

UBND TỈNH VĨNH LONG
TRƯỜNG CAO ĐẲNG VĨNH LONG



GIÁO TRÌNH
MÔN HỌC: ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG
NGÀNH: CÔNG NGHỆ THÔNG TIN
TRÌNH ĐỘ: CAO ĐẲNG

*Ban hành kèm theo Quyết định số: /QĐ-CDVL ngày ...tháng.... năm.....
của Hiệu trưởng Trường Cao đẳng Vĩnh Long*

Vĩnh Long, năm 2022

TUYÊN BỐ BẢN QUYỀN

Tài liệu này thuộc loại sách giáo trình nên các nguồn thông tin có thể được phép dùng nguyên bản hoặc trích dùng cho các mục đích về đào tạo và tham khảo.

Mọi mục đích khác mang tính lệch lạc hoặc sử dụng với mục đích kinh doanh thiếu lành mạnh sẽ bị nghiêm cấm.

TaiLieu.vn

LỜI GIỚI THIỆU

Đồ họa là sự kết hợp giữa nghệ thuật và thông tin. Và Thiết kế đồ họa là loại hình nghệ thuật ứng dụng, kết hợp hình ảnh chữ viết và ý tưởng một cách sáng tạo để truyền đạt thông tin hiệu quả và thú vị qua các hình thức ấn phẩm in ấn và trực tuyến...

Thiết kế đồ họa được nhận định là 1 trong 10 lĩnh vực HOT nhất trong thập kỉ. Xu hướng phát triển của nền công nghiệp quảng cáo truyền thông & trực tuyến đã kéo theo sự khát đội ngũ nhân lực thiết kế đồ họa có năng lực, công việc với mức lương mơ ước cùng với sự sẵn đón và đãi ngộ người tài, vì công ty nào cũng cần cho mình ít nhất 1 người thiết kế.

Giáo trình Đồ họa ứng dụng được tác giả biên soạn bao gồm hướng dẫn sử dụng cơ bản nhất về phần mềm Adobe Photoshop và Corel Draw giúp cho người học thực hiện dễ dàng những ý tưởng để truyền thông một cách hiệu quả, tạo cho các em học sinh sinh viên có thêm nhiều cơ hội tìm được việc làm tốt sau khi ra trường.

Xin chân thành cảm ơn sự đóng góp ý kiến của các đồng nghiệp và các em Học sinh sinh viên giúp cho giáo trình được hoàn chỉnh hơn.

Vĩnh Long, ngày.....tháng.....năm 2022

Chủ biên

Nguyễn Ngọc Đoan Trang

MỤC LỤC	Trang
PHẦN I. PHOTOSHOP	1
BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ PHOTOSHOP	1
1. CÁC YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ:	1
2. MÀN HÌNH PHOTOSHOP:	2
2.1. Thanh trình đơn (menu bar)	2
2.2. Thanh tùy chọn thành phần (Option bar):	2
2.3. Vùng làm việc:	2
2.4. Hộp công cụ tùy chọn (Tool box):	2
2.5. Dòng trạng thái:	6
2.6. Bảng xô (Palette Well)	6
2.7. Bảng đối tượng (palette):	6
2.8. Hiện thị và làm việc với thanh công cụ	6
3. TẠO MỘT TẬP TIN MỚI TRONG PHOTOSHOP:	6
3.1. Mở một tập tin mới:	6
3.2. Mở một tập tin đã có sẵn trong Photoshop:	7
3.3. Cách lưu một tập tin trong Photoshop	8
3.4. Sử dụng công cụ zoom	9
3.5. Chọn và sử dụng công cụ ẩn	10
BÀI 2: TẠO VÙNG CHỌN	13
1. NHÓM CÔNG CỤ CHỌN MARQUEE (MARQUEE TOOL):	13
2. NHÓM CÔNG CỤ CHỌN LASSO (LASSO TOOL: L)	14
2.1. Công cụ Lasso	14
2.2. Công cụ Polygonal Lasso:	14
2.3. Magnetic Lasso:	15
3. CÔNG CỤ CHỌN Đũa THẦN (MAGIC WAND):	15
4. CÁC LỆNH CHỌN ĐẶC BIỆT:	15
5. XỬ LÝ VÙNG CHỌN BẰNG CÁC LỆNH TRONG MENU SELECT:	16
5.1. Mở rộng vùng chọn bằng lệnh Grow và Similar:	16
5.2. Hiệu chỉnh kích thước vùng chọn bằng lệnh Transform Selection:	16
5.3. Điều chỉnh vùng chọn bằng Modify	16
5.4. Làm dịu vùng chọn với lệnh Feather và anti-aliasing:	16
5.5. Di chuyển vùng chọn: (công cụ Move- Phím tắt V):	17
5.6. Sao chép vùng chọn:	17
5.7. Tạo vùng chọn bằng Quick Mask:	18
5.8. Tạo vùng chọn bằng đường Path:	18
BÀI 3: LỚP (LAYER)	20
1. LỚP (LAYER):	20
2. SỬ DỤNG BẢNG LAYER (LỚP):	20
3. TẠO VÀ TÔ MÀU TRÊN MẶT NẠ LỚP:	22
1. Tạo mặt nạ lớp:	22
2. Tô màu trên mặt nạ lớp:	22
3. Loại bỏ mặt nạ lớp:	22
1 Bài tập chỉnh sửa ảnh thẻ	24
BÀI 4: MÀU VÀ CHẾ ĐỘ MÀU	26
1. GIỚI THIỆU MÀU:	26
1.1. Giới thiệu:	26

1.2. Gam màu:	26
1.3. Kênh màu:	26
1.4. Chuyển đổi giữa các Bit depths:	27
1.5. Màu Background và Foreground.....	27
2. CHẾ ĐỘ MÀU VÀ MÔ HÌNH	27
2.1. Chế độ:	27
2.2. Mô hình	27
3. ĐIỀU CHỈNH MÀU VÀ TONE MÀU	28
3.1. Điều chỉnh màu:	28
3.2. Điều chỉnh Tone màu:	30
4. THAY ĐỔI MÀU	32
4.1. Điều chỉnh cân bằng màu (color Balance)	32
4.2. Thay đổi màu riêng lẻ:	33
4.3. Điều chỉnh màu bằng pha chế kênh:	33
BÀI 5: TÔ VẼ.....	35
1. CỌ VẼ:.....	35
2. NHÓM CÔNG CỤ TÔ VẼ:.....	36
2.1. Công cụ bút chì (Pencil tool):	36
2.2. Công cụ cọ vẽ (Brush tool):	36
2.3. Công cụ tô màu đơn sắc (Paint Bucket):.....	36
2.4. Công cụ tô màu chuyển sắc (Gradient tool):.....	37
2.5. Công cụ Pen, Freeform Pen, Rectangle, Round Rectangle, Elip, Polygon, line, Custom Shape.	38
2.6. Công cụ tẩy xóa (Eraser Tool)	39
2.7. Công cụ tạo văn bản Type tool:	39
BÀI 6: CÁC KỸ XẢO MỸ THUẬT (LAYER STYLE).....	41
1. TẠO BÓNG MỜ (DROPE SHADOW):	41
2. TẠO BÓNG MỜ PHÍA TRONG (INNER SHADOW):.....	42
3. TẠO HÀO QUANG (OUTER GLOW):	42
4. HIỆU ỨNG GỜ NỔI (BEVEL):.....	43
5. HIỆU ỨNG KHẮC LỒM (EMBOSS)	43
6. HIỆU ỨNG ĐƯỜNG VIỀN (STROKE):.....	44
7. HIỆU ỨNG TÔ BẰNG MẪU TÔ (PATTERN OVERLAY).....	44
8. HIỆU ỨNG TÔ MẪU CHUYỂN SẮC (GRADIENT OVERLAY).....	45
9. HIỆU ỨNG ÁNH XẠ (SATIN):	46
10. HIỆU ỨNG NHUỘM MÀU (COLOR OVERLAY):	46
BÀI 7: CÁC CÔNG CỤ HIỆU CHỈNH ẢNH	48
1. CÁC CÔNG CỤ HIỆU CHỈNH ẢNH.....	48
1.1. Công cụ sáng/ tối/ sắc độ (Dodge/Burn/Sponge):.....	48
1.2. Công cụ mờ/ sắc nét/ nhòe (Blur/ Sharpen/ Smudge):.....	49
1.3. Công cụ sao chép (Stamp Tool)	50
2. CÁC CÔNG CỤ SỬA CHỮA ẢNH:	51
2.1. Công cụ sửa chữa ảnh (Healing Brush Tool):.....	51
2.2. Công cụ chắp vá (Patch Tool):.....	51
2.3. Công cụ thay thế màu (Color Repalcement Tool):	51
3. HIỆU CHỈNH ẢNH:.....	52
3.1. Độ phân giải- kích thước:.....	52
3.2. Xoay ảnh:	52

3.3. Cắt cúp ảnh (Crop Tool):	52
3. 4. Mở rộng ảnh:	53
BÀI 8: BỘ LỌC (FILTER)	54
1. HIỆU ỨNG ARTISTIC (kỹ xảo mỹ thuật).....	54
2. HIỆU ỨNG BLUR (Làm mờ):	56
3. HIỆU ỨNG BRUSH STROKE (đường viền):	57
4. HIỆU ỨNG DISTORE (biến dạng) :	57
5 . HIỆU ỨNG NOSE.....	58
6. HIỆU ỨNG PIXELATE :	58
7. HIỆU ỨNG RENDER	59
8. HIỆU ỨNG SHARPEN (sắc nét):	60
9. HIỆU ỨNG SKETCH (PHÁC THẢO)	60
10. HIỆU ỨNG STYLIZE:	61
11. HIỆU ỨNG TEXTURE:	63
12. HIỆU ỨNG VIDEO:.....	63
13. NHÓM HIỆU ỨNG OTHER:	63
14. HIỆU ỨNG LIQUIFY:	64
PHẦN II : COREL DRAW	66
BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ COREL DRAW	66
I. KHÁI NIỆM VỀ ẢNH VECTOR VÀ ẢNH BITMAP.	66
II. KHỞI ĐỘNG COREL DRAW	66
1. Khởi động coreldraw:.....	66
2. Màn hình CorelDraw:.....	67
III. BẢNG ĐẶC TÍNH KHI MỚI KHỞI ĐỘNG COREL:	68
IV. MỘT SỐ THAO TÁC CẦN THIẾT KHI BẮT ĐẦU LÀM VIỆC VỚI COREL	69
1. Khai báo:	69
2. Thao tác thu phóng màn hình:F2: chọn công cụ phóng đại(Zoom tool). Mỗi lần nhấp công cụ lên màn hình,vùng ảnh sẽ phóng đại gấp 2lần.	69
3. Tạo tập tin dự phòng và lưu tự động:.....	69
4. Các chế độ xem màn hình:	69
5. Thước đo-lưới-đường hướng dẫn:.....	69
6. Dùng Snap to Guidelines:	70
7. Hiện thị hoặc ẩn các đường hướng dẫn:.....	70
8. Xoá các đường hướng dẫn:	70
BÀI 2: CÁC CÔNG CỤ TẠO HÌNH	74
I. CÔNG CỤ CHỌN (PICK TOOL - PHÍM TẮT SPACE BAR).....	74
II. CÔNG CỤ TẠO HÌNH:.....	74
1. Hình chữ nhật và hình vuông.(F6)	74
2. Hình elip và hình tròn.(F7).....	75
3. Hình đa giác và hình sao (Y):.....	75
4. Hình xoắn ốc(A):.....	76
5. Bảng tính(D):.....	76
III. CÔNG CỤ BÚT VẼ:	76
1. Bút vẽ tự do (Freehand tool) (F5):	76
2. Công cụ 2 - Point Line:	77
3. Bút Bezier (Bezier tool):	77
4. Bút mỹ thuật (Artistic Media tool_I):	77

5. Công cụ Pen:	77
6. Công cụ Polyline:	77
7. Công cụ Point Curve:	78
8. Công cụ ghi nhận kích thước (Dimension tool):	78
IV. CÔNG CỤ ĐƯỜNG VIỀN (OUTLINE TOOL):	78
BÀI 3: CHỈNH SỬA HÌNH VẼ-CÁC CÔNG CỤ ĐỊNH DẠNG	80
I. CÔNG CỤ CHỈNH SỬA HÌNH VẼ (SHAPE TOOL-F10):	80
1. Hình chữ nhật và hình vuông:	81
2. Hình elip và hình tròn:	81
3. Đa giác và hình sao:	81
4. Các dòng chữ mỹ thuật(Artistic Text):	81
II. CÔNG CỤ CẮT XÉN (KNIFE TOOL):.....	82
III. CÔNG CỤ TẮY XÓA (ERASER TOOL):	82
IV. CÔNG CỤ VẼ CÁC HÌNH CƠ BẢN (COMMON SHAPES):.....	82
V. CÔNG CỤ ZOOM-HAND:	83
BÀI 4: MÀU SẮC VÀ TÔ MÀU	87
I. KHÁI NIỆM MÀU	87
II. BẢNG MÀU:	88
III. CÁC DẠNG TÔ MÀU:	90
1. Tô đồng nhất Uniform (uniform fill):	90
2. Tô phun Fountain (Fountain fill):.....	90
3. Tô mẫu (pattern fill)	91
4. Tô kết cấu (texture fill):	93
5. Tô PostScript Texture:	93
6. Xoá màu (No fill):	94
IV. ĐỊNH DẠNG VÀ TÔ MÀU ĐƯỜNG VIỀN (OUTLINE TOOL):	94
V. CÔNG CỤ EYEDROPPER:	94
VI. CÔNG CỤ INTERACTIVE SMART FILL (G) VÀ INTERACTIVE MESH FILL (M):	95
1. Interactive smart fill:	95
2. Interactive Mesh Fill:	95
BÀI 5: CÁC PHÉP BIẾN ĐỔI-BIẾN DẠNG-XỬ LÝ ĐỐI TƯỢNG	99
I. CÁC PHÉP BIẾN DẠNG BIẾN ĐỔI:.....	99
1. Di chuyển:	99
2. Quay:	99
3. Tỷ lệ và lật đối xứng:	100
4. Thay đổi kích thước theo số đo;	100
5. Kéo nghiêng lệch:.....	100
II. CÁC PHƯƠNG PHÁP TẠO HÌNH TỪ NHIỀU ĐỐI TƯỢNG:	101
1. Hàn nối 2 đối tượng (Weld):	101
2. Xén 2 đối tượng (trim):	101
3. Lấy phần giao 2 đối tượng:	102
III. CÁC PHƯƠNG PHÁP XỬ LÝ SẮP XẾP ĐỐI TƯỢNG:	102
1. Nhóm các đối tượng (group-Ctrl+G):	102
2. Liên kết đối tượng (combine):.....	102
3. Sắp xếp thứ tự (order):	103
4. Gióng hàng và phân bố đối tượng (Align-Distribution):	103
5. Nhân bản đối tượng:	105

IV. MỘT SỐ LỆNH XỬ LÝ ĐỐI TƯỢNG:	105
BÀI 6: HIỆU ỨNG	109
I. HIỆU ỨNG TRONG SUỐT (INTERACTIVE TRANSPARENCY TOOL):	109
1. Thao tác:	109
2. Bảng thuộc tính:	109
II. HIỆU ỨNG HOÀ NHẬP (INTERACTIVE BLEND TOOL):	113
1. Thao tác:	114
2. Thanh thuộc tính:	115
III. HIỆU ỨNG ĐƯỜNG VIỀN (INTERACTIVE CONTOUR TOOL-CTRL+F9):	
125	
1. Thao tác:	125
2. Bảng thuộc tính:	125
IV. HIỆU ỨNG BIẾN DẠNG (INTERACTIVE DISTORTION TOOL):	126
1. Thao tác:	126
2. Thanh thuộc tính:	126
V. HIỆU ỨNG HÌNH BAO (INTERACTIVE ENVELOPE TOOL):	127
1. Thao tác:	127
2. Thanh thuộc tính:	128
VI. HIỆU ỨNG TẠO KHỐI 3 CHIỀU (INTERACTIVE EXTRUDE TOOL):	128
1. Thao tác:	128
2. Thanh thuộc tính:	129
VII. HIỆU ỨNG TẠO BÓNG MỜ (INTERACTIVE DROP SHADOW TOOL): ..	130
1. Thao tác:	130
2. Thanh thuộc tính:	130
VIII. HIỆU ỨNG THẤU KÍNH (LENS EFFECT: ALT-F3):	131
IX. HIỆU ỨNG PHỐI CẢNH (ADD PERSPECTIVE EFFECT):	132
X. HIỆU ỨNG LỒNG XÉN ẢNH (POWER CLIP):	132
BÀI 7: LÀM VIỆC VỚI ẢNH BITMAP	136
I. TƯƠNG QUAN GIỮA ẢNH VECTOR VÀ ẢNH BITMAP:	136
1. Khái niệm ảnh vector và ảnh bitmap:	136
2. Chuyển đổi ảnh vector thành ảnh bitmap:	136
II. HIỆU CHỈNH ẢNH BITMAP:	137
1. Hiệu chỉnh độ sáng, độ tương phản, rõ nét:	137
2. Hiệu chỉnh các vùng sáng tối riêng biệt:	138
3. Hiệu độ vùng sáng của ảnh:	138
4. Cân chỉnh sắc độ của ảnh:	139
5. Thay đổi màu:	139
III. ÁP DỤNG CÁC HIỆU ỨNG (FILTERS) CỦA COREL TRÊN ẢNH BITMAP:	
140	
1. Một số hiệu ứng không gian 3 chiều thông dụng (3 D Effect):	140
2. Hiệu ứng Art Strokes:	143
3. Hiệu ứng làm mờ Blur:	143
4. Hiệu ứng Creative:	144
5. Hiệu ứng Biến dạng Distort:	145
6. Hiệu ứng nhiễu Noise:	145
TÀI LIỆU THAM KHẢO	153

GIÁO TRÌNH MÔN HỌC/MÔ ĐUN

Tên môn học/mô đun: ĐỒ HỌA ỨNG DỤNG

Mã môn học/mô đun:

Vị trí, tính chất, ý nghĩa và vai trò của môn học/mô đun:

- Vị trí: Môn học được bố trí sau khi học xong môn tin học căn bản
- Tính chất: Tính chất: là môn học kỹ thuật
- Ý nghĩa và vai trò của môn học/mô đun: Biết kỹ năng về xử lý ảnh

Mục tiêu của môn học/mô đun:

- Về kiến thức:
 - + Khái niệm và kiến thức cơ bản về ý tưởng thiết kế.
 - + Kiến thức cơ bản về màu sắc và nguyên tắc phối màu.
 - + Kiến thức về bố cục trong hình ảnh.
- Về kỹ năng:
 - + Biết đưa ra ý tưởng thiết kế.
 - + Vận dụng nguyên tắc phối màu trong thiết kế.
 - + Bố cục tốt hình ảnh trong nhiếp ảnh và thiết kế đồ họa.
- Về năng lực tự chủ và trách nhiệm:
 - + Phát huy tính sáng tạo, tỉ mỉ trong công việc.
 - + Có tinh thần trách nhiệm cao trong học tập và làm việc

Nội dung của môn học/mô đun:

Số TT	Tên các Bài	Thời gian			
		Tổng số	Lý thuyết	Thực hành	Kiểm tra
PHẦN 1 PHOTOSHOP					
1	Bài 1: Khởi đầu với Photoshop	3	1	2	0
	1. Giới thiệu				
	2. Các yêu cầu về thiết bị				
	3. Màn hình photoshop				
	4. Tạo một tập tin mới trong photoshop				
2	Bài 2: Tạo vùng chọn	13	2	10	1
	1.Nhóm công cụ chọn marquee (marquee tool)				

	2.Nhóm công cụ chọn lasso (lasso tool)				
	3.Công cụ chọn đũa thần (magic wand)				
	4.Các lệnh chọn đặc biệt				
	5.Xử lý vùng chọn bằng các lệnh trong menu select				
3	Bài 3: Thao tác với lớp (Layers)	7	2	5	0
	1.Giới thiệu về lớp – Palette Layers.				
	2.Một số thao tác cơ bản về lớp: Tạo, nhân bản, đổi tên, trộn , xóa...				
	3.Tìm hiểu về các chế độ hòa trộn (Blending Mode).				
	4.Sử dụng Layer Mask, Vector Mask, Clipping Mask				
	5.Cơ bản về Layer Style.				
4	Bài 4: Màu và chế độ màu	13	2	10	1
	1. Giới thiệu màu				
	2. Chế độ màu và mô hình				
	3. Điều chỉnh màu và tone màu				
	4. Thay đổi màu				
5	Bài 5: Tô vẽ - Chấm sửa ảnh	11	2	8	1
	1.Cọ vẽ				
	2.Nhóm công cụ tô vẽ				
6	Bài 6: Các công cụ hiệu chỉnh ảnh	14	3	10	1
	1. Các công cụ hiệu chỉnh ảnh				
	2. Các công cụ sửa chữa ảnh				
	3. Hiệu chỉnh ảnh				
7	Bài 7: Bộ lọc (Filter)	14	3	10	1
	1. Tìm hiểu về bộ lọc				
	2. Tìm hiểu tác dụng một số bộ lọc được cài sẵn.				
	3. Cài đặt một số bộ lọc vào phần mềm				
	8. Hiệu ứng thấu kính (lens effect: alt-f3)				
	9.Hiệu ứng phối cảnh (add perspective effect)				
	10.Hiệu ứng lồng xén ảnh (power clip)				
PHẦN 2: CORELDRAW					
1	Bài 1: Tổng quan về corel draw	3	1	2	0
	1. Khái niệm về ảnh vector và ảnh bitmap.				

	2. Khởi động corel draw.				
	3. Bảng đặc tính khi mới khởi động corel				
	4. Một số thao tác cần thiết khi bắt đầu làm việc với COREL				
2	Bài 2: Các công cụ tạo hình	6	2	3	1
	1.Công cụ chọn (pick tool - phím tắt space bar)				
	2.Công cụ tạo hình				
	3.Công cụ bút vẽ				
	4.Công cụ đường viền (outline tool)				
	5.Công cụ chỉnh sửa hình vẽ (shape tool-f10)				
	6. Công cụ cắt xén (knife tool)				
	7. Công cụ tẩy xóa (eraser tool)				
	8. Công cụ biến dạng tự do (free tranform tool)				
	9. Công cụ vẽ các hình cơ bản (basic shapes)				
	10. Công cụ zoom-hand				
3	Bài 3: chỉnh sửa hình vẽ-các công cụ định dạng	6	2	4	
	1. Công cụ chỉnh sửa hình vẽ (shape tool-f10):				
	2. Công cụ cắt xén (knife tool)				
	3. Công cụ tẩy xóa (eraser tool)				
	4. Công cụ biến dạng tự do (free tranform tool)				
	5. Công cụ vẽ các hình cơ bản (basic shapes)				
	6. Công cụ zoom-hand				
4	Bài 4: Màu sắc và tô màu	6	2	4	0
	1. Khái niệm màu				
	2. Bảng màu				
	3. Các dạng tô màu				
	4. Định dạng và tô màu đường viền (outline tool)				
	5. Công cụ eyedropper và paintbucket				
	6.Công cụ interactive fill (g) và interactive mesh fill (m)				
5	Bài 5: Các phép biến đổi-biến dạng-xử lý đối tượng	9	3	5	1
	1. Các phép biến dạng biến đổi				
	2. Các phương pháp tạo hình từ nhiều đối tượng				
	3. Các phương pháp xử lý sắp xếp đối tượng				

	4. Một số lệnh xử lý đối tượng				
6	Bài 6: Hiệu ứng	8	3	5	0
	1. Hiệu ứng thấu quang (interactive transparency tool)				
	2. Hiệu ứng hoà nhập (interactive blend tool)				
	3. Hiệu ứng đường viền (interactive contour tool-ctrl+f9)				
	4. Hiệu ứng biến dạng (interactive distortion tool)				
	5. Hiệu ứng hình bao (interactive envelope tool)				
	6. Hiệu ứng tạo khối 3 chiều (interactive extrude tool)				
	7. Hiệu ứng tạo bóng mờ (interactive drop shadow tool)				
	8. Hiệu ứng thấu kính (lens effect: alt-f3)				
	9. Hiệu ứng phối cảnh (add perspective effect)				
	10. Hiệu ứng lồng xén ảnh (power clip)				
7	Bài 7: Làm việc với ảnh bitmap	7	2	5	0
	1. Khái niệm ảnh vector và ảnh bitmap				
	2. Chuyển đổi ảnh vector thành ảnh bitmap				
	3. Hiệu chỉnh ảnh				
	4. Áp dụng các hiệu ứng (filters) của corel trên ảnh bitmap				
	Cộng	90	30	55	5

PHẦN I. PHOTOSHOP

BÀI 1: TỔNG QUAN VỀ PHOTOSHOP

Giới thiệu:

Photoshop là một chương trình chuẩn mực dùng trong việc xử lý ảnh, xử lý các tập tin ảnh dạng lưới điểm pixel (thường gọi là ảnh bitmap)

Hiện nay có nhiều chương trình xử lý ảnh như Corel photopaint, Photo Editor, photoshop... trong đó Photoshop là chương trình thông dụng và chuyên nghiệp nhất với nhiều chức năng mạnh như:

Xử lý ảnh:

Ghép hình ảnh (kỹ xảo hình ảnh)

Hiệu chỉnh ảnh màu

Phục chế ảnh cũ

Biến đổi ảnh đen trắng thành ảnh màu và ngược lại

Thiết kế:

Thiết kế quảng cáo và bao bì nhãn hiệu

Trình bày bìa và tạp chí.

Có thể kết hợp giữa Photoshop với các chương trình đồ họa khác tạo nên các thiết kế đẹp và hiệu quả cao.

Mục tiêu:

- Hiểu và vận dụng được cấu hình máy tính để cài đặt phần mềm Photoshop.
- Trình bày được chức năng và cách sử dụng các công cụ cơ bản của Photoshop.
- Thực hiện được các thao tác cơ bản của phần mềm Photoshop.
- Yêu thích môn học Photoshop.

Nội dung chính:

1. CÁC YÊU CẦU VỀ THIẾT BỊ:

Hệ điều hành Windows

- Vi xử lý: Intel Pentium 4 hoặc AMD Athlon 64
- Windows XP SP3 (Service Pack 3) hoặc Windows 7 SP1 (Service Pack 1). Adobe Creative Suite 5.5 và những ứng dụng CS6 cũng hỗ trợ Windows 8 và Windows 8.1.
- Ram: 1 GB
- Ổ đĩa cài đặt Adobe Photoshop CS6 trống 1G (không thể cài đặt trên các thiết bị lưu trữ rời)
- Màn hình hiện thị 1024 x 768 (khuyến nghị 1280 x 800) với 16-bit màu and 512 MB (khuyến nghị 1 GB) của VRAM
- OpenGL 2.0-capable system
- Ổ đĩa DVD (Nếu bạn cài đặt Photoshop cs6 từ đĩa DVD)
- Internet để kích hoạt và sử dụng các dịch vụ trực tuyến.

Trong thực tế, khi thao tác với ảnh có chất lượng cao, nhiều màu là ta đã mở hợp tập tin có kích thước lớn, lúc này Photoshop cần một khoảng trống trên bộ nhớ Ram lớn hơn gấp nhiều lần kích thước của tập tin mới có thể làm việc tốt được. Nếu Ram không

đáp ứng đủ Photoshop các loại...sẽ phải sử dụng đến những khoảng trống còn lại của đĩa cứng, gọi là bộ nhớ ảo (virtual memory). Khi không đủ chỗ trên đĩa cứng công việc của ta có thể không hoàn tất được hoặc gặp nhiều trục trặc. Vì thế, trong thực tế để làm việc tốt với Photoshop ta cần máy có bộ nhớ Ram lớn hơn.

2. MÀN HÌNH PHOTOSHOP:

Màn hình photoshop bao gồm các thành phần sau:

2.1.Thanh trình đơn (menu bar)

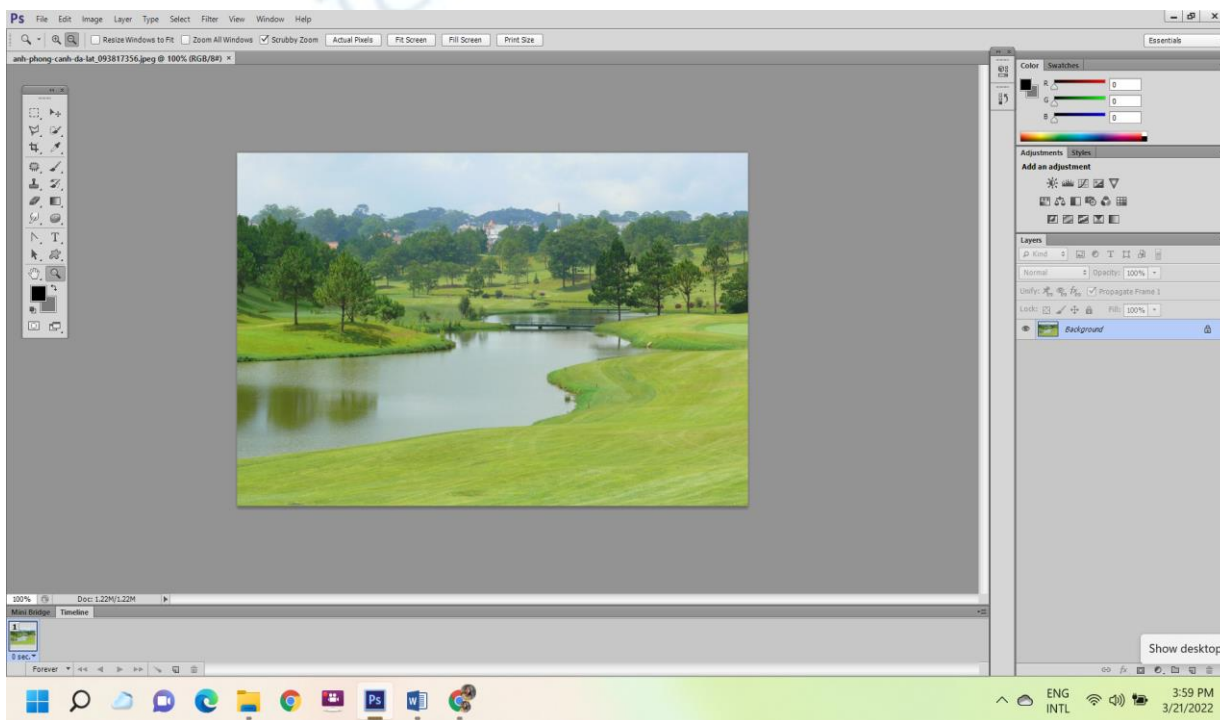
Chứa các lệnh dùng để thực hiện các tác vụ. Các menu được kết hợp theo chủ đề như File, Edit, Image, Layers, Select, Filter, Wiew, Window, Help.

2.2.Thanh tùy chọn thành phần (Option bar):

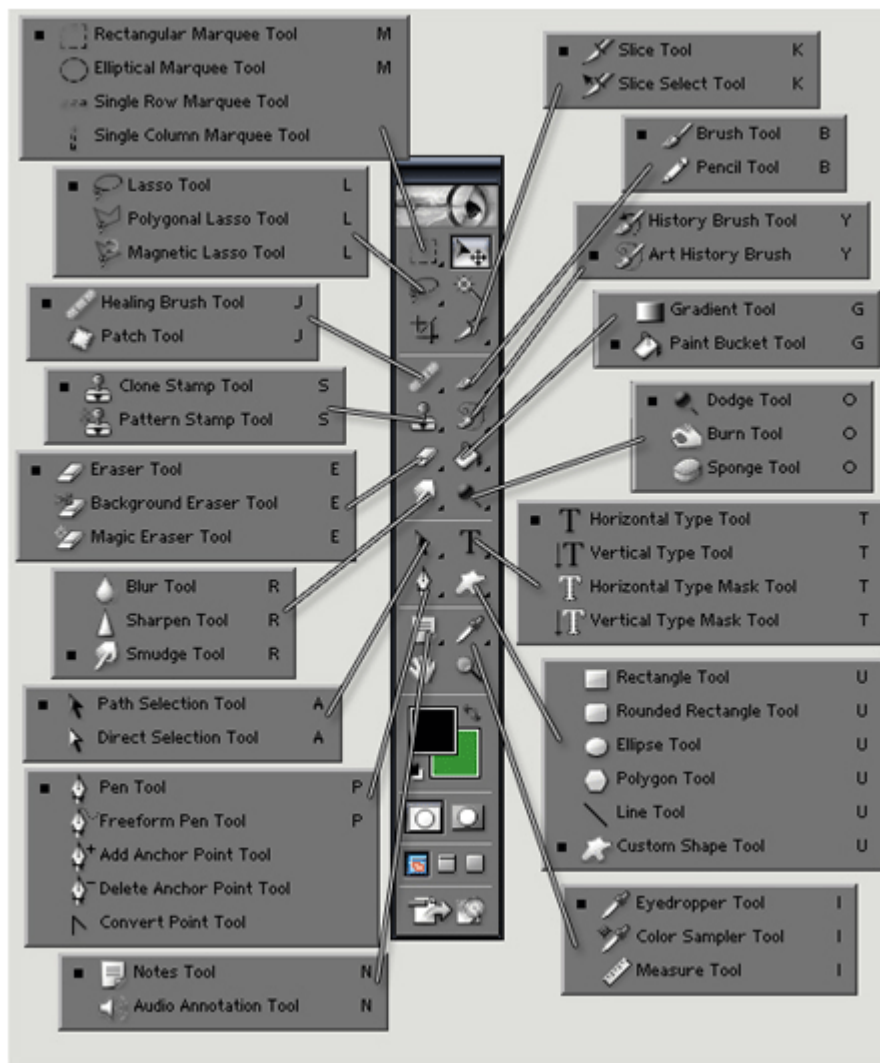
Dùng phối hợp với các công cụ, cung cấp các thông số, tham số tùy chọn cho công cụ.

2.3.Vùng làm việc:

Vùng giữa màn hình để hiển thị các hình ảnh.



2.4. Hộp công cụ tùy chọn (Tool box):



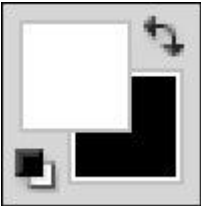
THANH CÔNG CỤ PHOTOSHOP

Gồm 22 công cụ giúp cho việc sửa chữa, chọn lựa và điều chỉnh ảnh. Trong hộp còn có 2 ô chỉ thị màu Foreground (màu mặt) và background (màu nền).

Chức năng của các công cụ trong Tool box:

	Rectangular Marquee Tool (<i>phím tắt: M</i>): Đây là công cụ lựa chọn dạng cơ bản, lựa chọn vùng theo dạng hình khối cơ bản (có thể là hình chữ nhật, elip, 1 dòng đơn hoặc 1 cột đơn. Nếu muốn lựa chọn theo dạng hình vuông hoặc hình tròn cân đối thì giữ Shift trong quá trình khoanh vùng. Nếu muốn thay đổi khung chọn giữa hình chữ nhật và hình ellip thì nhấn Shift + M (hoặc chuột phải vào biểu tượng công cụ trên thanh Toolbox và chọn hình như ý).
	Move Tool (<i>phím tắt: V</i>): Đây là công cụ di chuyển. Nếu bạn đang chọn một vùng, sử dụng công cụ này để di chuyển vùng chọn đó. Bạn cũng có thể di chuyển nhiều layer một lúc sau khi đã chọn layer cần di chuyển.

	Lasso Tool (<i>phím tắt: L</i>): Đây là một công cụ lựa chọn khác, công cụ này cho phép bạn vẽ nhanh một vùng chọn. Vùng chọn này có thể là một hình dạng đặc biệt tùy theo từng phần trên bức ảnh của bạn. Giữ Shift + L để thay đổi chế độ chọn khoanh vùng (Lasso) hay đa giác (Polygonal hoặc Magnetic).
	Quick Selection Tool (<i>phím tắt: W</i>): Đây là công cụ chọn vùng gần đúng. Kích biểu tượng bút vẽ vào một vùng của bức ảnh, Photoshop sẽ đọc và cố gắng lấy vùng chọn có màu sắc tương đồng. Nhấn Shift + W để thay đổi giữa công cụ Quick Selection Tool và Magic Wand Tool.
	Crop Tool (<i>phím tắt: C</i>): Vẽ thành một vùng chọn hình chữ nhật, sau đó cắt lấy bức ảnh nằm trong vùng chọn đã vẽ. Công cụ này rất hữu ích thường được sử dụng để cắt xén một bức ảnh có không gian hơi "thừa". Nhấn Shift + C để thay đổi giữa công cụ Slice và Slice Select, một công cụ hữu ích để tạo ra nhiều hình ảnh từ một hình duy nhất, thường sử dụng trong việc lên hình ảnh cho một website.
	Eyedropper Tool (<i>phím tắt: I</i>): Chọn một màu bất kỳ từ tài liệu mà bạn đã mở. Shift + I để thay đổi giữa các công cụ: Color Sampler, Ruler và Note Tool.
	Spot Healing Brush Tool (<i>phím tắt: J</i>): Rất hữu ích trong việc xóa các vết ô, trầy xước không mong muốn trên ảnh. Nhấn Shift + J để thay đổi giữa Healing Brush, Patch Tool và công cụ Red Eye (dùng để xử lý mắt đỏ)
	Brush Tool (<i>phím tắt: B</i>): Đây là công cụ phết tạt duy nhất trên Toolbox. Rất nhiều bài trên Quản Trị Mạng đã hướng dẫn sử dụng công cụ này để vẽ các hình ảnh lặp đi lặp lại. Nhấn Shift + B để lựa chọn lần lượt công cụ Pencil, Color Replacement Tool, và Mixer Brushes.
	Clone Stamp Tool (<i>phím tắt: S</i>): Đây cũng là một công cụ brush sửa ảnh khác, giữ Alt và kích chuột vào vùng nền "nguồn" và sau đó kích chuột trái chọn vùng nền muốn "phủ" vùng "nguồn" lên. Nhấn Shift + S để chọn các công cụ đóng dấu khác nhau.
	History Brush Tool (<i>phím tắt: Y</i>): Làm việc song song với History Palette, bạn có thể "lấy lại màu gốc" với công cụ này. Sử dụng như một công cụ lọc, bạn chọn phần muốn lấy lại màu nền như ảnh gốc (phần được chọn phải nằm trong vùng đã bị thay đổi nền). Nhấn Shift + Y để thay đổi giữa History Brush Tool và Art History Brush Tool.
	Eraser Tool (<i>phím tắt: E</i>): Đây là công cụ dùng để xóa một vùng ảnh. Nếu ảnh là layer Background hoặc bị khóa thì vùng bị xóa sẽ lấy theo màu Background Color. Nhấn Shift + E để chuyển giữa chế độ xóa Eraser, Background Eraser, hay Magic Eraser.

	Gradient Tool (<i>phím tắt: G</i>): Kịch và kéo gradient màu phủ đầy lên layer hoặc vùng mà bạn chọn bằng màu foreground và background trên thanh công cụ. Có rất nhiều tùy chọn gradient màu bạn có thể sử dụng. Mở rộng trong công cụ này còn có Paint Bucket Tool - dùng để phủ một màu đơn cho 1 vùng hoặc 1 layer đang chọn. Nhấn Shift + G để chuyển đổi giữa 2 chế độ phủ màu.
	Blur, Sharpen, and Smudge Tools : mặc định, công cụ này không có phím tắt. Có ba công cụ chỉnh sửa ảnh nằm trong nút công cụ này. Smudge là thanh công cụ đặc biệt có thể tạo hiệu ứng vuốt màu tuyệt vời trên hình ảnh của bạn. Chuột phải vào nút công cụ để chọn những công cụ khác nhau: Blur và Sharpen.
	Dodge and Burn Tools (<i>phím tắt: O</i>): Dodge và Burn là công cụ chỉnh sửa giúp làm sáng hoặc tối một vùng cho bức ảnh. Nhấn Shift + O để thay đổi lựa chọn giữa các công cụ.
	Pen Tool (<i>phím tắt: P</i>): Đây là một công cụ "gây ác mộng" cho người dùng mới bắt đầu. Các công cụ Pen rất khó trong việc sử dụng nhưng là một ưu điểm của Photoshop. Shift + P sẽ cho phép bạn chuyển đổi giữa các công cụ làm việc với path (đường dẫn).
	Type Tool (<i>phím tắt: T</i>): Cho phép bạn nhập một đoạn nội dung, mặc định là theo chiều ngang. Nhấn Shift + T để chọn công cụ Vertical Type Tool (nhập nội dung theo chiều dọc) và Type Mask Tools.
	Path Selection and Direct Selection Tools (<i>phím tắt: A</i>): Đây là một công cụ chỉnh sửa các phân đoạn trong một đoạn đường dẫn (path). Có thể bỏ qua công cụ này trừ khi bạn sử dụng Pen Tool để vẽ 1 đoạn đường dẫn. Nhấn Shift + A để chuyển đổi giữa Path Selection và Direct Selection.
	Custom Shape Tool (<i>phím tắt: U</i>): Đây là công cụ để tạo các hình vector hoặc clipart từ một thư viện hình có sẵn. Nhấn Shift + U để lựa chọn giữa các công cụ vẽ hình chữ nhật, tam giác, các đường nét và hình clipart.
	Zoom Tool (<i>phím tắt: Z</i>): Đây là công cụ dùng để zoom to và nhỏ ảnh. Phóng to với việc nhấn chuột trái và thu nhỏ bằng cách nhấn thêm Alt trong khi kích chuột. Đây là công cụ cơ bản nhất trên thanh công cụ.
	Hand Tool (<i>phím tắt: H</i>): Cuộn tài liệu mà không cần sử dụng con trỏ chuột hay phím mũi tên. Nhấn và giữ phím Space bất cứ khi nào bạn cần sử dụng công cụ này, nhả phím Space khi không cần sử dụng đến nó nữa.
	Background/Foreground : Đây là bảng 2 màu sắc đang được sử dụng để chỉnh sửa ảnh. Màu trên là Foreground, màu dưới là Background. Nhấn phím X trên bàn phím để chuyển đổi màu Foreground thành Background và ngược lại. Nhấn phím D để đưa 2 màu này về mặc định là trắng và đen.



Quick Mask Mode (phím tắt: Q): Đây là một chế độ thay thế cho việc tạo các lựa chọn phức tạp với các công cụ Brush, Eraser và Paint Bucket. Nhấn phím Q để chuyển đổi giữa việc chọn chế độ Quick Mask Mode và chế độ thường.

2.5. Dòng trạng thái:

Ở dưới đáy cửa sổ màn hình cho biết tỉ lệ hiển thị của ảnh trên màn hình và kích thước căn bản của tập tin.

2.6. Bảng xô (Palette Well)

Hỗ trợ việc kết hợp các bảng trong vùng thao tác đối tượng.

2.7. Bảng đối tượng (palette):

Gồm các bảng không cố định hỗ trợ việc kiểm tra và xử lý ảnh.

Photoshop có 14 bảng chức năng, trừ bảng Option là bảng có vị trí cố định (bảng có dạng một thanh ngang-bar nằm bên dưới các menu) 13 bảng còn lại là bảng không cố định trên màn hình, chúng có thể tắt, mở, di chuyển theo ý người sử dụng.

13 bảng này được phân làm 4 nhóm:

- Nhóm 1: gồm các bảng Navigator và Info.
- Nhóm 2: gồm các bảng Color, Swatches và Styles.
- Nhóm 3: gồm các bảng Layer, Channels, Paths, History, Presets và Action.
- Nhóm 4: gồm các bảng Brush, Character và Paragraph

2.8. Hiển thị và làm việc với thanh công cụ

Để hiển thị hoặc ẩn hộp công cụ Toolbox:

Chọn Window → Show Tools hoặc Window → Hide Tools.

3. TẠO MỘT TẬP TIN MỚI TRONG PHOTOSHOP:

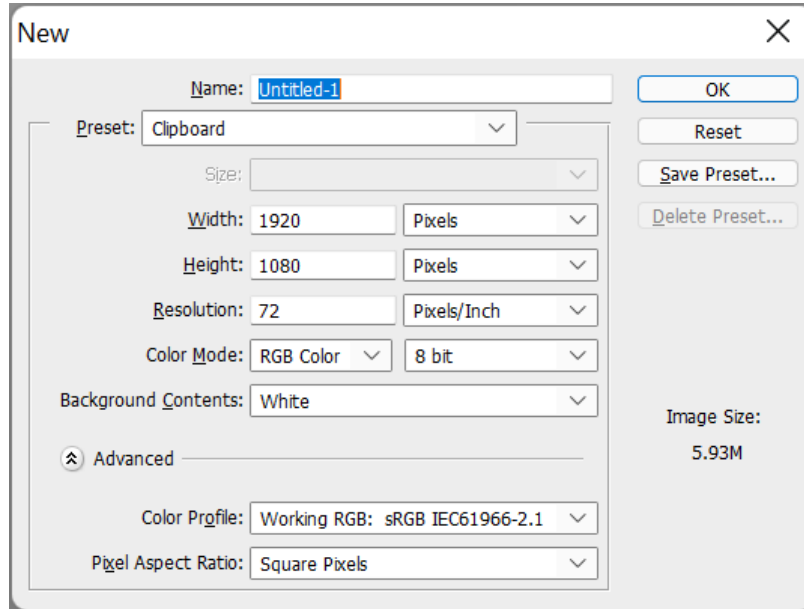
3.1. Mở một tập tin mới:

Menu File → > new (phím tắt Ctrl+N)

- Name: tên file
- Preset: danh sách một số khổ ảnh phù hợp với khổ giấy có sẵn hoặc với một số công việc thuộc lĩnh vực hình ảnh, phim video mà ta có thể chọn nhanh.
- Width: độ rộng của ảnh theo đơn vị
- Height: chiều cao của ảnh.
- Resolution: Độ phân giải của ảnh (càng cao thì ảnh càng đẹp nhưng có kích thước file lớn)
- Color mode: Ấn định hệ màu cho tập tin mới: có 5 hệ màu thông dụng:
 - Bitmap: Ảnh đen trắng không có xám trung gian
 - Grayscale: Ảnh đen trắng có sắc độ màu xám trung gian

- RGB: chế độ màu làm việc chuẩn của máy vi tính
- CMYK: chế độ màu dùng cho máy in công nghiệp
- Lab color: một chế độ màu đặc biệt thường dùng cho các ảnh photo CD hoặc dùng để làm phim hoạt hình.

○ Background content: màu nền của ảnh



3.2. Mở một tập tin đã có sẵn trong Photoshop:

- Sử dụng menu **File→Open (Ctrl+O)**

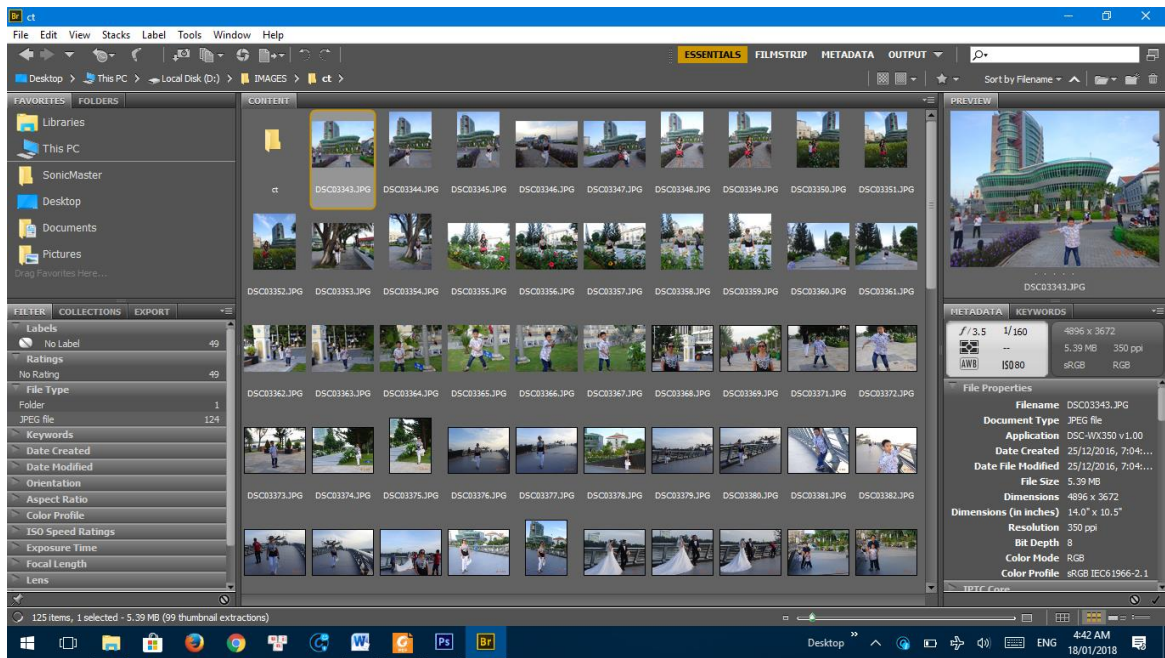
Menu **File→ Open** chọn đường dẫn đến tên file

Photoshop có thể mở được nhiều file có kiểu đuôi khác nhau

- File do Photoshop tạo ra:
- File có các kiểu đuôi khác

- **Mở file ảnh bằng file browser:**

Menu **File-Browse in Bridge (Alt+Ctrl+O)**



Mở File ảnh bằng một trong 2 cách sau: Nhấp đúp lên hoặc File→ Open (Ctrl+O).

Đóng cửa sổ File Browser: Nhấp nút Close của cửa sổ File Browser hoặc File→ Close.

3.3. Cách lưu một tập tin trong Photoshop

File→ Save:

Lưu file đặt tên (nếu là file mới)

Lưu chồng file hiện hành (nếu file cũ đã đặt tên rồi)

File→ Save as

Lưu file đặt tên (nếu là file mới)

Lưu file đổi tên (nếu là file cũ đổi lại)

File→ Save as a copy:

Lưu bản sao.

Lưu đổi kiểu đuôi của file.