

STK

PHẠM QUANG HUẤN  
PHẠM QUANG HUY



# GIÁO TRÌNH XỬ LÝ ẢNH PHOTOSHOP CC



NHÀ XUẤT BẢN THANH NIÊN

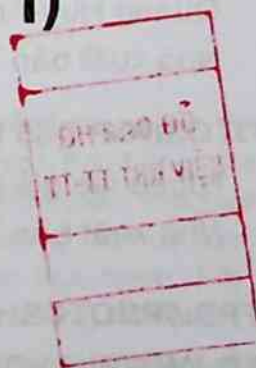
PHẠM QUANG HUẤN - PHẠM QUANG HUY

**GIÁO TRÌNH**

**XỬ LÝ ẢNH**

**PHOTOSHOP CC**

**(TÁI BẢN BỔ XUNG LẦN 1)**



**NHÀ XUẤT BẢN THANH NIÊN**

# TÀI LIỆU THAM KHẢO

## **TỰ HỌC PHOTOSHOP CC TOÀN TẬP**

Phạm Quang Huy

Nhà xuất bản Thanh niên-2019

## **PHOTOSHOP GIÁO TRÌNH XỬ LÝ ẢNH**

Phạm Quang Huy

Nhà xuất bản Thanh niên-2018

## **GIÁO TRÌNH THỰC HÀNH PHOTOSHOP**

Phạm Quang Huy

Nhà xuất bản Thanh niên-2018

## **GIÁO TRÌNH XỬ LÝ ẢNH PHOTOSHOP CS6**

Phạm Quang Hiển-Văn Thị Tư-Phạm Hoàng Chi

Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa-2015

## **PHOTOSHOP CS6 – CHUYÊN ĐỀ CHỈNH SỬA ẢNH**

Phạm Quang Hiển-Văn Thị Tư-Phạm Hoàng Chi

Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa-2015

## **PHOTOSHOP DÀNH CHO NGƯỜI BẮT ĐẦU**

Quang Huy-Ánh Tuyết-Quang Hiển

Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa-2015

## **PHOTOSHOP CS5 DÀNH CHO NGƯỜI TỰ HỌC (TẬP 1-5)**

Nhiều tác giả (Tủ sách STK)

Nhà xuất bản Từ điển Bách khoa-2013

[HTTPS://PHOTOSHOPROADMAP.COM](https://photoshoproadmap.com)

[HTTP://WWW.PHOTOSHOPSUPPORT.COM](http://www.photoshopsupport.com)

[HTTPS://WWW.PHOTOSHOPTUTORIALS.WS/](https://www.photoshoptutorials.ws/)

[HTTPS://WWW.PHOTOSHOPESSENTIALS.COM/](https://www.photoshopeentials.com/)

# GIỚI THIỆU

Chúc mừng bạn đến với tủ sách STK qua bộ sách "**HƯỚNG DẪN SỬ DỤNG PHOTOSHOP CC**", một chương trình đầy quyền năng trong chỉnh sửa ảnh. **GIÁO TRÌNH XỬ LÝ ẢNH PHOTOSHOP CC** là tập 1 trong bộ sách này gồm 2 phần trình bày qua 6 chương với trên 30 bài tập thực hành khai thác các công cụ và lệnh cơ bản trong Photoshop CC để ghép và chỉnh sửa ảnh giúp các bạn tiết kiệm thời gian, đạt năng suất hơn khi làm việc với Photoshop CC cũng như với các phiên bản cũ hơn như Photoshop CS5, CS6. Phần lý thuyết trình bày trong phần 1 gồm 4 chương được trình bày rõ ràng thông qua các bài tập nhỏ minh họa. Chương 5 và 6 là hai chương thực hành với 23 bài tập được trình bày với các minh họa trực quan, dễ thực hành giúp bạn đọc củng cố phần lý thuyết đã trình bày, bạn đọc có thể thực hành các bài tập từ bắt đầu đến kết thúc hoặc chuyển đến bài tập nào tùy ý.

## Cuốn sách này dành cho ai?

Bạn chưa biết gì và nay muốn làm quen với Photoshop CC, quyển sách này đúng là tài liệu bạn cần. Bạn sẽ hiểu rõ các công cụ và lệnh của Photoshop thông qua các bài tập thực hành cụ thể, với các phím tắt, thủ thuật và lời khuyên giúp cho bạn làm việc thông minh, nhanh hơn. Có như vậy bạn sẽ học Photoshop dễ dàng hơn, không thấy nhàm chán khi phải học lý thuyết có phần mơ hồ hay chưa rõ. Sách là tài liệu không thể thiếu cho các học sinh, sinh viên, giáo viên, các chuyên viên đồ họa và nhiều hơn nữa mới bắt đầu làm quen với Photoshop nay muốn khai thác và sử dụng hiệu quả chương trình đầy quyền năng này thì đây chính là cuốn sách dành cho bạn.

## Các qui ước đã sử dụng trong sách này.

### 1. Thực hành theo các bước.

Cuốn sách này được biên soạn kiểu "cầm tay chỉ việc", sau phần trình lý thuyết đều có các bài tập với các hướng dẫn từng bước minh họa bằng hình để các bạn hiểu và khai thác Photoshop ở mức độ cao, tiết kiệm nhiều thời gian khi học. Các bạn có thể tham khảo nhiều file thiết kế Photoshop hơn để bạn đọc thực hành, giảm thời gian và công sức cho việc tìm file ảnh thực hành. File thực hành trong sách và các bài tập làm thêm có thể tải về theo đường dẫn sau:

[http://www.mediafire.com/file/8dw14v7utiwkpse/GIAO\\_TRINH\\_XU\\_LY\\_ANH\\_PHOTOSHOP\\_CC-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/8dw14v7utiwkpse/GIAO_TRINH_XU_LY_ANH_PHOTOSHOP_CC-TH.rar/file)

[http://www.mediafire.com/file/7q9xrh7k49lsgsk/GIAO\\_TRINH\\_XU\\_LY\\_ANH\\_PHOTOSHOP\\_CC.rar/file](http://www.mediafire.com/file/7q9xrh7k49lsgsk/GIAO_TRINH_XU_LY_ANH_PHOTOSHOP_CC.rar/file)

<https://drive.google.com/file/d/1sTOrXWHzMrNZHHTiFwriFMoNLpzFy5iN/view?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1P2sXqDHxOFquCZE6HsDUtDB3kz92QV1J/view?usp=sharing>

[http://www.mediafire.com/file/214y3gyj3w1ouib/PHOTOSHOP-GIAO\\_TRINH\\_XU\\_LY\\_ANH-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/214y3gyj3w1ouib/PHOTOSHOP-GIAO_TRINH_XU_LY_ANH-TH.rar/file)

[http://www.mediafire.com/file/hne0owk925unjy2/PHOTOSHOP-GIAO\\_TRINH\\_XU\\_LY\\_ANH-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/hne0owk925unjy2/PHOTOSHOP-GIAO_TRINH_XU_LY_ANH-TH.rar/file)

[http://www.mediafire.com/file/enb9w0xg404e34a/PHOTOSHOP-GIAO\\_TRINH\\_XU\\_LY\\_ANH-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/enb9w0xg404e34a/PHOTOSHOP-GIAO_TRINH_XU_LY_ANH-TH.rar/file)

<https://drive.google.com/drive/folders/1w7UXh0aqTHbKCiD1rOA62Xq2griR5TYa?usp=sharing>

<https://drive.google.com/file/d/1R1GaxISnf4JjqbPyogKAiFy7bVh5Esdq/view?usp=sharing>

[http://www.mediafire.com/file/53ltflpjep5ny9g/GIAO\\_TRINH\\_THUC\\_HANH\\_PHOTOSHOP-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/53ltflpjep5ny9g/GIAO_TRINH_THUC_HANH_PHOTOSHOP-TH.rar/file)

[http://www.mediafire.com/file/53ltflpjep5ny9g/GIAO\\_TRINH\\_THUC\\_HANH\\_PHOTOSHOP-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/53ltflpjep5ny9g/GIAO_TRINH_THUC_HANH_PHOTOSHOP-TH.rar/file)

[http://www.mediafire.com/file/53ltflpjep5ny9g/GIAO\\_TRINH\\_THUC\\_HANH\\_PHOTOSHOP-TH.rar/file](http://www.mediafire.com/file/53ltflpjep5ny9g/GIAO_TRINH_THUC_HANH_PHOTOSHOP-TH.rar/file)

Với cách trình bày chủ yếu là thực hành không trình bày nhiều về lý thuyết nên các bạn đọc cần tham khảo thêm các tài liệu, phim hướng dẫn sử dụng Photoshop khác để giúp bạn đọc có thêm ý tưởng, dễ dàng thực hành các bài tập khó hơn từ đó có thể tự giải quyết, thiết kế chỉnh sửa ảnh cho riêng cho mình đáp ứng yêu cầu công việc.

## **NỘI DUNG SÁCH**

Sách gồm 2 phần:

Phần 1 (Lý thuyết) gồm 4 chương (10 bài tập) và Phần 2 (Chương 5 và Chương 6) là phần thực hành có 13 bài tập. Cả 2 phần đều được trình bày theo kiểu "Cầm tay chỉ việc". Các bài tập được biên soạn với các hướng dẫn chi tiết được minh họa bằng các hình chụp từ màn hình vi tính.

### **PHẦN 1: LÝ THUYẾT**

LỜI GIỚI THIỆU

CHƯƠNG 1: LÀM QUEN VỚI PHOTOSHOP CC.

CHƯƠNG 2: NHỮNG CÔNG CỤ TẠO VÙNG CHỌN.

CHƯƠNG 3: TẠO VÙNG CHỌN VỚI COLOR RANGE.

CHƯƠNG 4: LÀM VIỆC VỚI KÊNH VÀ MẶT NẠ.

## PHẦN 2: THỰC HÀNH

CHƯƠNG 5: 10 BÀI TẬP THỰC HÀNH

BÀI TẬP 1: BÀI TẬP THỰC HÀNH.

BÀI TẬP 2: KHỬ MẮT ĐỎ.

BÀI TẬP 3: LÀM TRẮNG RĂNG.

BÀI TẬP 4: CHUYỂN ẢNH TRẮNG ĐEN SANG MÀU.

BÀI TẬP 5: ĐỔI MÀU VỚI QUICK MASK.

BÀI TẬP 6: TÁCH ẢNH BẰNG REFINE EDGE.

BÀI TẬP 7: TẠO POSTER QUẢNG CÁO.

BÀI TẬP 8: TÁCH ĐỐI TƯỢNG PHỨC TẠP TRONG ẢNH.

BÀI TẬP 9: TÁCH NỀN VÀ CHỈNH SỬA ẢNH.

BÀI TẬP 10: SỬ DỤNG CHỨC NĂNG CONTENT AWARE FILL.

CHƯƠNG 6: 13 BÀI TẬP THỰC HÀNH

BÀI TẬP 1: TÍNH CHỈNH MÀU CHO ẢNH CHÂN DUNG.

BÀI TẬP 2: CHỈNH ẢNH THIẾU SÁNG.

BÀI TẬP 3: CHỈNH MÀU CHO ẢNH.

BÀI TẬP 4: CHỈNH MÀU ẢNH VỚI CURVES.

BÀI TẬP 5: THỰC HÀNH VỚI PEN.

BÀI TẬP 6: CÁCH TẠO ẢNH DÁN TƯỜNG.

BÀI TẬP 7: CHỈNH ẢNH TRONG MỘT PHÚT.

BÀI TẬP 8: BA BƯỚC CHỈNH SỬA ẢNH CHÂN DUNG.

BÀI TẬP 9: THAY ĐỔI MÀU MẮT.

BÀI TẬP 10: CHỈNH SỬA ẢNH THEO PHONG CÁCH STUDIO.

BÀI TẬP 11: HIỆU CHỈNH ẢNH CƠ BẢN.

BÀI TẬP 12: TẠO HIỆU ỨNG LÊN ẢNH CHÂN DUNG.

BÀI TẬP 13: TẠO CHỮ ĐẸP.

## MỤC LỤC

Một số điểm cần lưu ý khi thực hành các bài tập trong sách:

- Tên file thực hành trong bài tập có thể khác đường dẫn và tên file thực hành mà bạn tải về.

- Sách là tài liệu không thể thiếu cho các học sinh, sinh viên, giáo viên, các chuyên viên đồ họa và nhiều hơn nữa mới bắt đầu làm quen với Photoshop nay muốn khai thác và sử dụng hiệu quả chương trình đầy quyền năng này. Tác giả xem như bạn đọc chưa làm quen với Photoshop, bây giờ bạn muốn học các công cụ cơ bản, hiểu rõ hơn các công cụ và lệnh của Photoshop thông qua các bài tập thực hành cụ thể, giúp cho bạn học không thấy nhàm chán khi phải học lý thuyết Photoshop có phần mơ hồ hay chưa rõ trở nên dễ dàng hơn thì đây chính là cuốn sách dành cho bạn.
- Các bài tập đều có các hướng dẫn từng bước minh họa bằng hình để các bạn đọc dễ theo dõi, dễ hiểu và dễ thực hành. Tiết kiệm nhiều thời gian khi học Photoshop, làm cơ sở để thực hành các bài tập với mức độ khó hơn sau này. Các bạn có thể tham khảo nhiều file thiết kế Photoshop hơn để bạn đọc thực hành, giảm thời gian và công sức cho việc tìm file ảnh thực hành. Với cách trình bày chủ yếu là thực hành không trình bày nhiều về lý thuyết nên các bạn cần tham khảo thêm các tài liệu, phim hướng dẫn sử dụng Photoshop khác để giúp bạn đọc có thêm ý tưởng, dễ dàng thực hành các bài tập khó hơn từ đó có thể tự giải quyết, thiết kế chỉnh sửa ảnh cho riêng cho mình đáp ứng yêu cầu công việc.
- Các bài tập được biên soạn trên nền Photoshop CC, phiên bản Photoshop mới nhất của hãng Adobe. Nếu máy tính của bạn sử dụng các phiên bản Photoshop cũ hơn như Photoshop CS5, Photoshop CS6 sẽ không ảnh hưởng nhiều đến việc thực hành do giao diện làm việc của các phiên bản này không có sự khác biệt lớn.
- Các bài tập trong sách đã được tác giả dạy thực hành trong nhiều năm từ các phiên bản Photoshop CS, CS2, CS3, CS4, CS5 cho tới phiên bản CS6 và CC. Các bài tập trong phần 1 khai thác gần như các công cụ tạo vùng chọn trong Photoshop và hiệu chỉnh màu, đây là công việc thường xuyên khi dùng Photoshop để ghép và chỉnh sửa ảnh.

Các bài tập trong phần 2 chủ yếu là ghép và chỉnh sửa ảnh đơn giản, nếu các bạn muốn khai thác sâu hơn Photoshop trong chỉnh sửa ảnh nhất là ảnh chân dung các bạn có thể thực hành thêm các bài tập trong 5 chuyên đề sau cũng do tử sách STK biên soạn:

- **PHOTOSHOP CS6-CHUYÊN ĐỀ CHỈNH SỬA ẢNH.**
- **PHOTOSHOP CS6-CHUYÊN ĐỀ LÀM MỊN DA.**
- **PHOTOSHOP CS6-CHUYÊN ĐỀ GHEP VÀ CHỈNH SỬA TÓC.**
- **GIÁO TRÌNH THỰC HÀNH PHOTOSHOP.**
- **TỰ HỌC PHOTOSHOP CC TOÀN TẬP**

STK PHẠM QUANG HIẾN - VÂN THỊ TÚ  
PHAN HOÀNG CHÍ

PHIÊN BẢN MỚI

Đồ họa cho mọi người

# PHOTOSHOP CS6

Chuyên để chỉnh sửa ảnh

EPK NHÀ XUẤT BẢN  
TỬ ĐIỂN BÁCH KHOA

STK PHẠM QUANG HIẾN - PHẠM QUANG HUY

PHIÊN BẢN MỚI

# PHOTOSHOP CS6

Chuyên để làm mịn da

EPK NHÀ XUẤT BẢN  
TỬ ĐIỂN BÁCH KHOA

STK PHẠM QUANG HIẾN - VÂN THỊ TÚ

Phiên bản mới

Đồ họa cho mọi người

# PHOTOSHOP CS6


CHUYÊN ĐỂ GHEP VÀ CHỈNH SỬA TÓC

EPK NHÀ XUẤT BẢN  
TỬ ĐIỂN BÁCH KHOA

STK K.S. PHẠM QUANG HUY

PS

# TỰ HỌC PHOTOSHOP CC TOÀN TẬP



EPK NHÀ XUẤT BẢN  
THANH NIÊN

Sau khi thực hành xong các bài tập trong sách, các bạn có thể dùng các file ảnh trong thư mục "CHUONG 6 > BAI TAP 11" để ghép và xử lý ảnh.

Bạn có thể hiệu chỉnh màu, cắt xén... để cho ra kết quả là những ảnh bắt mắt bằng Photoshop, tất cả phụ thuộc vào sự sáng tạo của bạn.


Tác giả hy vọng các bạn sẽ nhanh chóng khai thác có hiệu quả chương trình Photoshop trong công việc của mình.

Rất mong nhận được nhiều ý kiến đóng góp, nhất là ý kiến của các thầy, cô có nhiều kinh nghiệm giảng dạy đồ họa để sách được hoàn thiện hơn trong lần tái bản sau.


KS. PHẠM QUANG HUY


## Giáo trình thực hành PHOTOSHOP

(HƯỚNG DẪN TỪNG BƯỚC-DÙNG CHO CÁC PHIÊN BẢN PHOTOSHOP)  
**CC-CS6-CS5**








 NHÀ XUẤT BẢN THANH NIÊN

Mọi thắc mắc, góp ý xin gửi về hộp thư: [nhasachstk@yahoo.com.vn](mailto:nhasachstk@yahoo.com.vn).

**TỦ SÁCH STK**

**742 ĐIỆN BIÊN PHỦ - QUẬN 10 - TP HỒ CHÍ MINH**

**☎ (028) 38334168 - 0903728344**

**Email: [nhasachstk@yahoo.com.vn](mailto:nhasachstk@yahoo.com.vn) hay [stkbook@yahoo.com.vn](mailto:stkbook@yahoo.com.vn)**

## CHƯƠNG 1

## GIAO DIỆN LÀM VIỆC PHOTOSHOP CC

Chương 1 giới thiệu các bạn làm quen với cửa sổ giao diện và cách thức làm việc trong môi trường Photoshop. Đồng thời, bạn sẽ thực hành với một số công cụ và lệnh cơ bản hay sử dụng nhất của chương trình:

- ✓ Thanh trình đơn, thanh công cụ, thanh thuộc tính.
- ✓ Chế độ xem ảnh.
- ✓ Làm việc với bảng.
- ✓ Sử dụng bảng Info.
- ✓ Đóng file (file) và kết thúc chương trình.

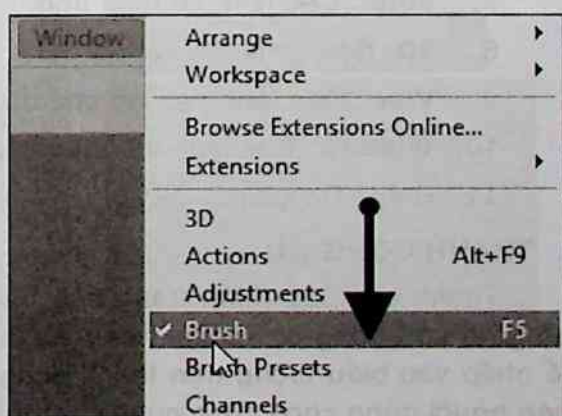
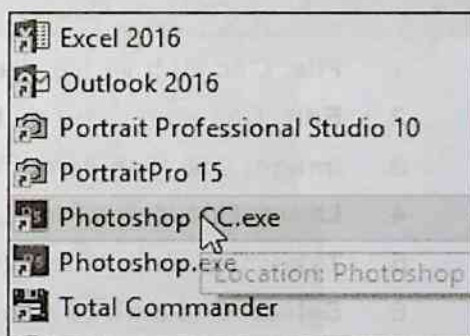
## THANH TRÌNH ĐƠN, CÔNG CỤ, THUỘC TÍNH CỦA PHOTOSHOP CC

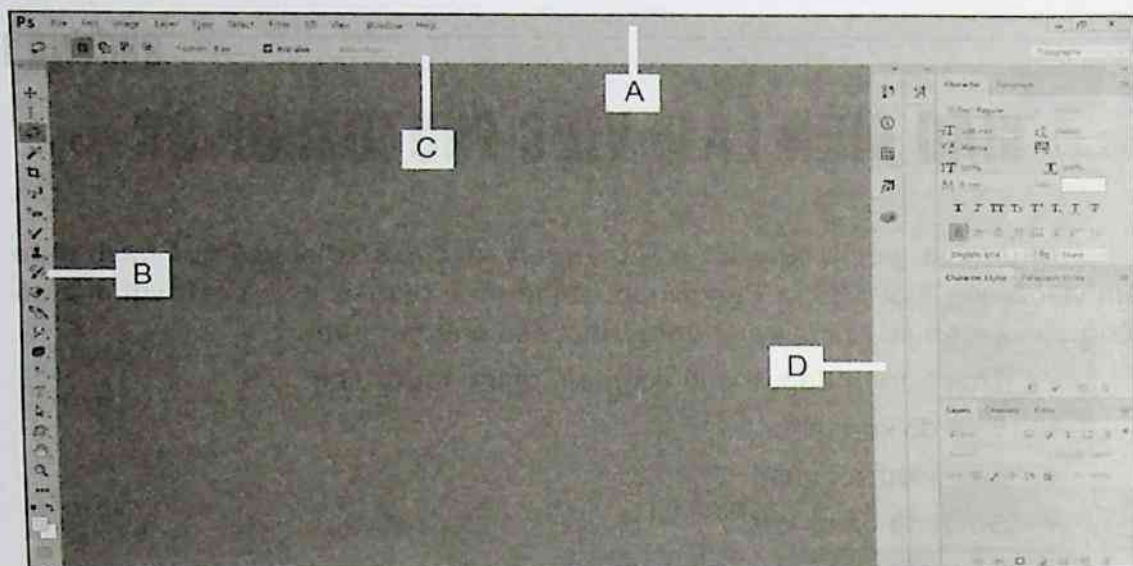
Trước tiên, khởi động Adobe Photoshop CC bằng cách:

Nhấp chọn **Start > All Programs > Adobe Photoshop CC**. Sau khi khởi động xong, cửa sổ giao diện làm việc **Photoshop CC** xuất hiện như hình trang bên với các thành phần sau:

Thanh ứng dụng (**Applications**), thanh trình đơn (**Menu**), thanh thuộc tính (tùy chọn-**Options**), thanh công cụ, các bảng (**Layers, Channels, Paths, History, Actions...**). Ta có thể ẩn hoặc hiển thị thanh công cụ, thanh thuộc tính, các bảng bằng cách:

Chọn **Window** từ thanh trình đơn, một danh sách xổ xuống. Trong trình đơn xổ xuống, các thanh được đánh chọn ✓ cho biết đang hiển thị trong cửa sổ làm việc. Ngược lại, nếu không muốn hiển thị thanh nào, nhấp vào tùy chọn tương ứng (mất dấu ✓) để tháo bỏ các tùy chọn.





**A:** Thanh trình đơn    **B:** Thanh công cụ    **C:** Thanh thuộc tính    **D:** Các bảng

## A. THANH TRÌNH ĐƠN

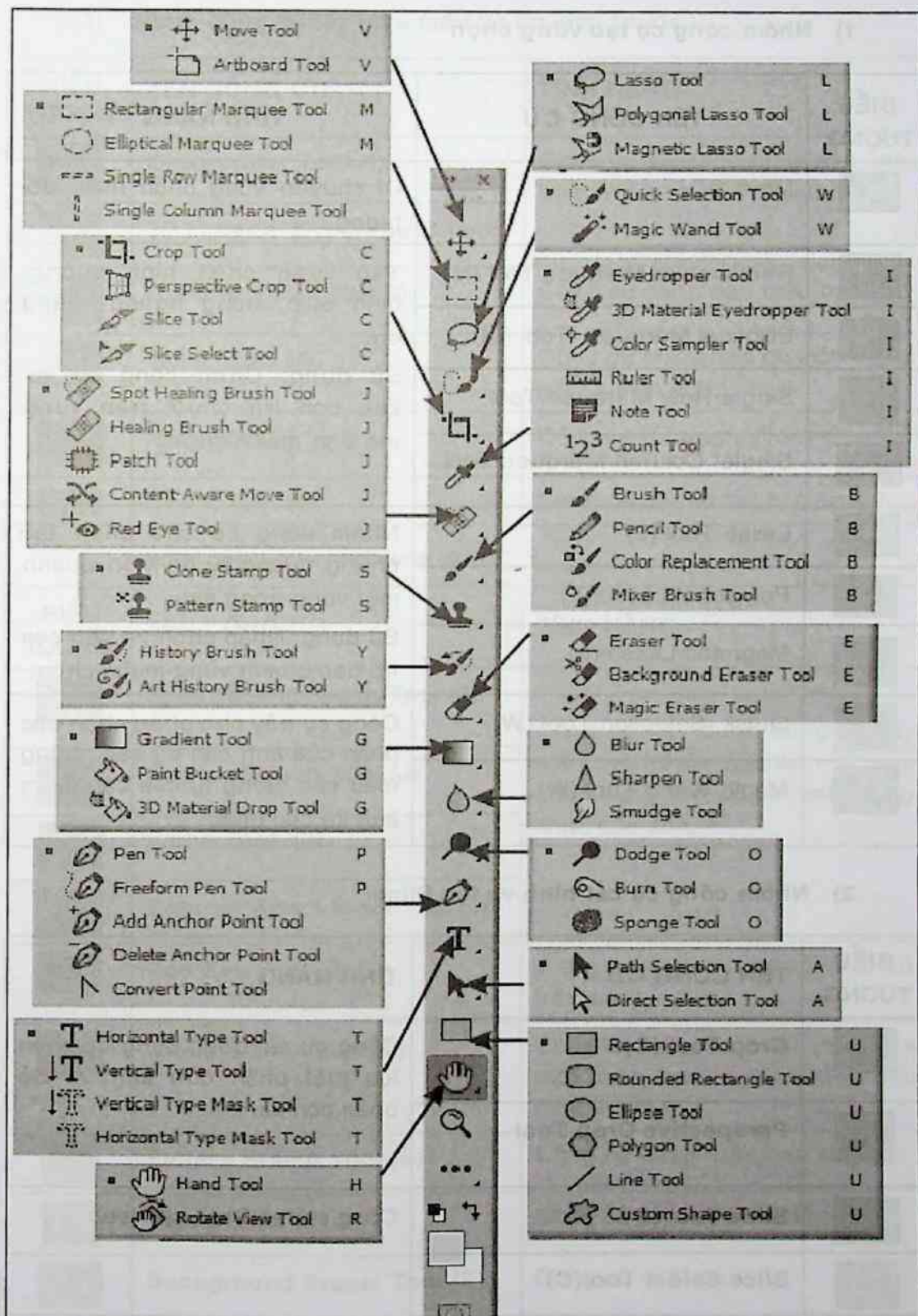
Thanh trình đơn gồm các lệnh dùng để thi hành các tác vụ. Ví dụ: Thanh trình đơn **Image** chỉ làm việc với ảnh, thanh trình đơn chứa 11 nhóm lệnh:

**Ps** File Edit Image Layer Type Select Filter 3D View Window Help











1. **File:** Các lệnh về file (file).
2. **Edit:** Các lệnh dùng để hiệu chỉnh.
3. **Image:** Các lệnh về hình ảnh.
4. **Layer:** Các lệnh về lớp.
5. **Type:** Các lệnh về text (văn bản).
6. **Select:** Các lệnh về vùng chọn.
7. **Filter:** Các lệnh về hiệu ứng.
8. **3D:** Các lệnh liên kết với 3D.
9. **View:** Các lệnh xác lập chế độ hiển thị.
10. **Window:** Các lệnh về ẩn/hiện cửa sổ, bảng.
11. **Help:** Trợ giúp.

## B. THANH CÔNG CỤ





Thanh công cụ (hình trang bên) mặc định nằm bên trái cửa sổ làm việc bao gồm các công cụ và lệnh hay sử dụng trong Photoshop. Người dùng có thể nhấp vào biểu tượng trên thanh công cụ này để mở ra nhiều tùy chọn cho phép người dùng chọn công cụ thích hợp để chỉnh sửa ảnh.




## 1) Nhóm công cụ tạo vùng chọn

BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	Move (V).	Di chuyển vùng chọn hoặc đối tượng.
	Rectangular Marquee Tool (M).	Tạo vùng chọn hình vuông, hình ellip, hàng ngang, hàng dọc. Sử dụng: Chọn công cụ rồi kéo con trỏ chuột trên vùng mà bạn muốn chọn.
	Elliptical Marquee Tool (M).	
	Single Row Marquee Tool.	
	Single Column Marquee Tool.	
	Lasso Tool (L).	
	Polygonal Lasso (L).	
	Magnetic Lasso (L).	
	Quick Selection Tool (W).	Công cụ này cho phép chọn các phần của ảnh căn cứ vào những màu sắc tương tự của các điểm ảnh kế cận nhau.
	Magic Wand Tool (W).	










## 2) Nhóm công cụ cắt hình và tạo Slice







BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	Crop Tool (C).	Công cụ cắt được dùng để chọn lựa một phần của ảnh và bỏ phần còn lại.
	Perspective Crop Tool.	
	Slice Tool (C).	Công cụ tạo Slice cho web.
	Slice Select Tool (C).	

3) Nhóm công cụ lấy màu mẫu và đo kích thước










BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	Eyedropper Tool (I).	Công cụ lấy mẫu màu trên ảnh, bảng màu và các vật liệu 3D.
	3D Material Eyedropper Tool.	
	Color Sampler Tool (I).	Công cụ đánh dấu mẫu màu.
	Ruler Tool (I).	Công cụ cho phép đo kích thước bất kỳ trên ảnh.
	Note Tool (I).	Công cụ dùng ghi chú.
	Count Tool (I).	Công cụ đặt số thứ tự trên ảnh.

4) Nhóm công cụ chỉnh sửa ảnh


















BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	Spot Healing Brush Tool (J).	Công cụ này được dùng để lấy mẫu một phần của ảnh và sao chép vùng ảnh đó đến một vùng khác của ảnh.
	Healing Brush Tool (J).	
	Patch Tool (J).	
	Content-Aware Move Tool (J).	
	Red Eye Tool (J).	Công cụ loại trừ vùng mắt đỏ trên hình.
	Clone Stamp Tool (S).	Công cụ này chụp lại mẫu của một phần ảnh và đặt chúng đến một nơi khác.
	Pattern Stamp Tool (S)	Công cụ chụp mẫu hoa văn.
	Eraser Tool (E).	Công cụ xóa trực tiếp lên ảnh.
	Background Eraser Tool (E).	Công cụ tách nền.

	<b>Magic Eraser Tool (E).</b>	Công cụ xóa những vùng cùng điểm ảnh.
	<b>Blur Tool.</b>	Công cụ làm cho vùng ảnh mờ đi.
	<b>Sharpen Tool.</b>	Công cụ làm ảnh sắc nét.
	<b>Smudge Tool.</b>	Công cụ làm cho vùng ảnh biến dạng mờ.
	<b>Dodge Tool (O).</b>	Công cụ làm sáng ảnh.
	<b>Burn Tool (O).</b>	Công cụ làm tối ảnh.
	<b>Sponge Tool (O).</b>	Làm cho vùng ảnh rục màu hay tái màu.




## 5) Nhóm công cụ vẽ và tô màu

BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	<b>Brush Tool (B).</b>	Công cụ dùng để vẽ những nét cọ bằng màu tiền cảnh.
	<b>Pencil Tool (B).</b>	
	<b>Color Replacement Tool (B).</b>	Tạo màu nét cọ khác màu tiền cảnh.
	<b>Mixer Brush Tool (B).</b>	Tạo cho nét cọ có màu nước.
	<b>History Brush Tool (Y).</b>	Làm cho vùng ảnh trở về ban đầu.
	<b>Art History Brush (Y).</b>	Tạo nét cọ làm mềm các chi tiết trên ảnh.
	<b>Gradient Tool (G).</b>	Dùng tạo một dải màu chuyển sắc từ màu tiền cảnh đến màu hậu cảnh.
	<b>Paint Bucket Tool (G).</b>	Dùng để tô màu tiền cảnh cho vùng ảnh xung quanh điểm được chọn.
	<b>3D Material Drop Tool.</b>	


6) Nhóm công cụ tạo chữ và hình cơ bản

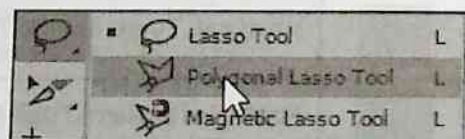
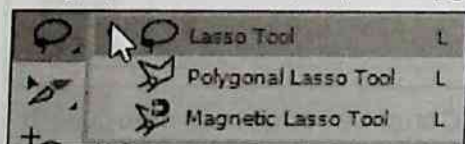
BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	Pen Tool (P).	Công cụ Pen cho phép bạn vẽ ra các nét vẽ trơn và chính xác. Các nét vẽ có thể được lưu làm đường vẽ hay được xác định làm vùng chọn.
	Freeform Pen Tool (P).	
	Add Anchor Point Tool.	
	Delete Anchor Point Tool.	
	Convert Point Tool.	
	Horizontal Type Tool (T).	Công cụ gõ (Type) được dùng để nhập chữ vào ảnh.
	Vertical Type Tool (T).	
	Horizontal Type Mask Tool (T).	
	Vertical Type Mask Tool (T).	
	Path Selection Tool (A).	Công cụ chọn và điều chỉnh đường Path.
	Direct Selection Tool (A).	
	Rectangle Tool (U).	Nhóm công cụ này cho phép vẽ đối tượng bằng đường vector từ các hình dạng có sẵn. Các nét vẽ có thể được lưu làm đường vẽ hay được xác định làm vùng chọn.
	Rounded Rectangle Tool (U).	
	Ellipse Tool (U).	
	Polygon Tool (U).	
	Line Tool (U).	
	Custom Shape Tool (U).	

## 7) Nhóm công cụ hiệu chỉnh đối tượng 3D

BIỂU TƯỢNG	TÊN CÔNG CỤ	TÍNH NĂNG
	<b>Hand Tool (H).</b>	Dùng để cuộn ảnh nếu ảnh quá lớn và không nằm lọt trong cửa sổ hiện hành.
	<b>Rotate View Tool (R).</b>	
	<b>Zoom (Z).</b>	Dùng để phóng đại một ảnh đến cận cảnh hay thu nhỏ ảnh để thấy tổng thể.

Có hai cách để chọn một công cụ: trực tiếp và gián tiếp.

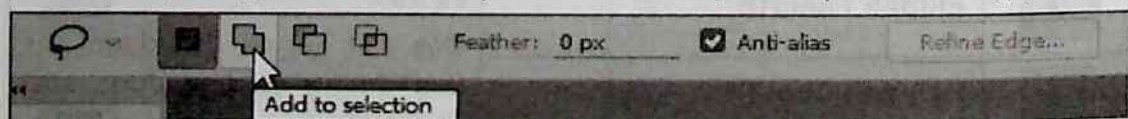
Cách trực tiếp là nhấp chọn vào biểu tượng công cụ, ví dụ nếu cần chọn **Rectangular Marquee Tool**, chỉ cần nhấp chuột vào biểu tượng  trên thanh công cụ. Cách gián tiếp là nhấn phím tắt trên bàn phím, ví dụ nhấn phím **M** trên bàn phím công cụ **Rectangular Marquee Tool** sẽ được chọn. Trong trường hợp công cụ muốn chọn bị ẩn, nhấp phải trên công cụ cùng nhóm, một danh sách xổ xuống, rê và nhấp vào công cụ cần chọn. Ví dụ: Muốn chọn công cụ tạo vùng **Polygonal Lasso Tool** trên thanh công cụ nhưng bây giờ đang bị ẩn, ta biết công cụ này nằm cùng nhóm với công cụ **Lasso Tool**. Vì vậy, nhấp phải vào công cụ **Lasso Tool**, chọn **Polygonal Lasso Tool** trong danh sách hiện ra.



**Lưu ý:** Ta có thể lựa chọn khác bằng cách: Nhấp chọn phím tắt của nhóm công cụ đó kèm thêm việc nhấn giữ phím **Shift**. Ví dụ: Để chọn **Polygonal Lasso Tool**, ta nhấn tổ hợp phím **Shift + L**.

## C. THANH THUỘC TÍNH

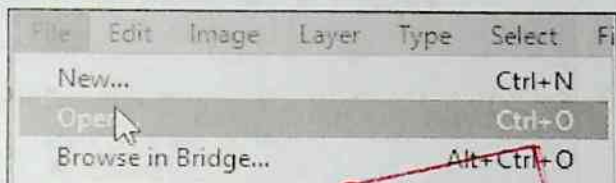
Khi chọn công cụ, các tính chất liên quan được thể hiện trên thanh thuộc tính. Ví dụ: khi chọn **Lasso Tool** thì trên thanh thuộc tính xuất hiện hộp thoại như hình dưới: (Chúng ta sẽ tìm hiểu kỹ hơn về các thuộc tính qua các bài tập).



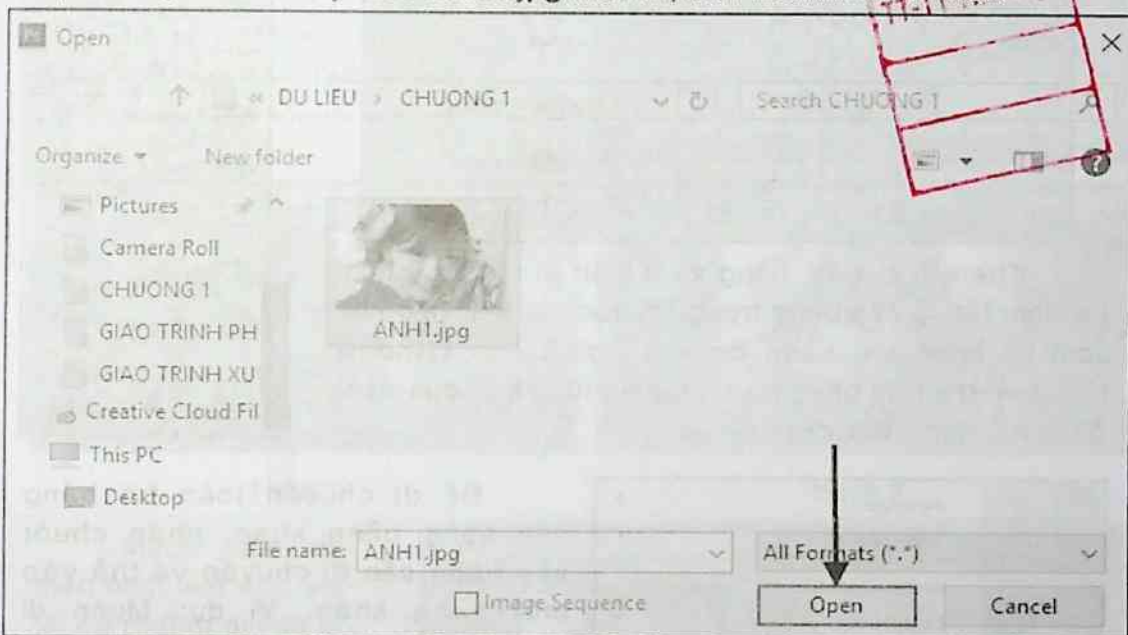
## D. BẢNG

Để thực hành phần này, bạn chép thư mục DULIEU (trong đĩa DVD đi kèm theo sách hay tải về theo đường dẫn trong phần giới thiệu) vào ổ cứng máy tính của bạn.

Sau đó, chọn **File > Open** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O**) mở file ảnh.



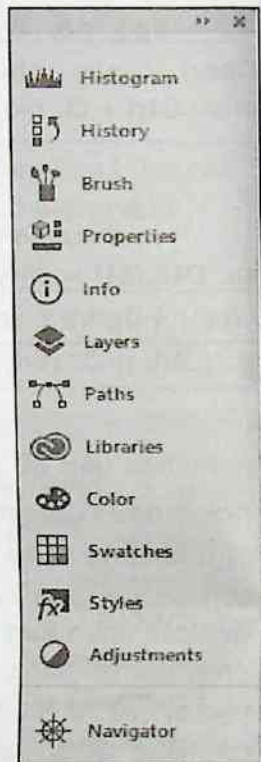
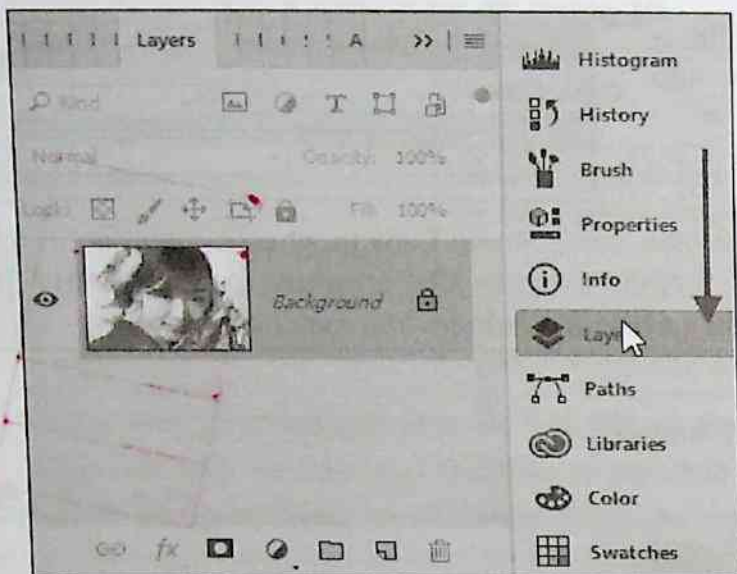
Hộp thoại **Open** xuất hiện, trong khung **Look in**, chọn đường dẫn đến thư mục **DULIEU > CHUONG 1**. Nhấn giữ phím **Ctrl** đồng thời chọn file **ANH1.jpg**, nhấn nút **Open**. Lúc này files **ANH1.jpg** hiển thị trên màn hình làm việc.



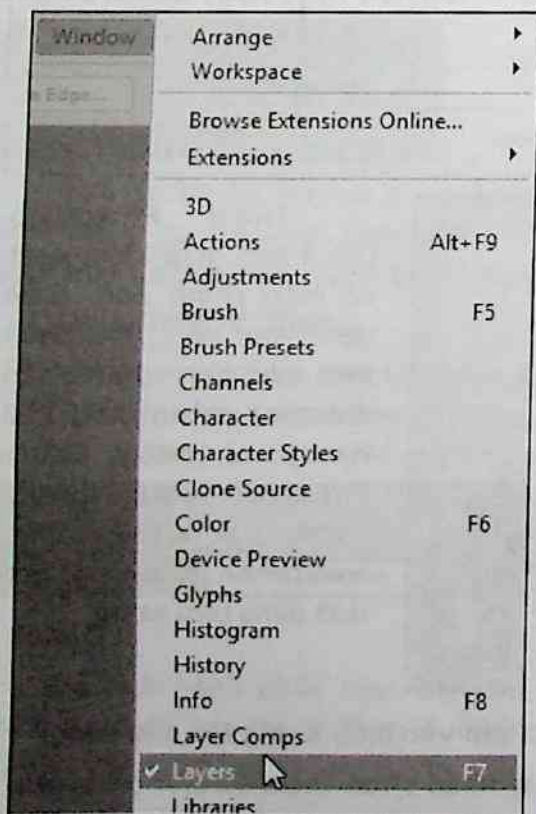
Trong Photoshop CC, bảng giúp kiểm soát và hiệu chỉnh ảnh. Giao diện làm việc Photoshop theo mặc định đã mở sẵn các bảng thông dụng như Histogram, History, Brush, Properties, Info, Layers, Paths, Libraries, Color, Swatches... được thu gọn dưới dạng biểu tượng.

Để mở bảng chỉ cần nhấp chọn trực tiếp vào biểu tượng tên của bảng.

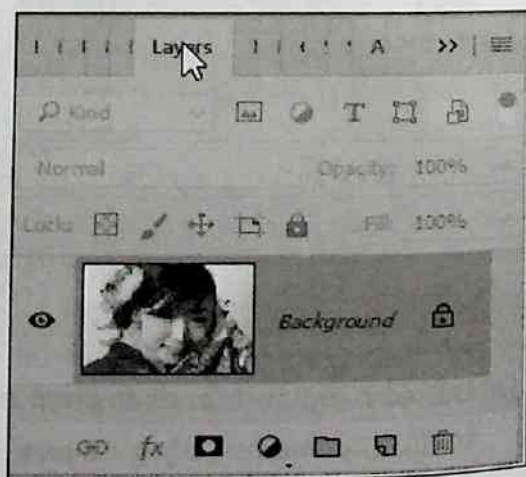
Ví dụ: Cần hiển thị bảng **Layers**, hãy nhấp chọn vào biểu tượng **Layers**.



Theo mặc định, bảng xuất hiện theo từng nhóm. Để xem tất cả các bảng trong Photoshop CC, ta có thể xem và chọn tên bảng đó trong trình đơn **Window**. Muốn tắt hiển thị bảng nào, tháo bỏ tùy chọn của bảng đó trong menu **Window**.



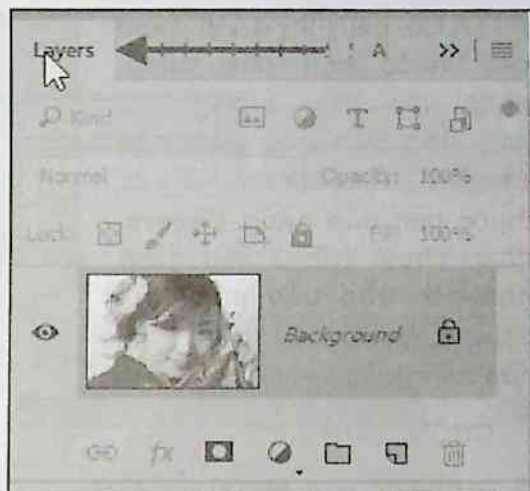
Để di chuyển toàn bộ bảng này sang bảng khác, nhấp chuột vào bảng cần di chuyển và thả vào một bảng khác. Ví dụ: Muốn di chuyển bảng **Layers** sang nhóm các bảng **History**, **Paths**. Nhấp vào tab **Layers** di chuyển sang vị trí cuối cùng của nhóm **History**, **Paths**.



Để ẩn tất cả các bảng và thanh công cụ, chỉ việc nhấn phím **Tab**. Muốn hiển thị lại các bảng và thanh công cụ nhấn phím **Tab** lần nữa.

**Hình 1:** Màn hình làm việc khi chưa nhấn phím **Tab** gồm: cửa sổ làm việc, thanh công cụ, thanh thuộc tính và các bảng.

**Hình 2:** Màn hình làm việc sau khi nhấn phím **Tab**, thanh công cụ, thanh thuộc tính bị ẩn.



Hình 1



Hình 2

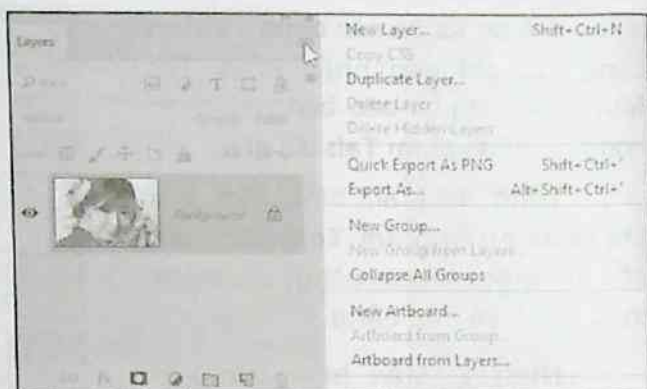
Muốn hiển thị màn hình làm việc với tất cả những gì vừa bị ẩn, nhấn phím **Tab** một lần nữa.



Nếu chỉ muốn ẩn các bảng thì nhấn tổ hợp phím **Shift + Tab**, nhấn tổ hợp phím **Shift + Tab** một lần nữa để hiển thị lại các bảng bị ẩn.



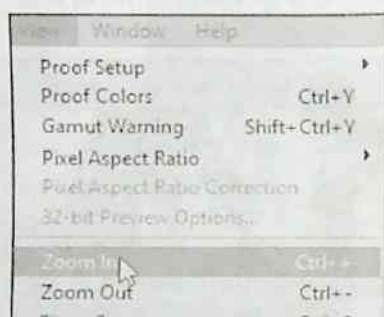
Để hiển thị danh sách các thuộc tính của bảng, nhấp vào biểu tượng tam giác đen bên góc phải của bảng đó. Ví dụ: Muốn hiển thị thuộc tính của bảng **Layers**, nhấp chuột vào 3 dấu gạch nhỏ góc trên bên phải của bảng **Layers**, các thuộc tính của bảng sẽ hiển thị.



## E. CUỘN HÌNH ẢNH

### Phóng to kích thước ảnh

Chọn **View > Zoom In**: Ảnh được phóng to lên một tỉ lệ nhất định. Nếu ảnh đang ở chế độ lớn hơn hoặc bằng **100%**, khi chọn lệnh này ảnh sẽ được phóng lên **100%** so với ảnh gốc. Nếu ảnh ở chế độ **50%** khi chọn lệnh này ảnh sẽ phóng lên **66.7%** và khi ảnh gốc ở chế độ **66.7%** khi chọn lệnh này, ảnh sẽ phóng lên **100%**.



Ảnh gốc ở chế độ 50%



Zoom In ảnh ở chế độ 66.7%



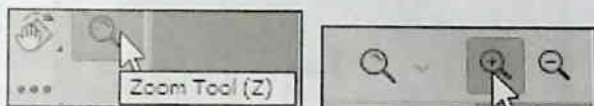
Ảnh gốc ở chế độ 100%



Zoom In ảnh ở chế độ 200%

Nhấp vào biểu tượng **Zoom Tool** (hay nhấn phím **Z** để chọn nhanh công cụ này).

Trên thanh **Option**, nhấp chọn biểu tượng **Zoom In** sau đó nhấp lên file ảnh cần phóng lớn.



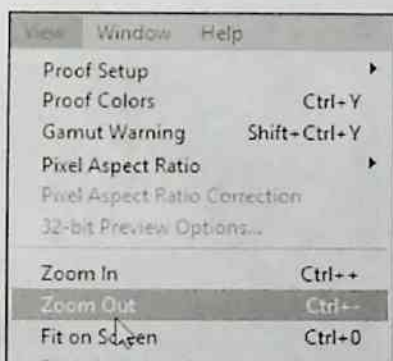
Nếu muốn phóng lớn ảnh tại một vùng nào đó cần làm việc, nhấn giữ chuột và kéo tạo vùng chọn bao vùng cần phóng lớn.



Trường hợp này phóng lớn ảnh không theo một chuẩn mực nhất định.

• **Thu nhỏ kích thước ảnh**

Chọn **View > Zoom Out**: Khi chọn lệnh này, ảnh được thu nhỏ xuống một tỉ lệ nhất định. Nếu ảnh đang ở chế độ lớn hơn hoặc bằng 100% khi chọn lệnh này sẽ được thu nhỏ xuống 100% so với ảnh gốc. Nếu ảnh ở chế độ 100%, khi chọn lệnh này sẽ thu nhỏ xuống 66.7% và khi ảnh gốc ở chế độ 66.7 % khi chọn lệnh này sẽ thu nhỏ xuống 50%.



Zoom In ảnh ở chế độ 200%



Ảnh gốc ở chế độ 100%

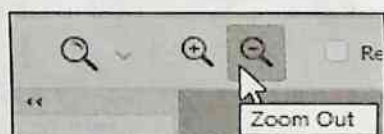


Zoom In ảnh ở chế độ 66.7%



Ảnh gốc ở chế độ 50%

Nhấp vào biểu tượng **Zoom Tool** hay nhấn phím **Z** để chọn nhanh công cụ này. Trên thanh **Option**, nhấp chọn **Zoom Out**.



Sau đó di chuyển chuột vào ảnh muốn thu nhỏ, lúc này con trỏ chuột có dạng kính lúp dấu trừ ở giữa (🔍) và nhấp, lập tức ảnh thu nhỏ.

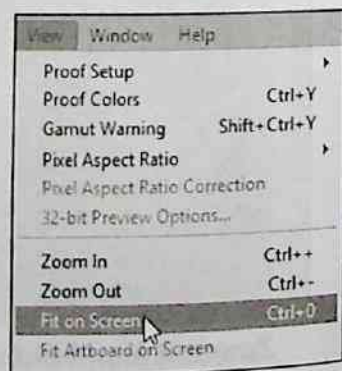


Zoom In ảnh ở chế độ 66.7%



Ảnh gốc ở chế độ 50%

Cũng có thể chọn **View > Fit on Screen** để ảnh có kích thước bằng với kích thước của cửa sổ làm việc. Nếu ảnh quá lớn hoặc quá nhỏ khi chọn lệnh này sẽ có kích thước bằng với kích thước của sổ làm việc. **Chú ý:** Để xem ảnh một cách nhanh chóng người ta nhấn tổ hợp phím **Ctrl + dấu cộng (+)** để phóng lớn ảnh, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + dấu trừ (-)** để thu nhỏ ảnh và nhấn tổ hợp phím **Ctrl + 0** để xem kích thước ảnh vừa với cửa sổ làm việc.



Trong nhiều trường hợp ảnh quá lớn, ta không thể xem hết toàn bộ, trường hợp này xuất hiện thanh cuộn dọc và thanh cuộn ngang hai bên ảnh.

Nếu cửa sổ làm việc của bạn không có hai thanh cuộn, rê chuột đến một trong bốn góc của file làm việc, khi con trỏ chuột xuất hiện mũi tên đen, kéo hướng vào trong thu nhỏ kích thước xem ảnh. Lúc này trên file ảnh xuất hiện hai thanh cuộn. Khi hình đã bị cuộn, một phần ảnh bị che khuất.

Ta có thể xem phần còn lại của bức ảnh bằng cách nhấp vào **Hand Tool** (hoặc nhấn phím **H** trên bàn phím).



Di chuyển con trỏ vào ảnh muốn cuộn, lúc này con trỏ có dạng hình bàn tay (☞), nếu muốn xem phần ảnh bên trái, nhấn và rê sang phải. Ngược lại muốn xem phần bên phải của ảnh nhấn và rê qua trái.



Di chuyển chuột vào ảnh, con trỏ xuất hiện hình bàn tay

Di chuyển và rê sang trái để xem phần ảnh bị che khuất bên phải

Giống như công cụ **Zoom Tool**, cũng có thể dùng bàn phím để chọn **Hand Tool** bằng cách: Nhấn giữ phím **Space bar** (phím khoảng trắng) đồng thời rê chuột vào vùng ảnh (con trỏ xuất hiện hình bàn tay) nhấp và rê sang trái nếu xem phần ảnh bên trái, nhấp và rê sang phải nếu muốn xem phần bên phải.

**Chú ý:** Nhấn giữ phím **Space bar** trong lúc nhấp và rê chuột có nghĩa: Hai hành động này thực hiện đồng thời.

Ngoài cách cuộn ảnh trên, Photoshop CC còn cho phép cuộn ảnh bằng bảng **Navigator**. Cách này có thể cuộn ảnh bất kỳ ở kích thước nào. Nếu bảng **Navigator** chưa mở hãy chọn **Window > Navigator**, bảng **Navigator** xuất hiện cùng vùng làm việc chính là vùng ô vuông màu đỏ. Kích thước ô vuông màu đỏ càng nhỏ, đối tượng càng được phóng lớn và ngược lại.



Điều chỉnh thanh trượt để tăng độ phóng lớn (hay thu nhỏ) của ảnh.



Ví dụ: Kéo con trượt sang phải khoảng 100%, quan sát kết quả như ảnh minh họa.



Rê chuột vào khung viền màu đỏ, hình bàn tay xuất hiện. Lúc này muốn xem ảnh ở vị trí nào, di chuyển hình chữ nhật đến vị trí đó. Ví dụ: Nhấp vào ô vuông màu đỏ và di chuyển sang góc phải, quan sát kết quả trong cửa sổ làm việc.



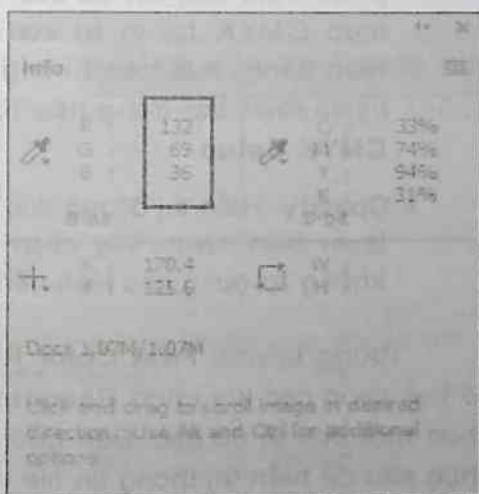
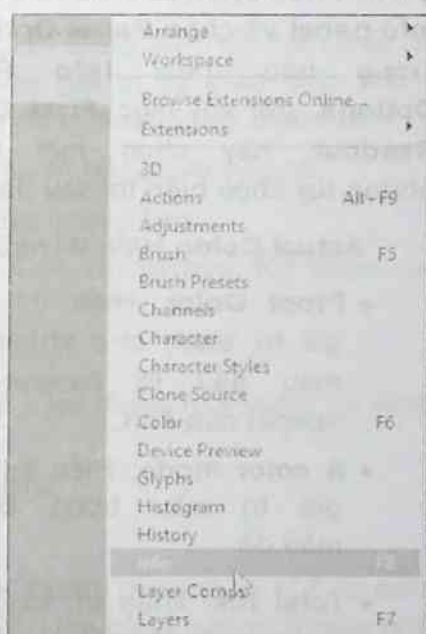
### F. LÀM VIỆC VỚI INFO PANEL




Info panel hiển thị thông tin file về một bức ảnh và còn cung cấp thông tin phản hồi về những giá trị màu khi bạn di chuyển con trỏ chuột lên trên hình.

Để hiển thị bảng Info panel, chọn **Window > Info** (hoặc nhấn phím **F8**).

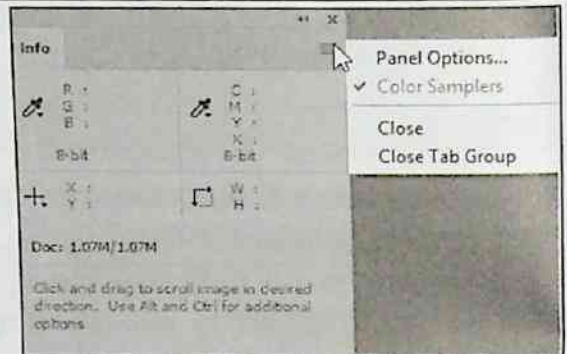
Info panel cho thấy những giá trị màu bên dưới con trỏ.

Tùy thuộc vào công cụ đang sử dụng, bảng Info sẽ cung cấp thêm thông tin khác, cho biết thông tin trạng thái tài liệu và có thể hiển thị những giá trị 8-bit, 16-bit, hoặc 32-bit.



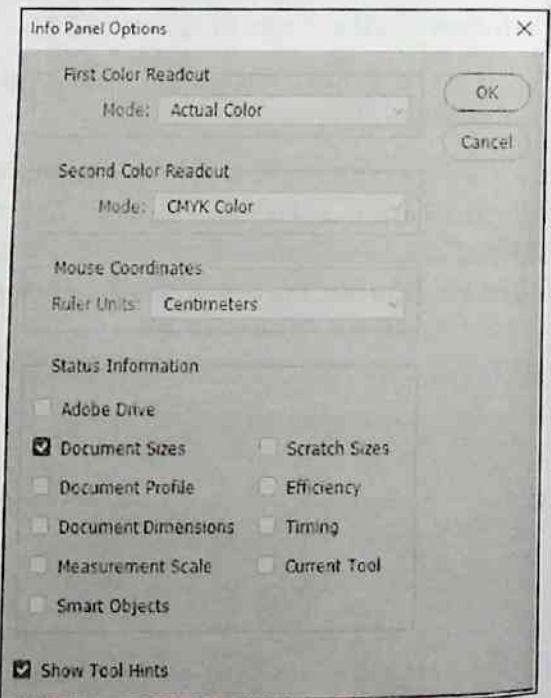
	Hiển thị những giá trị bằng số đối với màu bên dưới con trỏ.
	Hiển thị các tọa độ x và y của con trỏ.
	Hiển thị chiều rộng (W) và chiều cao (H) của vùng marquee hoặc hình dạng khi bạn kéo rê, hoặc chiều rộng và chiều cao của một vùng chọn đang hoạt động.

Để thiết lập các tùy chọn cho thông tin bạn muốn hiển thị trong **Info Panel**, nhấp vào 3 dấu gạch ở góc trên bên phải để mở trình đơn **Info panel** và chọn **Panel Options**. Trong hộp thoại **Info Panel Options**, đối với mục **First Color Readout**, hãy chọn một trong những tùy chọn hiển thị sau đây:



**Actual Color:** Hiển thị những giá trị trong chế độ màu hiện hành của ảnh.

- **Proof Color:** Hiển thị những giá trị dành cho không gian màu đầu ra (output color space) của ảnh.
- **A color mode:** Hiển thị những giá trị màu trong chế độ màu đó.
- **Total Ink:** Hiển thị tổng tỷ lệ phần trăm của tất cả các dấu mực CMYK tại vị trí con trỏ hiện hành, dựa trên những giá trị đã thiết lập trong hộp thoại **CMYK Setup**.
- **Opacity:** Hiển thị độ mờ đục của layer hiện hành. Tùy chọn này không áp dụng cho hình nền.



Tương tự như **First Color Readout**, đối với **Second readout**, bạn cũng có thể chọn các tùy chọn **Readout** từ trình đơn xổ xuống. Ở mục **Ruler Units**, chọn một đơn vị đo đạc. Bên dưới **Status information**, hãy chọn từ những tùy chọn sau để hiển thị thông tin file trong **Info panel**:

- **Document Sizes:** Hiển thị thông tin về số lượng dữ liệu trong ảnh. Con số bên trái tượng trưng cho kích cỡ in ấn của ảnh được lưu trong định dạng Adobe Photoshop. Con số bên phải biểu thị kích cỡ xấp xỉ của file, kể cả các layer và các kênh.
- **Document Profile:** Hiển thị tên của mô tả sơ lược màu do ảnh sử dụng.
- **Document Dimensions:** Hiển thị kích thước của ảnh.
- **Scratch Sizes:** Hiển thị thông tin về số lượng RAM và đĩa tạm (Scratch disk) được dùng để xử lý ảnh. Con số bên trái tượng trưng cho số lượng bộ nhớ mà chương trình đang sử dụng để hiển thị tất cả các ảnh đang mở. Con số bên phải tượng trưng cho tổng số RAM có thể sử dụng cho việc xử lý ảnh.
- **Efficiency:** Hiển thị tỷ lệ phần trăm thời gian dùng để thực hiện một tác vụ thay vì đọc hoặc ghi vào đĩa tạm. Nếu giá trị ấy thấp hơn 100%, Photoshop đang sử dụng đĩa tạm và vì thế đang hoạt động chậm hơn.
- **Timing:** Hiển thị thời lượng mà nó cần để hoàn tất tác vụ vừa rồi.
- **Current Tool:** Hiển thị tên của công cụ đang hoạt động.
- **Version Cue:** Hiển thị trạng thái Version Cue workgroup, tùy chọn này hợp lệ khi Version Cue hoạt động.
- **Measurement Scale:** Hiển thị tỷ lệ của tài liệu.

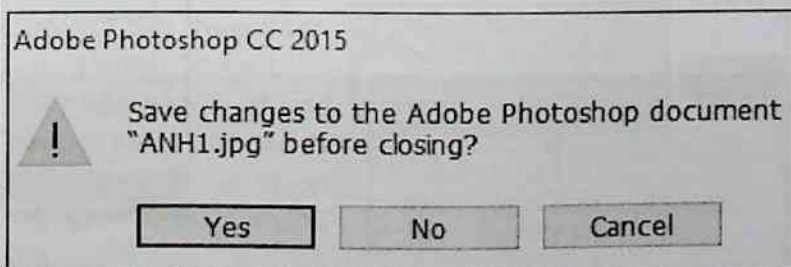
Chọn **Show Tool Hints** để hiển thị lời gợi ý sử dụng một công cụ được chọn ở phần cuối **Info panel**.

## G. ĐÓNG FILE VÀ KẾT THÚC CHƯƠNG TRÌNH


### • Đóng file

Khi muốn đóng file hiện hành, chọn **File > Close** (hay nhấn tổ hợp phím **Ctrl + W** trên bàn phím để chọn nhanh lệnh này). Hộp cảnh báo xuất hiện nhắc nhở bạn muốn lưu file vừa đóng không.

Nếu muốn lưu sự thay đổi (hay quá trình thao tác của bạn) nhấp nút **Yes**. Ngược lại, khi không muốn lưu quá trình thao tác nhấp **No**. Nếu không muốn đóng file nữa nhấp **Cancel**.



Ngoài ra ta có thể đóng chương trình bằng cách:

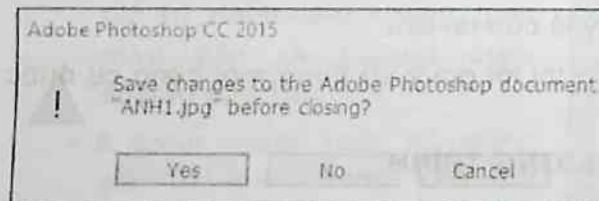
Nhấp biểu tượng  phía trên bên phải màn hình.

- Thoát khỏi chương trình Photoshop CC



Chọn **File > Exit** (hay nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Q**). Hộp cảnh báo xuất hiện nhắc nhở bạn muốn lưu file đang hiện hành trong chương trình không.

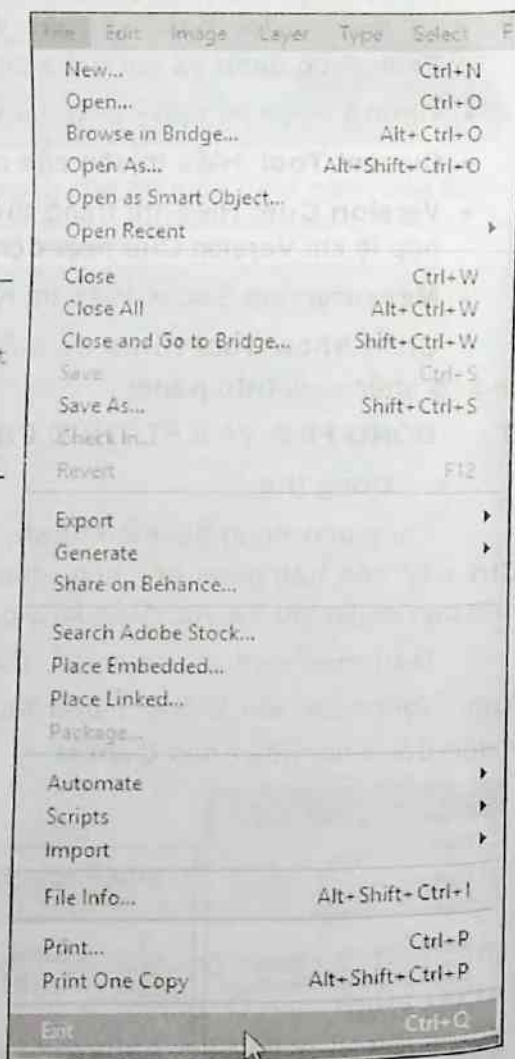
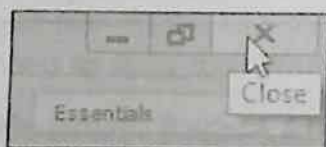
Nếu muốn lưu sự thay đổi (hay quá trình thao tác) nhấp nút **Yes**.



Ngược lại, khi không muốn lưu quá trình thao tác nhấp **No**.

Nếu không muốn thoát khỏi chương trình nữa nhấp **Cancel**.

Có thể nhấp nút **X** ở góc trên bên phải cửa sổ để thoát khỏi chương trình làm việc **Photoshop CC**.

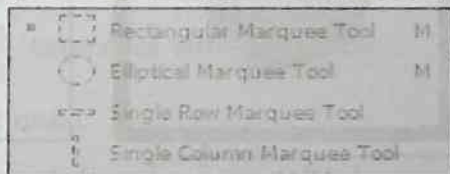
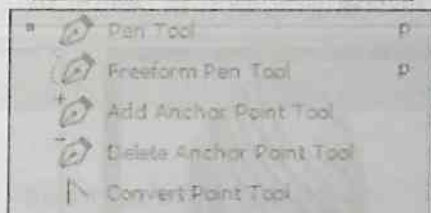
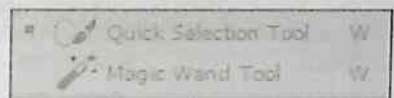
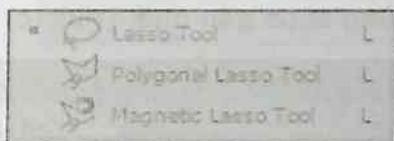
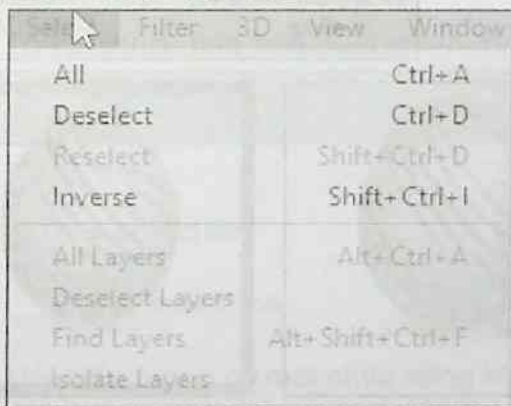


CHƯƠNG 2

# NHỮNG CÔNG CỤ TẠO VÙNG CHỌN

Vùng chọn là khái niệm đầu tiên và căn bản cho người sử dụng Photoshop, nó đóng một vai trò rất quan trọng trong việc chỉnh sửa ảnh. Trong chương 2, các bạn sẽ được giới thiệu những công cụ cơ bản để tạo vùng chọn. Photoshop cung cấp cho chúng ta rất nhiều phương pháp tạo vùng chọn. Trong đó, đơn giản và hiệu quả nhất là sử dụng các công cụ sau:

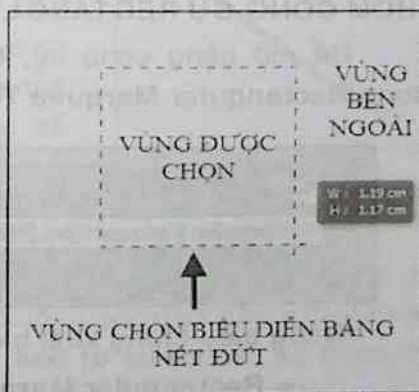
- Trình đơn Select.
- Nhóm công cụ Marquee và nhóm công cụ Lasso.
- Nhóm công cụ Magic Wand và Quick Selection.
- Nhóm công cụ Pen.



Trước khi thực hành ta làm quen với một số khái niệm về vùng chọn.

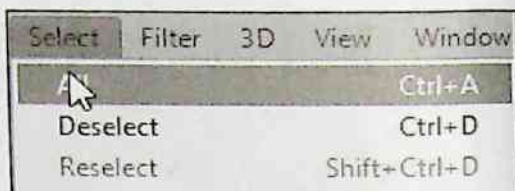
## ĐỊNH NGHĨA VÙNG CHỌN

Vùng chọn là tập hợp các điểm ảnh (pixels) chịu tác động của các thao tác bạn đang thực hiện. Hoặc có thể nói theo cách khác, khi bạn tạo một vùng chọn (được biểu diễn bằng những nét đứt nhấp nháy), chỉ có vùng bên trong mới bị tác động khi chỉnh sửa, phần hình ảnh bên ngoài vùng chọn được bảo vệ không bị ảnh hưởng trước những thao tác chỉnh sửa.



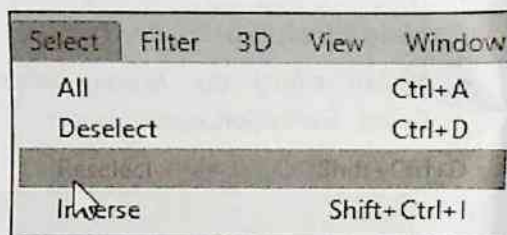
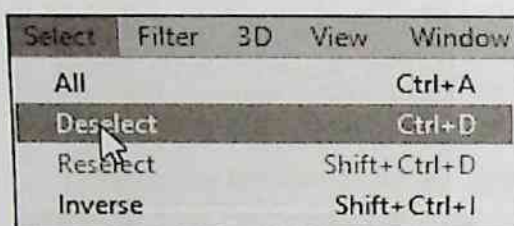
### TẠO VÙNG CHỌN VỚI TRÌNH ĐƠN SELECT

Khởi động Photoshop CC, mở file ảnh thực hành ANH1.jpg trong thư mục **CHƯƠNG 2** trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > All** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + A**.

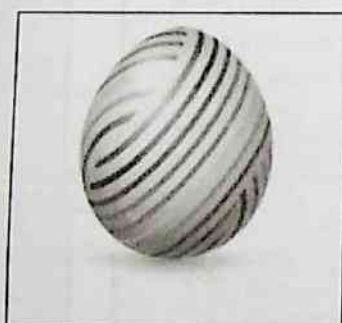


Thao tác này cho phép tạo vùng chọn từ tất cả các **pixels** (điểm ảnh) trên file ảnh hiện hành (Hình a). Chọn **Select > Deselect** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + D**: Xóa vùng chọn hiện hành (Hình b).

Chọn **Select > Reselect** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + D**: Chọn lại vùng chọn gần nhất (Hình c).



Hình a



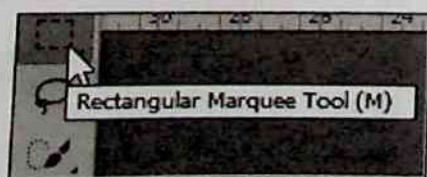
Hình b



Hình c

### NHÓM CÔNG CỤ RECTANGLE MARQUEE TOOL

Để mở bảng công cụ, trên thanh công cụ nhấp chuột phải vào biểu tượng **Rectangular Marquee Tool**.



Trong biểu tượng xuất hiện các dạng vùng chọn:

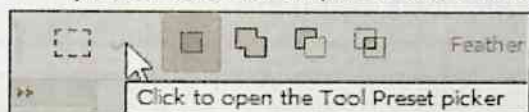
- **Rectangular Marquee Tool.**

- **Elliptical Marquee Tool.**
- **Single Row Marquee Tool.**
- **Single Column Marquee Tool.**

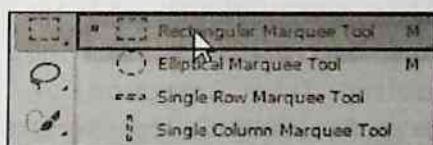
Nhóm công cụ này cho phép tạo vùng chọn hình chữ nhật, hình Ellipse, hàng 1 pixel, cột 1 pixel.

Khi chọn một trong những công cụ trên, bạn nên thiết lập mặc định trên thanh thuộc tính như sau:

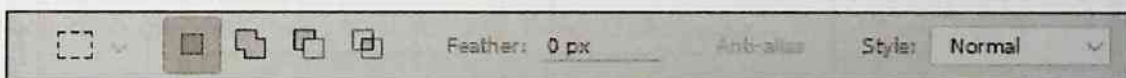
- Nhấp phải vào biểu tượng tam giác nhỏ **Click to open the Tool Preset picker** sau đó chọn **Reset Tool**.



Nhấp chọn **Rectangular Marquee Tool** hoặc nhấn phím **M** để tạo vùng chọn hình chữ nhật.



Thanh thuộc tính bên dưới thanh trình đơn hiển thị như hình dưới.

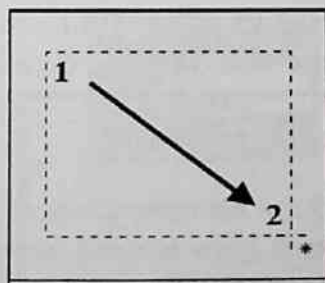


Trong đó:

- |   |   |
|---|---|
|  <b>New selection</b>    |  <b>Subtract from selection</b>  |
|  <b>Add to selection</b> |  <b>Intersect with selection</b> |

Mỗi biểu tượng có một chức năng khác nhau:

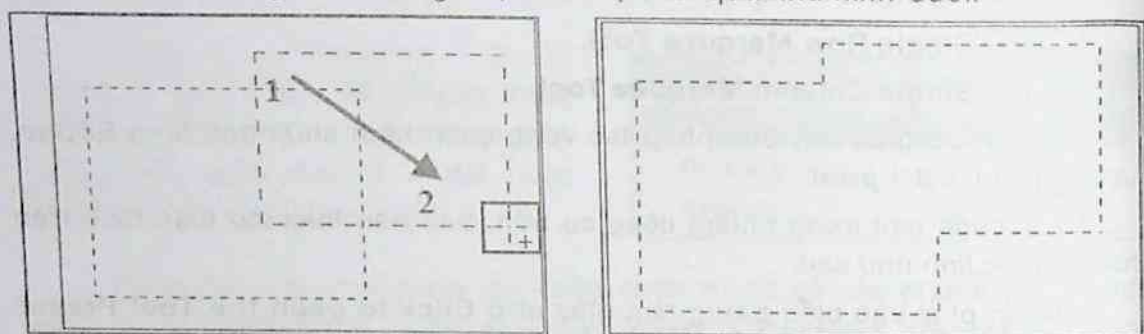
**New selection:** Tạo một vùng chọn mới, nhấp chuột vào góc trên bên trái của sổ làm việc (vị trí số 1) kéo xuống góc dưới bên phải (vị trí số 2) tạo hình chữ nhật. Trong thực tế các vùng chọn thường không theo một hình dạng nhất định vì thế thường phải cộng thêm hoặc trừ đi vùng chọn để tạo được một vùng chọn phù hợp với đối tượng.



**Add to selection:** Thêm vùng chọn vào vùng chọn hiện hành.

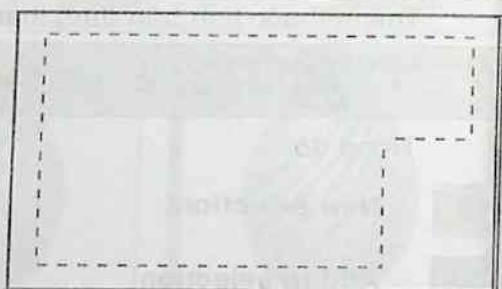
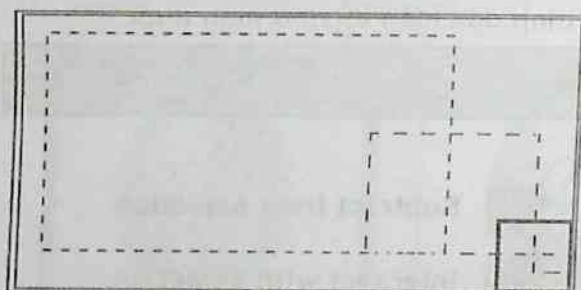
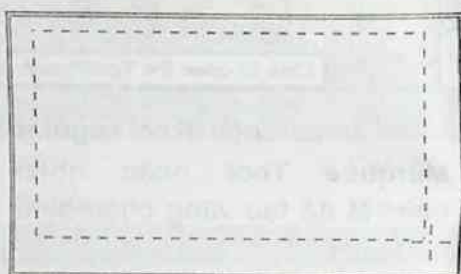
Để tạo vùng chọn như hình minh họa dưới, vẽ một vùng chọn hình chữ nhật bằng cách: nhấp và rê chuột từ góc trên bên trái xuống góc dưới bên phải tạo một vùng chọn ban đầu, sau đó nhấp chọn vào nút **Add to selection**, vẽ thêm một vùng chọn trên vùng chọn ban đầu khi đó con trỏ có thêm ký tự dấu cộng.

Sau khi cộng thêm vùng chọn ta được kết quả như hình dưới.

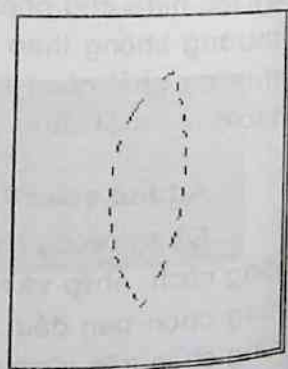
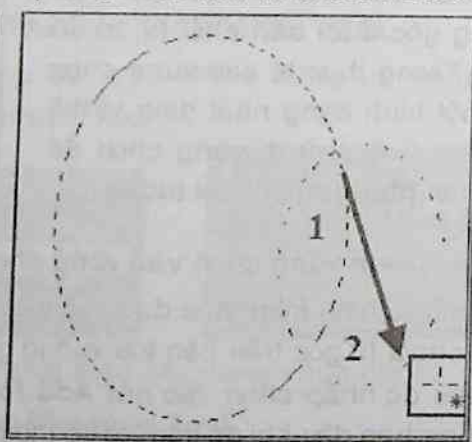
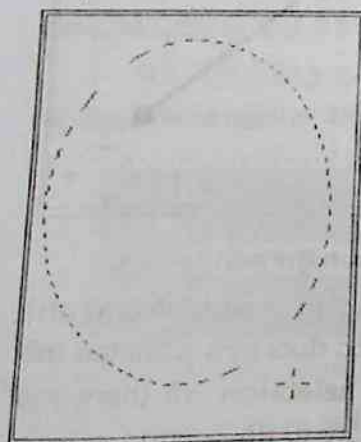


**Subtract from selection:** Trừ bớt vùng chọn hiện hành.

Vẽ một vùng chọn hình chữ nhật, nhấp và rê chuột từ góc trên bên trái xuống góc dưới bên phải tạo một vùng chọn ban đầu. Sau đó nhấp vào nút **Subtract from selection**, vẽ thêm một vùng chọn đè lên vùng chọn ban đầu, khi đó con trỏ hiển thị ký hiệu là dấu trừ.



**Intersect with selection:** Lấy phần giao nhau của hai vùng chọn, vùng chọn ban đầu và vùng chọn mới tạo. Tạo vùng chọn hình ellip bằng cách: nhấp và rê chuột từ góc trên bên trái xuống góc dưới bên phải tạo một vùng chọn ban đầu, sau đó nhấp chọn vào nút **Intersect with selection**.

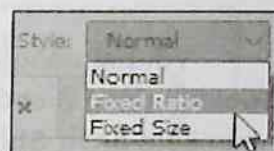
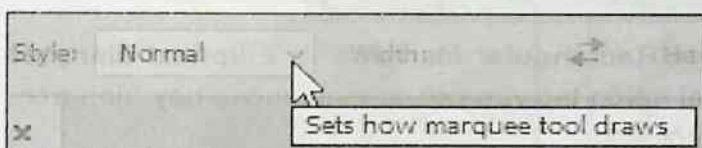


Vẽ thêm một vùng chọn (ellip) đè lên vùng chọn ban đầu, con trỏ hiển thị ký hiệu là dấu chéo, sau đó buông chuột ta có kết quả như hình.

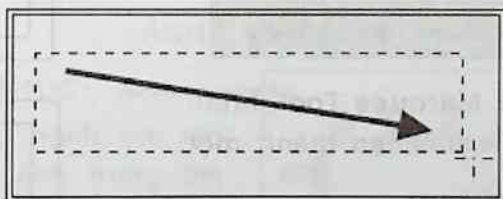
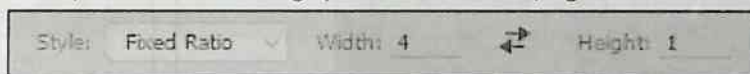
Chúng ta chỉ mới làm việc theo kiểu **Style** là **Normal**, có nghĩa là tạo vùng chọn bằng cách nhấp chuột từ góc trên bên trái kéo xuống góc dưới bên phải, chiều dài và chiều rộng của vùng chọn tùy theo vào thao tác rê chuột của bạn.



Ngoài ra, nếu bạn muốn tạo một vùng chọn có kích thước tỉ lệ với nhau, nhấp chọn vào **Sets how marquee tool draws** ở mục **Style**, chọn **Fixed Ratio** từ danh sách. Khi chọn kiểu **Style** này, bạn có thể nhập tất cả các giá trị kể cả số thập phân.



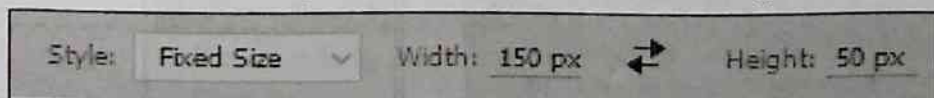
**Ví dụ:** Muốn tạo một vùng chọn có chiều dài gấp hai lần chiều rộng, ta nhập thông số vào ô **Width = 4**, **Height = 1**, nhấn **Enter** để áp dụng. Tiếp theo, nhấp chuột vào bên trái kéo xuống góc bên phải tạo thành một vùng chọn hình chữ nhật với chiều dài gấp 4 lần chiều rộng.

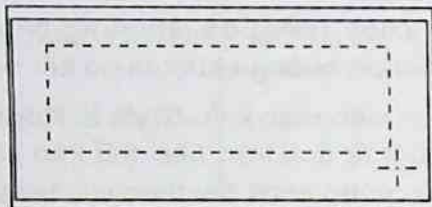


Muốn tạo một vùng chọn có chiều dài và chiều rộng với kích thước định sẵn, nhấp chuột vào biểu tượng tam giác nhỏ **Sets how marquee tool draws** ở mục **Style**, chọn **Fixed Size**.

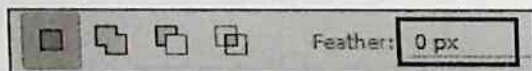


Kiểu này thiết lập giá trị chiều dài và chiều rộng của vùng chọn do người dùng nhập vào, các giá trị này phải là số nguyên. **Ví dụ:** Muốn tạo một vùng chọn hình chữ nhật với chiều dài **150 px**, chiều rộng **50 px**, nhập vào ô **Width = 150 px**, **Height = 50 px** sau đó nhấn **Enter**. Tiếp tục nhấp chuột vào một điểm bất kỳ trên giao diện làm việc, ta có vùng chọn với thông số như đã thiết lập ở trên.



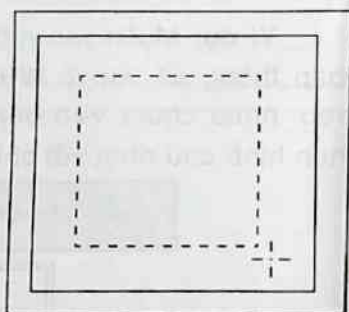
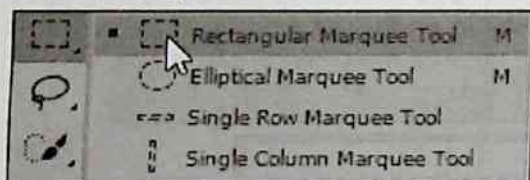


Giá trị **Feather**: Làm mờ đường viền bằng cách: Thiết lập ranh giới chuyển tiếp giữa vùng chọn và các điểm ảnh (pixels) xung quanh. Phương pháp này làm nhòe vùng biên của vùng chọn nên làm mất chi tiết của các pixels (điểm ảnh) ở gần biên, tạo sự hòa trộn với các layer khác. Giá trị của **Feather** thay đổi từ **0-250 px**.

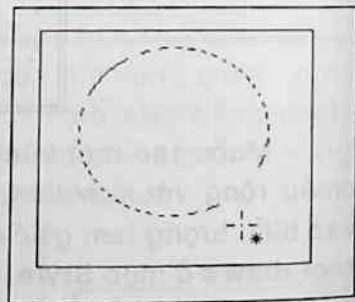
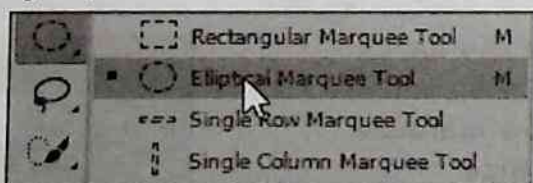


Với hai công cụ còn lại là **Rectangular Marquee** và **Elliptical Marquee Tool** khi đang ở chế độ **Normal** muốn tạo vùng chọn hình vuông hay hình tròn nhấn kèm phím **Shift** và rê chuột.

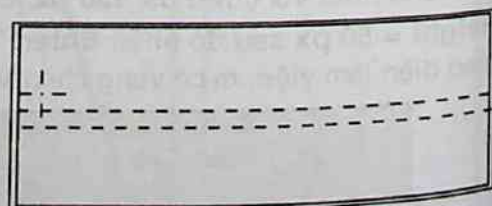
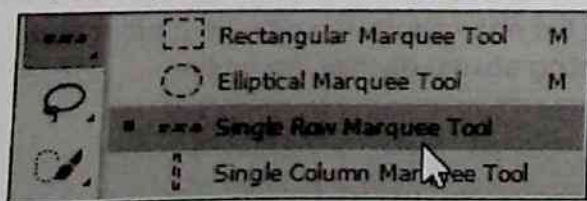
Chọn **Rectangular Marquee Tool**, nhấn giữ phím **Shift** + rê chuột tạo thành một vùng chọn hình vuông.



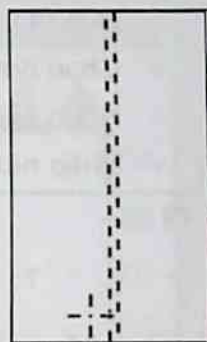
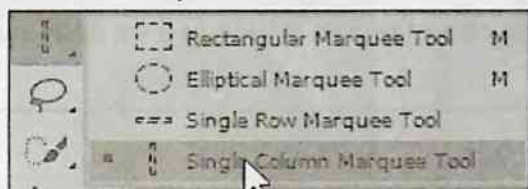
Chọn **Elliptical Marquee Tool**, nhấn giữ phím **Shift** + rê chuột tạo thành một vùng chọn hình tròn.



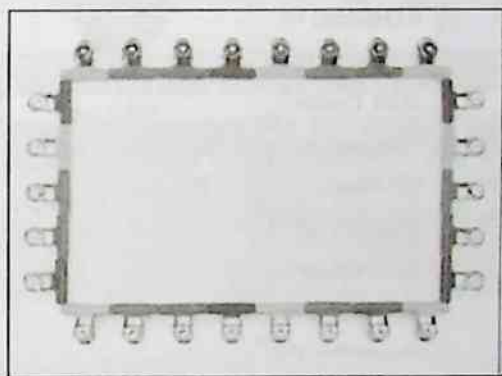
Khi muốn tạo một vùng chọn mảnh, chẳng hạn như đường thẳng nằm ngang, chọn **Single Row Marquee Tool**, nhấp chuột gần vùng cần chọn sau đó di chuyển đến vị trí mong muốn.



Để tạo một vùng chọn mảnh thẳng đứng, chọn **Single Column Marquee Tool**.

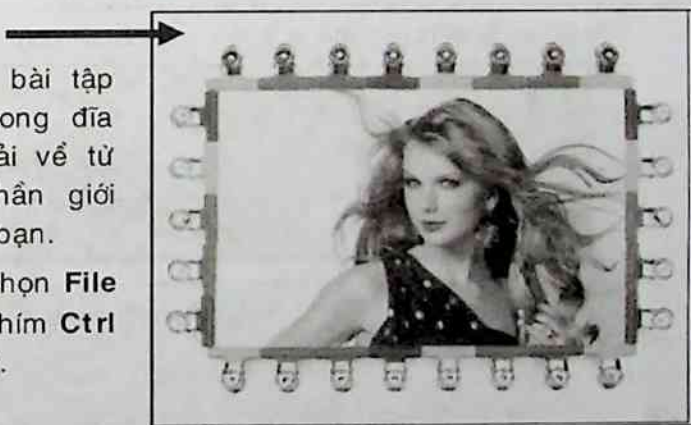


Để hiểu rõ hơn về công cụ tạo vùng chọn trên, chúng ta sẽ làm bài tập thực hành ghép khung ảnh đơn giản như sau:



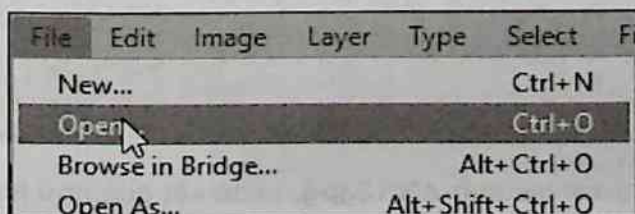
ẢNH BAN ĐẦU

ẢNH KẾT THÚC



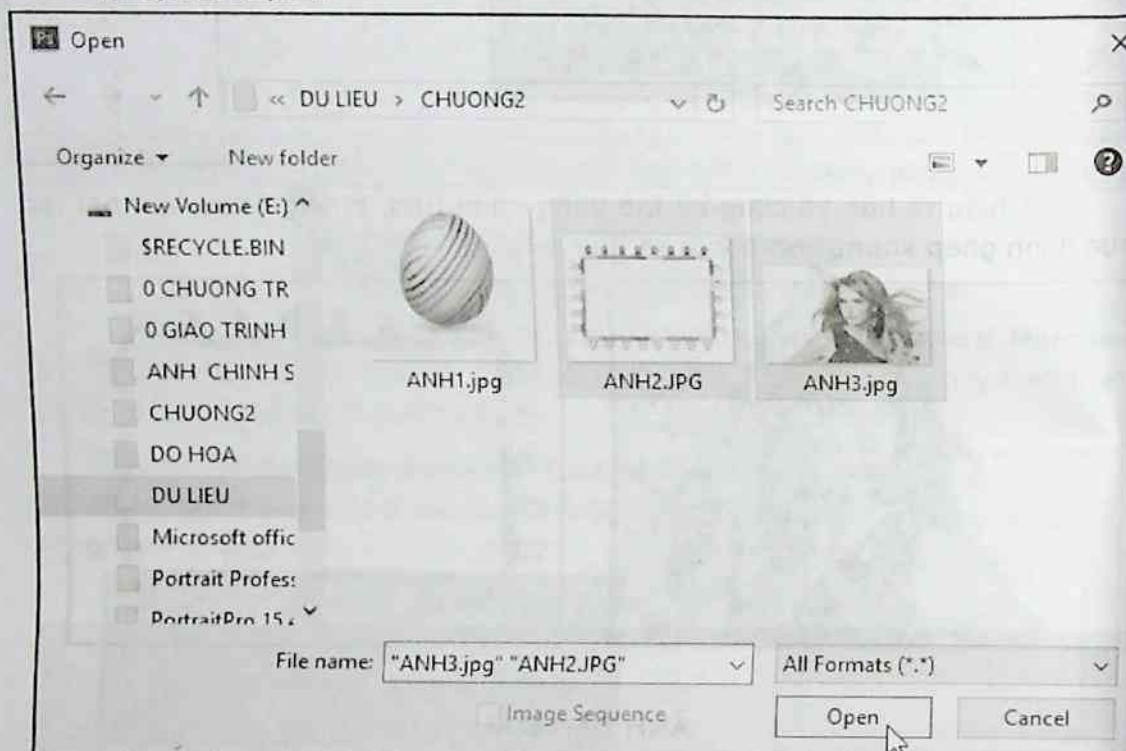
Trước khi thực hành bài tập này, chép thư mục ảnh trong đĩa DVD kèm theo sách hay tải về từ đường dẫn trình bày ở phần giới thiệu sách vào máy tính của bạn.

Trên thanh trình đơn chọn **File** > **Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** để mở file ảnh thực hành.

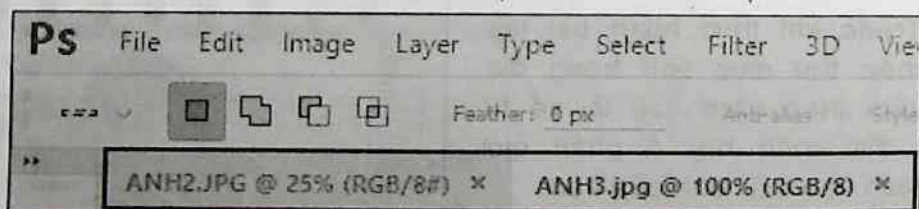


Hộp thoại **Open** xuất hiện, lần lượt làm theo các hướng dẫn như sau:

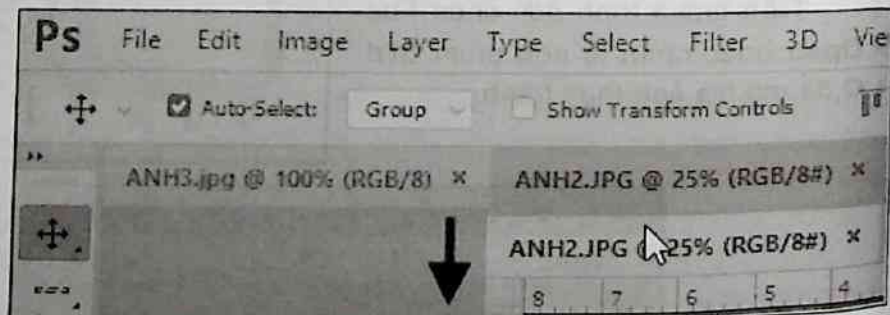
- Chọn đường dẫn đến thư mục **DU LIEU > CHUONG 2**.
- Nhấn giữ phím **Ctrl** đồng thời chọn file ảnh **ANH2.jpg** và **ANH3.jpg**.
- Nhấp nút **Open**.



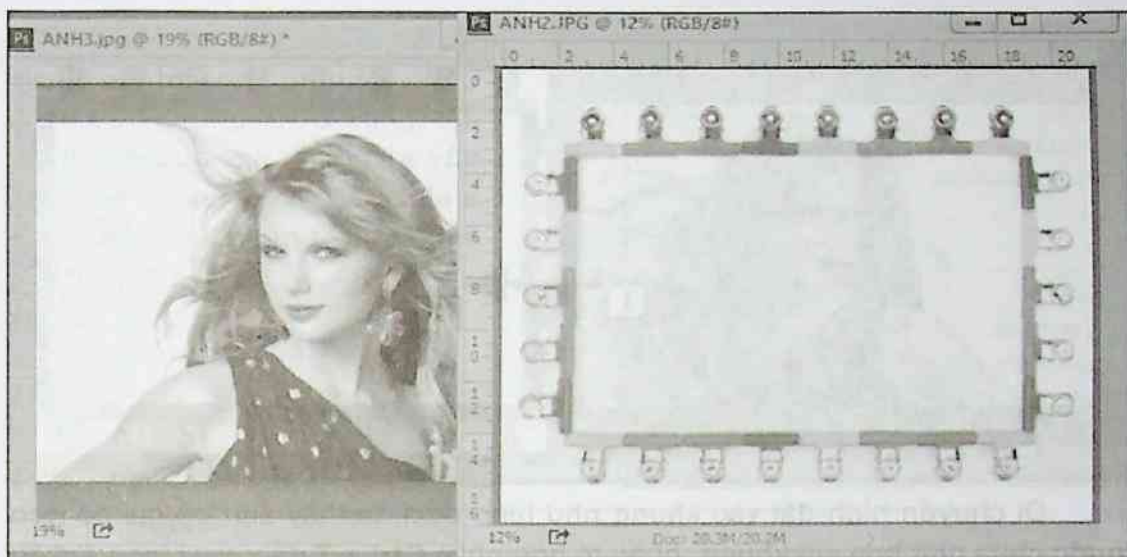
Hai file ảnh được mở với tên xuất hiện dưới thanh thuộc tính.



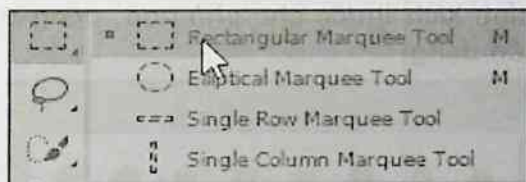
Để dễ làm việc, rê chuột đến file ảnh **ANH2.jpg**, nhấn giữ và kéo xuống phía dưới.



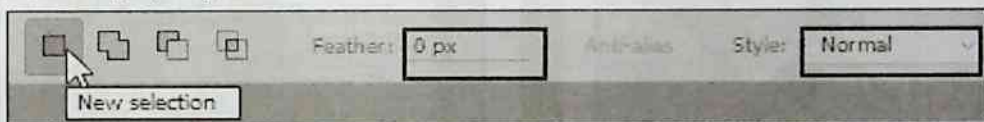
Làm tương tự với file ảnh **ANH3.jpg**, ta có kết quả như hình.



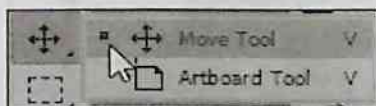
Trên thanh công cụ, nhấp chọn **Rectangular Marquee Tool** hoặc nhấn phím **M** để tạo vùng chọn hình chữ nhật. Có thể chọn **Elliptical Marquee Tool** để tạo vùng chọn hình tròn.



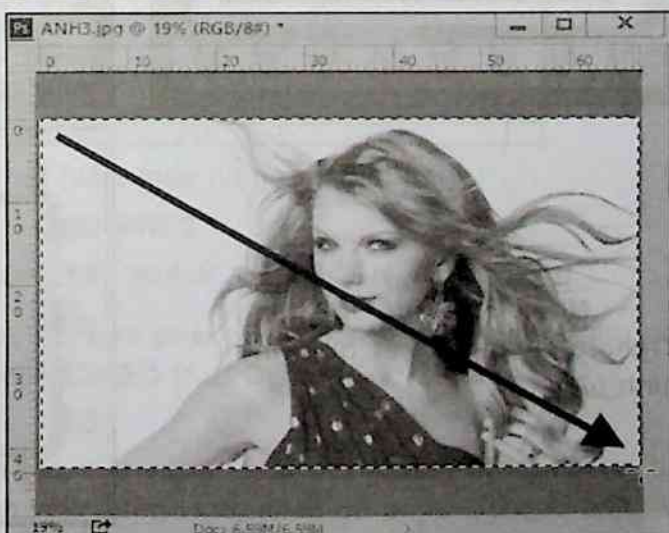
Trên thanh thuộc tính, nhấp chọn **New Selection** sau đó nhập giá trị **Feather = 0 px**, **Style: Normal**.

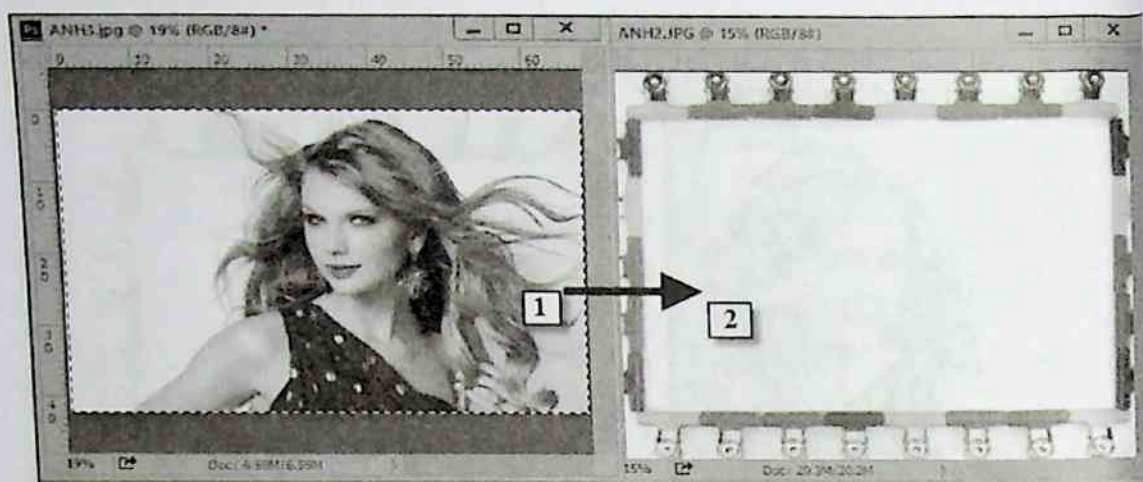


Nhấp tạo vùng chọn hình chữ nhật như ảnh bên. Trên thanh công cụ, nhấp chọn **Move Tool** hoặc nhấn phím **V**.

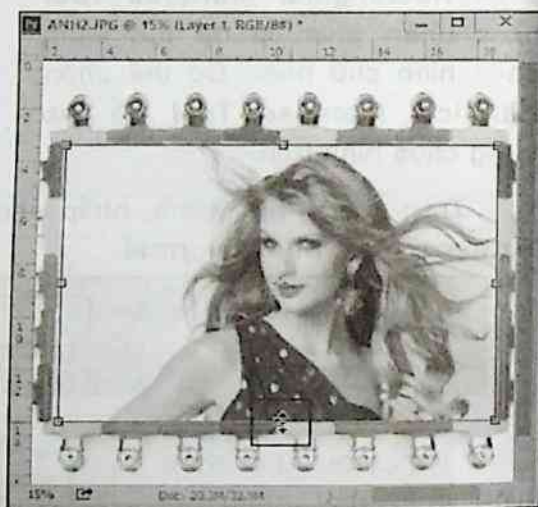


Nhấp vào vùng chọn vừa tạo, giữ chuột di chuyển sang file ảnh như hình minh họa.

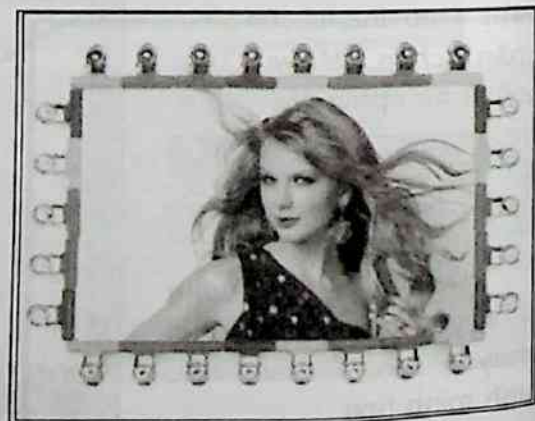




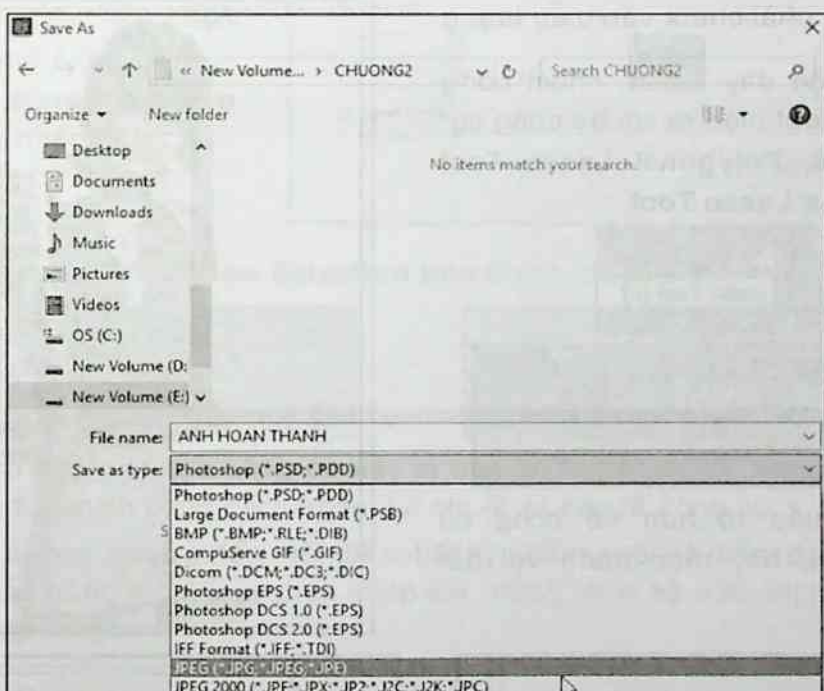
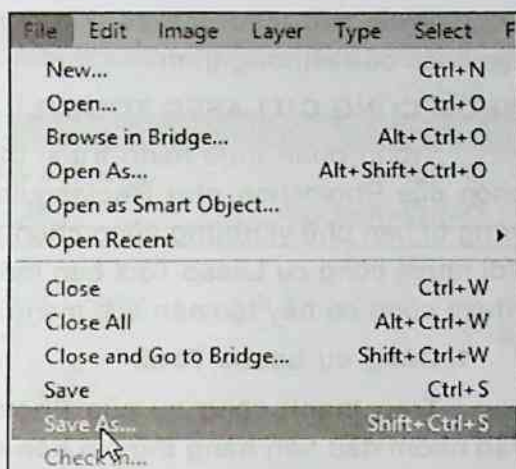
Di chuyển hình đặt vào khung như hình dưới, ta thấy ảnh cô gái có kích thước chưa phù hợp với khung, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để xoay hình và điều chỉnh kích thước cho phù hợp, đồng thời nhấn giữ phím **Shift** để ảnh không bị biến dạng.



Nhấn **Enter** để bỏ khung Transform, ta có kết quả như hình bên.



Đến đây bạn đã hoàn tất xong bài tập đơn giản về ghép hình vào khung. Cuối cùng, lưu lại thành quả mà chúng ta vừa thực hiện bằng cách chọn **File > Save As** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + S**.



Khi hộp thoại **Save As** xuất hiện, thực hiện như sau:

1. Chọn thư mục **DU LIEU > CHUONG 2**.
2. Đặt tên cho file trong khung **File name: ANH HOAN THANH.jpg**.
3. Vào khung **Format** chọn  bên phải để mở danh sách định dạng cho file. Ở đây ta chọn định dạng **JPEG (\*.JPG; \*.JPEG; \*.JPE)**.
4. Chọn **Save**.

Bạn đã thực hành cách tạo một vùng chọn với những công cụ cơ bản của Photoshop. Hãy thực hành với những ví dụ khác để có nhiều bức ảnh đẹp dành cho gia đình và người thân của bạn.


Phần tiếp theo bạn sẽ thực hành sử dụng những công cụ và lệnh phức tạp khác của chương trình.

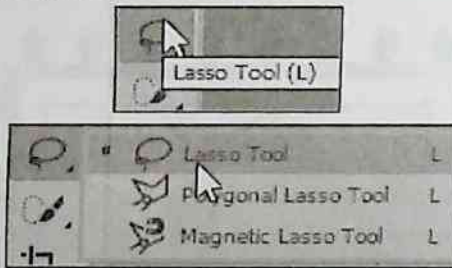
## NHÓM CÔNG CỤ LASSO TOOL (L).

Trong phần thực hành trước bạn đã làm quen với các công cụ tạo vùng chọn của Photoshop như Rectangular, Elliptical... những công cụ này khi chọn vùng bị hạn chế vì những vùng chọn xác định chỉ là hình vuông, bầu dục, tròn... Với nhóm công cụ Lasso Tool bạn mới có thể tạo những vùng chọn tự do, bất kỳ. Nhóm công cụ này tạo nên sức mạnh của Photoshop trong tạo vùng chọn.

### 1. Công cụ Lasso Tool.

Trên thanh công cụ của Photoshop CC, thanh công cụ **Tool** được đặt vào nhóm đầu tiên hàng thứ hai bên trái.

Nhấp phải chuột vào biểu tượng có hình cuộn dây , nhóm công cụ **Lasso Tool** hiện ra với ba công cụ: **Lasso Tool**, **Polygonal Lasso Tool** và **Magnetic Lasso Tool**.



Để hiểu rõ hơn về công cụ **Lasso Tool**, hãy thực hành với bài tập sau:

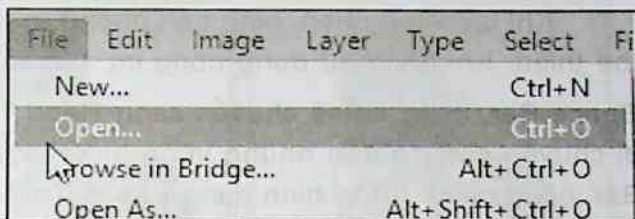


ẢNH BAN ĐẦU

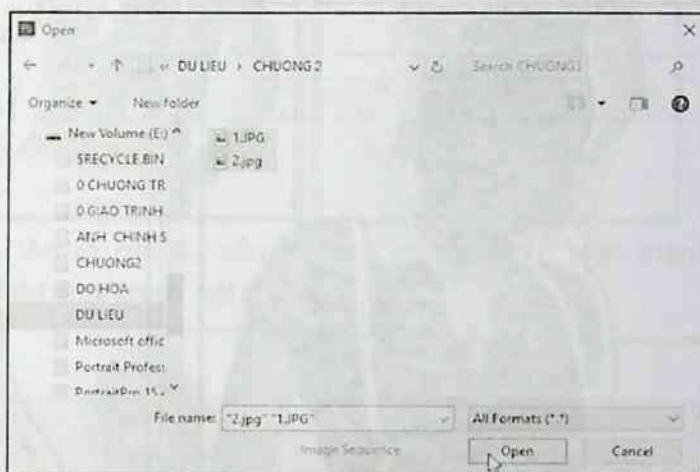


ẢNH KẾT THÚC

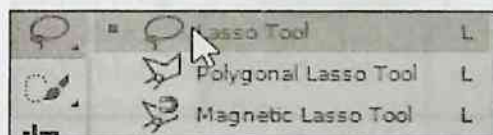
Trên thanh trình đơn chọn lệnh **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** để mở file ảnh thực hành.



Hộp thoại **Open** xuất hiện, chọn đường dẫn đã lưu file ảnh thực hành **DULIEU > CHUONG 2** nhấn giữ **Ctrl** nhấp chọn file ảnh **1.jpg** và **2.jpg** sau đó chọn **Open** để mở ảnh. Nhấp chọn vào công cụ **Lasso Tool** hoặc nhấn phím **L**.

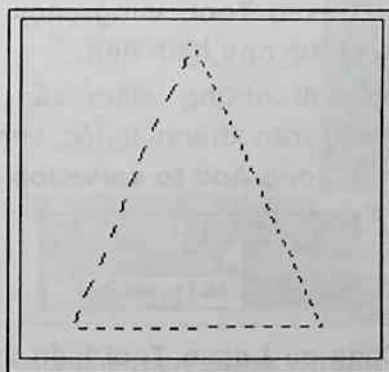
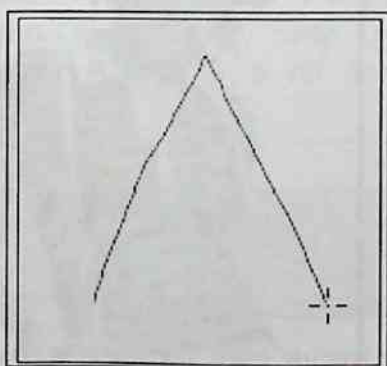


1. Chọn biểu tượng **New Selection** trên thanh thuộc tính.




Điểm đặc biệt của công cụ này là bạn có thể tự do tạo vùng chọn theo hình dạng tùy thích bằng cách nhấn giữ chuột và kéo rê công cụ.

Khi buông con trỏ đến một điểm bất kỳ, điểm cuối và điểm đầu tiên sẽ tự nối với nhau bằng một vùng chọn khép kín. Vùng chọn sẽ hiển thị bằng những đường nhấp nháy.



Để tạo vùng chọn cho ảnh cô gái (1.jpg), nhấp chọn vào điểm ở trên bên ngoài đầu và kéo rê con trỏ theo vùng biên của ảnh.

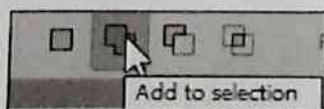
Khi tạo vùng chọn, hình cần phóng to và di chuyển qua lại là điều không thể thiếu. Khi đang sử dụng công cụ **Lasso Tool**, bạn có thể nhấn giữ phím **Space Bar**, công cụ sẽ chuyển sang **Hand Tool** , lúc này bạn có thể tự do di chuyển con trỏ đến những vùng bị khuất trên ảnh. Khi buông phím **Space Bar**, công cụ sẽ trở lại hình dạng **Lasso Tool**.



**Chú ý:** Trong quá trình sử dụng và di chuyển bằng công cụ **Hand Tool**, bạn vẫn luôn giữ phím chuột trái.

Tiếp tục thao tác bằng công cụ **Lasso Tool**, ta có kết quả như hình. Nếu như bạn chưa sử dụng thành thạo công cụ **Lasso Tool**, vùng chọn sẽ bị lấn hoặc phạm như hình bên.

Đối với những điểm cần thêm vùng chọn, trên thanh thuộc tính bạn chọn biểu tượng **Add to selection**.

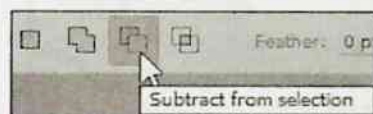


Công cụ **Lasso Tool** hiển thị dấu cộng bên cạnh, thao tác như ảnh minh họa dưới để thêm vùng chọn cho hình.

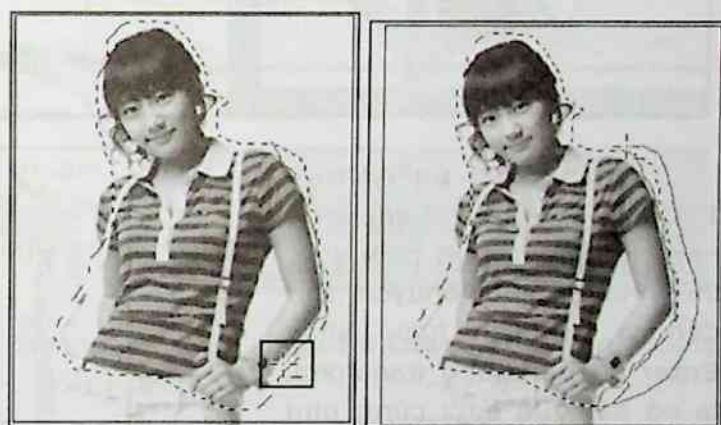




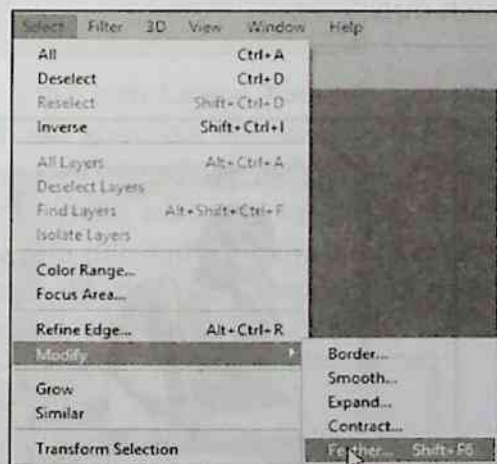
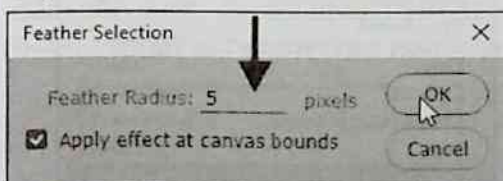
Đối với những điểm bị lấn ra ngoài, cần trừ bớt vùng chọn, trên thanh thuộc tính chọn biểu tượng **Subtract from selection**.



Khi chọn thuộc tính này, bên cạnh công cụ **Lasso Tool** hiển thị dấu trừ, thực hiện thao tác như hình dưới để bớt vùng chọn cho hình.



Trước khi ghép hình, hãy làm mềm vùng chọn bằng cách: Chọn **Select > Modify > Feather** trên trình đơn. Khi hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, nhập giá trị **Feather Radius = 5** rồi nhấp chọn **OK**.

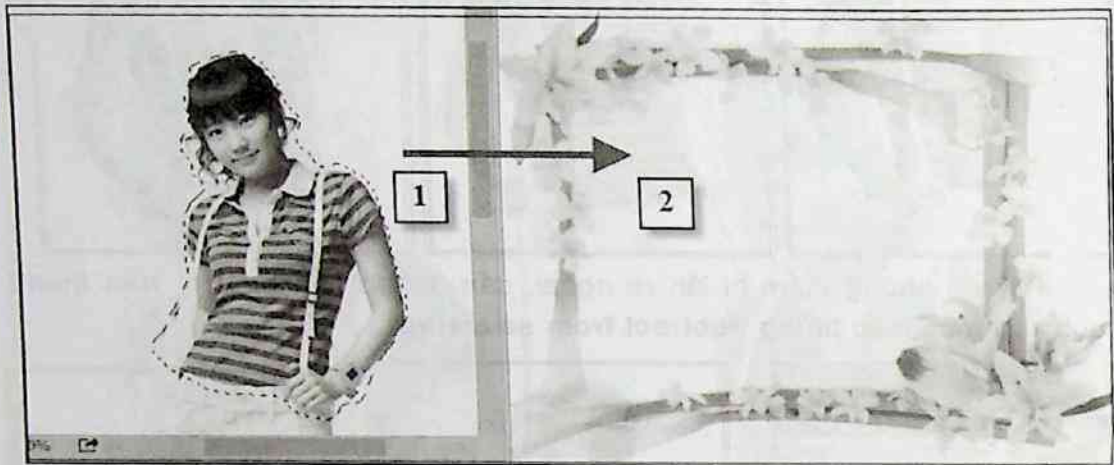


Vùng chọn sẽ hiển thị trở lại trên hình biểu hiện bằng đường nét đứt, chúng ta đã thực hiện xong việc tạo vùng chọn cho hình bằng cách sử dụng công cụ **Lasso Tool**.

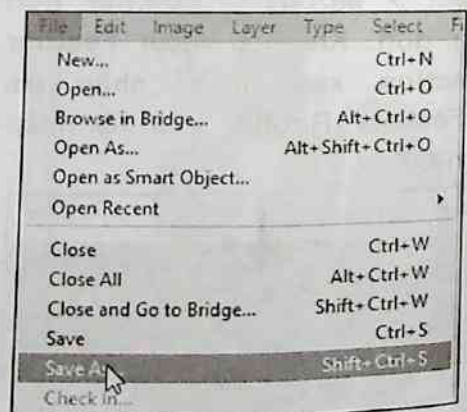
Kế tiếp, nhấp chọn công cụ **Move** hoặc nhấn phím **V**. Đặt công cụ **Move** vào vùng chọn ảnh cô gái.



Dùng trỏ chuột kéo rê sang ảnh **2.jpg** như hình minh họa.



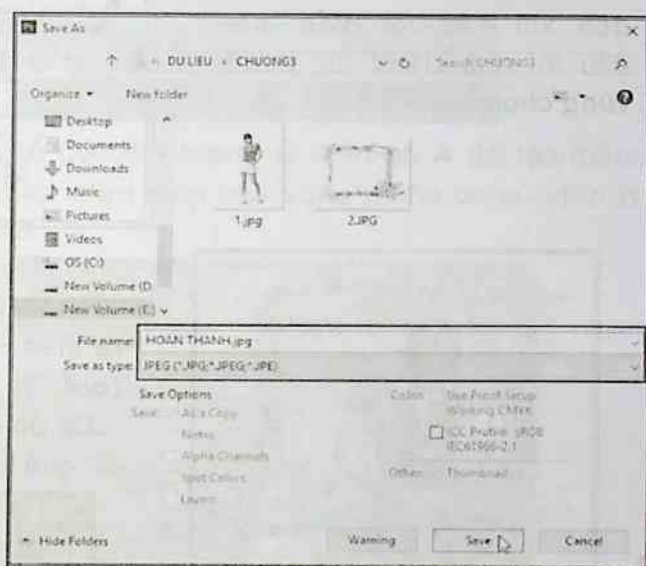
Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở khung transform, nhấn giữ phím **Shift** phóng to, thu nhỏ hoặc di chuyển ảnh đến vị trí thích hợp. Nhấn **Enter** để bỏ khung transform, ta có kết quả cuối cùng như hình dưới.



Cuối cùng, lưu lại thành quả mà chúng ta vừa thực hiện bằng cách: Chọn lệnh **File > Save As** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + S**.

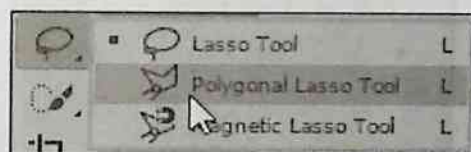
Khi hộp thoại **Save As** xuất hiện, thực hiện các bước sau:

1. Trong khung **Save in** chọn thư mục **DULIEU > CHUONG 2**.
2. Đặt tên cho file trong khung **File name:** **HOAN THANH.jpg**.
3. Vào khung **Format** chọn ô tam giác bên phải để mở danh sách định dạng cho file. Ở đây ta chọn định dạng **JPEG (\*.JPG;\*.JPEG;\*.JPE)**.
4. Chọn **Save**.

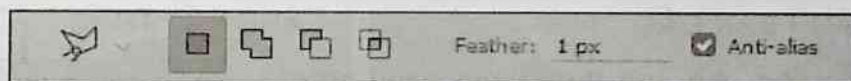


## 2. Công cụ Polygonal Lasso Tool.

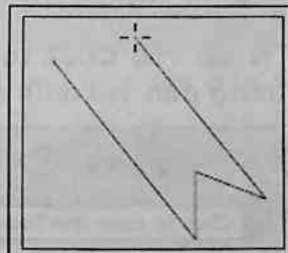
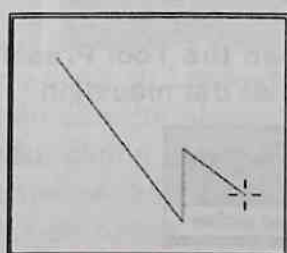
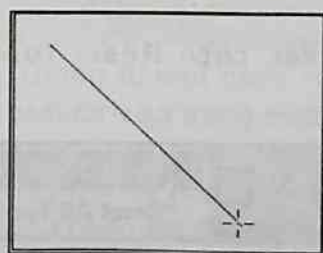
Tiếp theo, chúng ta sẽ làm quen với công cụ thứ hai của **Lasso Tool**, đó là công cụ **Polygonal Lasso Tool**.



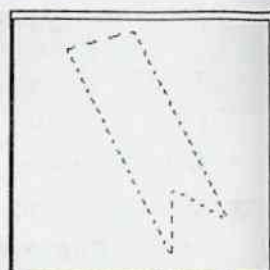
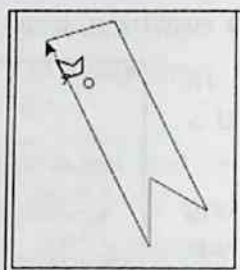
Những thuộc tính trên thanh công cụ **Polygonal Lasso Tool** cũng tương tự như công cụ **Lasso Tool**.



Công cụ **Polygonal Lasso Tool** có ưu thế hơn **Lasso Tool** là ta có thể tạo được các vùng chọn có đường thẳng và gấp khúc đối với những đối tượng có góc cạnh. Thao tác với công cụ **Polygonal** như sau: Chọn điểm đầu, sau đó đưa con trỏ đến điểm tiếp theo và nhấp chọn. Nếu muốn lùi lại phần đường dẫn vừa mới vẽ do bị lỗi, nhấn phím **Delete** cho đến khi nào xóa xong đường dẫn cần xóa. Trong quá trình tạo vùng chọn, để cho phần đường dẫn được thẳng, nhấn giữ **Shift** trên bàn phím để thực hiện việc này.



Tiếp tục như thế cho đến khi gặp tới điểm ban đầu thì nhả chuột tạo thành vùng chọn.



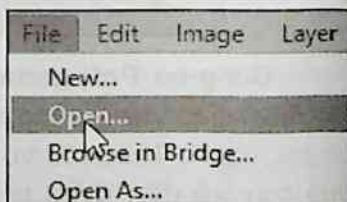
ẢNH BAN ĐẦU

Để hiểu rõ hơn, chúng ta sẽ thực hành với bài tập dưới đây, bạn sẽ làm quen và thao tác với công cụ **Polygonal Lasso Tool**. Ta sẽ sử dụng kết quả của bài tập trước đó cho bài tập sau, ảnh trang bên là kết quả trước và sau khi điều chỉnh.

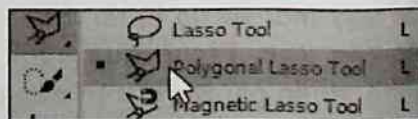


ẢNH KẾT THÚC

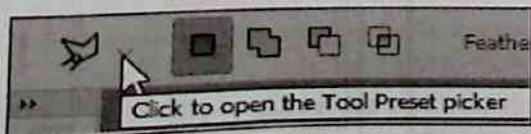
Trước tiên, mở ảnh thực hành bằng cách: chọn lệnh **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím tắt **Ctrl + O**. Hộp thoại **Open** xuất hiện, chọn ổ đĩa lưu file ảnh thực hành. Nhấp chọn file ảnh bạn chọn sau đó nhấn **Open** để mở file ảnh.



Hai file ảnh lần lượt được mở trong màn hình làm việc Photoshop CC, trên thanh công cụ chọn **Polygonal Lasso Tool**.



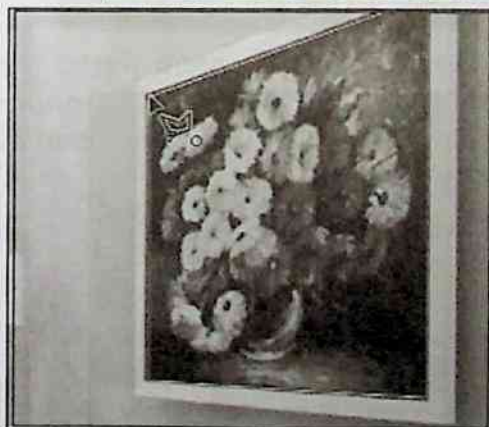
Nhấp vào **Click to open the Tool Preset picker**, chọn **Reset Tool** để tạo đường dẫn với những thiết đặt mặc định.



Trên thanh thuộc tính chọn thuộc tính đầu tiên **New selection**.



Dùng công cụ nhấp chọn vào góc đối tượng ở vị trí số **A** để tạo điểm bắt đầu, tiếp theo nhấp chuột lần lượt theo mép của vùng muốn chọn (vị trí **B** và **C**), tiếp tục vẽ cho đến vị trí số **D**.



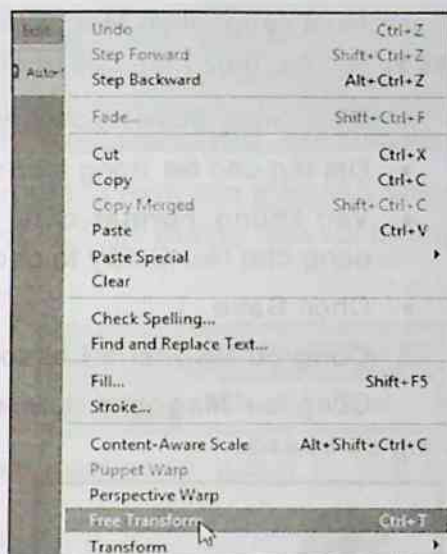
Tương tự như cách sử dụng công cụ Lasso, trong khi thao tác nếu vùng chọn bị lệch vào trong đường biên của đối tượng. Cứ tiếp tục tạo vùng chọn cho đến khi giáp với điểm ban đầu, chúng ta sẽ chỉnh sửa những khuyết điểm ngay sau đó. Cuối cùng, nhấp chọn về điểm ban đầu, buông chuột tạo thành một vùng chọn sát đường biên của đối tượng.



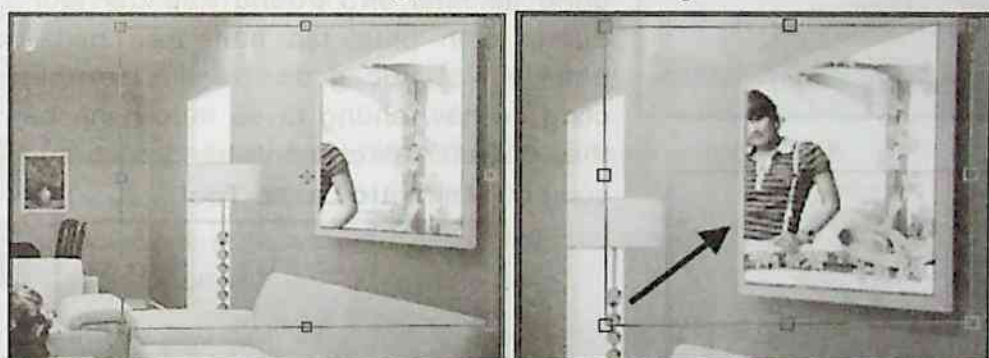
Đầu tiên, chọn công cụ **Move** hoặc nhấn phím **V** sau đó trên thanh trình đơn chọn lệnh **Edit > Free Transform** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để điều chỉnh kích thước và góc xoay cho ảnh.



Sau khi chọn lệnh **Free Transform**, xung quanh ảnh đã được bao một khung vuông gồm có 8 điểm neo như hình trang bên. Đặt con trỏ vào điểm ở góc phải, khi con trỏ xuất hiện biểu tượng mũi tên hai đầu, nhấn giữ phím **Shift** để ảnh không bị biến dạng.



Giữ chuột và kéo vào trong, ảnh sẽ thu nhỏ 4 góc.



Nếu đồng ý với kết quả điều chỉnh hiện tại, nhấn phím **Enter** để bỏ khung **transform**. Nếu bạn làm ảnh bị biến dạng, nhấn phím **Esc**, ảnh sẽ trở về hình dạng ban đầu. Hình dưới là kết quả.

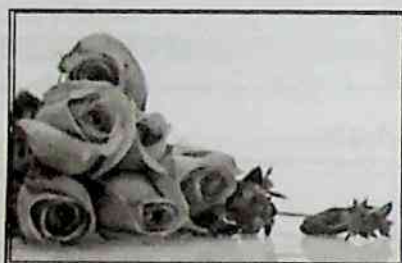


Cuối cùng, chọn lệnh **File > Save As** để lưu kết quả, khi hộp thoại **Save As** xuất hiện, thực hiện các bước sau:

- Vào khung **Save in** chọn thư mục **DU LIEU > CHUONG 2**.
- Đặt tên cho file trong khung **File name:HOAN THANH.jpg**.
- Vào khung **Format** chọn ô tam giác bên phải để mở danh sách định dạng cho file. Ở đây ta chọn định dạng **JPEG (\*.JPG;\*.JPEG;\*.JPE)**.
- Chọn **Save**.

### 3. Công cụ Magnetic Lasso Tool.

Công cụ **Magnetic Lasso Tool** là công cụ cuối cùng trong nhóm công cụ **Lasso**.



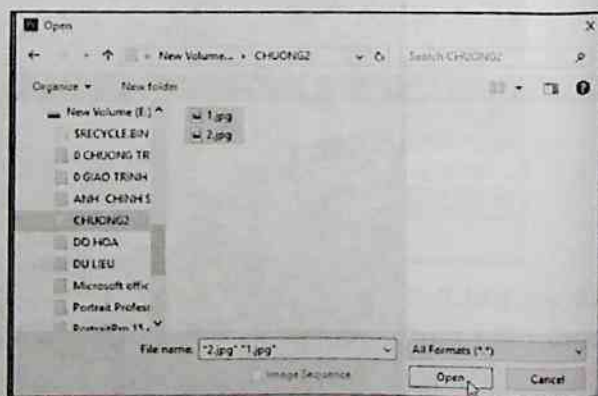
ẢNH BAN ĐẦU

Đầu tiên, chọn **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O**. Khi hộp thoại **Open** xuất hiện, chọn đường dẫn đến thư mục lưu file ảnh thực hành. Nhấn giữ **Ctrl** và nhấp chọn hai file ảnh **1.jpg** và **2.jpg**.

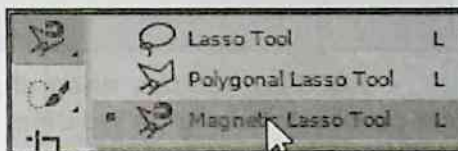
Khác với hai công cụ đầu tiên, công cụ này giúp tạo vùng chọn có biên "hít" vào biên của đối tượng cần chọn, công cụ này được áp dụng tốt nhất cho trường hợp đối tượng có đường biên phức tạp nằm trên nền tương phản với đối tượng đó. Để hiểu rõ thêm về công cụ này, chúng ta sẽ thực hành bài tập thay đổi nền trời cho ảnh bằng cách sử dụng công cụ **Magnetic Lasso Tool**.



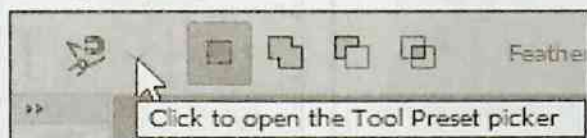
ẢNH KẾT THÚC



Trước khi thao tác chúng ta sẽ tìm hiểu sơ qua về công cụ **Magnetic Lasso Tool**. Trên thanh công cụ, nhấp phải chuột vào **Lasso Tool** và chọn **Magnetic Lasso Tool**.







Trên thanh thuộc tính, nhấp phải vào biểu tượng hình tam giác nhỏ **Click to open the Tool Preset picker** chọn **Reset Tool** để tạo đường dẫn với những thiết lập mặc định.



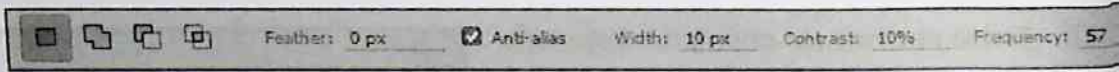
Tính năng của công cụ **Magnetic Lasso Tool** cũng tương tự như hai công cụ trên vì nó cùng chung một nhóm.

Chức năng của từng công cụ như sau:

-  **New Selection:** Tạo vùng chọn mới.
-  **Add to Selection:** Cộng thêm một vùng chọn vào vùng chọn có sẵn.
-  **Subtract from selection:** Trừ bớt vùng chọn hiện hành.
-  **Intersect with selection:** Lấy phần giao của vùng chọn có sẵn và vùng chọn vừa tạo.

- **Feather:** xác định độ mờ biên của vùng chọn, nếu bạn điều chỉnh thông số càng cao thì biên càng mờ.
- **Anti-aliased:** đánh dấu kiểm vào ô này sẽ tạo một vùng chọn có biên mịn không răng cưa.
- **With:** xác định chiều rộng của đường dò, chiều rộng này chỉ giới hạn từ **1-40**, đường dò chỉ có thể dò thấy đường biên đối tượng trong khoảng cách xác định này tính từ vị trí con trỏ.
- **Contract:** xác định độ nhảy của đường dò trong ảnh, độ nhảy này có giá trị từ **1%- 100%**. Giá trị **Edge Contract** càng cao thì dò thấy rìa tương phản càng rõ, giá trị **Edge Contract** càng thấp thì dò thấy rìa tương phản càng thấp.
- **Frequency:** xác định tốc độ đặt điểm neo của công cụ, tốc độ có giá trị từ **1- 100**. Giá trị **Frequency** càng cao thì số neo cố định biên vùng chọn vào vị trí càng nhanh.

Trên thanh thuộc tính, thiết lập các thông số như sau: **Feather = 0**, chọn dấu kiểm vào ô **Anti-aliased**, **With = 10px**, **Edge Contract = 10%**, **Frequency = 57**.

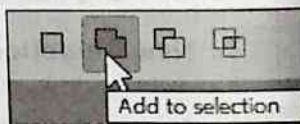


Bắt đầu thao tác, nhấp chọn vào file ảnh **1.jpg**, nhấp chuột vào một vị trí bất kỳ của đối tượng để tạo điểm bắt đầu, rê theo đường chu vi của đối tượng để

Các đường dẫn sẽ tự động hít vào đường biên, đồng thời xuất hiện các hình vuông nhỏ bao quanh biên của đối tượng đó, tiếp tục rê cho đến khi tiếp giáp với điểm bắt đầu, nhấp chuột vào điểm bắt đầu để tạo thành vùng chọn.



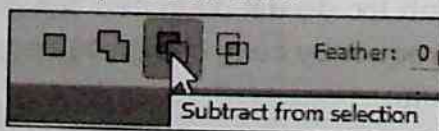
Nếu vùng chọn bị lệch ra ngoài đường biên của đối tượng như hình dưới. Nhấp chọn biểu tượng **Add to selection** trên thanh thuộc tính, lúc này công cụ có biểu tượng dấu cộng phía dưới.



Nhấp chuột tại một vị trí bất kỳ của đối tượng nhấp chọn điểm bắt đầu. Rê con trỏ theo đường biên của đối tượng, các đường dẫn sẽ tự động hít vào đường biên, khoanh vùng chọn như hình minh họa.



Tương tự như trên, để điều chỉnh những vùng chọn bị dư ra ta chọn thuộc tính **Subtract from selection** để trừ bớt vùng chọn hiện hành. Lúc này công cụ có biểu tượng dấu trừ phía bên dưới.

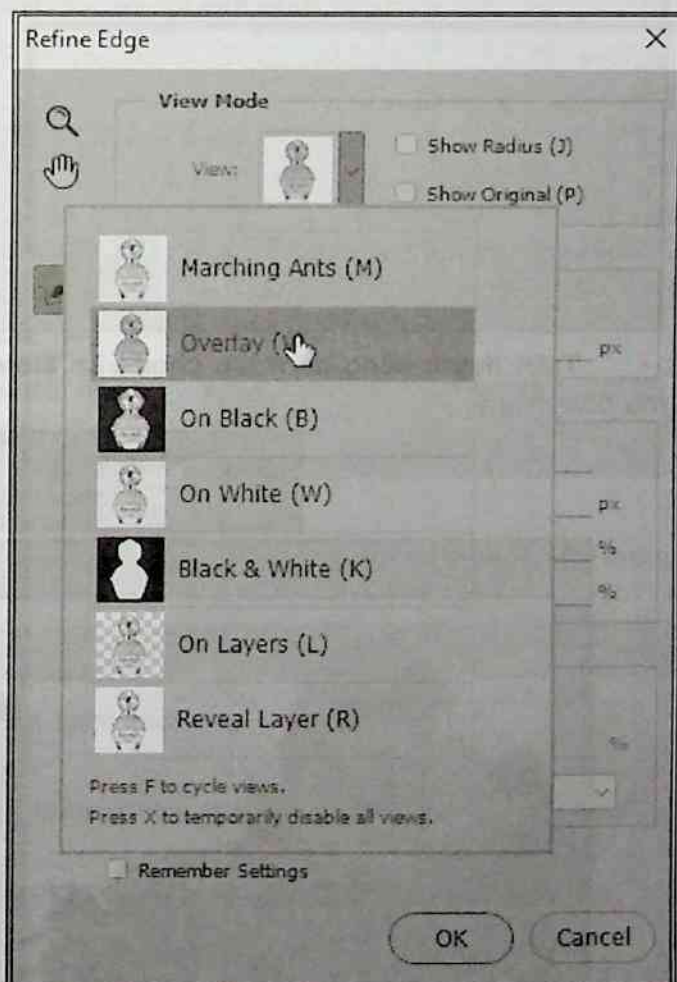


Chỉnh sửa như hình minh họa trang bên.

Nếu việc sử dụng công cụ tạo vùng chọn này gây khó khăn cho bạn, với bài tập này có thể sử dụng tính năng mới **Refine Edge** của Photoshop CC sẽ cho bạn kết quả nhanh hơn. Thực hiện theo các bước thao tác sau: Nhấp chọn nút **Refine Edge** trên thanh thuộc tính.



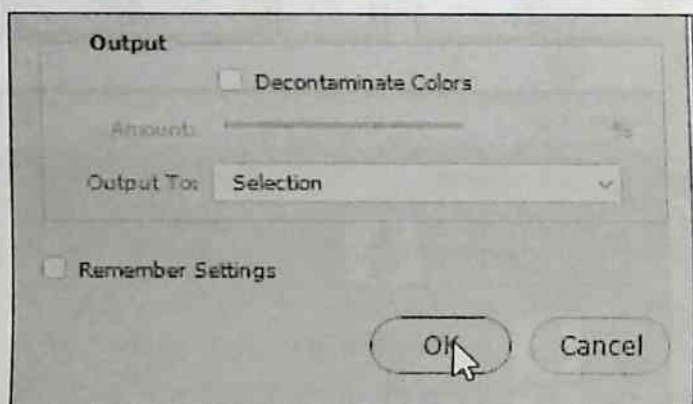
Chương trình mặc định chuyển file ảnh có dạng như sau: Trên hộp thoại **Refine Edge**, nhấp vào biểu tượng tam giác ở mục **View** chọn chế độ **Overlay (V)**. Chế độ này sẽ hiển thị màu đỏ lên những vùng được chọn.



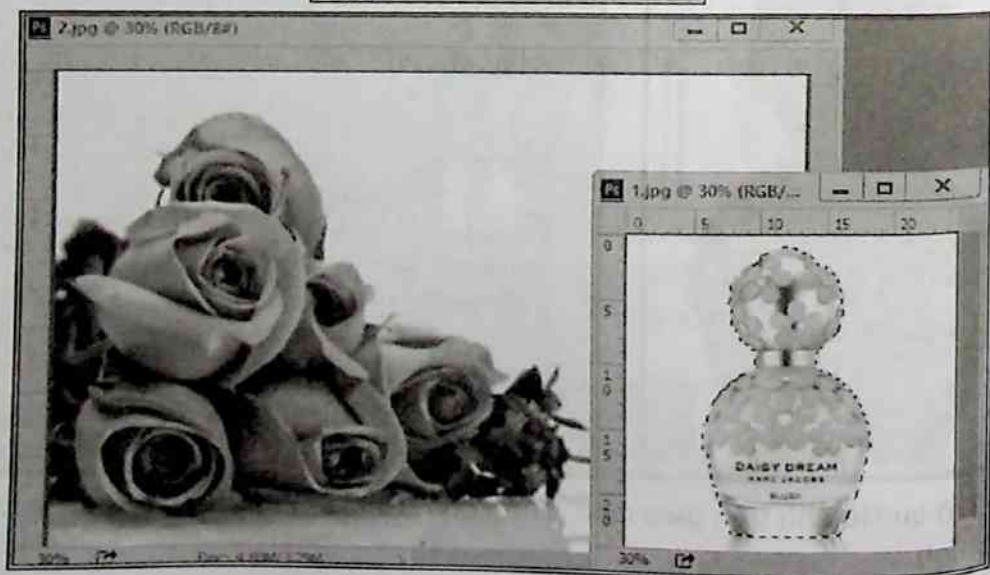
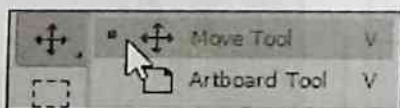
Trở lại file ảnh trên giao diện, dùng con trỏ tô lên những vùng chọn chưa chính.



Sau khi hoàn tất nhập chọn **OK** để thoát khỏi hộp thoại ảnh sẽ hiển thị vùng chọn sau khi đã chỉnh sửa.



Trên thanh công cụ nhấp chọn vào **Move Tool (V)**, di chuyển đến vị trí mà bạn ưng ý.



Ta có kết quả cuối cùng như sau:

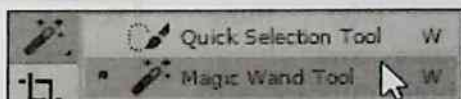


Chọn **File** > **Save As** để lưu lại kết quả trên. Các bạn đã tìm hiểu về công cụ tạo vùng chọn trong nhóm công cụ **Lasso Tool**. Hãy thử áp dụng với những ví dụ khác để có nhiều bức ảnh đẹp cho gia đình và người thân của bạn.

### NHÓM CÔNG CỤ MAGIC WAND TOOL

Cũng như nhóm công cụ **Lasso Tool**, nhóm công cụ **Magic Wand Tool** cũng có chức năng tạo vùng chọn. Công cụ này dùng để tạo một vùng chọn có màu đồng nhất bằng cách nhấp con trỏ vào vùng muốn chọn, không cần dò theo đường biên của từng đối tượng trong ảnh. Trên thanh công cụ, vị trí của chúng đặt tại hàng thứ hai bên phải nhóm **Lasso Tool**. Để chọn công cụ, nhấp chuột. Để hiện danh sách công cụ, nhấp chuột phải, nhóm này chỉ bao gồm hai công cụ **Quick Selection Tool (W)** và **Magic Wand Tool (W)**.

Nhấn **W** trên bàn phím để chọn nhanh công cụ. **Magic Wand Tool**, chúng ta nên tìm hiểu sơ qua về chức năng của công cụ này.



Khi chọn công cụ Magic Wand Tool, trên thanh thuộc tính hiển thị những chức năng sau:



**New Selection:** Tạo vùng chọn mới.



**Add to Selection:** Cộng thêm một vùng chọn vào vùng chọn có sẵn.



**Subtract from selection:** Trừ bớt vùng chọn hiện hành.



**Intersect with selection:** Lấy phần giao giữa vùng chọn có sẵn và vùng chọn vừa tạo.

- **Tolerance:** Xác định khoảng màu cần chọn. Giá trị Tolerance thấp, vùng chọn gần trùng với màu đã nhấp chuột. Ngược lại, nếu giá trị này cao sẽ tạo vùng chọn rộng hơn, khoảng xác định màu có giá trị từ **0-255**.

Để hiểu rõ thêm về công cụ Magic Wand Tool, chúng ta sẽ thực hành với bài tập nhỏ dưới đây.

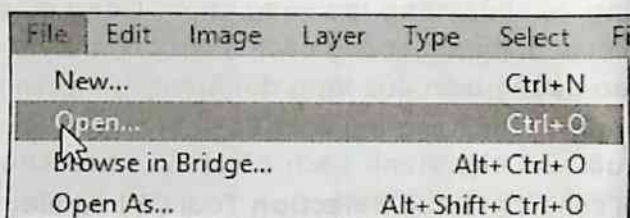


ẢNH BAN ĐẦU

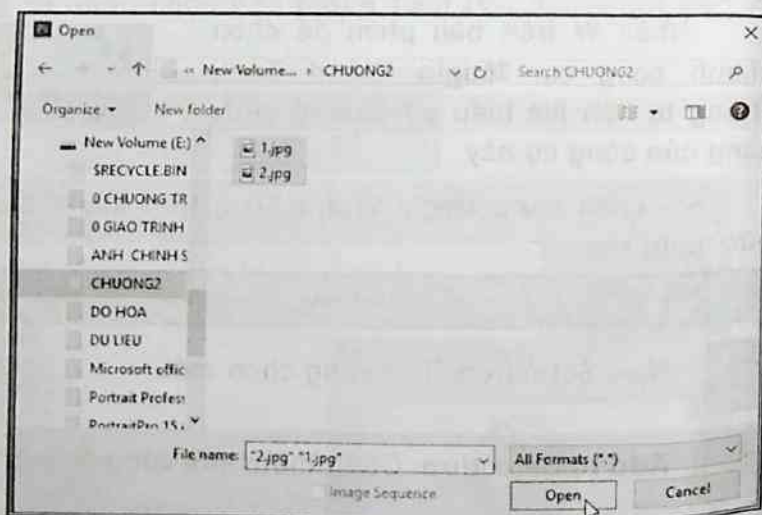


ẢNH KẾT THÚC

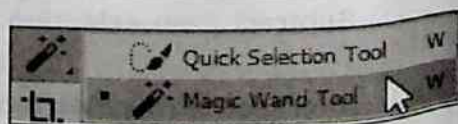
Trên thanh trình đơn chọn **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** để mở file ảnh thực hành.



Hộp thoại **Open** xuất hiện, chọn đường dẫn đến thư mục lưu file ảnh của bạn, nhấn giữ phím **Ctrl** chọn hai file ảnh **1.jpg** và **2.jpg** trong thư mục **CHUONG 2**, sau đó nhấp nút chọn **Open**.



Hai file ảnh bạn chọn hiển thị trên màn hình làm việc Photoshop CC, trên thanh công cụ, nhấp phải vào công cụ **Magic Wand** chọn **Magic Wand Tool (W)**.

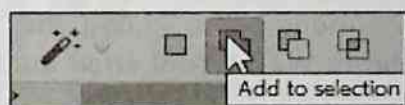


Những chức năng trên thanh thuộc tính của công cụ **Magic Wand Tool** cũng tương tự như tính năng của những công cụ tạo vùng chọn trong bài tập trên. Đầu tiên, nhấp chọn biểu tượng **New Selection**. Quan sát phần nền trong bức ảnh cô gái, ta thấy màu trắng chiếm hoàn toàn phần nền trong đó.

Dùng công cụ **Magic Wand Tool** nhấp chọn vào phần nền của ảnh. Công cụ sẽ chọn những điểm ảnh có màu đồng nhất để tạo chúng thành vùng chọn như hình minh họa dưới đây. Nền xanh đã được chọn hiển thị trên hình, có một số điểm không đồng màu chưa được chọn.



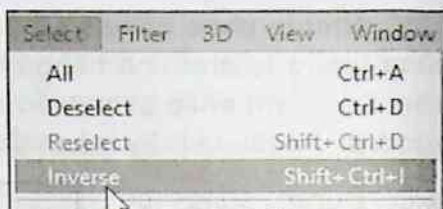
Trên thanh thuộc tính chọn biểu tượng **Add to selection**.



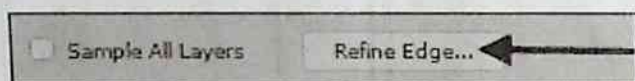
Công cụ **Magic Tool** hiển thị thêm biểu tượng dấu cộng ở bên dưới, đặt công cụ vào những điểm chưa được chọn. Ta có kết quả như hình minh họa dưới đây.



Để đảo ngược vùng chọn, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Inverse** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + I**.



Hình bên là kết quả sau khi tạo vùng chọn bằng công cụ **Magic Wand Tool** và đã đảo vùng chọn. Tiếp theo, nhấp chọn vào ô **Refine Edge...** trên thanh thuộc tính.

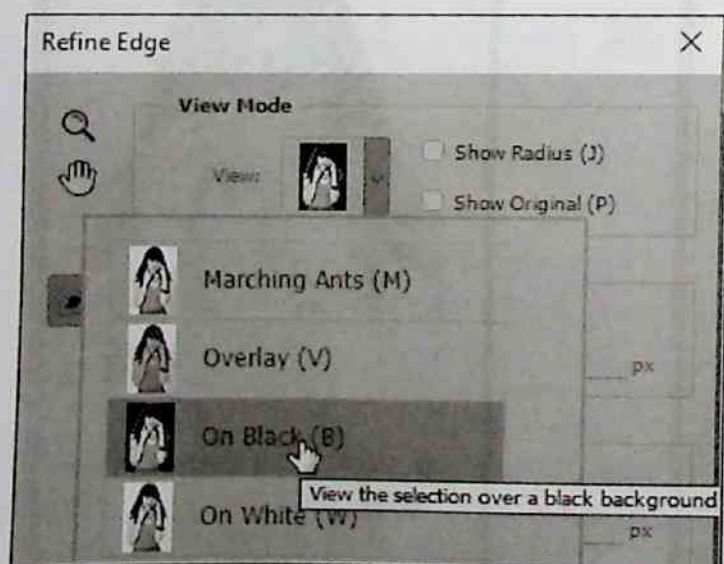


Khi hộp thoại **Refine Edge** xuất hiện, nhấp chọn vào biểu tượng tam giác ngược trong mục **View**, chọn chế độ **On Black (B)**.

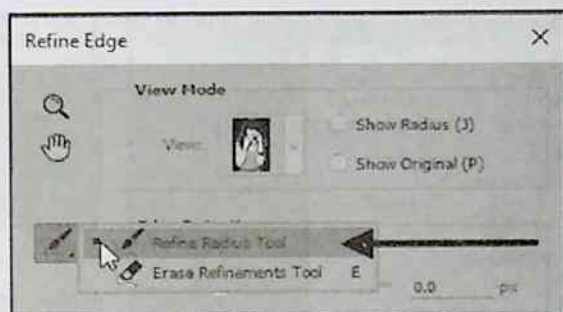
Khi chọn lệnh này, bạn sẽ nhận thấy có những vùng không thể dùng công cụ **Magic Wand Tool** chọn được như vùng tóc của cô gái.



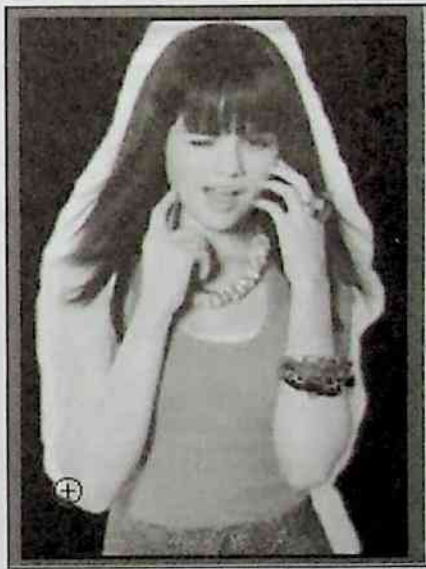
Đối với những phiên bản Photoshop trước, việc xử lý những vùng chọn này rất khó khăn. Với phiên bản mới CC, Photoshop đã cung cấp thêm cho chúng ta tính năng **Refine Edge** chuyên dùng cho những trường hợp trên.



Nhấp phải chuột chọn công cụ **Refine Radius Tool (E)** như hình bên. Dùng công cụ quét thật khéo lên phần tóc của cô gái, trong quá trình chỉnh sửa sử dụng hai phím tắt “[ “ ]” để điều chỉnh kích thước công cụ cho phù hợp với từng vùng.



Hình dưới là kết quả trước và sau khi đã điều chỉnh.

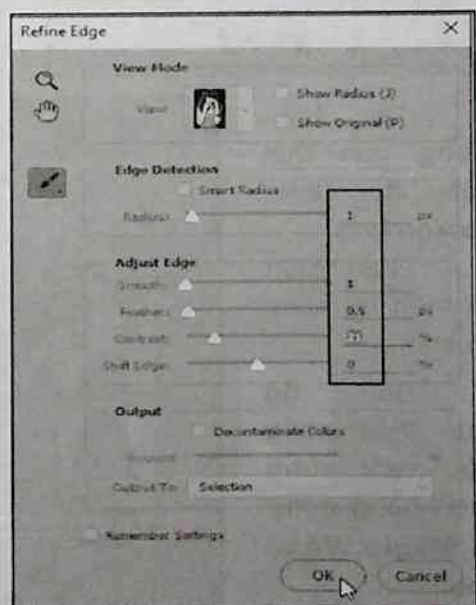


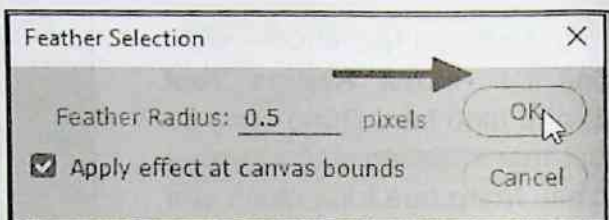
Thiết lập các thông số trong hộp thoại **Refine Edge** như sau:

- **Radius = 1px.**
- **Smooth = 1.**
- **Feather = 0.5px.**
- **Contrast = 21%.**
- **Shift Edge = 0%.**

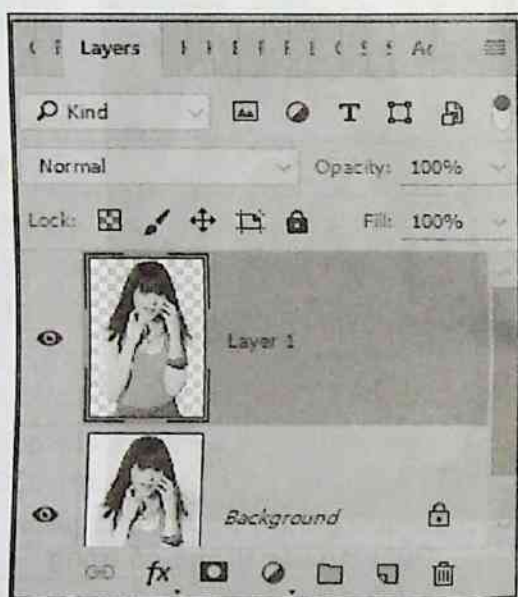
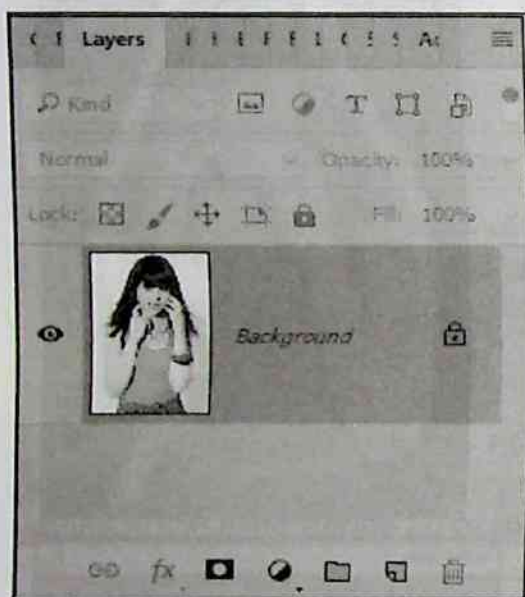
Thiết lập xong nhấp **OK**.

Trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Modify > Feather...** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + F6** để làm mềm vùng chọn.





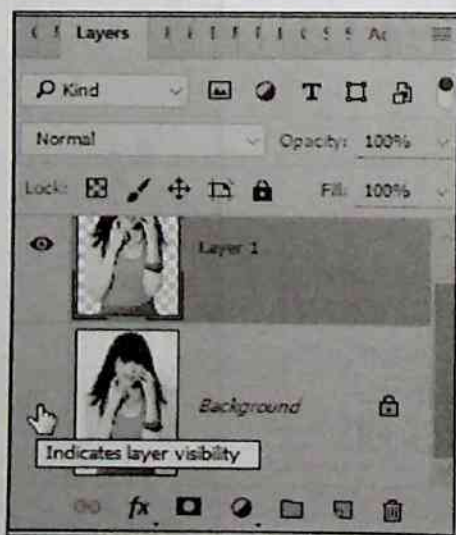
Hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, thiết lập thông số **Feather Radius = 0.5 pixels**, nhấp chọn **OK**. Nhấn **F7** để mở bảng **Layers**, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + J** để nhân bản vùng chọn vừa tạo.



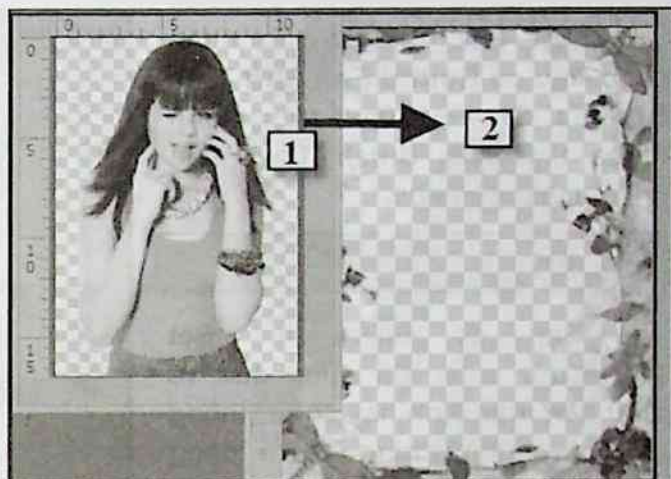
Tắt biểu tượng con mắt trên lớp layer background.

Giao diện sẽ hiển thị vùng đã chọn.

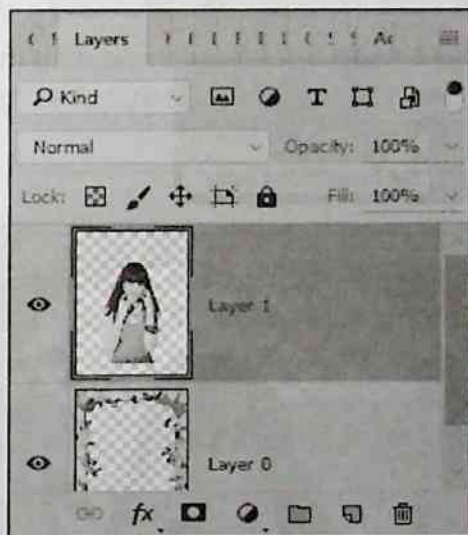
Bạn đã thực hiện xong việc tạo vùng chọn bằng công cụ **Magic Wand Tool**.



Để hoàn tất bài tập, chọn công cụ **Move Tool (V)**, nhấp chọn vào file ảnh **1.jpg** kéo sang file ảnh **2.jpg** như hình minh họa. Di chuyển ảnh đến góc trái của khung hình. Kế đến, nhấn **F7** để mở bảng **Layers**, ta thấy lớp chứa ảnh cô gái có tên "Layer 1".

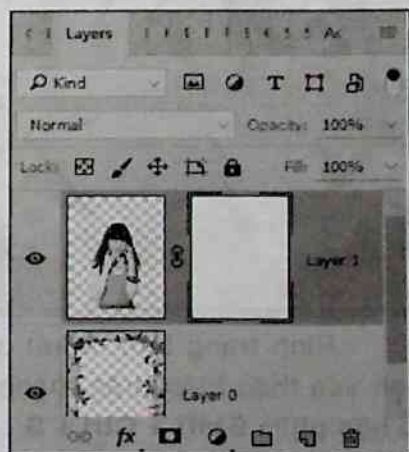


Hãy chọn lớp này rồi nhấp chọn vào biểu tượng **Add layer mask** ở cuối bảng **Layers**.

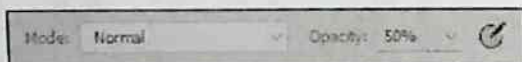


Biểu tượng **Add layer mask** được sử dụng để tạo mặt nạ cho layer.

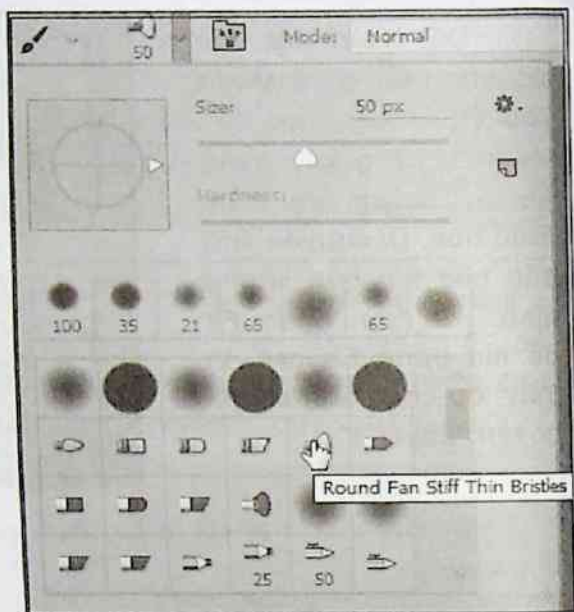
Tiếp theo, vào thanh công cụ nhấp chọn **Brush Tool** (hoặc nhấn phím B) để lựa chọn cọ.



Vào thanh thuộc tính nhấp chọn kiểu cọ **Round Fan Stiff Thin Bristles**, **Size = 50px**, trên thanh thuộc tính của Brush Tool điều chỉnh **Opacity= 50%**.



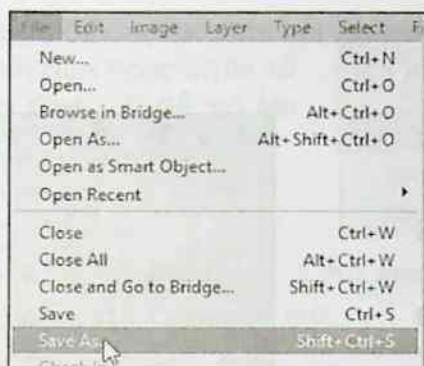
Sau đó, kiểm tra **Set foreground color** đã được đưa về màu đen mặc định hay chưa (thông thường chương trình sẽ tự động mặc định màu là màu đen).



Chọn cọ và tô vùng mép hình cô gái sao cho ảnh hòa hợp vào khung hình.



Hình trang bên là kết quả ảnh sau khi hoàn thành. Lưu lại kết quả mà bạn vừa thực hiện, trên thanh trình đơn chọn lệnh **File > Save As...** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + S**.



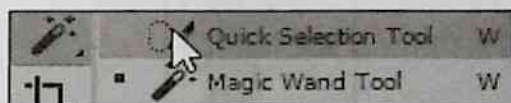
Hộp thoại **Save As** xuất hiện, lần lượt thực hiện các bước sau:

1. Vào khung **Save in** chọn thư mục **DU LIEU > CHUONG 2**.
2. Đặt tên cho file trong khung **File name**.
3. Vào khung **Format** chọn biểu tượng tam giác bên phải để mở danh sách định dạng cho file, ta chọn đuôi **JPEG (\*.JPG;\*.JPEG;\*.JPE)**.
4. Cuối cùng nhấp chọn **Save**.

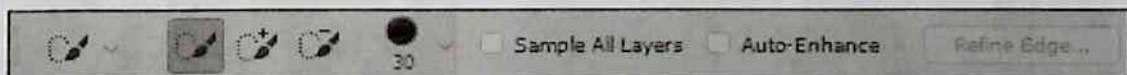
### CÔNG CỤ QUICK SELECTION TOOL (W).

**Quick Selection Tool** là công cụ mới được đưa vào trong các phiên bản Photoshop gần đây. Chức năng của công cụ này dùng để tạo một vùng chọn có màu đồng nhất bằng cách: Nhấp con trỏ vào vùng muốn chọn, chương trình sẽ tự tìm những điểm ảnh giống nhau và tạo thành vùng chọn.

Vị trí của **Quick Selection Tool** đặt tại hàng thứ hai bên phải trên thanh công cụ.



Khi nhấp chọn công cụ, trên thanh thuộc tính hiển thị những công cụ và lệnh với nhiều chức năng khác nhau.



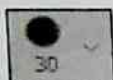
**New selection:** Tạo vùng chọn mới.



**Add to Selection:** Cộng thêm một vùng chọn vào vùng chọn có sẵn.

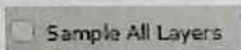
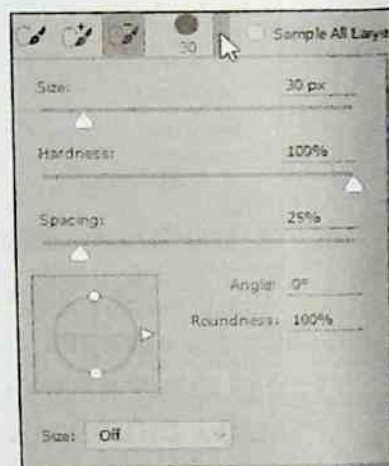


**Subtract from selection:** Trừ bớt vùng chọn hiện hành.

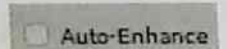


Điều chỉnh độ lớn nhỏ của công cụ, khi nhấp chọn vào biểu tượng tam giác, ta được các thông tin sau:

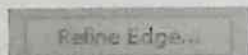
- **Size:** Điều chỉnh kích thước công cụ (1px – 2500px).
- **Hardness:** Điều chỉnh độ cứng của cọ.
- **Spacing:** Điều chỉnh khoảng cách giữa các pixel.
- **Angle:** Góc xoay.
- **Roundness:** Điều chỉnh hình dạng của công cụ, công cụ có hình tròn khi **Roundness** là 100%.



Chế độ mặc định mẫu cho các Layer trong bảng Layer, lựa chọn bằng cách đánh dấu kiểm vào khung.



Tự động chọn mẫu màu, lựa chọn bằng cách đánh dấu kiểm vào khung.



Thuộc tính chỉnh sửa vùng chọn.

Để hiểu rõ hơn về công cụ **Quick Selection Tool**, chúng ta thực hành một bài tập nhỏ dưới đây.

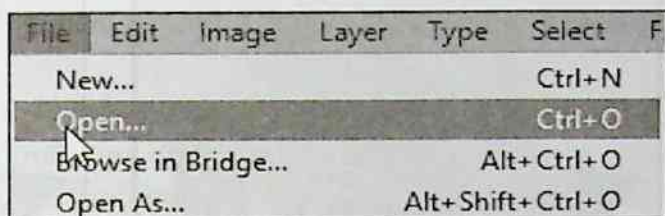


ẢNH BAN ĐẦU

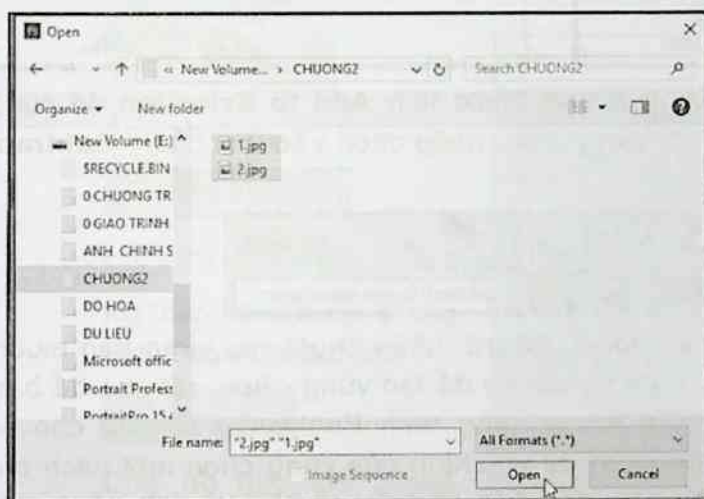


ẢNH KẾT THÚC

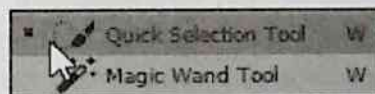
Chọn **File > Open** trên thanh trình đơn hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** để mở file ảnh thực hành.



Mở file thực hành trong thư mục **CHƯƠNG 2**, nhấp chọn 2 file **1.jpg** và **2.jpg** sau đó nhấp **Open** để mở.



Ở bài tập này, chúng ta sẽ dùng công cụ **Quick Selection** ghép file ảnh **1.jpg** sang file ảnh **2.jpg**. Trên thanh công cụ, nhấp chọn vào công cụ **Quick Selection**.

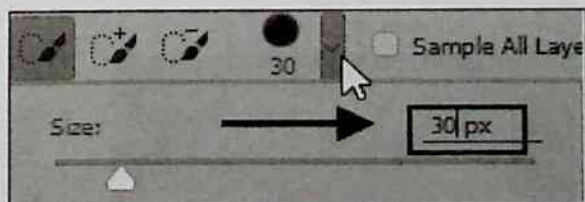


Trên thanh thuộc tính nhấp chọn vào biểu tượng tam giác bên cạnh công cụ chọn **Reset Tool** để đưa các tham số chọn của công cụ về mặc định của chương trình.



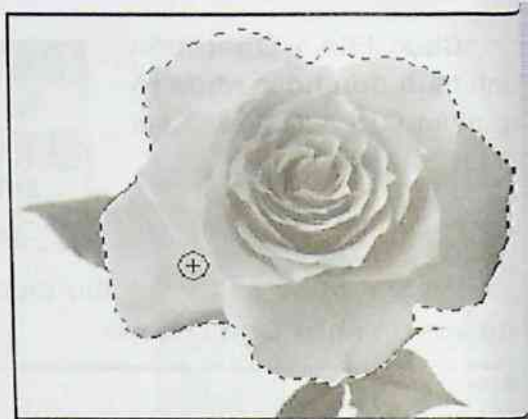
Thiết lập các thuộc tính như sau:

- Nhấp chọn vào biểu tượng **New Selection**.
- Chọn **Size = 30px**.

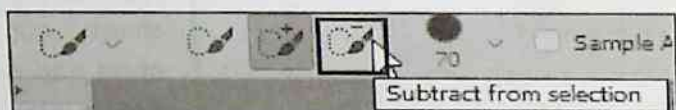


Mặc định cho công cụ **Quick Selection** là hình tròn.

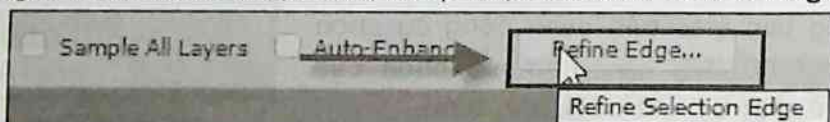
Mỗi khi nhấp chọn, chương trình sẽ xét theo những vùng màu trong diện tích hình tròn để chọn các màu tương tự xung quanh. Kích thước của công cụ càng lớn, các điểm màu khác nhau sẽ được chọn càng nhiều. Với bài tập này đặt công cụ vào hình bông hoa và nhấp chọn, vùng chọn sẽ xuất hiện bao quanh bông hoa như hình minh họa.



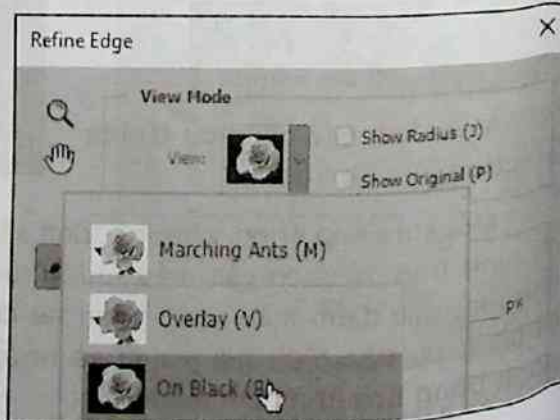
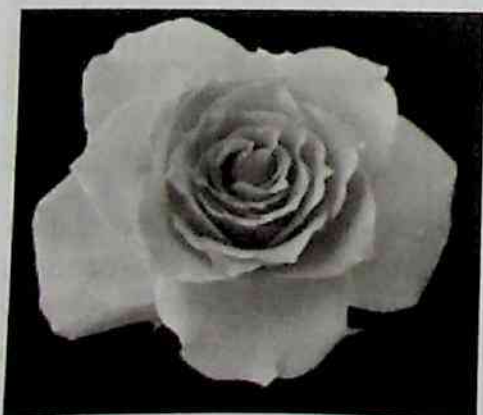
Công cụ sẽ tự động chuyển qua thuộc tính **Add to Selection** để cộng thêm vào vùng chọn. Để trừ bớt vùng chọn, nhấp chọn vào thuộc tính **Subtract from selection**.



Công cụ sẽ hiển thị biểu tượng dấu trừ, nhấp chuột vào vùng bạn muốn chỉnh sửa. Với việc sử dụng những công cụ để tạo vùng chọn, rất khó để bạn có một vùng chọn hoàn hảo. Vì thế, chương trình Photoshop CC đã cho ra đời tính năng mới **Refine Edge** để kiểm tra và chỉnh sửa vùng chọn một cách chi tiết hơn. Trong phần trình bày sau, các bạn sẽ hiểu rõ hơn về tính năng mới **Refine Edge**. Trên thanh thuộc tính, nhấp chọn vào nút **Refine Edge**.



Hộp thoại **Refine Edge** xuất hiện, đường nét đứt bao quanh hình bị mờ nhạt. Nhấp vào biểu tượng tam giác ở mục **View** chọn **On Black (B)**, lúc này file ảnh **1.jpg** chuyển sang màu đen. Ta thấy vùng chọn trên hình chưa đẹp vẫn còn bị lem ở một số điểm.

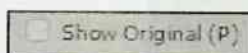


Chúng ta sẽ lần lượt tìm hiểu về từng chức năng trong hộp thoại **Refine Edge**.

- **View Mode:** Xem các chế độ hiển thị của hình.
- **View:** Gồm có 7 chế độ hiển thị, trong đó đối tượng trong vùng chọn được giữ nguyên, trong khi đó đối tượng bên ngoài vùng chọn sẽ che đi bằng chế độ tùy thuộc vào bạn chọn: **Marching Ants; Overlay; On Black; On White; Black & White; On Layers; Reveal Layers**. Nhấp chọn vào từng chế độ và xem chế độ hiển thị trên ảnh.

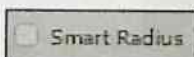


Ẩn ảnh đang xử lý.



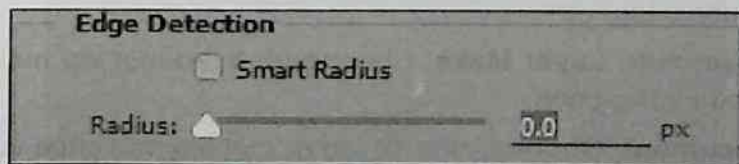
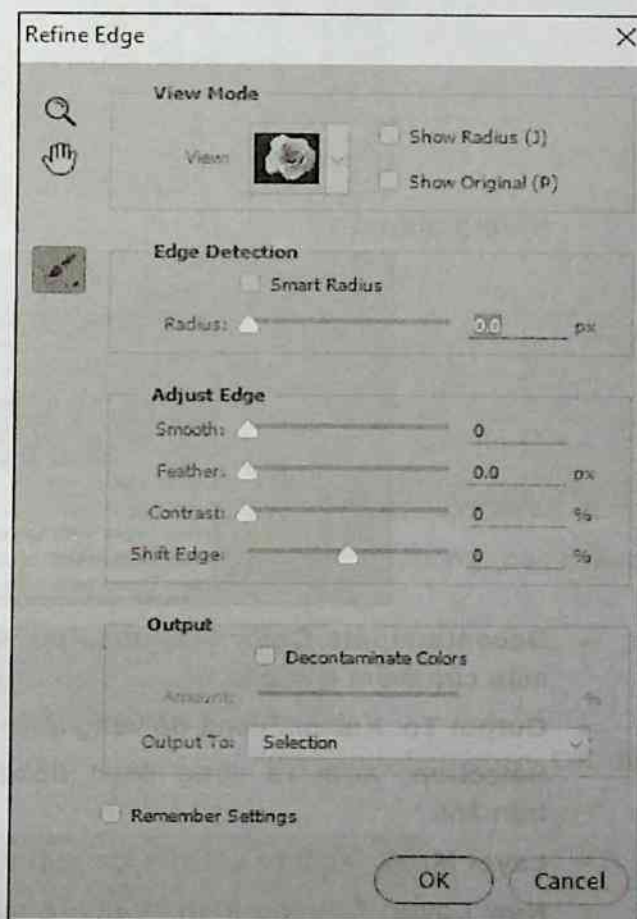
Hiển thị hình ảnh.

Kế tiếp là khung thuộc tính **Edge Detection**:



Chế độ này cho phép chương trình tự động điều chỉnh vùng chọn bằng cách làm cạnh vùng chọn cứng hoặc mềm.

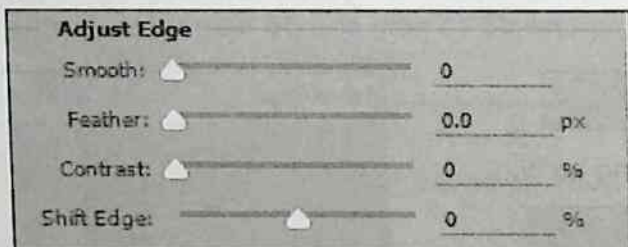
**Radius:** Dùng để kiểm soát kích cỡ của vùng chọn và làm mềm vùng chọn. Thông số càng lớn thì vùng chọn càng mềm.



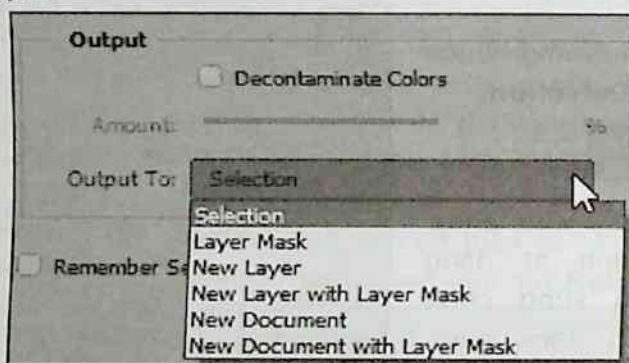
Khung **Adjust Edge**: dùng để điều chỉnh đường biên vùng chọn gồm các thuộc tính.

- **Smooth:** Làm mượt vùng chọn.

- **Feather:** Làm mờ giữa biên vùng chọn và các điểm ảnh xung quanh.
- **Contrast:** Làm cứng vùng chọn, mức độ contrast càng tăng vùng chọn càng sắc và bị răng cưa.
- **Shift Edge:** Thu hẹp vùng chọn vào trong với giá trị âm (di chuyển thanh trượt về phía bên trái) hoặc mở rộng vùng chọn với giá trị dương (di chuyển thanh trượt về bên phải). Tính năng này giúp loại bỏ màu dư thừa cạnh lựa chọn.



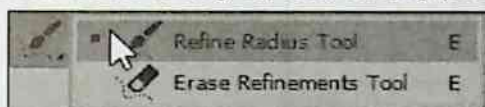
### Khung output



- **Decontaminate Color:** Tẩy màu tại vùng biên và thay thế rìa màu với màu của điểm ảnh gần đó.
- **Output To:** Xác định chế độ vùng chọn khi xuất ra khỏi **Refine Edge**.
  - **Selection:** Xuất ra vùng chọn bằng những đường nét đứt hiển thị trên ảnh.
  - **Layer Mask:** Xuất ra với một lớp mặt nạ.
  - **New Layer:** Chương trình sẽ tạo ra một lớp mới chứa vùng chọn và đối tượng được chọn.
  - **New Layer with Layer Mask:** Chương trình tạo một lớp mới cùng với lớp mặt nạ của vùng chọn.
  - **New Document:** Chương trình sẽ tạo ra một file mới chứa vùng chọn và đối tượng được chọn.
  - **New Document with Layer Mask:** Chương trình tạo một file mới cùng với lớp mặt nạ của vùng chọn.

Ngoài ra, trên hộp thoại **Refine Edge** còn có hai công cụ chính là:

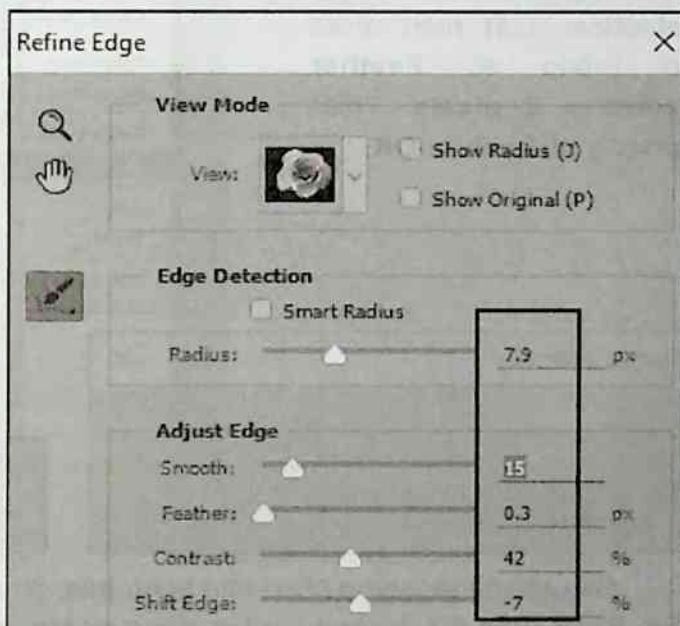
- **Refine Radius Tool:** Công cụ tinh chỉnh đường biên vùng chọn.
- **Erase Refinements Tool:** Công cụ xóa những phần sàng lọc.



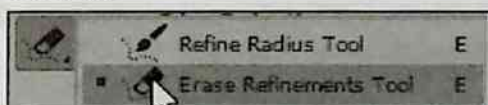
Sau khi đã hiểu rõ về từng chức năng trong hộp thoại **Refine Edge**, chúng ta quay trở lại bài tập thực hành.

Thay đổi các giá trị trong tùy chọn của **Refine Edge** như sau:

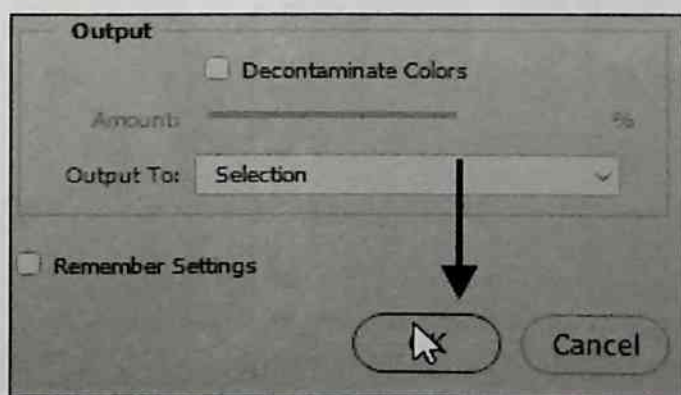
- **Radius = 7.9px.**
- **Smooth = 15.**
- **Feather = 0.3 px.**
- **Contrast = 42%.**
- **Shift Edge = -7.**



Nếu như hình vẫn còn một số điểm bị lem, chọn công cụ **Erase Refinements Tool (E)** để xóa.

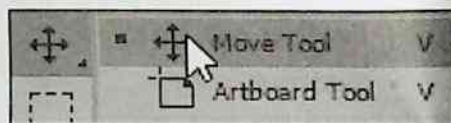
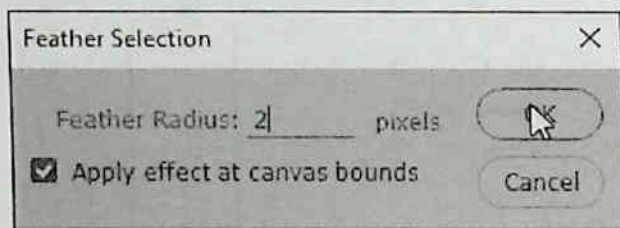
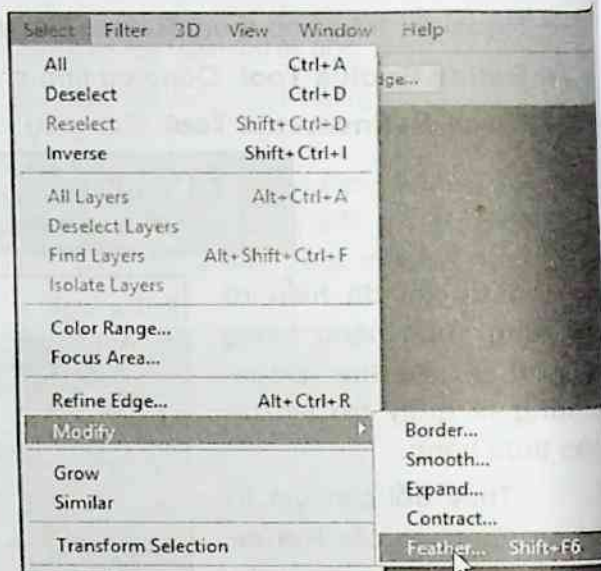


Sau khi điều chỉnh, nếu hài lòng với kết quả hiện tại, nhấp chọn **OK** để thoát khỏi hộp thoại.

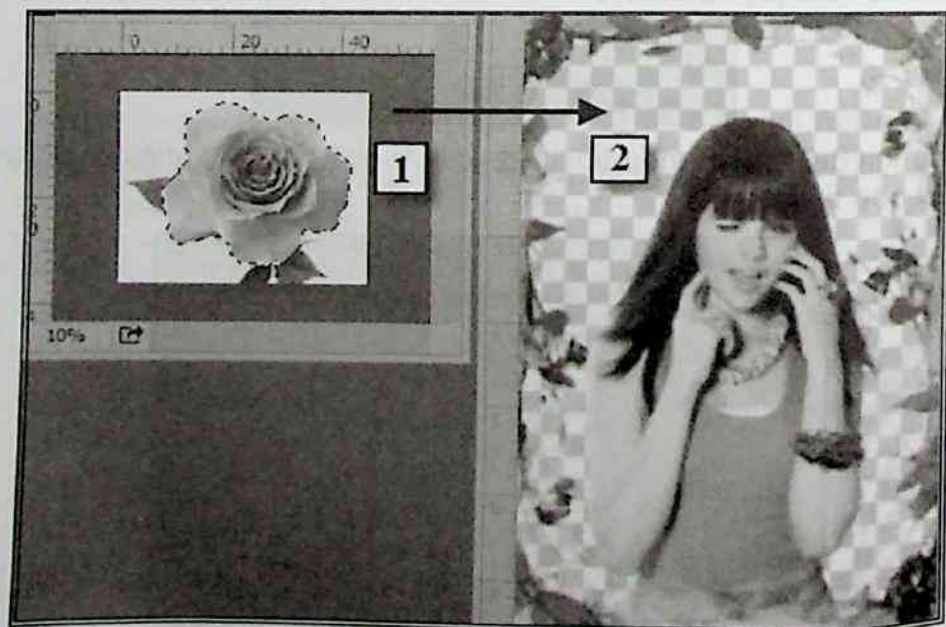


Trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Modify > Feather...** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + F6** để làm mềm vùng chọn.

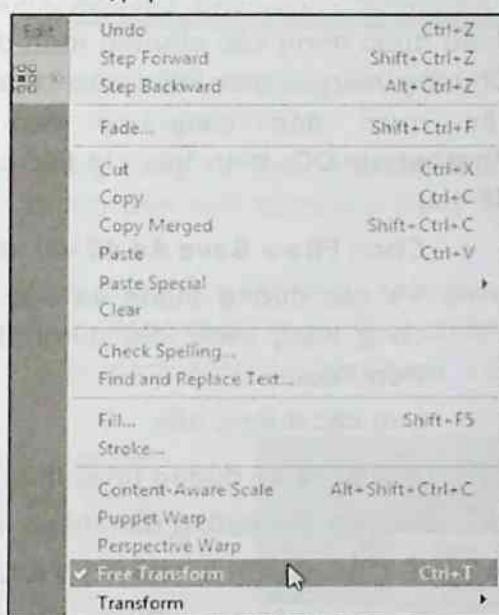
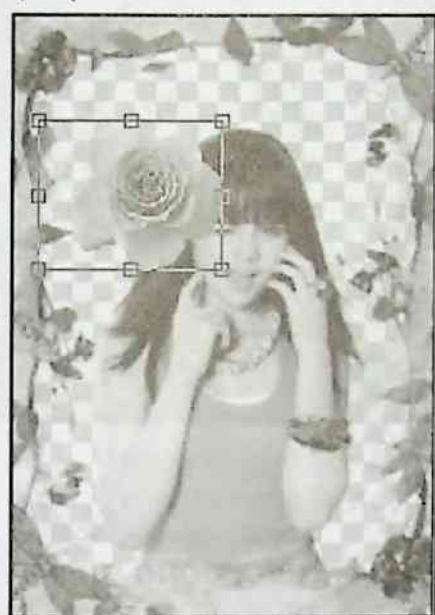
Hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, thiết lập thông số **Feather Radius = 2 pixels**. Thiết lập xong nhấp chọn **OK**.



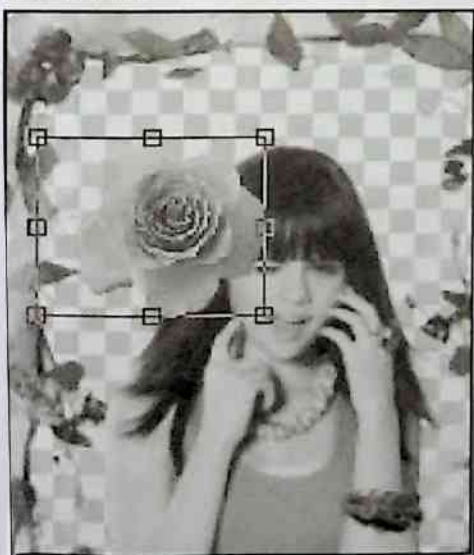
Sau khi đã tạo vùng chọn cho bông hoa, chúng ta sẽ ghép ảnh **1.jpg** sang ảnh **2.jpg**. Trên thanh công cụ chọn công cụ **Move Tool (V)**. Đặt công cụ vào giữa file ảnh **1.jpg**, sau đó nhấp chuột và kéo sang file ảnh **2.jpg** như hình minh họa.



Sau khi buông con trỏ, ảnh **1.jpg** sẽ xuất hiện trong file ảnh **2.jpg**. Công cụ **Move** có tính năng di chuyển, sử dụng nó bằng cách đặt công cụ vào giữa đối tượng, nhấp chọn và di chuyển đến vị trí mà bạn mong muốn. Chúng ta sẽ điều chỉnh kích thước bông hoa cho phù hợp với em bé, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Edit > Free Transform** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T**.



Khung transform xuất hiện, nhấn giữ phím **Shift** điều chỉnh kích thước hoặc phóng to thu nhỏ tùy theo ý thích của bạn. Nếu hài lòng với kết quả của bạn, nhấn **Enter** để bỏ khung transform, ảnh dưới là kết quả cuối cùng sau khi điều chỉnh.



Chọn **File > Save As** để lưu kết quả.

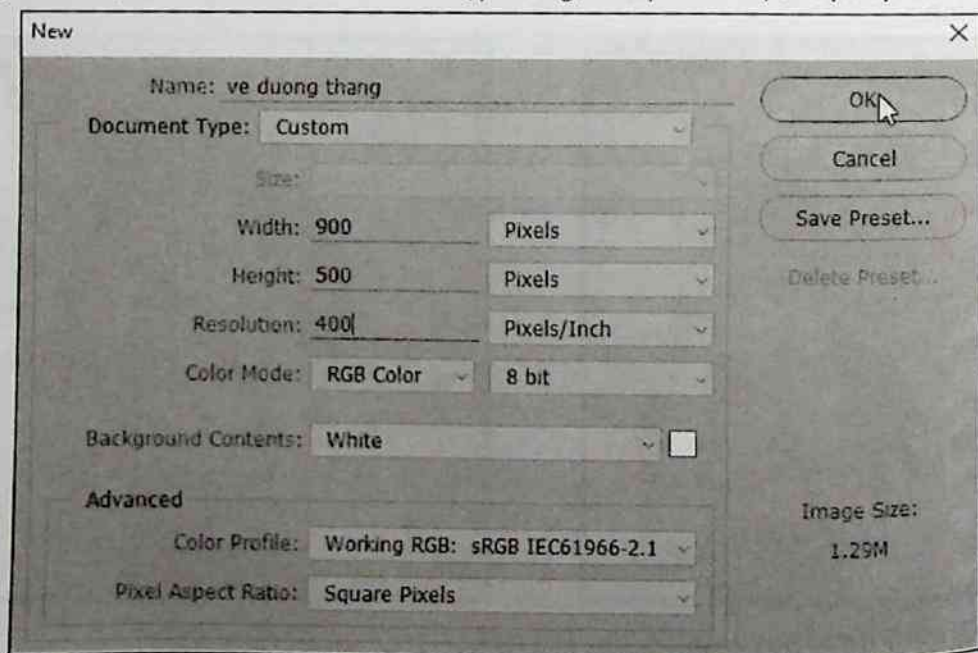
## VẼ VÀ TẠO VÙNG CHỌN VỚI CÔNG CỤ PEN

Vẽ là một trong những thế mạnh của các phần mềm **CorelDraw**, **Illustrator**, **Photoshop**... và công cụ **Pen** không thể thiếu được trong các chương trình đồ họa. Chương này sẽ giới thiệu các chức năng liên quan đến công cụ **Pen** trong **Photoshop CC**, trình bày chi tiết các vấn đề sau:

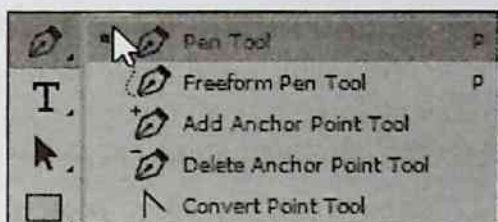
- ✓ Chọn **File > Save As** để lưu kết quả.
- ✓ Vẽ các đường thẳng và các đường cong bằng cách: Sử dụng công cụ **Pen Tool**.
- ✓ Lưu các đường dẫn.
- ✓ Tô màu và vẽ đường phác thảo.
- ✓ Chuyển một đường dẫn thành một vùng chọn.
- ❖ **VẼ CÁC ĐƯỜNG THẲNG VÀ CÁC ĐƯỜNG CONG VỚI CÔNG CỤ PEN**



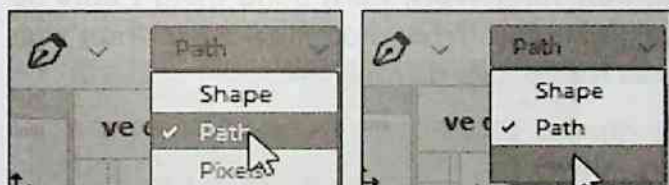
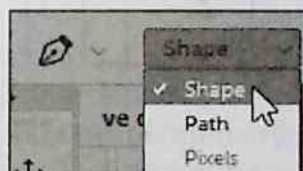
Sau khi khởi động Photoshop, chọn lệnh **File > New** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + N** để tạo một file ảnh mới. Hộp thoại **New** xuất hiện, trong khung **Name** đặt tên **VE DUONG THANG** và thiết lập các thông số **Width: 900**, **Height: 500**, **Resolution: 400**. Thiết lập xong, nhấn **OK** thực hiện lệnh.



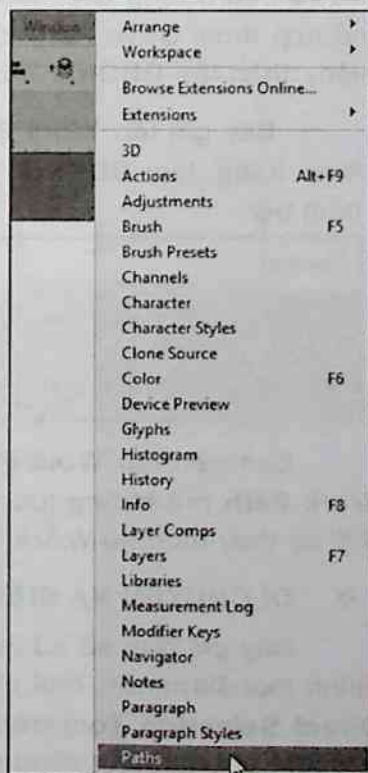
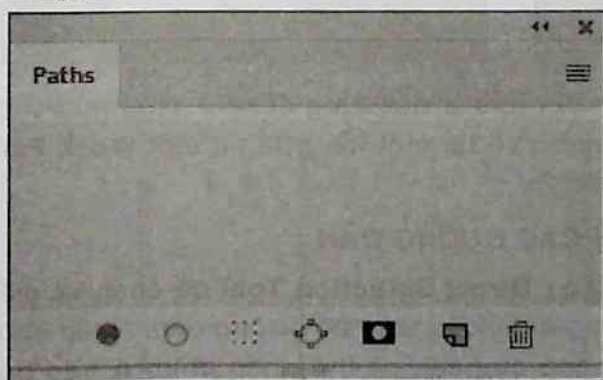
Bây giờ ta sẽ sử dụng công cụ **Pen Tool** vẽ các đường thẳng và các đường cong (được gọi là các đường dẫn). Để vẽ một đường dẫn, chọn **Pen Tool** trên thanh công cụ hoặc nhấn phím **P** trên bàn phím chọn nhanh công cụ này.



- Trên thanh thuộc tính chọn **Shape**, khi nhấp vào vùng làm việc để vẽ thì một layer mới được tạo ra và layer này chứa hình.
- Nếu **Paths** được chọn thì khi vẽ bằng công cụ **Pen**, chương trình sẽ không tự tạo layer mới mà tạo đường dẫn mới được lưu trong vùng **Work Path** của bảng **Paths**.
- Khi chọn **Fill pixels** hình bạn vẽ sẽ được tô bằng màu **foreground**, hình này được lưu trên layer hiện hành đang được chọn. Ô chọn chỉ áp dụng cho các công cụ vẽ hình, khi sử dụng công cụ **Pen Tool** ô chọn này không được kích hoạt.
- Nhấp chuột chọn ô **Paths** trên thanh thuộc tính để tạo các đường dẫn khi dùng công cụ **Pen** vẽ hình.



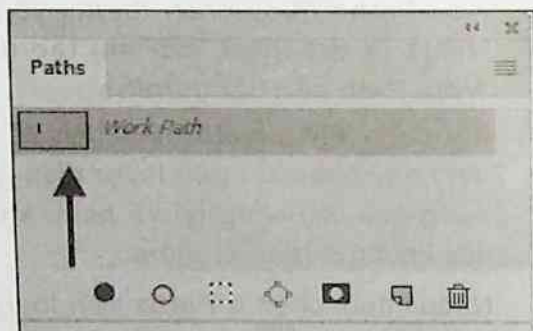
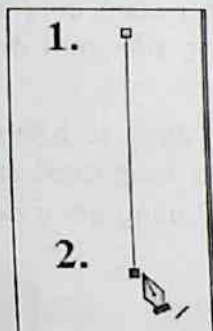
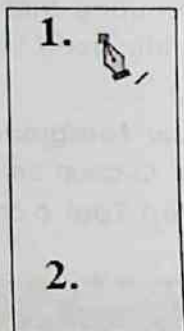
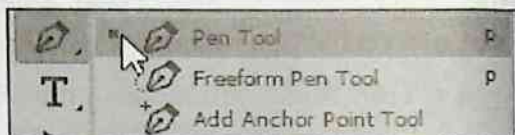
Sau đó nhấp chuột chọn bảng **Paths** bên cạnh bảng **Layers**, hoặc chọn **Window > Paths** để hiển thị bảng **Paths** trên màn hình làm việc.



## VẼ CÁC ĐƯỜNG DẠNG THẲNG

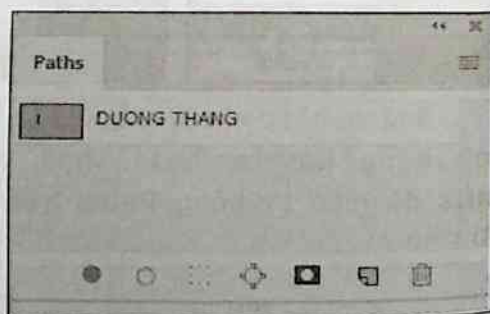
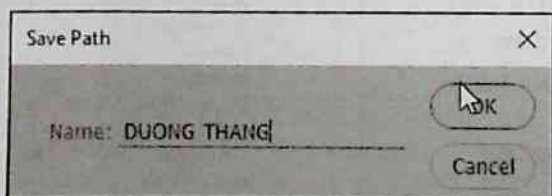
Đầu tiên, nhấp chọn để thiết lập điểm khởi đầu cho đường dẫn, mỗi lần bạn nhấp sẽ có một đường vẽ nối giữa điểm nhấp trước và điểm nhấp hiện tại, đường dẫn thẳng được tạo ra bằng cách nhấp chuột.

Chọn công cụ **Pen Tool** nhấp chuột vào điểm 1, Nhấn giữ phím **Shift** sau đó nhấp vào điểm 2 như hình để tạo ra một đường dẫn thẳng



Các điểm nhấp trên được gọi là các điểm neo. Khi bạn vẽ đường dẫn, một vùng lưu trữ xuất hiện trong bảng **Paths** với tên là **Work Path** để lưu trữ nét vẽ của đường dẫn. Nhấp đúp trên vùng **Work Path** trong bảng **Paths** để mở hộp thoại **Save Path** lưu đường dẫn này. Trong hộp thoại **Save Path** xuất hiện, nhập tên **DUONG THANG** vào **Name**, sau đó nhấp **OK**.

Bây giờ tên **Work Path** đã được thay bằng tên **DUONG THANG** như hình bên.

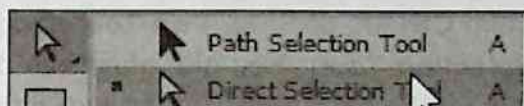
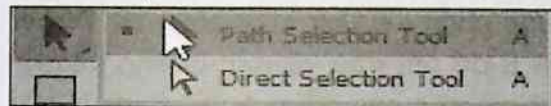


Bạn nên lưu **Work Path** để tránh bị mất nội dung của nó. Nếu hủy chọn **Work Path** mà không lưu nó và sau đó vẽ lại một lần nữa thì một **Work Path** mới sẽ thay thế cho **Work Path** trước đó.

### ❖ DI CHUYỂN VÀ ĐIỀU CHỈNH CÁC ĐƯỜNG DẪN

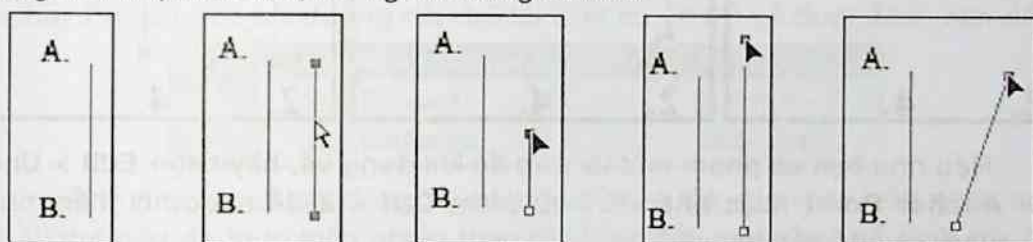
Bây giờ bạn sẽ sử dụng công cụ **Direct Selection Tool** để chọn và điều chỉnh một điểm neo, một phần đường dẫn hoặc toàn bộ đường dẫn. Nhấp chọn **Direct Selection Tool** trên thanh công cụ hoặc có thể nhấn phím **A** trên bàn phím để chọn nhanh công cụ này.

Nếu không tìm thấy, nhấp phải chuột trên công cụ **Path Selection Tool** sau đó chọn **Direct Selection Tool**.

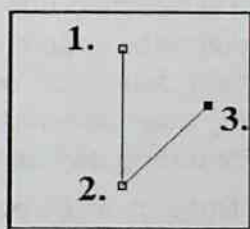
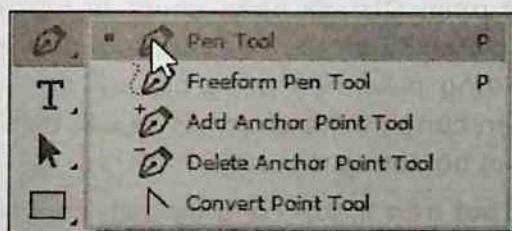



Nhấp vào đường dẫn vừa vẽ trên hình để chọn nó. Nhấn giữ chuột trên đường dẫn kết hợp nhấn **Alt**, di chuyển đường dẫn ra ngoài một khoảng đến vị trí muốn đặt và thả chuột để copy thêm một đường dẫn nữa.

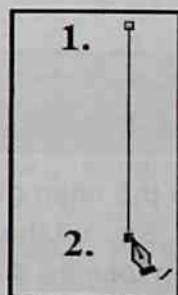
Muốn điều chỉnh góc hoặc chiều dài của đường dẫn, chọn lại công cụ **Pen Tool** và nhấn giữ chuột trên điểm neo sau đó kéo rê để tạo góc cho đường dẫn hoặc kéo dài, rút ngắn đường dẫn đó.



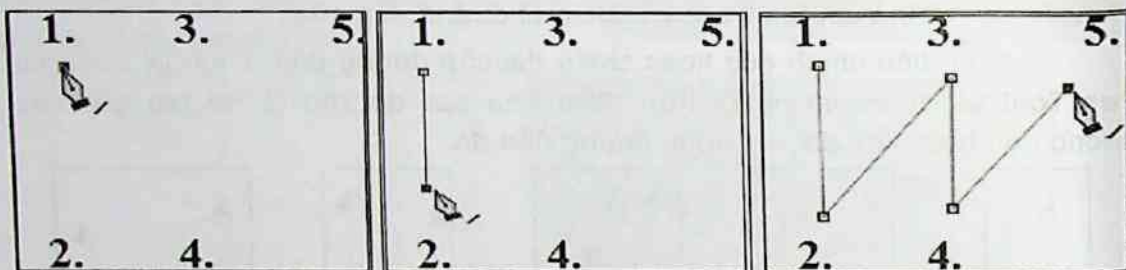
Tiếp theo, nhấp chọn công cụ **Pen Tool** thêm một lần nữa kết thúc đường dẫn đã vẽ trước để bắt đầu vẽ đường dẫn kế tiếp. Nếu bạn không kết thúc đường dẫn trước thì khi nhấp chuột tạo điểm tiếp theo, một đường dẫn sẽ nối từ điểm B đã tạo trước với điểm vừa tạo như hình dưới:



Bắt đầu vẽ đường dẫn khác, rê chuột lên cửa sổ làm việc. Chuột có hình ngòi bút, như hình  cho phép ta có thể bắt đầu vẽ một đường dẫn mới, nhấp vào điểm C tạo điểm đầu của đường dẫn mới sau đó nhấp vào điểm D tạo một điểm neo tiếp theo để tạo một đường dẫn giữa hai điểm neo C, D như hình.



Để kết thúc đường dẫn, nhấp chọn lại công cụ **Pen Tool** trên thanh công cụ hoặc nhấn giữ phím **Ctrl** rồi nhấp chuột bên ngoài đường dẫn. (Nhấn phím **Ctrl** khi công cụ **Pen Tool** đang được chọn sẽ kích hoạt công cụ **Direct Selection Tool**). Bây giờ, nhấp vào điểm E để bắt đầu vẽ một đường dẫn kế tiếp. Nhấn phím **Shift** và lần lượt nhấp chuột vào các điểm 1, 2, 3, 4 để tạo đường dẫn. Việc nhấn giữ phím **Shift** khi nhấp chuột sẽ giữ cho đường dẫn nghiêng một góc 45°.

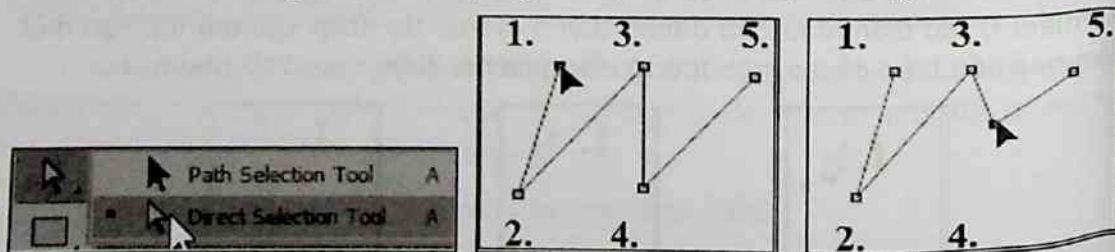


Nếu như bạn có phạm một lỗi nào đó khi đang vẽ, hãy chọn **Edit > Undo New Anchor Point** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** để phục hồi điểm nhấp cuối cùng, sau đó tiếp tục vẽ.

Edit	Undo New Anchor Point	Ctrl+Z
	Step Forward	Shift+Ctrl+Z
Path	Step Backward	Alt+Ctrl+Z

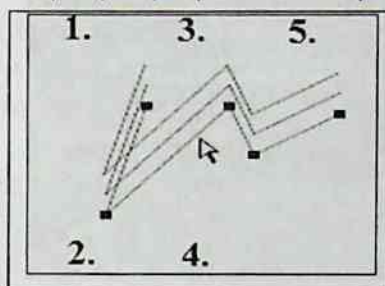
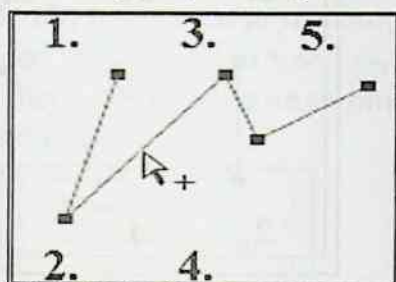
Để kết thúc đường dẫn, nhấn phím **Ctrl** rồi nhấp chuột ra bên ngoài đường dẫn hoặc nhấp chọn lại công cụ **Pen Tool** lần nữa. Khi một đường dẫn chứa nhiều đoạn, bạn có thể kéo rê từng điểm neo riêng biệt để điều chỉnh riêng từng đoạn của đường dẫn đó. Bạn cũng có thể chọn tất cả các điểm neo trong một đường dẫn để hiệu chỉnh toàn bộ đường dẫn này.

Nhấp chọn **Direct Selection Tool** trên thanh công cụ dịch chuyển các điểm neo, nhấp chuột trên điểm neo muốn dịch chuyển, nhấn giữ và rê đến vị trí mới rồi thả chuột. Tương tự, chọn từng điểm neo riêng biệt còn lại, di chuyển các đoạn của đường dẫn hình zigzag vừa tạo để có được đường dẫn như hình.

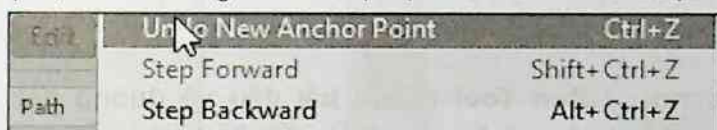


Bạn có thể nhấn giữ phím **Alt** và nhấp vào đường dẫn để chọn toàn bộ đường dẫn đó. Sau đó thả phím **Alt** và nhấn giữ chuột trên đường dẫn, kéo rê chuột di chuyển toàn bộ đường dẫn vừa chọn.

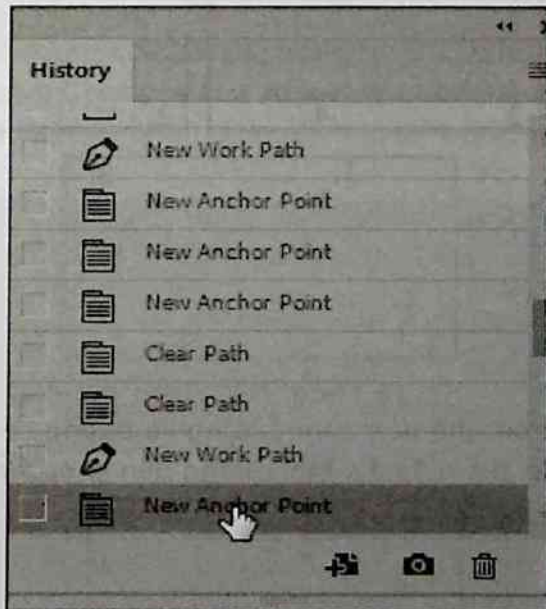
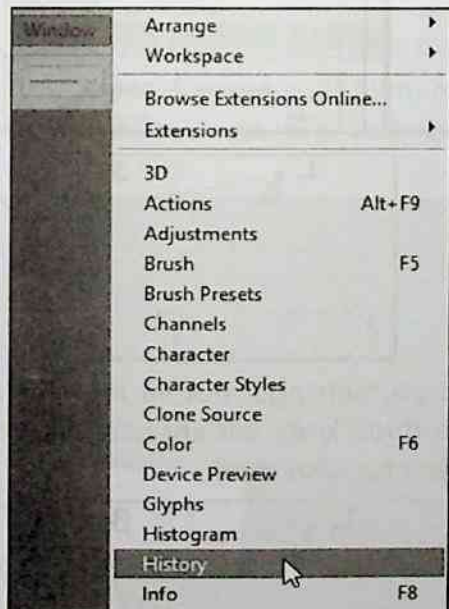
Nếu bạn vẫn nhấn giữ phím **Alt** trong khi nhấn giữ chuột trên đường dẫn và rê chuột, một đường dẫn mới copy sẽ được tạo tại vị trí thả chuột.



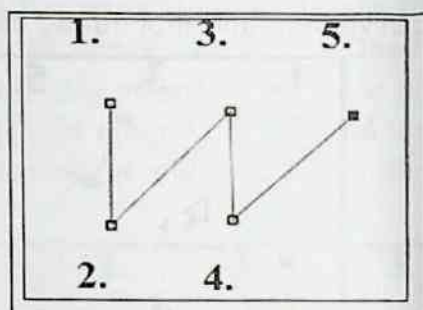
Sau khi đã thử kéo rê để di chuyển, gọi lệnh **Edit > Undo New Drag Anchor Point** phục hồi đường dẫn trở lại vị trí cũ và trở về được hình ban đầu.



Lệnh này chỉ có tác dụng, quay trở về thao tác vừa thực hiện ngay trước đó. Vì thế nếu đã thực hiện nhiều thao tác thay đổi, muốn trở về hình đầu tiên hãy nhấp chọn bảng **History** bên cạnh bảng **Paths** hoặc có thể chọn **Window > History** trên thanh menu.




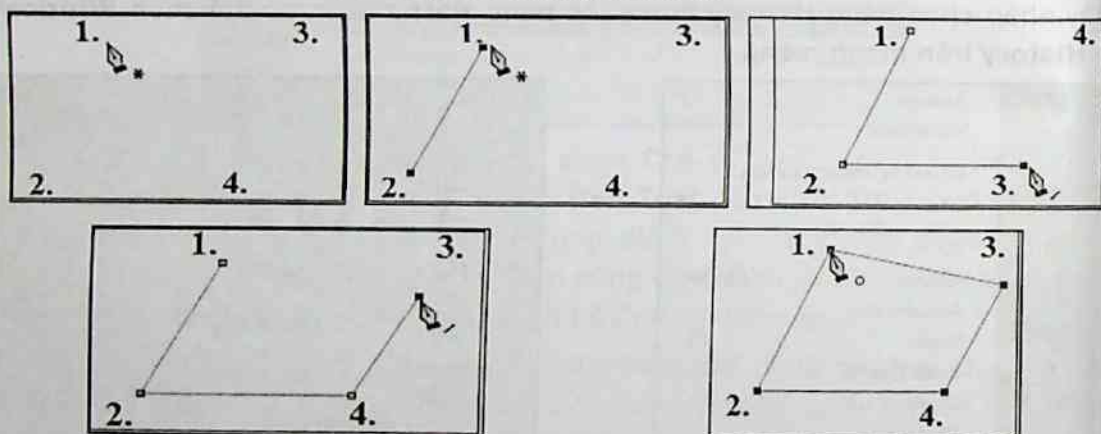
Trong bảng **History** lưu lần lượt từng bước bạn thực hiện, nhấp chuột trở về từng bước và quan sát hình trên cửa sổ làm việc, khi đường dẫn trở lại hình như mong muốn thì dừng. Trong bài tập này trở về chọn lại bước **New Anchor Point**, bỏ các bước di chuyển điểm **Drag Anchor Point** và di chuyển đường dẫn **Drag Path** trước đó. Bây giờ đường dẫn đã trở lại như ban đầu.



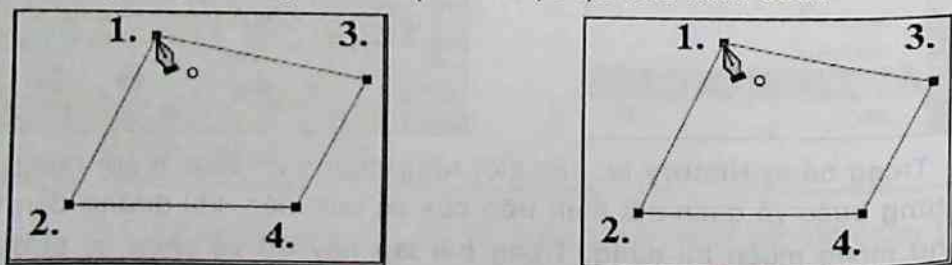
❖ TẠO CÁC ĐƯỜNG DẪN KHÉP KÍN

Tạo một đường dẫn khép kín khác với việc tạo một đường dẫn không khép kín trong việc kết thúc đường dẫn.

Chọn công cụ **Pen Tool** (  ) bắt đầu vẽ đường dẫn khép kín. Rê chuột lên cửa sổ làm việc, nhấp vào điểm 1 trên hình mẫu tạo điểm neo đầu tiên bắt đầu một đường dẫn khép kín, sau đó nhấp tiếp vào các điểm 2, 3, 4. Rê chuột trở lại điểm 1 để khép kín đường dẫn này.



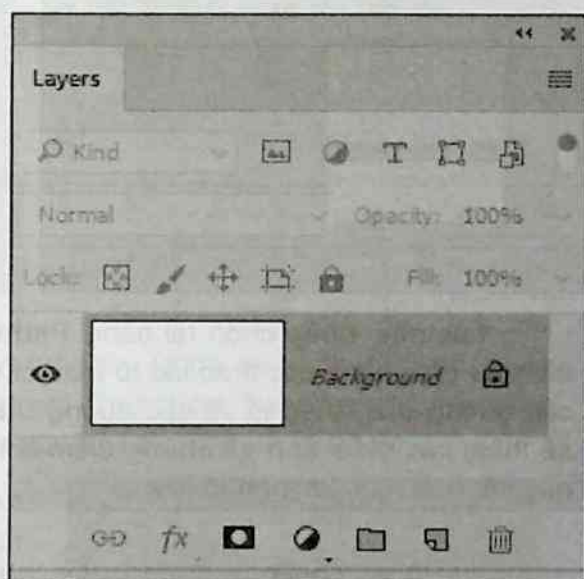
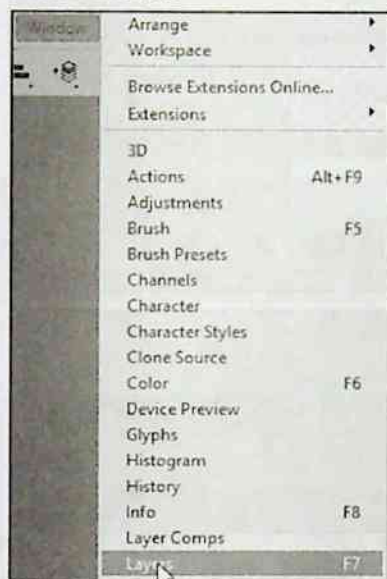
Khi rê chuột trên điểm bắt đầu 1, chuột có hình ngòi bút và một vòng tròn nhỏ bên cạnh, có nghĩa đường dẫn này sẽ được khép kín khi nhấp chuột tại điểm 1 này. Một đường dẫn khép kín được tạo như hình dưới.



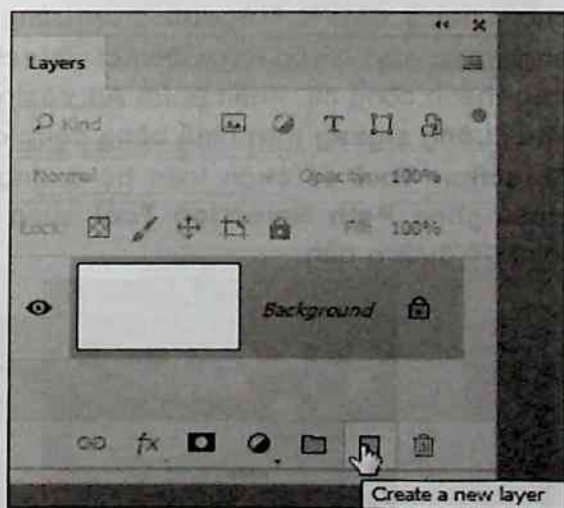
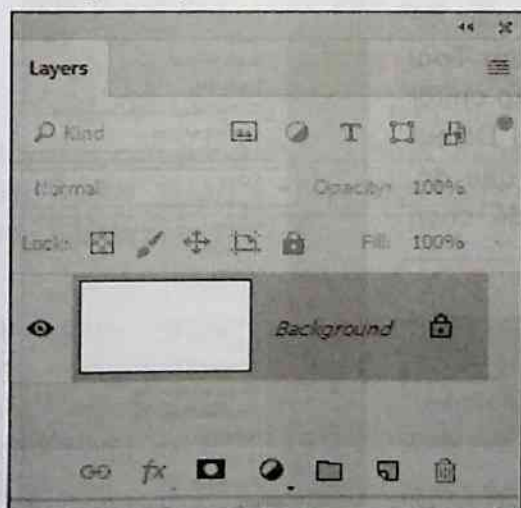
Như vậy việc kết thúc một đường dẫn khép kín là nhấp lại vào điểm bắt đầu chứ không phải nhấp vào công cụ **Pen Tool** như kết thúc một đường mở.

### ❖ TÔ VẼ CÁC ĐƯỜNG DẪN

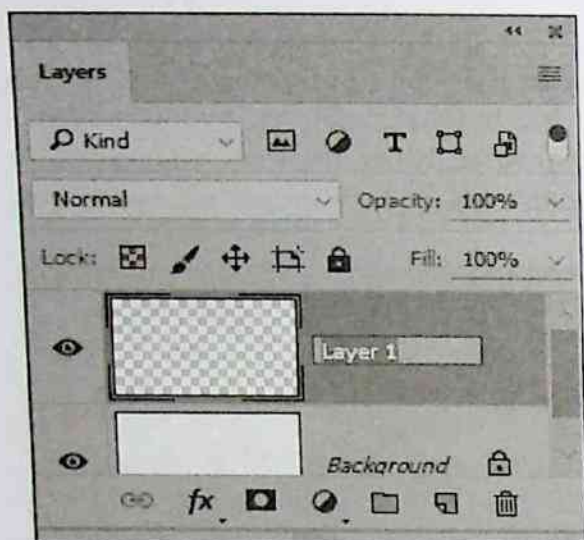
Trước khi tô màu cho các đường dẫn bạn nên tạo một layer mới để lưu các đường dẫn đã được tô màu, nếu không tạo layer mới các đường dẫn sau khi được tô màu sẽ lưu trong layer **Background**. Nhấp chọn bảng **Layers** bên cạnh bảng **Paths** hoặc nhấn phím **F7** hoặc nhấp chọn **Window > Layers** trên thanh menu.



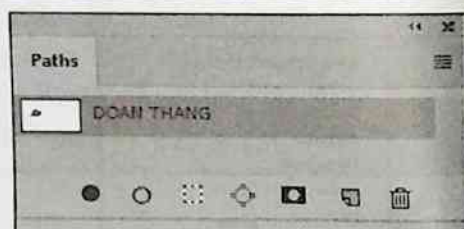
Bảng **Layers** xuất hiện, nhấp chọn ô **Create a new layer** phía dưới bảng **Layers** để tạo một layer mới. **Layer 1** được tạo, nhấp đúp trên **Layer 1** đổi tên cho layer này.



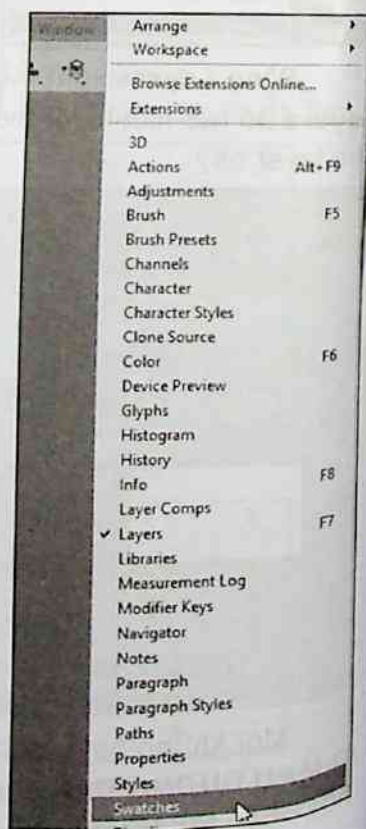
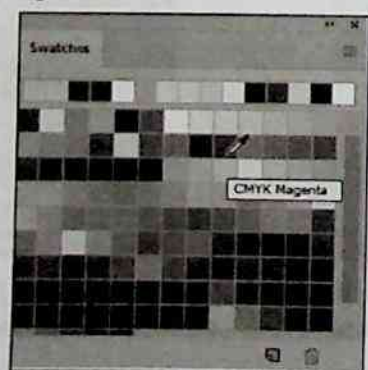
Một khung hình chữ nhật xuất hiện bao quanh tên **Layer 1**, nhập tên mới **TO MAU DUONG DAN** cho layer này. Nhập xong tên mới, nhấp chuột ra ngoài chấp nhận tên layer này.

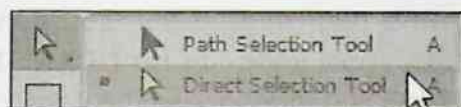


Lúc này, nhấp chọn lại bảng **Paths** bắt đầu thực hành các thao tác tô màu cho các đường dẫn. Việc tô vẽ các đường dẫn sẽ thêm các điểm ảnh và những điểm ảnh này sẽ xuất hiện khi bạn in ảnh.



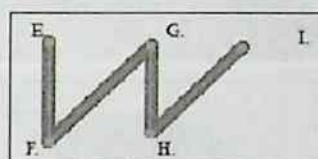
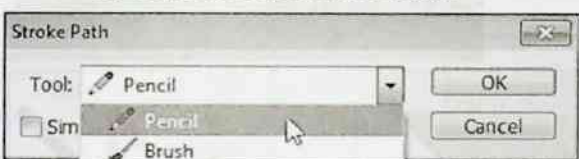
Để tô vẽ cho một đường dẫn, nhấp chọn **Window > Swatches** hiển thị bảng màu. rê chuột, tên màu xuất hiện và nhấp vào ô màu muốn chọn tô vẽ cho đường dẫn. Ví dụ nhấp chọn vào ô **CMYK Magenta** trên bảng màu để chọn màu này. Nhấp chọn **Direct Selection Tool** trên thanh công cụ, nhấn phím **Alt** và nhấp chuột vào đường **zigzag** trên hình bằng công cụ **Direct Selection Tool** để chọn toàn bộ đường dẫn đó. Hoặc chọn **Path Selection Tool** cũng để chọn toàn bộ đường dẫn.





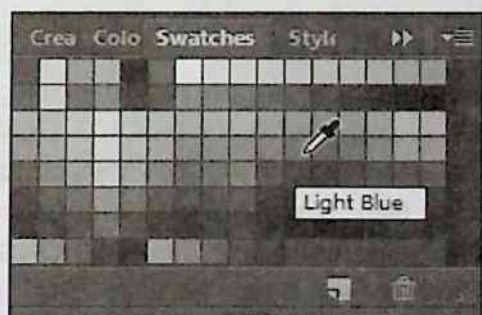
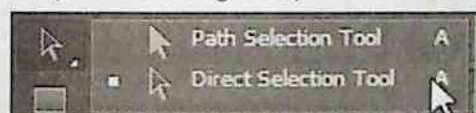
Trong bảng **Paths** nhấp vào **THANG** một danh sách xổ xuống, chọn **Stroke Path**. Hộp thoại **Stroke Path** xuất hiện, trên ô **Tool** nhấp vào nút tam giác màu đen bên phải ô **Tool** và chọn **Pencil** trong menu đổ xuống rồi nhấp **OK**.

Ta được kết quả như hình:

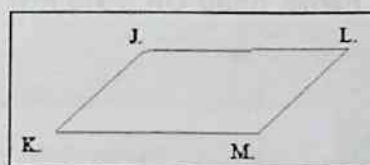


Tô màu cho đường dẫn khép kín như sau: Trong bảng **Swatches**, nhấp chọn ô màu **Light Blue**. Vì công cụ **Direct Selection Tool** đang được chọn nên nhấp chuột vào đường khép kín trên cửa sổ làm việc để chọn nó.

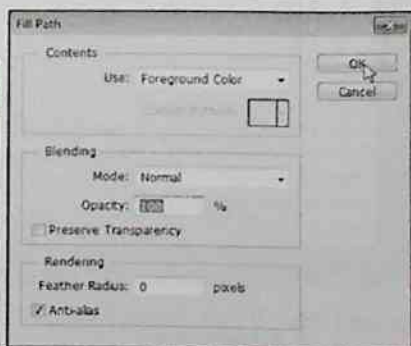
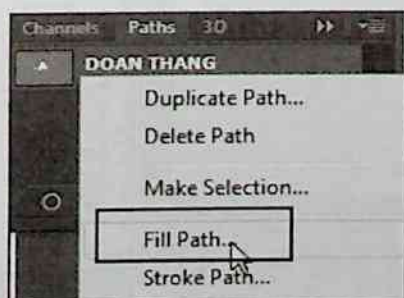
Nếu công cụ **Direct Selection Tool** chưa được chọn, nhấp chọn **Direct Selection Tool** trên thanh công cụ trước khi nhấp vào đường khép kín.



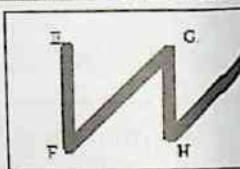
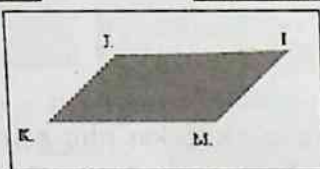
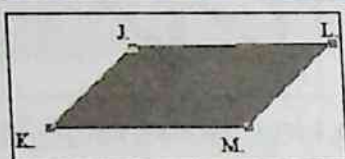
Sau đó nhấp vào nút tam giác màu đen bên phải của bảng **Paths** hoặc nhấp phải lên path **DOAN THANG**. Một trình đơn xổ xuống, chọn **Fill Subpath**.



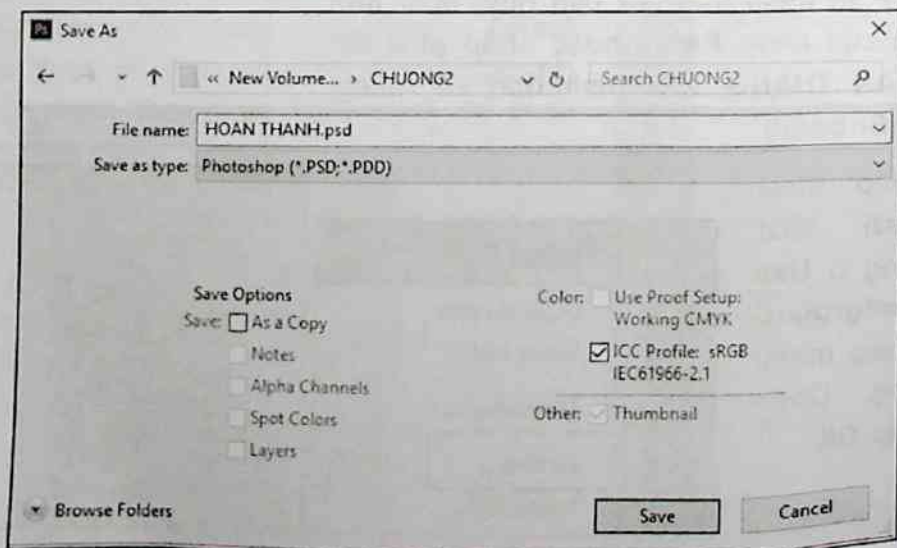
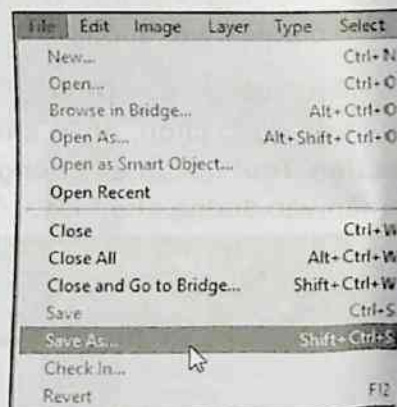
Hộp thoại **Fill Path** xuất hiện, trong ô **Use** chọn **Foreground Color** trong menu xổ xuống. Chọn **OK**.



Đường dẫn khép kín được tô màu như hình dưới. Giấu các đường dẫn bằng cách: Nhấp chuột vào vùng trắng bên ngoài vùng lưu trữ **DOAN THANG** trong bảng **Paths**. Khi vùng **DOAN THANG** lưu đường dẫn đã tạo có màu trắng, khi đó các đường dẫn không hiển thị trên cửa sổ làm việc nữa. Sau khi các đường dẫn được giấu đi, ta được kết quả như hình dưới.



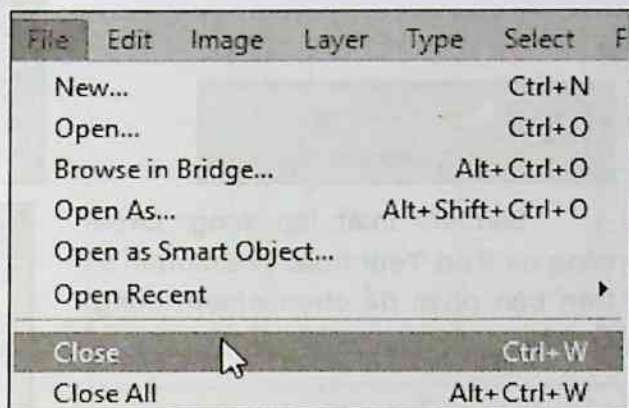
Chọn **File > Save As** lưu bài tập đang làm với một tên khác, nếu bạn nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S** hoặc chọn **File > Save** thì bài tập đang làm và những thay đổi của bạn sẽ lưu chồng lên file **VE DUONG THANG** và như thế file cũ sẽ không còn. Hộp thoại **Save As** xuất hiện, trong ô **Save in** chọn thư mục lưu file, ví dụ chọn thư mục **CHUONG 2** trong ô **Save in** rồi nhập tên file "**KQ**" vào ô **File name**, nhấp **OK** đóng hộp thoại và lưu file.



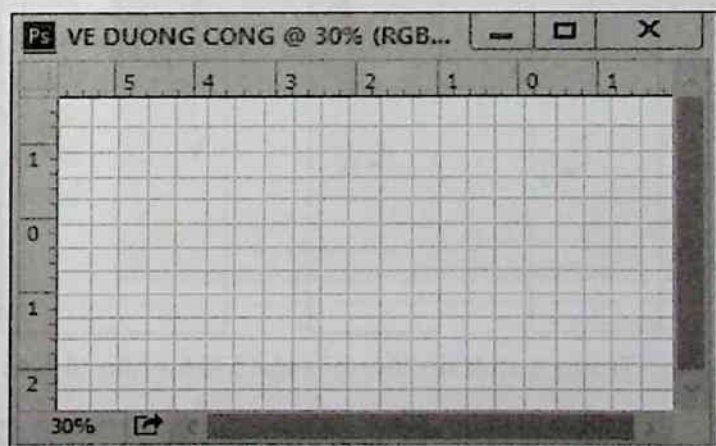
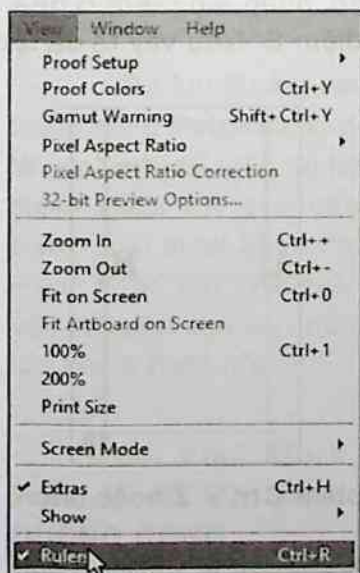
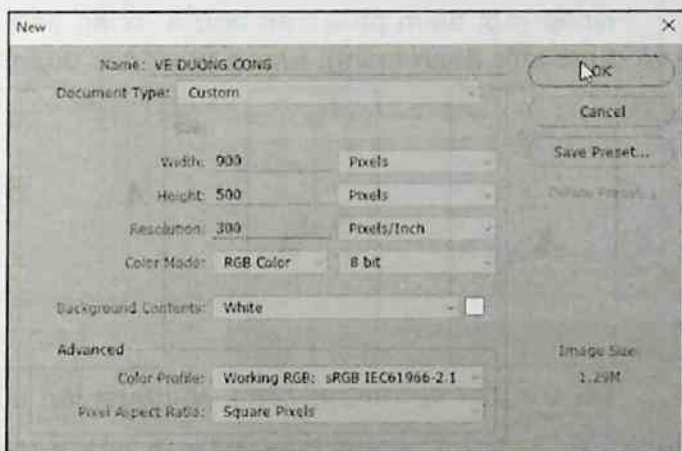
Nhấp chọn **File > Close** để đóng tập tin hình ảnh.

### ❖ VẼ CÁC ĐƯỜNG CONG

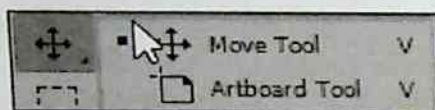
Trên thanh trình đơn chọn **File > New** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + N** để tạo một file ảnh mới.



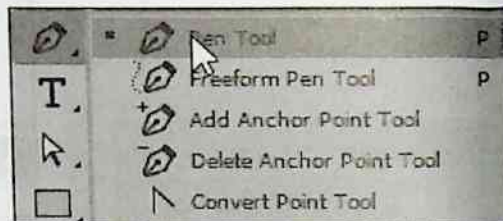
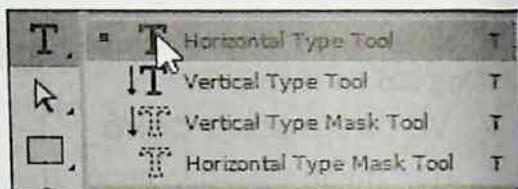
Hộp thoại **New** xuất hiện, trong khung **Name** đặt tên mới **VE DUONG CONG** và thiết lập các thông số **Width: 900**, **Height: 500**, thiết lập xong nhấp **OK** thực hiện lệnh. Để việc vẽ dễ dàng, đầu tiên chọn **View > Ruler** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + R** để mở thước.



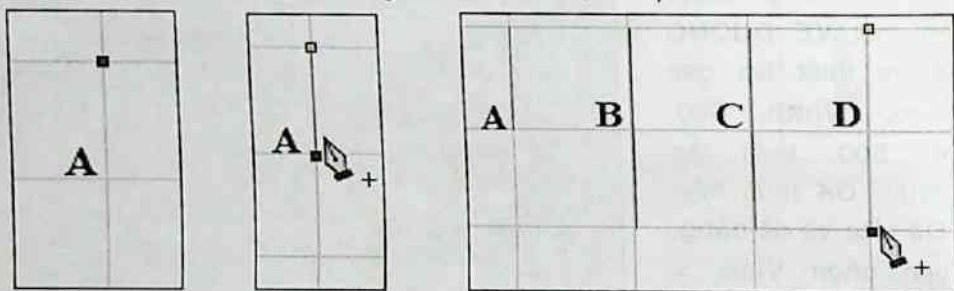
Sau khi mở thước xong nhấp chọn công cụ **Move** (phím tắt **V**) để kéo các đường kẻ, chọn công cụ **Horizontal Type Tool** (phím tắt **T**) thiết lập các điểm vẽ.



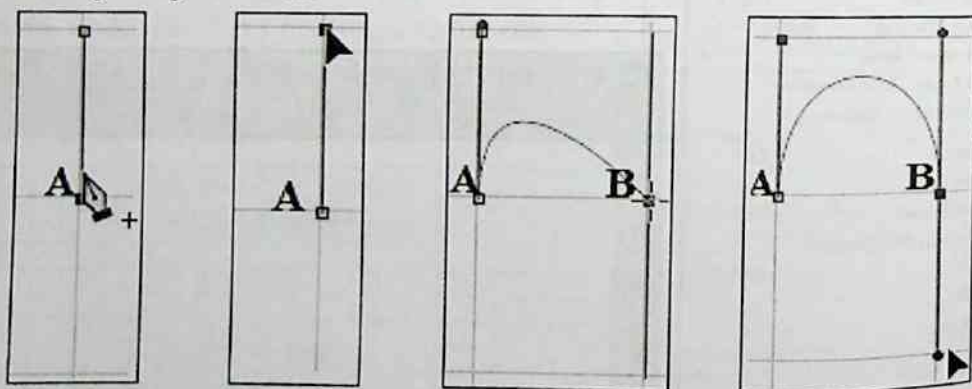
Sau khi thiết lập xong, chọn công cụ **Pen Tool** hoặc nhấn phím **P** trên bàn phím để chọn nhanh công cụ này.



Nhấp một điểm phía trên chữ A, nhấp tiếp một điểm tại chữ A. Như vậy ta vẽ được một đoạn thẳng, tương tự vẽ các đoạn tiếp theo như hình dưới:

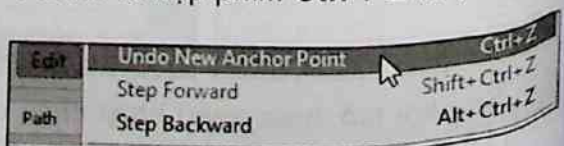


Để bắt đầu vẽ đường cong, rê chuột lên cửa sổ làm việc, chuột có biểu tượng nhấn giữ chuột trên điểm A của đường thứ nhất, kéo chuột đến vuông nhỏ màu trắng nằm phía trên điểm A. Tiếp theo, nhấp lên điểm B nhấn giữ chuột kéo rê xuống ô vuông màu trắng phía dưới điểm B. Như vậy ta đã tạo được đường cong thứ nhất.

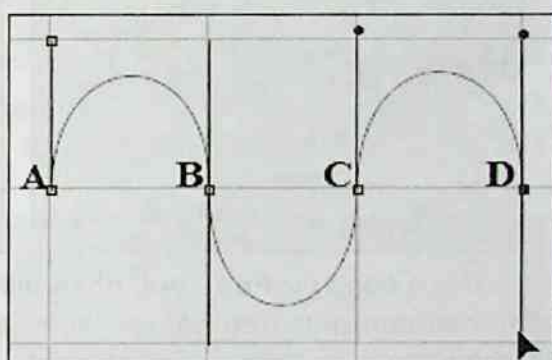
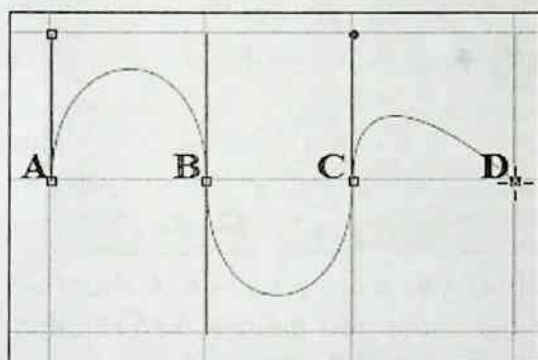
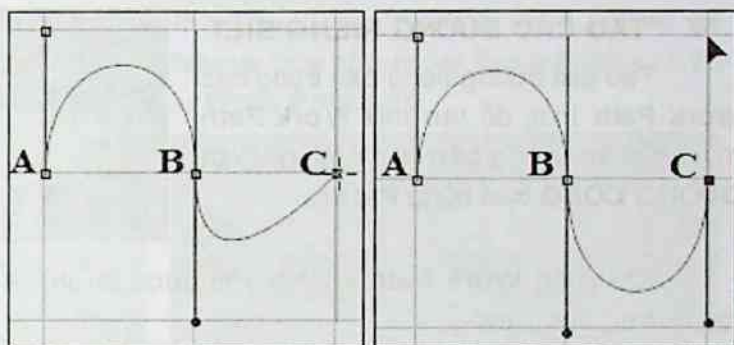


Trong quá trình làm bị sai có thể nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** hoặc chọn:

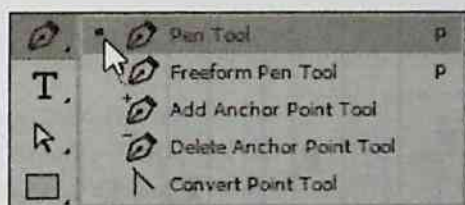
**Edit > Undo New Anchor Point** để phục hồi lại thao tác trước đó và tiếp tục thực hiện.



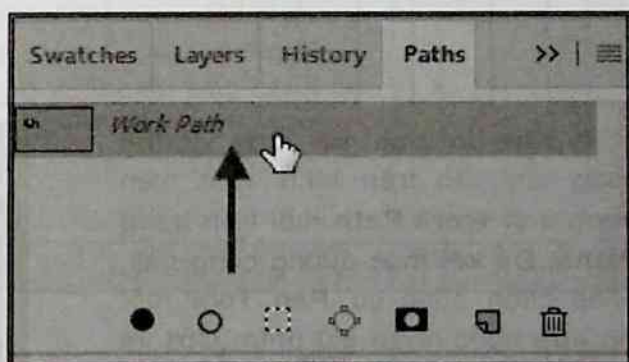
Tương tự, nhấn giữ chuột trên điểm C và kéo rê đến điểm đỡ thẳng phía trên nó, sau đó tiếp tục nhấn giữ chuột trên điểm D di chuyển chuột đến điểm đỡ thẳng bên dưới nó để hoàn chỉnh đường cong.



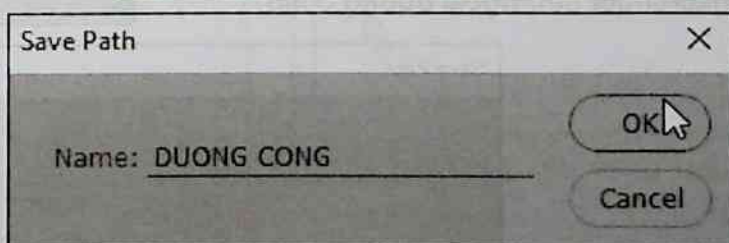
Bây giờ, kết thúc đường cong bằng cách: Nhấp chọn công cụ **Pen Tool** hoặc nhấn giữ phím **Ctrl** đồng thời nhấp chuột bên ngoài đường cong.



Để lưu đường cong này, trong bảng **Paths** nhấp đúp trên **Work Path** để hiển thị hộp thoại **Save Path** đặt tên cho **Work Path**. Hộp thoại **Save Path** xuất hiện, nhập tên **DUONG CONG** vào ô **Name** sau đó nhấp **OK** để lưu **Work Path** này.



Lúc này **Work Path** đã đổi tên thành **DUONG CONG**.

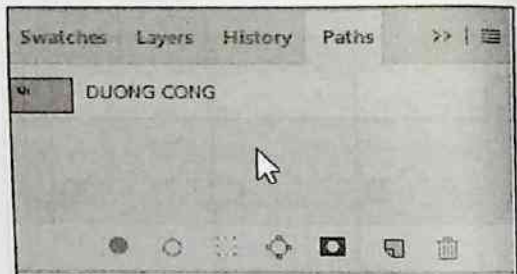
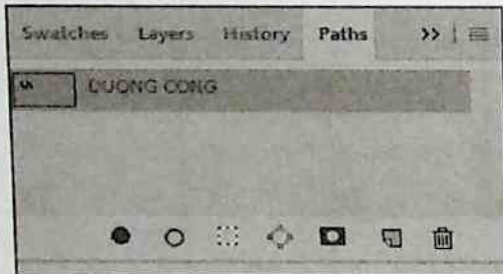


❖ TẠO CÁC ĐƯỜNG RIÊNG BIỆT

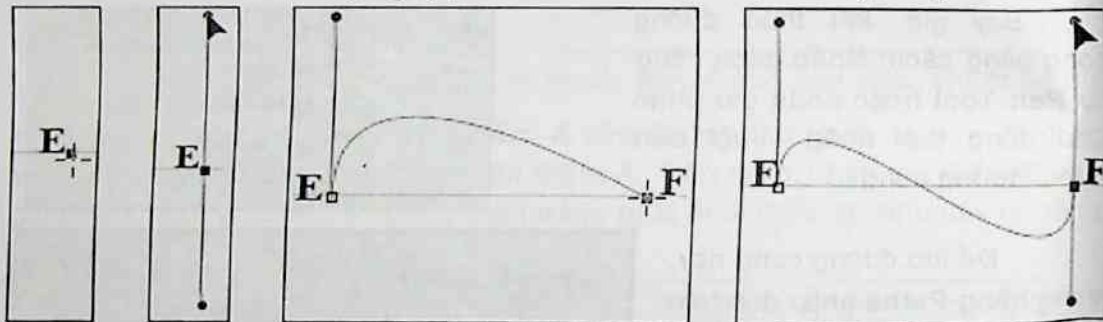
Tạo các đường riêng biệt trong các **Work Path** mới, để tạo một **Work Path** mới nhấp vào vùng bên ngoài **Work Path** **DUONG CONG** trên bảng **Paths**.



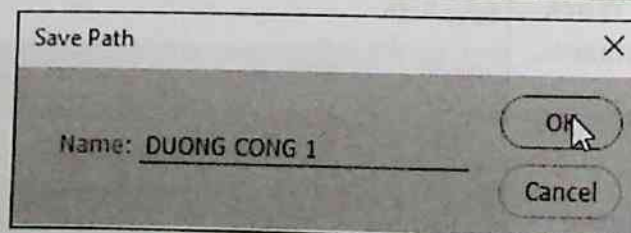
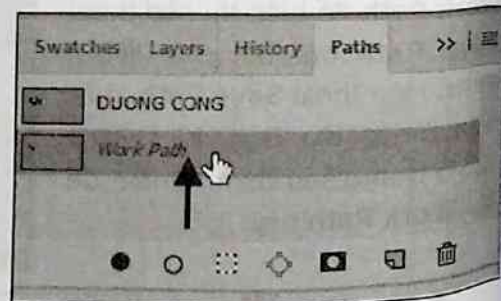
Khi vùng **Work Path** không còn được chọn, rê chuột lên cửa sổ làm việc tạo đường cong mới.



Chọn công cụ **Pen Tool**, nhấn giữ chuột vào điểm E và kéo rê chuột lên điểm màu đen phía trên nó, sau đó nhấn giữ chuột trên điểm F, kéo rê chuột lên chấm đen nằm thẳng ngay phía trên nó để tạo một đường cong.



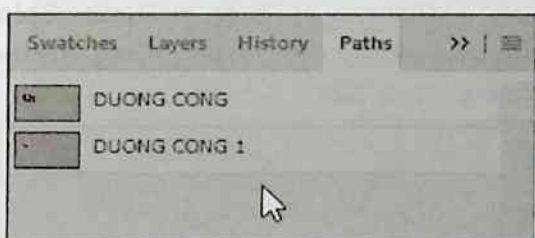
Khi đó bạn sẽ thấy đường cong vừa tạo trên hình xuất hiện trong một **Work Path** mới trên bảng **Paths**. Để kết thúc đường cong này, nhấp chọn công cụ **Pen Tool** một lần nữa hoặc nhấn giữ phím **Ctrl** và nhấp chuột bên ngoài đường cong.



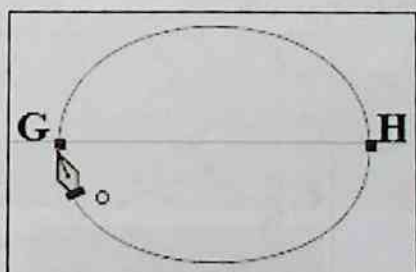
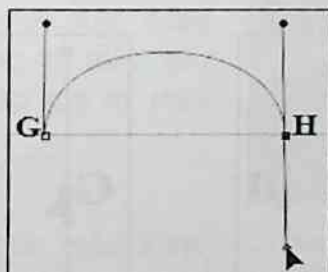
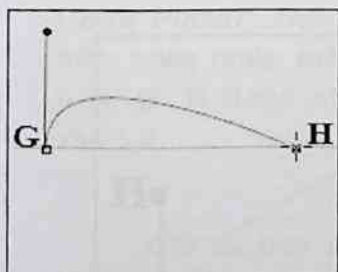
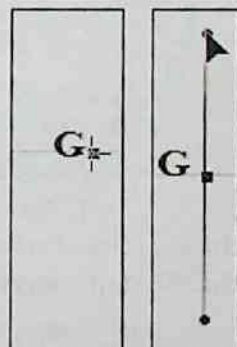
Lưu **Work Path** này bằng cách: Nhấp đúp vào nó trong bảng **Paths** để hiển thị hộp thoại **Save Paths**. Trong ô **Name** của hộp thoại **Save Paths** nhập tên **DUONG CONG 1** sau đó nhấp **OK** lưu **Work Paths** đó.



Tiếp tục, ta sẽ tạo một đường cong khép kín và lưu nó trong một **Work Path** mới. Nhấp vào vùng bên dưới bảng **Paths** để bỏ chọn các **Work Path** đã có ở trên và chuẩn bị tạo một **Work Path** mới.

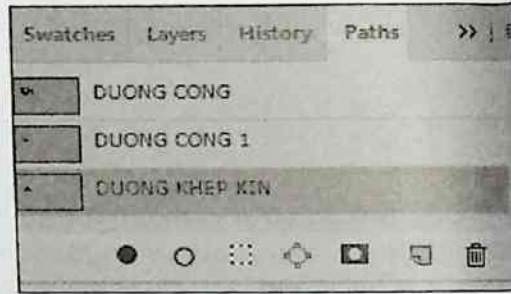
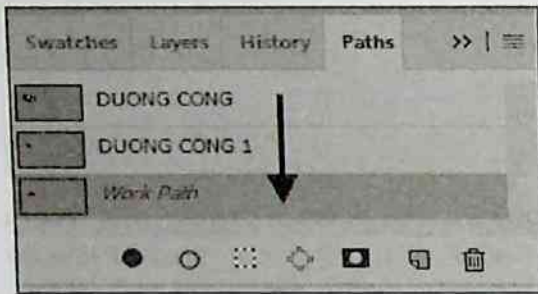
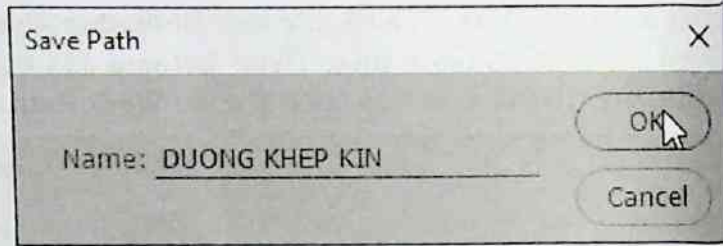


Tạo mới một đường cong: Nhấn giữ chuột trên điểm **G**, di chuyển lên chấm đen phía trên rồi thả chuột. Tiếp tục nhấn giữ chuột trên điểm **H** và kéo rê xuống chấm đen phía dưới nó tạo một đường cong như hình. Để khép kín đường tròn này nhấp chọn trở lại điểm **G**, khi đó chuột có hình ngòi bút và một vòng tròn nhỏ xuất hiện bên cạnh để biểu thị rằng khi nhấp vào điểm này thì đường cong sẽ được khép kín. Nhấp chuột vào điểm này, một đường cong khép kín được tạo như hình cuối.

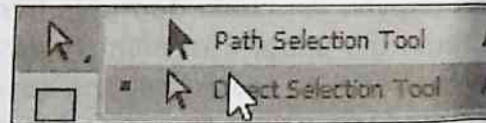


Tiếp theo, nhấp đúp trên **Work Path** để lưu **Work Path** của vòng tròn vừa tạo với tên **DUONG KHEP KIN**.

Hộp thoại **Save Path** xuất hiện, nhập tên **DUONG KHEP KIN** vào ô **Name** rồi nhấn **OK**.

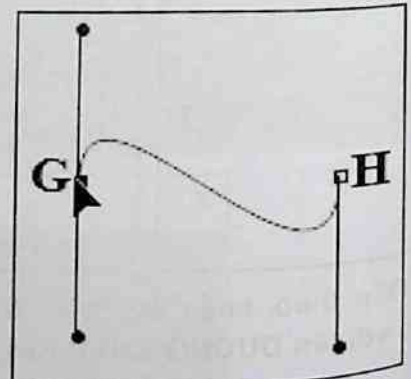
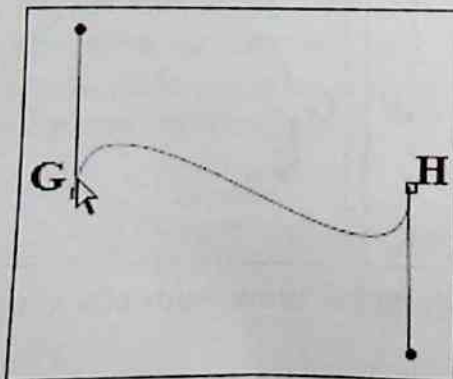


Bây giờ nhấn chọn **Direct Selection Tool** trên thanh công cụ để chỉnh sửa các đường dẫn. Trong bảng **Paths**, nhấn chọn vùng **DUONG CONG 1** chọn đường dẫn.



Tiếp theo, nhấn vào một điểm neo trên đường cong để hiển thị các đường định hướng. Nhấn giữ chuột và kéo rê một trong hai điểm hướng của đường định hướng để điều chỉnh đường cong.

Để thay đổi vị trí đường cong, nhấn giữ chuột trên điểm neo và chuyển chuột.



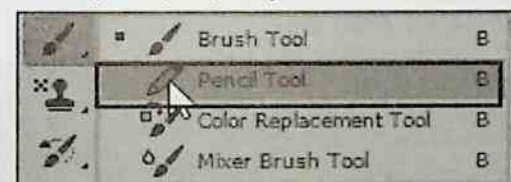
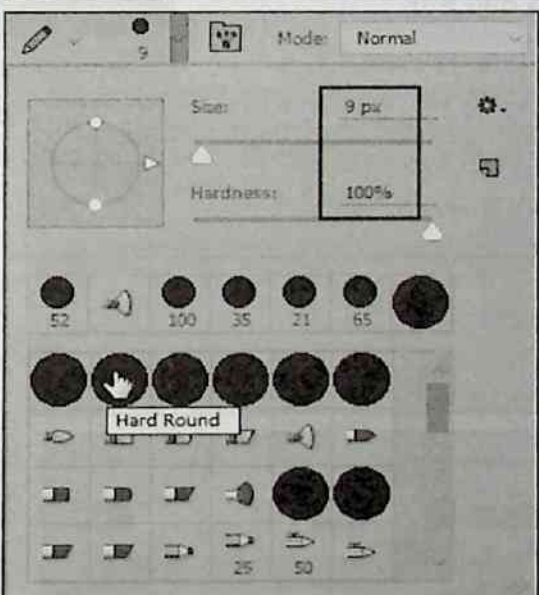
## ❖ TÔ ĐẪY VÀ VẼ CÁC ĐƯỜNG PHÁC THẢO

Ngoài việc sử dụng lệnh **Stroke Path** để tô các đường, bạn còn có thể vẽ phác thảo một đường nào đó bằng cách kéo rê vùng **Work Path** của một đường lên trên nút **Stroke path with brush** bên dưới bảng **Paths**.

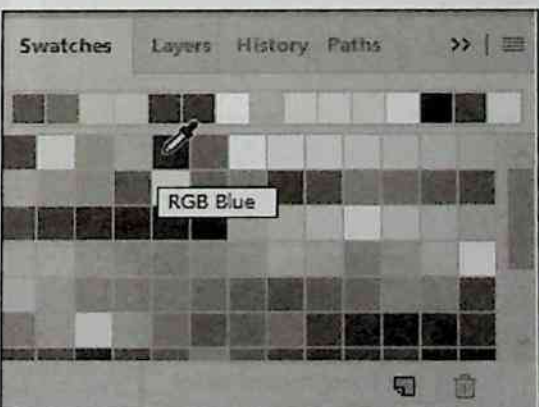


Đầu tiên phải xác định công cụ vẽ nào muốn sử dụng để vẽ.

Chọn **Pencil Tool** trên thanh công cụ. Nhấp vào ô **Brush** trên thanh thuộc tính, một menu các loại kích thước cọ vẽ xuất hiện. Nhấp vào ô **Hard Round**, chọn **Size= 9 pixels**, **Hardness= 100%** để chọn loại cọ này.



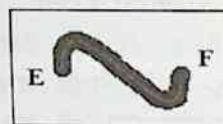
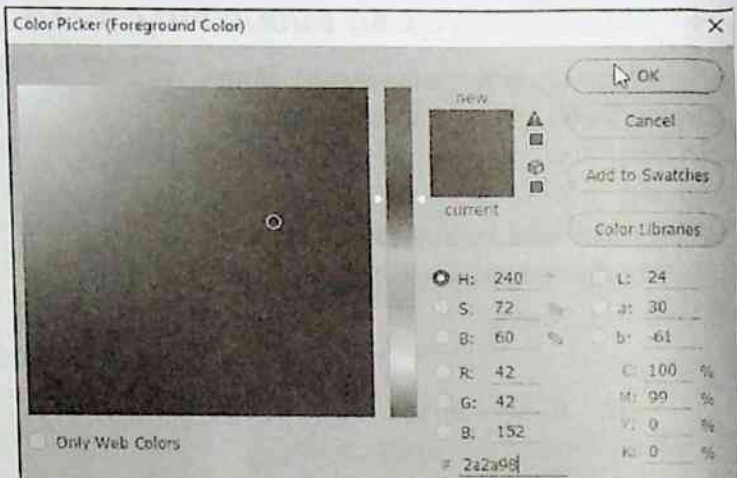
Nhấp ô màu **RGB Blue** trên bảng màu **Swatches**, chọn màu xanh tô cho đường dẫn. Hoặc nhấp ô màu **Set foreground color** trên thanh công cụ. Trong hộp thoại **Color Picker** chọn màu trên bảng màu hoặc nhập thông số màu vào ô **R, G, B** hoặc nhập giá trị màu vào ô **#**.



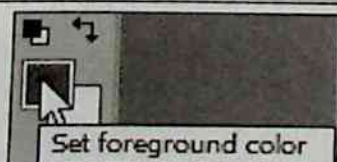
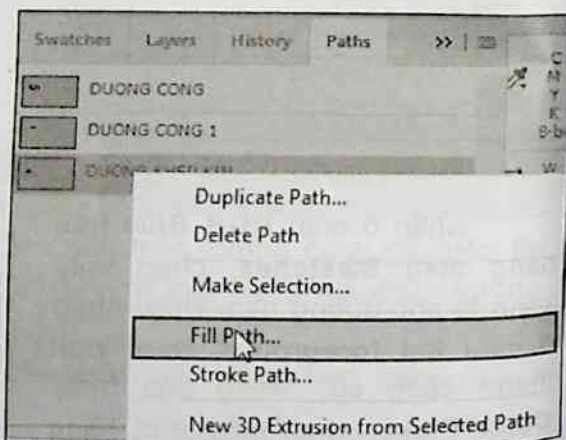
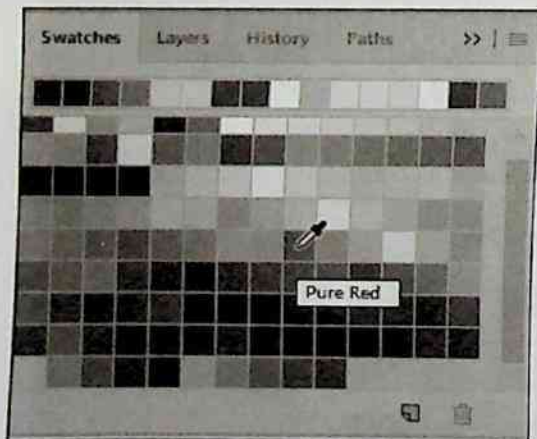
Giả sử bạn chọn màu xanh bằng cách nhập giá trị **2a2a98** vào ô **#** rồi nhấp **OK**.



Trong bảng **Paths**, nhấp chọn **DUONG CONG 1** kéo rê vào nút **Stroke path with brush** để tô vẽ nó bằng cọ vẽ **Pencil**. Nét vẽ Brush tùy thuộc vào thiết lập trên thanh thuộc tính (nét vẽ, kích cỡ đầu bút).



Tô đầy cho một đường tròn khép kín: nhấp chọn màu **Pure Red** trên bảng **Swatches**, **Set foreground color** sẽ có màu đỏ.

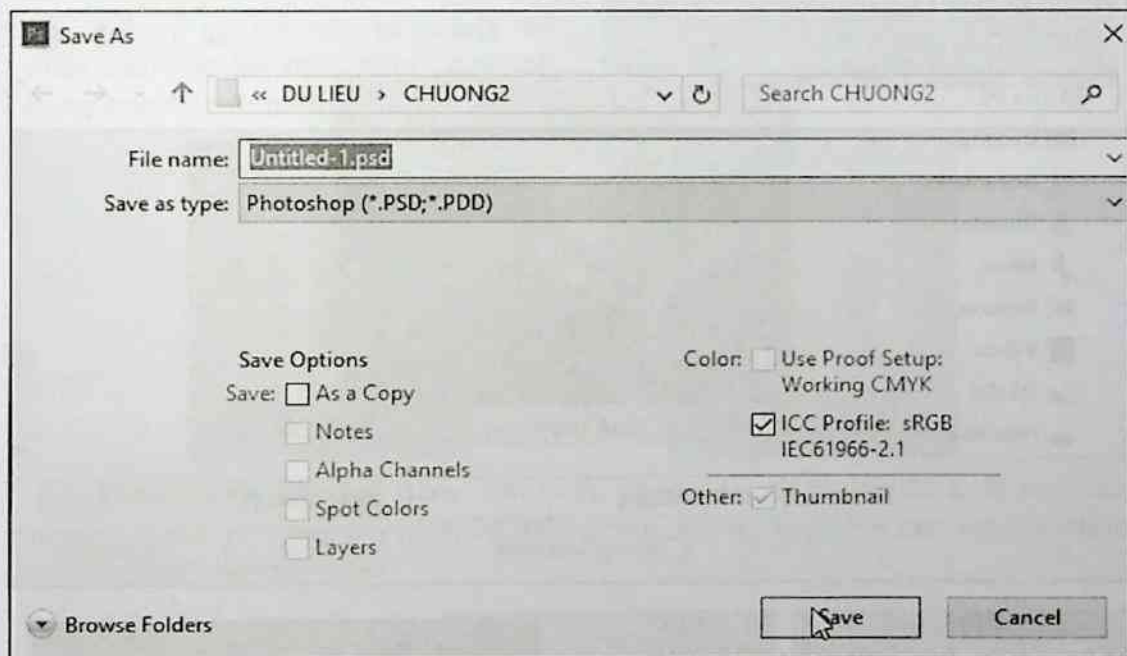
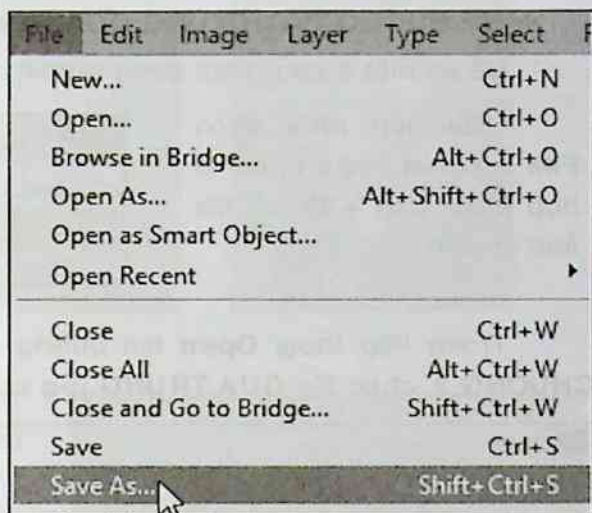


Sau đó nhấn giữ chuột trên vùng **DUONG KHEP KIN** kéo rê vào nút **Fill path with foreground color** bên dưới bảng **Paths**.

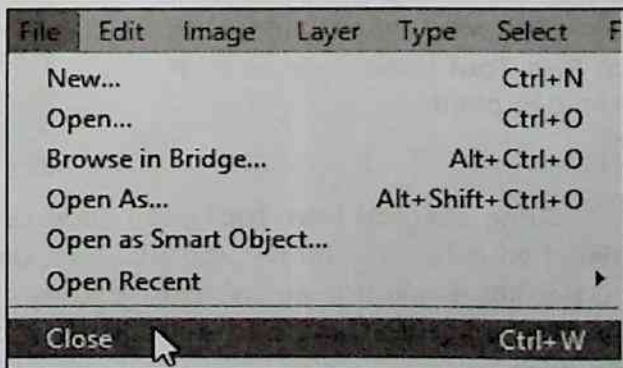
Đường path khép kín được tô đầy màu như hình: Chọn **File > Save As** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + S** lưu bài tập đang làm với tên khác.



Bạn không nên chọn **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S** vì như thế sẽ làm thay đổi nội dung file VE DUONG CONG. Chỉ nên lưu thành một file khác và vẫn giữ nguyên file **VE DUONG CONG**. Trong hộp thoại **Save As**, nhấp vào ô **DỮ LIỆU** chọn thư mục muốn lưu file, nhập tên file vào ô **File name** rồi nhấp **OK**.



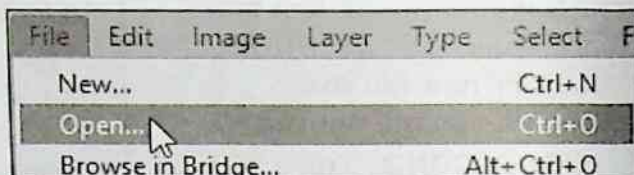
Bây giờ chọn lệnh **File > Close** hoặc nhấp chuột vào ô có hình **X** ở góc phải phía trên cửa sổ làm việc để đóng file **duong cong.psd** lại.



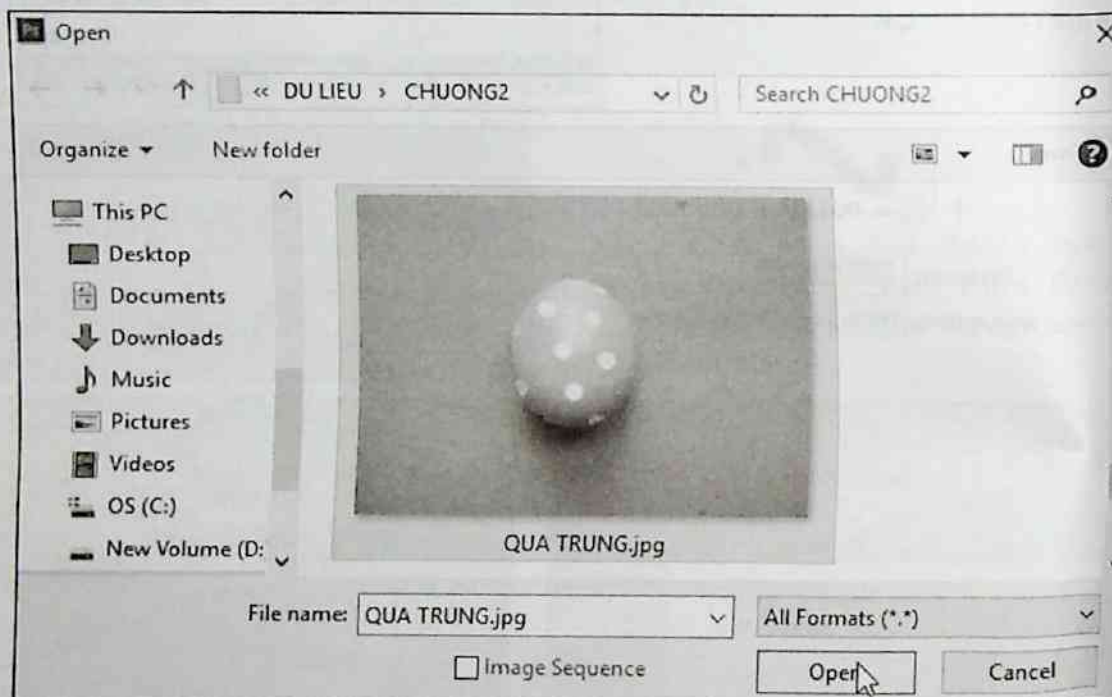
## ❖ VẼ ĐƯỜNG PATH XUNG QUANH MỘT ẢNH

Để vẽ một đường path xung quanh một ảnh có sẵn:

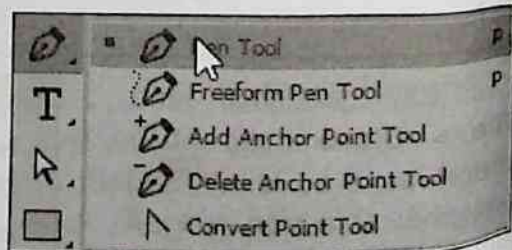
Đầu tiên, nhấp chọn **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** mở file ảnh có sẵn.



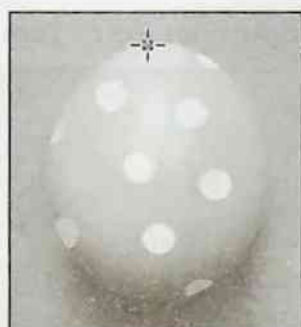
Trong hộp thoại **Open** tìm đường dẫn tới thư mục **DU LIEU CHUONG 2**, chọn file **QUA TRUNG.jpg** sau đó **Open** mở file.



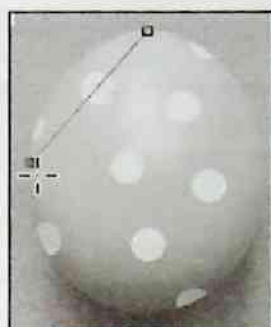
Bây giờ bạn sẽ thực hành trên file ảnh này. Để bắt đầu công việc, nhấp chọn công cụ **Pen Tool** hoặc nhấn phím **P** trên bàn phím.



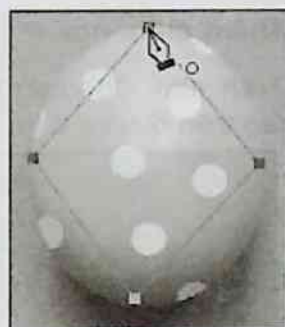
Dùng công cụ **Pen Tool** nhấp chọn tạo các điểm neo đầu tiên như H1, nhấp chọn điểm neo thứ hai như H2. Tiếp tục nhấp chọn các điểm neo còn lại như H3, khi rê con trỏ vào điểm neo đầu tiên thì con trỏ có biểu tượng ngòi bút kèm theo vòng tròn nhỏ bên dưới. Nhấp vào điểm neo đầu tiên để khép kín biên dạng.



H1

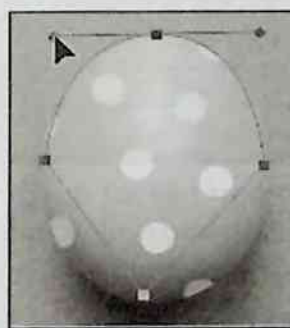
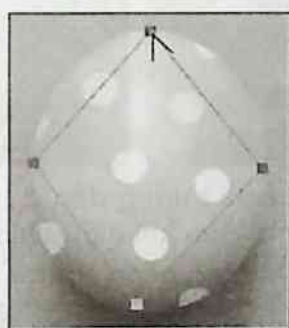
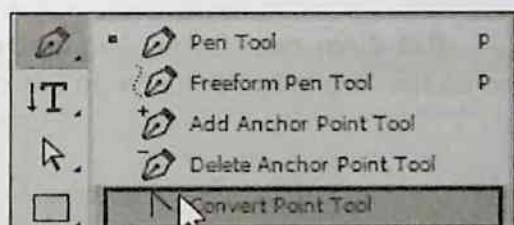


H2



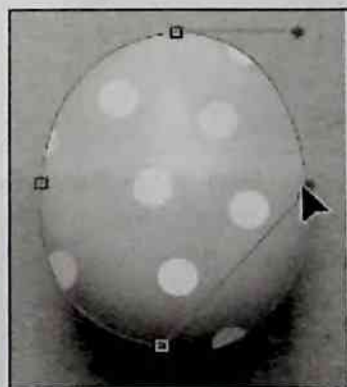
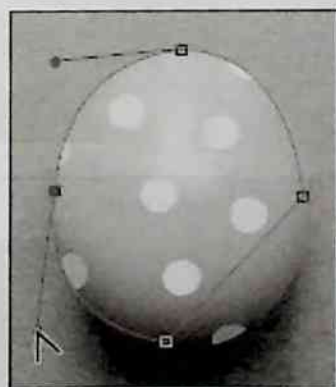
H3

Trên thanh công cụ chọn **Convert Point Tool** để điều chỉnh biên dạng đường path để có được đường path bao quanh quả táo. Nhấp vào các điểm neo rồi kéo rê chuột để xuất hiện các tay nắm điều chỉnh độ cong cho đường path.



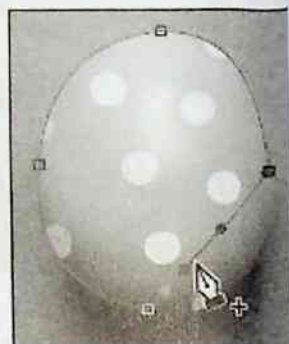
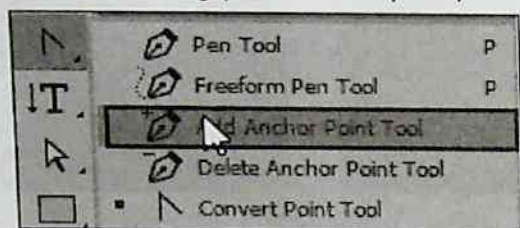
**Điều chỉnh một tay nắm:** Khi nhấp chọn các điểm neo thì xuất hiện hai tay nắm, nhấp vào một tay nắm và điều chỉnh, khi đó tay nắm còn lại của điểm neo đó cũng thay đổi theo.

Để việc chỉnh sửa dễ dàng, bạn chỉ nên điều chỉnh mỗi lần một tay nắm bằng cách nhấn giữ phím **Alt** rồi nhấp chọn tay nắm cần điều chỉnh. **Di chuyển điểm neo:** Nhấn giữ phím **Ctrl** đồng thời nhấp chọn điểm neo kéo rê chuột để di chuyển điểm neo tới vị trí mong muốn như hình.

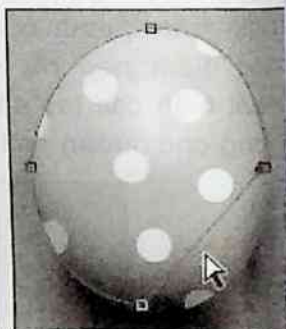
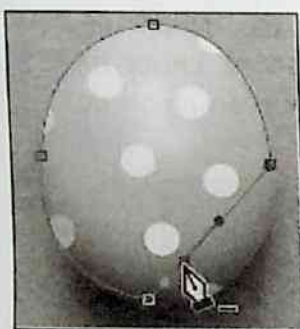
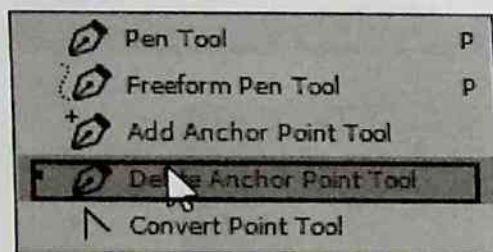


**Thêm điểm neo:** Trên thanh công cụ chọn **Add Anchor Point Tool**.

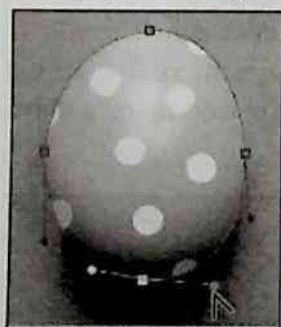
Trên hình đưa con trỏ vào vị trí cần thêm điểm neo trên đường path rồi nhấp chọn.



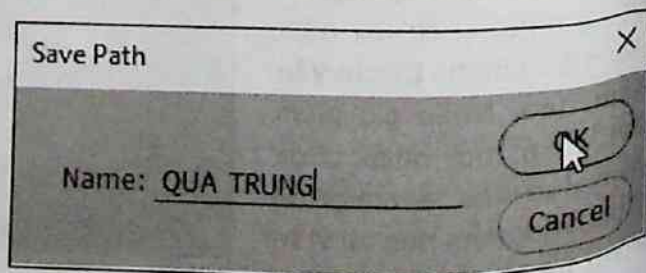
**Bớt điểm neo:** Chọn công cụ **Delete Anchor Point Tool** để xóa bớt điểm neo đã tạo. Trên hình đưa con trỏ vào điểm neo cần xóa rồi nhấp chọn như hình

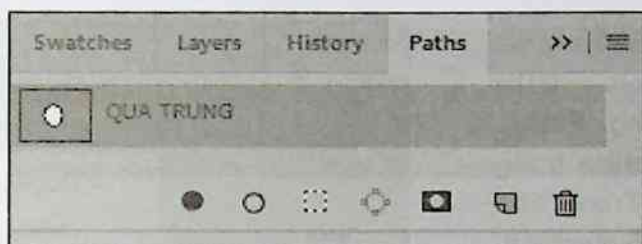


Bây giờ bạn hãy sử dụng những công cụ đã hướng dẫn ở trên để điều chỉnh đường path bao quanh quả trứng như hình. Sau khi điều chỉnh xong, lưu đường path bằng cách nhấp đúp vào **Work Path** trong bảng **Paths**.



Hộp thoại **Save Path** xuất hiện, trong khung **Name** đặt tên "QUA TRUNG". Nhấp **OK** áp dụng. Khi đó đường path được lưu và đổi tên như hình.



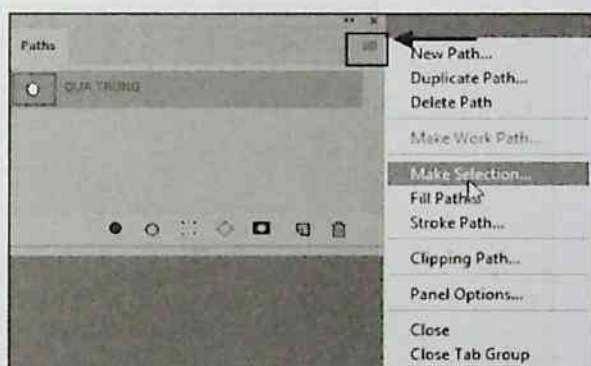


Cuối cùng chọn lệnh **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S** để lưu lại công việc bạn đã thực hiện.

### ❖ CHUYỂN ĐƯỜNG PATH THÀNH VÙNG CHỌN

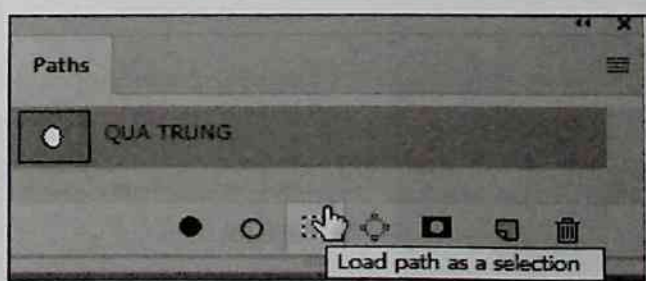
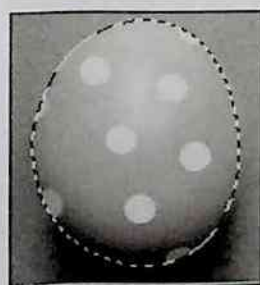
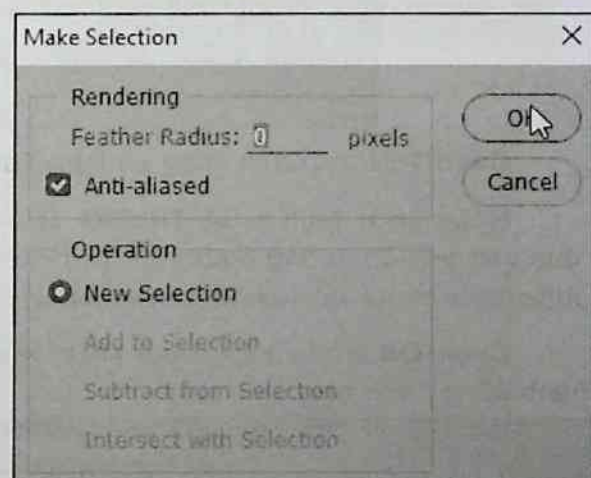
Có 4 cách để chuyển đường path thành vùng chọn.

**Cách 1:** Nhấp nút mũi tên góc trên bên phải bảng **Paths**, chọn **Make Selection** từ trình đơn xổ xuống. Hộp thoại **Make Selection** xuất hiện, vẫn giữ các thiết lập ở chế độ mặc định, nhấp **OK** để tạo một vùng chọn từ đường path đã tạo ở trên.

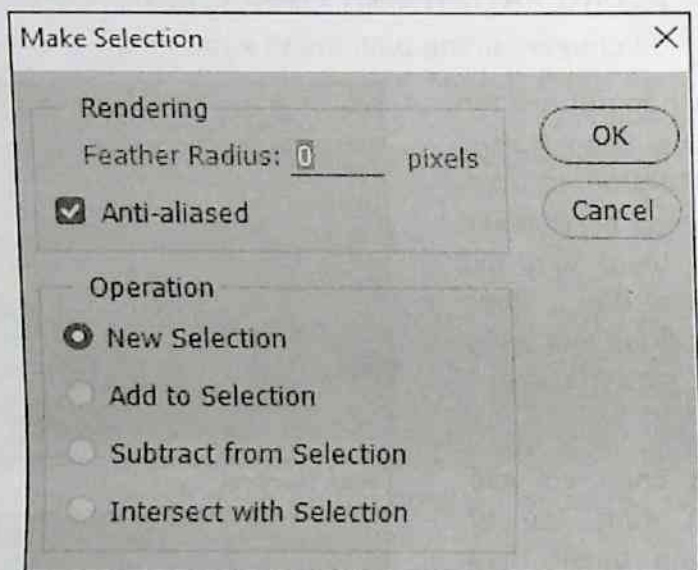
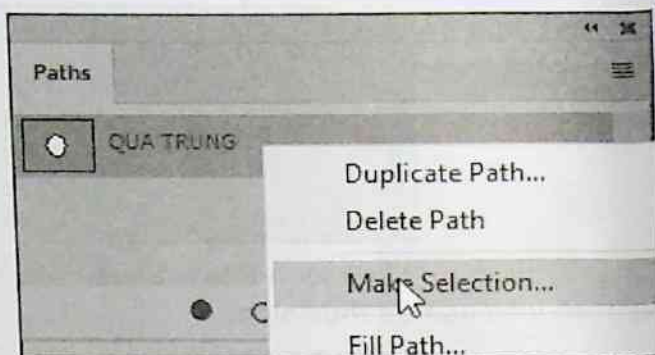


Một vùng chọn với các đường nét đứt được tạo từ đường path xung quanh quả trứng xuất hiện như hình.

**Cách 2:** Nhấn giữ chuột vào vùng **QUA TRUNG** trên bảng **Paths** kéo rê tới nút **Load path as a selection** bên dưới bảng **Paths** rồi thả chuột, một vùng chọn sẽ được tạo từ đường path này.



**Cách 3:** Nhấp phải chuột lên vùng **QUA TRUNG** trên bảng **Paths**, chọn **Make Selection** trong menu xuất hiện. Trong hộp thoại **Make Selection**, nhấp chọn các thông số như hình rồi nhấp **OK**.

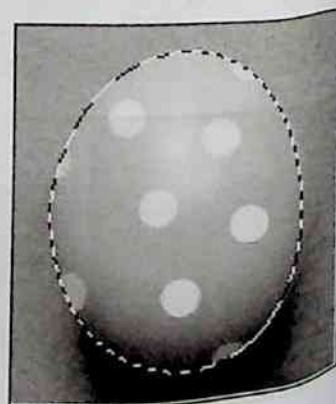
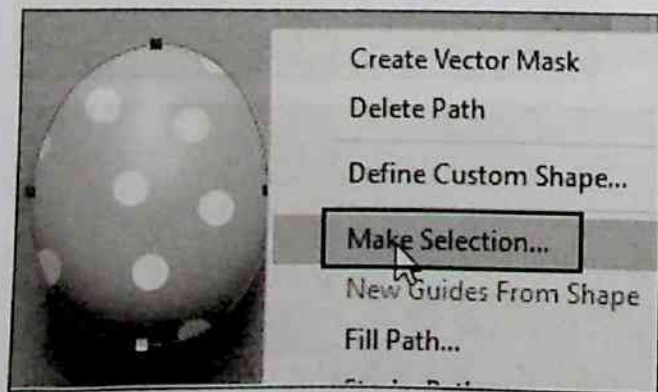


**Cách 4:** Nhấp chọn công cụ **Pen Tool**, trong bảng **Paths**.

Nhấp chọn path **QUA TRUNG** sau đó đưa con trỏ vào đường path trên file hình rồi nhấp phải chuột và chọn **Make Selection**.



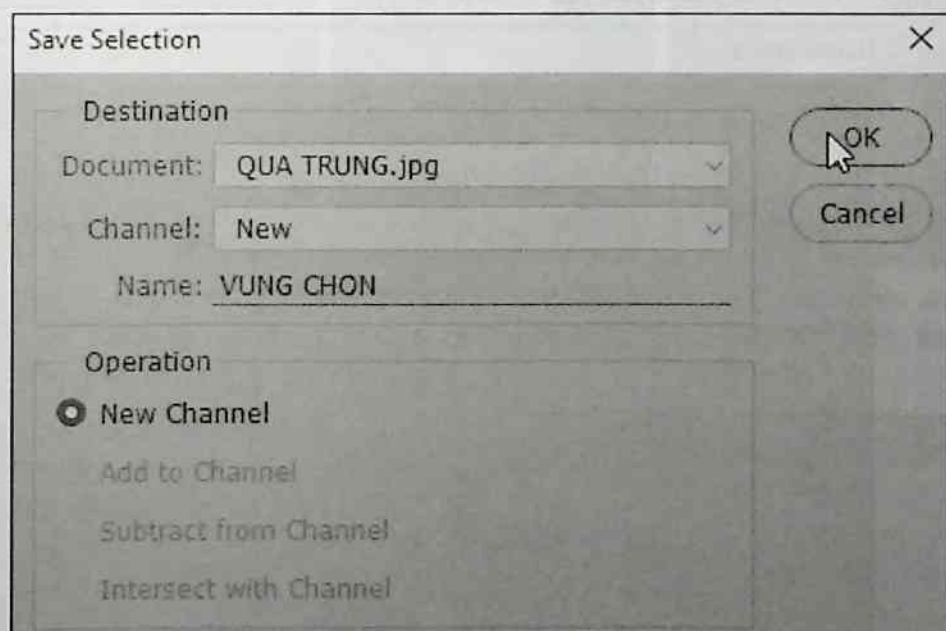
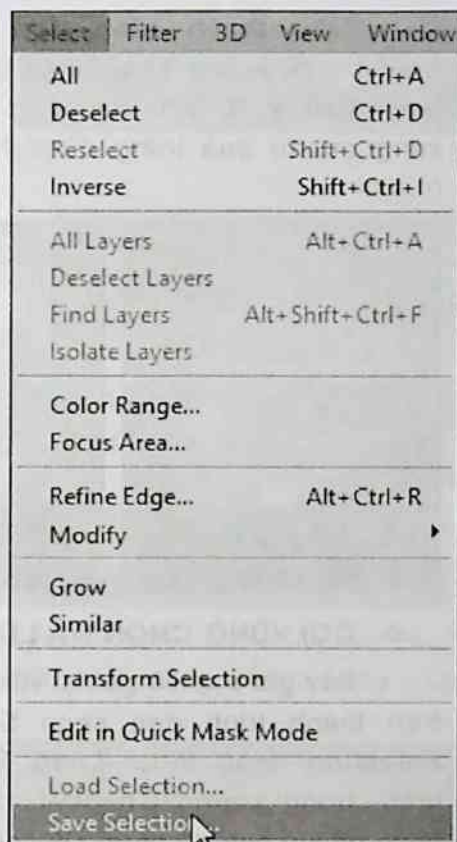
Chọn **OK** trong hộp thoại **Make Selection**, khi đó đường path chuyển thành vùng chọn như hình dưới



### ❖ LƯU VÙNG CHỌN

Sau khi chuyển đường path thành vùng chọn, lưu vùng chọn đó lại để khi nào cần sử dụng bạn có thể gọi lại.

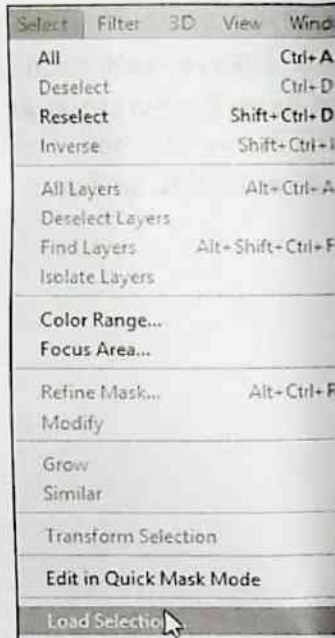
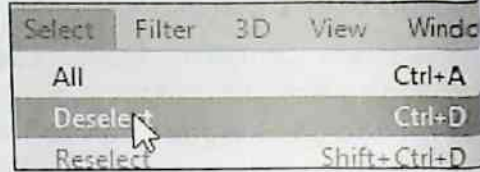
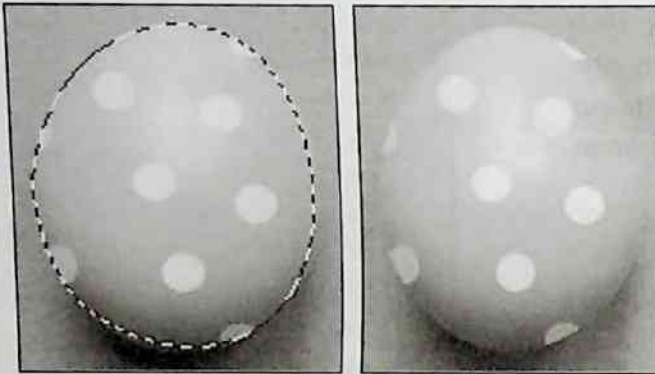
Trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Save Selection**. Khi đó hộp thoại **Save Selection** xuất hiện, trong khung Name đặt tên cho vùng chọn sau đó nhấn **OK** áp dụng.



### ❖ HỦY VÙNG CHỌN

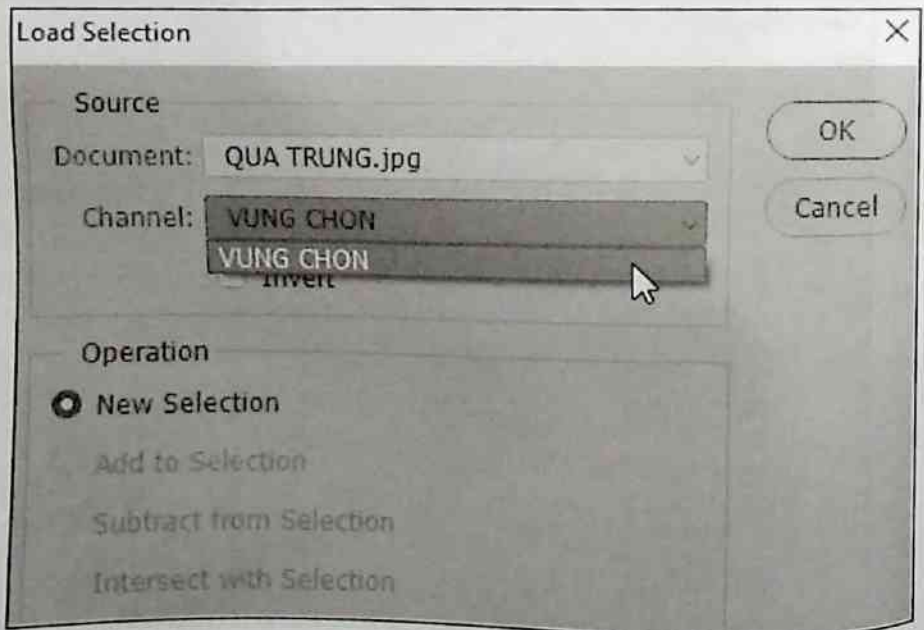
Để hủy vùng chọn xung quanh quả trứng ta thực hiện như sau:

Trên thanh trình đơn chọn **Select > Deselect** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + D**. Khi đó vùng chọn xung quanh quả trứng được hủy đi như hình.



❖ **GỌI VÙNG CHỌN ĐÃ LƯU**

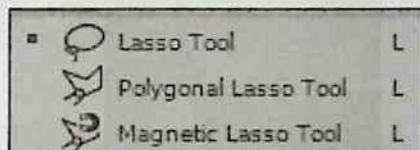
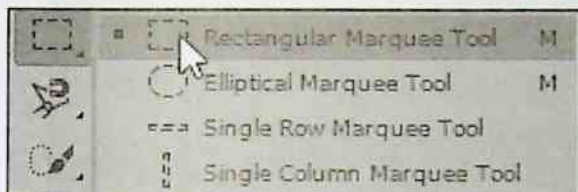
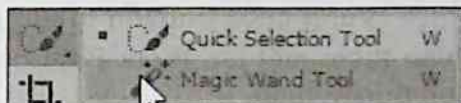
Bây giờ bạn sẽ gọi lại vùng chọn đã lưu, trên thanh trình đơn chọn **Select > Load Selection**. Hộp thoại **Load Selection** xuất hiện, trong khung **Channel** chọn trên vùng chọn đã lưu sau đó chọn **OK** thì hành lệnh.



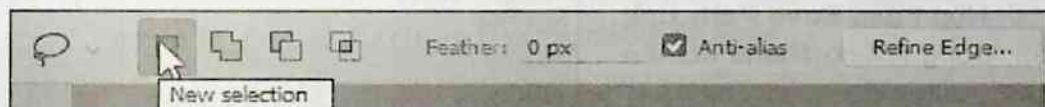
❖ **CHUYỂN VÙNG CHỌN THÀNH ĐƯỜNG PATH**

Ta có thể tạo vùng chọn bằng nhóm công cụ sau:

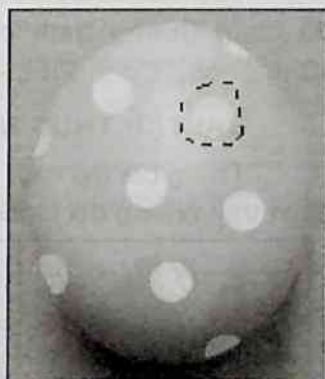
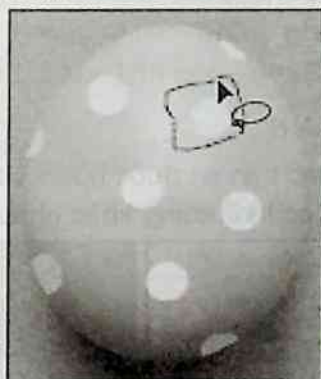
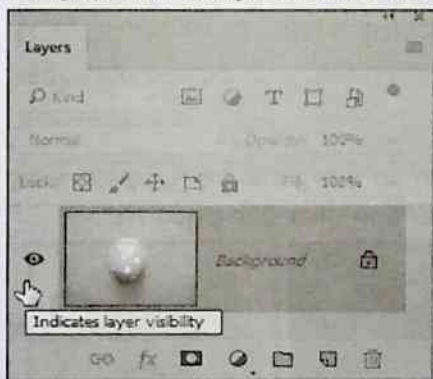
Nhóm Marquee Tool, Nhóm Lasso Tool, Magic Wand Tool, Quick Selection Tool...



Chọn công cụ **Lasso Tool**, trên thanh **Option** nhấp chọn nút **New Selection** và thiết lập các thông số như hình:

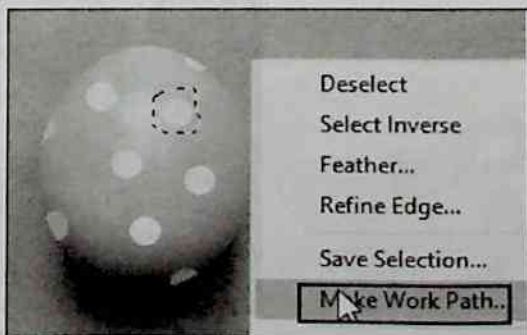
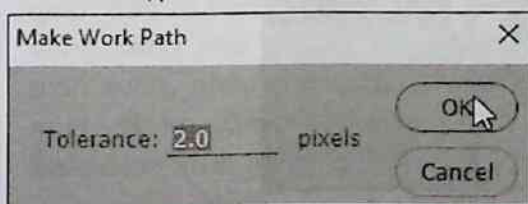


Kích hoạt layer quả trứng trong bảng **Layers**. Trên hình nhấn giữ chuột trái kéo rê dọc theo đường biên của vòng tròn trên quả trứng để tạo vùng chọn xung quanh vòng tròn như hình sau:

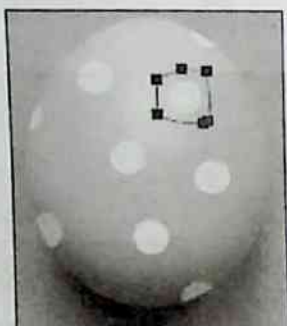


Khi đã có được vùng chọn, chuyển vùng chọn thành đường path bằng cách đưa con trỏ vào vùng chọn trên hình rồi nhấp phải chuột, chọn **Make work path from selection**.

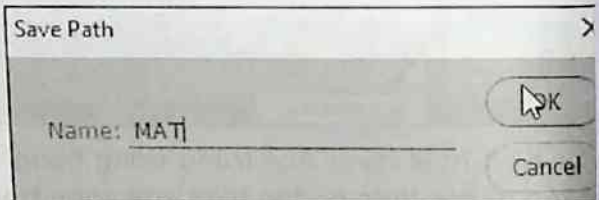
Khi đó hộp thoại **Make Work Path** xuất hiện, chọn **OK** chấp nhận các thiết lập ở chế độ mặc định.



Vùng chọn chuyển thành đường path như hình. Trong bảng Paths xuất hiện thêm một lớp Work Path như hình. Nhấp đúp vào lớp **Work Path** này để lưu đường path.



Hộp thoại **Save Path** xuất hiện, trong khung **Name** đổi tên "MAT", nhấp **OK**.



Sau khi chuyển đường path thành vùng chọn bạn có thể điều chỉnh độ cong đường path bằng công cụ **Convert Point Tool** rồi chuyển trở về vùng chọn. Chọn **File > Save** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S** để lưu kết quả.

### BÀI TẬP THỰC HÀNH

Trong bài tập này, các bạn sẽ được hướng dẫn sử dụng các công cụ tạo vùng chọn trên những đối tượng có hình dạng khác nhau từ đơn giản đến phức tạp.

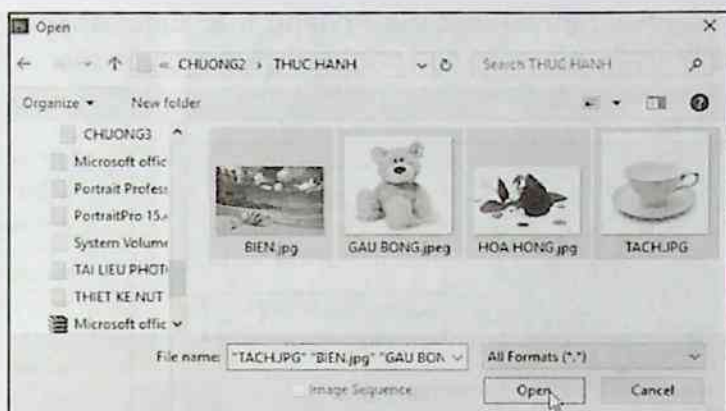


ẢNH BAN ĐẦU

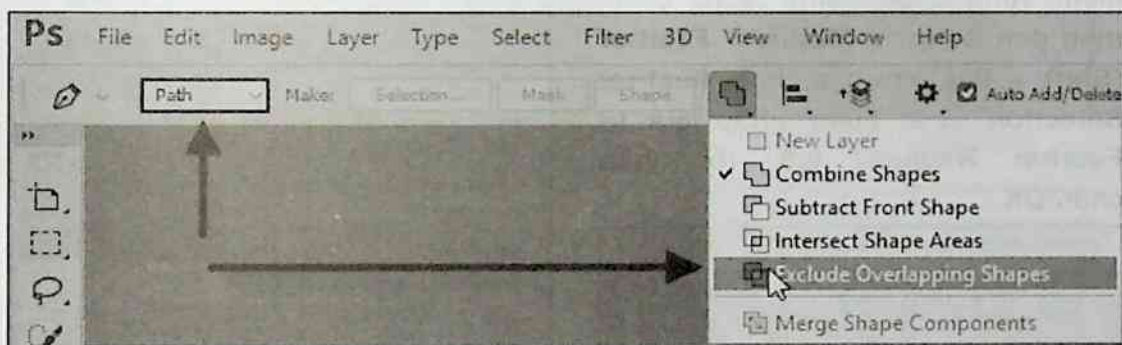


ẢNH KẾT THÚC

Đầu tiên, mở 4 files ảnh **BIEN.jpg**, **GAU BONG.jpg**, **HOA HONG.jpg**, **TACH.jpg** trong thư mục **CHUONG 2 > THUC HANH**.

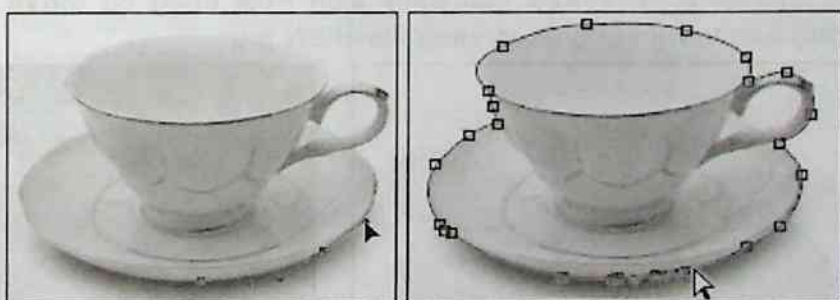


Kích hoạt file ảnh **TACH.jpg** sau đó chọn công cụ **Pen Tool** tạo đường path. Trên thanh thuộc tính, nhấp chọn **Paths** và thuộc tính **Exclude Overlapping Shapes**.

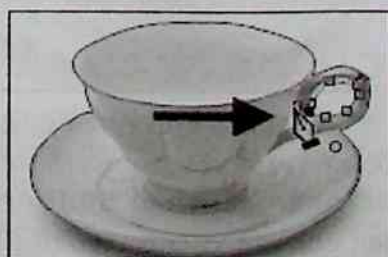


Nhấp tạo hai điểm đầu tiên, nắm kéo uốn sát mép đối tượng, nhấp chuột tạo điểm tiếp theo.

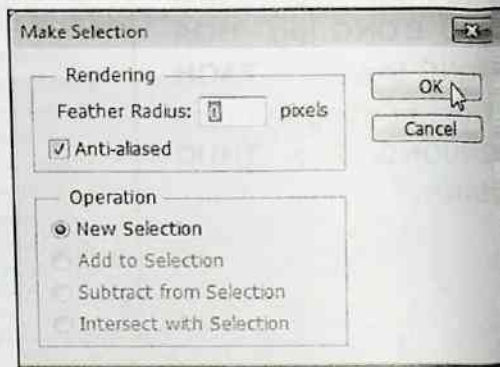
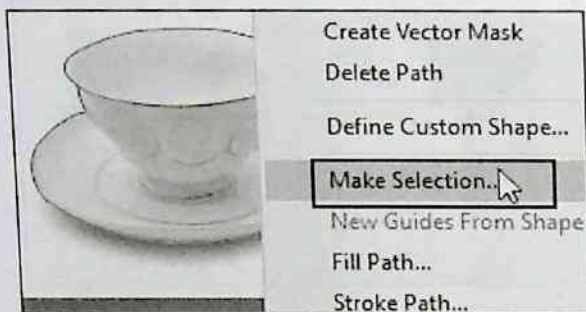
Cứ tiếp tục như vậy cho tới lúc tạo thành đường path vòng quanh chiếc tách.



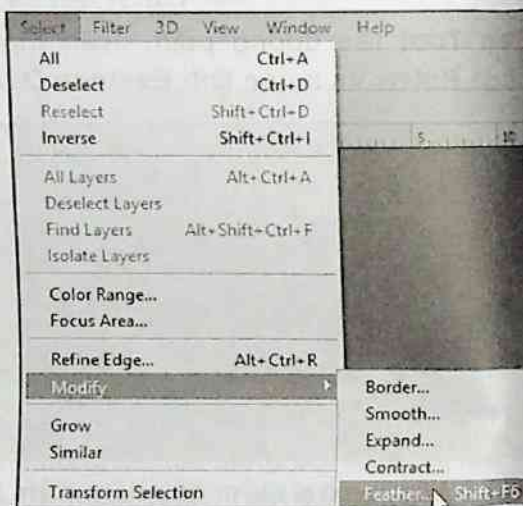
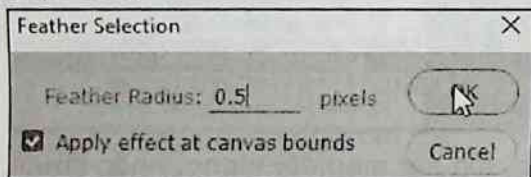
Tạo tiếp đường path bên trong vùng quai, đây là vùng sẽ bị trừ ra trong toàn bộ vùng chọn của chiếc tách. Khi tạo đường path xong, nhấp phải vào đường path, chọn mục **Make Selection**. Hộp thoại **Make Selection** xuất hiện.



Giữ nguyên các giá trị dạng mặc định, nhấp nút **OK**. Lúc này đường path đã chuyển thành vùng chọn bao quanh chiếc tách như hình dưới:



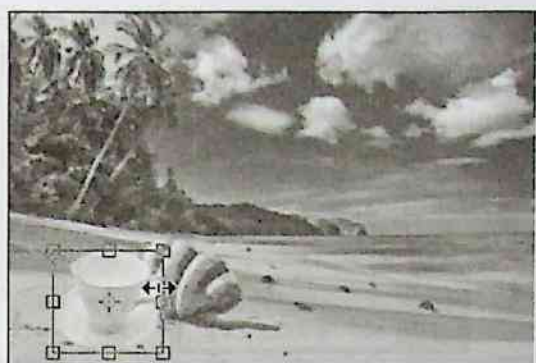
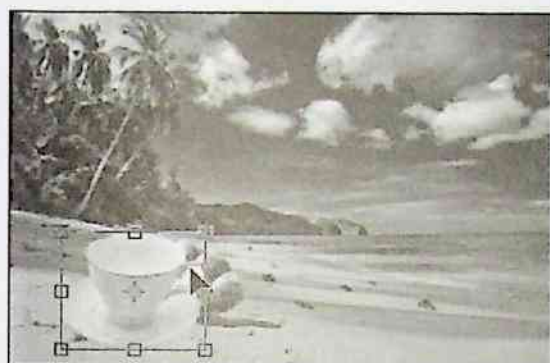
Khi đã tạo được vùng chọn bao quanh tách, việc tiếp theo là làm mềm vùng chọn bằng cách: Chọn trình đơn **Select > Modify > Feather (Shift + F6)**. Khi hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, nhập giá trị **Feather Radius = 0.5**, rồi nhấp chọn **OK**.



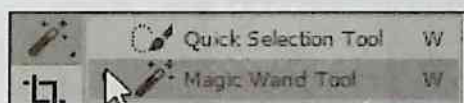
Nhấn phím **V** trên bàn phím kích hoạt công cụ **Move Tool**, kéo rê đối tượng bên trong vùng chọn sang file BIEN.jpg.



Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** kích hoạt lệnh **Transform**, rê chuột đến góc phải rồi xoay nhẹ để đối tượng cân bằng. Sau đó, đặt con trỏ vào góc, nhấn giữ phím **Shift** đồng thời kéo hướng vào trong thu nhỏ kích thước. Dịch chuyển xuống vị trí như hình dưới, nhấn phím **Enter** áp dụng.



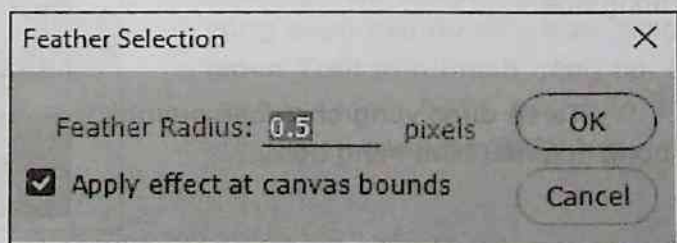
Chọn file ảnh **GAU BONG.jpg** dùng công cụ **Magic Wand Tool**, nhấp chọn vào vùng trắng trong hình.



Lúc này vùng chọn đã bao quanh ảnh con gấu (hình trên). Để đảo ngược vùng chọn, chọn **Select > Inverse** hoặc nhấn tổ hợp phím tắt **Ctrl + Shift + I**.

Vùng chọn trong ảnh sẽ được đảo lại bao quanh ảnh con gấu. Trước khi di chuyển ảnh sang file BIEN.jpg, nhấp tổ hợp phím **Shift + F6**, nhập giá trị **0.5** vào trong hộp thoại **Feather Selection** và chọn **OK**.

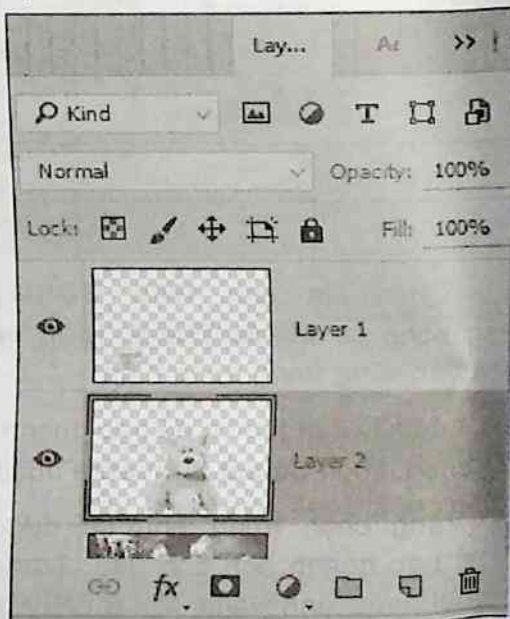
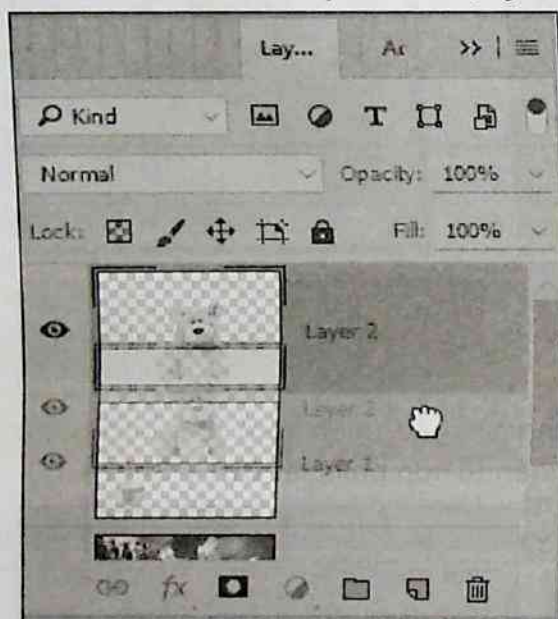
Select	Filter	3D	View	Window
All				Ctrl+A
Deselect				Ctrl+D
Reselect				Shift+Ctrl+D
Inverse				Shift+Ctrl+I



Nhấn phím **V** trên bàn phím kích hoạt công cụ **Move Tool**, kéo rê đối tượng bên trong vùng chọn sang file **BIEN.jpg**.



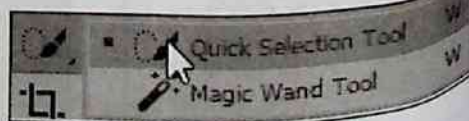
Trong bảng **Layers**, chọn layer chứa hình con gấu kéo xuống layer ch hình chiếc tách, di chuyển đối tượng đến vị trí như hình dưới:



Hình bên là kết quả sản phẩm cho đến lúc này.

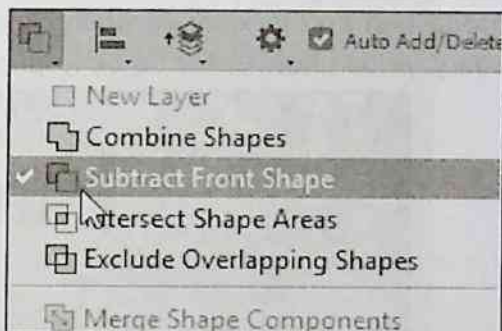
Chọn file ảnh **HOA HONG.jpg** dùng công cụ **Quick Selection Tool** nhấp chọn vào các vùng màu trong bông hoa.

Ta sẽ được vùng chọn bao quanh bông hoa như hình trang bên.

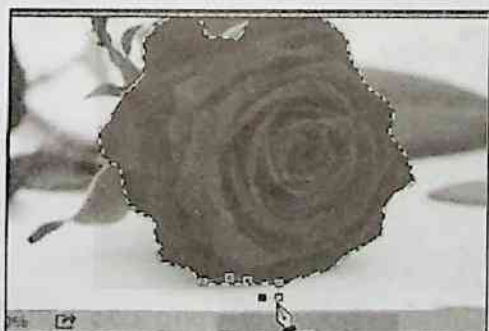




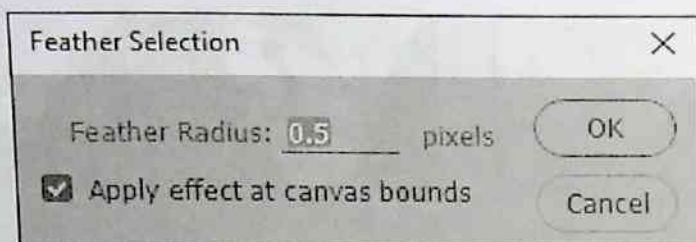
Tuy vùng bông hoa đã được chọn, nhưng không tránh khỏi vùng chọn bị phạm ra ngoài, để loại trừ vùng phạm này, nhấp chọn công cụ Pen Tool. Trên thanh thuộc tính của Pen, chọn tính chất loại trừ **Subtract Front Shape**. Dùng công cụ Pen vẽ đường path bao quanh những vùng chọn bị phạm ra ngoài.



Sau đó, nhấp chọn tổ hợp phím **Ctrl + Alt + Enter**. Vùng bị đường path bao quanh sẽ bị loại ra, ta được vùng chọn hoàn hảo bao quanh bông hoa như sau.



Nhấp tổ hợp phím **Shift + F6** và nhập giá trị **0.5** vào hộp thoại **Feather Selection** để làm mềm vùng chọn sau đó kích hoạt công cụ **Move Tool** trên thanh công cụ. Kéo rê đối tượng bông hoa bên trong vùng chọn sang file **BIEN.jpg**.



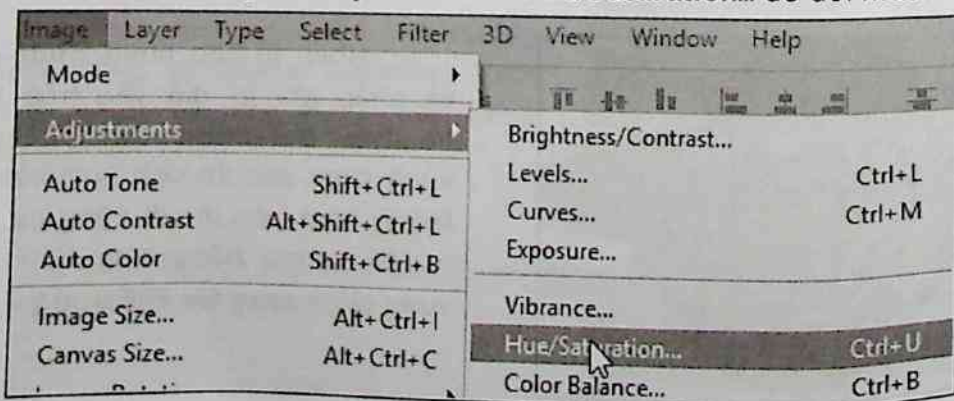
Đối tượng được đưa vào thường không có kích thước vừa ý, để thay đổi kích thước đối tượng như mong muốn, nhấp chọn tổ hợp phím **Ctrl + T** (hoặc chọn trình đơn **Edit > Free Transform**). Khi khung transform bao quanh đối tượng bạn có thể xoay và phóng to thu nhỏ đối tượng tùy ý. Khi có kích thước vừa ý, nhấp chọn **Enter** để bỏ khung transform.



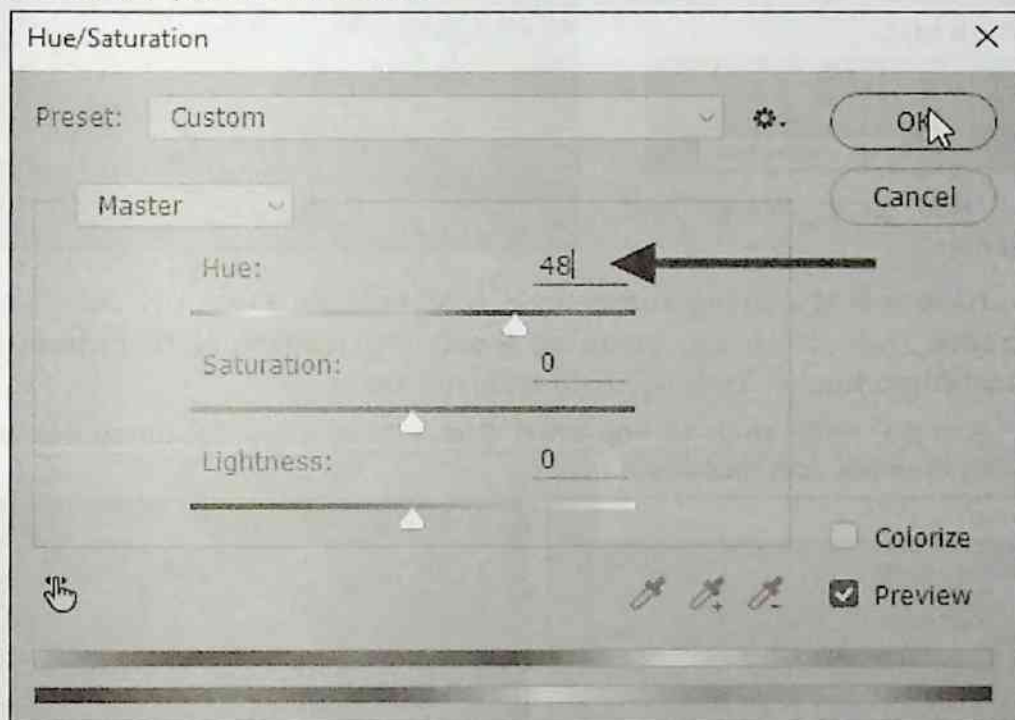
Để nhân bản đối tượng ta thao tác bằng cách: chọn đối tượng đồng thời nhấn giữ phím **Alt**, rồi di chuyển con trỏ đến nơi khác trong ảnh. Ở bài tập này hãy nhân bản ra ba bông hoa hồng.



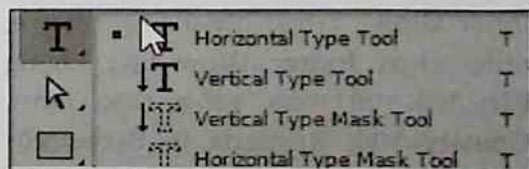
Để các bông hoa thêm phần đặc sắc, nhấp chọn một trong các bông hoa, sau đó chọn **Image > Adjustment > Hue/Saturation...** để đổi màu.



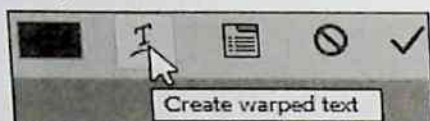
Điều chỉnh thanh trượt **Hue** đồng thời xem xét sự thay đổi của đối tượng trên giao diện để chọn được màu ưng ý. Chẳng hạn, ta chọn màu tím cho hoa với giá trị **Hue= 48** rồi nhấn **OK**. Cuối cùng, sắp xếp các bông hoa quanh chiếc ly để được kết quả như hình dưới.



Kế tiếp, ta sẽ tạo chữ vào bức ảnh. Chọn công cụ **Horizontal Type Tool** (hay nhấn phím tắt **T**) tạo văn bản. Chọn **Font** và kích cỡ trên thanh thuộc tính.



Nhấp lên file ảnh và nhập văn bản "MÙA HÈ VUI VẺ". Trên thuộc tính, nhấp chọn biểu tượng **Create warped text**.

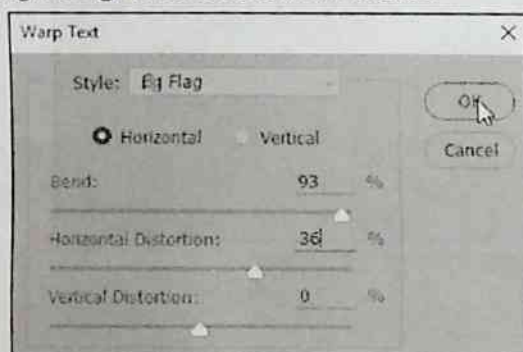


Hộp thoại **Warp Text** xuất hiện.

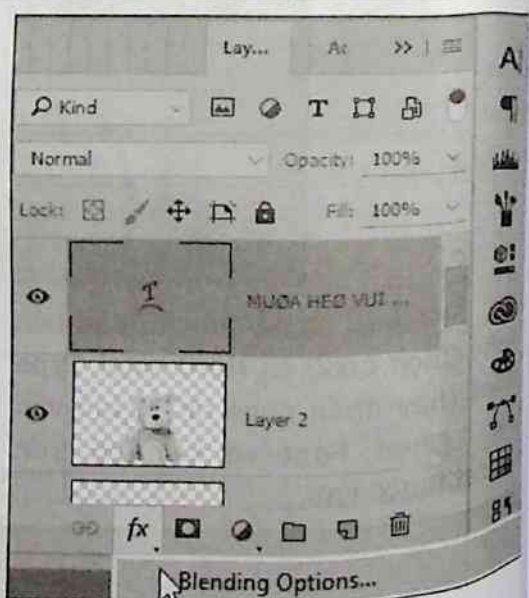


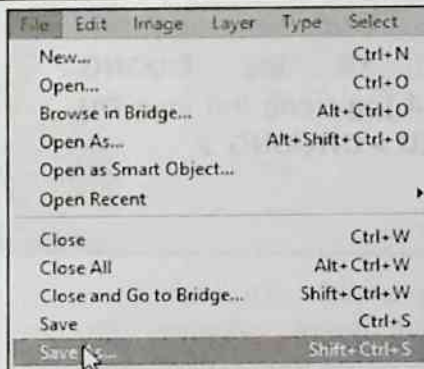
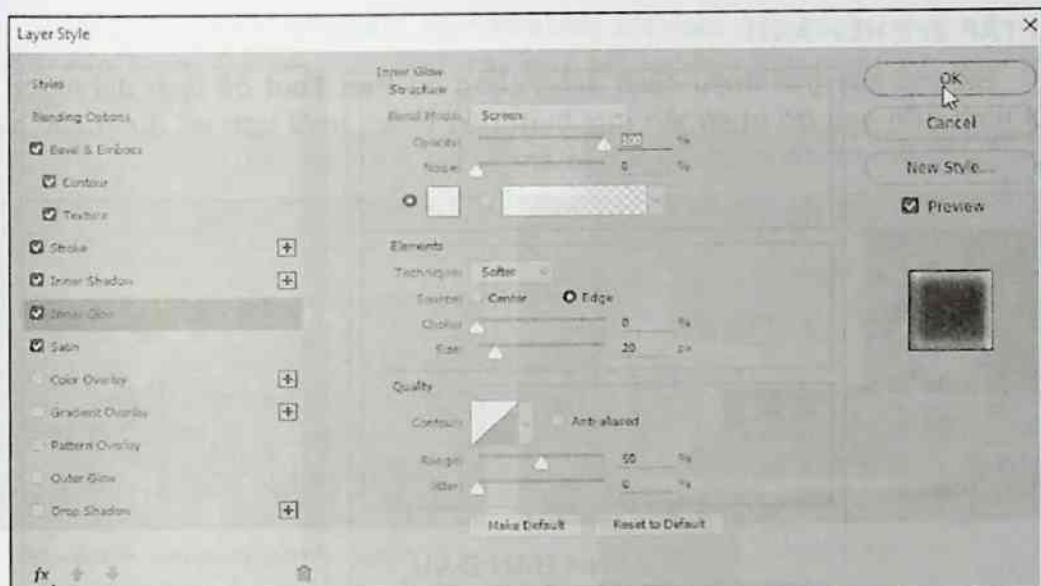
Nhấp mũi tên hướng xuống trong ô **Style**, chọn **Flag**. Tùy chọn vào **Horizontal**, hiệu chỉnh các thông số **Bend: 93**; **Horizontal Distortion: 36**; **Vertical Distortion: 0**. Thiết lập xong nhấp nút **OK**.

Sau đó, nhấp chọn tổ hợp phím **Ctrl + T** và xoay đối tượng văn bản nghiêng theo bức ảnh như sau.

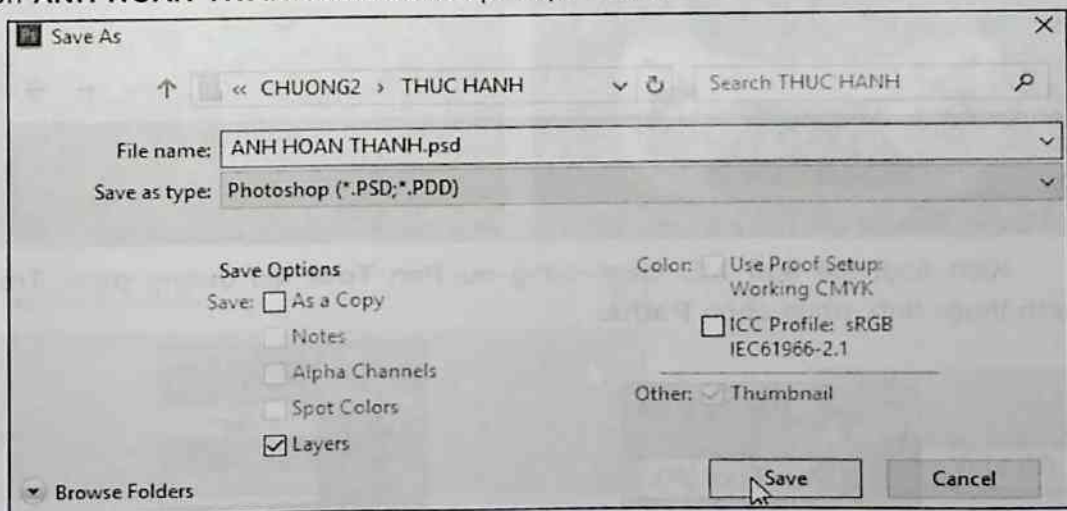


Sau khi vừa ý với góc xoay nhấp **Enter** để bỏ khung Transform, nhấn **F7** để mở bảng Layers nếu như bảng này chưa có trên giao diện. Trong bảng **Layers**, nhấp phải vào layer văn bản, chọn **Blending Options**. Hộp thoại **Layer Style** xuất hiện, nhấp chọn **Inner Glow**. Trong bảng Layer Style, nhấp chọn **Innter Glow** bên khung bên trái, để màu vàng mặc định, **Opacity=100**; **Spread= 0**; **Size= 20**; **Range= 50**. Cuối cùng nhấp chọn **OK** để hoàn tất. Ta được kết quả cuối cùng như hình trang bên.





Hãy lưu lại file sản phẩm bằng cách: vào thanh trình đơn chọn **File** > **Save As** (hay nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + S**) lưu lại thành một file mới đặt tên **ANH HOAN THANH** sau đó nhấp chọn **Save**.



## BÀI TẬP 2: GHÉP ẢNH

Bài tập này giới thiệu cách dùng công cụ **Pen Tool** để tách đối tượng khỏi hình nền sau đó ghép lên một hình nền khác, phối hợp sử dụng các hiệu ứng của chương trình để tạo một bức ảnh trông thật đẹp mắt.



ẢNH BAN ĐẦU

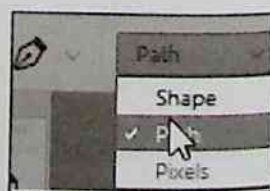
Trước tiên, mở 2 files ảnh **XE .jpg**, **DUONG DUA.jpg** trong thư mục **DU LIEU > CHUONG 2**.



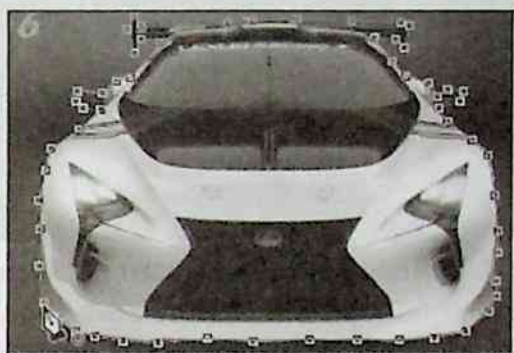
ẢNH KẾT THÚC



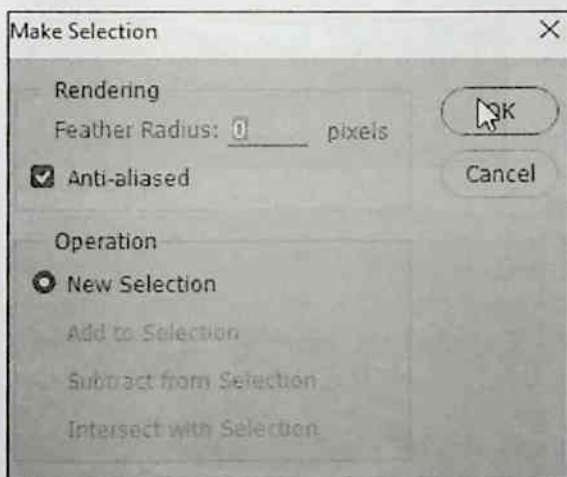
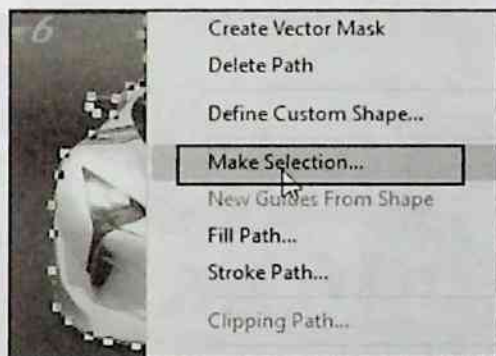
Kích hoạt file ảnh **XE**, chọn công cụ **Pen Tool** tạo đường path. Trên thanh thuộc tính, nhấp chọn **Paths**.



Nhấp tạo điểm đầu tiên, nắm kéo uốn sát mép đối tượng, nhấp chuột tạo điểm tiếp theo. Cứ tiếp tục như vậy cho tới lúc tạo thành đường path vòng quanh chiếc xe.

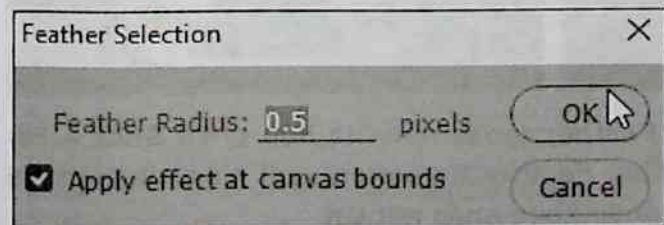


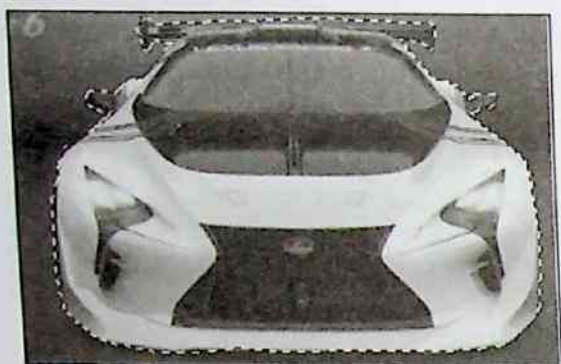
Khi tạo đường path xong, nhấp phải vào đường path, chọn mục **Make Selection**. Hộp thoại **Make Selection** xuất hiện, giữ nguyên các giá trị dạng mặc định sau đó nhấp nút **OK**.



Lúc này đường path đã chuyển thành vùng chọn bao quanh chiếc xe.

Nhấn tổ hợp phím **Shift + F6** và nhập giá trị **0.5** để làm mềm vùng chọn, nhấn phím **V** trên bàn phím kích hoạt công cụ **Move Tool**. Kéo rê đối tượng bên trong vùng chọn sang file **DUONG DUA.jpg**.

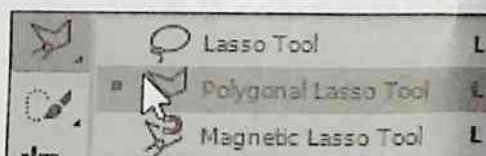




Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** kích hoạt lệnh **Transform**. rê chuột đến điểm góc, nhấn giữ phím **Shift** đồng thời kéo hướng vào trong thu nhỏ kích thước Dịch chuyển đến vị trí như hình dưới, nhấn phím **Enter** áp dụng.



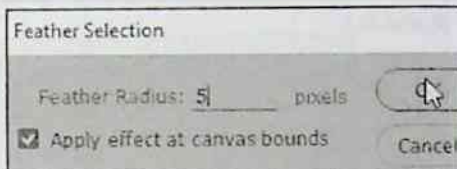
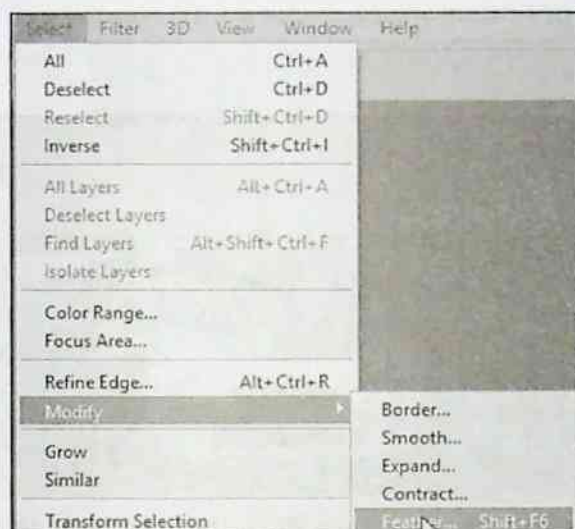
Dùng công cụ **Polygonal Lasso Tool** tạo vùng chọn, trên thanh thuộc tính, giữ nguyên các giá trị dạng mặc định.



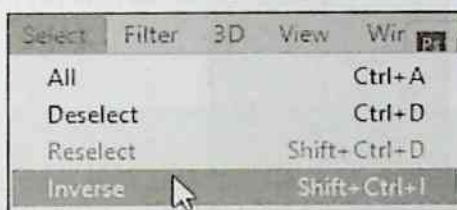
Nhấp tạo vùng chọn như hình dưới:



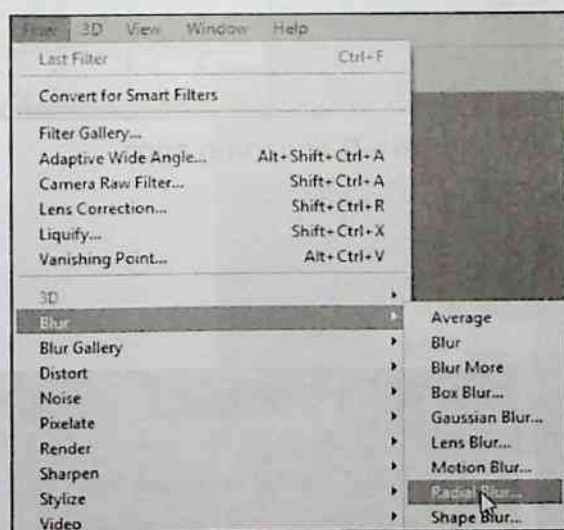
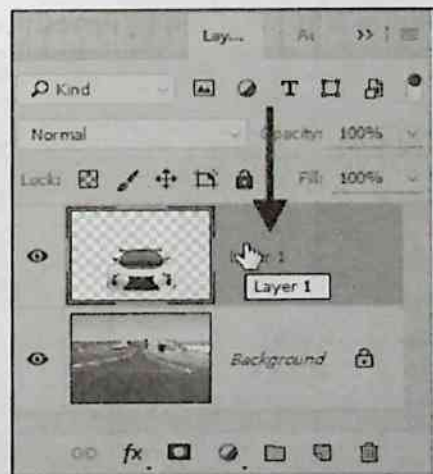
Chọn **Select > Modify > Feather** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + F6**) chỉnh độ mờ đường viền. Hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, nhập giá trị vào ô **Feather Radius: 5 pixels**, nhập xong nhấn nút **OK**.



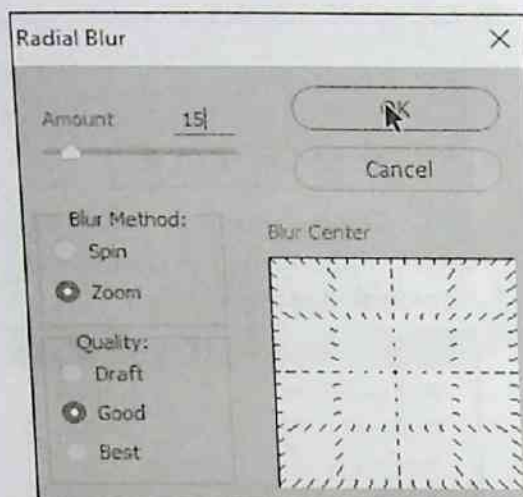
Chọn **Select > Inverse** (hoặc nhấn **Shift + Alt + I**) nghịch đảo vùng chọn.



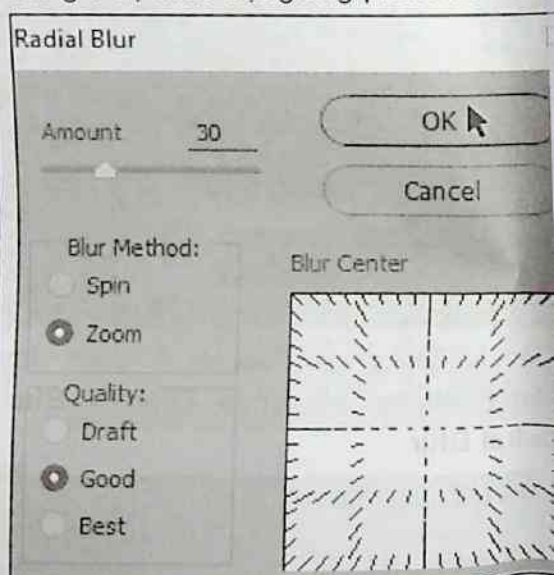
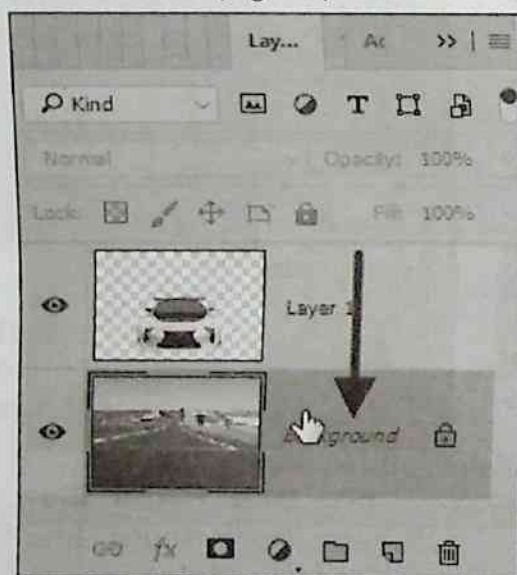
Nhấp chọn **Layer 1** làm layer hiện hành sau đó chọn **Filter > Blur > Radial Blur**.



Hộp thoại **Radial Blur** xuất hiện, trong khung **Blur Method** đánh dấu chọn vào **Zoom**. Tương tự, tùy chọn **Good** trong khung **Quality**. Dịch chuyển thanh trượt bên dưới ô **Amount** đến giá trị **15** (hay nhập giá trị trực tiếp vào ô này). Thiết đặt xong nhấp nút **OK**. Phần chiếc xe được chọn sẽ được áp hiệu ứng **Radial Blur**.

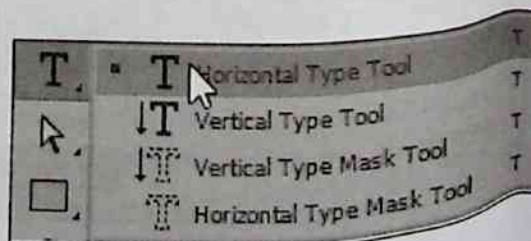


Trở lại bằng **Layer** chọn **Background**, vào trình đơn chọn lại hiệu **Radial Blur**. Đặt giá trị **Amount= 30**, các giá trị khác đặt giống phần trên.

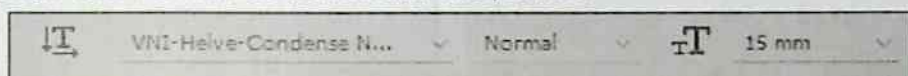


Sau khi áp hiệu ứng, nhấn tổ hợp phím **Ctrl+D** khử vùng chọn.

Dùng công cụ **Horizontal Type Tool** tạo văn bản.



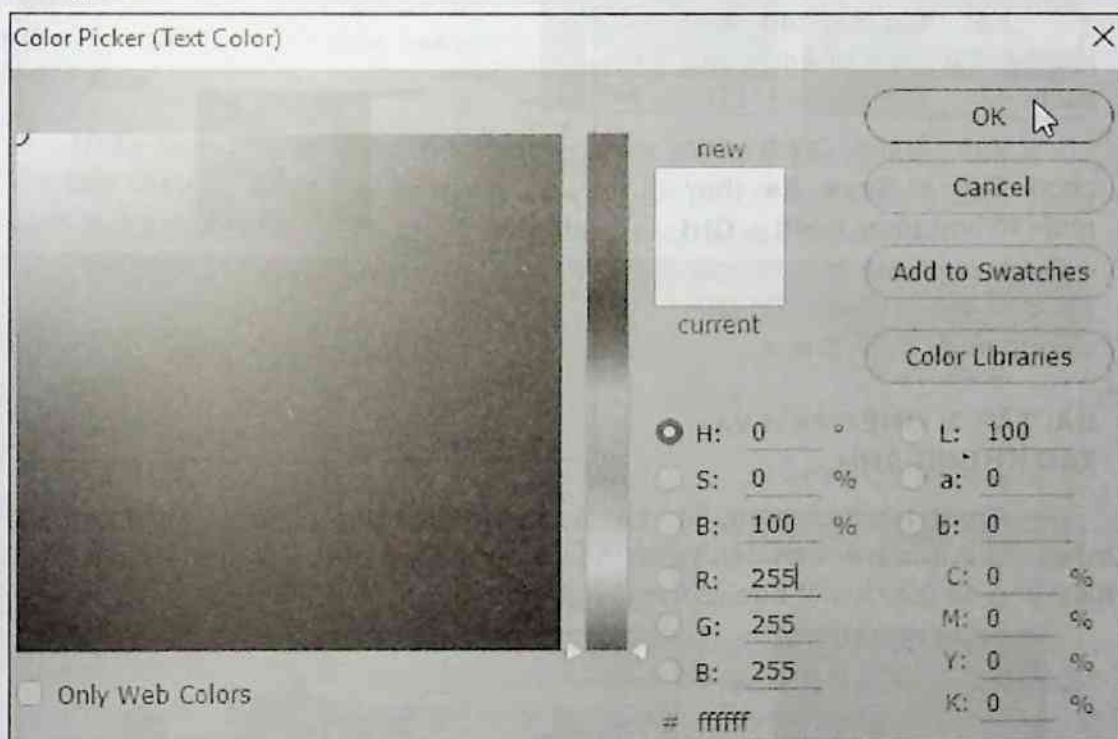
Chọn font và kích cỡ trên thanh thuộc tính.



Nhấp ô **Set the text color** hiệu chỉnh màu văn bản. Hộp thoại **Color Picker** xuất hiện



Chọn màu ứng với các thông số **R: 255, G: 255, B: 255**. Chọn xong nhấp nút **OK**, nhấp lên file làm việc nhập hai dòng văn bản "Vượt lên" và "hàng đầu".



Nhấn phím **V** trên bàn phím kích hoạt công cụ **Move Tool**, dịch chuyển văn bản đến vị trí như hình dưới. File ảnh đã hoàn tất, hãy lưu kết quả lại.

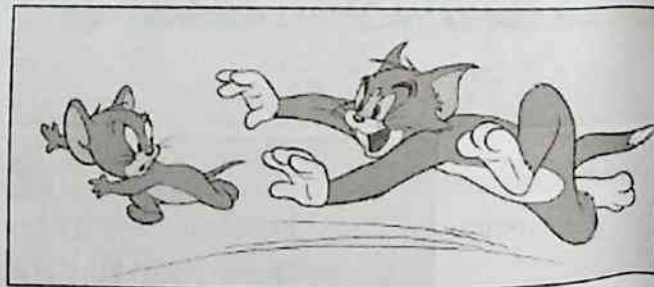
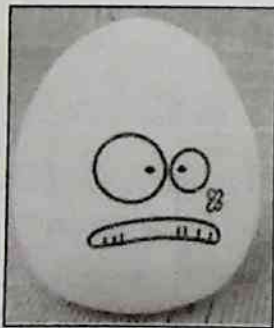
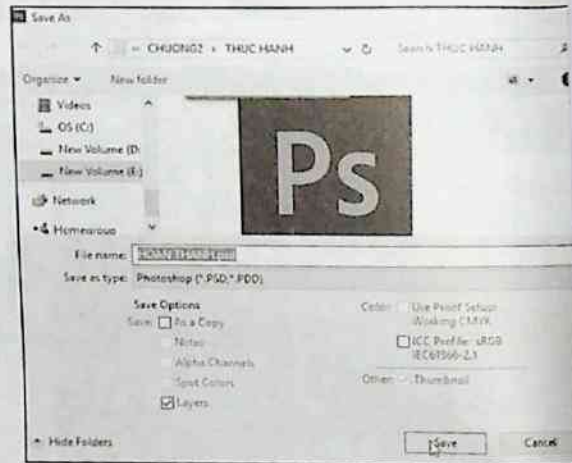


Kết thúc bài tập, hãy lưu lại file sản phẩm bằng cách:

Vào thanh trình đơn chọn **File > Save As** (hay nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + S**) lưu lại thành một file mới và đặt tên **HOAN THANH** sau đó nhấp chọn **Save**.

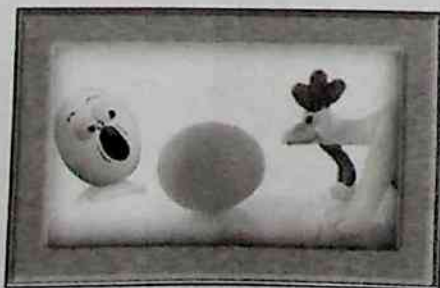
### BÀI TẬP 3: GHÉP ẢNH VÀ TẠO KHUNG ẢNH.

Trong bài thực hành này các bạn sẽ được hướng dẫn để xử lý ảnh ghép. Từ 2 bức ảnh ban đầu ta có thể sử dụng lồng ghép rồi thêm vào một vài hiệu ứng để tạo ra một bức ảnh ngộ nghĩnh.

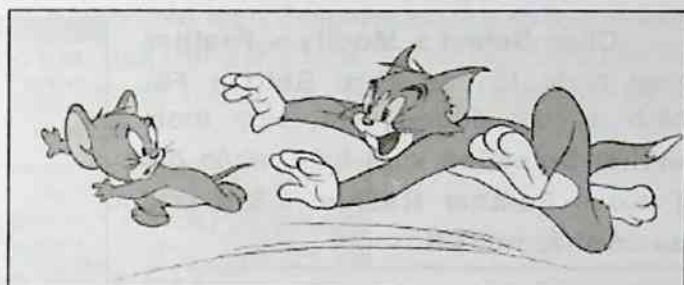
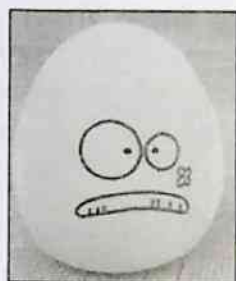


ẢNH BAN ĐẦU

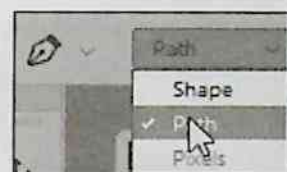
ẢNH KẾT THÚC



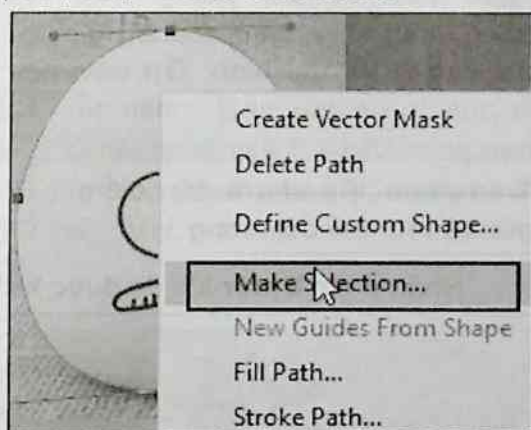
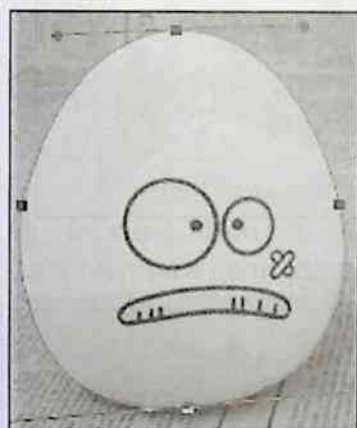
Trước tiên, mở 2 files ảnh **1.jpg** và **2.jpg** trong thư mục **DU LIEU > CHUONG 2**



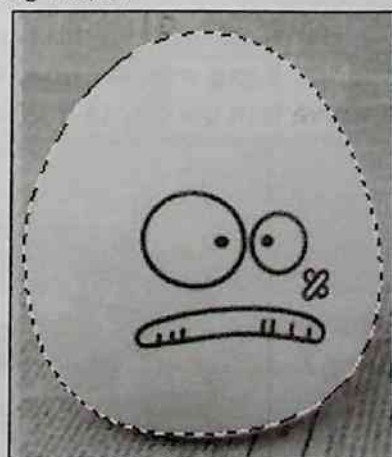
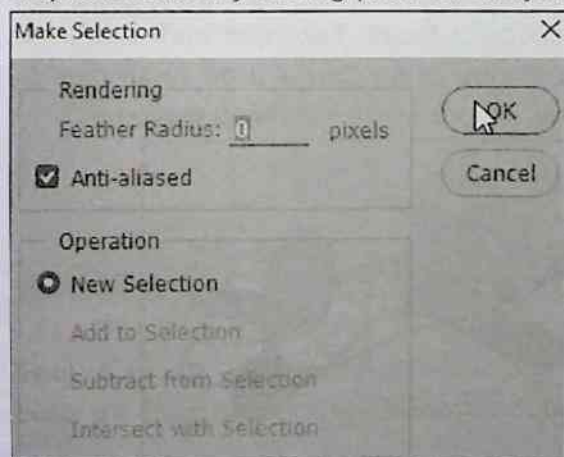
Kích hoạt file ảnh **1.jpg**, chọn công cụ **Pen Tool** tạo đường path. Trên thanh thuộc tính, nhấp chọn **Paths**.



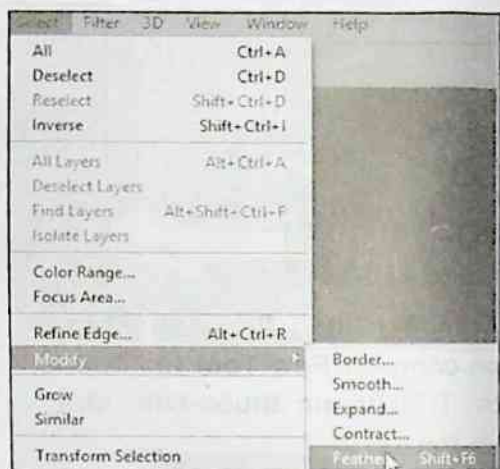
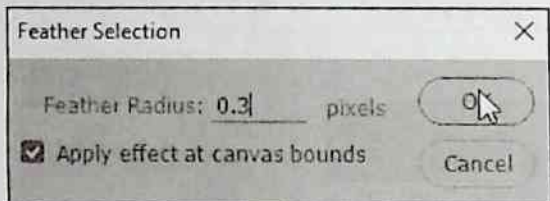
Nhấp tạo điểm đầu tiên, nắm kéo uốn sát mép đối tượng, nhấp chuột tạo điểm tiếp theo. Cứ tiếp tục như vậy cho tới lúc tạo thành đường path vòng quanh quả trứng. Nhấp phải vào đường path, chọn **Make Selection**.



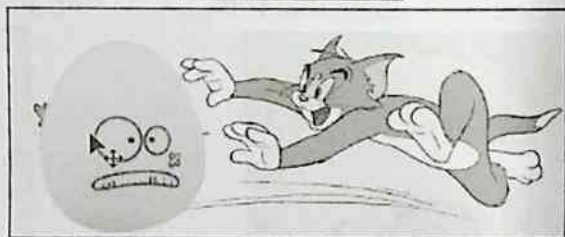
Hộp thoại **Make Selection** xuất hiện, giữ nguyên dạng mặc định và nhấp **OK**. Lúc này đường path đã chuyển thành vùng chọn.



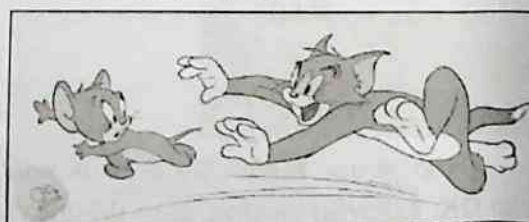
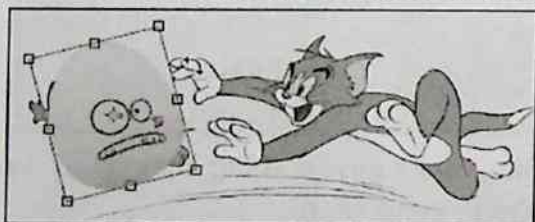
Chọn **Select > Modify > Feather** (hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + F6**) chỉnh độ mờ đường viền. Hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, nhập giá trị vào ô **Feather Radius: 0.3 pixels** sau đó nhấn nút **OK**.



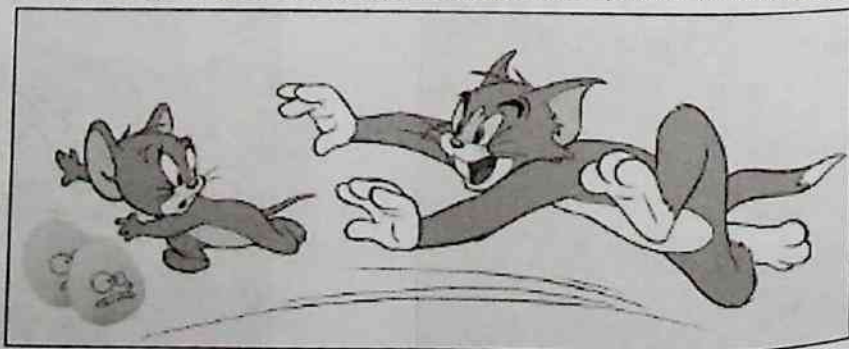
Nhấn phím **V** trên bàn phím kích hoạt công cụ **Move Tool**. Kéo rê đối tượng bên trong vùng chọn sang file **2.jpg**, đặt vào vị trí như hình: Gợi đây là quả trứng thứ nhất, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** kích hoạt lệnh **Transform**. Rê chuột đến điểm góc và thu nhỏ đối tượng.



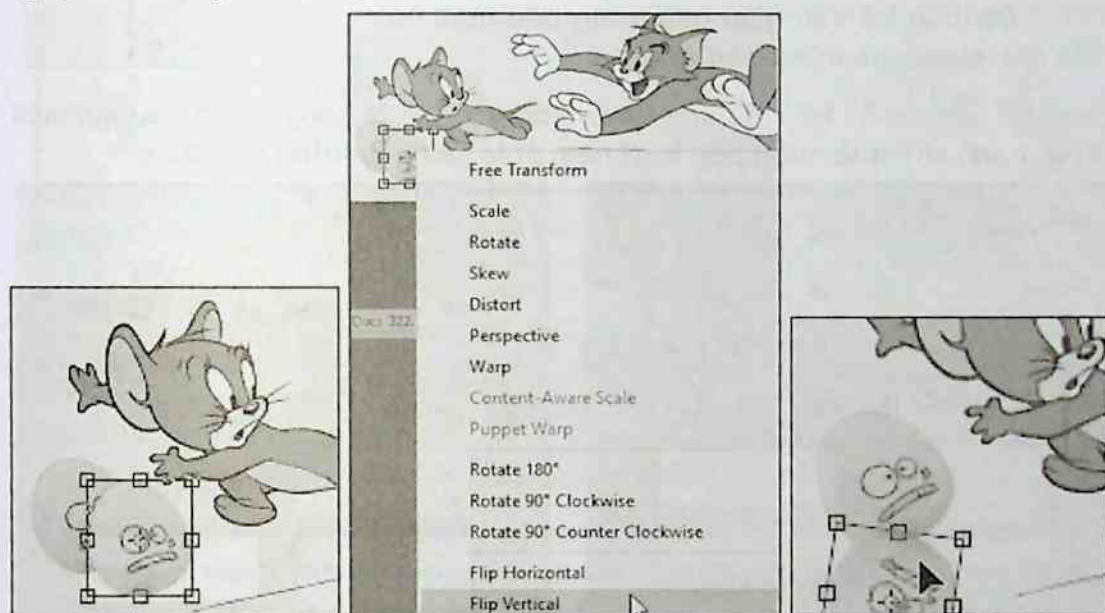
Nhấn phím **Enter** khi đã được kích thước như ý muốn.



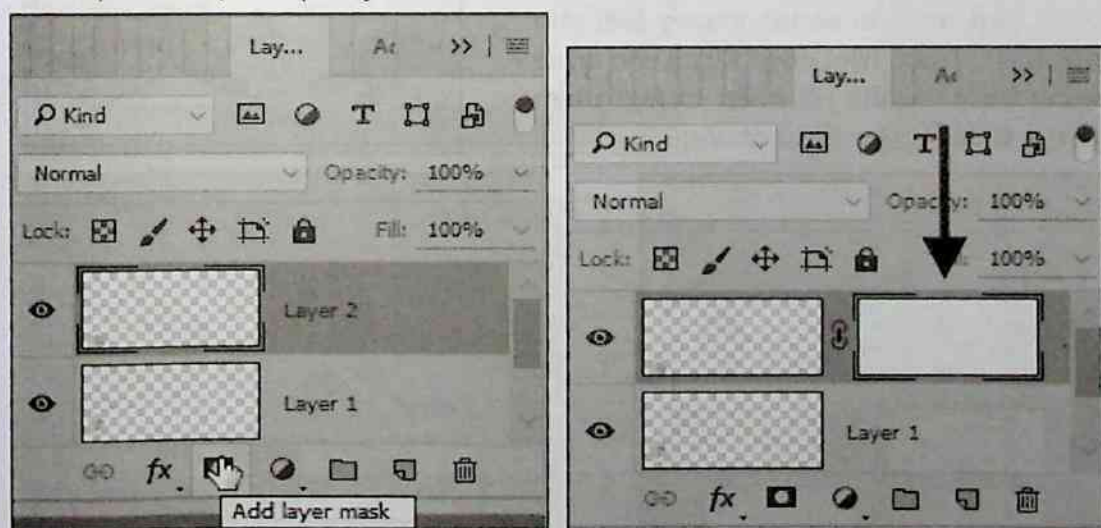
Nhấp chọn file ảnh **1.jpg**, dùng công cụ **Move Tool** kéo hình quả trứng sang file **2.jpg** một lần nữa, hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + J** để nhân bản đối tượng và tạm gọi đây là quả trứng thứ hai, đặt vào vị trí như hình dưới.



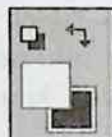
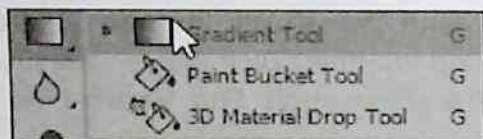
Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** kích hoạt lệnh **Transform**, thu nhỏ quả trứng thứ hai tương đương kích thước như quả trứng thứ nhất. Dịch chuyển đối tượng xuống phía dưới, nhấp phải vào khung transform chọn **Flip Vertical** để lật ngược đối tượng.



Mở bảng **Layers** nhấp chọn biểu tượng **Add layer mask** (lúc này chúng ta vẫn đang chọn lớp chứa quả trứng thứ hai). Một mặt nạ (mask) màu trắng xuất hiện bên cạnh lớp này.

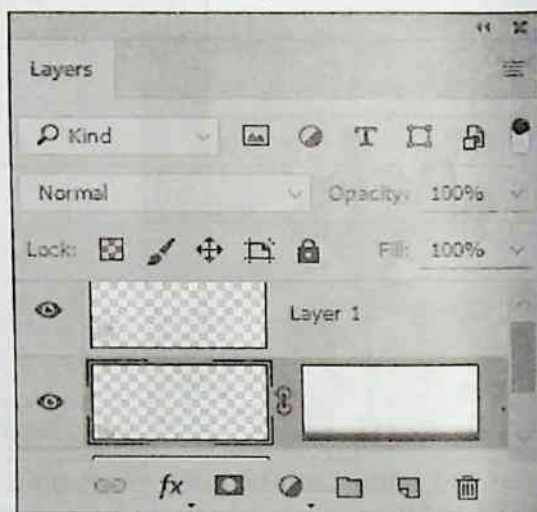
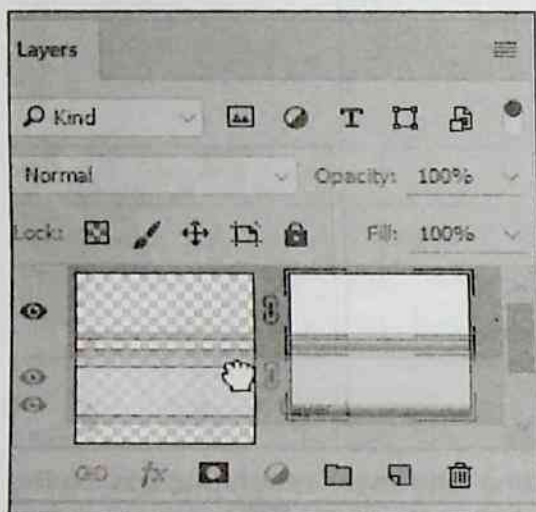


Vào thanh công cụ nhấp chọn công cụ tô màu chuyển sắc **Gradient Tool**. Sau đó, xem xét hộp màu **Set foreground color** và **set background color** để chắc chắn rằng chúng đã được đưa về 2 màu trắng đen.

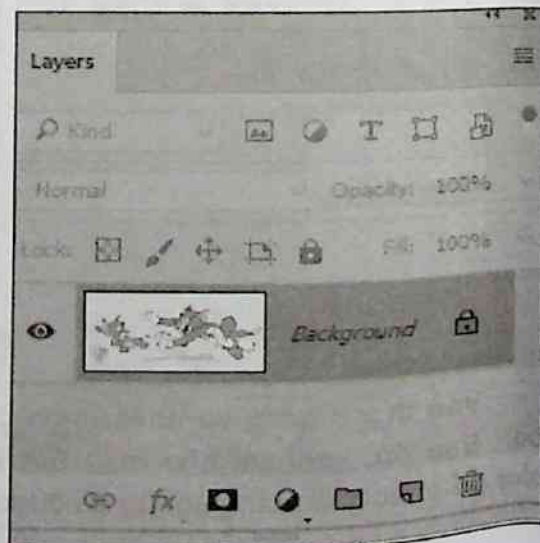
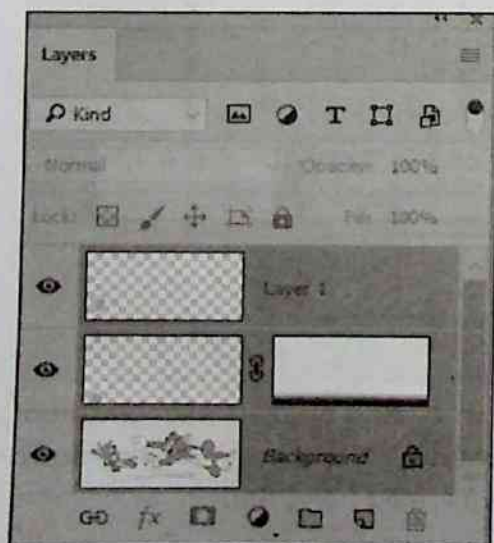
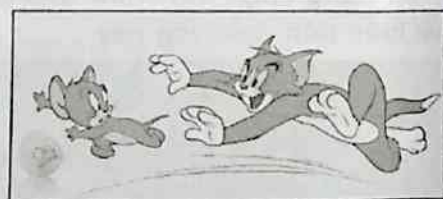


Đặt con trỏ vào giữa quả trứng bên dưới và kéo đến chân quả trứng bên trên.

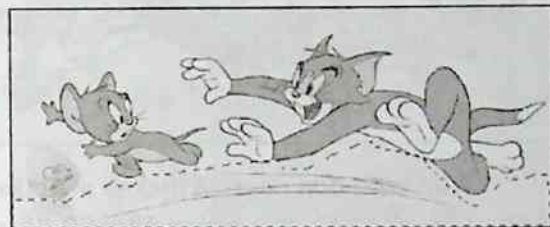
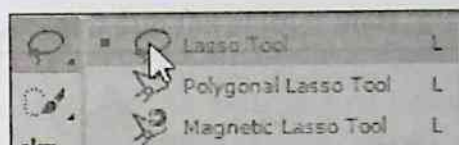
Kế tiếp, nhấn **F7** mở bảng Layers chọn "layer 1 copy" kéo rê xuống dưới Layer 1 sao cho quả trứng bên dưới nằm phía sau quả trứng bên trên.



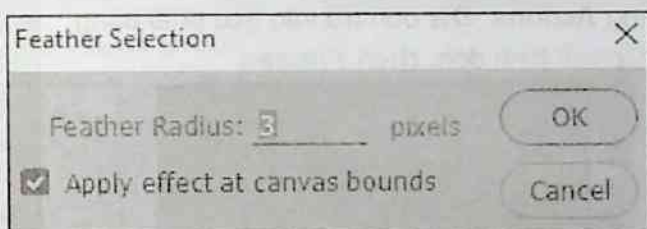
Hình bên là kết quả khi hoàn thành. Bước tiếp theo, ta sẽ tạo khung ảnh cho bức hình. Trước tiên, chọn tất cả các layer trong bảng Layers rồi nhấn tổ hợp phím **Ctrl + E** để merge tất cả chúng lại.



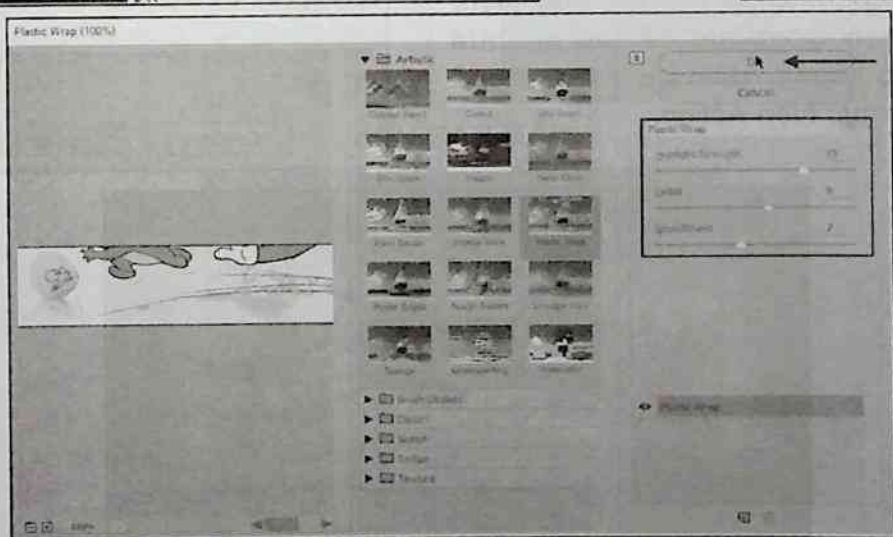
Kế tiếp, chọn công cụ **Lasso Tool**, đặt công cụ vào bức ảnh và vẽ vùng chọn như hình minh họa.



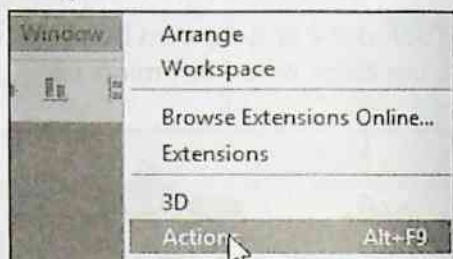
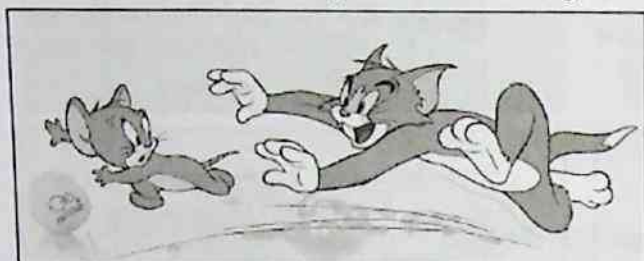
Nhấn tổ hợp phím **Shift + F6** để mở hộp thoại **Feather Selection**, nhập giá trị **Feather Radius= 3 pixels** sau đó chọn **OK**.



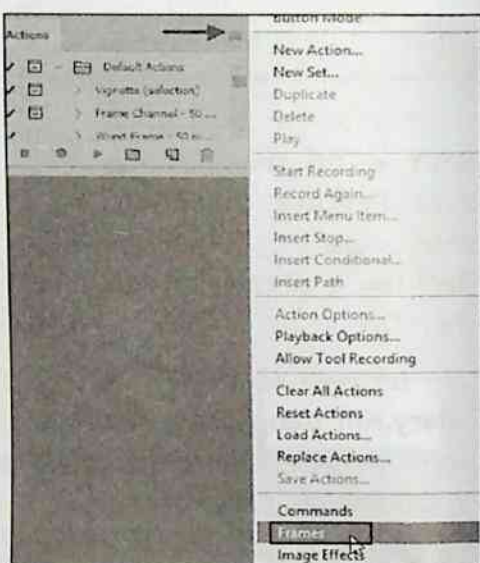
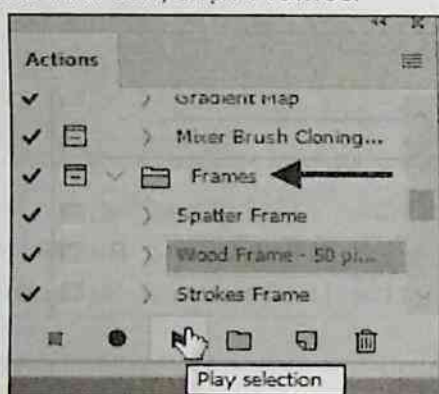
Bây giờ ta sẽ gán hiệu ứng cho ảnh bằng cách: Chọn **Filter > Filter Gallery**. Khi bảng **Filter Gallery** xuất hiện chọn **Artistic**. Bảng **Plastic Wrap** xuất hiện, điều chỉnh giá trị **Highlight Strength = 15**, **Detail = 9**, **Smoothness = 7**. Chọn xong nhấp **OK**.



Hình dưới là kết quả ảnh sau khi gán hiệu ứng.

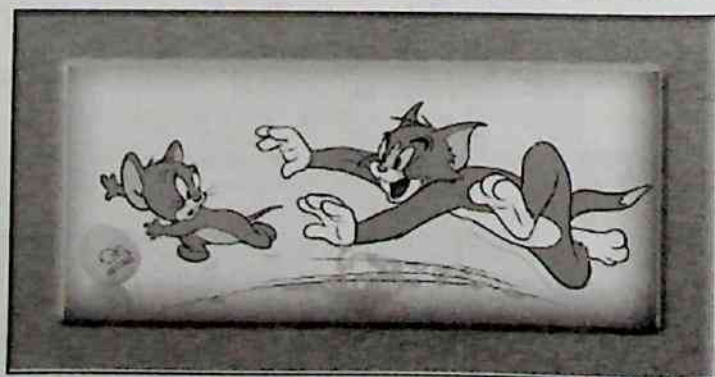
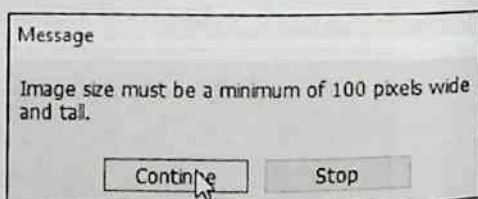


Trên trình đơn chọn **Window > Actions** hoặc nhấp chọn tổ hợp phím **Alt+ F9** để mở bảng **Actions**. Đặt con trỏ vào góc phải bảng **Actions**. Nhấp mở trình đơn, chọn **Frames**.



Trong khung **Frames** chứa rất nhiều các kiểu khung được mặc định sẵn, bạn có thể chọn khung tùy thích. Chẳng hạn, chọn khung **Wood Frame** rồi nhấp chọn biểu tượng **Play selection** cuối bảng.

Hộp thoại cảnh báo xuất hiện, nhấp chọn **Continue** để tiếp tục quá trình tạo khung. Hình dưới là kết quả sau khi thực hiện Action.



Các bạn hãy thực hành với những ảnh sau (trong thư mục **DU LIEU > CHUONG 2 > THUC HANH**) mà không có giải thích, hãy chọn công cụ tạo vùng chọn hợp lý nhất và thực hành với các ảnh này để hiểu rõ hơn về các công cụ đã học.



ẢNH BAN ĐẦU



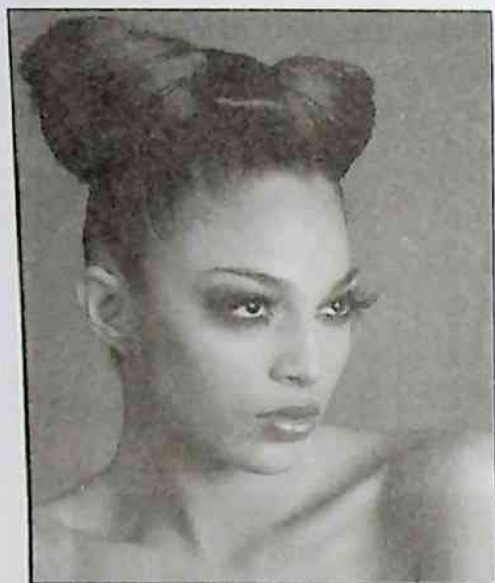
ẢNH KẾT THÚC



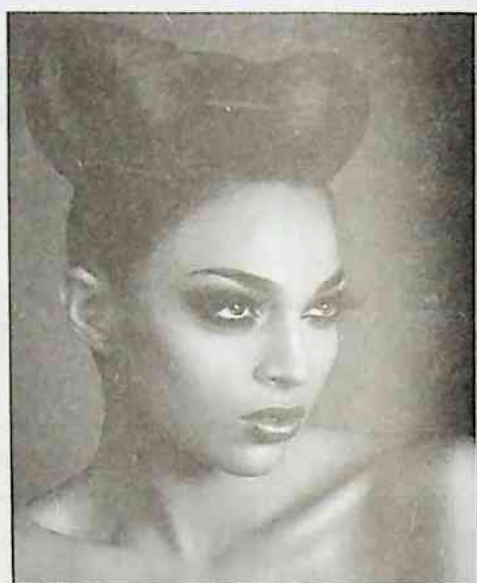
ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



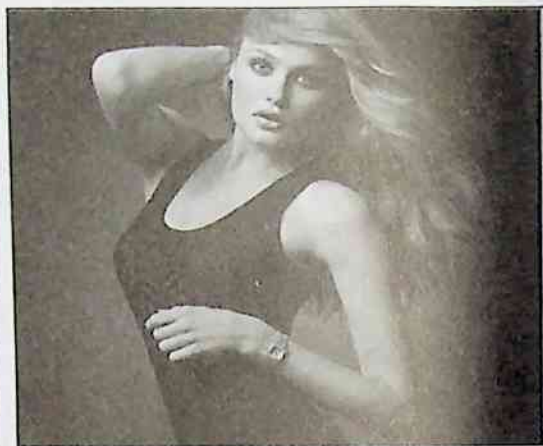
ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC

## CHƯƠNG 3

## TẠO VÙNG CHỌN VỚI COLOR RANGE

## ❖ TẠO VÙNG CHỌN VỚI LỆNH COLOR RANGE

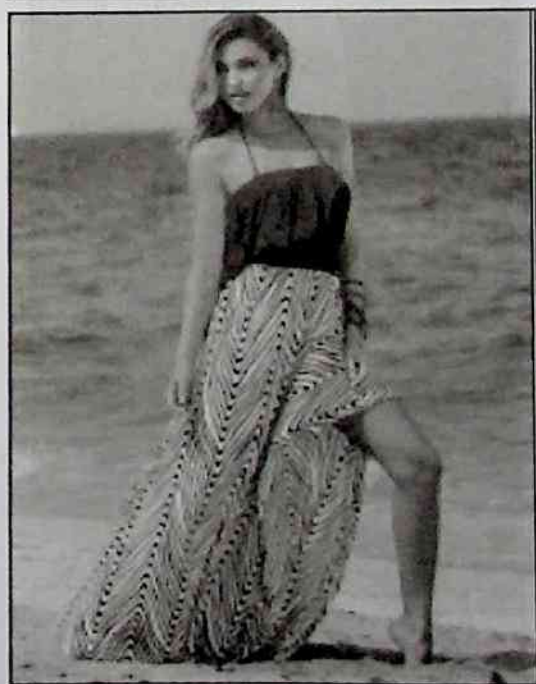
Ngoài việc tạo vùng chọn bằng các công cụ đã giới thiệu ở chương 2, chúng ta còn có cách tạo vùng chọn khác rất hiệu quả bằng cách dùng lệnh **Color Range**.

Lệnh này dựa trên phạm vi màu để tạo vùng chọn cho một phần hay toàn bộ hình ảnh. Để kích hoạt lệnh này, khởi động Photoshop. Chọn **File > Open**, mở file ảnh thực hành **1.jpg** tại thư mục **DU LIEU > CHƯƠNG 3 > COLOR RANGE >**. Trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Color Range...**

Select	Filter	3D	View	Window
All				Ctrl+A
Deselect				Ctrl+D
Reselect				Shift+Ctrl+D
Inverse				Shift+Ctrl+I
All Layers				Alt+Ctrl+A
Deselect Layers				
Find Layers				Alt+Shift+Ctrl+F
Isolate Layers				
<b>Color Range</b>				

- Chọn khoảng màu dựa trên mẫu màu được chọn.

Hộp thoại **Color Range** xuất hiện, trong khung **Select** để giá trị mặc định là **Sampled Colors**. Nhấp chọn, cả hai thuộc tính **Detect Faces** và **Localized Color Clusters**.

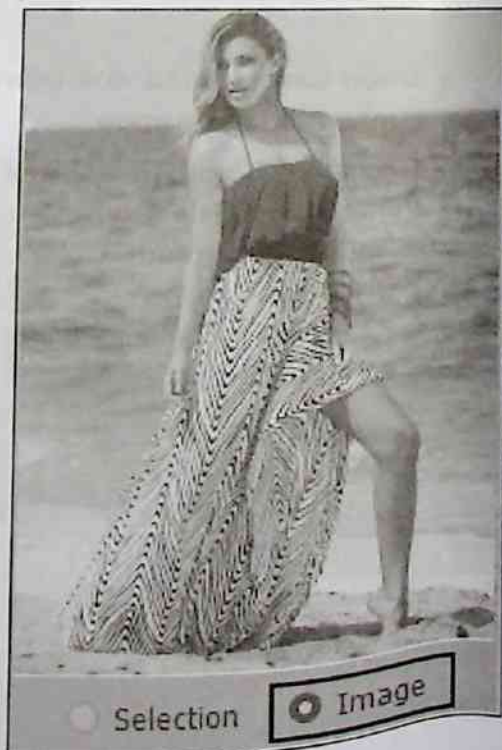




Tiếp theo, chọn một trong hai tùy chọn là **Selection** và **Image**.

**Selection:** Xem trước vùng chọn trước khi thiết lập.

**Image:** Xem trước toàn bộ ảnh.



Trên hộp thoại, nhấp chọn vào công cụ **Eyedropper Tool**. Nhấp con trỏ vào vùng chọn xem trước.



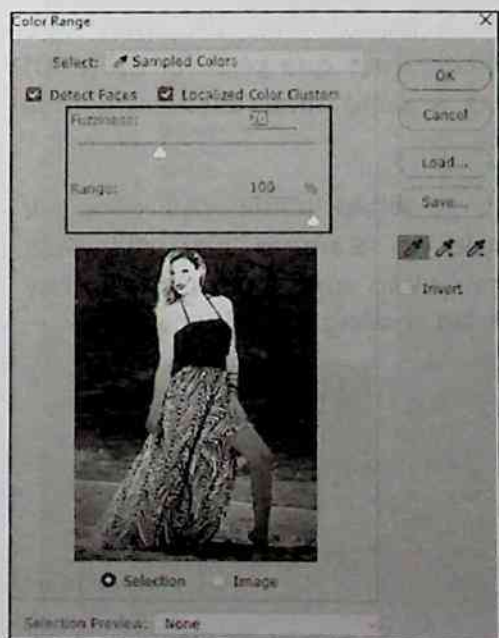
Lúc này trong hộp thoại **Color Range** những vùng có màu như vùng màu vừa lấy mẫu sẽ chuyển sang màu trắng như hình dưới.

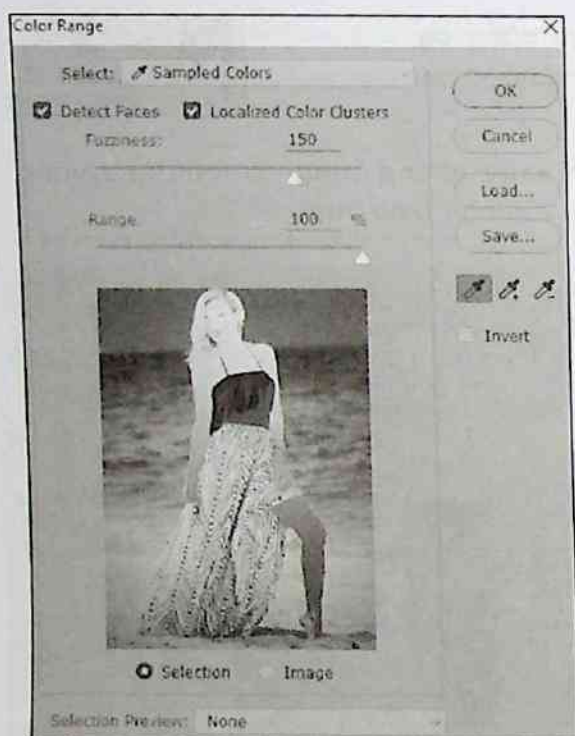


Khi nhấp chuột vào mục **Image** ở vùng hình ảnh xem trước, hộp thoại **Color Range** vẫn không thay đổi gì.

Điều chỉnh khoảng màu bằng con trượt trên thanh trượt **Fuzziness**. Nếu giảm khoảng màu đã chọn, kéo biểu tượng hình tam giác từ phải qua trái (ảnh A). Ngược lại, nếu muốn tăng khoảng màu kéo biểu tượng tam giác từ trái qua phải (ảnh B).

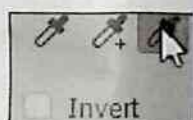
Ảnh A





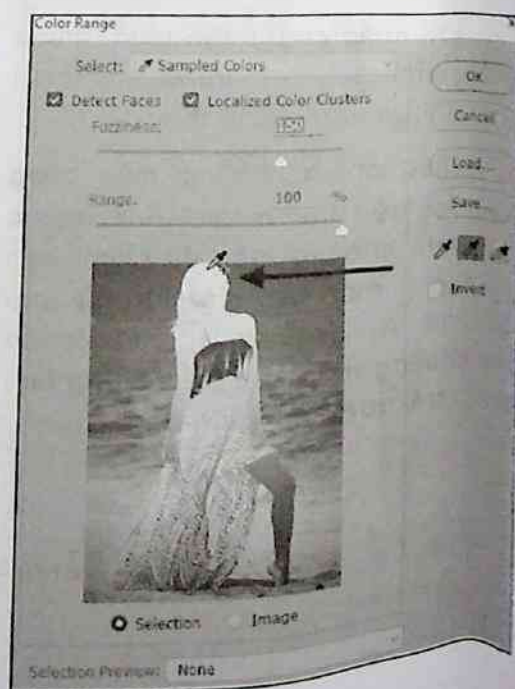
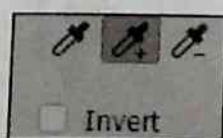
Ảnh B

Khi bạn kéo thanh trượt **Fuzziness** sang trái tối đa (0) mà khoảng màu vẫn chưa đủ nhỏ thì nhấp chuột vào công cụ **Subtract from Sample**.

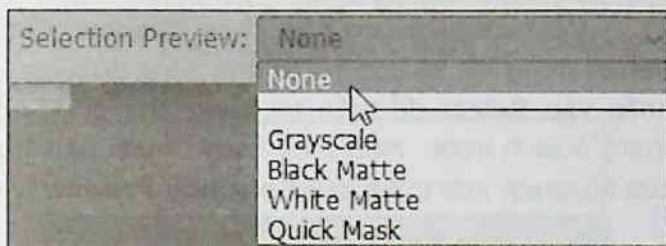


Ngược lại, nếu bạn kéo thanh trượt qua phải tối đa (200) mà khoảng màu chọn vẫn chưa đủ lớn.

Nhấp chuột vào công cụ **Add to Sample** sau đó nhấp chuột vào vùng ảnh muốn bớt hay thêm khoảng màu được chọn.

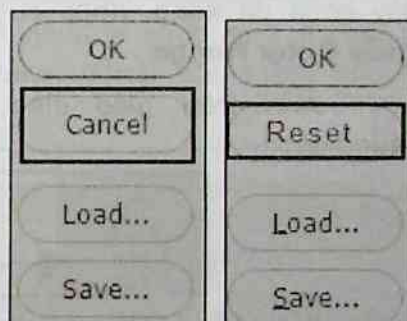


Nếu muốn xem trước ảnh trong cửa sổ làm việc, trong mục **Selection Preview** nhấp vào biểu tượng mũi tên sau đó chọn một tùy chọn từ danh sách dropdown.



- **None:** Không hiển thị sự thay đổi trong cửa sổ làm việc.
- **Grayscale:** Hiển thị vùng chọn giống như khi nó đang ở trong kênh **Grayscale**.
- **Black Matte:** Hiển thị vùng chọn với màu nổi rõ trên nền đen.
- **White Matte:** Hiển thị vùng chọn với màu nổi rõ trên nền trắng.
- **Quick Mask:** Hiển thị vùng chọn bằng các **Quick Mask** hiện hành (xem chi tiết tại phần **Quick Mask**).

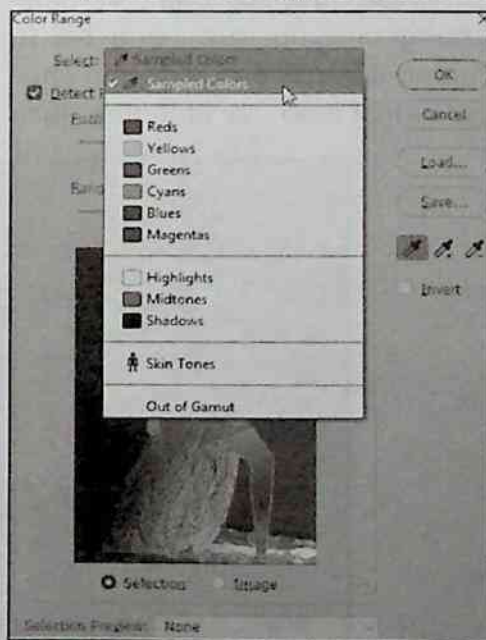
Để trở về vùng chọn ban đầu, nhấn giữ phím **Alt**, nút **Cancel** trên hộp thoại sẽ trở thành nút **Reset**, nhấp chọn vào nút.



### Chọn khoảng màu bằng màu định sẵn

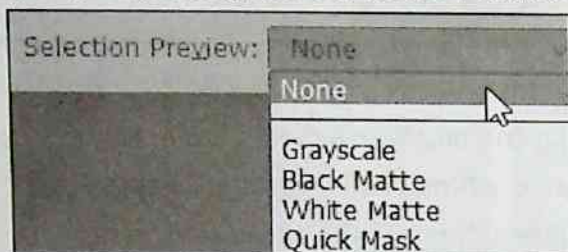
Trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Color Range**, hộp thoại **Color Range** xuất hiện. Trong khung **Select** chọn màu hoặc "khoảng tông" bằng cách:

Nhấp vào biểu tượng hình tam giác nhỏ nằm bên phải khung **Select**, danh sách các màu chuẩn xuất hiện. Nếu bạn muốn tạo vùng chọn cho màu nào, nhấp chuột vào biểu tượng màu đó. Ý nghĩa của bảng màu như sau:



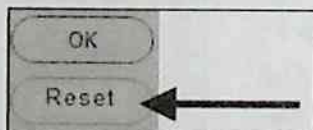
- **Reds:** Màu đỏ.
- **Yellows:** Màu vàng.
- **Greens:** Màu xanh lá cây.
- **Cyans:** Màu xanh da trời.
- **Blues:** Màu xanh đậm.
- **Magentas:** Màu tím.
- **Hightlights:** Màu trắng.
- **Midtones:** Màu xám.
- **Shadows:** Màu tối.
- **Out of Gamut:** Màu ngoài cung bậc.

Với hình minh họa bên, chọn **Shadow**. Cửa sổ **Select** đóng lại, rê con trỏ xuống phía dưới sau đó nhấp vào **Select** để hiển thị vùng ảnh được chọn trong ô xem trước. Nếu muốn xem trước ảnh trong cửa sổ, chọn một trong các **Selection Preview**.

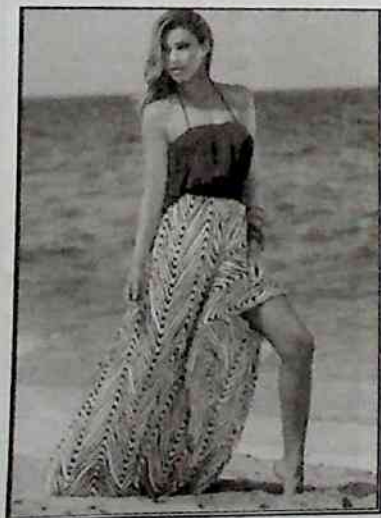
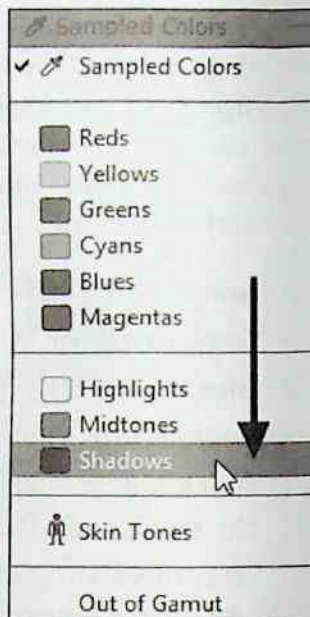


Muốn trở về như ban đầu, nhấn giữ phím **Alt**, đồng thời nhấp vào nút **Reset** khi tất cả các tùy chọn đã xong, nhấp chọn **OK** để đóng hộp thoại **Color Range**.

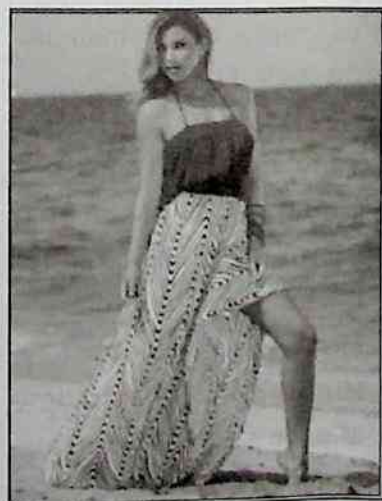
Ảnh trên giao diện sẽ hiển thị vùng được chọn.



Để hiểu rõ thêm về lệnh **Color Range**, chúng ta cùng thực hành bài tập nhỏ dưới đây hướng dẫn các bạn tạo vùng chọn cho váy của cô gái và đổi màu váy như hình dưới.

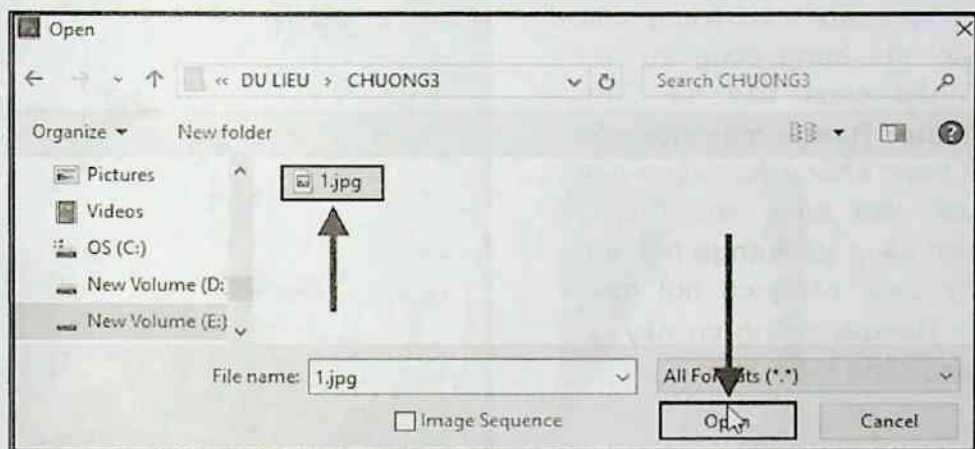


ẢNH BAN ĐẦU

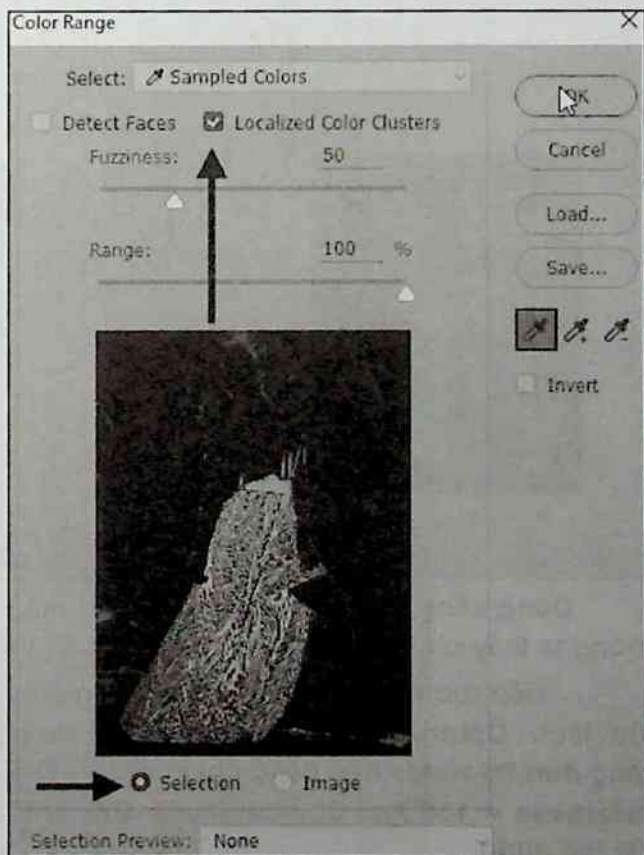
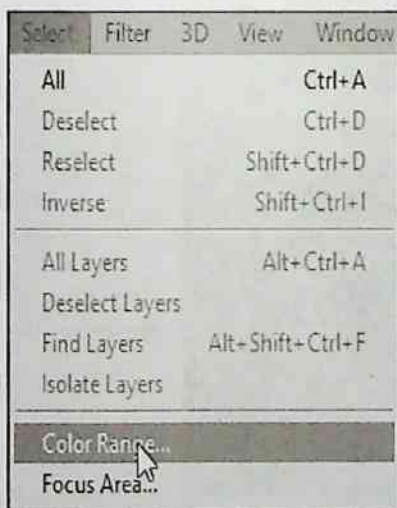


ẢNH KẾT THÚC

Trên thanh trình đơn, chọn **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O**, chọn đường dẫn đến file ảnh thực hành **1.jpg** tại thư mục **DULIEU > CHUONG 3**. Chọn file ảnh thực hành xong nhấn **Open**.

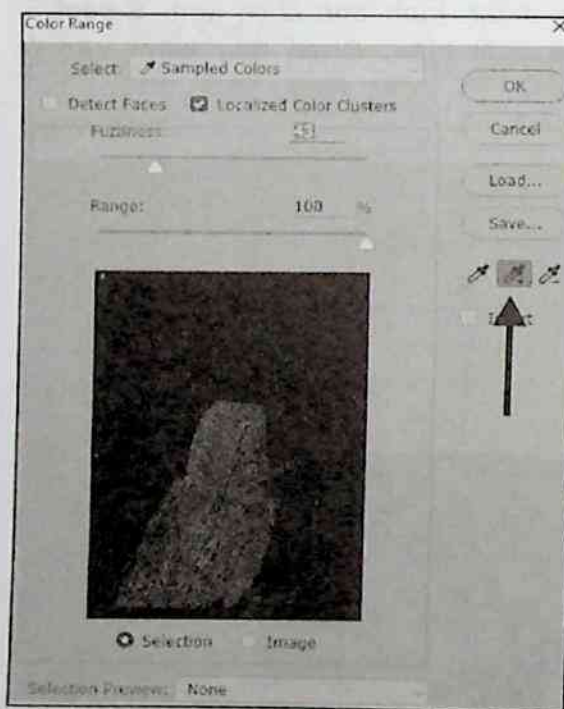


Ảnh xuất hiện trên giao diện, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Color Range...** Hộp thoại **Color Range** xuất hiện. Chọn dấu kiểm vào ô **Localized Color Clusters** và ô **Selection**.



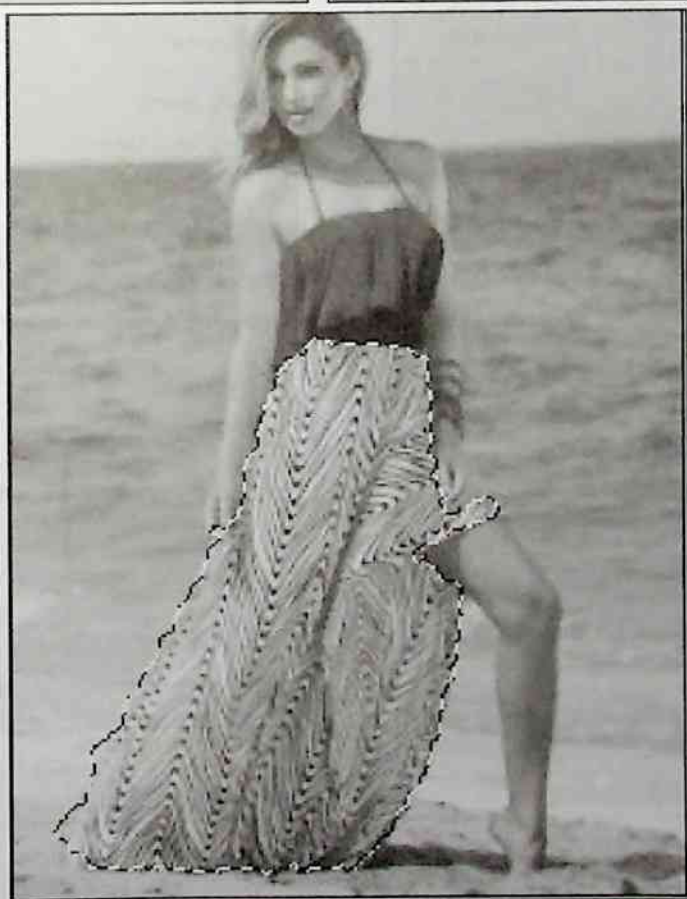
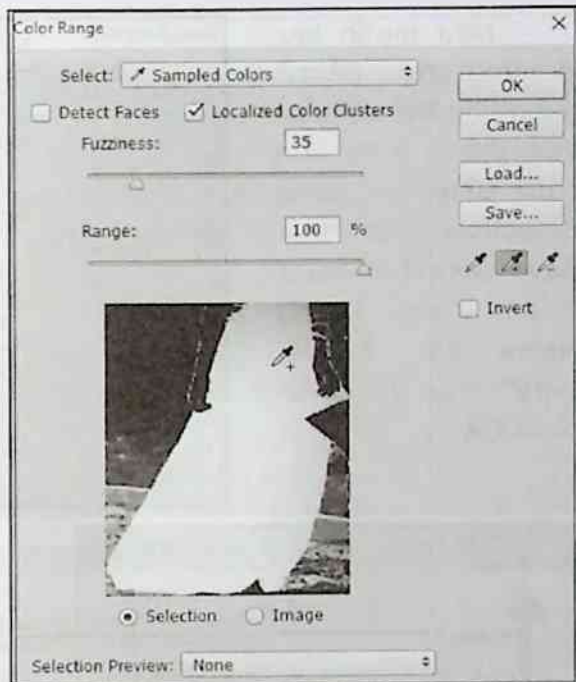
Nhấp chọn công cụ **Eyedropper Tool** phía bên trái bảng, bạn có thể dùng công cụ nhấp trực tiếp vào file ảnh hoặc vào ô hình trong hộp thoại **Color Range**.

Nhưng với lần chọn đầu tiên bạn nhấp vào file ảnh gốc vì màu sắc trong khung hơi tối. Nhấp chọn vào màu trắng của váy, sau khi dùng công cụ hút màu nhấp chọn vào file ảnh. Bảng **Color Range** biến đổi, các chi tiết trong khung ảnh trắng đen đã được làm sáng lên. Thanh trượt làm sáng tối **Range** nổi lên, lúc này chọn công cụ hút màu **Add to Sample**, công cụ này có tính năng cộng thêm màu.

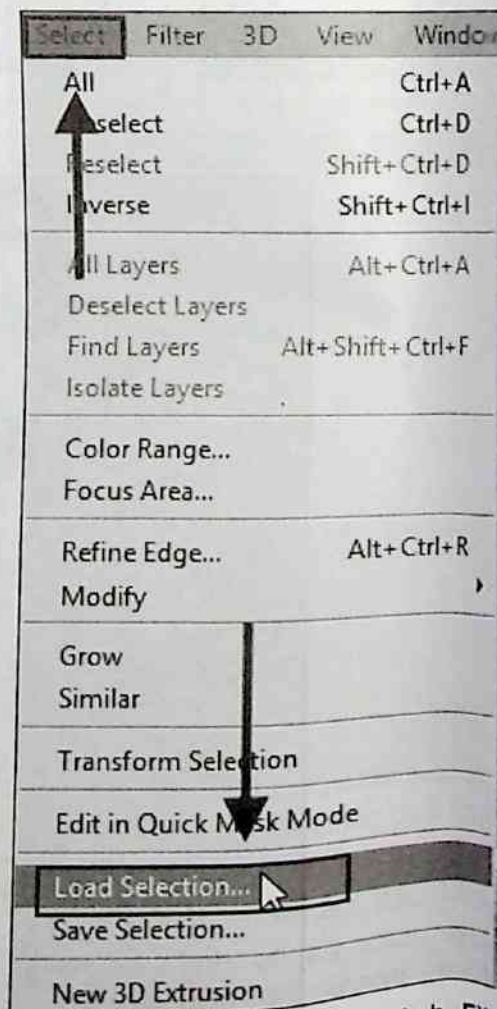
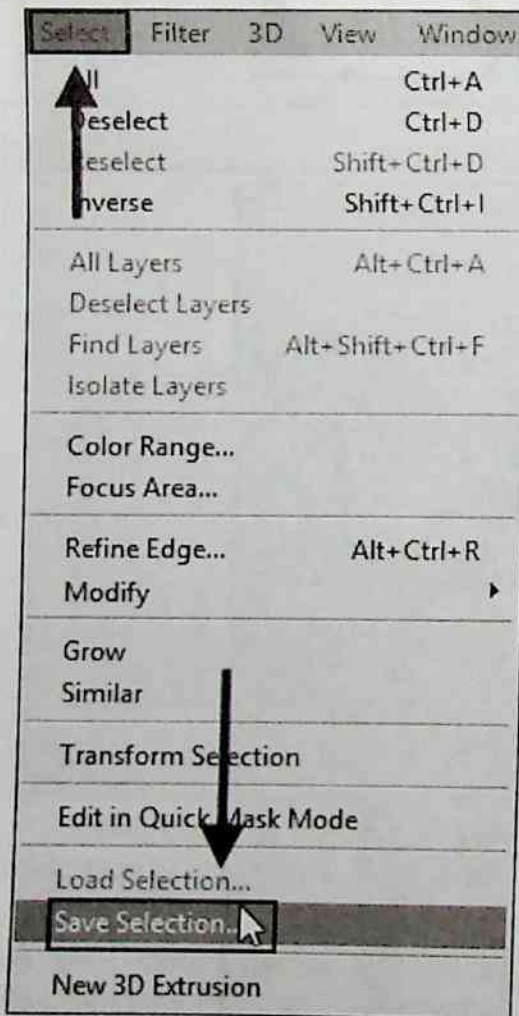
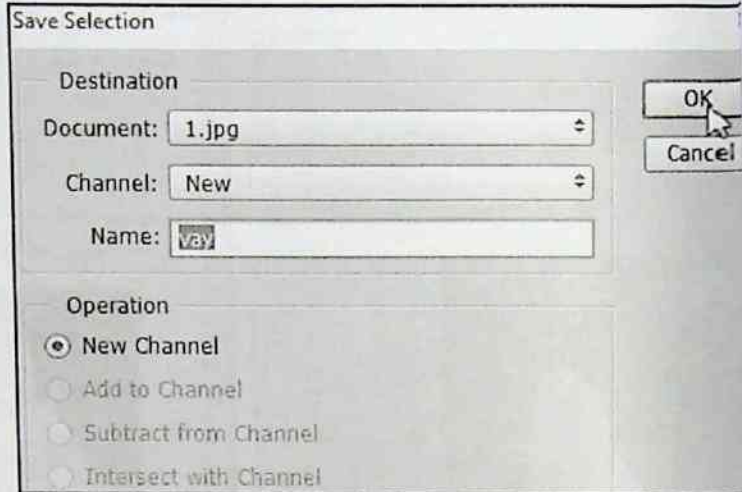


Dùng công cụ nhấp chọn tiếp vào màu váy của ảnh mẫu, kết quả cho chúng ta thấy chi tiết màu váy sẽ được hiển thị rõ hơn nữa.

Tiếp tục nhấp chọn vào các điểm ảnh xung quanh ảnh mẫu, đặc điểm của lệnh **Color Range** là khung ảnh trong bảng càng có sự cách biệt trắng đen thì vùng chọn càng chính xác. Điều chỉnh giá trị thanh trượt **Fuzziness** = 136 sau đó nhấp chọn **OK**, ảnh dưới hiển thị vùng chọn mà bạn vừa tạo được.



Nếu muốn lưu lại vùng chọn để sử dụng cho lần kế tiếp, trên thanh trình đơn chọn **Select > Save Selection**. Hộp thoại **Save Selection** xuất hiện, trong khung **Name** đặt tên là "vay" sau đó nhấp chọn **OK**.

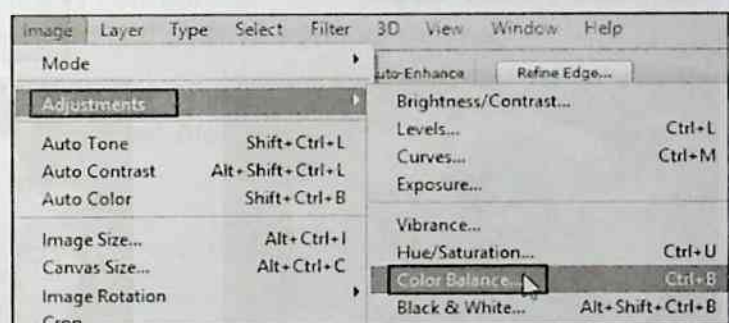
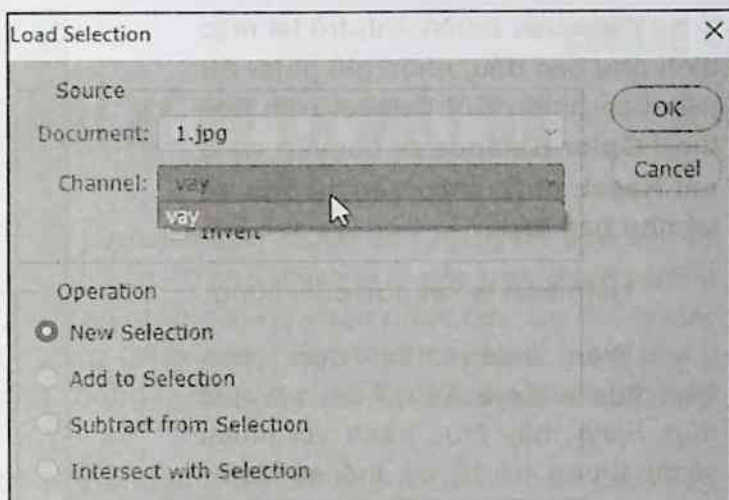


Nếu muốn mở lại vùng chọn vừa lưu, trên thanh trình đơn chọn lệnh **File > Load Selection...**

Hộp thoại **Load Selection** xuất hiện, trong mục **Channel**, nhấp chọn vào biểu tượng tam giác màu đen. Chọn mục “váy”, sau đó nhấp **OK**.

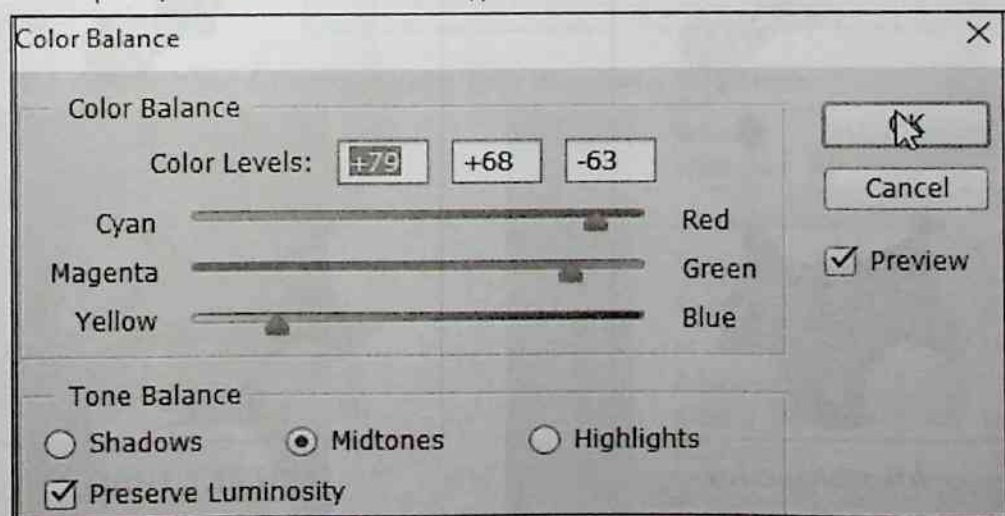
Bạn hãy dùng phương pháp lưu vùng chọn này cho những file ảnh phải xử lý nhiều lần.

Tiếp theo, ta sẽ sử dụng lệnh **Color Balance** để đổi màu váy cho ảnh mẫu. Chọn **Image > Adjustments > Color Balance ...**



Bảng màu **Color Balance** xuất hiện, thiết lập các tùy chọn như sau:

- Nhấp chọn vào **Color Levels** chọn thông số **+79 +68 -63** hoặc bạn có thể chọn một ô màu tùy theo sở thích của bạn.
- Nhấp chọn **OK** để thoát khỏi hộp thoại.



Nếu bạn muốn ảnh trở lại mặc định như ban đầu, nhấn giữ phím **Alt** trên bàn phím. Nút **Cancel** trên hộp thoại **Color Balance** sẽ chuyển sang nút **Reset**, nhấp chọn vào để ảnh trở về như ban đầu.

Hình bên là kết quả cuối cùng.

Trên thanh trình đơn chọn lệnh **File > Save As** để lưu kết quả thực hành, hãy thực hành với nhiều ví dụ tương tự để có thể sử dụng thành thạo **Color Range**.



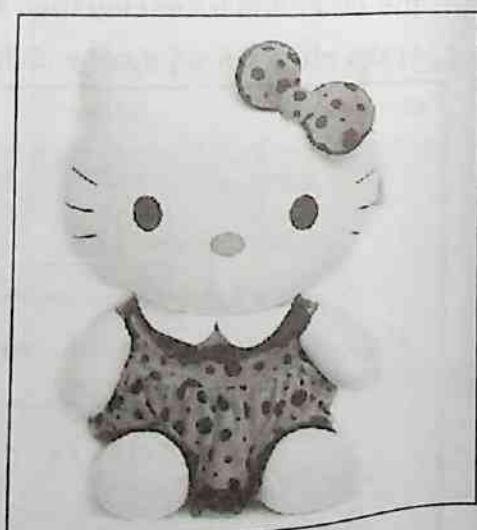
ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC



ẢNH BAN ĐẦU



ẢNH KẾT THÚC

## CHƯƠNG 4

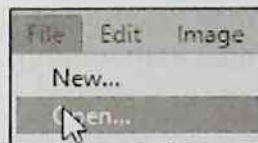
## LÀM VIỆC VỚI KÊNH VÀ MẶT nạ

Kênh (Channel) và mặt nạ (Quick mask) là hai tính năng rất hữu ích với những người xử lý ảnh chuyên nghiệp. Trong chương 4 các bạn được hướng dẫn sử dụng kênh và mặt nạ để tạo những vùng chọn phức tạp. Cụ thể là các thao tác làm việc cơ bản trên bảng Channels, hiểu rõ về các lệnh trong menu Options của Channels, ngoài ra chúng ta cũng tìm hiểu về Quick Mask (chế độ mặt nạ tạm thời).

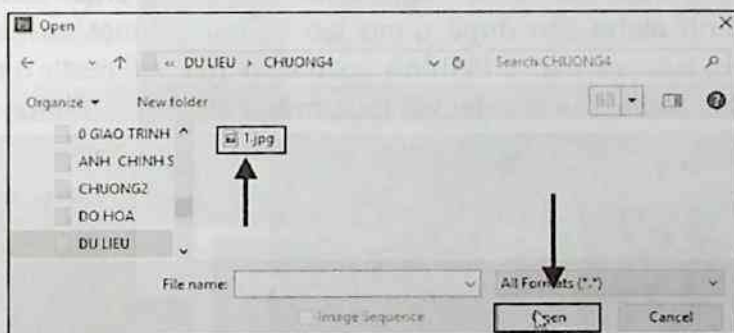
Lưu ý: Phần lý thuyết trong chương này sẽ khó hiểu với bạn đọc, nếu chưa hiểu rõ bạn đọc cũng không cần bận tâm mà chỉ xem lướt qua. Khi thực hành sẽ giúp bạn hiểu rõ hơn phần lý thuyết về kênh và mặt nạ.

Khởi động **Photoshop CC**, chọn **File > Open**  
(hay nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O**) để mở file ảnh.

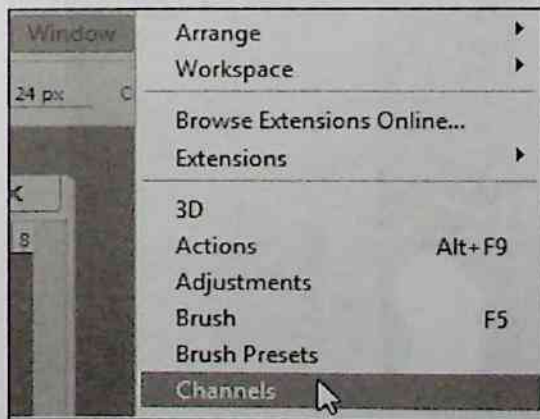
Hộp thoại **Open** xuất hiện.



Trong khung **Look in** chỉ đường dẫn đến thư mục **DULIEU > CHUONG 4**. Chọn file ảnh **A1.jpg** sau đó nhấp nút **Open**. File **A1.jpg** hiển thị trên màn hình làm việc.



Để hiển thị bảng **Channels** chọn lệnh **Window > Channels**.

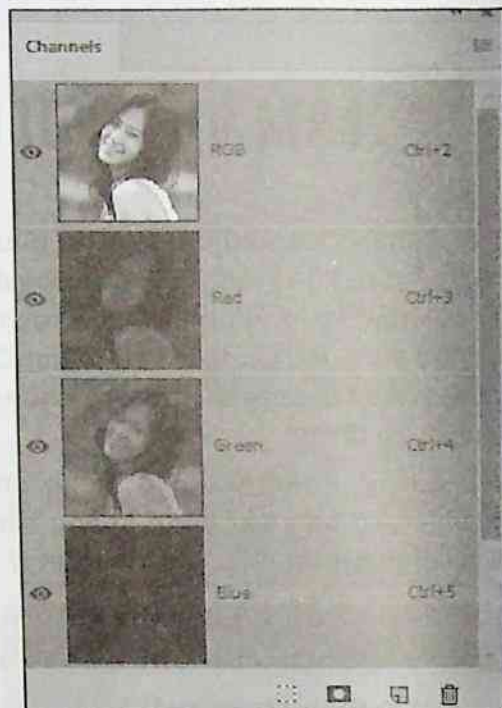


### KÊNH LÀ GÌ?

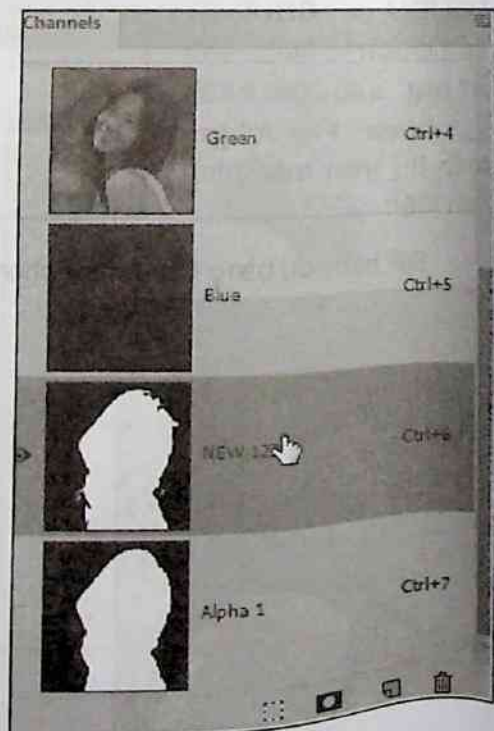
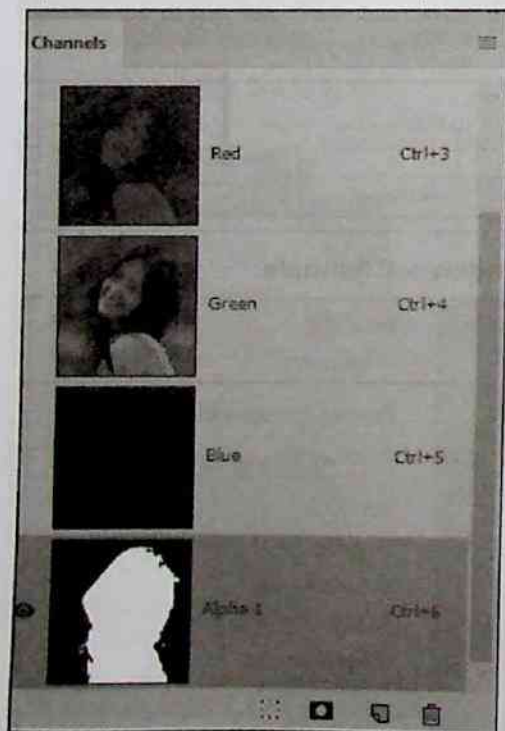
Kênh (Chanel) là hình ảnh **Grayscale** (chế độ màu trắng đen) lưu trữ các thông tin màu khác nhau.

Kênh thông tin màu sẽ tự động được tạo khi bạn mở ảnh mới. Chế độ màu của ảnh quyết định số kênh màu được tạo.

Ví dụ: Ảnh màu **RGB** có 4 kênh màu mặc định: Đầu tiên đó là kênh **RGB** (tổng hợp) dùng để hiệu chỉnh hình ảnh, tiếp theo là kênh **Red** (màu đỏ), kênh **Green** (màu xanh lục), và kênh **Blue** (màu xanh dương).



Việc tạo kênh Alpha nhằm lưu vùng chọn ở dạng ảnh Grayscale 8 bit. Kênh alpha còn được dùng tạo và lưu trữ mặt nạ giúp chúng ta thao tác, có lập, bảo vệ các phần ảnh cụ thể. Ngoài ra, còn có thể tạo kênh màu vệt để định thêm bản in màu với mực màu vết.



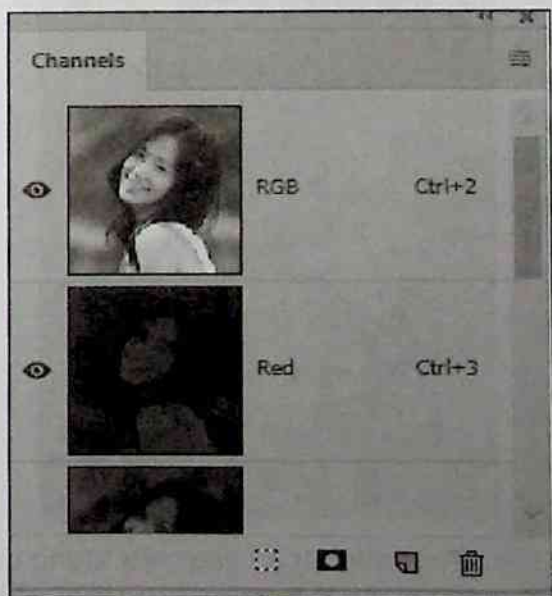
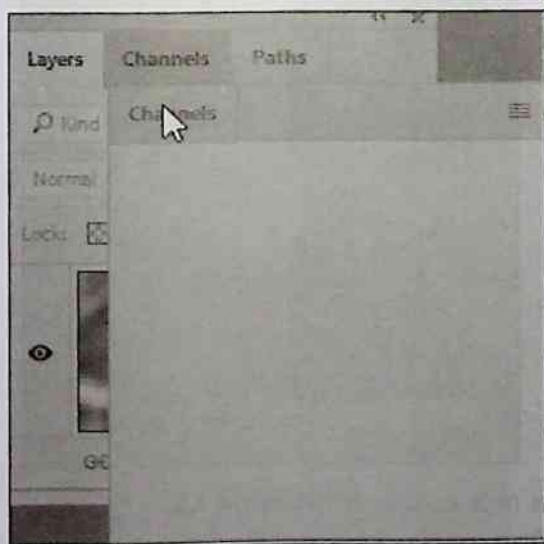
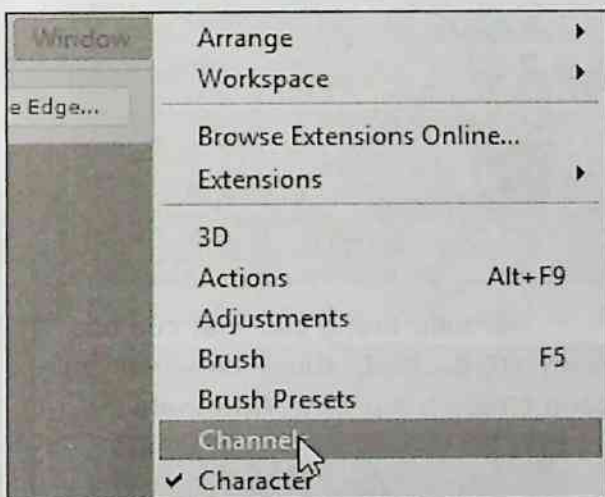
## SỬ DỤNG BẢNG CHANNELS

Bảng Channels cho phép tạo và quản lý kênh, cũng như quan sát kết quả hiệu chỉnh. Bảng này liệt kê tất cả kênh trong ảnh, trước tiên là kênh tổng hợp (Cho hình ảnh RGB, CMYK và LAB), kế đến là từng kênh màu, kênh màu vết và cuối cùng là các kênh Alpha. Ảnh thu nhỏ của nội dung kênh xuất hiện bên trái tên kênh, ảnh thu nhỏ này tự động cập nhật khi hiệu chỉnh kênh.

### XEM KÊNH

Dùng bảng Channels có thể xem tổ hợp bất kỳ của các kênh cá thể. Chẳng hạn, chọn một kênh Alpha với kênh tổng hợp để xem sự thay đổi thực hiện trong kênh Alpha tác động ra sao đến toàn ảnh. Theo mặc định, các kênh cá thể hiển thị ở chế độ **Grayscale**.

Hiển thị trong bảng Channels: Nhấp chọn **Window > Channels** hoặc nhấp chọn bảng Channels nằm phía sau bảng Layers. Trong bảng Layers, nhấp chọn vào tiêu đề của bảng Channels. Giữ chuột và kéo bảng Channels ra ngoài, thao tác này sẽ giúp bạn dễ dàng quan sát hơn. Với kênh màu đang hiển thị, biểu tượng con mắt xuất hiện ở cột bên trái bảng.



## ẨN/HIỆN KÊNH

Nhấp vào cột có biểu tượng con mắt bên cạnh kênh để ẩn hoặc hiển thị kênh, nhấp lên kênh **RGB** để xem tất cả kênh màu mặc định. Kênh **RGB** hiển thị mỗi khi mọi kênh màu (**Red, Green, Blue**) đều hiển thị.

Nếu nhiều kênh hoạt động cùng lúc, chúng luôn hiển thị màu.

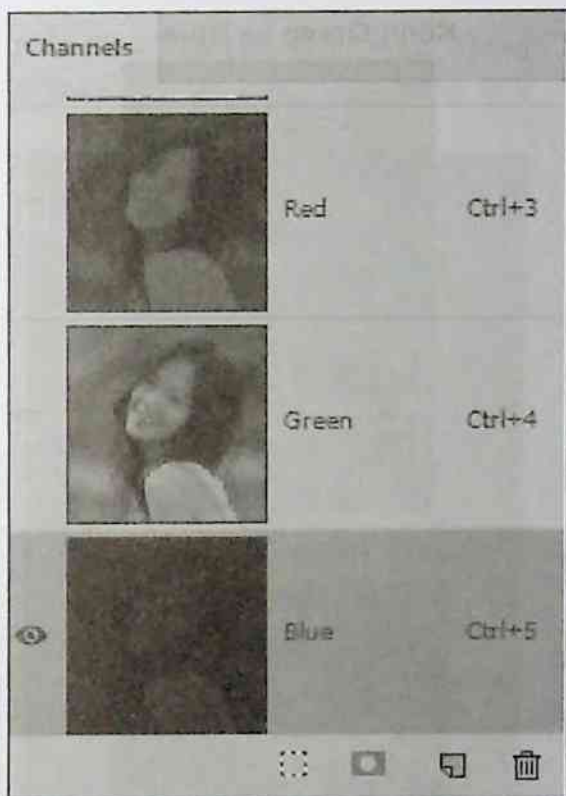


Tắt biểu tượng con mắt của các kênh **RGB, Red, Blue**, chỉ hiển thị kênh **Green** trong bảng **Channels**

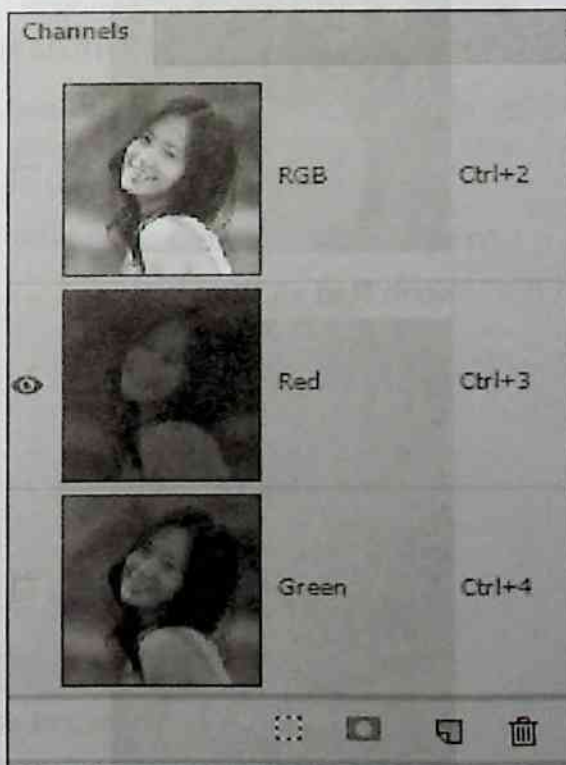


Tương tự, nhấp vào biểu tượng con mắt của kênh **Red** để hiển thị riêng từng kênh cho thấy rõ sự khác biệt về kênh màu.

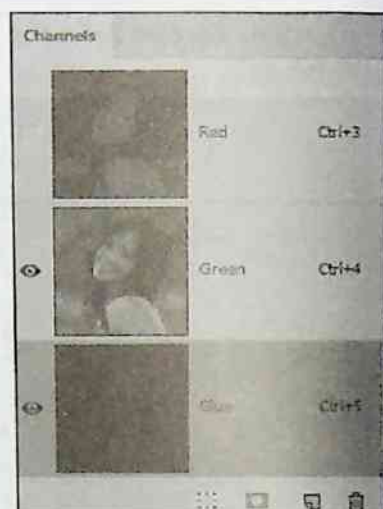
Sau đó cho hiển thị kênh **Blue** riêng biệt.



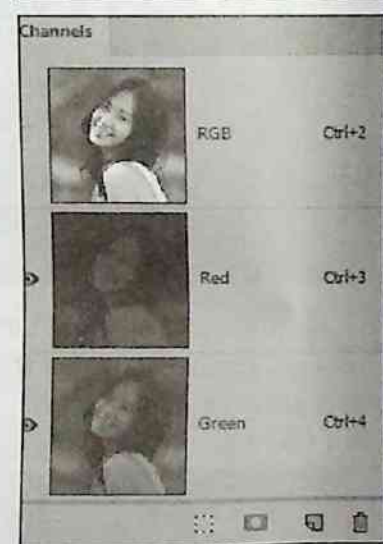
Nhấp chọn vào biểu tượng con mắt của kênh **Red** để hiển thị kênh này và tắt hiển thị các kênh màu còn lại.



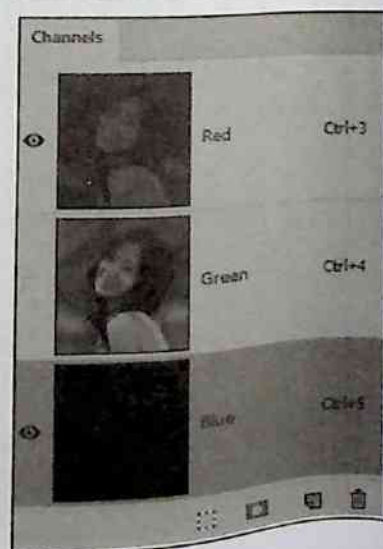
Kênh Green và Blue.



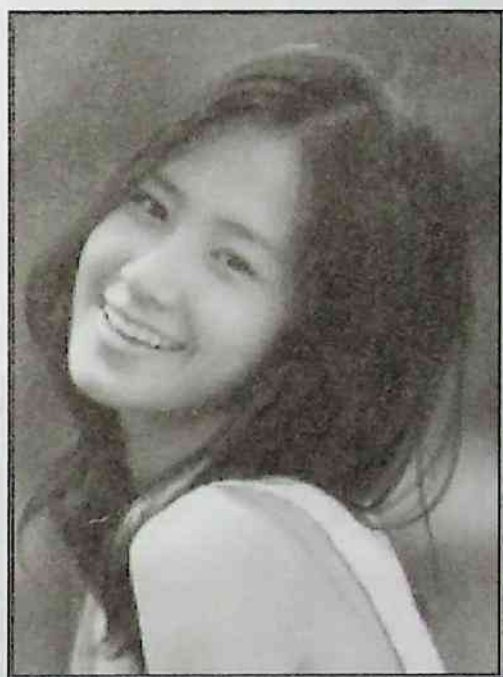
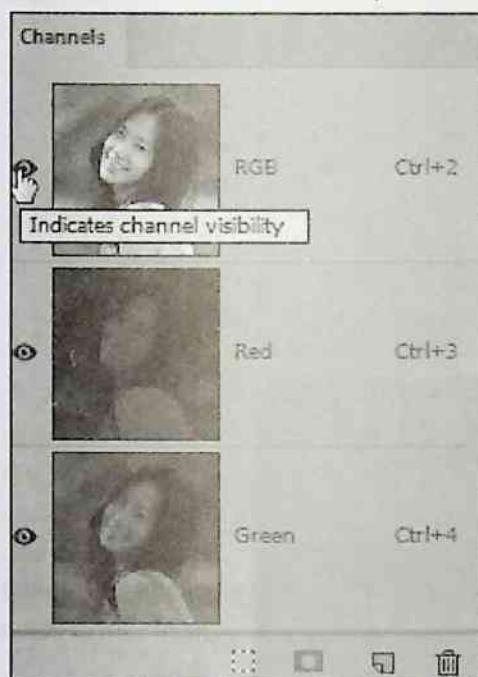
Kênh Red và Green.



Kênh Red và Blue.



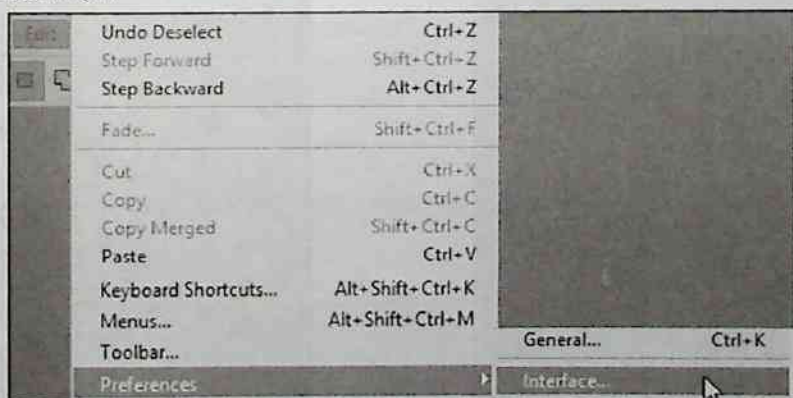
Nhấp biểu tượng con mắt **RGB** để hiển thị tất cả các kênh màu. Trong ảnh **RGB**, **CMYK**, **LAB** bạn có thể xem từng kênh màu riêng biệt (trong ảnh **Lab**, chỉ kênh a và b xuất hiện có màu).



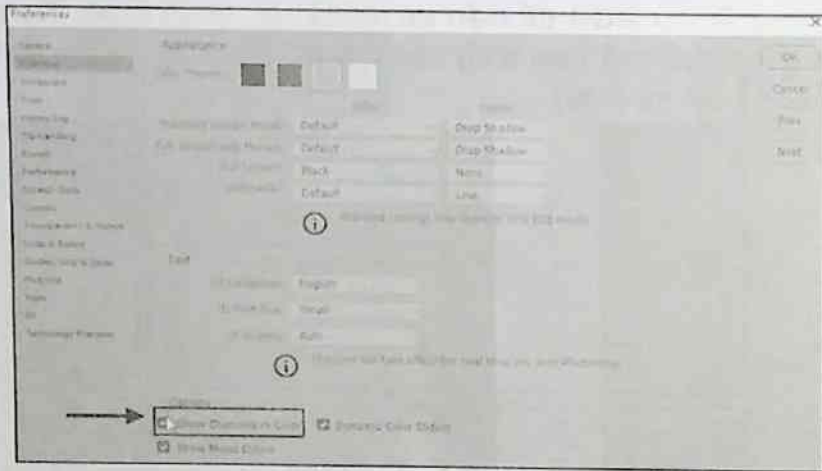
### THAY ĐỔI KIỂU HIỂN THỊ KÈNH CHANNELS THUMBNAIL

Bạn có thể hiển thị **Channels Thumbnail** (ảnh thu nhỏ) của các kênh với màu (thay vì xám). Sử dụng ảnh thu nhỏ là phương pháp theo dõi nội dung kênh thuận tiện nhất. Tuy nhiên, tắt chế độ thu nhỏ có thể cải thiện hiệu suất.

Nhấp chọn **Edit > Preferences > Interface...**, hộp thoại **Preferences** như hình dưới xuất hiện.



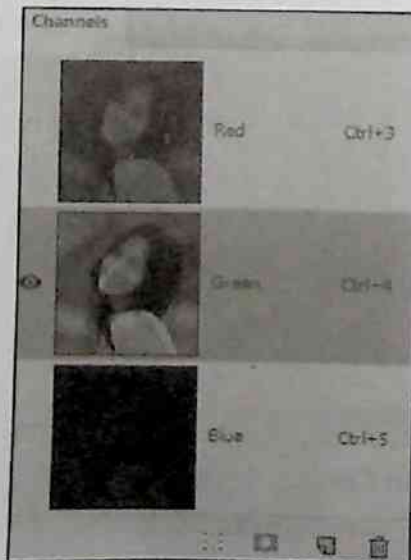
1. Đánh dấu kiểm vào **Show Channels in Color**.
2. Các ô khác giữ nguyên dạng mặc định, nhấp nút **OK**.



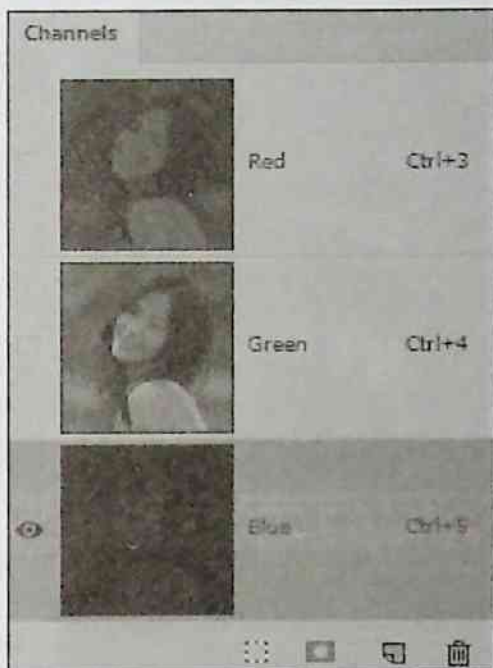
Lúc này trong bảng Channels hiển thị khác lúc ban đầu. Bạn thử nhấp vào kênh màu RED và tắt hết các kênh còn lại, khi đó file ảnh chỉ hiển thị màu đỏ.



Nhấp vào kênh màu Green và tắt các kênh màu còn lại, file ảnh chỉ hiển thị màu xanh như hình dưới.



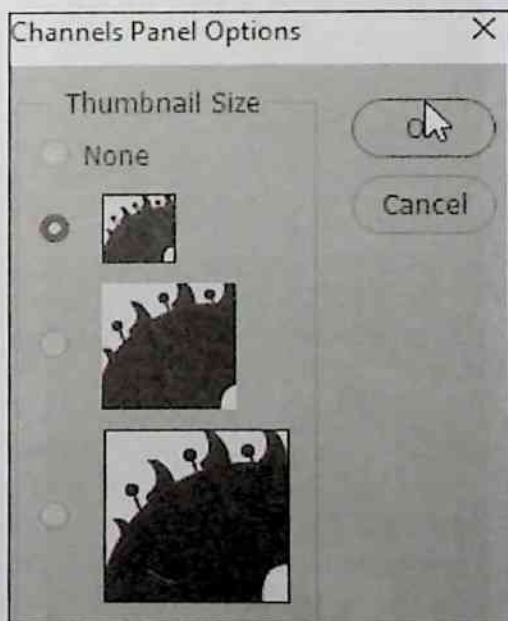
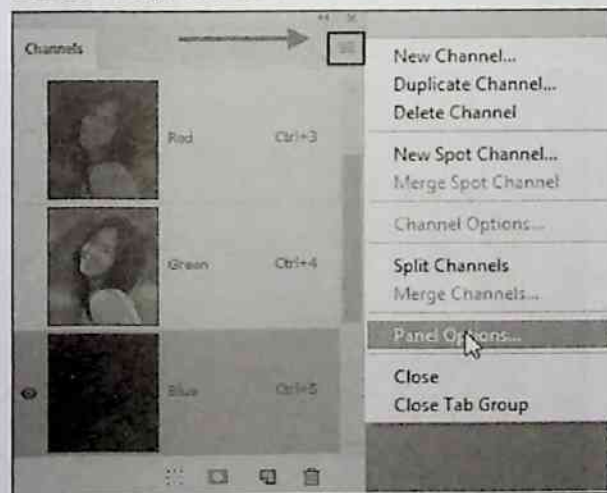
Cho hiển thị kênh màu **Blue** và quan sát kết quả.



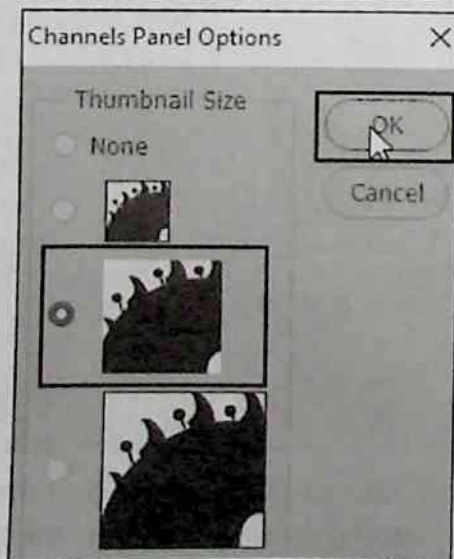
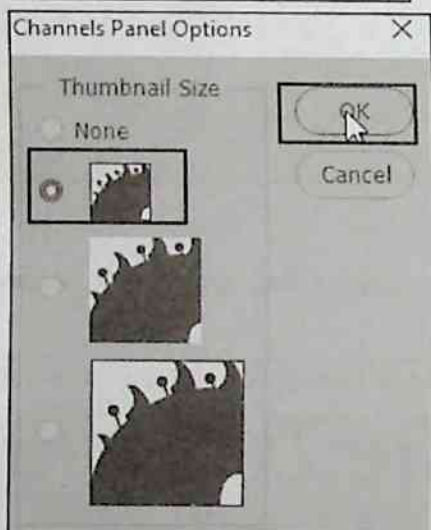
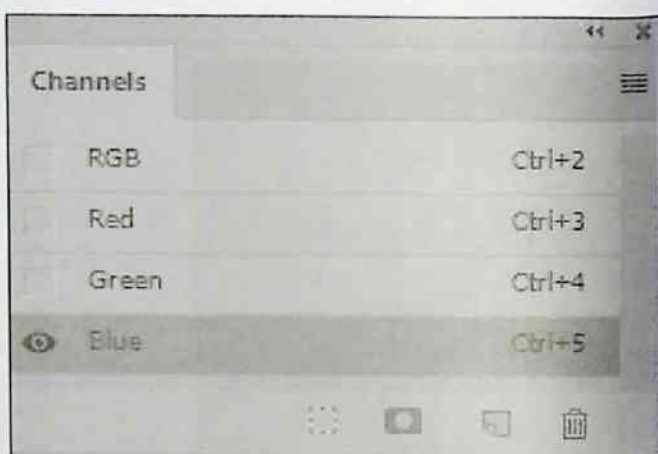
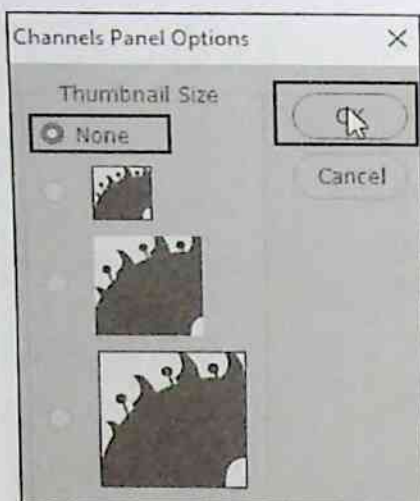
### CHỈNH KÍCH THƯỚC CHANNELS THUMBAIL

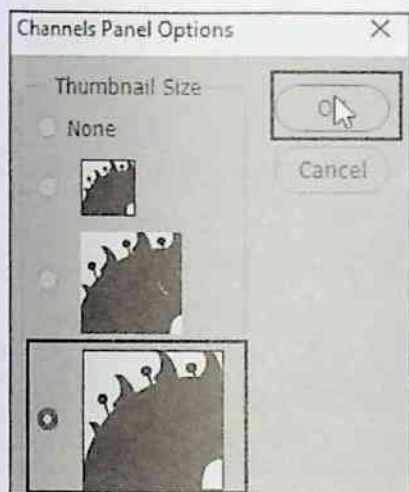
Trong bảng **Channels** nhấp góc phải trên của bảng **Channels**, chọn mục **Panel Options**.

Hộp thoại **Channels Panel Options** xuất hiện, chọn kiểu hiển thị thích hợp sau đó nhấp nút **OK**.



Nếu nhấp vào tùy chọn kích cỡ ảnh nhỏ sẽ rất tiện lợi khi làm việc trên màn hình, nếu nhấp **None** sẽ tắt chế độ hiển thị ảnh thu nhỏ. Lần lượt cho hiển thị kích thước ở các chế độ khác nhau và quan sát sự khác biệt.

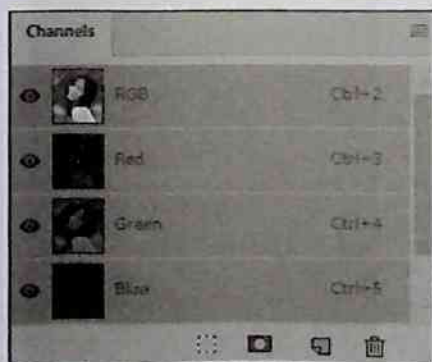




### CHỌN VÀ HIỆU CHỈNH KÊNH

Bảng Channels cho phép chọn một hay nhiều kênh cùng lúc, tên của tất cả kênh được chọn sẽ có màu trắng và nền màu đen là kênh đang hoạt động (kênh đang được chọn). Mọi thay đổi đều áp dụng cho kênh hoạt động, khi muốn chọn kênh nào chỉ việc nhấp vào tên kênh cần chọn. Khi muốn chọn hay xóa nhiều kênh, nhấn giữ phím **Shift** và nhấp chuột vào kênh cần chọn (hay xóa).

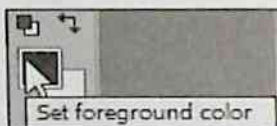
Ví dụ: Trong bảng **Channels**, nhấn giữ phím **Shift** đồng thời nhấp lên kênh **Green**. Kênh màu này không hiển thị trong file ảnh, làm cho màu của ảnh thay đổi vì thiếu màu xanh.



Nhấn giữ phím **Shift** + **nhấp** chọn trở lại vào kênh **Green**, kênh màu **RGB** hoạt động lại. File ảnh trở về màu ban đầu. Sử dụng các công cụ vẽ để hiệu chỉnh ảnh, tô vẽ bằng màu trắng để thêm vào kênh, tô vẽ bằng màu đen loại bỏ khỏi kênh, tô vẽ với độ mờ đục thấp hoặc với màu để bổ sung vào kênh với tỷ lệ mờ đục thấp.

Nhấn **F7** để mở bảng **Layers**, lúc này ảnh cô gái xuất hiện trong layer **Background**.

Nhấn phím **D** trên bàn phím đưa hộp màu **Set foreground color** và **Set background color** về dạng mặc định đen trắng.



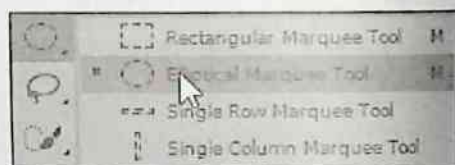
Dùng công cụ **Elliptical Marquee Tool** (hoặc nhấn nhanh phím **M**) tạo vùng chọn.

Di chuyển chuột vào trong file ảnh, kéo tạo vùng chọn hình elip tại vị trí như hình minh họa.

Trong bảng **Channels**, nhấp vào kênh màu **Green** và nhấp biểu tượng con mắt của các kênh còn lại để ẩn các kênh này. Nhấn tổ hợp phím **Alt + Delete** tô màu **Foreground** cho vùng chọn, trên **Channels Thumbnail** chỉ có kênh màu **Green** được tô màu đen (có nghĩa là màu xanh bị loại bỏ khỏi vùng chọn).



Vì thế, khi nhấp chọn vào kênh tổng hợp **RGB**, vùng chọn có màu tổng hợp của 2 kênh **Blue** và **Red**.

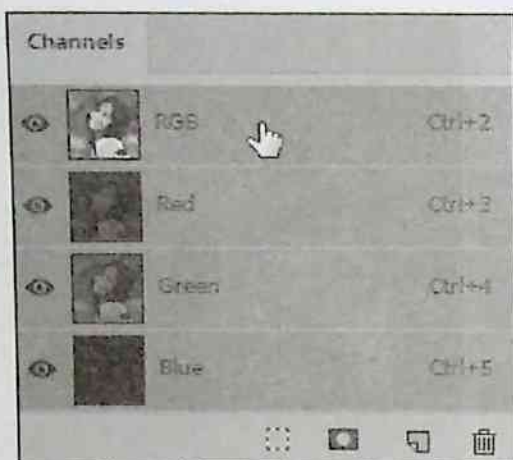




Tiếp tục nhấp chọn vào kênh **RED** để hiển thị kênh này và không hiển thị các kênh còn lại, nhấn **Alt + Delete** tô màu **Foreground** cho vùng chọn. Trên **Channels Thumbnail** chỉ có kênh màu **RED** được tô màu đen (có nghĩa là màu đỏ bị loại bỏ khỏi vùng chọn).



Trong bảng **Channels** nhấp vào kênh **RGB** để kích hoạt hết các kênh màu, ảnh có màu xanh đậm vì màu của kênh **RED** và màu của kênh **GREEN** bị loại bỏ trong vùng chọn.

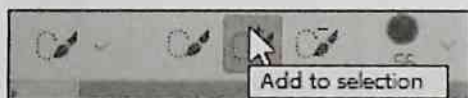
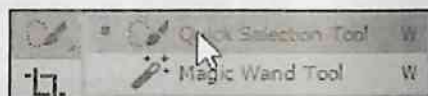


Khi thử nghiệm các hiệu ứng trong bảng **Channels** xong, rê chuột vào trong bảng **History** nhấp lui lại tới bước trước đó khi tạo vùng chọn. (Bảng **History** lưu các tiến trình thực hành giúp người dùng có thể quay trở về tại bất kỳ thời điểm nào trước đó).



**TẠO KÊNH ALPHA**

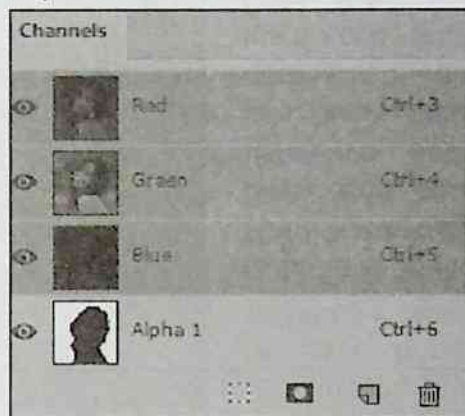
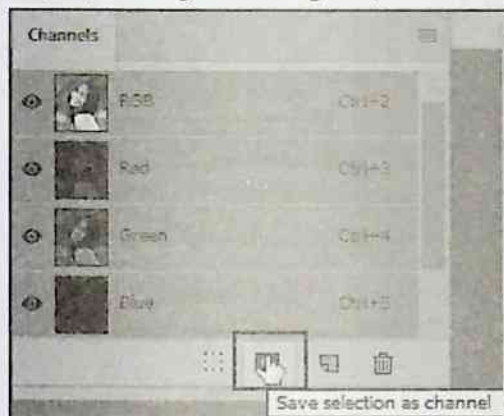
Chọn công cụ **Quick Selection Tool** (hay nhấn phím **W**) tạo vùng chọn. Trên thanh thuộc tính, chọn thuộc tính thứ hai **Add Selection**, điều chỉnh **Size = 60**.



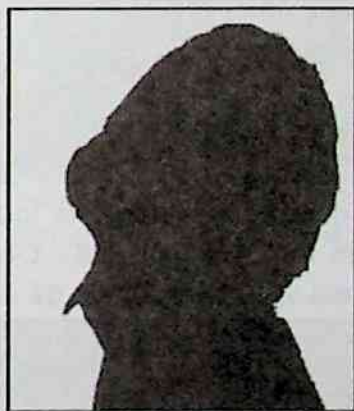
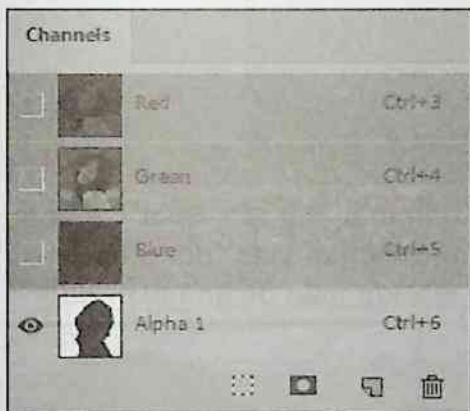
Thiết đặt xong, rê chuột lên toàn bộ thân người của cô gái.



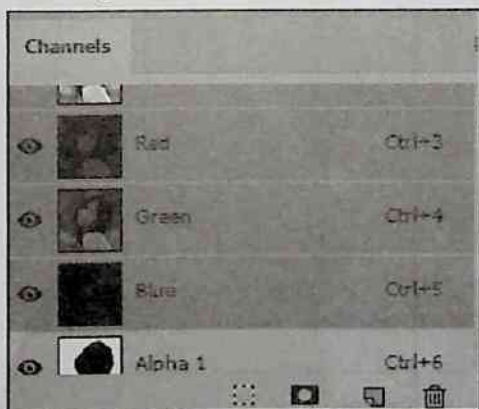
Trong bảng **Channels**, nhấp nút **Save select as channel**, kênh **Alpha 1** được tạo dùng lưu vùng chọn dưới dạng kênh **Alpha**.



Muốn đổi tên cho **Alpha**, nhấp đúp dòng chữ **Alpha 1**, nhập tên mới. Ví dụ, nhập tên **co gai**, nhấn phím **Enter** áp dụng. Lúc này kênh **Alpha 1** đã đổi thành tên **co gai**. Trong kênh **Alpha**, những **pixels** được chọn xuất hiện với màu trắng, **pixels** không chọn mang màu đen, đây là tùy chọn kênh mặc định.

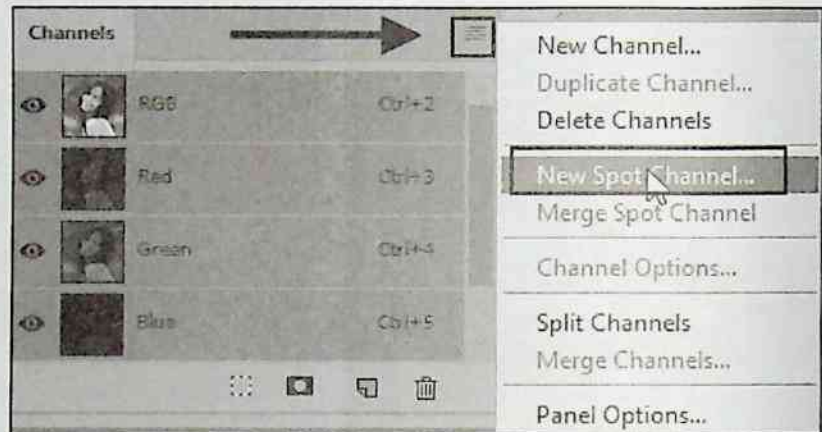


Nếu hiển thị kênh cùng lúc với các kênh màu, kênh alpha sẽ có dạng lớp phủ màu trong suốt.

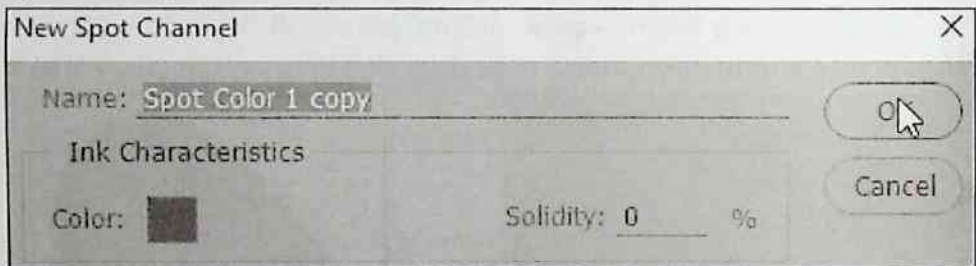


## LỆNH NEW SPOT CHANNELS

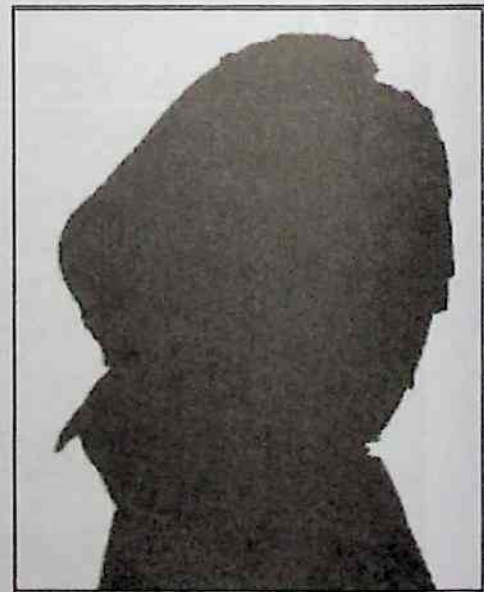
Với vùng chọn bao quanh cô gái, nhấp biểu tượng tam giác đen bên góc phải bảng **Channels**, nhấp chọn lệnh **New Spot Channel** trong cửa sổ mới xuất hiện.



Hộp thoại **New Spot Channel** xuất hiện, giữ nguyên các chế độ dạng mặc định và nhấp nút **OK**.

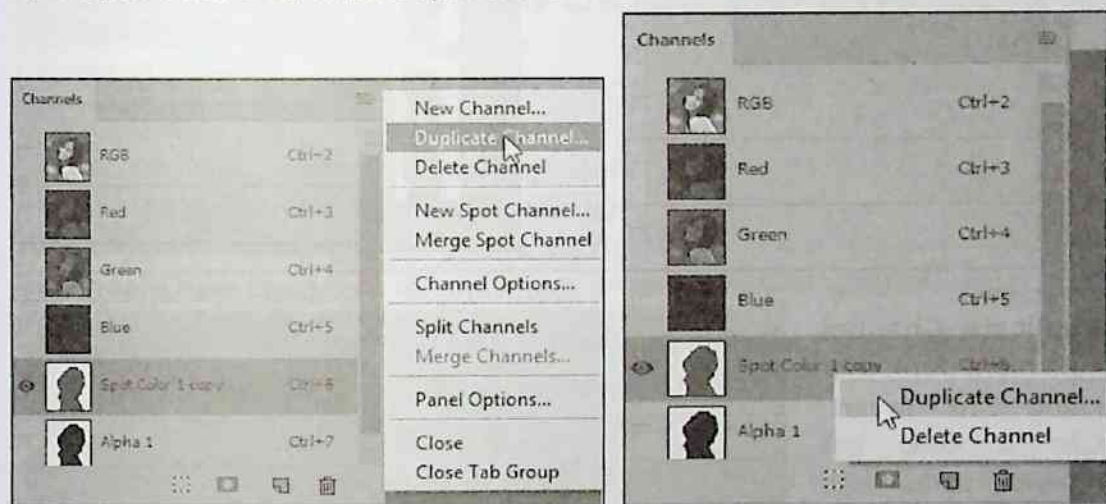


Trong bảng **Channels** xuất hiện kênh màu vết tên **Spot Color 1** (kênh này nằm trên kênh **co gái**). Quan sát trên file làm việc, đối tượng bên trong vùng chọn vừa tạo trước đó đã được phủ một lớp màu đỏ như hình dưới:

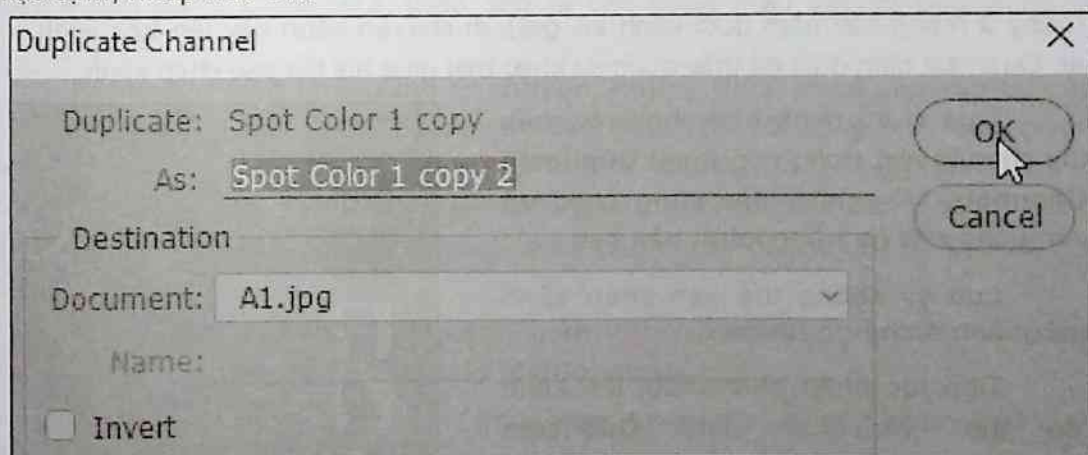


## LỆNH DUPLICATE CHANNELS

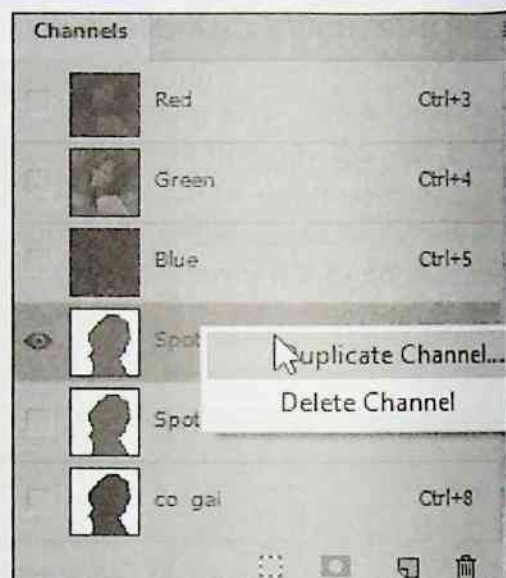
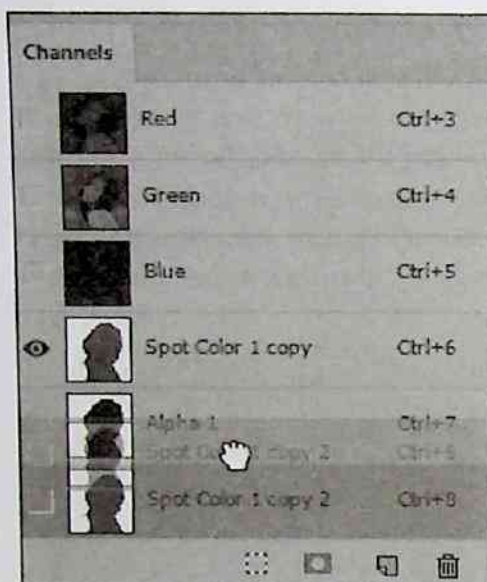
Thực hiện sao chép kênh để lưu trữ trước khi hiệu chỉnh kênh. Hoặc sao chép kênh Alpha sang một file mới nhằm tạo một thư viện chứa các vùng chọn cần tải lần lượt vào ảnh hiện hành, vì thế duy trì kích thước các tập tin nhỏ hơn. Nếu sao chép **kênh Alpha** qua lại giữa các ảnh, những kênh này phải có cùng các chiều kích thước tính bằng pixels. Nhấp biểu tượng tam giác đen nằm góc bên phải bảng **Channels** và chọn lệnh **Duplicate Channel**, hoặc nhấp phải kênh **Spot Color 1** và chọn **Duplicate Channel**.



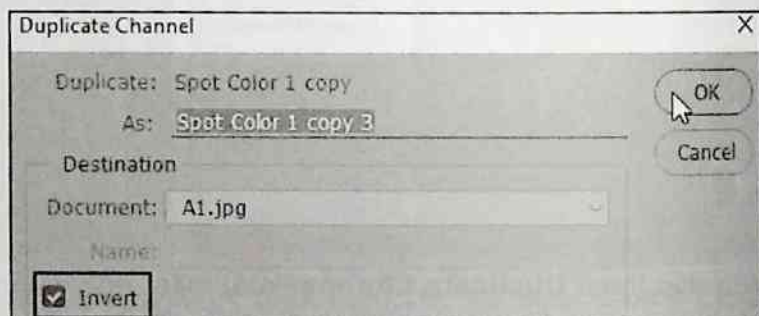
Hộp thoại **Duplicate Channel** xuất hiện, nếu muốn đặt tên cho kênh sao chép, nhập tên cần đặt cho kênh vào ô **As**. Ở đây giữ nguyên các giá trị dạng mặc định, nhấp nút **OK**.



Lúc này trong bảng **Channels** xuất hiện một kênh mới mang tên **Spot Color 1 copy 2**. Kênh này nằm dưới kênh **co gai**, di chuyển kênh lên vị trí sau kênh **Spot Color 1**. Tiếp tục nhấp phải kênh **Spot Color 1**, chọn **Duplicate Channel**.



Hộp thoại **Duplicate Channel** xuất hiện, đánh dấu kiểm vào **Invert**. Các ô khác giữ nguyên dạng mặc định, nhấp nút **OK**.



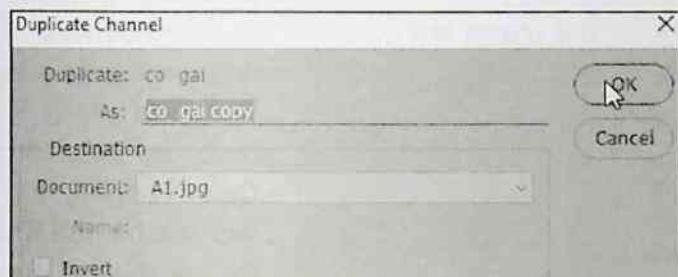
Lúc này trong bảng **Channels** xuất hiện một kênh mới mang tên **Spot Color 1 copy 3** (kênh này nằm dưới kênh **co gai**), di chuyển kênh này lên trên kênh **co gai**. Quan sát hình dưới để thấy được sự khác biệt giữa hai lần sao chép kênh.

Qua ví dụ minh họa cho thấy, nếu tùy chọn **Invert** trong hộp thoại **Duplicate Channels** sẽ nghịch đảo vùng chọn và vùng che mặt nạ trong kênh bản sao.

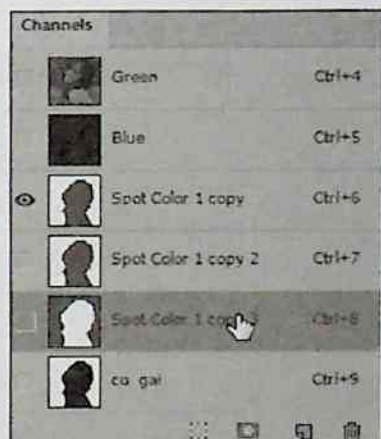
**Lưu ý:** Không thể sao chép kênh sang ảnh ở chế độ **Bitmap**.

Tiếp tục nhấp phải chuột lên kênh "**co gai**" và chọn lệnh **Duplicate Channel**. Hộp thoại **Duplicate Channel** xuất hiện, giữ nguyên các giá trị dạng mặc định, nhấp **OK**.





Lúc này trong bảng **Channels** xuất hiện một kênh mới mang tên **co gai copy**.



Ngoài cách sao chép bằng lệnh **Duplicate Channels**, có thể nhấp chọn lên kênh muốn sao chép sau đó kéo rê xuống nút **Create new channels** rồi nhả chuột.



Bên cạnh việc sao chép và dán các kênh trên cùng một file ảnh, có thể sao chép kênh sang một file mới.

## QUẢN LÝ KÊNH

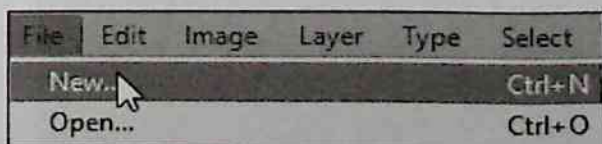
Bạn có thể tổ chức lại kênh, sao chép kênh trong cùng file ảnh hoặc giữa các files ảnh, tách kênh thành những hình ảnh riêng biệt, trộn kênh từ nhiều ảnh riêng lẻ thành một ảnh mới và loại bỏ kênh **Alpha** hay kênh màu vệt một khi chúng không còn cần thiết nữa. Kênh màu mặc định thường xuất hiện ở đầu bảng **Channels**, theo sau là các kênh màu vệt và cuối cùng là kênh **Alpha**.

Kênh mặc định không thể di chuyển, nhưng được phép sắp xếp lại các kênh màu vệt và các kênh Alpha sao cho phù hợp với công việc của mình. Màu vệt được in chồng theo đúng thứ tự chúng xuất hiện trong bảng **Channels**, thay đổi các kênh màu vệt và các kênh **Alpha** bằng cách: trong bảng **Channels** nhấp chuột lên kênh màu nào muốn di chuyển rồi kéo tới nơi cần thả nút chuột.

**Lưu ý:** Chỉ dời được các kênh màu vệt bên trên kênh màu mặc định trong trường hợp ảnh đang ở chế độ **Multichannel**.

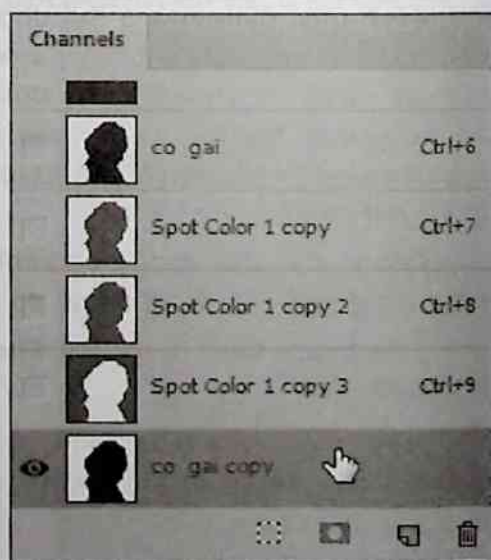
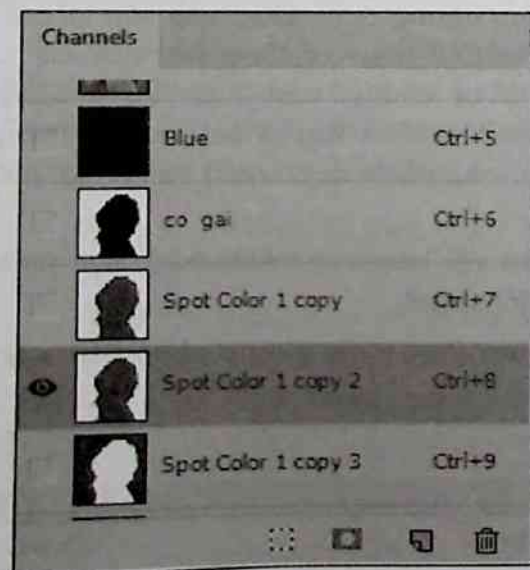
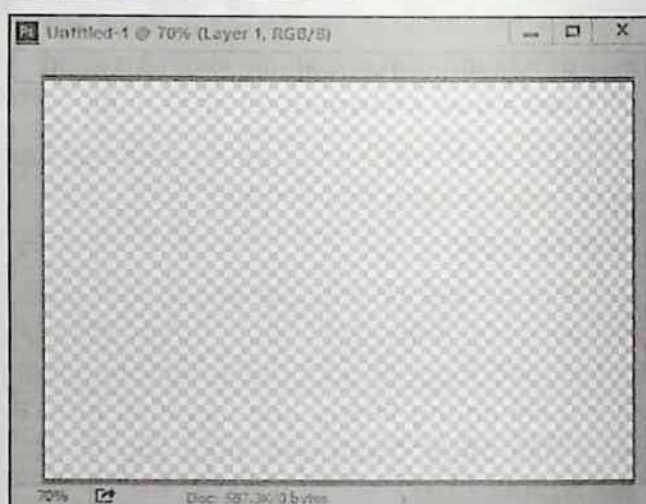
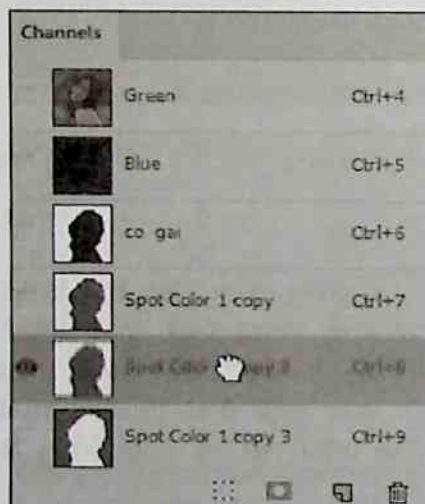
Trên thanh trình đơn chọn **File > New** (hay nhấn tổ hợp phím **Ctrl + N**) thiết lập file mới.

Hộp thoại **New** xuất hiện, thiết lập các thông số như hình dưới sau đó nhấp nút **OK**.

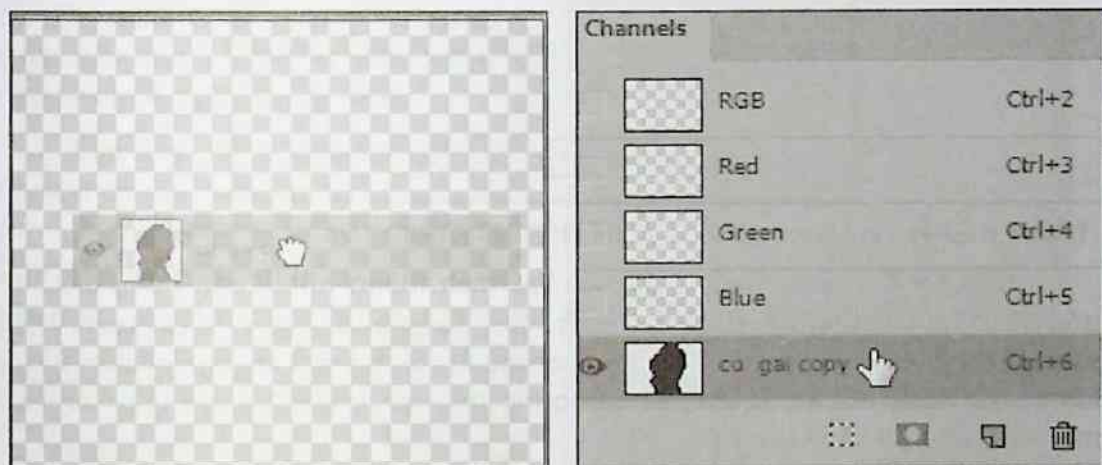




Kích hoạt file A1.jp. Trong bảng Channels nhấp giữ chuột lên kênh Spot Color 1 copy 2, kéo rê đến khe hở giữa kênh Co gai và kênh Spot Color 1 copy và nhấp chuột. Lúc này kênh Spot Color 1 copy 2 nằm dưới kênh Spot Color 1 copy.



Nhấp vào kênh màu **co gai copy**, kéo rê sang file vừa tạo mới.



Lúc này kênh màu **Co gai copy** của file **A1.jpg** được sao chép sang file mới tạo.

### LỆNH DELETE CHANNELS

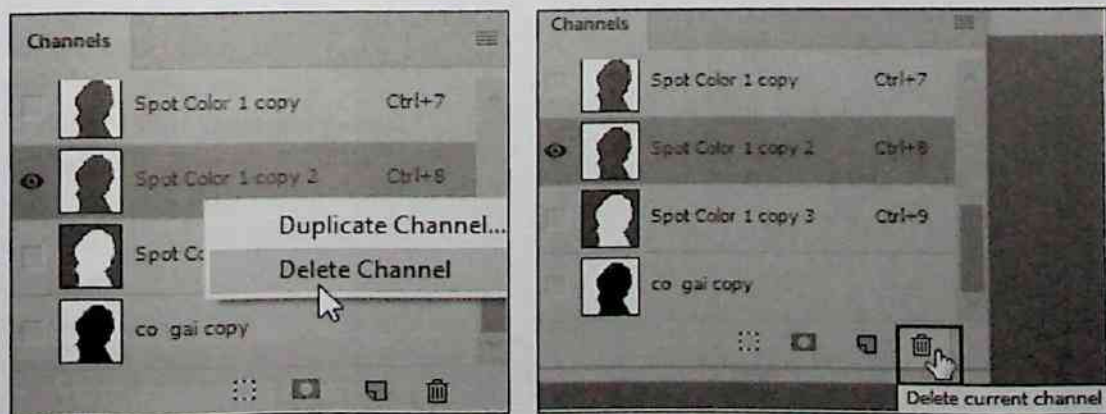
Xóa các kênh màu vết hoặc kênh **Alpha** không còn cần thiết vì những kênh **Alpha** phức tạp sẽ chiếm dung lượng rất lớn trong ổ đĩa. Có thể xóa bằng lệnh **Delete Channels**.

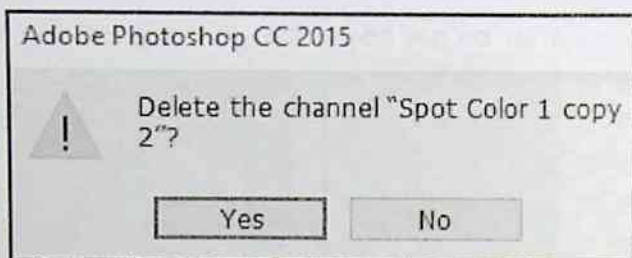


Kích hoạt file **A1.jpg** sau đó nhấp phải vào kênh màu muốn xóa.

Chọn **Delete Channels** trong bảng danh sách xổ xuống hoặc nhấp vào kênh muốn xóa rồi chọn biểu tượng sọt rác **Delete current channel** phía dưới bảng **Channels**, chương trình sẽ hỏi lại bạn có chắc chắn muốn bỏ kênh không.

Nhấp **Yes** nếu muốn bỏ kênh, và nhấp **No** để giữ lại.



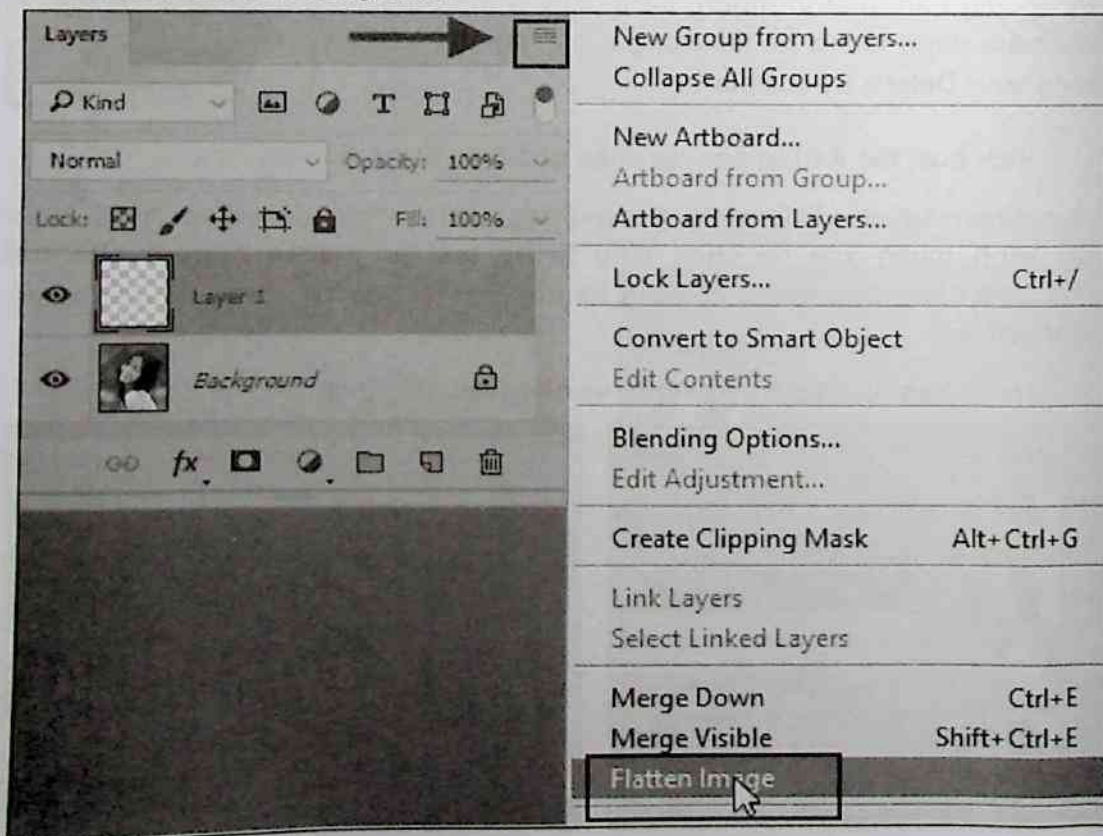


## TÁCH KÊNH THÀNH NHỮNG ẢNH RIÊNG BIỆT

Các kênh của ảnh ép phẳng có thể tách thành nhiều ảnh riêng biệt, file gốc đóng lại và từng kênh cá thể xuất hiện trong cửa sổ ảnh **Grayscale** khác nhau. Thanh tiêu đề trong cửa sổ mới cho biết tên file gốc cùng với tên tắt của kênh, mọi thay đổi kể từ lần lưu sau cùng đều được phản ánh trong các ảnh mới và biến mất khỏi ảnh gốc.

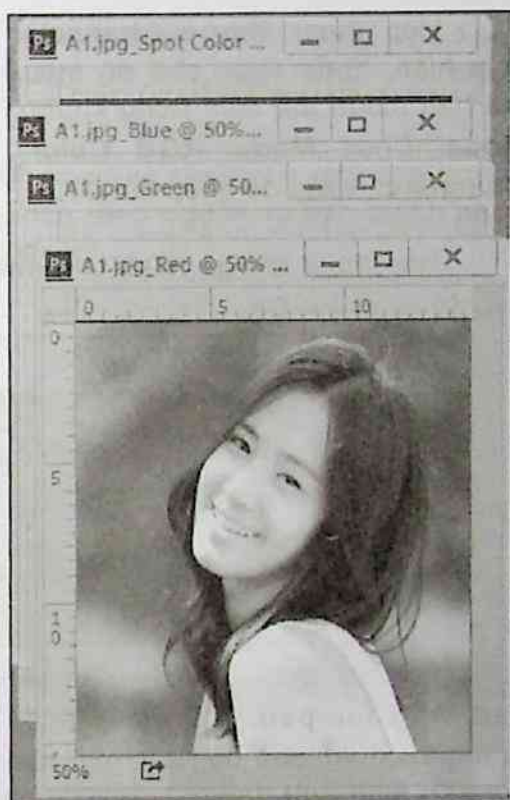
**Lưu ý:** Chỉ có thể tách kênh của ảnh ép phẳng mà thôi (tức là file ảnh chỉ có một layer **Background** mà thôi).

Nếu file có nhiều layers, chúng ta phải gộp các lớp lại thành layer **Background** bằng cách: chọn **Layer > Flatten Image** (hay nhấp bên góc phải bảng **Layers** và chọn lệnh **Flatten Image**) ép phẳng layer trước khi tách các kênh thành các ảnh riêng biệt.



Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + S** lưu file này lại. Trong bảng **Channels**, nhấp biểu tượng tam giác đen bên góc phải và chọn **Split Channels**.

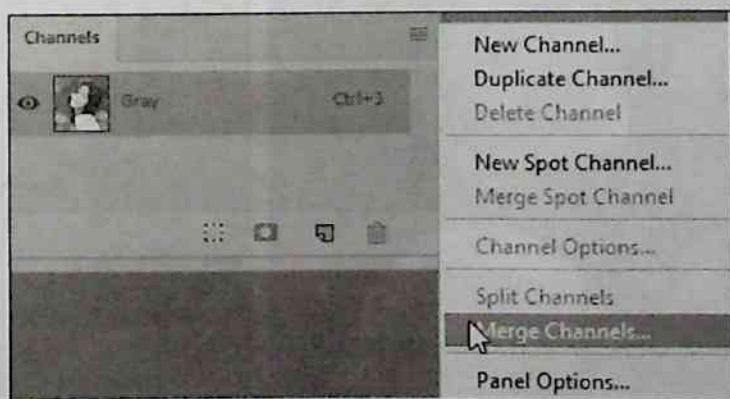
Lúc này, trong cửa sổ làm việc Photoshop sẽ xuất hiện nhiều files ảnh với các kênh hiện có trong bảng Channels của file gốc.



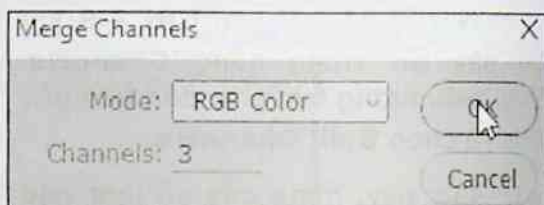
## TRỘN KÊNH

Nhiều kênh ảnh ở chế độ Grayscale có thể kết hợp thành một ảnh đơn. Những ảnh muốn trộn phải ở chế độ Grayscale, có cùng các chiều với kích thước tính bằng pixels và được mở sẵn. Số lượng ảnh Grayscale đã mở sẽ quyết định chế độ màu hiển thị khi trộn kênh. Ví dụ: Không thể trộn các kênh đã tách từ ảnh RGB vào ảnh CMYK, bởi vì CMYK cần trộn 4 kênh và RGB chỉ cần 3 kênh. Mở ảnh Grayscale chứa các kênh muốn trộn và kích hoạt một trong số chúng. Phải mở từ hai ảnh trở lên mới có thể truy cập tùy chọn Merge Channels.

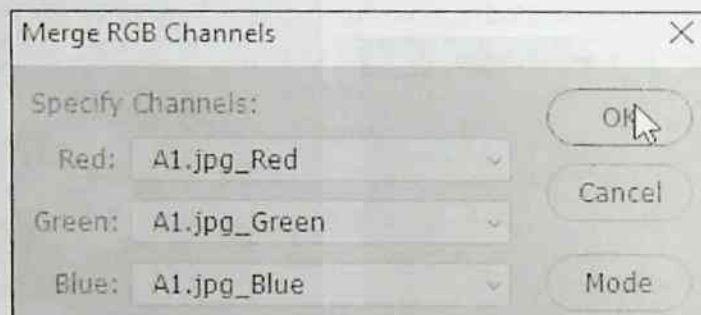
Ví dụ: Với các files vừa mới được tách kênh còn đang hiển thị trên màn hình, nhấp chọn file **A1\_Green.psd** (hay bất kỳ file **Grayscale** nào bạn muốn). Trong bảng **Channels**, nhấp biểu tượng tam giác bên góc phải, chọn lệnh **Merge Channels**.



Hộp thoại **Merge Channels** xuất hiện, nhấp chọn chế độ màu mà bạn muốn thể hiện trong khung **Mode**. Chọn **Mode: RGB Color**, **Channels: 3** sau đó nhấp nút **OK**.

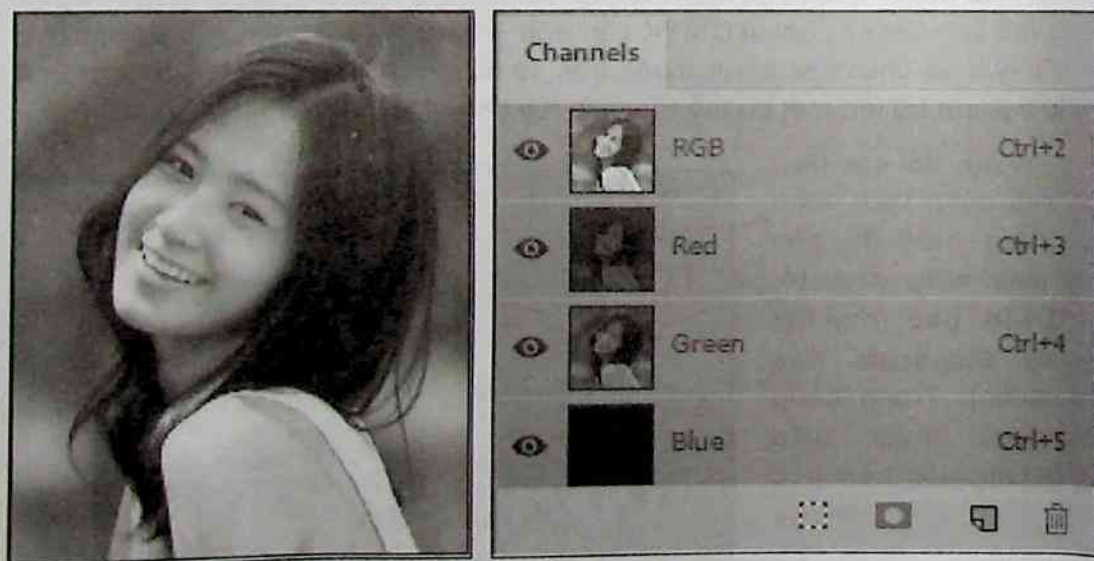


Hộp thoại **Merge RGB Channels** xuất hiện, giữ nguyên dạng mặc định sau đó nhấp nút **OK**.



File mới được tạo bằng sự liên kết của 3 files **A1\_Red psd**, **A1\_Green psd**, **A1\_Blue psd**. Trong hộp thoại **Merge Channel** nếu nhập giá trị không tương thích với chế độ đã chọn, chế độ **Multichannel** tự động được chọn để tạo nên hình ảnh đa kênh với hai hay nhiều kênh. Nếu chế độ màu của ảnh không được chọn, ảnh sẽ bị mờ đi. Số đã chọn sẽ xuất hiện trong bảng **Channels** của file mới đã được trộn.

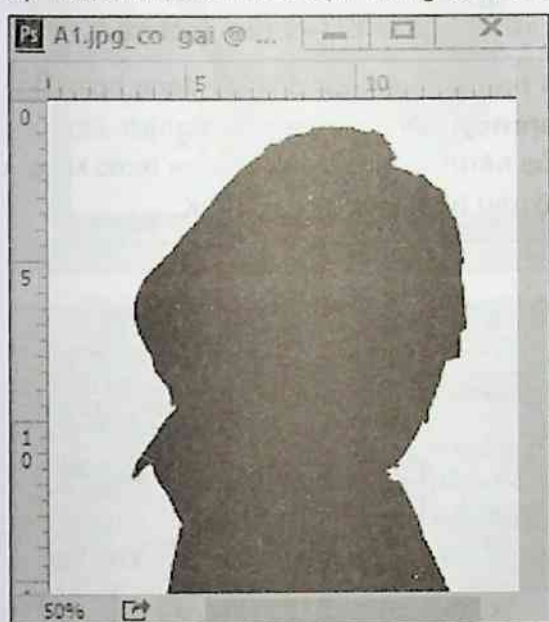
Tất cả kênh của ảnh đa kênh đều là kênh Alpha. Những kênh được chọn sẽ trộn thành file mới có dạng thức định sẵn, còn ảnh gốc đóng lại mà không lưu bất kỳ thay đổi nào. Ảnh mới xuất hiện trong cửa sổ và không có tiêu đề.



**Lưu ý:** Bạn không thể tách và trộn lại một ảnh có kênh màu vệt, kênh màu vệt sẽ được thêm vào ở dạng kênh Alpha.

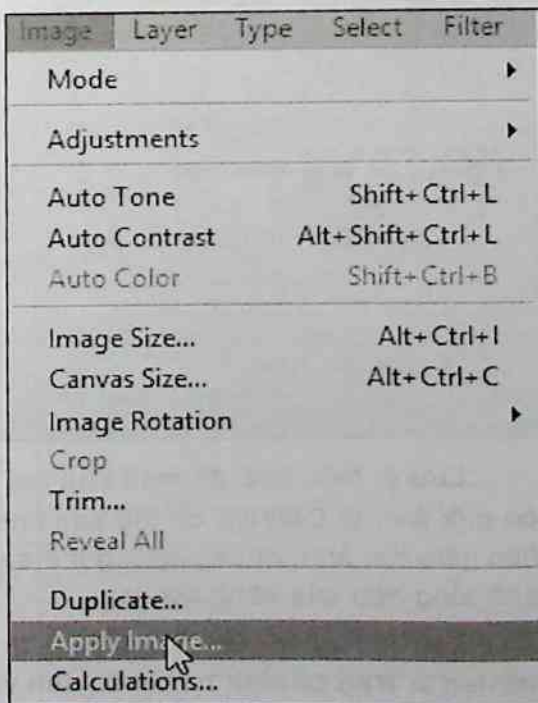
### LỆNH APPLY IMAGE

Lệnh **Apply Image** cho phép hòa trộn layer và kênh của một ảnh nguồn với layer và kênh của ảnh đích. Mở 2 files ảnh (ảnh nguồn và ảnh đích), chọn lớp và kênh muốn hòa trộn trong ảnh kết thúc



Các kích thước pixels của hai ảnh phải khớp nhau thì tên file mới xuất hiện trong hộp thoại Apply Image. Giữ lại file 1.psd\_co gai và file Untitled 3 trong màn hình làm việc Photoshop. Đóng hết các ảnh Grayscale không cần thiết. Nhấp chọn lệnh **Image > Apply Image**. Hộp thoại **Apply Image** xuất hiện.

Chọn file ảnh (trong mục **Source**), layer (trong mục **layer**) và kênh (trong mục **Channels**) nguồn bạn muốn kết hợp với file ảnh đích. Đối với file có nhiều layers, nếu tận dụng toàn bộ layers trong ảnh nguồn, chọn **Merge for layer**.

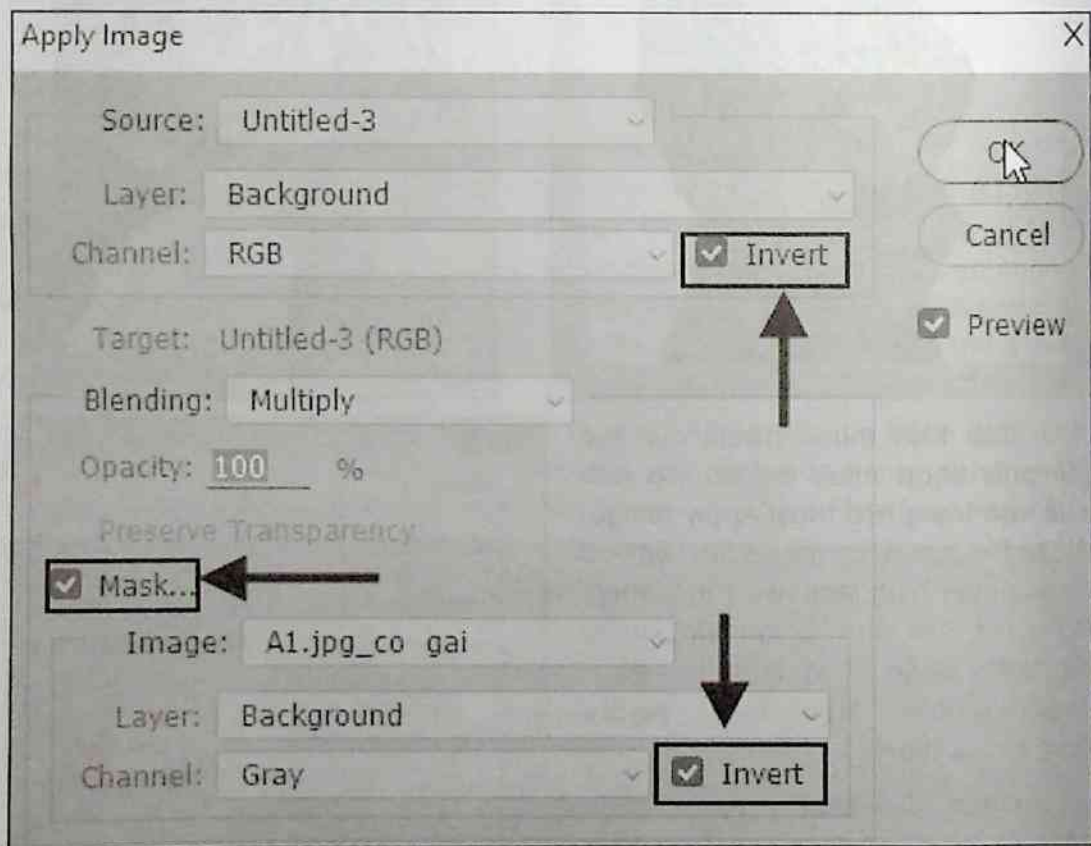


Chọn **Invert** để sử dụng âm bản của nội dung kênh trong phép tính. **Target:** hiển thị tên file ảnh đích. Với **Blending**, chọn một tùy chọn hòa trộn.

Nhập giá trị **Opacity** nhằm định rõ cường độ của hiệu ứng, chọn **Preserve Transparency** áp dụng cho những vùng mờ đục trong lớp kết quả.

Nhấp tùy chọn **Mask** nếu muốn hòa trộn qua mặt nạ. Tiếp theo, chọn file ảnh (trong mục **Mask**) và layer chứa mặt nạ (trong mục **Layer**). Đối với **Channels**, có thể chọn kênh màu hoặc kênh **alpha** bất kỳ làm mặt nạ.

Ngoài ra, còn có thể sử dụng mặt nạ dựa trên vùng chọn đang hoạt động hoặc biên của layer được chọn (**Transparency**). Chọn **Invert** để nghịch đảo vùng che mặt nạ và vùng không che mặt nạ của kênh, chọn **Preview** xem trước kết quả trong cửa sổ hình. Nhập vào các thông số như hình sau đó chọn **OK**.



**Lưu ý:** Nếu chế độ màu của hai ảnh khác nhau (Ví dụ: một ảnh là **RGB** còn một ảnh là **CMYK**), có thể sao chép kênh riêng lẻ này sang kênh riêng lẻ khác giữa hai ảnh, nhưng không thể sao chép kênh tổng hợp của ảnh này vào kênh tổng hợp của kênh còn lại.

Sau khi nhấp **OK** trong hộp thoại **Apply Image** thì kết quả file ảnh **Untitled 2. Psd** có hình nền màu đen và ảnh cô gái vẫn không thay đổi màu.



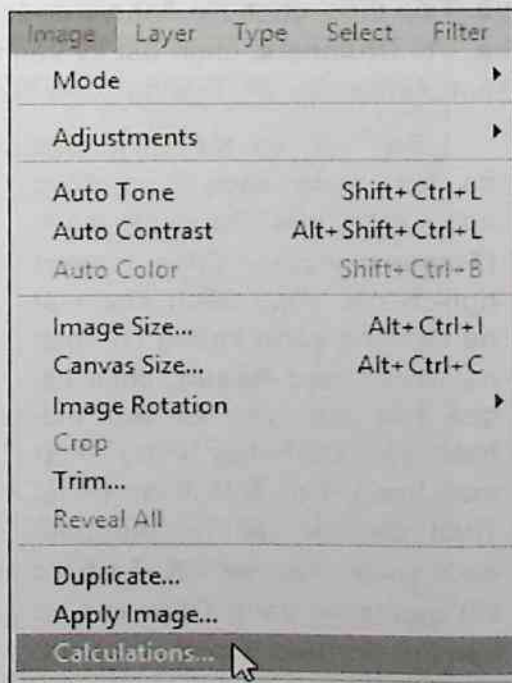
Thử nghiệm các lệnh ở trên xong nhấp vào file ảnh **A1.jpg**, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** để quay lại hành động trước đó không áp dụng lệnh này để tiếp tục thực hiện các lệnh tiếp theo.

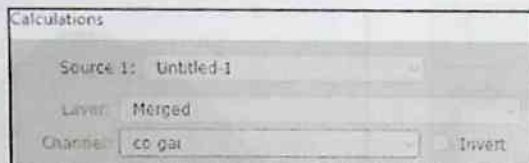
### LỆNH CALCULATIONS

Lệnh **Calculations** cho phép hòa trộn hai kênh riêng lẻ từ một hay nhiều ảnh nguồn. Sau đó, áp dụng kết quả cho một ảnh mới cho kênh hay vùng chọn mới trong ảnh hoạt động. Không thể áp dụng lệnh Calculations cho kênh phức hợp.

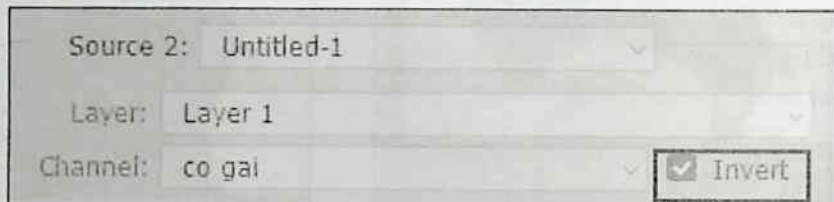
**Lưu ý:** Nếu sử dụng nhiều ảnh gốc, những ảnh đó phải có cùng kích thước tính bằng pixels.

Tiếp tục sử dụng hai files ảnh đang hiển thị trên màn hình. Nhấp chọn **Image > Calculations**, hộp thoại **Calculations** xuất hiện. Chọn **Preview** xem trước kết quả trong cửa sổ màn hình. Nhấp chọn file ảnh (trong mục **Source 1**), lớp (trong mục **layer**) và kênh nguồn thứ nhất (trong mục **Channels**). Nếu sử dụng tất cả các lớp trong ảnh nguồn, chọn **Merged**. Trong lúc thiết đặt các tùy chọn, quan sát kết quả trên file **Untitled 1. psd**.





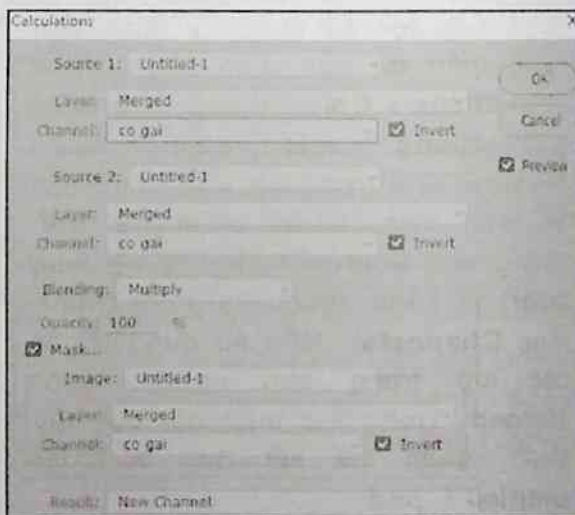
Nhấp tùy chọn **Invert** sử dụng âm bản của nội dung kênh trong phép tính. Trong mục **Channels**, chọn **co gai** tạo hiệu ứng như khi chuyển đổi ảnh sang ảnh **Grayscale**.

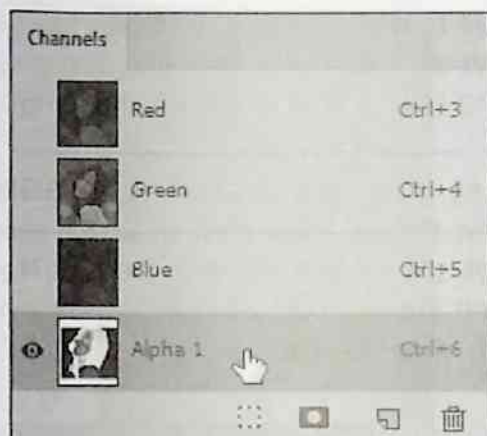


Trong lúc thiết đặt các tùy chọn, quan sát kết quả trên file **Untitled 2. Psd** như hình bên. Tương tự, chọn ảnh, lớp, kênh nguồn thứ hai và định thêm một số tùy chọn ở **Source 2**. Trong mục **Blending** cho phép chọn một chế độ hòa trộn sau đó nhập giá trị cho **Opacity** nhằm xác định cường độ của hiệu ứng, nhấp tùy chọn **Mask** nếu muốn hòa trộn qua mặt nạ. Tiếp theo, chọn file ảnh và layer chứa mặt nạ. Với **Channels**, chọn bất kỳ kênh màu hay kênh Alpha nào làm mặt nạ cũng được.



Bạn còn có thể dùng mặt nạ trên vùng chọn hoạt động hoặc biên của lớp được chọn (**Transparency**). Chọn **Invert** nghịch đảo vùng kênh che mặt nạ và vùng kênh không che mặt nạ. Trong mục **Result**, chọn kết quả hòa trộn vào tài liệu mới hoặc vào kênh hay vùng chọn mới trong file ảnh hoạt động. Thiết đặt các giá trị như hình dưới, xong nhấp nút **OK**. Ta được kết quả trong bảng **Channels** và trên file **Untitled 2. psd** như hình.



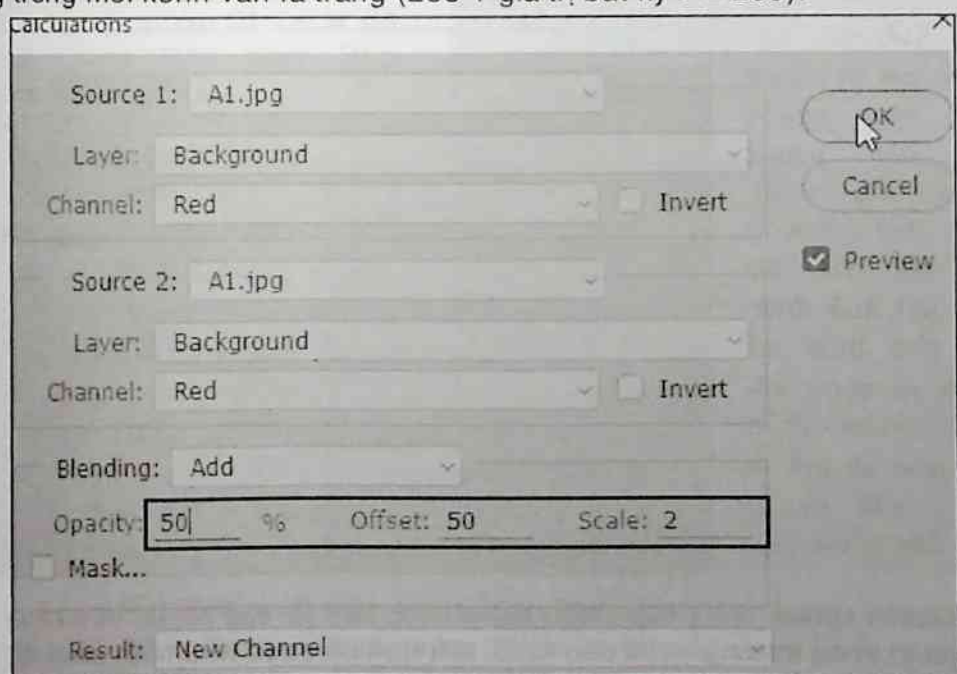


Thử nghiệm các lệnh ở trên xong nhấp vào file ảnh **Untitled 2. psd**, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Z** để quay lại hành động trước đó không áp dụng lệnh này tiếp tục thực hiện các lệnh tiếp theo.

### CHẾ ĐỘ HÒA TRỘN ADD VÀ SUBTRACT

Chế độ hòa trộn Add và Subtract chỉ có hiệu quả cho lệnh Apply Image và Calculations.

**Add:** Cộng giá trị pixels của hai kênh. Đây là phương pháp lý tưởng để kết hợp những ảnh không chồng màu vào hai kênh. Những giá trị pixels càng cao biểu thị màu càng sáng, việc cộng thêm pixels chồng nhau vào kênh sẽ làm ảnh sáng lên. Các vùng đen ở hai kênh vẫn giữ sắc đen ( $0 + 0 = 0$ ), màu trắng trong mỗi kênh vẫn là trắng ( $255 + \text{giá trị bất kỳ} > = 255$ ).



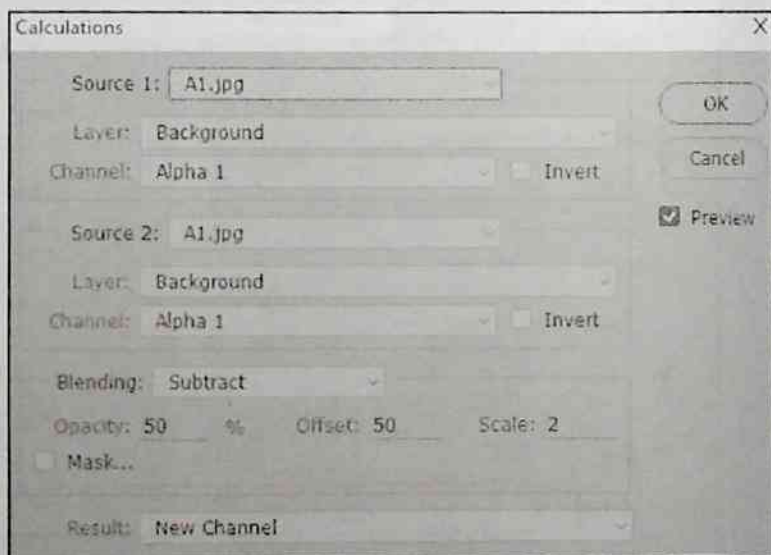
Chế độ hòa trộn **Add** sẽ chia tổng giá trị pixels cho giá trị **Scale**, sau đó cộng giá trị **Offset** vào kết quả tìm được. Ví dụ, nếu muốn tìm trung bình cộng của các pixels ở cả hai kênh, chỉ việc cộng chúng chia cho 2 và không nhập giá trị vào **Offset**.

Thừa số **Scale** có thể là một số bất kỳ giữa 1000 và 2000. Giá trị **Scale** càng cao, hình ảnh càng sậm màu. Giá trị **Offset** càng nhạt hoặc làm sậm màu các pixels của kênh đích bằng một giá trị với độ chói bất kỳ trong khoảng + 255 đến - 255. Giá trị âm làm hình ảnh sậm đi, giá trị dương làm ảnh sáng lên. Thiết lập các giá trị như hình dưới, nhấp nút **OK**.

Ta được kết quả như hình.



**Subtract:** Trừ đi các giá trị pixels trong kênh nguồn khỏi các pixels tương ứng trong kênh đích. Giống như với chế độ **Add**, kết quả được chia cho thừa số **Scale** và cộng với giá trị **Offset**. Thừa số **Scale** có thể là giá trị bất kỳ từ 1000 đến 2000.



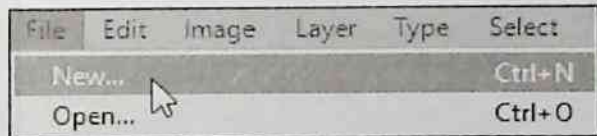
Giá trị **Offset** cho phép chiếu sáng hoặc làm tối các pixels của kênh đích bằng giá trị trong khoảng +255 đến -255. Kết quả có được như hình sau:



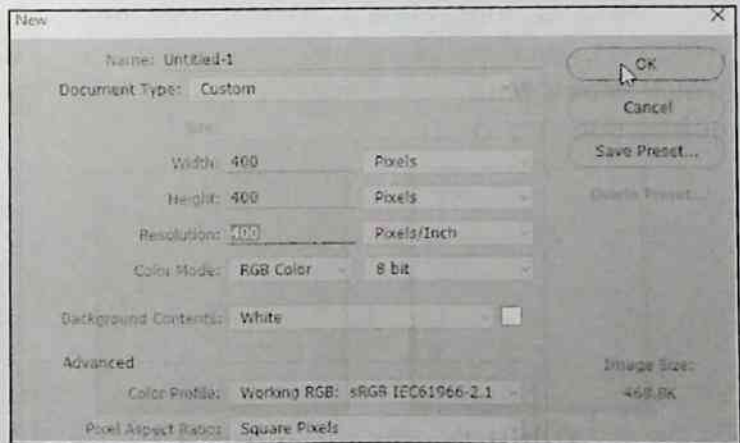
### CHẾ ĐỘ QUICK MASK

Chế độ **Quick Mask** cho phép tạo mặt nạ tạm thời cho ảnh, sử dụng mặt nạ tạm thời khi không muốn lưu mặt nạ về sau. Chế độ **Quick Mask** tạo mặt nạ giúp hiệu chỉnh vùng chọn mà vẫn có thể xem ảnh và có thể sử dụng tất cả các công cụ cũng như bộ lọc Photoshop để chỉnh sửa mặt nạ trong chế độ **Quick Mask**. Trong ví dụ sau, các bạn sẽ tạo vùng chọn hình chữ nhật bằng công cụ **Rectangular Marquee Tool**, sau đó sử dụng chế độ **Quick Mask** mở rộng vùng chọn hoặc thu nhỏ vùng chọn. Đầu tiên, đóng hết các cửa sổ file ảnh đang hiển thị trên màn hình làm việc (đã được sử dụng để thử nghiệm các lệnh trên).

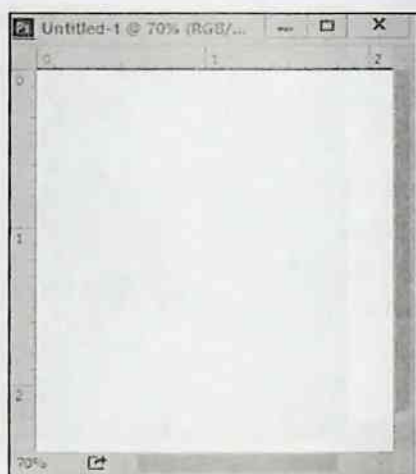
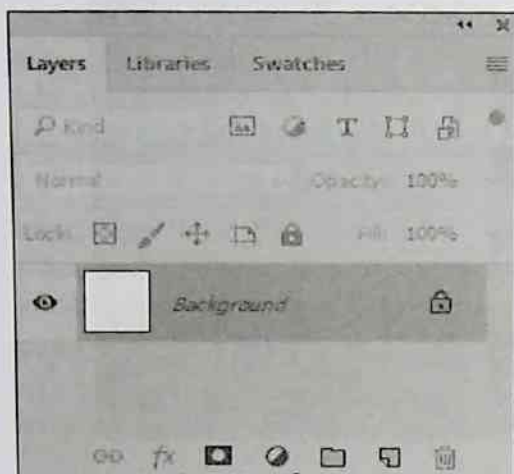
Chọn **File > New** (hay nhấn tổ hợp phím **Ctrl + N** để chọn nhanh lệnh này). Hộp thoại **New** xuất hiện,



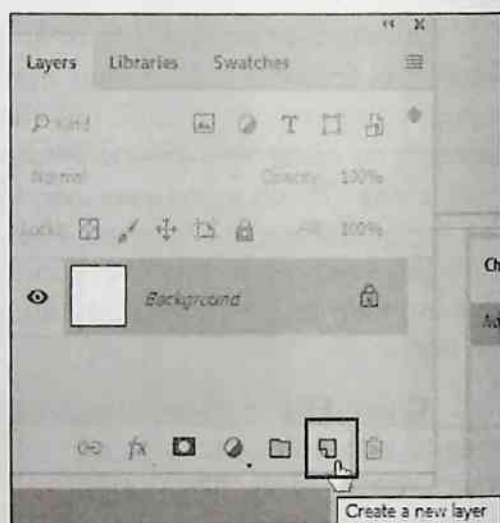
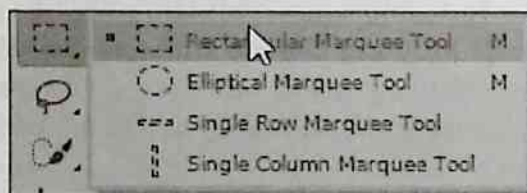
Nhập các thông số vào khung **With**: 400 pixels; **Height**: 400 pixels; **Resolution**: 400; **Color Mode**: RGB Color; **Background Contents**: White. Đặt tên file mới trong khung **Name** là **AP DUNG**, thiết đặt xong nhấn nút **OK**.



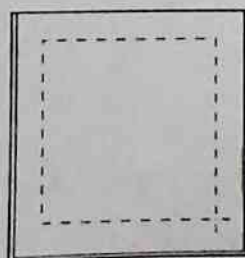
File **AP DUNG** xuất hiện trong màn hình làm việc. Trong bảng **Layers**, nhấn biểu tượng **Create a new layer** để tạo layer mới.



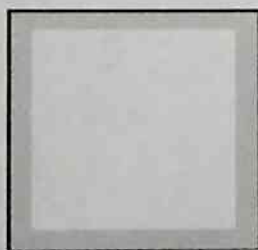
Một layer xuất hiện với tên **Layer 1**. Dùng công cụ **Rectangular Marquee Tool** (hay nhấn phím **M**) tạo vùng chọn.



Kéo vẽ vùng chọn hình chữ nhật như (HÌNH 1). Sau đó, nhấp biểu tượng **Edit in Quick Mask Mode** trên thanh công cụ. Kết quả có được (HÌNH 2).



(HÌNH 1)

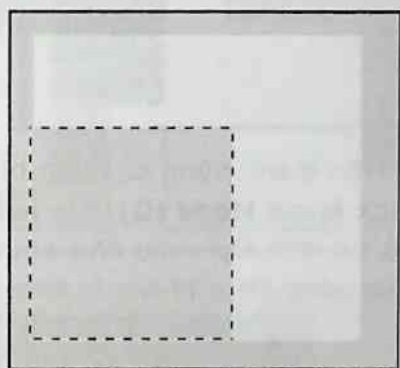
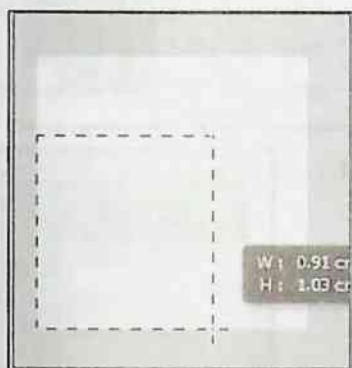
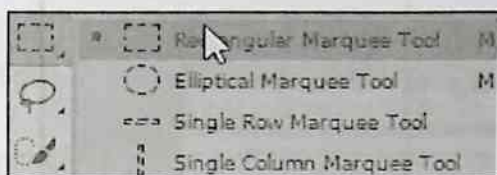


(HÌNH 2)

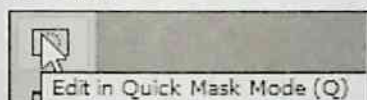


Lúc này, hộp màu **Set foreground color** và **Set background color** trở về dạng mặc định đen trắng.

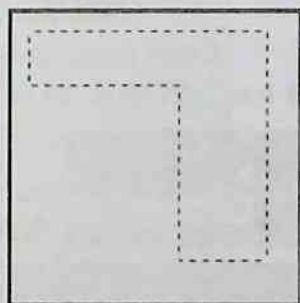
Dùng công cụ **Rectangular Marquee Tool** (hay nhấn phím **M**) kéo tạo vùng chọn hình chữ nhật tại vị trí như hình dưới. Nhấn tổ hợp phím **Alt + Delete** để tô màu.



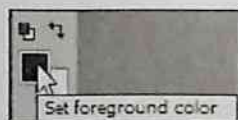
Tiếp theo, trên thanh công cụ nhấp chọn tắt công cụ **Edit in Standard Mode** (hay nhấn phím **Q** trên bàn phím để chọn nhanh lệnh này).



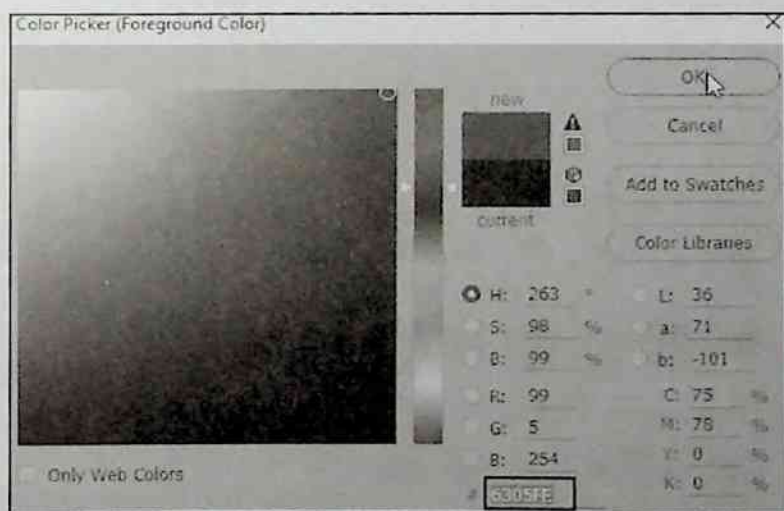
Kết quả có được như hình bên.



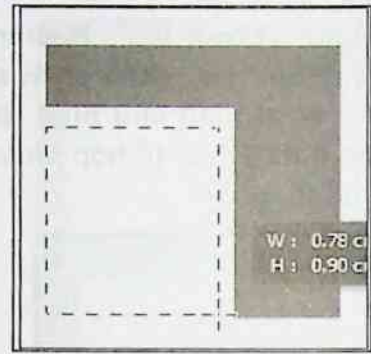
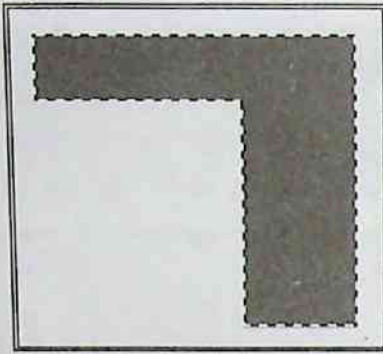
Nhấp ô **Set foreground color** chọn màu tô.



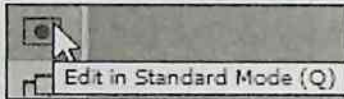
Hộp thoại **Color Picker** xuất hiện, chọn màu ứng với các thông số **#6305fe**.



Nhấn tổ hợp phím **Alt + Delete** tô màu **Foreground** cho vùng chọn. Với công cụ **Rectangular Marquee Tool** đang được chọn, kéo để tạo tiếp một vùng chọn hình chữ nhật.



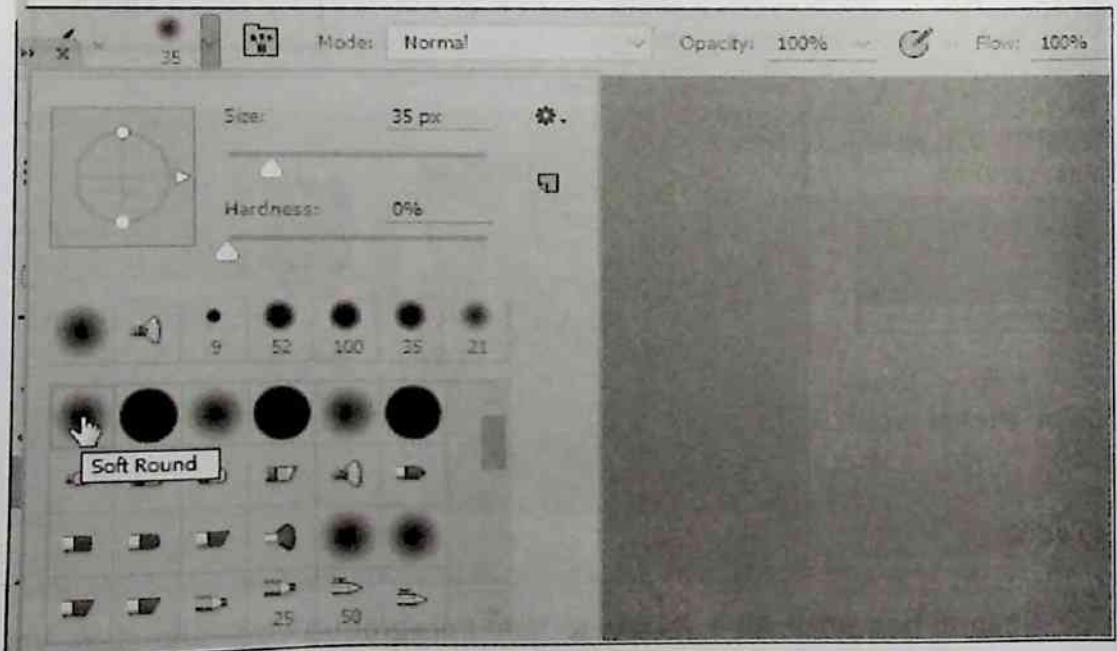
Trên thanh công cụ nhấp biểu tượng **Edit** in **Quick Mask Mode (Q)**. File ảnh làm việc lúc này sẽ có một lớp màu che khuất tất cả ảnh, chỉ chứa vùng chọn không bị che.



Chọn công cụ **Brush Tool** (hay nhấn phím **B** trên bàn phím để chọn nhanh công cụ này).

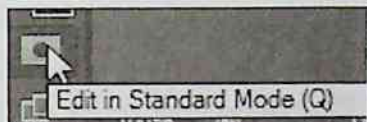


Trên thanh thuộc tính, nhấp mũi tên hướng xuống trong ô **Brush**, chọn cọ **Soft Round**, thiết lập thông số: **Size= 35 px; Mode: Normal; Opacity= 100%; Flow= 100%**.

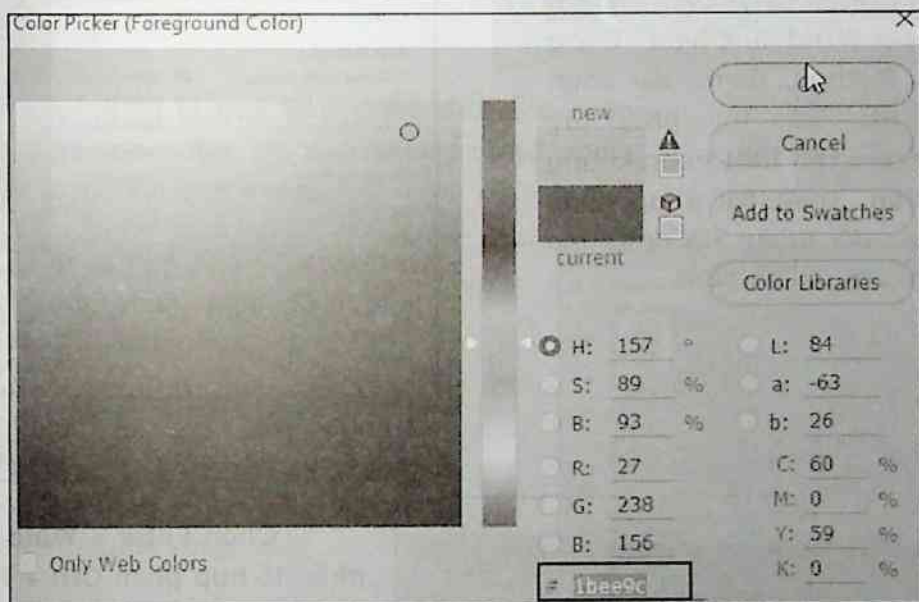
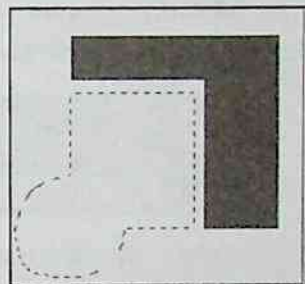
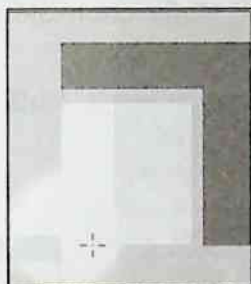


Từ dạng mặc định đen trắng của hộp màu **Set foreground color** và **Set background color**, nhấn phím **X** chuyển đổi màu qua lại giữa hai hộp màu này.

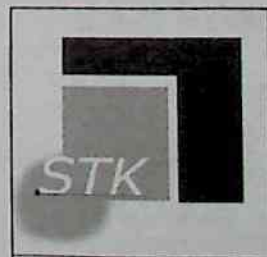
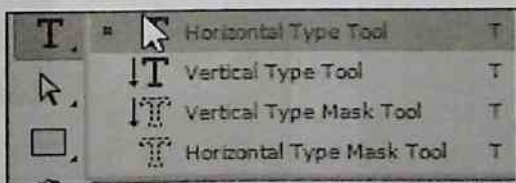
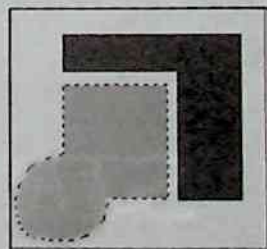
Dùng Brush tô màu như hình minh họa. Trên thanh công cụ nhấp tắt biểu tượng **Edit in Standard Mode (Q)**.



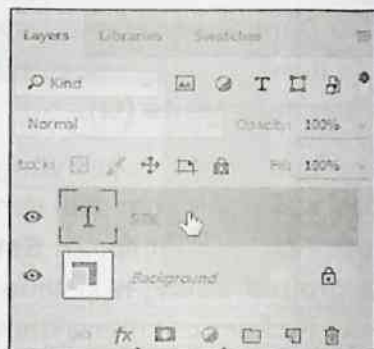
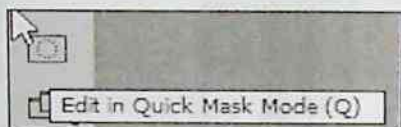
Lúc này một vùng chọn xuất hiện trên file làm việc. Tiếp tục nhấp ô **Set foreground color**, hộp thoại **Color Picker** xuất hiện. Thiết lập thông số **#1bee9c**, xong nhấp nút **OK**.



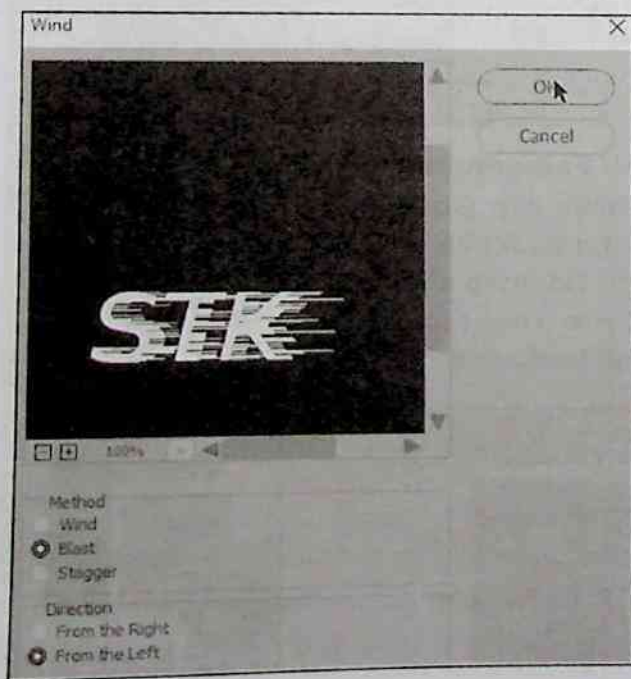
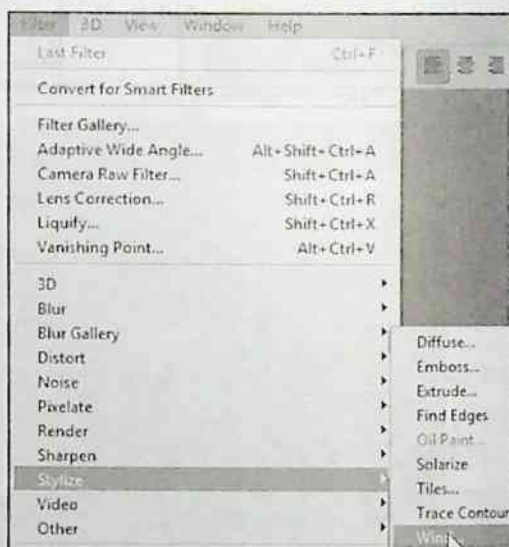
Nhấn **Alt + Delete** để tô màu **Foreground** cho vùng chọn, sau khi tô màu xong nhấn tiếp **Ctrl + D** khử vùng chọn. Ta được kết quả như hình bên. Tiếp tục thử nghiệm với việc áp dụng bộ lọc trong chế độ **Quick Mask**. Chọn **Horizontal Type Tool** tạo văn bản. Chọn font và kích cỡ trên thanh thuộc tính.



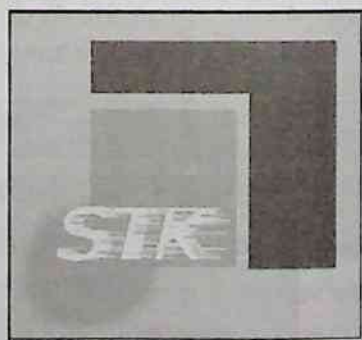
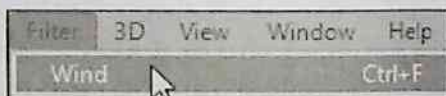
Nhấp **Enter** để chuyển văn bản về dạng ảnh, trong bảng **Layers** nhấn giữ phím **Ctrl** đồng thời nhấp ô **Layer thumbnail** của layer **STK** để gọi vùng chọn. Nhấp chọn biểu tượng **Edit in Quick Mask Mode (Q)**.



Trên thanh trình đơn chọn **Filter > Stylize > Wind**, hộp thoại **Wind** xuất hiện. Trong khung **Method**, đánh dấu chọn vào **Blast**. Tiếp tục, nhấp tùy chọn **From the Left** trong khung **Direction**. Thiết đặt xong nhấp nút **OK**, đối tượng đã được tạo hiệu ứng như hình dưới:

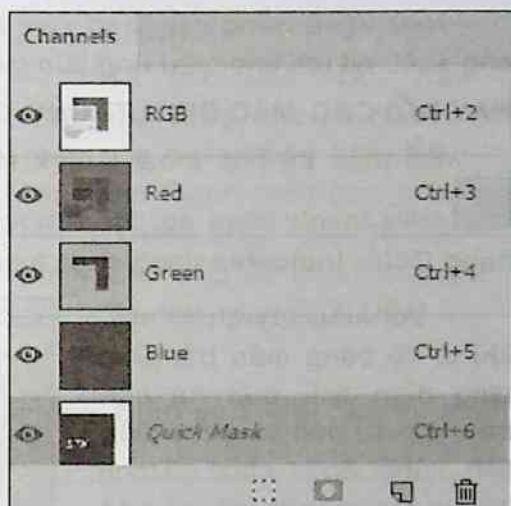


Chọn **Filter > Wind** (hay nhấn tổ hợp phím **Ctrl + F**) để áp dụng hiệu ứng **Wind** lần nữa, kết quả như hình dưới:

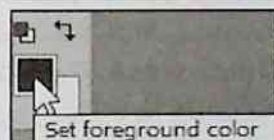


Trong bảng **Channels**, lúc này vùng chọn tạm xuất hiện khi đang làm việc ở chế độ **Quick Mask**. Tuy nhiên, thực hiện mọi công việc chỉnh sửa mặt nạ trong cửa sổ ảnh.

Nhấp chọn tắt biểu tượng **Edit in Standard Mode (Q)**.

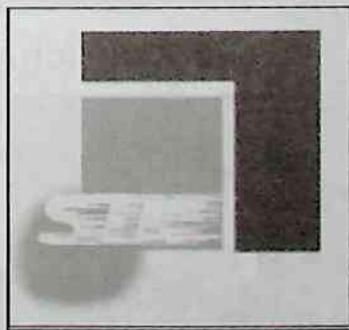
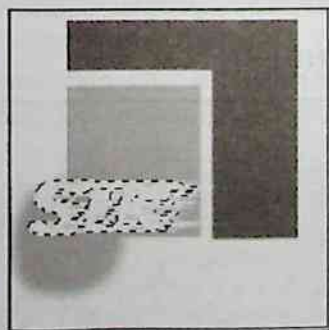


Nhấn phím **D** trên bàn phím đưa hộp màu **Set foreground color** và **Set background color** về dạng mặc định đen trắng.



Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + Delete** tô màu vùng chọn, nhấn tổ hợp phím **Ctrl + D** khử vùng chọn.

Qua các ví dụ minh họa ở trên khi chuyển từ chế làm việc bình thường sang chế độ **Quick Mask** sẽ có một lớp màu hồng che khuất và bảo vệ bên ngoài vùng chọn.




Vùng chọn lúc này không được mặt nạ che khuất. Theo mặc định, chế độ **Quick Mask** tô màu vùng được bảo vệ bằng màu hồng với độ mờ đục là 50%.

Vẫn có thể nhìn thấy được ảnh bên dưới lớp che phủ này, nên dễ dàng thực hiện các thao tác hiệu chỉnh. Ở chế độ **Quick Mask**, nếu tô màu đen sẽ thu nhỏ vùng chọn, nếu tô màu trắng sẽ cộng thêm vùng chọn.

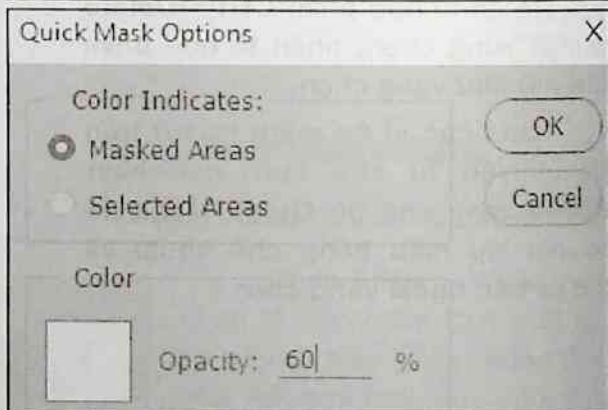
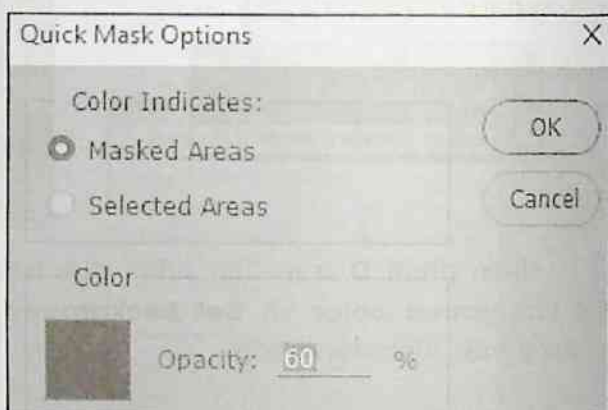
Nếu tô vẽ bằng các màu xám hoặc các màu khác sẽ tạo nên vùng nửa trong suốt, có ích cho hiệu ứng làm mờ ria hay khủ răng cưa.

### THAY ĐỔI CÁC MẶT ĐỊNH TRONG QUICK MASK

Để hiển thị hộp thoại **Quick Mask Options**, nhấp đúp vào biểu tượng  trên thanh công cụ. Hộp thoại **Quick Mask Options** xuất hiện, trong khung **Color Indicates** đang chọn kiểu **Selected Areas**.

Với kiểu tùy chọn này, khi tô vẽ bằng màu trắng sẽ tăng diện tích mặt nạ còn nếu tô màu đen sẽ giảm diện tích vùng được chọn. Trong khung **Color**, cửa sổ màu đỏ là màu mặt nạ cho chế độ **Quick Mask**. Độ mờ của màu mặt nạ chọn là 60%.

Trường hợp này, trong khung **Color Indicates** đang chọn kiểu **Masked Areas**. Với kiểu tùy chọn này, khi tô vẽ bằng màu đen sẽ tăng diện tích mặt nạ còn nếu tô màu trắng sẽ giảm diện tích vùng được chọn. Trong khung **Color**, cửa sổ màu trắng là màu mặt nạ cho chế độ **Quick Mask**. Độ mờ của màu mặt nạ chọn là 60%.



### BÀI TẬP TẠO VÙNG CHỌN VỚI KÈNH (CHANNELS)

Bài tập hướng dẫn các bạn sử dụng kênh và mặt nạ, các thao tác làm việc đều thực hiện trên bảng **Channels** và **Quick Mask**. Sau khi thực hành, các bạn sẽ hiểu rõ phần lý thuyết (Channels).



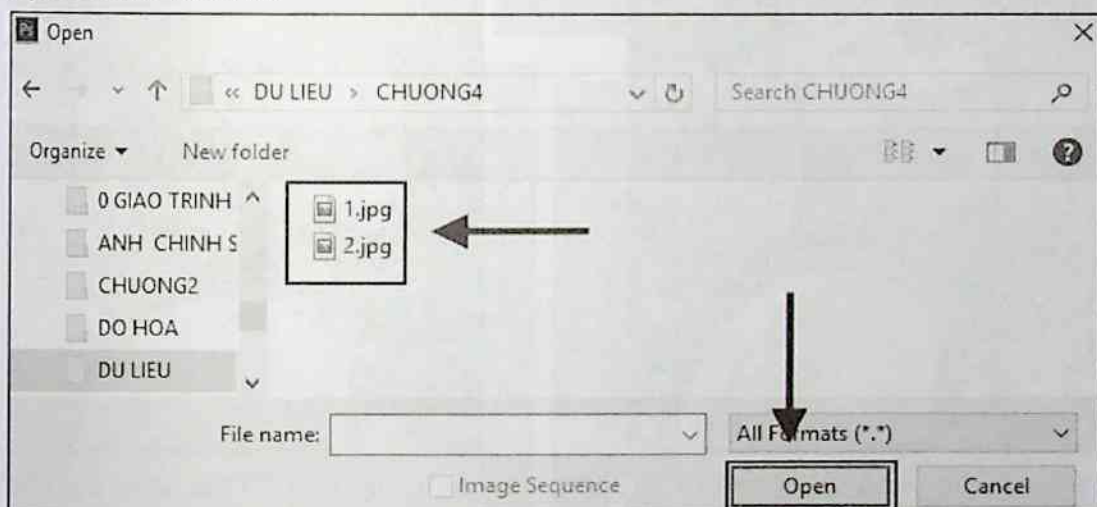
ẢNH BAN ĐẦU



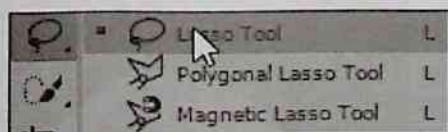
### ẢNH KẾT THÚC

Từ ảnh ban đầu, tiến hành tạo vùng chọn cho cô gái và ghép vào cảnh đồng hoa. Đầu tiên, trên thanh trình đơn chọn **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** để chọn đường dẫn đến thư mục **DU LIEU > CHUONG4**.

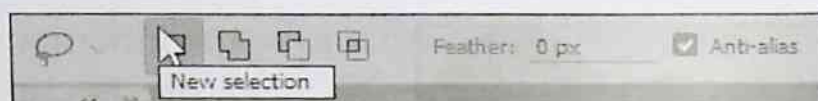
Nhấn giữ phím **Ctrl** nhấp chọn vào file ảnh **1.jpg** và **2.jpg**, sau đó nhấn **Open** để mở file ảnh.



Quan sát ảnh **1.jpg**, việc khó nhất là tạo vùng chọn cho tóc của cô gái. Bài tập này thuộc dạng phức tạp, chúng ta sẽ kết hợp kênh **Channels** và tính năng của Photoshop CC là **Refine Edge** để thực hiện. Để có thể làm việc trên kênh Channels, trước tiên cần tạo vùng chọn bằng một công cụ chọn bất kỳ. Ở đây, ta chọn công cụ **Lasso Tool (L)**.

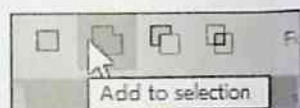


Trên thanh thuộc tính, thiết lập dạng mặc định như sau: Chọn thuộc tính thứ nhất **New Selection**, điều chỉnh nét cọ **Feather = 0px**.



Đặt công cụ **Lasso** tạo vùng chọn xung quanh ảnh cô gái, ta được kết quả như hình dưới.

Chọn thuộc tính thứ hai **Add to selection** để cộng thêm vùng chọn.



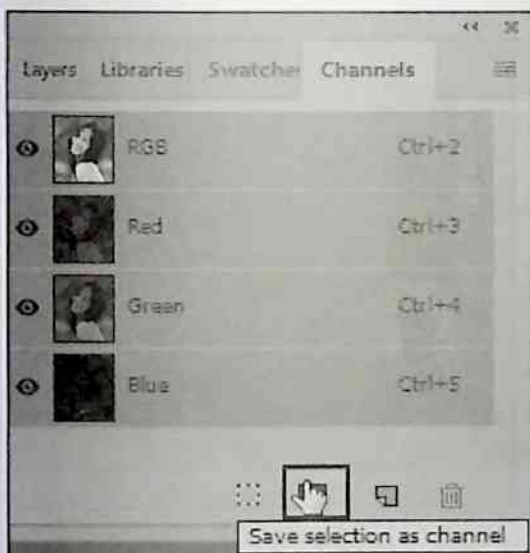
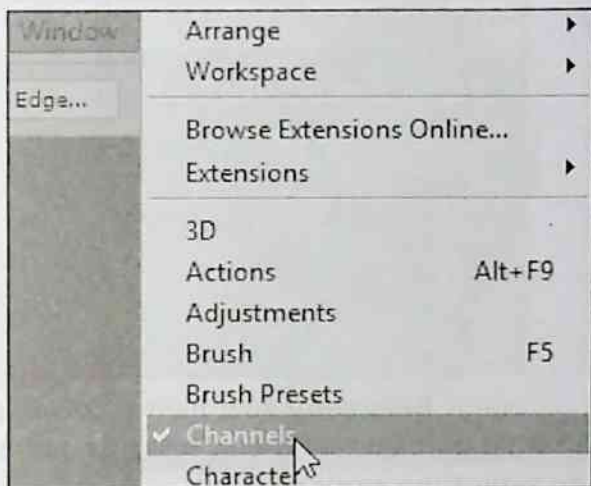
Dùng công cụ khoanh tròn thêm vào vùng tóc của cô gái, thao tác như hình minh họa dưới. Ta có kết quả như sau:



Bây giờ chúng ta mới áp dụng kênh để xử lý, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Window > Channels**.

Bảng **Channels** xuất hiện trên cửa sổ làm việc, kênh hiển thị 4 kênh màu.

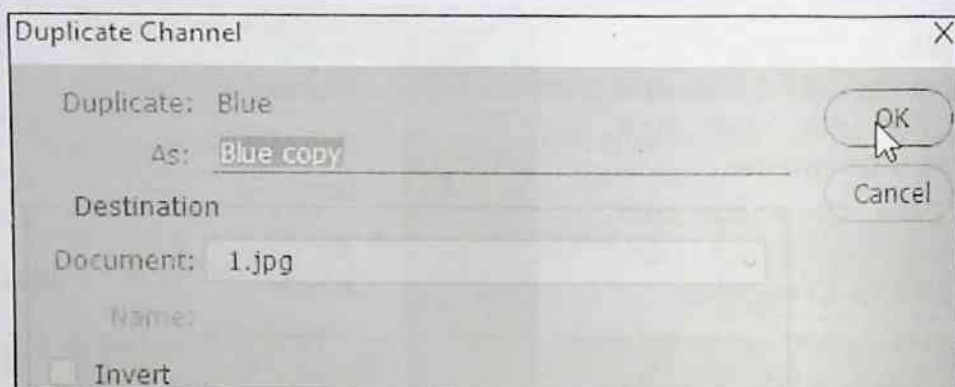
Nhấp chọn vào biểu tượng **Save Selection as Channels** ở cuối bảng, kênh **Alpha1** sẽ xuất hiện trong bảng **Channels**.



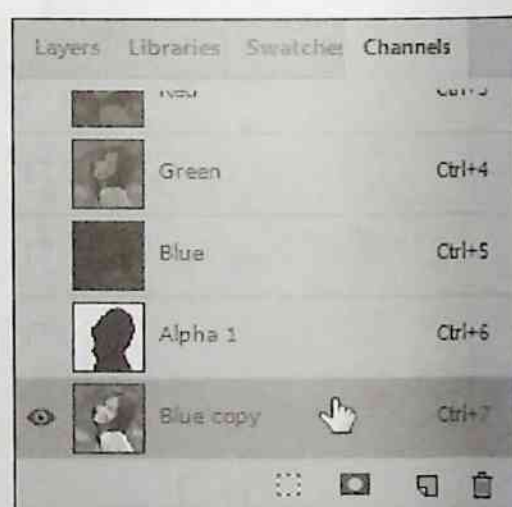
Tiếp theo, trên bảng **Channels** chọn và nhấp phải con trỏ vào kênh **Blue**. Chọn lệnh **Duplicate Channel...** trong bảng danh sách.

Hộp thoại **Duplicate Channel** xuất hiện, giữ nguyên dạng mặc định trên bảng sau đó nhấp chọn **OK**.

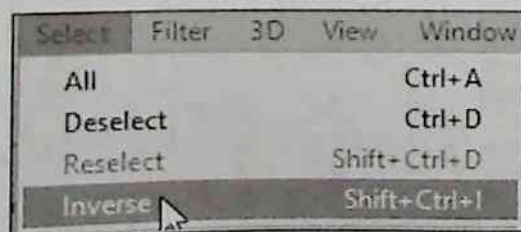




Kênh **Blue copy** xuất hiện ở cuối bảng, nhấp chọn vào kênh **Blue copy** và tắt tất cả biểu tượng con mắt trên những kênh khác. Chúng ta sẽ thao tác trên kênh **Blue copy** này.



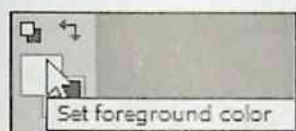
Quay trở lại cửa sổ làm việc, ta sẽ phải đảo ngược vùng chọn bằng cách: Chọn lệnh **Select > Inverse** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + I**.



Vùng chọn được đảo ngược như hình bên.

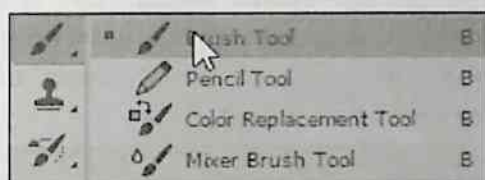


Nhấn phím **X** trên bàn phím để hộp màu **Set foreground color** trở về dạng mặc định màu trắng, hộp màu **Set background color** trở về dạng mặc định màu đen.

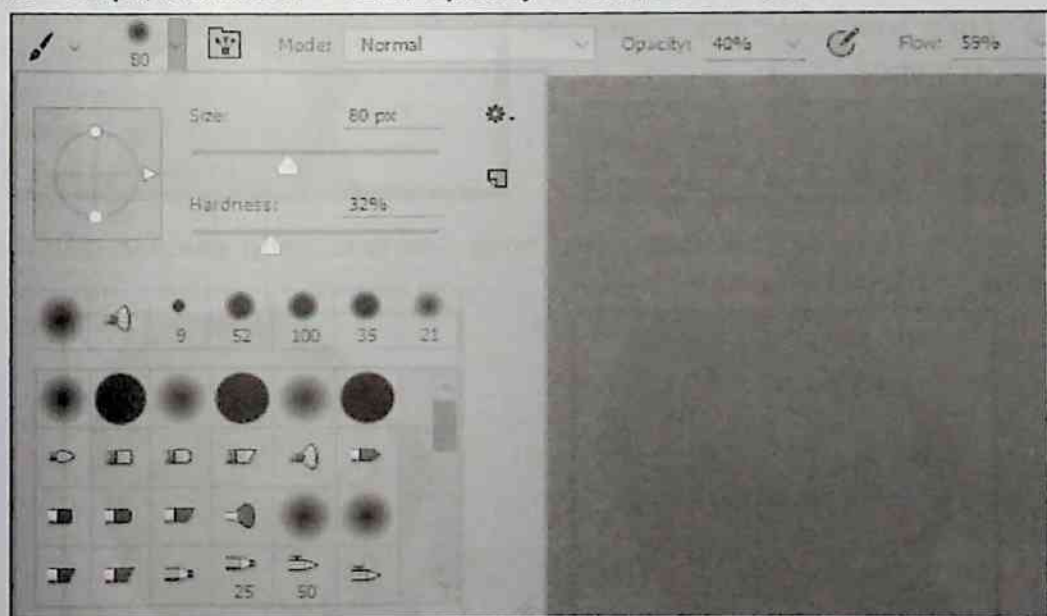


Nhấn tổ hợp phím **Alt + Delete** để tô màu trắng cho toàn bộ vùng được chọn trong hình.

Trên thanh công cụ nhấp chọn công cụ **Brush Tool** (biểu tượng nét cọ), vẫn chọn màu trắng cho hộp màu **Set foreground color**



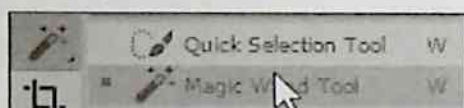
Nhấp chọn vào biểu tượng hình tam giác trên thanh thuộc tính, chọn **Size = 80 px; Hardness = 32%; Opacity = 40%; Flow = 59%**.



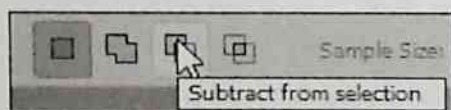
Nhấn tổ hợp phím **Ctrl + D** để bỏ vùng chọn, chúng ta sẽ dùng công cụ **brush** tô màu lên tóc của ảnh mẫu. Sử dụng hai phím “[” (thu nhỏ) và “]” (phóng to) điều chỉnh kích thước cho phù hợp, bạn tô càng khéo thì vùng chọn của bạn càng chính xác.



Trên thanh công cụ chọn **Magic Wand Tool** hoặc nhấn nhanh phím **W**, nhấp chọn vào vùng nền màu trắng như hình.



Chọn lại công cụ **Lasso Tool** (**L**), nhấp vào thuộc tính **Subtract from selection**.

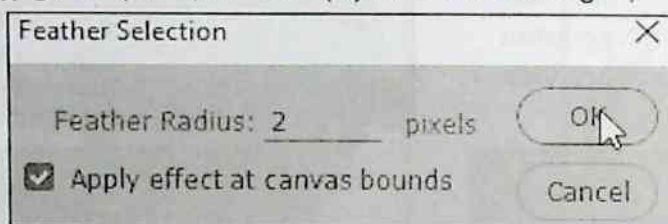


Dùng công cụ khoanh tròn lên bông hoa màu trắng của ảnh mẫu cho đến khi có kết quả như hình.



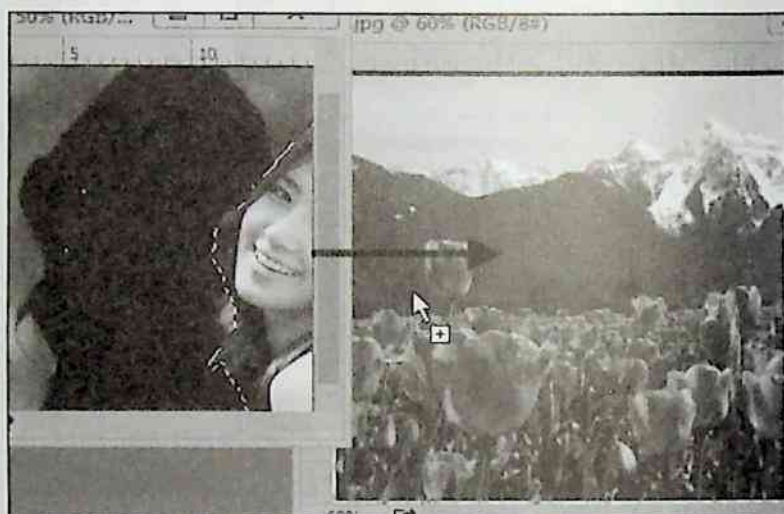


Hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện, nhập giá trị **Feather Radius = 2 pixels**, sau đó nhấp chọn **OK** để thoát khỏi hộp thoại. Để ghép ảnh **1.jpg** sang ảnh **2.jpg**, nhấp chọn **Move (V)** trên thanh công cụ.



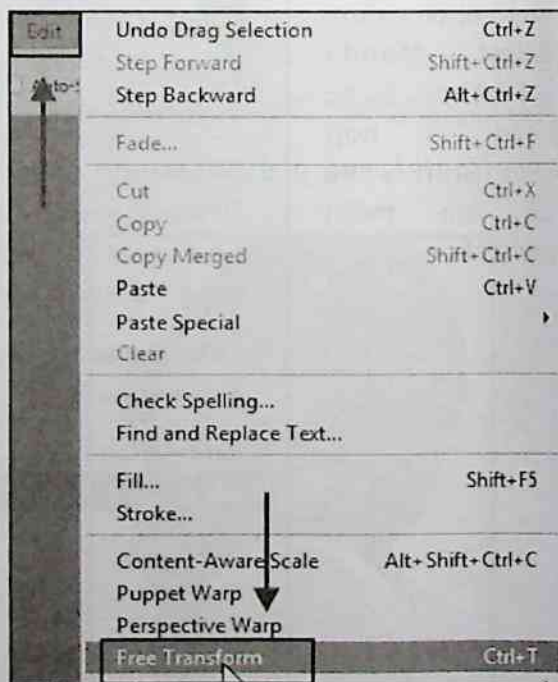
Đặt công cụ **Move** vào vùng chọn ảnh **1.jpg**, nhấp chọn và kéo sang file ảnh **2.jpg** như hình minh họa.

Trên thanh trình đơn chọn lệnh **Edit > Free Transform** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để mở khung **transform**.



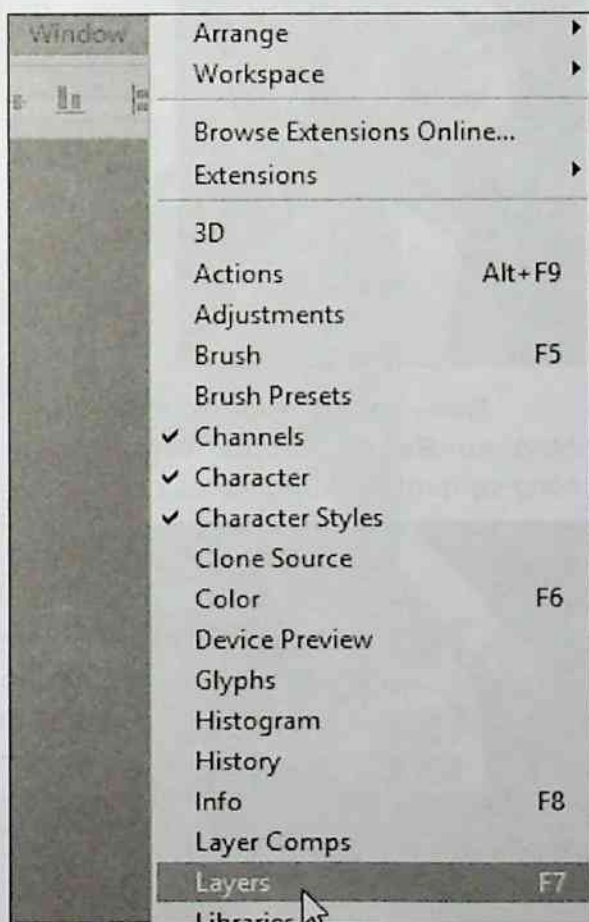
Khung **transform** xuất hiện trên màn hình, nhấn giữ phím **Shift** và nhấp chuột vào một trong 4 góc của khung để điều chỉnh kích thước ảnh cho phù hợp.

Nhấn **Enter** để bỏ khung **Transform**, ta có kết quả như hình trang bên.

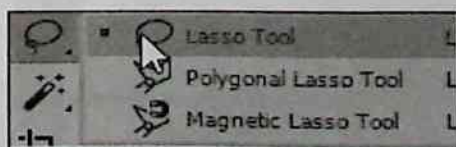




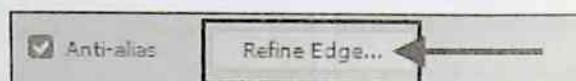
Tạo vùng chọn bằng kênh **Channels** đòi hỏi sự khéo léo của bạn, đối với những bạn chưa sử dụng quen kênh **Channels**, có thể sử dụng tính năng mới **Refine Edge** để dễ chỉnh sửa hơn. Đầu tiên, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Window > Layers** hoặc nhấn nhanh phím **F7** để mở bảng **Layers**, layer cô bé xuất hiện trong bảng, nhấn giữ phím **Ctrl** và nhấp chọn vào **Layer 1**.



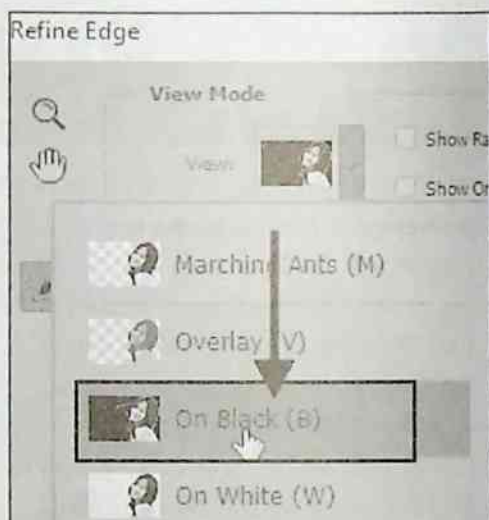
Để hiển thị thuộc tính **Refine Edge**, nhấp chọn vào bất kỳ một trong những công cụ tạo vùng chọn, ở đây ta chọn công cụ **Lasso Tool (L)**.



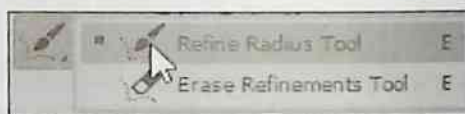
Trên thanh thuộc tính, nhấp chọn vào thuộc tính **Refine Edge**.



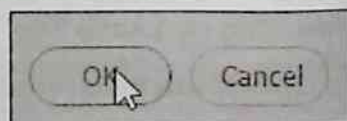
Hộp thoại **Refine Edge** xuất hiện, trong mục **View** nhấp chọn vào biểu tượng tam giác và chọn chế độ hiển thị **On Black**. Vùng chọn trên ảnh biến mất và màu nền của ảnh trở thành màu đen, ta thấy tóc của cô gái vẫn còn những đốm lem.



Trong bảng **Refine Edge** chọn công cụ **Refine Radius Tool (E)**, đặt công cụ quét lên vùng tóc của cô gái.



Sau khi đã xử lý xong, nhấp chọn **OK** để thoát khỏi hộp thoại **Refine Edge**. Ta được kết quả như hình trang bên.





Nhấn **Ctrl + D** để bỏ vùng chọn, hình dưới là kết quả cuối cùng.



### BÀI TẬP TẠO VÙNG CHỌN VỚI QUICK MASK.

Trong bài tập vừa rồi, các bạn đã được hướng dẫn cách tạo vùng chọn bằng kênh **Channels**. Phần thực hành tiếp theo chúng ta sẽ làm quen với một phương pháp tạo vùng chọn mới với mặt nạ **Quick Mask**.

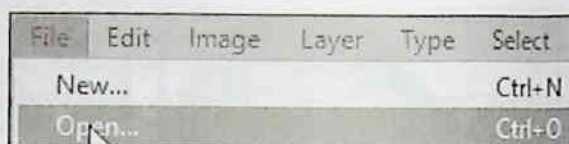


ẢNH BAN ĐẦU

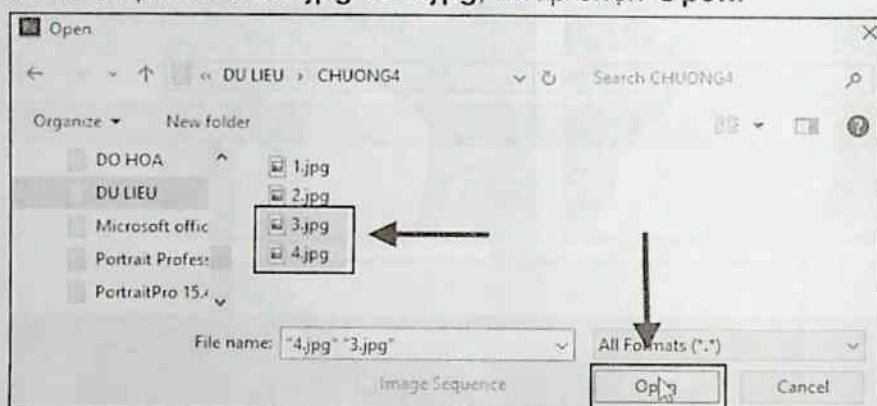


ẢNH KẾT THÚC

Đầu tiên, chọn **File > Open** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + O** để mở file ảnh thực hành. Hộp thoại **Open** xuất hiện.

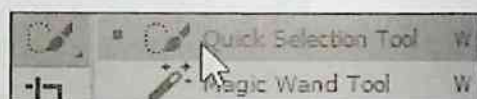


Chọn đường dẫn đến file lưu ảnh thực hành **DU LIEU > CHUONG 4**. Nhấn giữ **Ctrl** chọn file ảnh **3.jpg** và **4.jpg**, nhấp chọn **Open**.



Để tạo mặt nạ **Quick Mask**, trước tiên chúng ta phải tạo một vùng chọn có sẵn cho đối tượng.

Trên thanh công cụ, nhấp chọn vào công cụ **Quick Selection Tool (W)**.



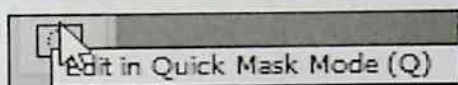
Trên thanh thuộc tính thiết lập, nhấp chọn vào thuộc tính thứ hai **Add to Selection** (thuộc tính cộng thêm vùng chọn), kích thước cọ **Size = 60 px**.



Với bức ảnh này, chúng ta sẽ không tạo vùng chọn trực tiếp lên chiếc xe hơi mà tạo vùng chọn cho phần nền xung quanh, dùng công cụ nhấp chọn vào phần nền, kéo rê con trỏ để có vùng chọn như hình minh họa.



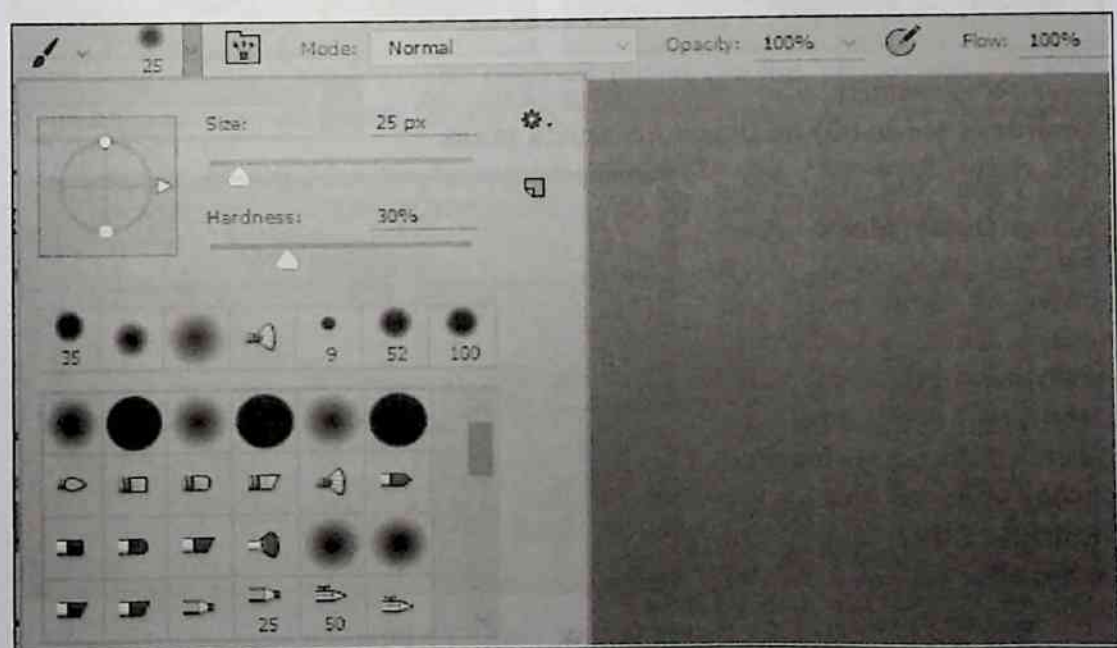
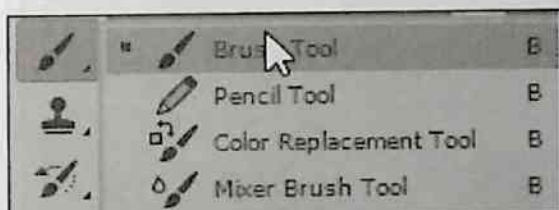
Tiếp theo, chọn biểu tượng **Edit in Quick Mask Mode (Q)** cuối cùng trên thanh công cụ hoặc nhấn **Q** trên bàn phím.



Nhìn hình minh họa ta thấy, ảnh chiếc xe hơi đã được bao quanh vùng chọn bởi màu đỏ nhưng vẫn còn một số vùng màu vàng hiển thị ra một số vùng trước đầu xe hơi (đó là những vùng chưa được chọn).

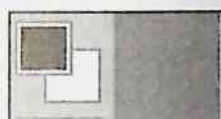


Trên thanh công cụ nhấp chọn **Brush Tool** hoặc nhấn phím **B**, trên thanh thuộc tính thiết lập thông số như sau: **Size = 25px**; **Hardness = 30%**; **Mode: Normal**; **Opacity = 100%**; **Flow = 100%**.





Trong quá trình tô nếu bị lem vào vùng bên trong, nhấn phím **X** để thay đổi bảng màu trên thanh công cụ.



Dùng công cụ xóa những vùng màu bị lem, lập tức màu sẽ được xóa, sau khi xóa nhấn phím **D** để tiếp tục thao tác trước đó. Ta có kết quả cuối cùng như sau:



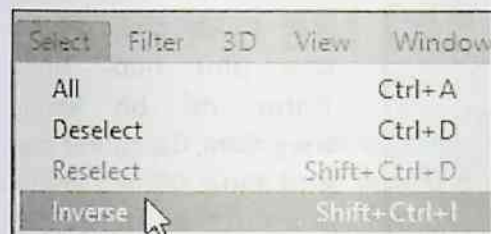
Nhấp chọn vào biểu tượng **Edit in Standard Mode (Q)** để thoát khỏi **Quick Mask**.



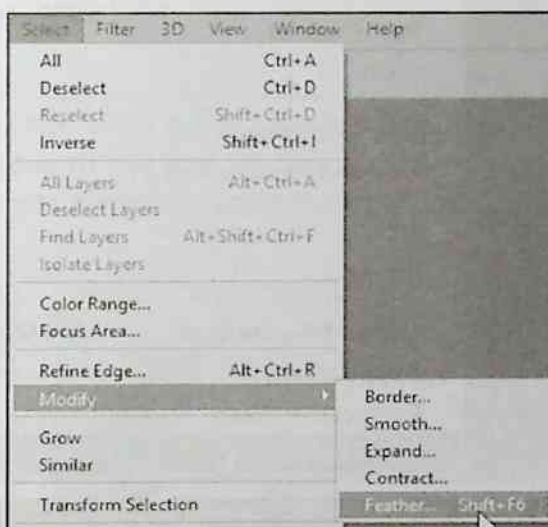
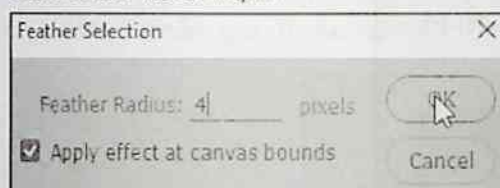
Sau khi tắt biểu tượng **Quick Mask**, quan sát trên giao diện, vùng chọn sẽ xuất hiện bao quanh chiếc xe hơi như hình minh họa. Tiếp theo, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Select > Inverse** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + Ctrl + I** để đảo vùng chọn.



Bây giờ chúng ta đã có vùng chọn chiếc xe hơi.

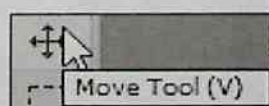


Chọn tiếp lệnh **Select > Modify > Feather...** hoặc nhấn tổ hợp phím **Shift + F6** để làm mềm vùng chọn. Hộp thoại **Feather Selection** xuất hiện.

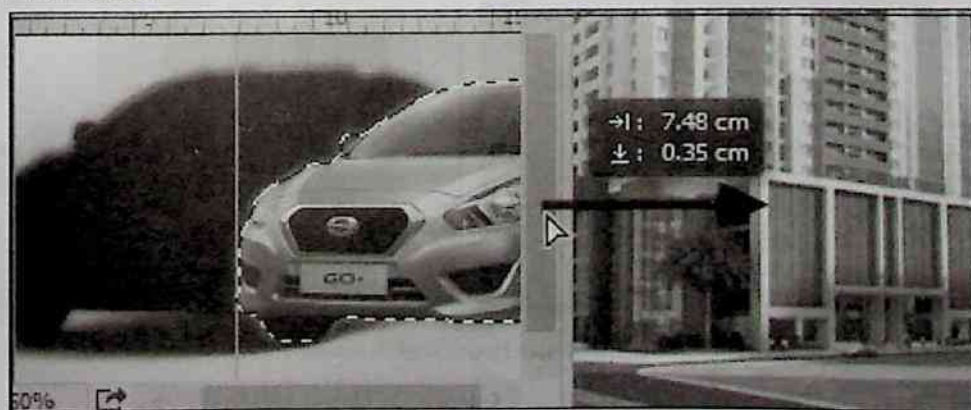


Thiết lập thông số **Feather Radius = 4 pixels** sau đó nhấp chọn **OK**.

Tiếp theo, trên thanh công cụ nhấp chọn vào **Move Tool (V)** để ghép ảnh. Đặt công cụ **Move** vào file ảnh **1a.jpg** kéo sang file ảnh **2a.jpg** như hình minh họa.



File ảnh **1a.jpg** có kích thước to hơn ảnh **2a.jpg**, trên thanh trình đơn chọn lệnh **Edit > Free Transform** hoặc nhấn tổ hợp phím **Ctrl + T** để điều chỉnh kích thước.



Edit	Undo Drag Selection	Ctrl+Z
Auto-	Step Forward	Shift+Ctrl+Z
	Step Backward	Alt+Ctrl+Z
	Fade...	Shift+Ctrl+F
	Cut	Ctrl+X
	Copy	Ctrl+C
	Copy Merged	Shift+Ctrl+C
	Paste	Ctrl+V
	Paste Special	
	Clear	
	Check Spelling...	
	Find and Replace Text...	
	Fill...	Shift+F5
	Stroke...	
	Content-Aware Scale	Alt+Shift+Ctrl+C
	Puppet Warp	
	Perspective Warp	
	Free Transform	Ctrl+T

Khung Transform xuất hiện, nhấn giữ phím **Shift** điều chỉnh kích thước chiếc xe hơi cho phù hợp. Nhấn **Enter** để bỏ khung transform, ta có kết quả như sau.



Chọn **Save > As** để lưu kết quả thực hành.