình chữ nhật bo góc (**Rounded Rectangle**), hình Elip, hình đa giác (**Polygon**) các dạng hình tự do (**Custom Shape**) và **Line**.

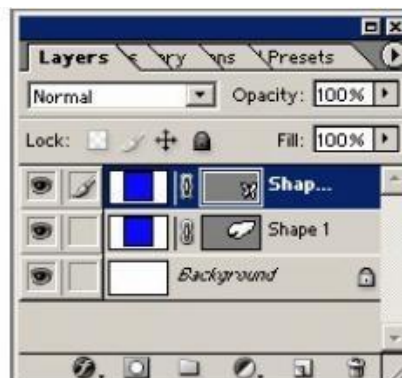
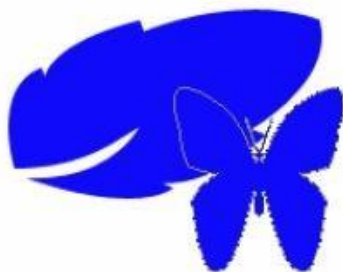
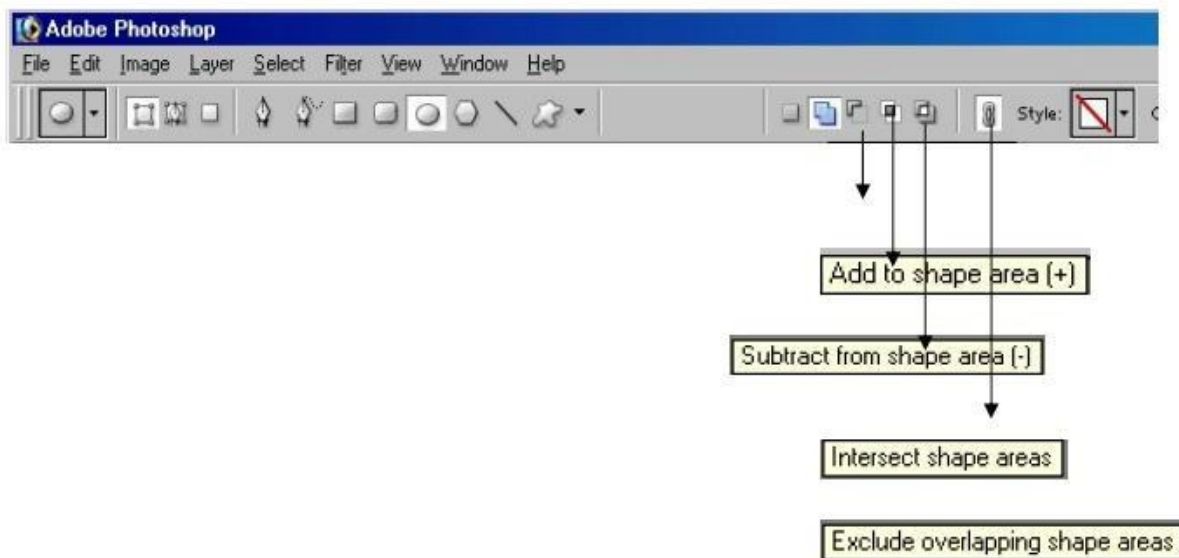
Bạn tạo một hình thể trên một Layer mới, hình thể vừa tạo mang màu Foreground hiện hành hoặc có thể thay đổi màu khác hay một mẫu Pattern khác biên. Của hình thể được lưu trong Path cắt (Clipping Path) của Layer, và được thể hiện trong bảng Paths .

Trên một File ảnh hoặc một File mới, bạn chọn một trong các công cụ tạo hình thể như tôi đã giới thiệu ở trên, bạn định trị số tùy ý trong thanh tùy chọn để định dạng lại công cụ cần vẽ Drag mouse để tạo hình thể

Hình thể vẽ ra mang màu Foreground đồng thời trong hộp Layers xuất hiện một Layer mới có tên mặc định là Shape 1. Ô ảnh nhỏ

(Thumbnail) bên trái cho biết Layer này đã được tô màu Ô ảnh nhỏ bên phải thể hiện Path cắt của Layer. Các Path cắt cũng như các mặt nạ, màu trắng là phần thể hiện của ảnh, màu đen là phần ảnh bị che khuất.

Cách cắt các hình thể trong Layer chứa các hình thể Vector



Sau khi tạo một Shape Layer (Layer chứa các hình thể Vector) bạn có thể xác lập tùy chọn cắt cho hình thể Vector. Bạn cũng có thể dùng công cụ **Path Component**

Selection và công cụ **Direct Selection** để di chuyển và hiệu chỉnh kích cỡ của các hình thể. Dùng một ví dụ để giải thích bài này

Mở một File New kích thước 2 inch x 2 inch

Chọn công cụ vẽ hình thể chữ nhật bo góc **Rounded Rectangle** vẽ một hình thể -> tô màu Foreground đã trên file vừa mở

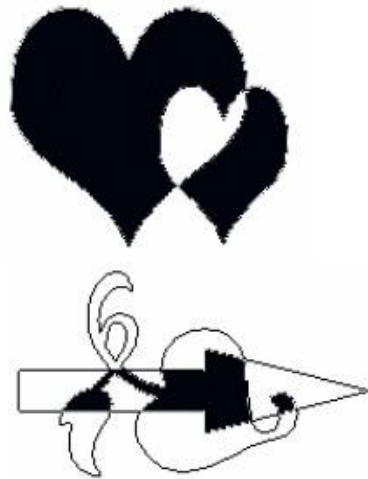
Chọn công cụ vẽ hình thể hình chữ nhật (**Rectangle**)

Nhấn giữ Shift vẽ hình vuông nhỏ

Trên thanh tùy chọn bạn chọn

Subtract From Shape Area: Khi các hình thể mới tạo ra sẽ cắt hình thể hình thể đang có trong Layer.

Hình vuông bạn vẽ sẽ có màu trắng bởi nó đã cắt hình thể hình vuông bo góc và hiện ra nền màu trắng của nền. Chọn công cụ **Path Component Selection** di chuyển con trỏ vào trong hình vuông nhỏ vừa tạo, nhấn giữ Alt và drag mouse để sao chép



hình thể hình vuông mới sang vị trí kế bên.

Chọn một hình thể với công cụ **Path Component Selection** và chọn tùy chọn **Intersect Shape Area** trên thanh công cụ sẽ chỉ thể hiện vùng giao nhau của hai hình thể.

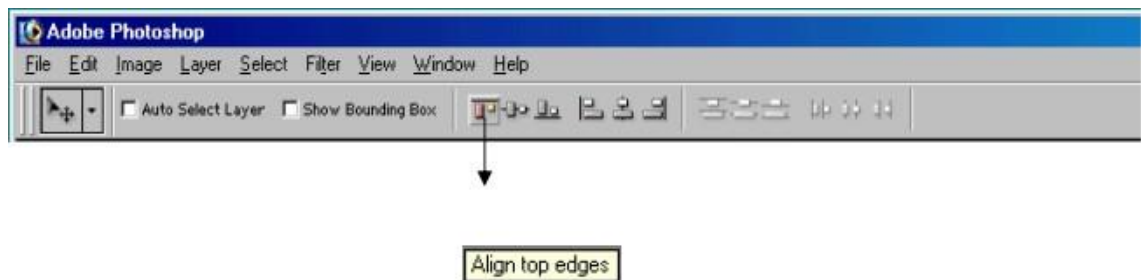
Nếu chọn tùy chọn **Exclude Overlapping Shape Area** sẽ loại bỏ phần phủ lên nhau của hai đối tượng.

Nhấn giữ phím Shift và click để bỏ chọn 2 hình thể vuông nhỏ bằng công cụ **Path Component Selection**

Thanh tùy chọn bạn Click nút **Align Top Edges** để so hàng theo biên chỉnh của hai hình thể.

Nhấn giữ Alt và drag mouse để tạo thêm các hình thể mới, cho đến khi bạn có đủ các hình vuông như mong muốn.

So hàng cho hình



- + Nút **AlignTop Edges**: So hàng trên biên đỉnh
- + Nút **AlignVertical Centers**: So hàng ngay tâm theo chiều đứng
- + Nút **Align Left Edges**: So hàng theo biên trái ngang
- + Nút **Align Horizontal Centers**: So hàng ngay tâm theo chiều
- + Nút **Align Right Edges**: So hàng theo biên phải
- + Nút **Distribute Top Edges**: Dàn đều theo biên trên đỉnh
- + Nút **Distribute Vertical Centers**: Dàn đều theo tâm theo chiều
- + Nút **Distribute Bottom Edges**: Dàn đều theo biên bên dưới
- +Nút **Distribute Left Edges**: Dàn đều theo biên trái
- +Nút **Distribute Horizontal Centers**: Dàn đều ngang theo tâm
- + Nút **Distribute Right Edges**: Dàn đều theo biên phải.

3. Tạo hình thể từ Path được tô màu

Bạn sẽ dùng các công cụ tạo hình để tạo các hình thể như Path.

Trên File ảnh hoặc một file mới.

Chọn công cụ Ellip

Trên thanh tùy chọn, bạn click chọn nút Create New Work Path

Nhấn giữ Shift drag mouse để tạo một vòng tròn lớn

Thanh tùy chọn bạn chọn nút Exclude Overlapping Shape Area và giữ Shift vẽ tiếp một vòng tròn bên trong vòng tròn thứ nhất.

Bạn chọn công cụ **Selection Path Component** để di chuyển vòng tròn hai trùng đỉnh với vòng tròn một.

Bạn có thể vào **Menu Edit / Free Transform Path** và điều chỉnh các tay nắm (Handle) của hình bao để điều chỉnh kích cỡ và hình dạng của Path.

Chọn công cụ Path Component Selection giữ Shift Click chọn cả hai vòng tròn

Trên thanh tùy chọn bạn click nút Combine để kết hợp hai Path hình tròn thành một hình thể duy nhất.

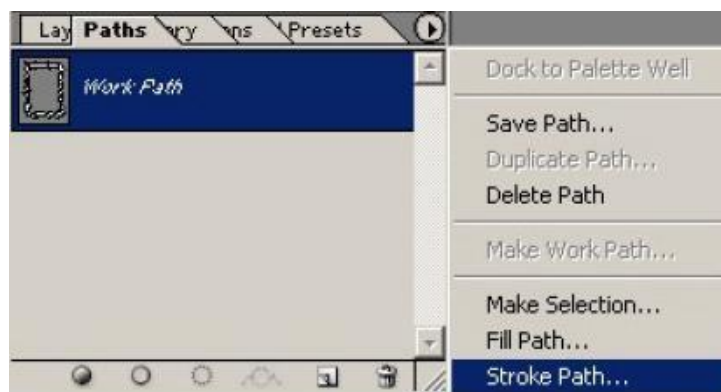
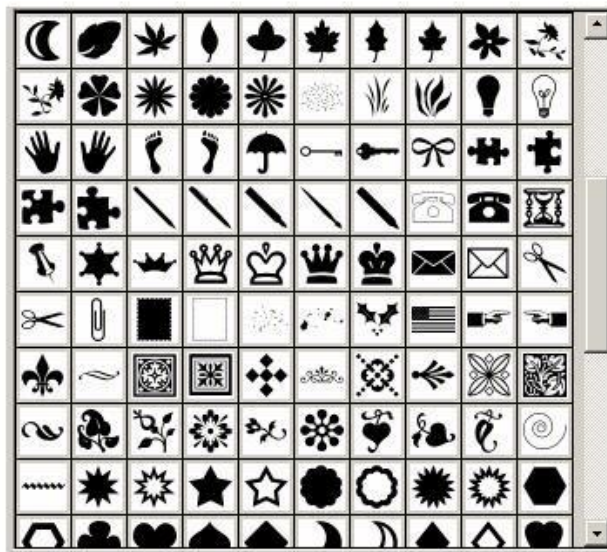
Chọn màu Foreground tùy ý

Trong hộp Paths, Drag Work Path vừa kết hợp thả vào nút Fill Path With Foreground Color ở cuối bảng Path để tô màu Foreground vừa chọn cho đối tượng Path

4. Tạo hình thể tùy ý

Chọn công cụ Custom Shape trên thanh tùy chọn, click vào nút mũi tên kế bên hộp shape để mở bảng Custom Shape

Click vào nút ở góc trên bên phải bảng Custom Shape để mở Menu thả của bảng. Chọn mục Custom Shape, xuất hiện hộp nhắc nhở bạn chọn Append để nối thêm các hình thể mẫu vào bảng Custom Shape



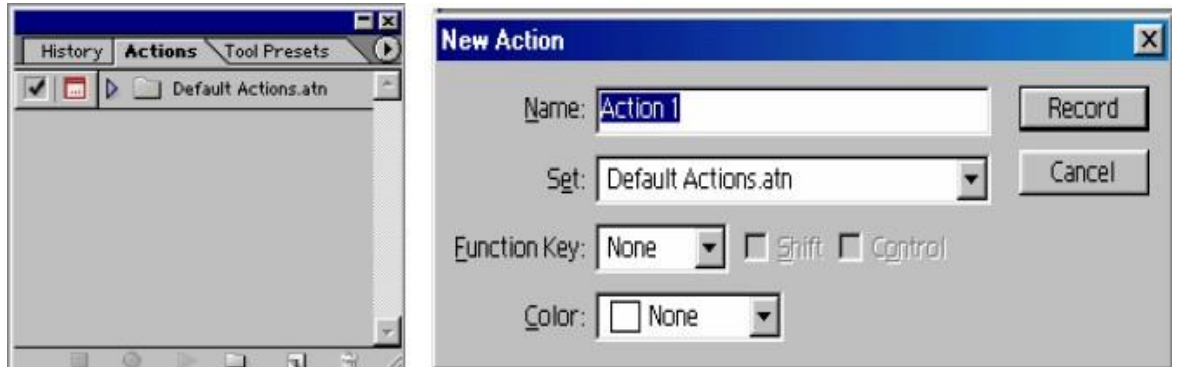
Drag ô trượt trên bảng danh sách thả bạn chọn mẫu hình thể tùy ý

Nhấn giữ Shift vẽ thêm hình thể vừa chọn vào bên trong của Path hiện hành (Work Path)

- Dùng công cụ **Path Component Selection** để điều chỉnh lại vị trí của hình thể
- Trong bảng layers, click chọn nút **Create a New Layers** ở bên dưới hộp để tạo một Layer mới. Layer này sẽ chứa riêng mẫu hình thể bạn chọn và vẽ để dễ dàng áp dụng các hiệu ứng khác mà không liên quan đến các hình thể khác.
- Ở bảng Paths, bạn click chọn Menu thả để tô viền cho Path của bạn với tùy chọn **Stroke SubPath**.

- Bạn nên định nét cọ Brush lớn hoặc nhỏ để tô viền và màu tô viền tùy thuộc màu Foreground
- Để tô màu với hiệu ứng nổi cho hình thể của bạn, Double Click vào Layer hình thể muốn tô để mở hộp thoại Layer Style
- Hộp Layers Style Click chọn Bevel and Emboss (vát cạnh và nổi) để thể hiện hiệu ứng.

5. Tạo hình thể Vector bằng action và style



Sử dụng Action là một trong các cách mà Photoshop dùng để tự động hoá công việc. Action là tập hợp các lệnh mà bạn có thể áp dụng tự động cho một File hoặc một loạt file

Bạn sử dụng Action để ghi trình diễn lại, chỉnh sửa và xóa từng Action riêng biệt, ngoài ra còn cho phép bạn lưu, mở lại các File Action. Mở File ảnh mới có nền trắng để tạo một hình thể

Menu Window / Show Action

Click vào nút Create New Set để tạo một Action mới trong bảng Action. Hộp thoại New Set, mục Name bạn đặt tên là Action 1 và nhập Ok.

Ghi 1 Action mới

Khi bạn tạo một Action mới các lệnh và các công cụ sử dụng sẽ được tự động thêm vào Action cho đến khi bạn dừng việc ghi lại, trong bảng Action, click chọn nút Create New Action xuất hiện hộp thoại, hộp thoại New Action, nhập tên của Action là - tạo logo- ở hộp Name click nút Record để bắt đầu ghi

Bây giờ quá trình ghi được bắt đầu

Trong bảng Layers, click nút Create a New Layers để tạo một Layer mới (Layer 1)

Chọn công cụ Custom Shape.

Thanh tùy chọn click vào mũi tên bên phải mục Shape để mở bảng Custom Shape Picker và chọn mẫu hình vương miện

Giữ Shift và drag mouse để tạo hình trên File, dùng công cụ Move để hiệu chỉnh vị trí tùy ý

Trong bảng Layers chọn Layers 1, bạn click vào nút Add a Layer Style ở cuối bảng và chọn hiệu ứng Bevel and Emboss từ Menu thả

Chọn công cụ Type, trên thanh tùy chọn bạn chọn Font chữ và kích cỡ, chọn màu trong

ô Set the text color .

Nhập chuỗi văn bản - Warped Text -

Ở thanh tùy chọn click chọn nút New Create Warped Text, chọn kiểu Shell Lower từ Menu Style nhập giá trị ở mục Blend: + 25 giữ nguyên giá trị 0 ở các mục khác

Văn bản của bạn có thể dùng công cụ Move để di chuyển vị trí văn bản tùy ý

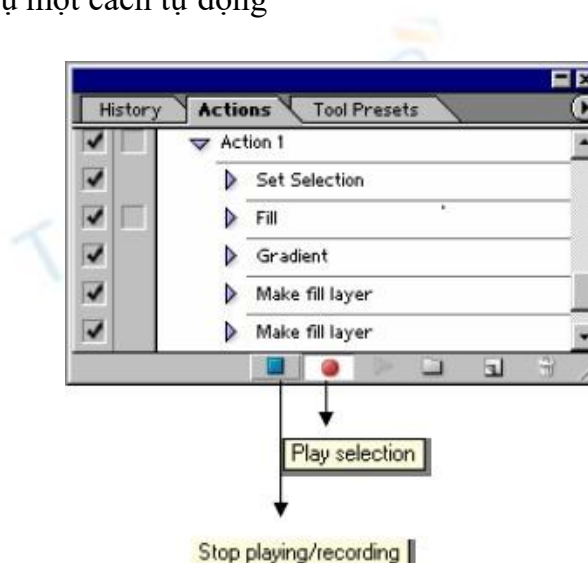
Bảng Style chọn mẫu ô nổi tùy để tô cho chuỗi văn bản của bạn

Bảng Actions Click nút Stop để kết thúc việc ghi Action .

File / Save lưu lại kết quả vừa thực hiện.

Sử dụng lại Action vừa tạo

Khi Action đã được ghi, bạn có thể chọn nó trong bảng Action và dùng nó để thể hiện lại các tác vụ một cách tự động



Mở một File ảnh tùy ý nếu muốn đặt hình thể vừa tạo ở File trước tôi vừa hướng dẫn

Trong bảng Action click chọn tên - Action 1 - và Click nút Play để thực hiện Action này

Hình thể sẽ được tạo lại trong File ảnh này

Bài 7: CHỈNH SỬA ẢNH

MÃ BÀI: MĐ 20.07

Mục tiêu

1. Sử dụng ảnh RGB hay CMYK

Người sử dụng Photoshop luôn đặt ra là nên làm việc với hồ sơ RGB hay CMYK. Nếu kết quả được xuất ra cho Slide hay Video nên chỉnh màu trong RGB bởi vì những Slide và Video dùng Mode RGB color thay vì dùng CMYK. Khi xuất cho những máy In thương mại để In báo, nên chỉnh bằng màu CMYK như vậy bạn sẽ làm việc cùng với màu mà nhà In sử dụng. Thật hữu ích khi chỉnh màu CMYK khi chỉnh với những màu đen trên ảnh, bạn chỉ cần thay đổi màu đen trong hồ sơ CMYK

bằng cách điều chỉnh trên kênh (channel) màu đen (trong RGB không có màu đen) Hồ sơ CMYK luôn luôn hơn RGB .

Trong photoshop có nhiều công cụ và lệnh giúp cho việc chỉnh sửa các ảnh chụp



Hue _ Saturation _ Brightness

Các thuật ngữ này thường được sử dụng trong các chương trình đồ họa khi xử lý màu.

Hue: là màu phản xạ lại mắt người khi ánh sáng chiếu trên một đối tượng, một phần được hấp thu và một phần được phản xạ lại. Hue được tính toán bằng cách xác định vị trí trên bánh xe màu chuẩn (color wheel) theo độ từ 0 -> 360 độ. Hue được nhận biết bởi tên của màu như, màu đỏ, cam hoặc xanh

Saturation (chroma) là độ bão hòa (độ đậm đặc) cường độ màu Saturation mô tả sự tươi hoặc nhạt của Hue, nó được tính toán theo phần trăm 0% -> 100%

Brightness : ảnh hưởng độ sáng (Lightness) hoặc độ đậm (darkness) của màu, được đo bằng phần trăm 0% (đen) đến 100% (trắng). Photoshop giúp bạn chỉnh sửa ảnh, một công việc mà trước đây chỉ dành riêng cho các chuyên gia về lĩnh vực này. Bạn sẽ chụp ảnh và quét ảnh vào máy tính và có thể chỉnh sửa màu sắc, sắc độ đậm nhạt cho ảnh, sự hòa trộn giữa ảnh và một bức ảnh ghép khác, để tạo nên sự hoàn mỹ cho tác phẩm của bạn.

Chúng ta sẽ bắt tay vào việc chỉnh sửa ảnh với các bước tổng quát:

Kiểm tra chất lượng ảnh mà bạn Scan và định độ phân giải phù hợp với ảnh sẽ dùng

Xén ảnh với kích thước thành phẩm

Điều chỉnh độ tương phản cho toàn ảnh

Xóa bỏ sự mất cân bằng màu Color

Điều chỉnh màu

Khi sử dụng cho trang Web. In trên giấy khác với thể hiện trên màn hình. Màn