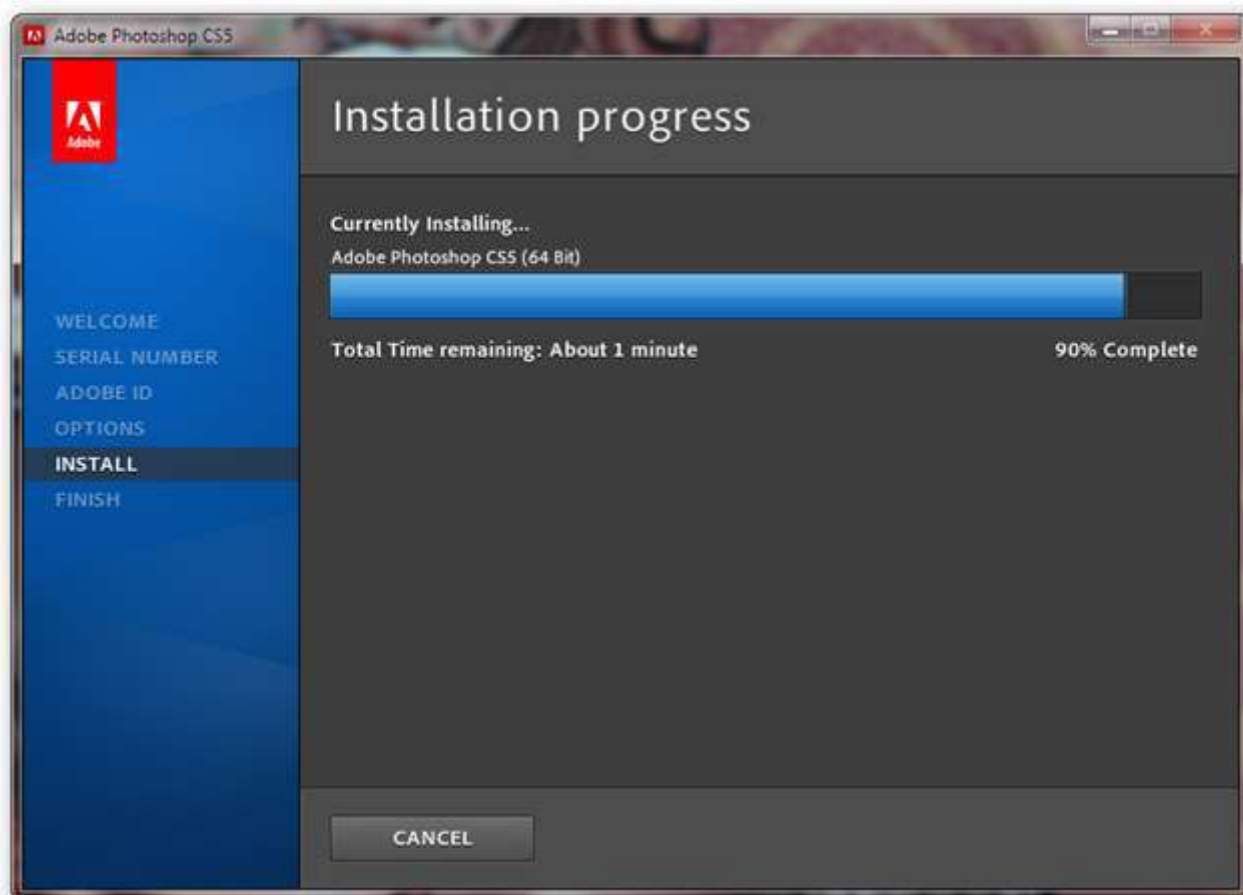
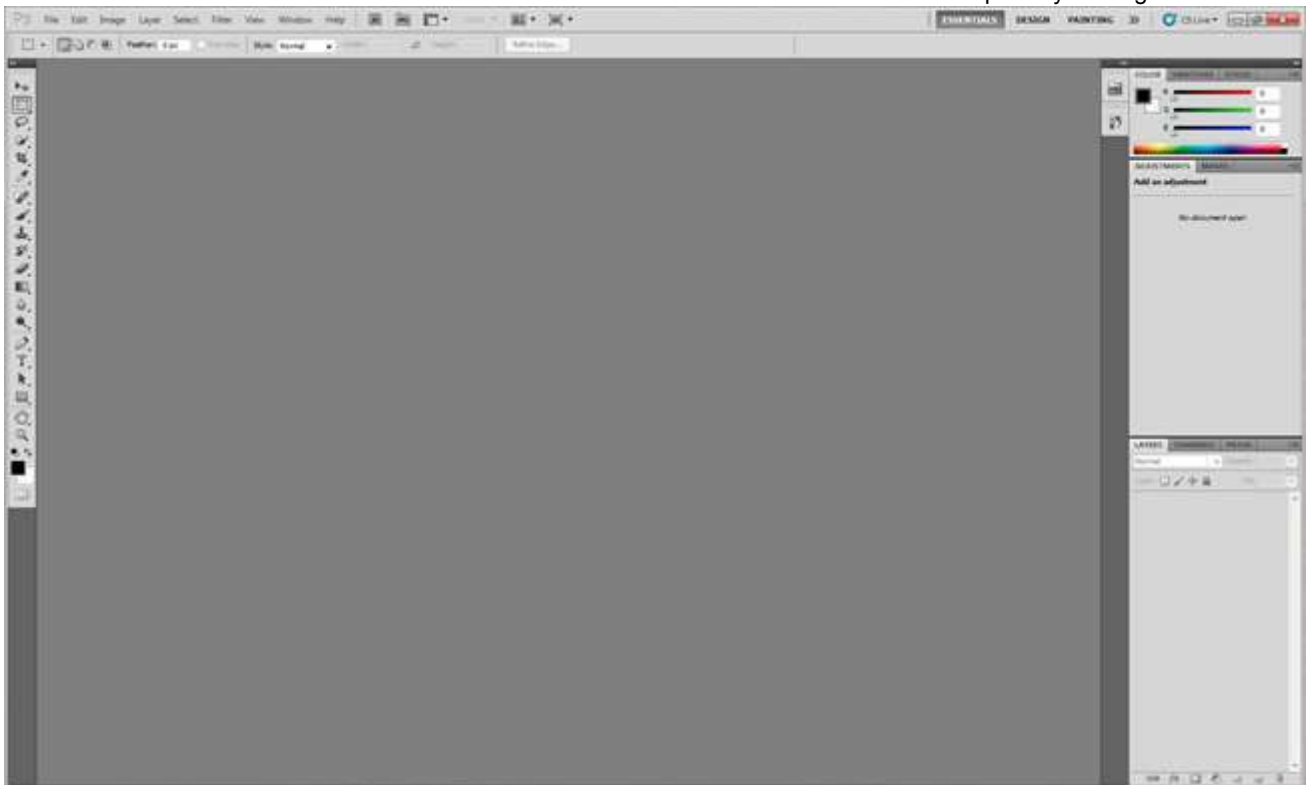


Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 1: Toolbox

Photoshop là một trong những chương trình chỉnh sửa ảnh mạnh với mọi trình độ, kỹ năng nhưng lại là chương trình "đáng sợ nhất" đối với những người mới bắt đầu. Trong loạt bài này, Quản Trị Mạng sẽ hướng dẫn từng bước cơ bản cho người mới bắt đầu sử dụng Photoshop đặc biệt là Shop CS5; tìm hiểu về các công cụ và những thao tác cơ bản nhất.



Sau khi cài đặt xong, bạn sẽ thấy giao diện của CS5 thay đổi khá nhiều so với phiên bản cũ, trông chuyên nghiệp hơn với nhiều tính năng "lạ" hơn.

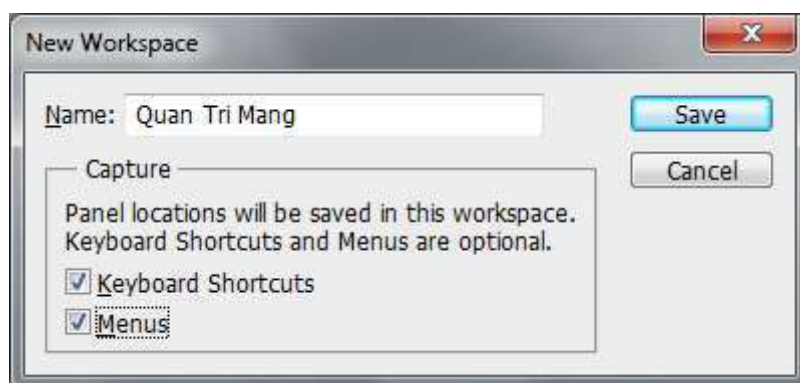


Tùy chỉnh không gian làm việc

Bạn sẽ muốn thử xem qua các panel và palette sẵn có xem cái nào phù hợp với công việc của mình. Trong những lựa chọn này, bạn sẽ thấy có sự sắp xếp khác nhau về phần bảng màu và panel phù hợp với từng mục đích công việc. Điều này khá thuận tiện khi bạn muốn có những chỉnh sửa khác nhau cho bức ảnh ở chế độ Design hay Painting..

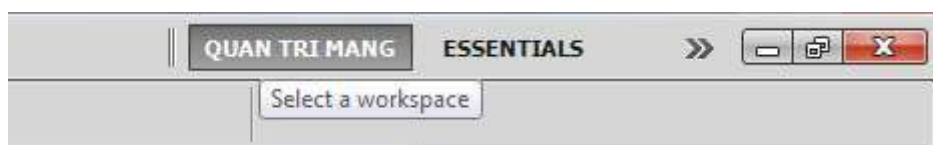


CS5 có chế độ lưu những tùy chỉnh không gian làm việc theo ý thích của bạn lại để có thể sử dụng sau này.

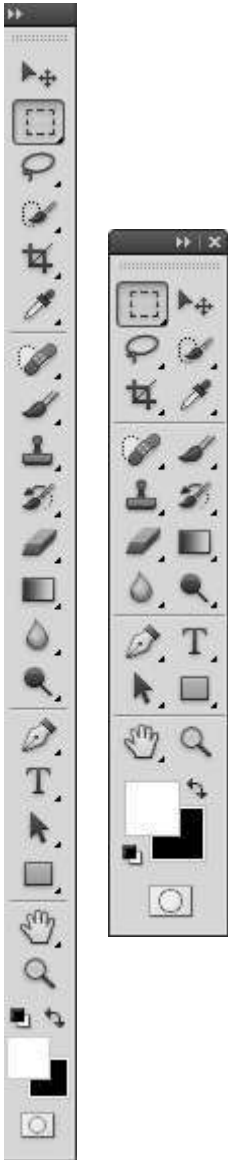


Nhấp vào >> để xem thêm về các tùy chọn không gian làm việc. Tạo một "New Workspace" và đặt tên nó theo ý bạn. Hãy chắc chắn kích vào 2 tùy chọn *Keyboard Shortcuts* và *Menus* cho không gian làm việc mới của bạn.

Chọn không gian làm việc bạn vừa tạo và tùy ý đặt các panel cần thiết cho công việc.



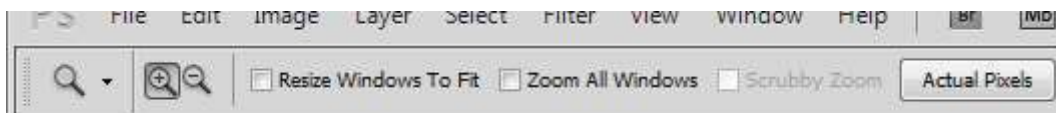
Tùy chỉnh Toolbox



Toolbox là nơi bạn có được tất cả các thao tác xử lý ảnh từ trò chuột. Theo mặc định, nó bị khóa ở phía cạnh trái của màn hình làm việc. Bằng cách nhấp vào phím mũi tên << bạn có thể mang toolbox này đặt tại bất kỳ vị trí nào trên phần không gian làm việc.

Tùy chọn Palette

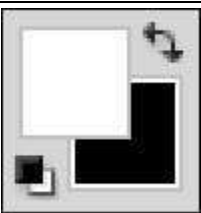
Ở phía trên màn hình làm việc, ngay dưới thanh menu, bạn sẽ thấy các bảng các tùy chọn. Khi lựa chọn các công cụ khác nhau trên toolbox, bạn sẽ thấy các tùy chọn này thay đổi tùy vào từng công cụ.



Các công cụ trên Toolbox

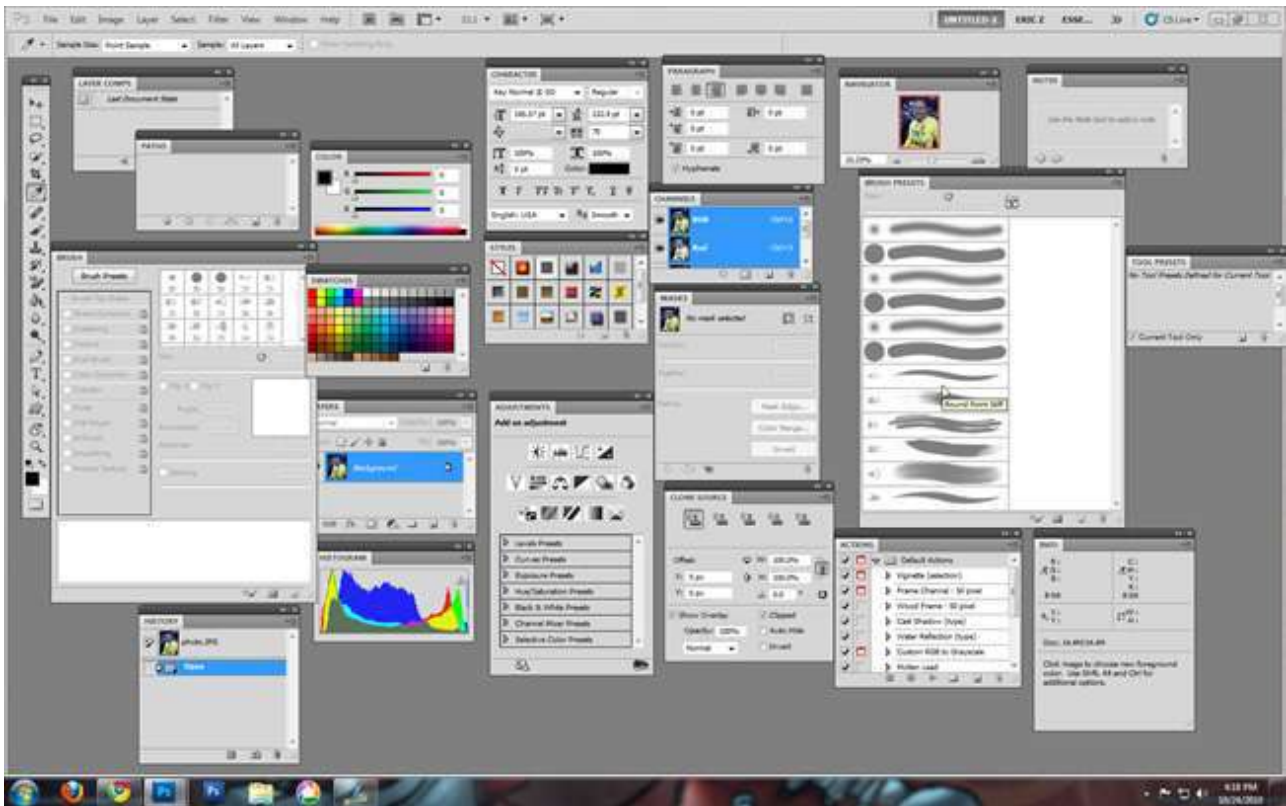
	Rectangular Marquee Tool (<i>phím tắt: M</i>): Đây là công cụ lựa chọn dạng cơ bản, lựa chọn vùng theo dạng hình khối cơ bản (có thể là hình chữ nhật, elip, 1 dòng đơn hoặc 1 cột đơn. Nếu muốn lựa chọn theo dạng hình vuông hoặc hình tròn cân đối thì giữ Shift trong quá trình khoanh vùng. Nếu muốn thay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

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

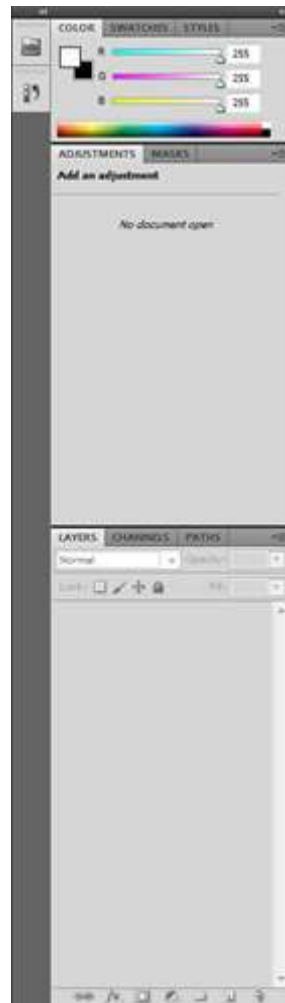
	Bucket Tool - dùng để phủ một màu đơn cho 1 vùng hoặc 1 layer đang chọn. Nhấn Shift + G để chuyển đổi giữa 2 chế độ phủ màu.
	Blur, Sharpen, and Smudge Tools: mặc định, công cụ này không có phím tắt. Có ba công cụ chỉnh sửa ảnh nằm trong nút công cụ này. Smudge là thanh công cụ đặc biệt có thể tạo hiệu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

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 2: Các Panel

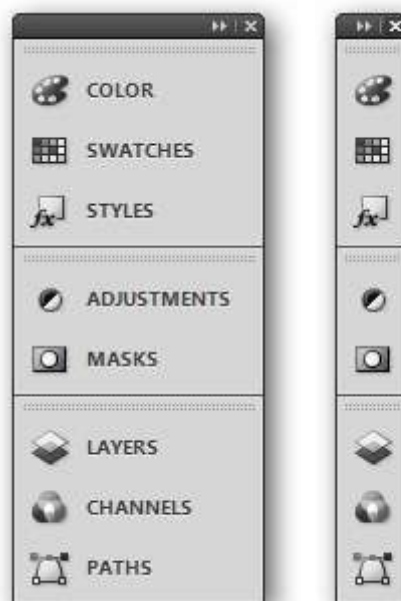
Quản Trị Mạng - Một trong những điều hay nhất của Photoshop cũng là điều tệ nhất: đó là quá tải các tùy chọn. Hãy xem lướt qua các panel mặc định để có thể nắm được những tính năng nào cần dùng trong quá trình sử dụng Photoshop để bạn có thể tìm lại khi cần.



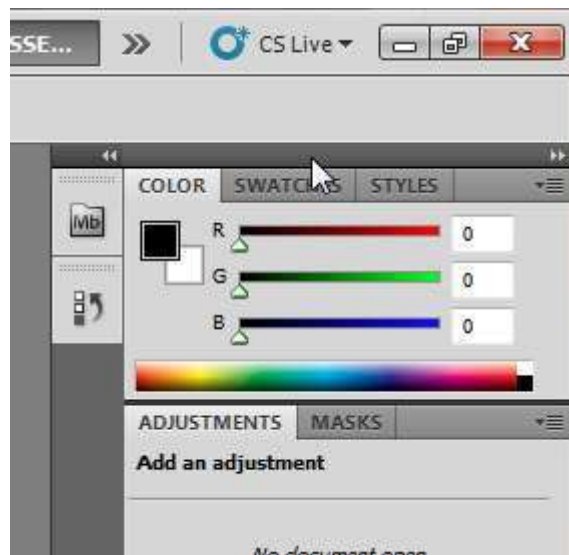
Panel mặc định được đặt ở phía bên phải cửa sổ làm việc của Photoshop. Nó chứa mọi thiết lập hữu ích cho người mới sử dụng Photoshop, bạn có thể điều chỉnh, ẩn hoặc hiện chúng. Không gian làm việc của Photoshop có thể rộng hơn giúp bạn thoải mái làm việc khi bạn cho ẩn các thanh panel đi.



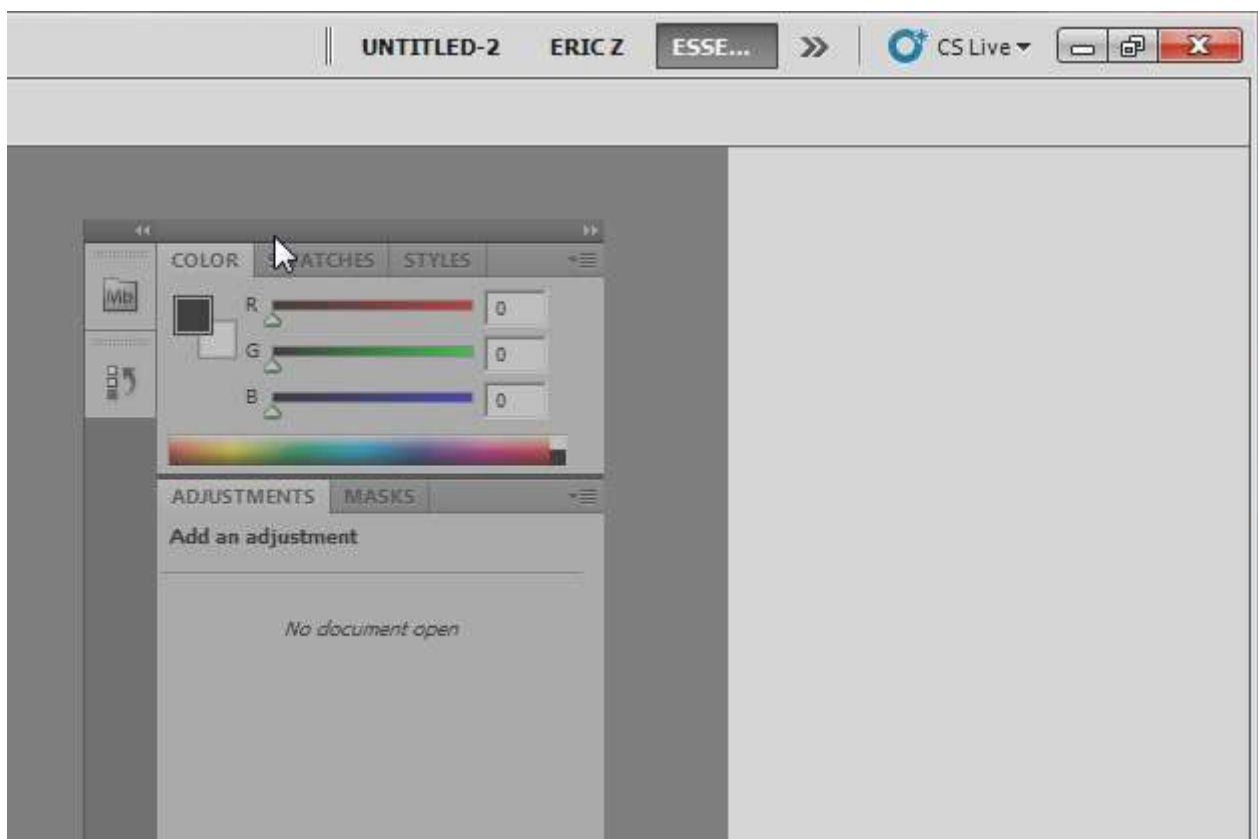
Mặc định thiết lập của các panel trong phần làm việc Essentials sẽ có dạng như sau. Ngoài cửa sổ làm việc Essentials bạn còn có thể chọn các khung làm việc khác như Design, 3D... bằng việc kích vào  để lựa chọn thêm. Ngoài ra để khôi phục lại các panel trong từng khung làm việc bạn có thể lựa chọn *Reset* trong menu ngữ cảnh khi kích vào .



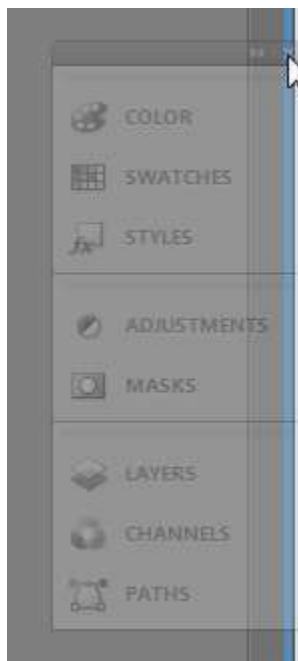
Các panel có thể được gộp lại bằng cách kích vào  ở phía bên phải trên của panel.



Bạn có thể kéo panel đi bất kỳ vị trí nào thuận tiện cho việc sử dụng bằng cách kích và kéo panel tương ứng ra khỏi vị trí cố định của nó.



Đương nhiên, panel cũng có thể được đặt lại đúng vị trí như ban đầu bằng cách kéo về sát cạnh phải của cửa sổ Photoshop, cho đến khi bạn thấy xuất hiện một thanh màu xanh phía bên phải cửa sổ.

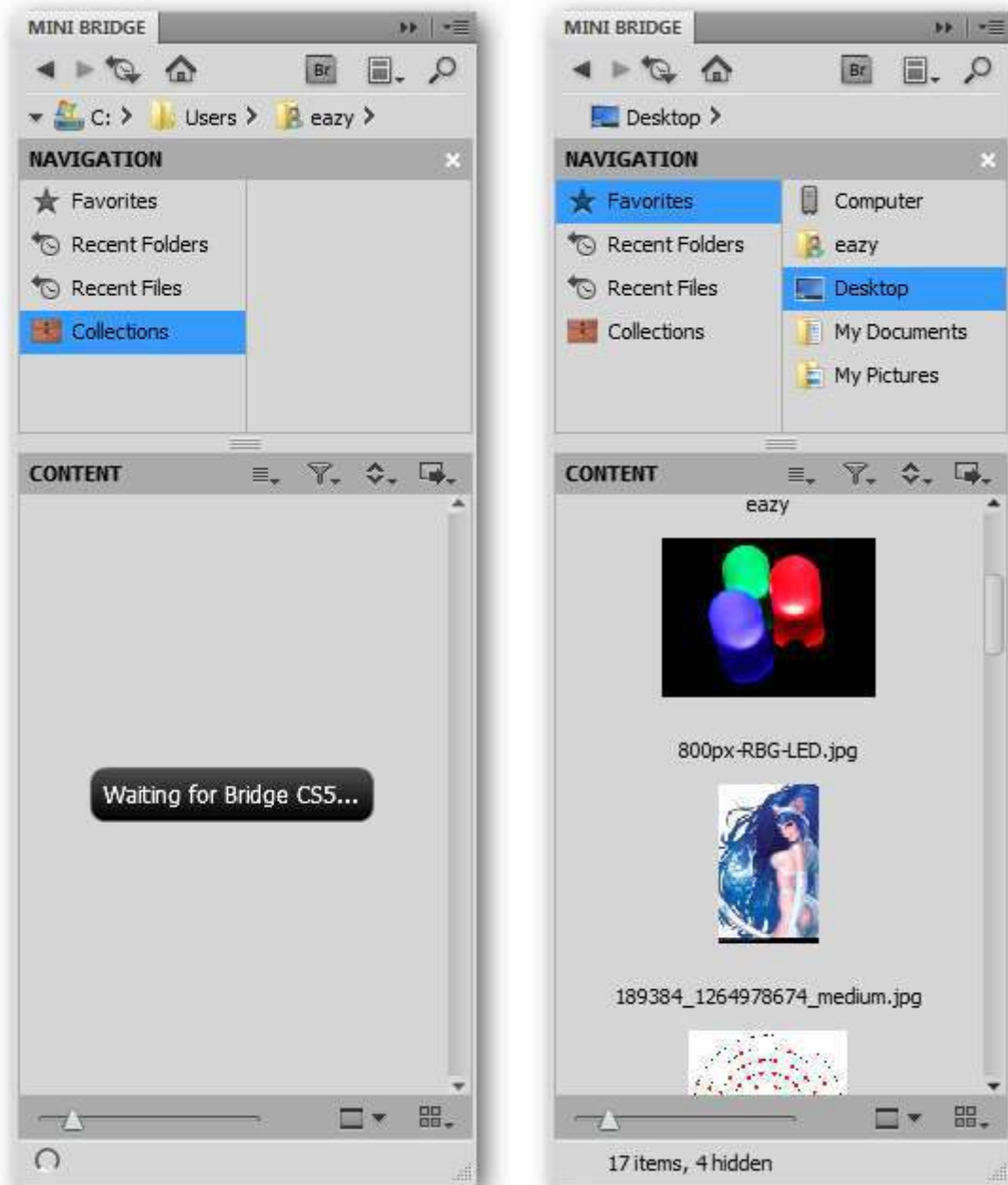


Tìm hiểu các panel mặc định

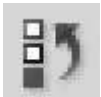
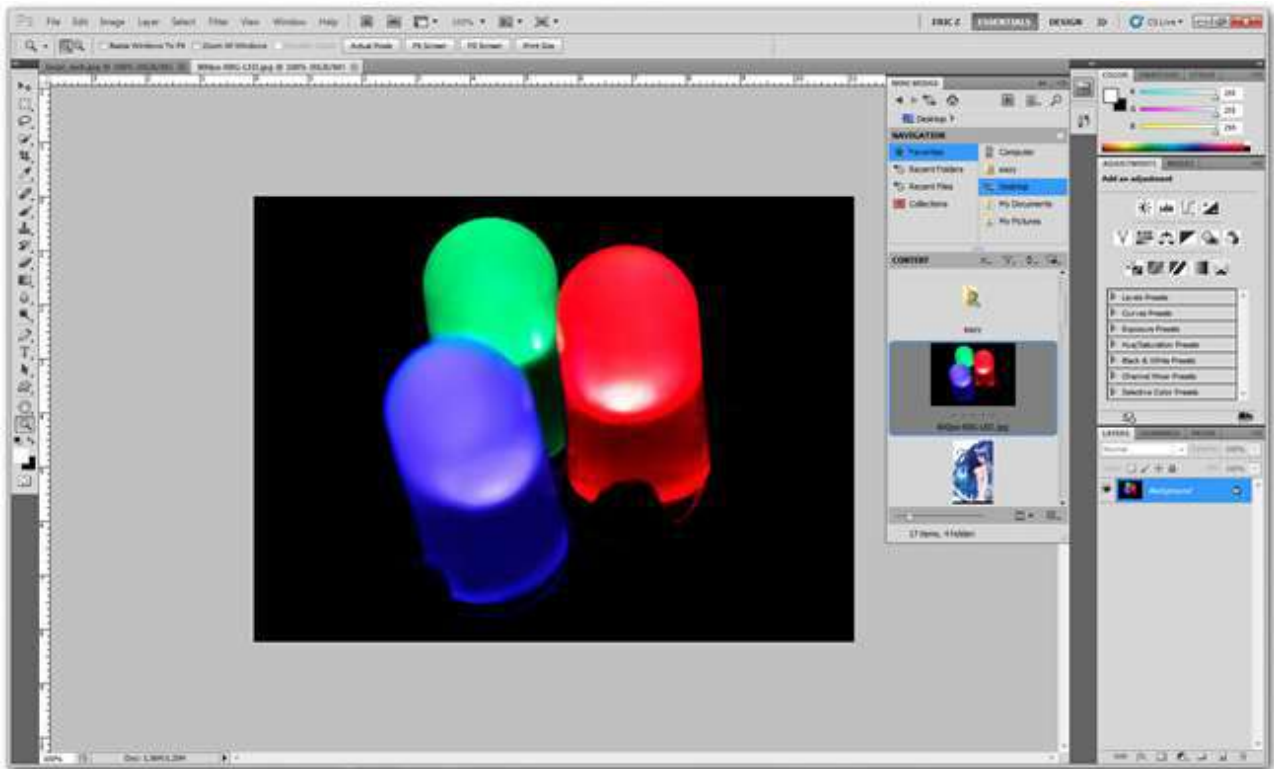
Trong khung làm việc Essentials có một vài panel mặc định. Nó hiển thị ở phía trên cùng (bên cạnh menu Help)



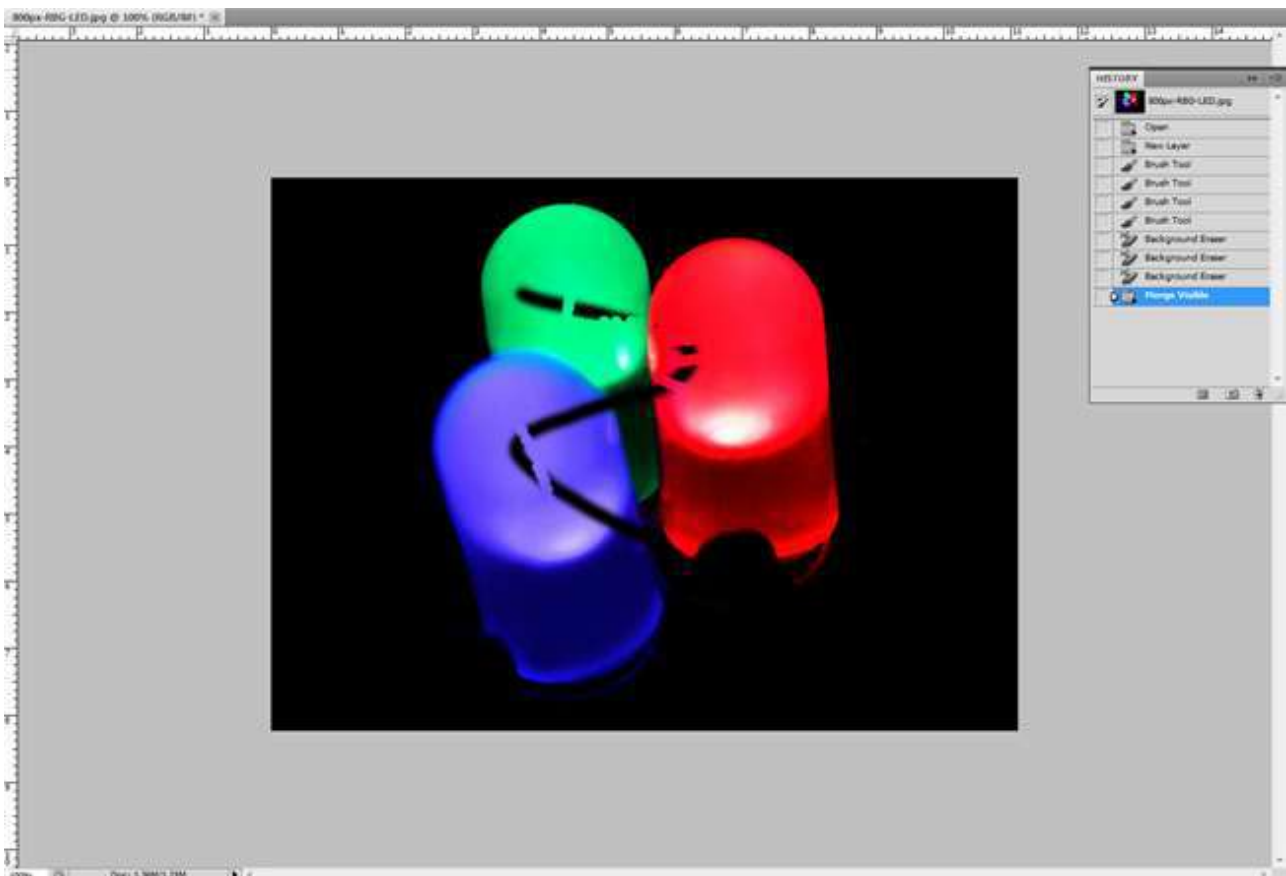
Mini Bridge: Adobe Bridge là một chương trình duyệt file ảnh tương tự như Faststone, XnView hay Google Picasa. CS5 đã tích hợp một phiên bản nhỏ Bridge để cho phép bạn duyệt ảo các thư mục ảnh của mình một cách đơn giản hơn qua panel. Điều này thực sự hữu ích và giúp bạn tiết kiệm khá nhiều thời gian trong việc quản lý ảnh.



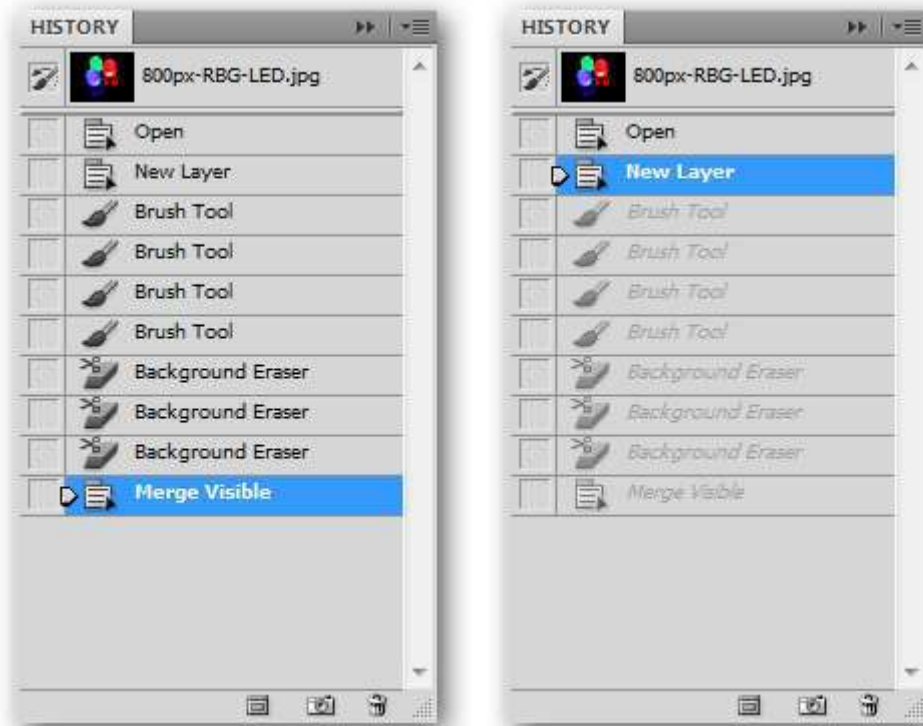
Việc duyệt ảo các thư mục ảnh trong Photoshop rất hữu ích. Bridge sẽ chỉ tải khi bạn mở panel và chọn *Start Browsing*. Các công cụ trực quan sẽ điều hướng tới các thư mục trên máy tính; các file/thư mục quan trọng và thường sử dụng sẽ có thể được thêm vào phần Favorites để truy cập nhanh khi cần.



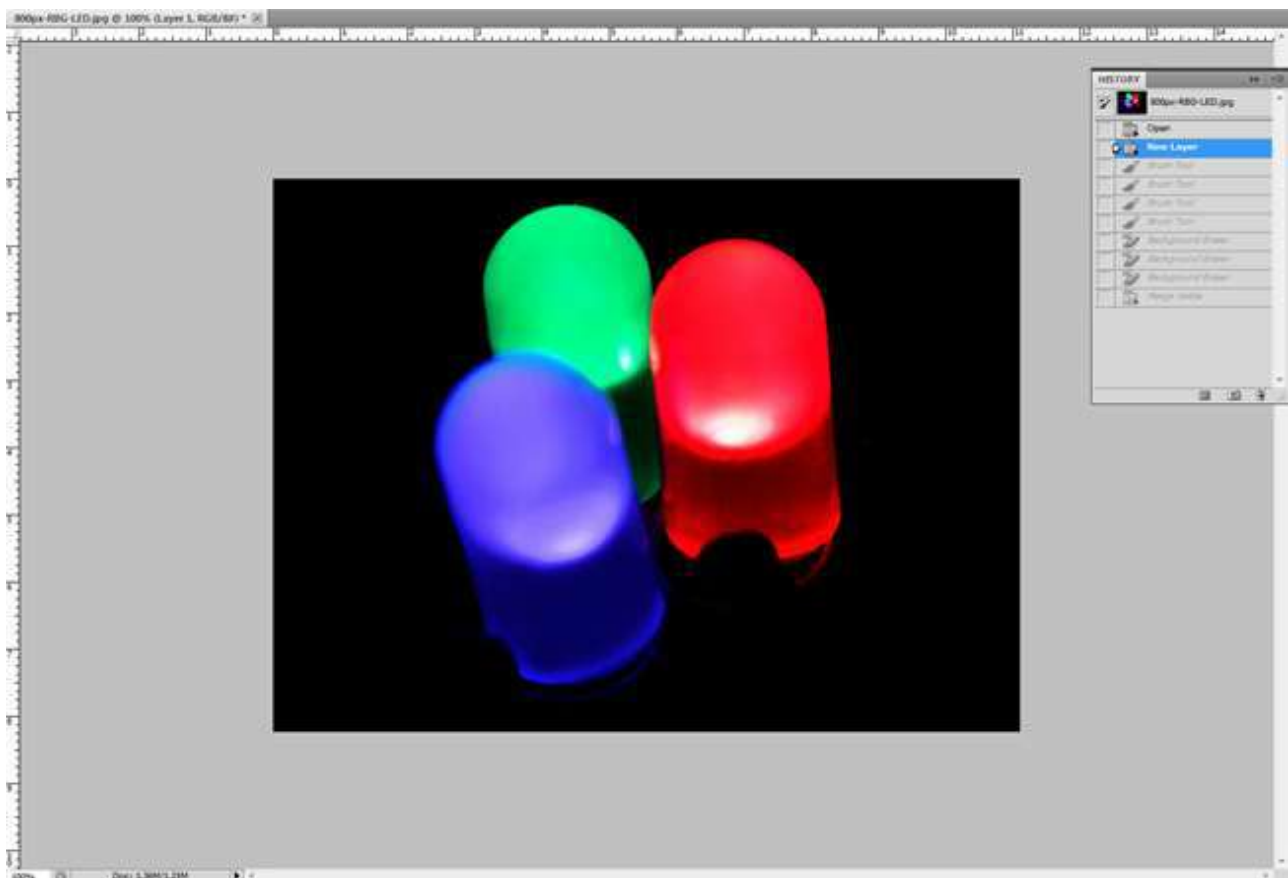
History: đây là một trong những tính năng quan trọng nhất trên Photoshop, History cho phép người dùng undo lại nhiều mức công việc đã làm.



Như bạn thấy trong hình dưới, hình bên trái là các thao tác đã làm với bức ảnh, hình bên phải là thao tác undo gần như lại toàn bộ công việc đã làm.



Sử dụng panel History, bạn có thể back lại các công việc gần nhất đã làm với bức ảnh hoặc thậm chí khôi phục lại ảnh gốc (trong trường hợp chỉnh sửa không đúng theo ý muốn) bằng cách kích vào phần trên cùng của panel History.





Color: đây là một panel đơn giản, nó chính là phần màu sắc mà bạn đặt cho foreground và background



Bạn có thể điều chỉnh giá trị màu Red, Green và Blue từ 0 – 255. Giá trị càng cao màu càng sáng và ngược lại. Ngoài ra bạn cũng có thể chọn màu từ thanh màu ở phía dưới panel, nó có vẻ dễ dàng chọn hơn.

Ngoài ra bạn cũng có thể tùy chỉnh các tùy chọn màu khác bằng cách kích vào  và đặt slider cho những chế độ màu khác nhau.



Swatches: Đây là một nguồn tài nguyên hay cho người mới bắt đầu và cả với các chuyên gia, swatches là một bảng màu sắc đã được lưu.



Mặc định, CS5 sẽ lưu 122 màu sắc chủ yếu cho bạn sử dụng.



Bạn có thể tạo một swatch mới từ màu foreground bằng cách kích vào  và chọn "New Swatch"



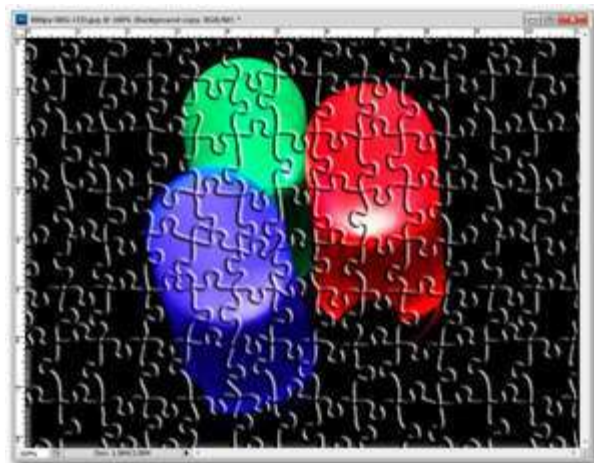
Màu sắc bạn chọn để lưu sẽ hiển thị trong bảng Swatch.



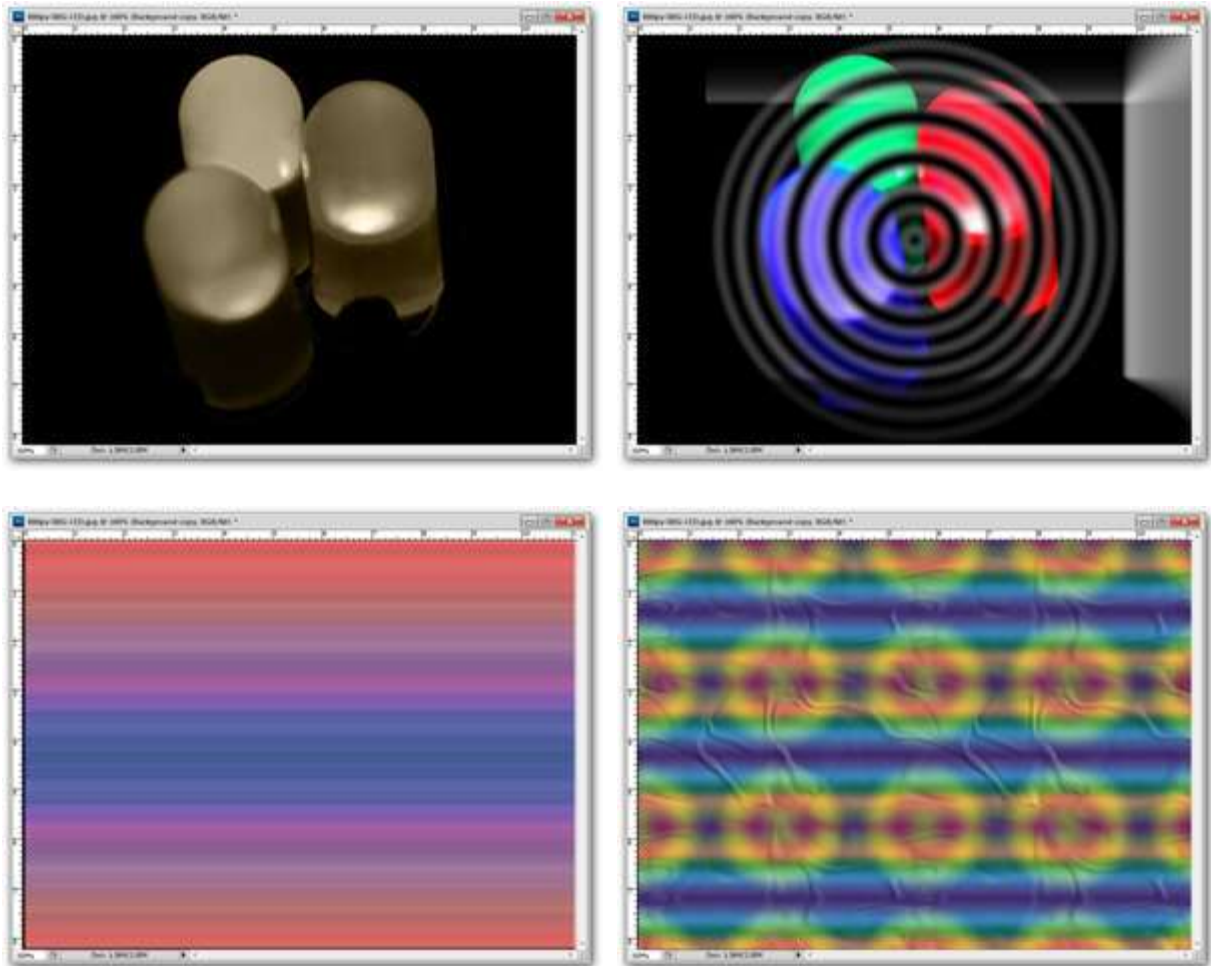
Styles: Là một panel chứa các Layer Effects được lưu, Styles có thể là một cách định dạng khá thú vị cho người mới bắt đầu và cũng giúp cho những chuyên gia tiết kiệm thời gian trong việc tái sử dụng các định dạng layer phổ biến.



Rất đơn giản, bạn chỉ cần kích vào bất kỳ styles mặc định nào để có thể nhanh chóng sử dụng lại chúng sau này. Nếu không muốn chọn một định dạng nào cụ thể cho layer, bạn hãy chỉnh sửa lại chúng bằng tay hoặc kích luôn vào nút  để gỡ bỏ hoàn toàn các hiệu ứng layer.



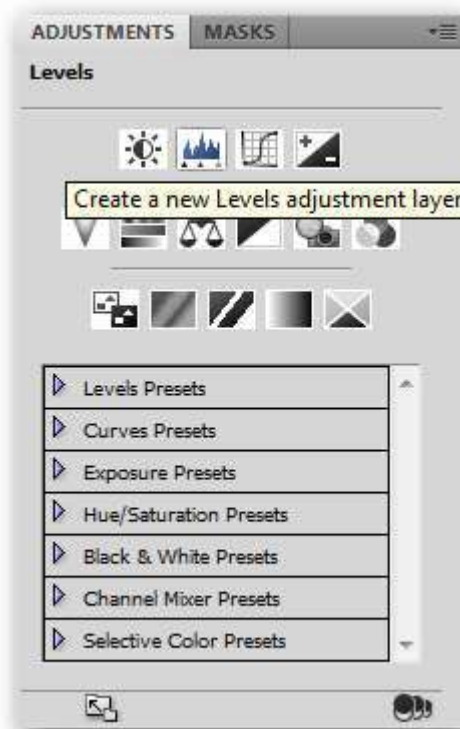
Rất nhiều hiệu ứng mặc định



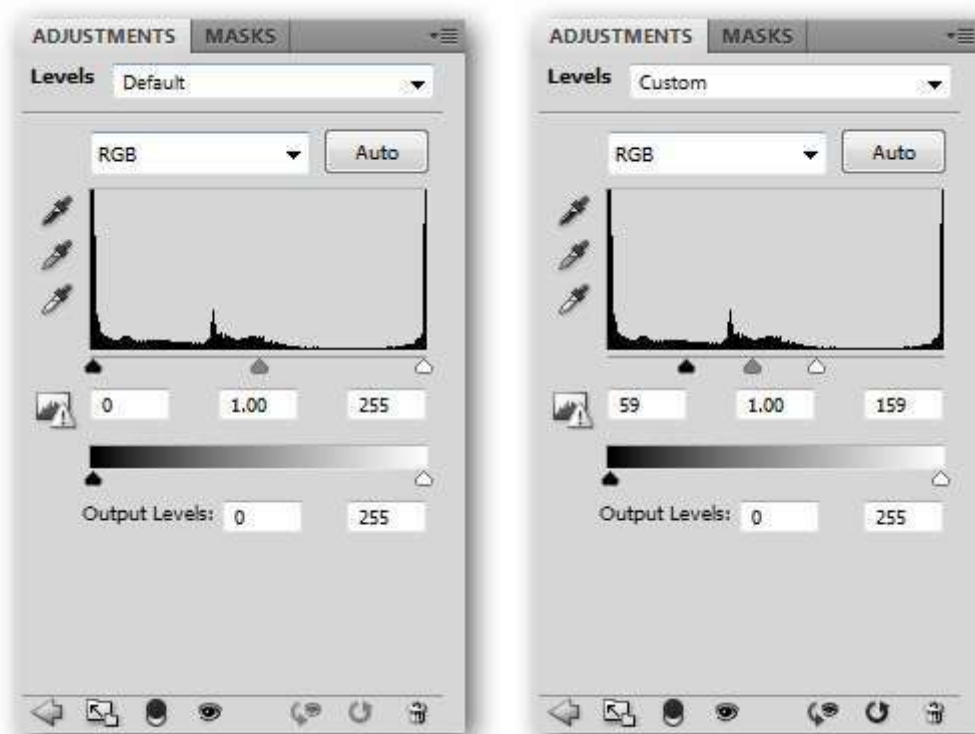
Bạn có thể chọn nhiều hơn nữa các định dạng có sẵn bằng cách kích vào  để chọn thêm.



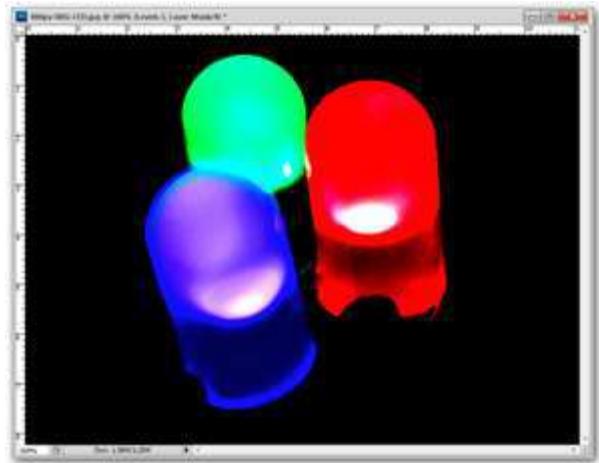
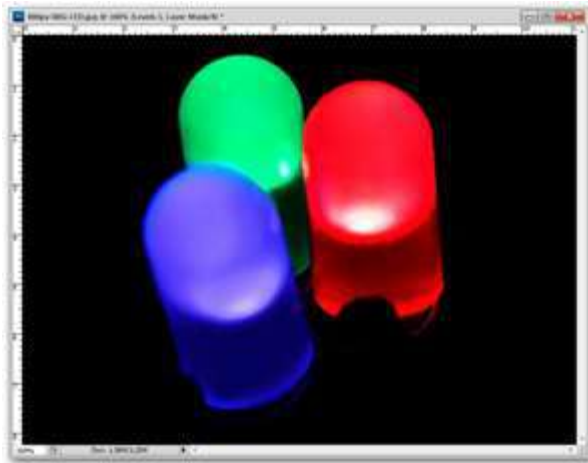
Adjustments: đây là panel điều chỉnh tạo ra các lớp cho bức ảnh bạn thêm sống động và đẹp hơn. Bạn có thể sử dụng các tính năng Hue/Saturation, Contrast hay Levels cho những bức ảnh. Tính năng này thực chất là tạo một layer mới lên trên bức ảnh của bạn và mọi điều chỉnh đều thực hiện trên layer mới này.



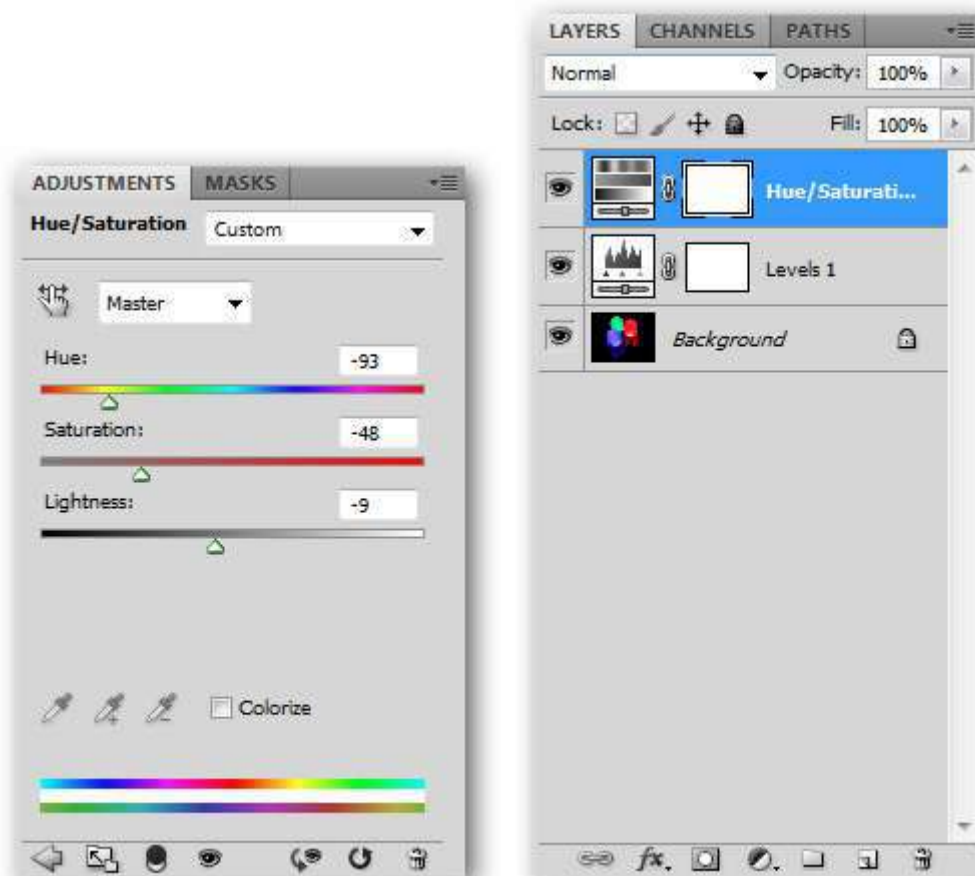
Kích "Levels" để tự động tạo một layer adjustment mới.



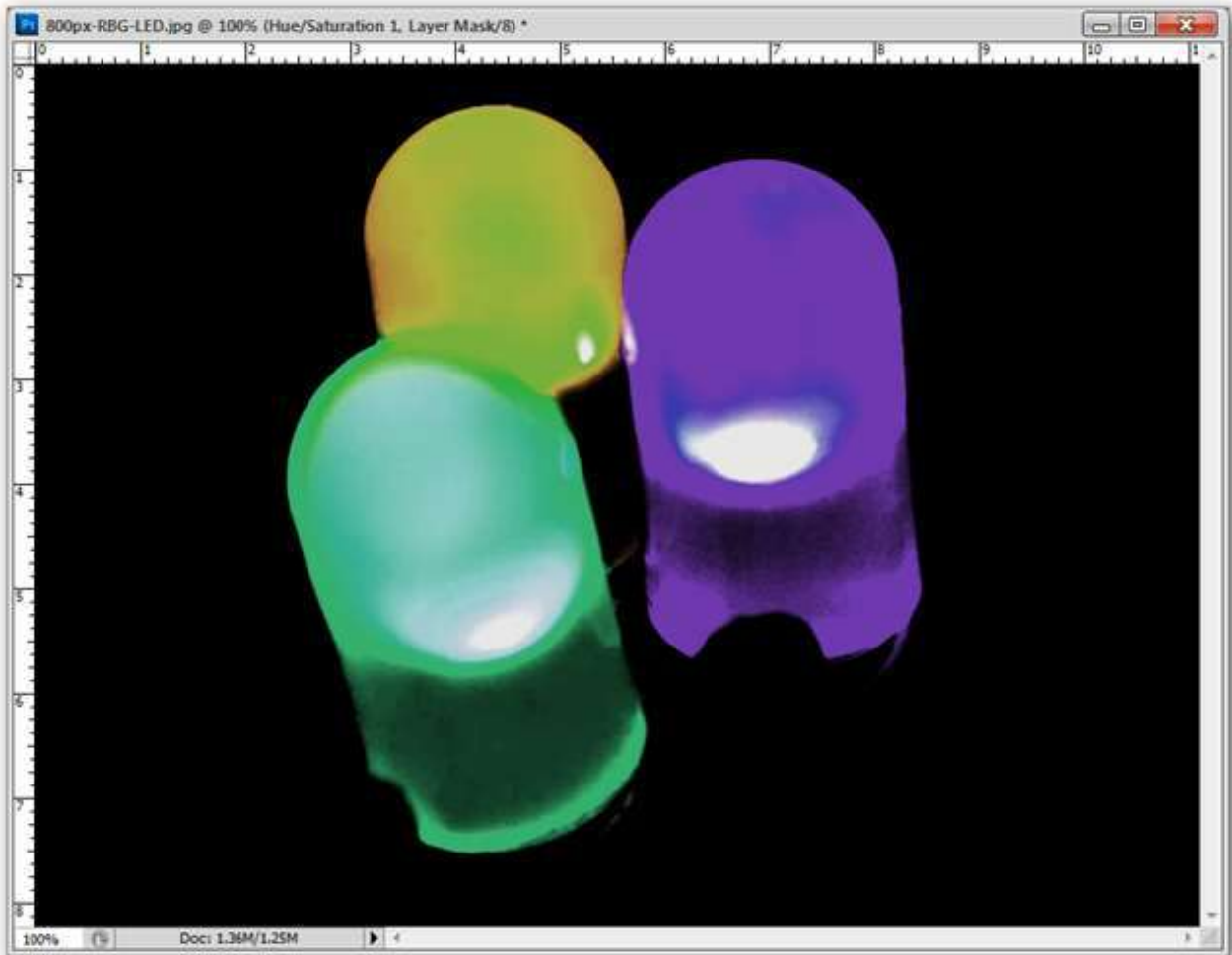
Bạn sẽ thấy các tùy chọn thanh trượt để điều chỉnh về độ tương phản của hình ảnh.



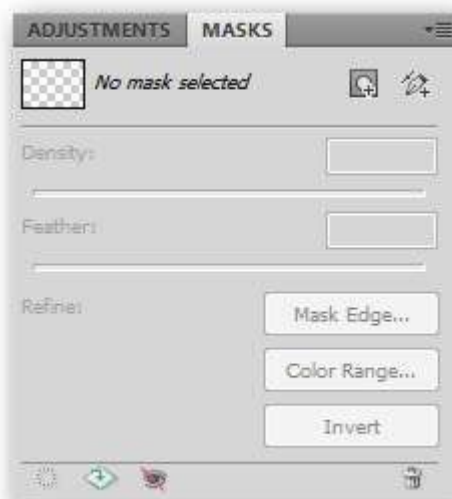
Những thay đổi này có thể được Undo mà không cần sử dụng History hay các chức năng Undo khác, chỉ cần xóa các layer điều chỉnh đã được tạo



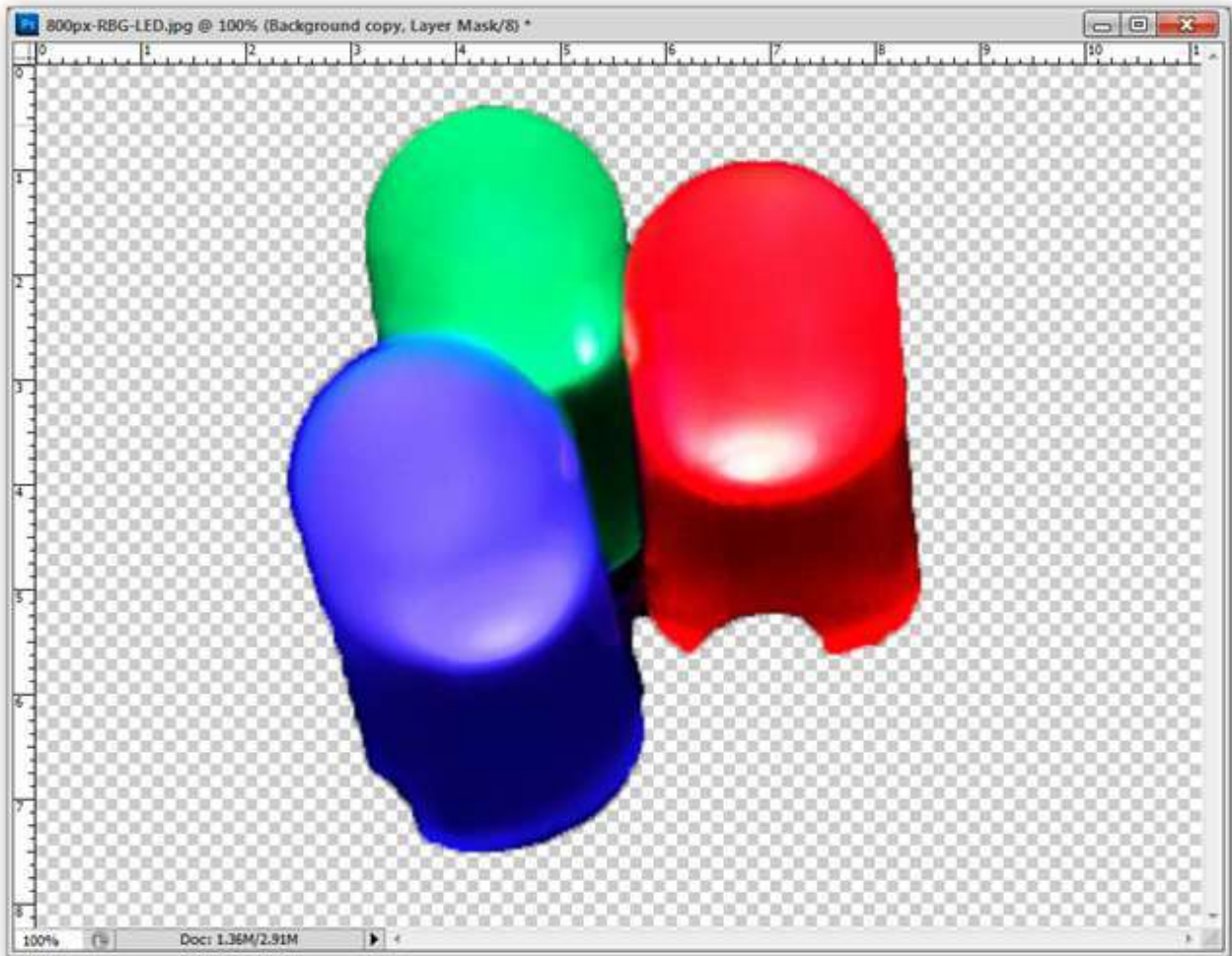
Nhiều lớp điều chỉnh có thể được tạo cùng lúc và nếu cần sử dụng lớp điều chỉnh nào thì bạn chỉ cần ẩn đi các lớp điều chỉnh khác bởi chúng là những layer riêng biệt.



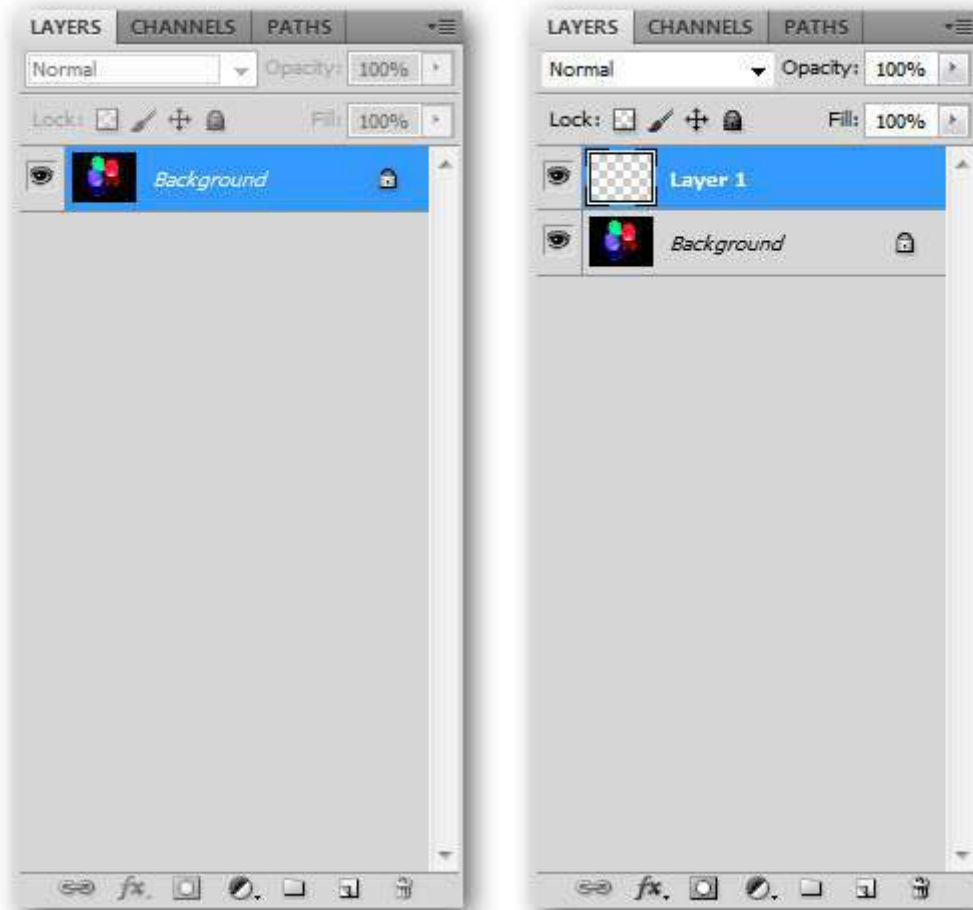
Masks: Panel masks là một phương thức để loại bỏ các phần của layer, đưa chúng về dạng transparency. Đây là một cách khá hay để bỏ background từ một layer mà không cần sử dụng hiệu ứng



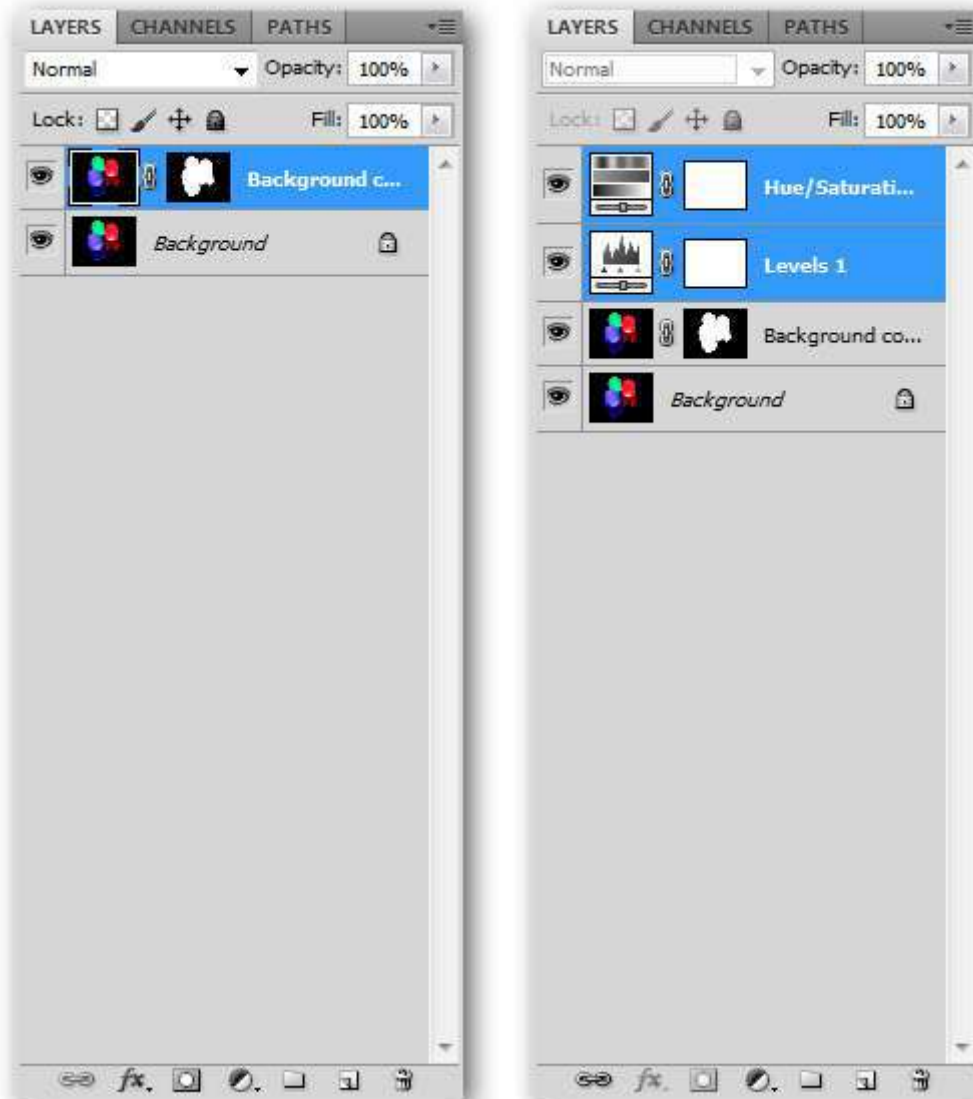
Panel Mask là một tính năng độc đáo trong CS5, nó có thể giúp những người dùng mới cắt bỏ background từ các bức ảnh mà không tốn nhiều công sức.



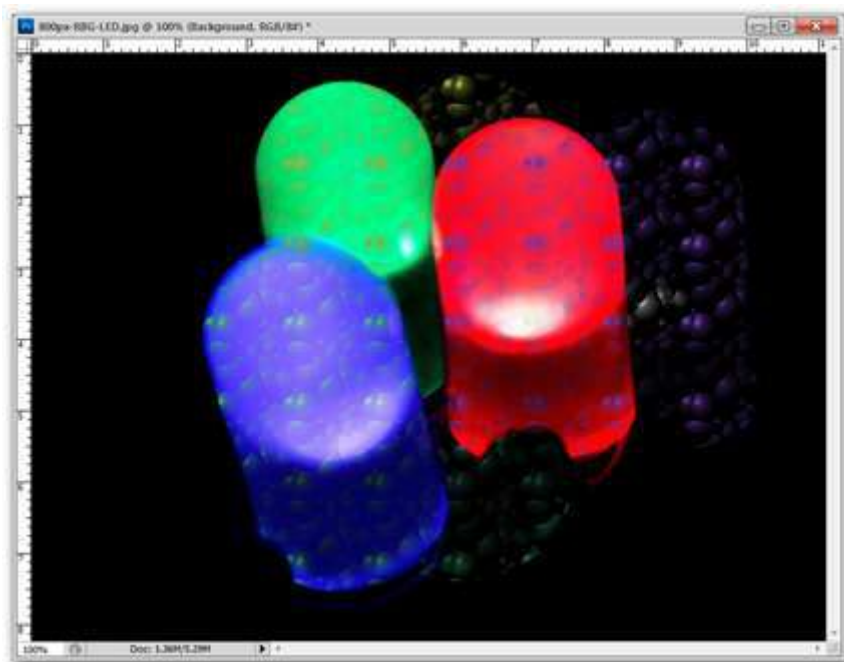
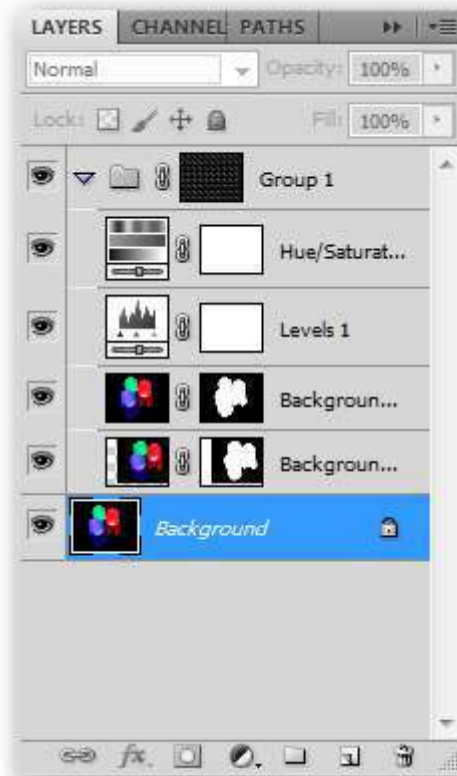
Layers: Layer là một tính năng chuẩn của Photoshop, nó cho phép người dùng tạo ra những bức ảnh 2D từ nhiều phần có thể chỉnh sửa.



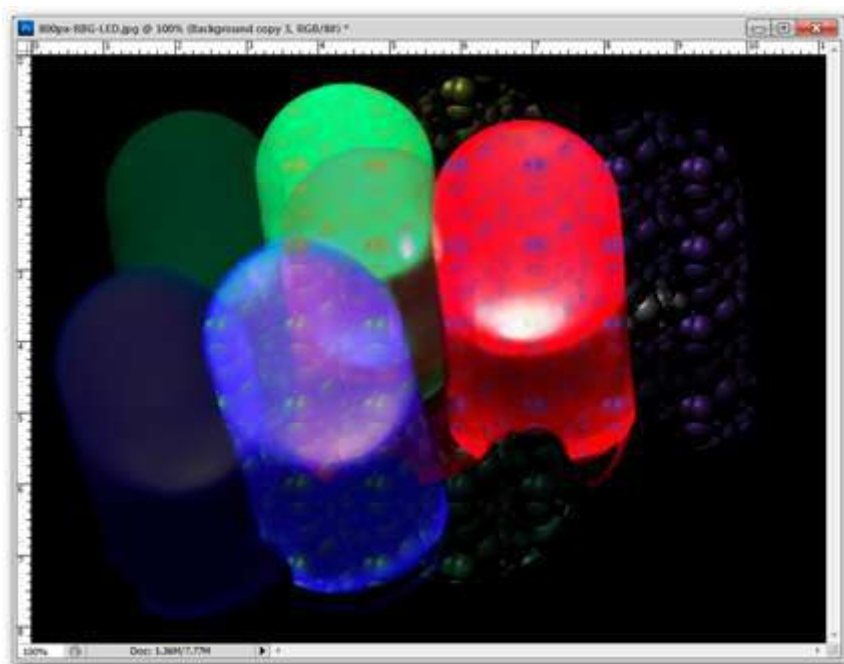
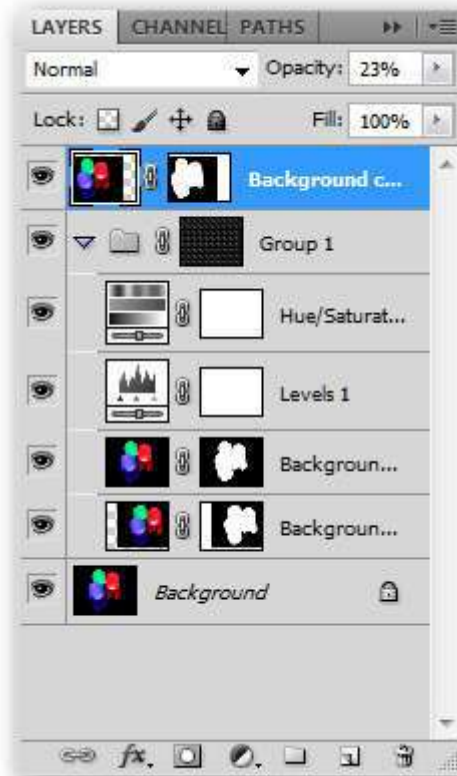
Một lớp chỉnh sửa nghệ thuật mới làm đẹp hơn cho bức ảnh (hoặc xấu đi) mà không làm ảnh hưởng tới lớp ảnh gốc.



Một lớp có thể được sao chép, mask và rất nhiều thao tác khác. Adjustments cho các lớp cũng được tạo và quản lý trong panel Layers này.



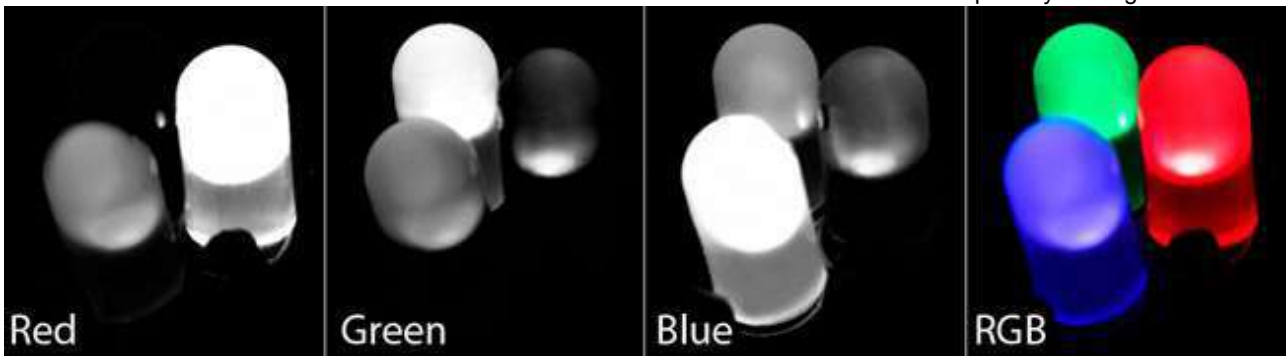
Các layer được xếp chồng lên nhau, kết hợp với nhau để tạo ra những bức ảnh hoàn hảo.



Các chế độ Opacity và Blending cũng được quản lý trong panel này. Hình ảnh chỉnh sửa với các lớp có thể tạo nhiều hình ảnh phong phú và rất dễ dàng cho việc chỉnh sửa lại.



Channels: Các bức ảnh số hiển thị màu sắc theo sự kết hợp của các màu cơ bản. Các màu cơ bản này sẽ hiển thị độc lập trong panel Channels của Photoshop. Người mới sử dụng có thể bỏ qua panel này.



Nếu bạn quan tâm tới việc sử dụng Channels, hãy lưu bức ảnh lại trước khi thử nghiệm.



Paths: Đây là một thành phần khá phức tạp của Photoshop, các path dựa trên thành phần chính là vector (tương tự như Illustrator). Vector thực chất không khó hiểu nhưng công cụ Pen thì lại rất khó và gây bối rối cho người mới sử dụng.

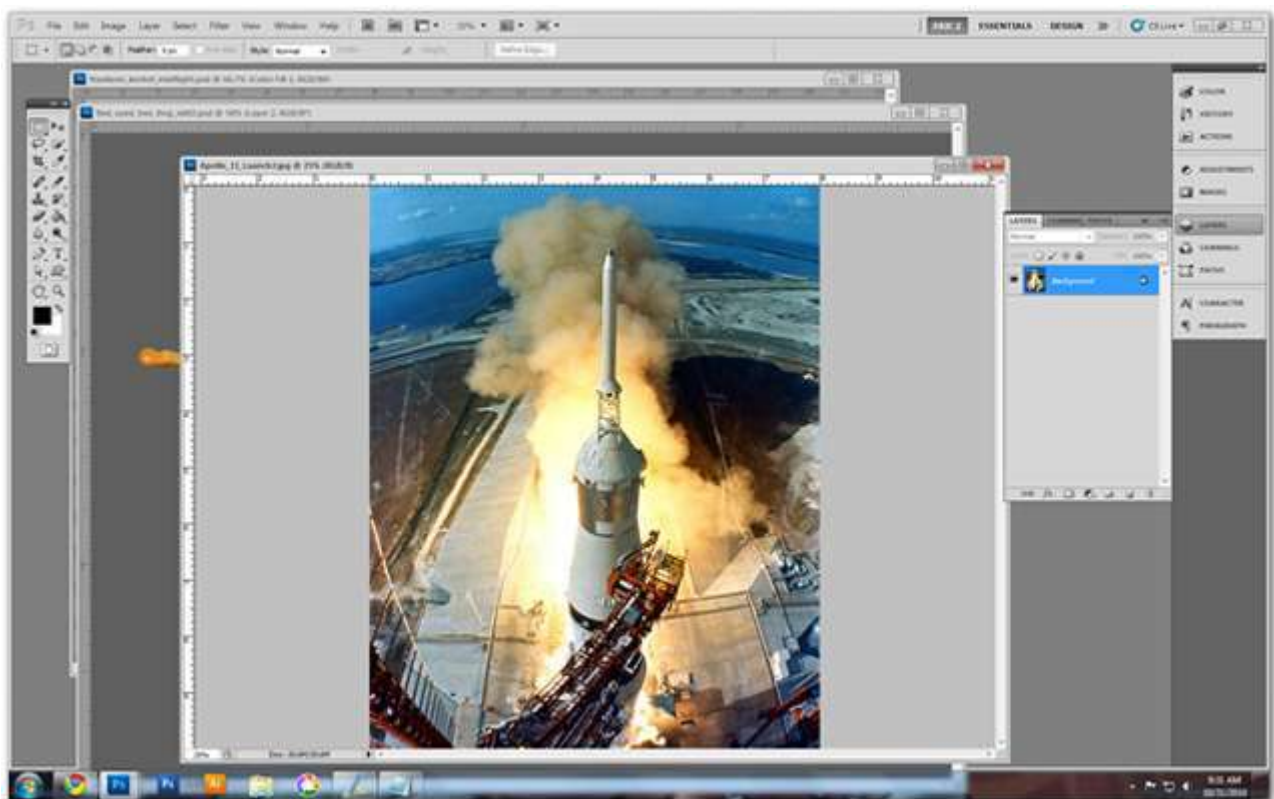


Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 3: Giới thiệu Layers

Cập nhật lúc 13h14' ngày [18/11/2010](#)

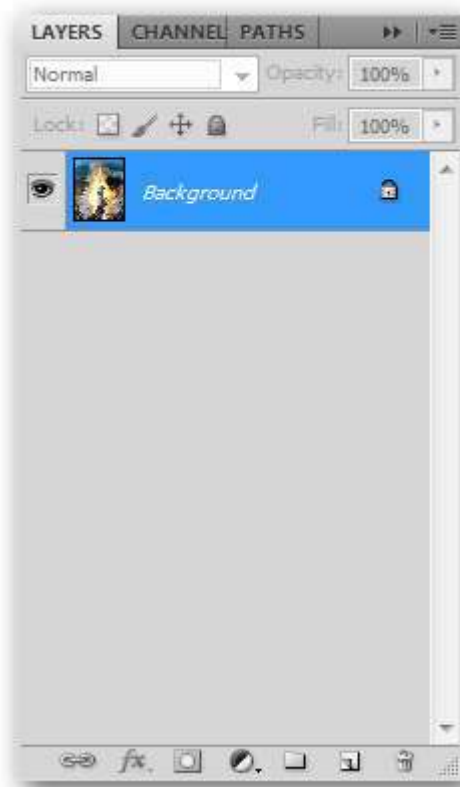
• [Bản in](#) [Chia sẻ](#)

QuanTriMang.com - Một trong những thành phần chuẩn của Photoshop là **Layers**, nó chính là nền tảng để bạn có thể tạo nên những bức ảnh đẹp. Trong bài này, Quản Trị Mạng sẽ giới thiệu một vài thao tác sử dụng layer cơ bản để làm nổi bật một bức ảnh.

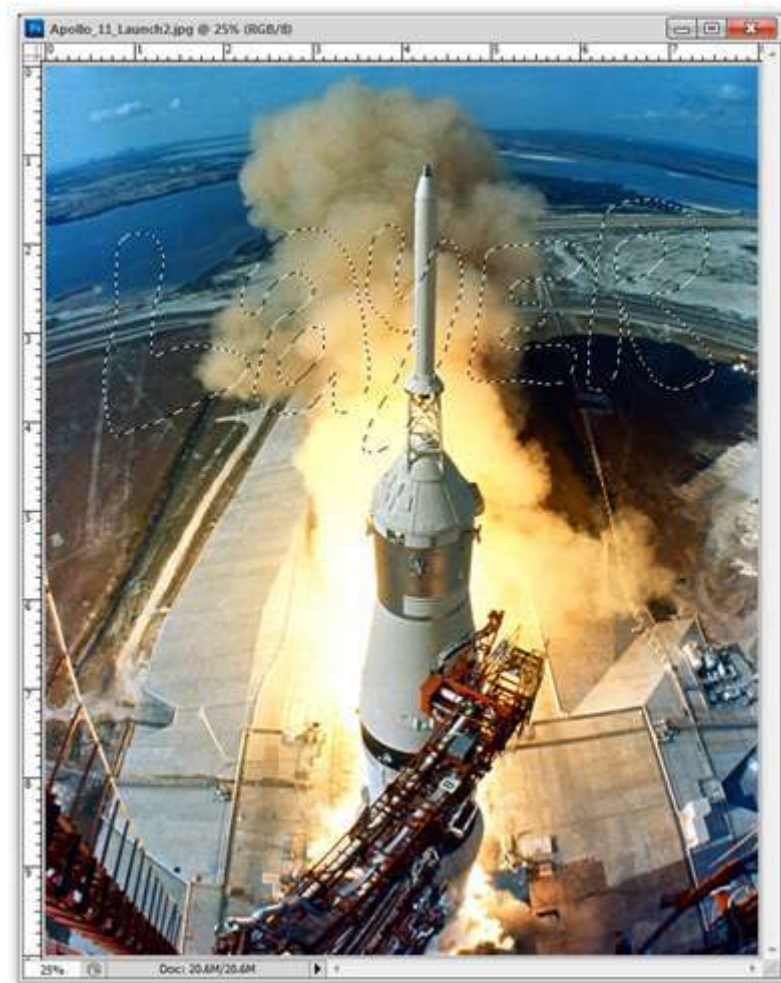


Bảng Layers là một trong những thành phần quan trọng nhất của Photoshop, bất cứ khi nào sử dụng

Photoshop bạn cũng mất rất nhiều thời gian vào việc thao tác trên panel này.

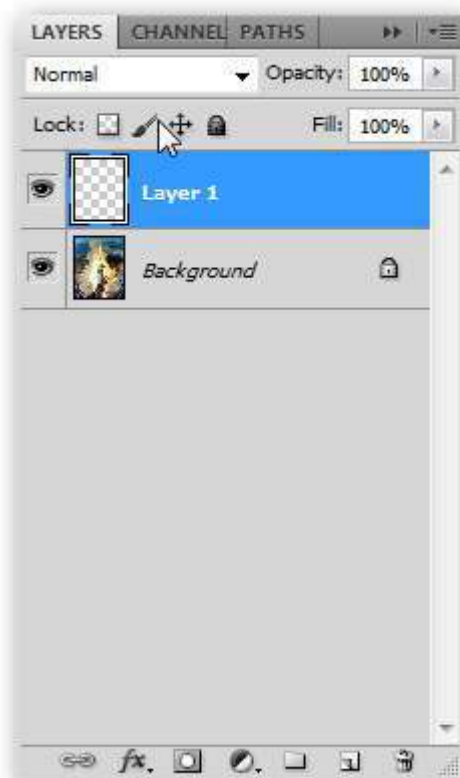


Nếu không thấy hiển thị thành phần này trong cửa sổ làm việc, bạn có thể mở lại nó bằng cách vào menu **Window > Layers** (hoặc nhấn phím **F7**)



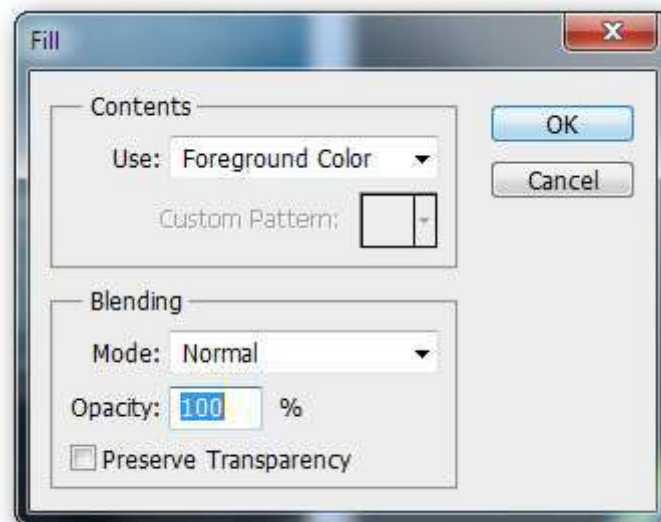
Dùng công cụ Lasso để tạo ra một hình dạng bất kỳ, trong trường hợp này, từ *Layer* sẽ được vẽ ra.

Nhưng Lasso sẽ chưa tạo một layer mới, do đó bạn phải kích vào  trong bảng Layers (hoặc nhấn **Ctrl + Shift + N**) để tạo 1 layer trắng.

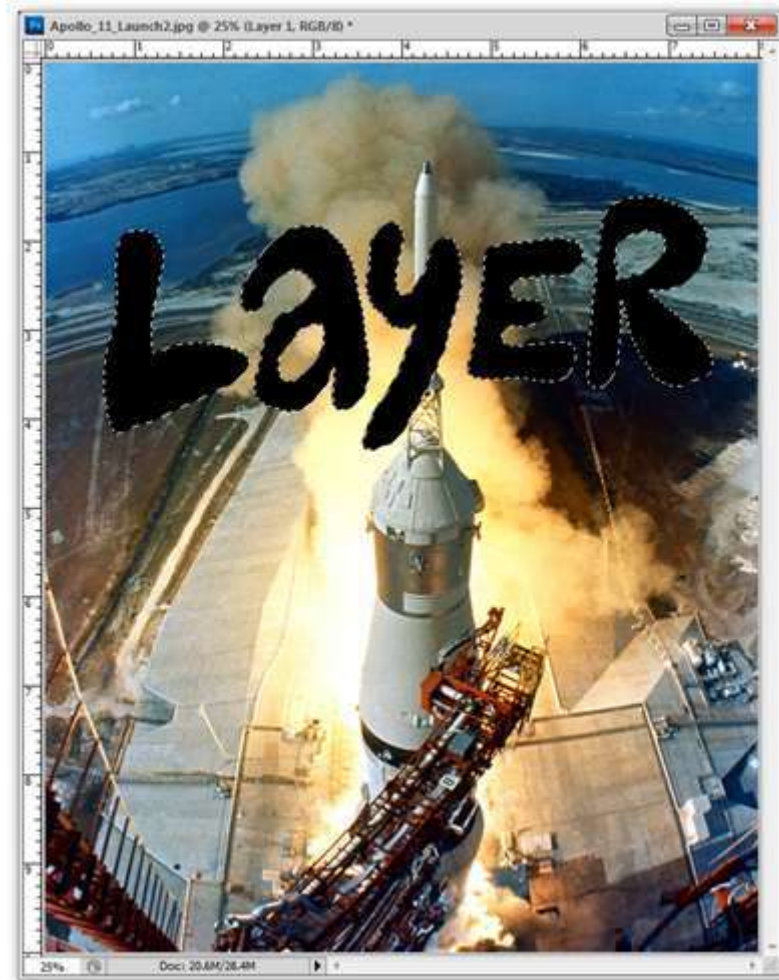


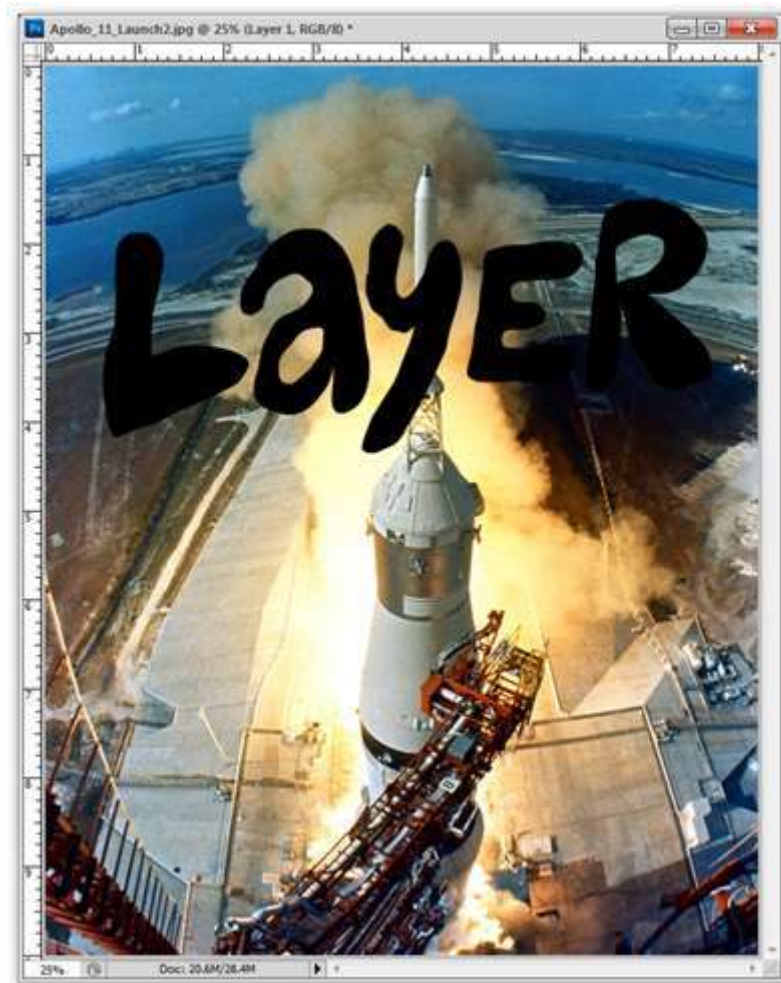
Bạn có thể đưa vào layer mới này một file ảnh mới hoặc bất kỳ thành phần nào tùy vào mục đích chỉnh sửa ảnh của bạn. Mặc định, một layer mới được tạo ra sẽ ở dạng không nền (transparent)

Nếu muốn thêm nền vào layer mới này, bạn chỉ cần vào **Edit > Fill** và chọn màu cần đặt.



Màu nền layer mới trong ví dụ chúng tôi vừa làm là màu đen. Sau khi đã đổ màu cho đối tượng vừa vẽ xong, hãy bỏ vùng chọn đi để thực hiện 1 thao tác khác. Để bỏ lựa chọn của một vùng, bạn chỉ cần nhấn **Ctrl + D** trên bàn phím.





Nhấn **Ctrl + D** để bỏ lựa chọn

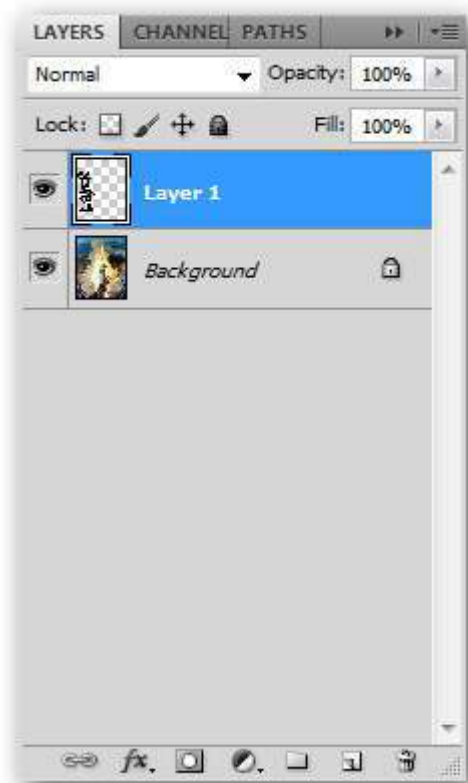
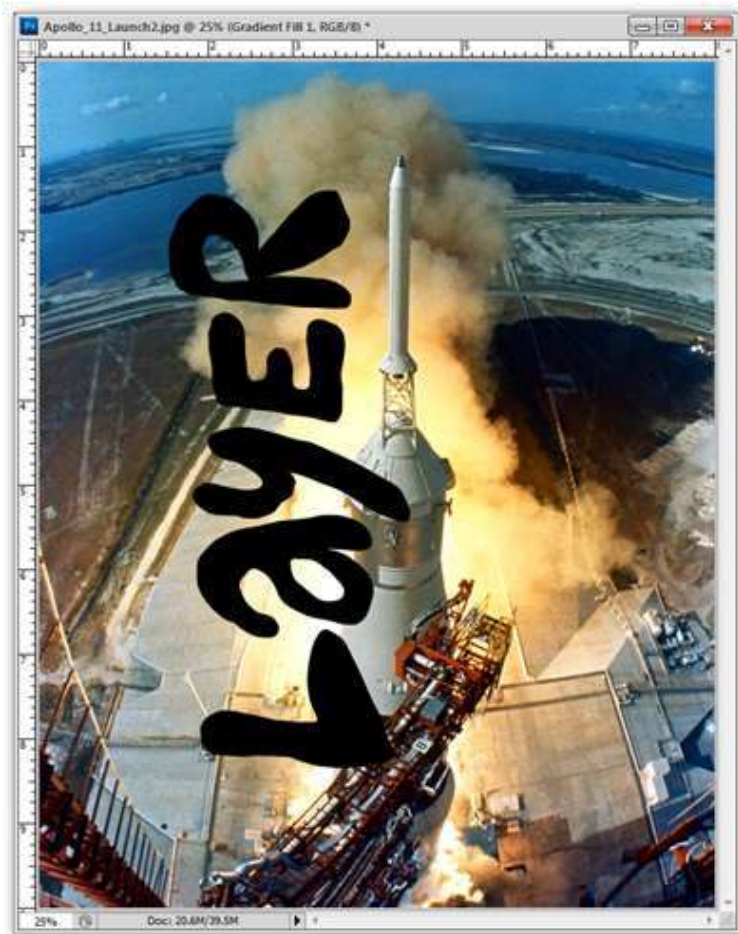
Như bức ảnh trong ví dụ này, chữ *Layer* đã đè lên hình ảnh đầu tên lửa và gây xấu cho bức ảnh, trong trường hợp này bạn cần chỉnh sửa lại vị trí của chữ *Layer* sao cho hợp lý.

Sử dụng công cụ **Move Tool** (phím tắt **V**) để di chuyển các layer được chọn trong panel Layers của Photoshop.

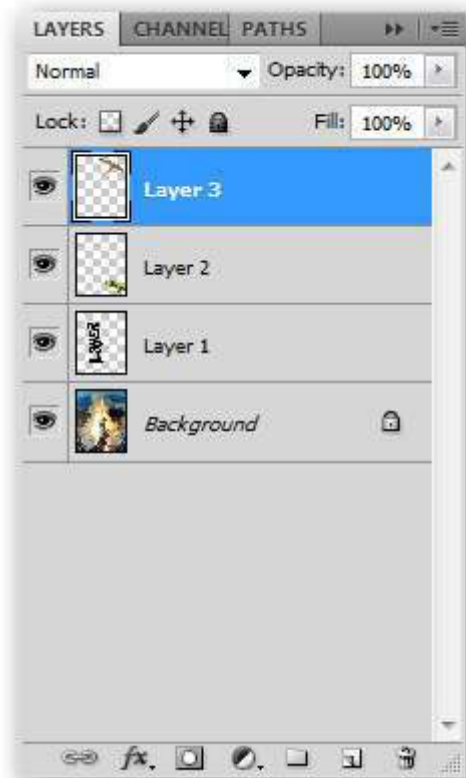
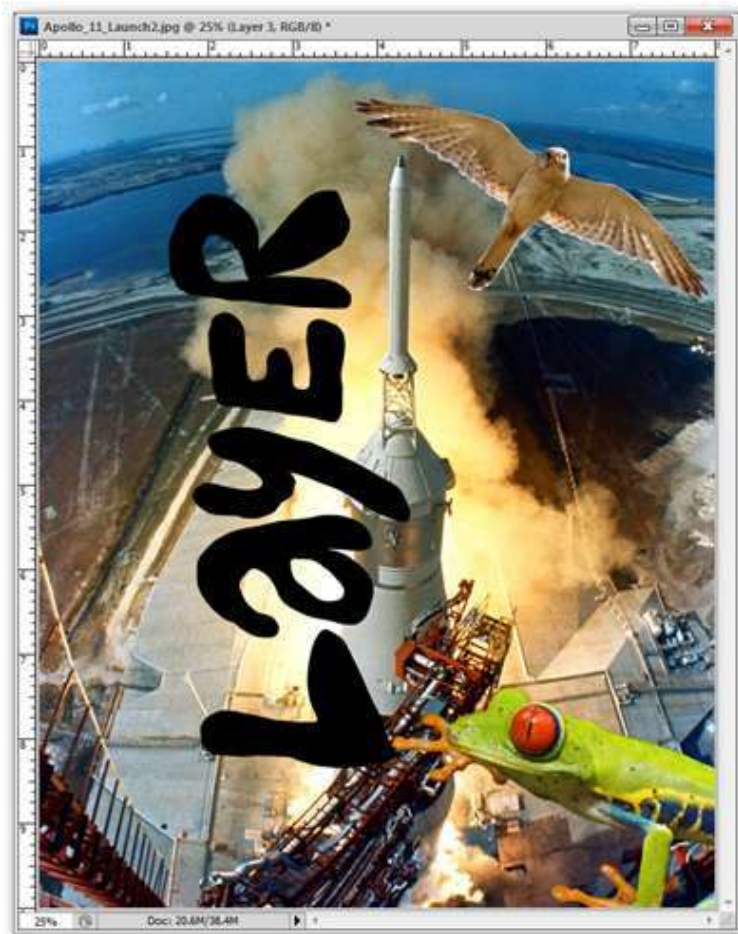


Theo như hình ảnh trên thì vị trí tàu con thoi vẫn bị chữ *Layer* che khuất, bạn có thể kéo, xoay nó theo một vị trí khác để không làm xấu đi bức ảnh gốc.

Để xoay layer bạn có thể chọn layer cần xoay, nhấn **Ctrl + T** trên bàn phím, đưa trỏ chuột vào góc của hình chữ nhật bao quanh layer và quay.



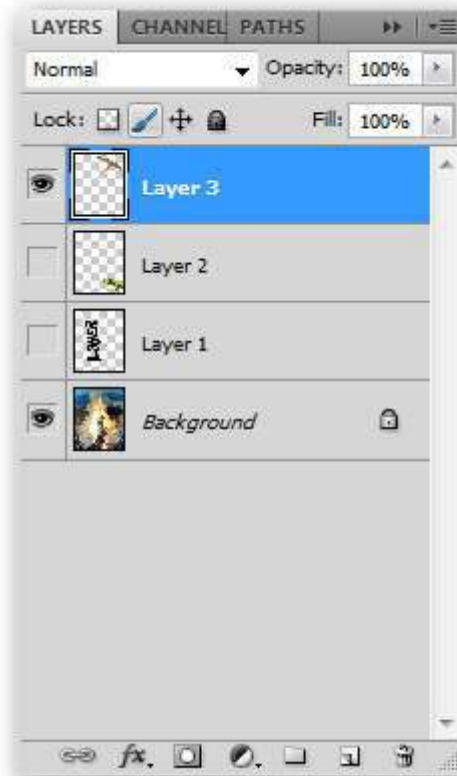
Ngoài thành phần *Layer* vừa tạo, bạn có thể chèn nhiều lớp layer khác nhau lên bức ảnh, mỗi layer là một thành phần độc lập thì sẽ giúp bạn chỉnh sửa linh hoạt hơn.



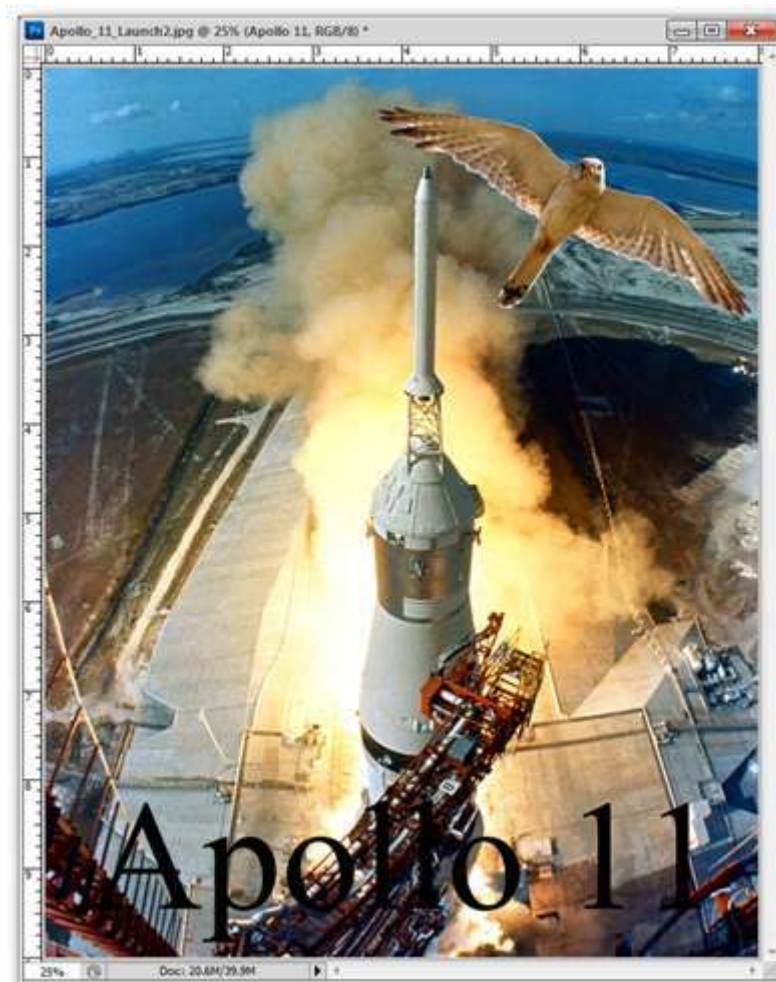
Nếu có một layer nào đó không phù hợp khi có các layer khác thì bạn có thể ẩn nó đi bằng cách kích vào biểu



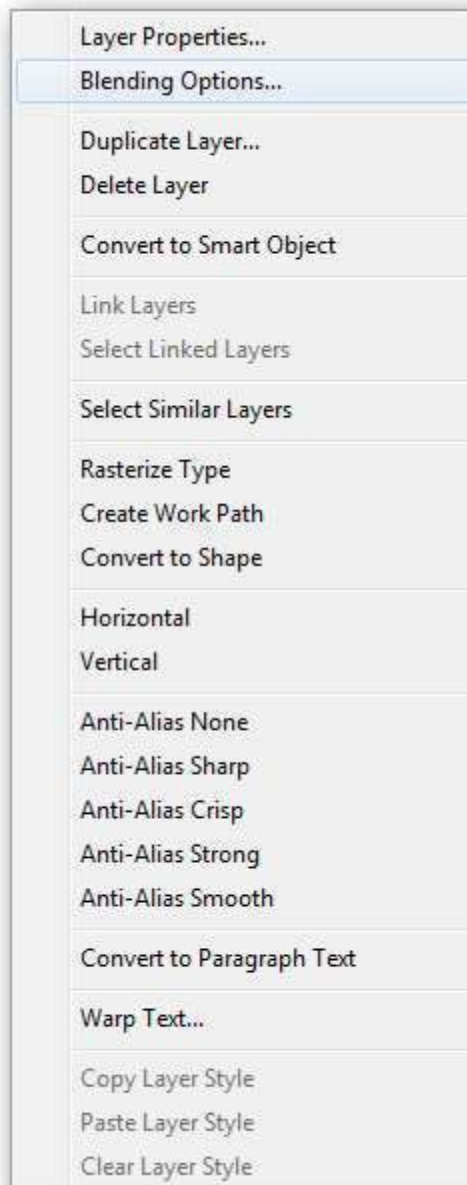
tượng ở layer tương ứng muốn ẩn. Hiện lại layer thì làm cách ngược lại, kích vào ô vuông trống ở đầu mỗi layer.



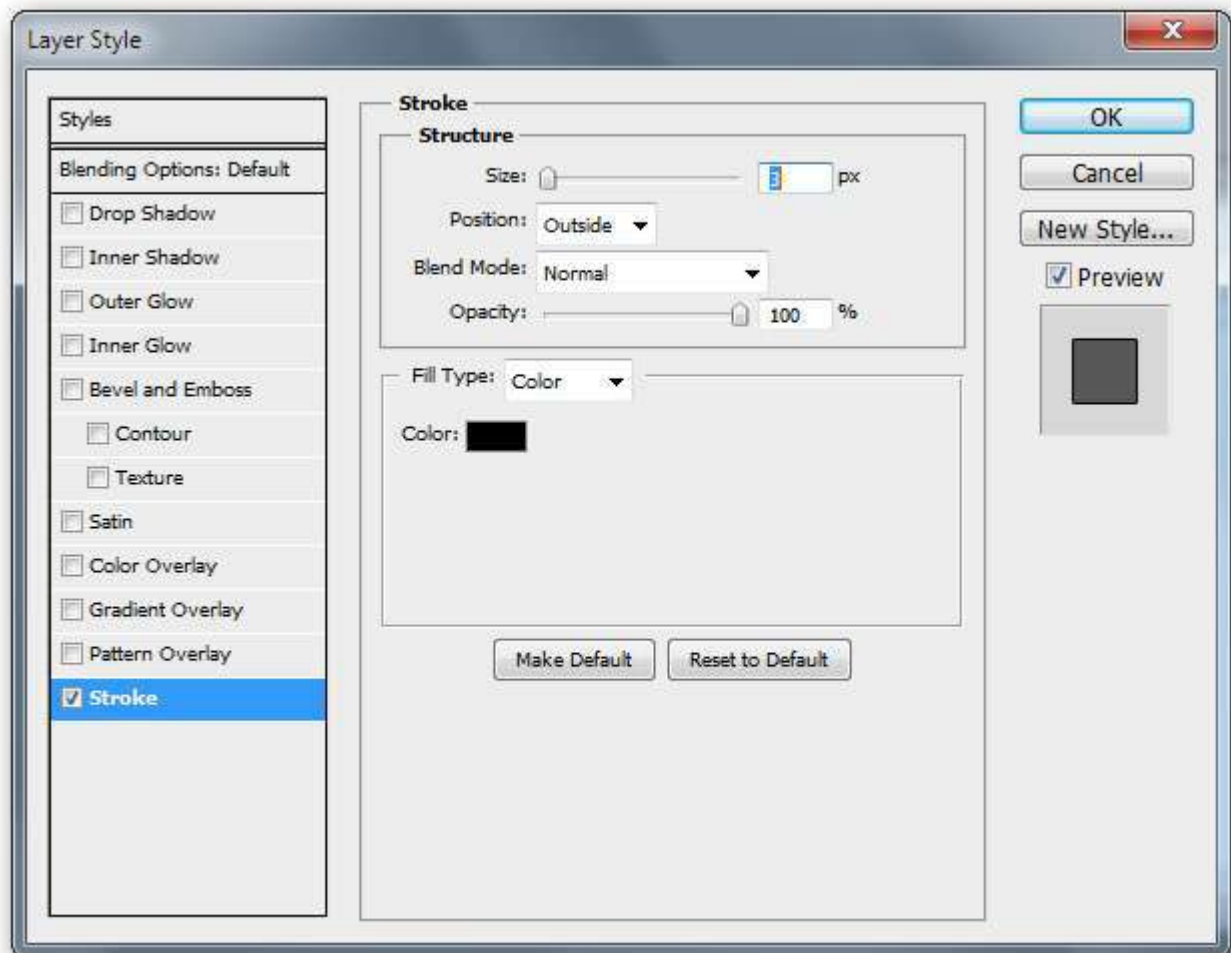
Để tạo chữ chú thích cho ảnh, bạn chọn công cụ **Type Tool** (phím tắt: **T**) và nhập vào nội dung chú thích. Nội dung này có thể thay đổi được nếu sau này bạn cần chỉnh sửa lại.



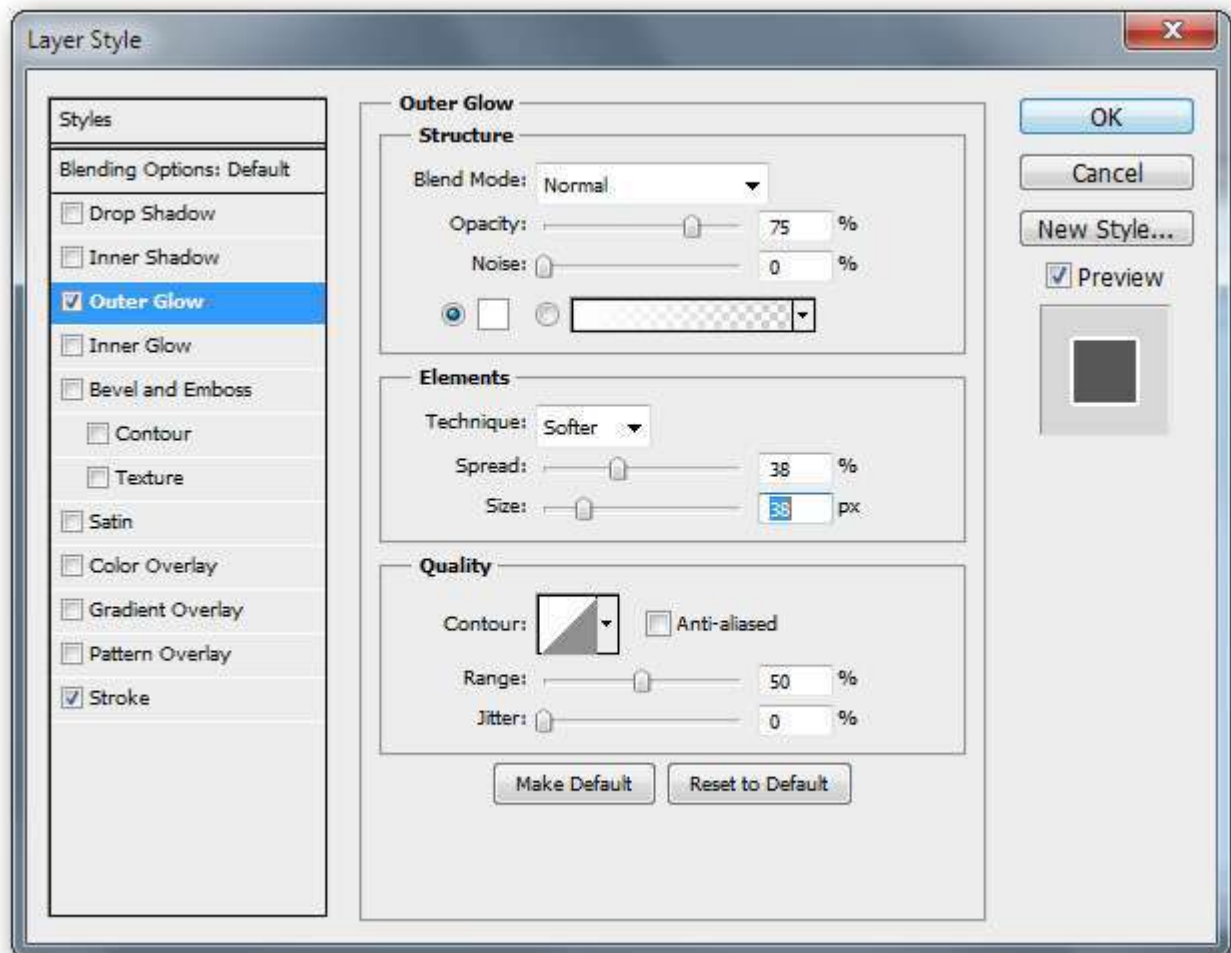
Với một nội dung chú thích trên nền ảnh không nổi bật lắm, bạn có thể sử dụng tùy chọn Blending Options để thêm hiệu ứng cho layer đang được chọn. Chuột phải vào bất kỳ layer nào cần tạo hiệu ứng và chọn **Blending Options** trên menu.



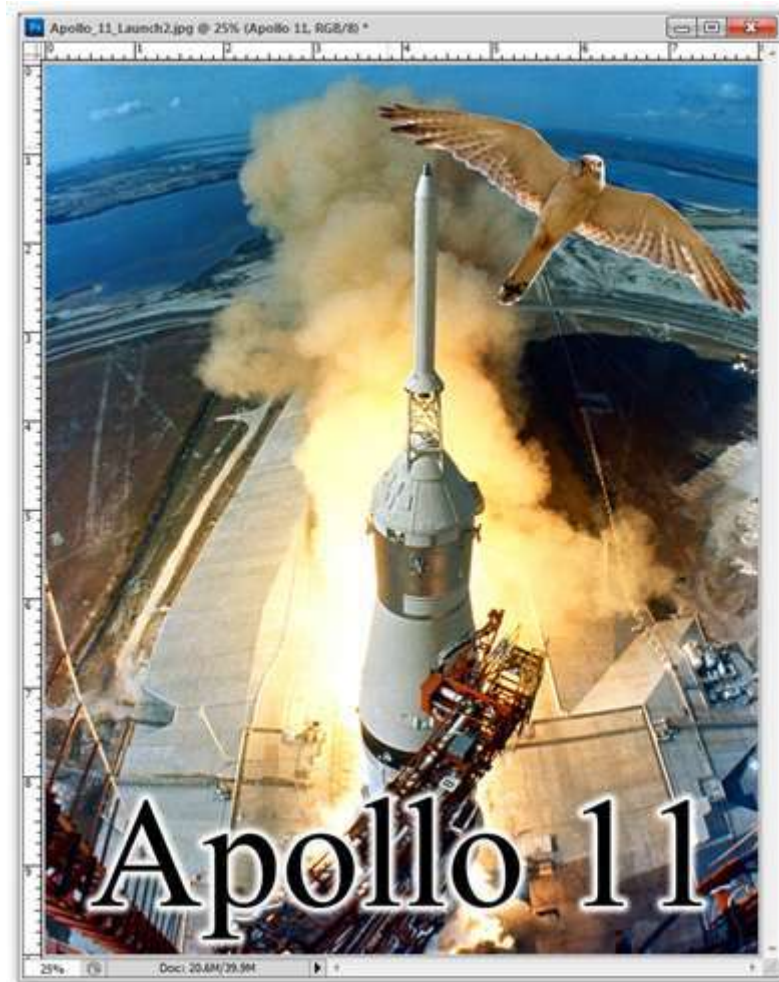
Với tùy chọn này bạn sẽ thấy hộp thoại Layer Style xuất hiện. Tại đây bạn có thể lựa chọn hiệu ứng đổ bóng, tạo viền.. và rất nhiều hiệu ứng khác cho đối tượng.



Bạn có thể dùng nhiều kiểu hiệu ứng khác nhau cho cùng một đối tượng/layer miễn sao giúp đối tượng đó nổi bật hơn trên một nền ảnh phức tạp.



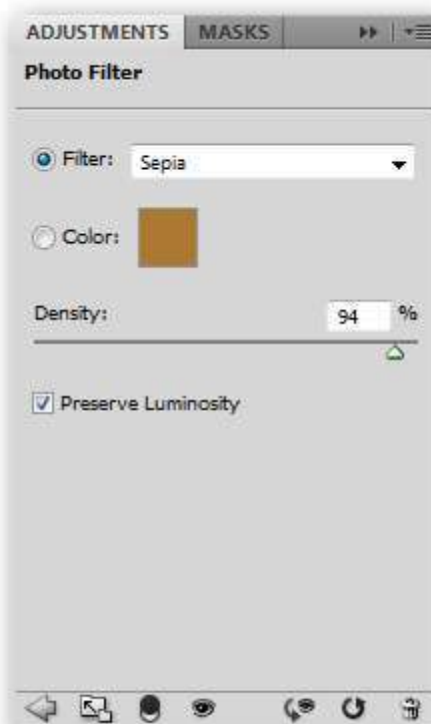
Ngay cả khi đã chọn xong hiệu ứng, nếu cần thay đổi lại nội dung đối tượng (trong trường hợp này là font chữ *Apollo 11*) thì vẫn có thể làm được.



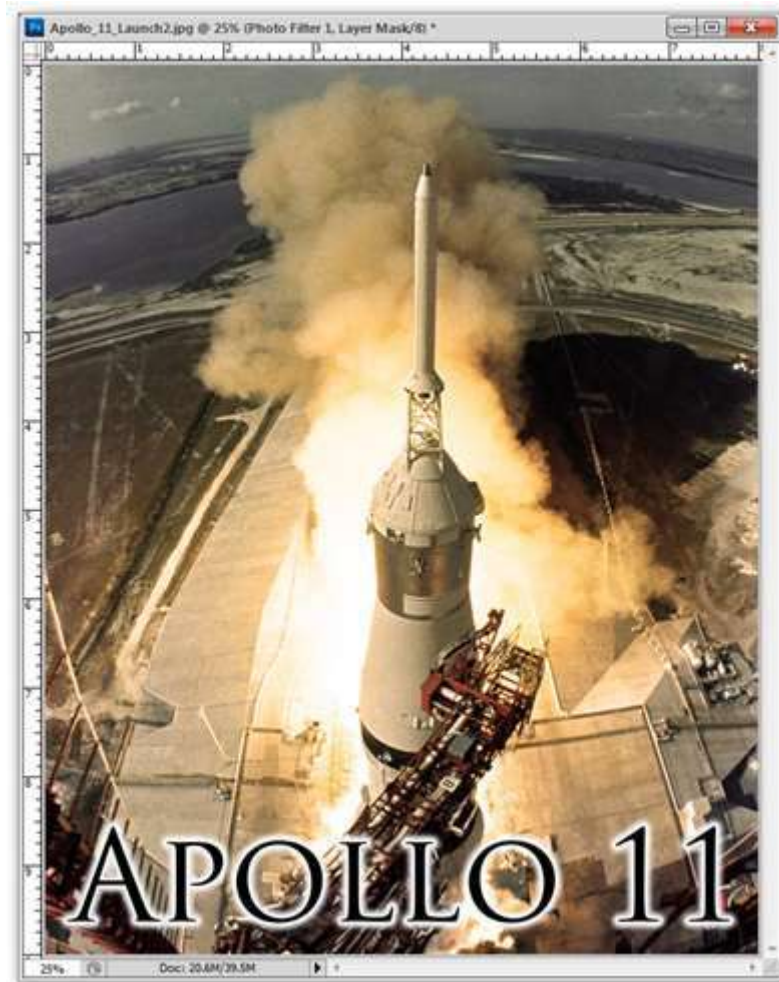
Trong panel Layer, bạn có thể kiểm soát được mọi layer cũng như hiệu ứng của layer. Nếu cần ẩn đi hiệu ứng hoặc layer nào vẫn chỉ cần kích vào biểu tượng . Có rất nhiều kiểu hiệu ứng layer khác nhau trong panel Layer tùy thuộc vào từng đối tượng bạn tạo.



Trong panel Layers, bạn có thể kích vào  để tạo một lớp layer màu khác, còn được gọi là layer Adjustment

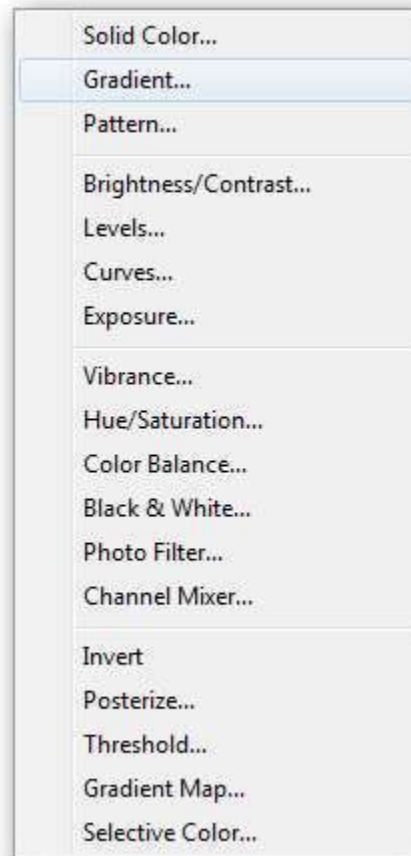


Bức ảnh sau đã được tạo thêm một lớp Adjustment

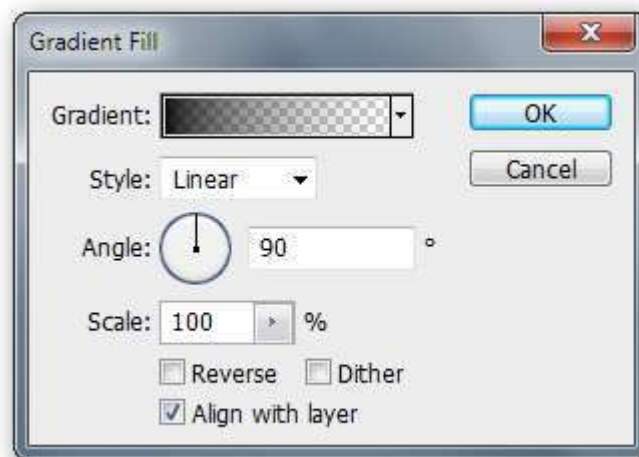


Lớp Adjustment này cũng được liệt kê trong panel Layers và nó chỉ ảnh hưởng đến các lớp nằm dưới nó. Bạn hãy thử thay đổi vị trí lớp để nhận thấy sự ảnh hưởng lẫn nhau giữa các lớp. Lớp Adjustment này cũng có thể chỉnh sửa hiệu ứng tương tự như các layer thông thường.

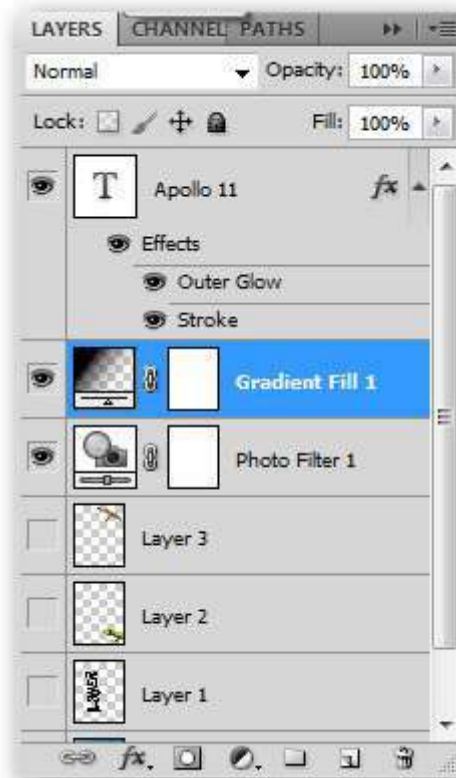
Có nhiều hiệu ứng tùy chọn để chỉnh sửa các lớp Adjustment, trong đó có cả thành phần Gradient.



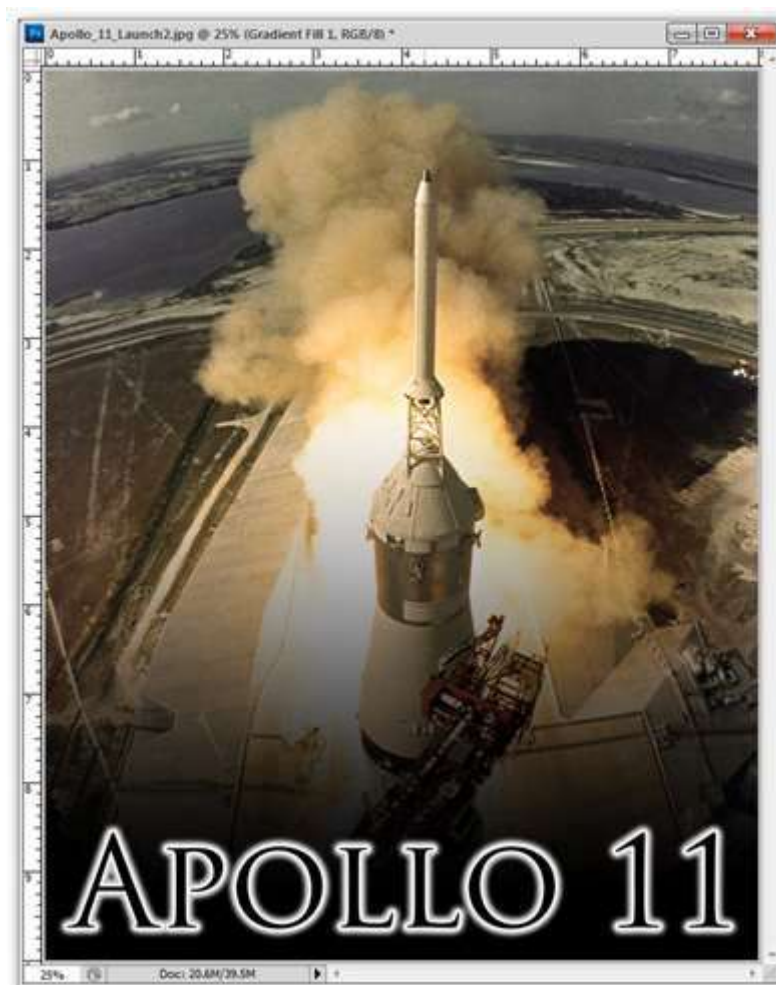
Bạn có thể chỉnh sửa một vài tùy chọn với hiệu ứng Gradient như kiểu, màu sắc, góc độ...



Các lớp Adjustment được ẩn hoặc chỉnh sửa bằng cách kích đúp chuột vào chúng trên danh sách trong panel Layers



Việc thao tác với các lớp trong panel Layers sẽ giúp tăng khả năng sử dụng Photoshop, qua đó có được những hiệu ứng như mong muốn trên bức ảnh mà bạn cần chỉnh sửa.



Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 4: Các menu cơ bản

Photoshop có một hệ thống menu rất lớn với các tùy chọn mà không một người dùng nào có thể bỏ qua.



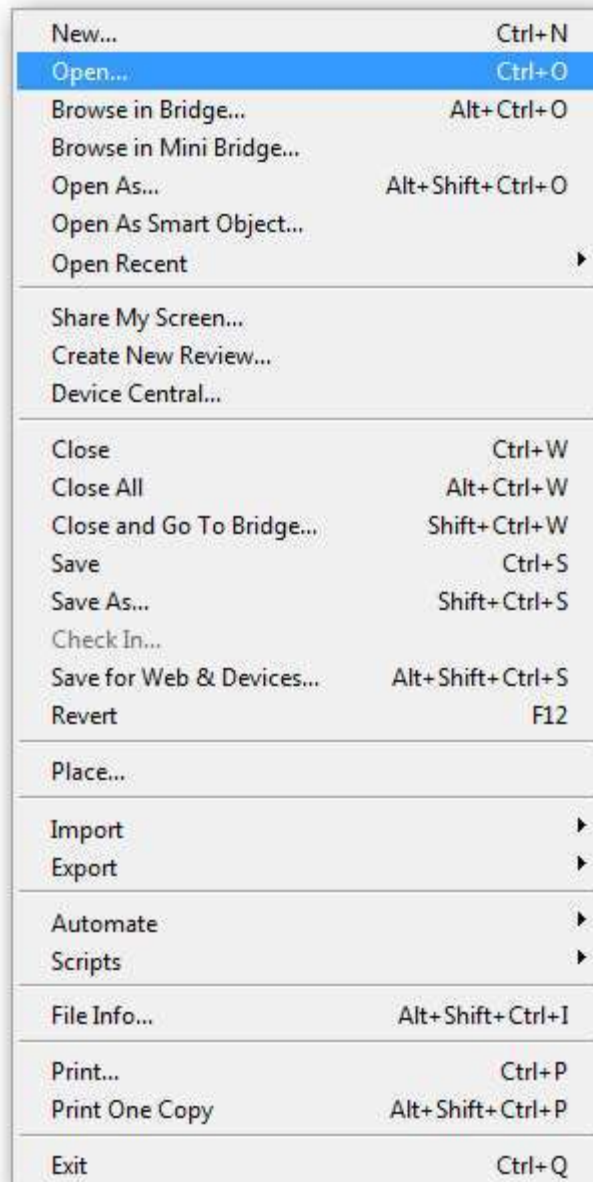
Bài hướng dẫn này của Quản Trị Mạng sẽ có một cái nhìn tổng quát các menu, thông qua đó sẽ giúp bạn dễ dàng hơn trong việc tìm kiếm công cụ để chỉnh sửa ảnh phù hợp.

Thanh Menu



Đây là một thanh menu tổng quát các chức năng, nó nằm phía trên cùng cửa sổ làm việc của Photoshop. Mỗi một nút là một menu tổng quát, chúng ta sẽ lướt qua một loạt những menu này.

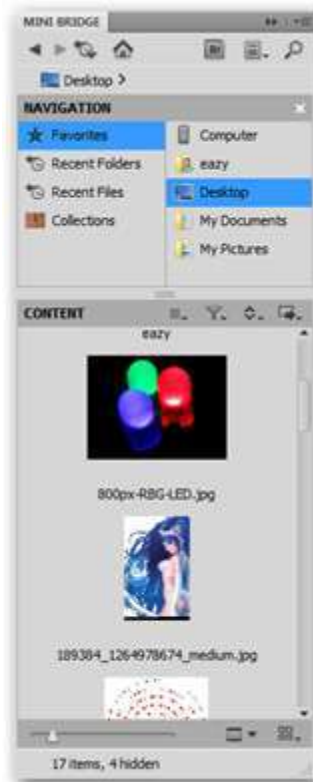
Menu File



Ngoài những tính năng hiển nhiên như New, Open, Close thì menu này còn chứa rất nhiều tính năng khác mà sẽ khiến bạn phải bối rối

Browse in Bridge: Đây là một chương trình đi kèm với Photoshop để duyệt hình ảnh. Nó cho phép người dùng quản lý ảnh dưới dạng hình ảnh (chứ không phải chỉ tên file), tương tự như Google Picasa. Bridge là một chương trình khá hay tuy nhiên nó có thể gây phiền nhiễu nếu bạn vô tình mở vì nó tốn khá nhiều thời gian để tải.

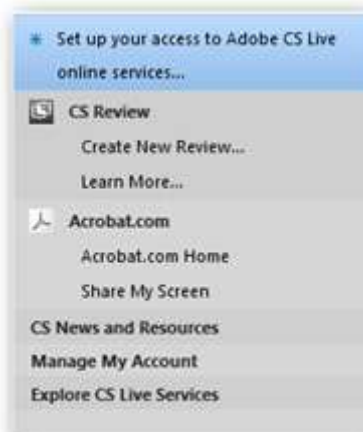
Browse in Mini Bridge: Mini Bridge là một phiên bản live của Bridge duyệt ngay trong Photoshop (không phải mở chương trình mới như Browse in Bridge). Rất dễ sử dụng nhưng lại mất thời gian để tải.



Open As: Đây có vẻ như là một mục tính năng có vấn đề (hoặc có thể đã hỏng). Ý tưởng nhà sản xuất đưa ra là với tính năng này có thể mở một loại file khác (ví dụ như một tập tin PSD có phân lớp) dưới dạng file ảnh.

Open As Smart Object: Tạo một smart object từ một file bất kỳ chỉ đơn giản bằng cách mở nó. Việc thay đổi kích thước và chỉnh sửa Smart Object không ảnh hưởng tới tập tin gốc ban đầu, do đó nếu bạn có kế hoạch thay đổi kích thước 1 đối tượng nhiều lần thì bạn nên mở nó trong chế độ Smart Object.

Share my Screen và **Create New Review:** Đây là các tính năng Adobe CS Live chỉ được cung cấp tới những người dùng có đăng ký bản quyền và có tạo một tài khoản trên Adobe.com.



Device Central: Một chương trình riêng biệt hỗ trợ các ứng dụng cho điện thoại di động và smartphone.



Save for Web and Devices: Một loại ứng dụng dùng để nén file thành các file dạng JPG, GIF, PNG hoặc các định dạng WBMP phù hợp cho việc đăng tải lên web. Trong trường hợp này, Devices dùng để chỉ các dòng máy smartphone.

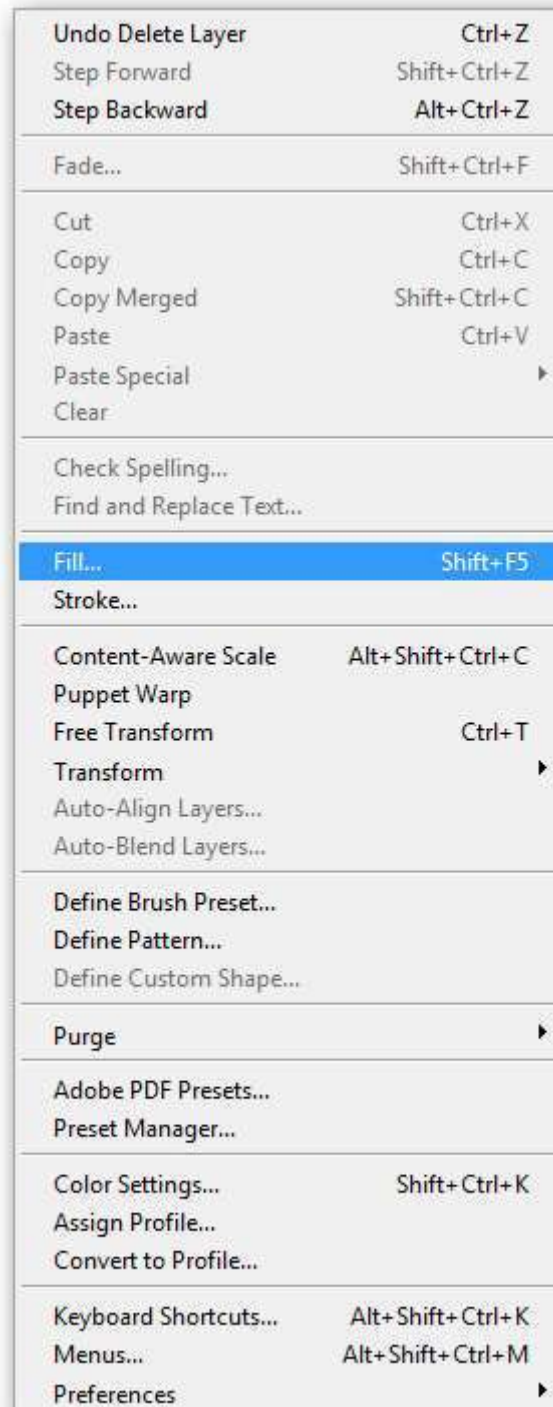
Revert: Tải lại file từ điểm lưu lại gần nhất. Bạn sẽ mất tất cả các thay đổi và History khi thực hiện thao tác này, tuy nhiên việc này cũng có lợi ích riêng trong một số trường hợp.

Place: Chèn một file mới vào file đang mở, cho phép bạn thay đổi kích thước và chỉnh sửa như một đối tượng Smart Object.

Automate and Scripts: Tùy chọn này giúp cho những chuyên gia sử dụng Photoshop thực hiện được nhanh chóng các chỉnh sửa lặp đi lặp lại. Scripts là một tiện ích khác thú vị và đáng để xem xét, kể cả với người dùng cơ bản.

Menu Edit

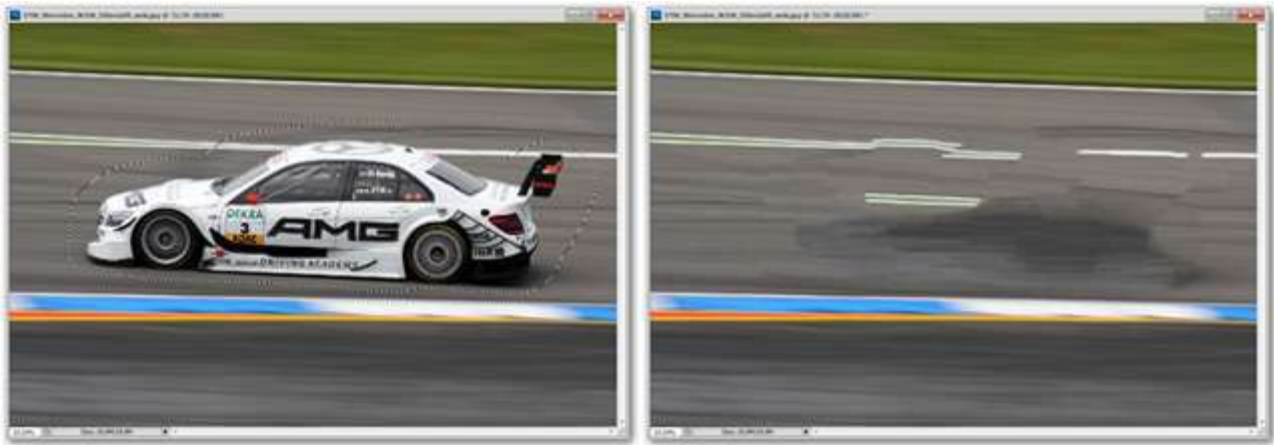
Đây là một menu khá rõ ràng với những tính năng hữu ích nhất trên PS.



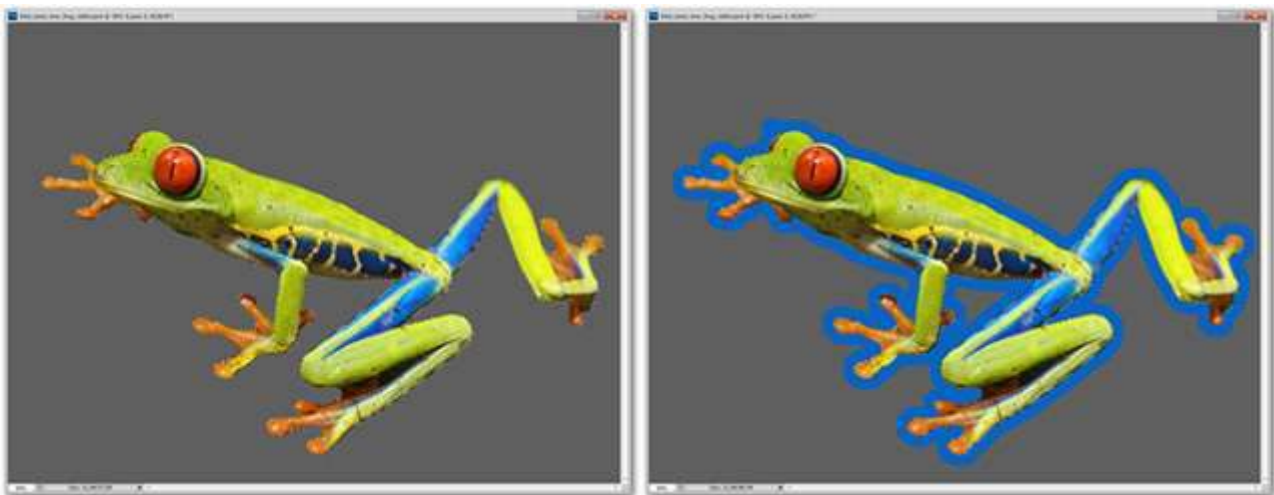
Undo, Step Forward, Step Backward: Undo là một tính năng phổ biến và rất thường dùng trong nhiều chương trình hiện nay. Step Forward và Step Backward là để di chuyển qua lại giữa các bước trên panel History. Đây là một cách đơn giản để sử dụng History Panel.

Cut, Copy và Copy Merged: Có thể bạn đã quá quen thuộc với những hành động như Cut, Copy, Paste trong các menu Edit (của những chương trình phổ biến như MS Word). Copy Merge là tính năng vô cùng hữu ích, nó có thể sao chép một tài liệu đa lớp như thể đó là những lớp đã được sáp nhập.

Fill: Công cụ này thường bị bỏ qua mặc dù nó là một công cụ khá hay. Fill sẽ "lấp đầy" một vùng chọn, một layer hoặc channel bằng màu foreground hoặc background, màu trắng, đen hoặc màu của chính nội dung bức ảnh. CS5 có một cơ chế lấp đầy hình ảnh gần giống như thật với việc tái tạo lại một phần hình ảnh bằng các đối tượng nền xung quanh phần khuyết đó.

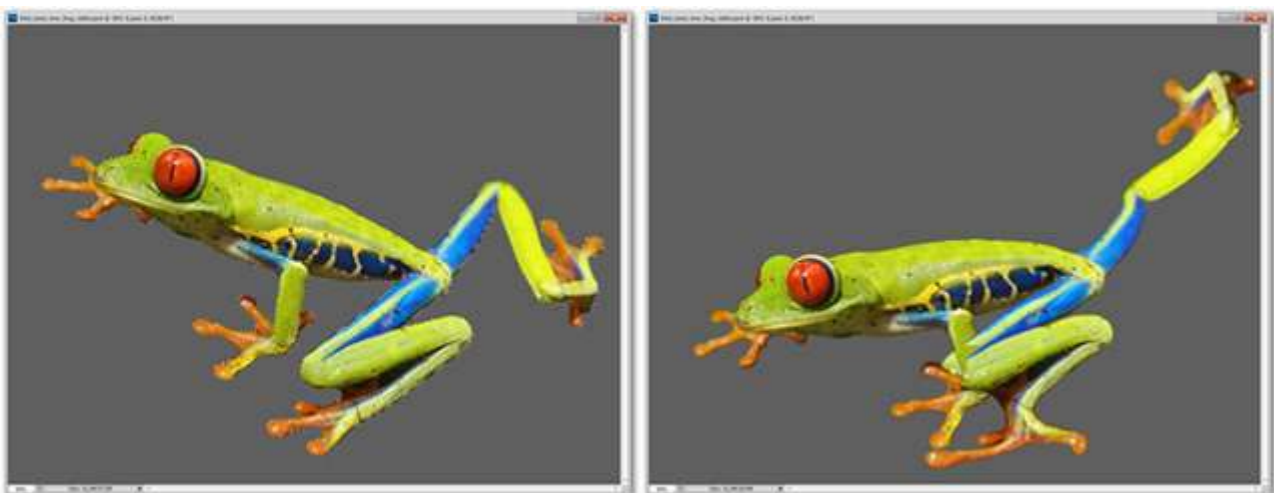


Stroke: Tạo một đường viền xung quanh đối tượng được lựa chọn với bất kỳ màu nào mà bạn sử dụng. Bạn có thể điều chỉnh độ dày đường viền này hoặc lựa chọn đường viền được tạo là viền trong, chính giữa hay bao ngoài đối tượng.



Content Aware Scale: Sử dụng công cụ tương tự như trong Content Aware Fill với phạm vi là một phần của hình ảnh. Bạn có thể tùy chỉnh kích thước của đối tượng với tùy chọn này.

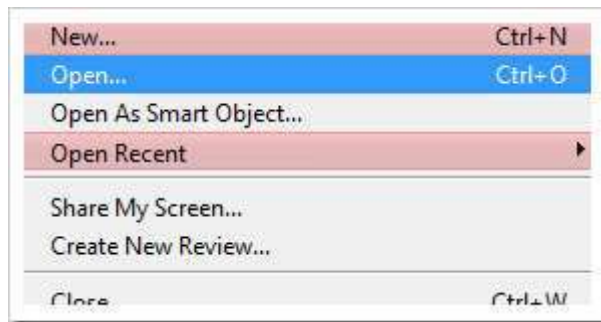
Puppet Warp: Đây là một tính năng mới khá phức tạp trên CS5, nó cho phép người dùng có thể bóp méo hoặc kéo hình ảnh theo những cách thức khá phức tạp.



Transform và Free Transform: Đây là một công cụ hữu ích dùng để thay đổi kích thước một hình ảnh, chỉnh sửa và tạo ra các điểm để có thể kéo méo hình (nếu cần).

Keyboard shortcuts: menu này dùng để chỉnh sửa và gán một số phím tắt bàn phím tùy chỉnh cho mỗi mục menu trên Photoshop. Nó thực sự rất cần cho bất kỳ người sử dụng nào quen dùng phím tắt.

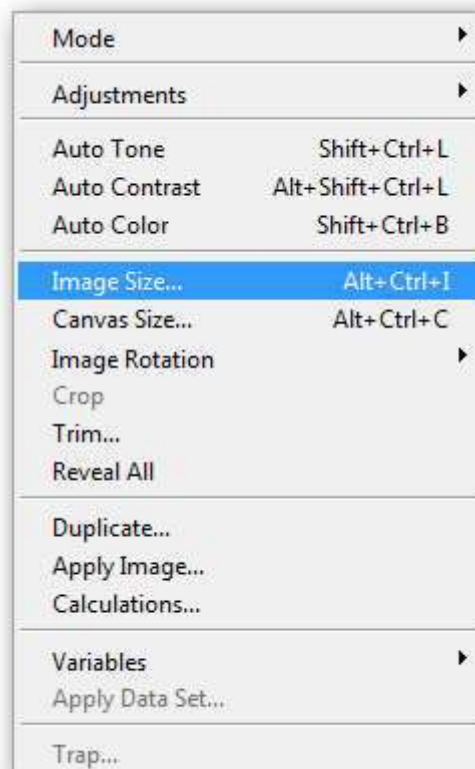
Menu: Cho phép người dùng chỉnh sửa trình đơn hiện tại, ẩn đi tính năng mà họ ghét hoặc không bao giờ sử dụng, và làm nổi bật các tính năng cần thiết.



Preferences: Chứa nhiều vấn đề khác mà bạn cần chỉnh sửa với Photoshop.

Menu Image

Menu Image cho phép bạn thay đổi về độ sâu của màu, hình ảnh và nhiều tính năng khác. Các tùy chọn hữu ích nhất ở đây là gì?



Mode: Chế độ màu bạn có thể thiết lập cho ảnh như RGB hay CMYK, cũng như các dạng bit màu khác như Lab hoặc Indexed. Bạn không nên sử dụng bất kỳ dạng màu nào ngoài RGB trừ khi bạn quan tâm kỹ hơn tới việc định dạng ảnh và ảnh kỹ thuật số.

Adjustments: Một menu phụ với các thành phần điều chỉnh độ sáng, độ tương phản, Levels, Curves, cũng như Hue/Saturation. Có một loạt các tùy chọn khác, và dưới đây là một số thành phần quan trọng nhất:



- **Brightness/Contrast:** Đây là thành phần cơ bản để điều chỉnh độ tương phản sáng/tối trong các bức ảnh.

Là một công cụ hay và dễ sử dụng cho người mới bắt đầu.

- **Levels:** Một cách tinh chỉnh hơn về phạm vi giá trị tương phản trong các bức ảnh.
- **Curves:** Một cách điều chỉnh giá trị và chanel phức tạp hơn, nó cho phép người dùng điều chỉnh giá trị, nhắm tới mục tiêu với độ chính xác cao hơn. Tính năng này thường được các chuyên gia sử dụng.
- **Exposure:** Cũng là một trình đơn khác để điều chỉnh độ tương phản sáng/tối. Tùy chọn này được sử dụng nhiều cho các nhiếp ảnh kỹ thuật số.
- **Hue/Saturation:** Điều chỉnh màu sắc hình ảnh cũng như độ tươi sáng và sống động của ảnh.
- **Invert:** Đảo ngược hai màu trắng đen của ảnh. Tất cả các màu sắc khác trên ảnh sẽ hiển thị theo chế độ đối lập màu hiện tại.
- **Posterize:** Đây là một bộ lọc giảm màu sắc hình ảnh về giới hạn một số màu cơ bản.
- **Threshold:** Đây cũng là một bộ lọc màu khác để chuyển bức ảnh của bạn về dạng 2 màu cơ bản là trắng và đen, hoàn toàn không có màu xám.

Auto Tone, Auto Contrast, Auto Color: Photoshop sẽ cố gắng cải thiện tự động bức ảnh của bạn bằng việc điều chỉnh Tones, Contrast và Color. Nó được gợi ý từ Photoshop Elements (một trình sửa ảnh tương tự nhưng ở dạng cơ bản), đây là công cụ hay cho người mới sử dụng.

Image Size: Không nên nhầm lẫn thành phần này với Canvas Size, vì với lựa chọn này kích thước của toàn bộ file ảnh sẽ bị thay đổi.



Canvas Size: Tăng kích thước trống xung quanh bức ảnh.

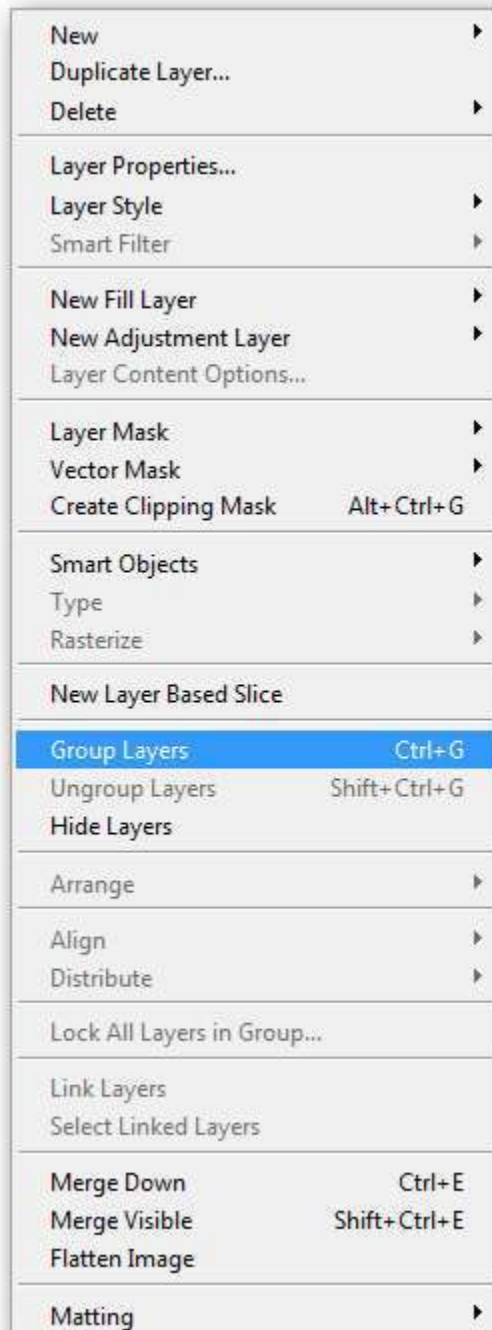


Image Rotation: Quay bức ảnh theo một góc 90° hoặc 180° , ngoài ra cũng có thể tự tùy chỉnh góc độ quay của ảnh bằng cách chọn *Arbitrary*.

Duplicate: Tạo một file ảnh mới là bản sao của file hiện tại. Tập tin mới sẽ không có thành phần History đã sửa

Menu Layer

Đây là nơi chứa các thao tác chỉnh sửa và làm việc với lớp đối tượng. Menu Layer có rất nhiều menu phụ và các tùy chọn phức tạp. Bạn có thể xem lại [phần 3](#) của loạt bài hướng dẫn này.



New: Các menu phụ trong menu này cho phép bạn tạo ra các lớp mới cũng như các tùy chọn để chuyển lớp hiện có thành lớp Background (nếu cần). Bạn cũng có thể nhóm các lớp đang chọn thành một nhóm (việc lựa chọn nhiều lớp sử dụng Shift hoặc Ctrl – tương tự như thao tác với các file trong thư mục). Tùy chọn này sẽ tạo ra các “thư mục” lưu trữ những lớp đã được chọn để nhóm.

Duplicate Layer: Cho phép người dùng tạo một bản sao của lớp đang được chọn và lưu trữ nó vào đúng file đang mở hoặc tạo ra một file mới.

New Fill Layer/New Adjustment Layer: Đây là cách tạo ra 2 loại lớp màu mới phủ lên trên lớp ảnh hiện tại. Bạn có thể tùy chỉnh 2 lớp mới tạo này một cách dễ dàng để tạo ra những bức ảnh sống động.

Layer Mask/Vector Mask: Công cụ dùng để lọc hoặc ẩn một phần (hay tất cả) các lớp đang hoạt động. Có sự khác biệt khá cơ bản giữa hai loại Mask này đó là Mask theo vector và theo điểm ảnh.

Clipping Mask: Đây là một tính năng khá khó hiểu, nó dùng để đặt một lớp hoặc nhóm lớp thành Mask để minh bạch cho lớp dưới nó.

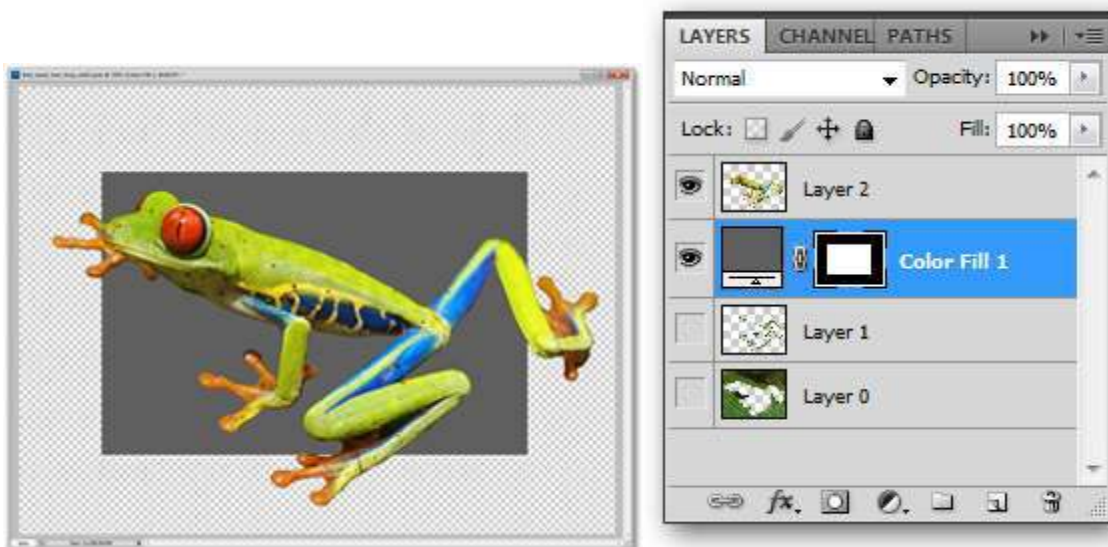
Group Layers/Hide Layers: Nhiều lớp có thể được chọn trong panel Layers và được nhóm/ẩn trong menu này.



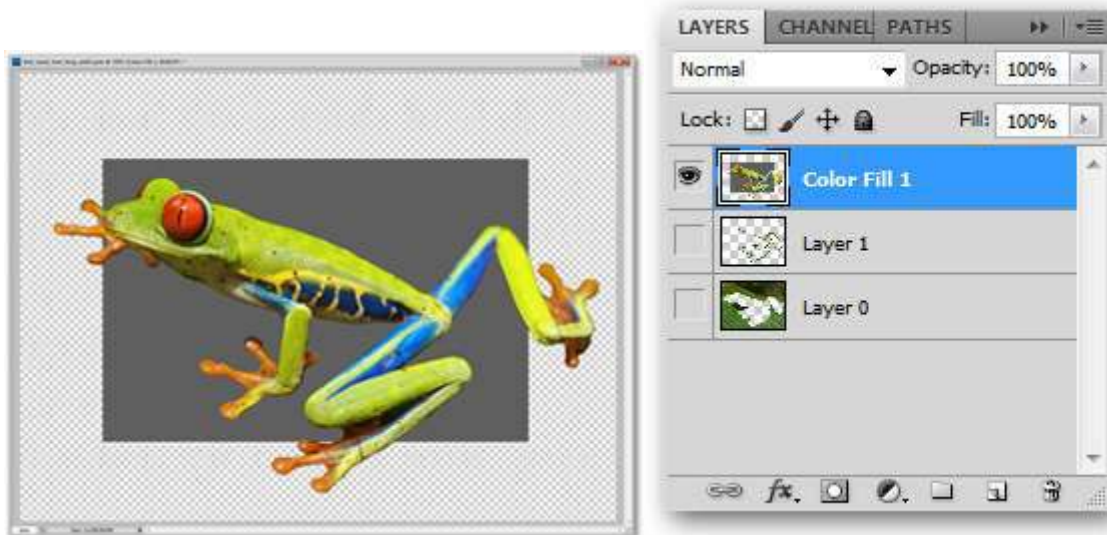
Align/Distribute: Công cụ này dùng để sắp xếp các lớp trong không gian làm việc/không gian ảnh. Với công cụ này, bạn có thể căn đối tượng vào giữa ảnh hoặc chỉnh khoảng cách đều giữa các đối tượng một cách dễ dàng.

Merge Down: Kết hợp các lớp hiện tại (hoặc nhóm lớp) với các lớp dưới nó.

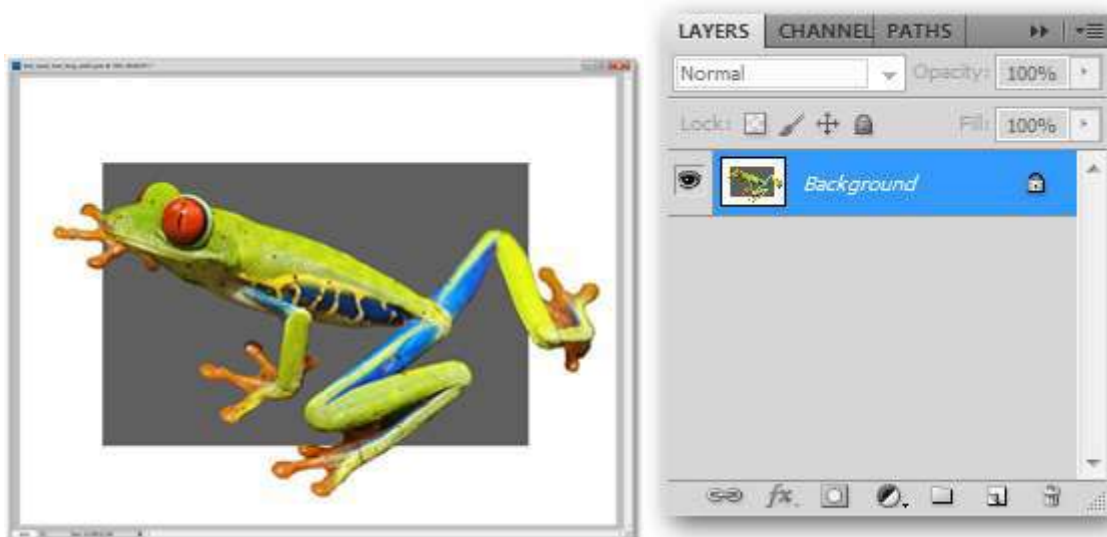
Merge Visible/Flatten Image: Kết hợp tất cả các lớp trong file của bạn. Merge Visible sẽ bỏ qua tất cả các lớp ẩn trong panel Layers, trong khi Flatten Image sẽ bỏ chúng đi hoàn toàn. Merge Visible sẽ tạo ra các khoảng transparen ngoài những lớp ảnh đã kết hợp, còn Flatten Image sẽ tạo ra một lớp Background theo màu mà bạn định sẵn ở Background color.



File gốc trong panel Layers, hiển thị các lớp hiện tại



File sau khi đã kết hợp bằng Merge Visible, vẫn giữ nguyên lớp transparen

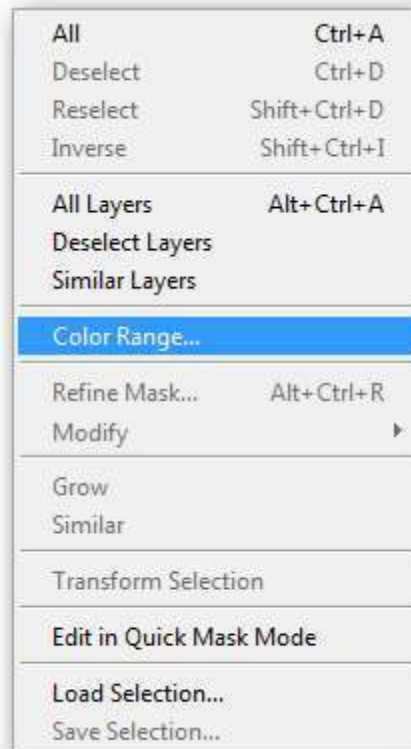


File sau khi đã kết hợp bằng Flatten Image, nền background màu trắng đã được thêm vào sau khi kết hợp.

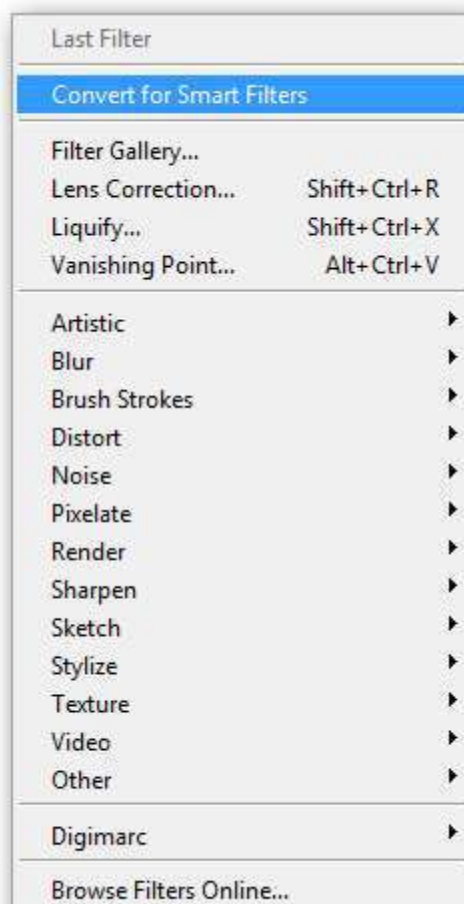
Các Menu quan trọng khác

Phần còn lại của các menu trong Photoshop gần như là khá phức tạp cho người mới sử dụng.

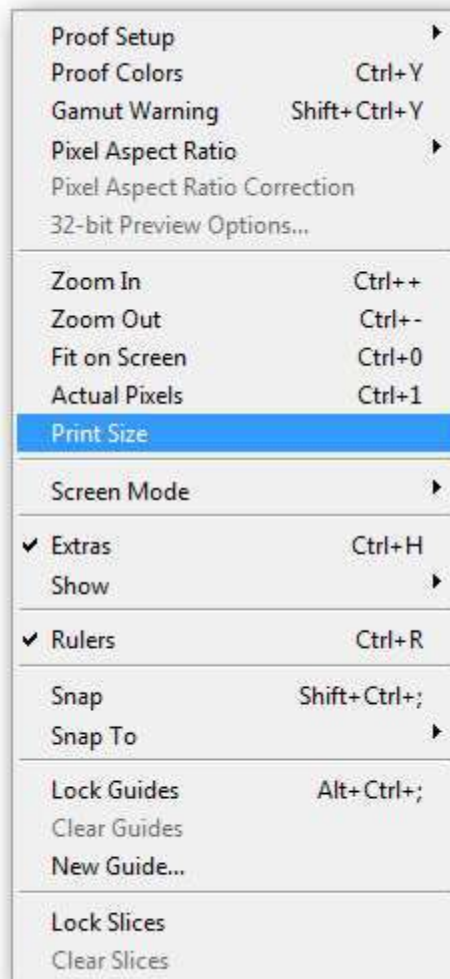
Menu Select: Menu này làm việc với các công cụ Marquee, Lasso và Wand trên panel Layers. Select All, Deselect và Reselect là các công cụ chọn đối tượng. Khi bạn đang lựa chọn 1 phần đối tượng, Invert sẽ có tính năng đảo ngược phần lựa chọn của bạn, nghĩa là phần ảnh được chọn ban đầu sẽ thành không chọn, và phần ảnh không được chọn ban đầu sẽ thành được chọn. Bạn cũng thể chọn tất cả các lớp trong panel Layers từ công cụ trên menu này, ngoài ra còn có thể điều chỉnh các lựa chọn từ menu phụ Modify. Tùy chọn chế độ Quick Mask cũng được điều chỉnh tại menu Select này.



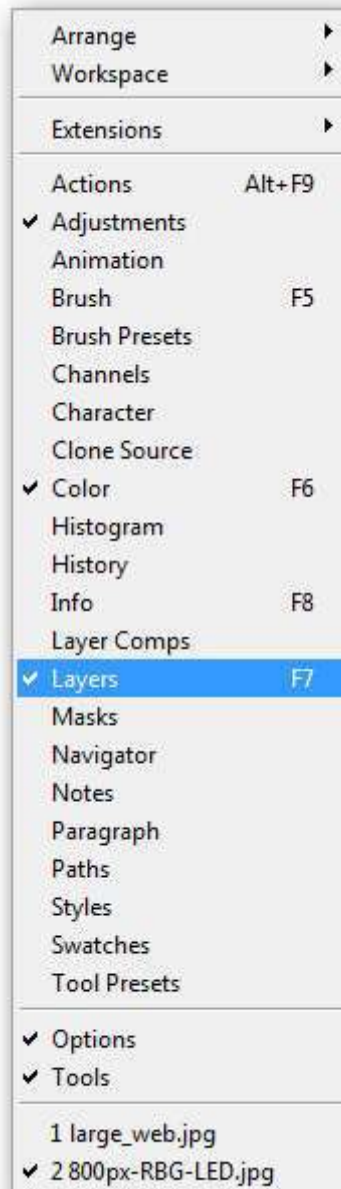
Menu Filter: Đây là một thư viện template sẵn có cho người sử dụng Photoshop. Filter cho phép bạn lựa chọn các loại biến dạng khá thú vị cho bức ảnh. Có cái thực sự hữu ích, có cái không, tùy thuộc vào mục đích của người sử dụng. Filter là một thành phần khá lớn trong PS và cần phải có một bài viết riêng để khai thác các thư viện trong menu này.



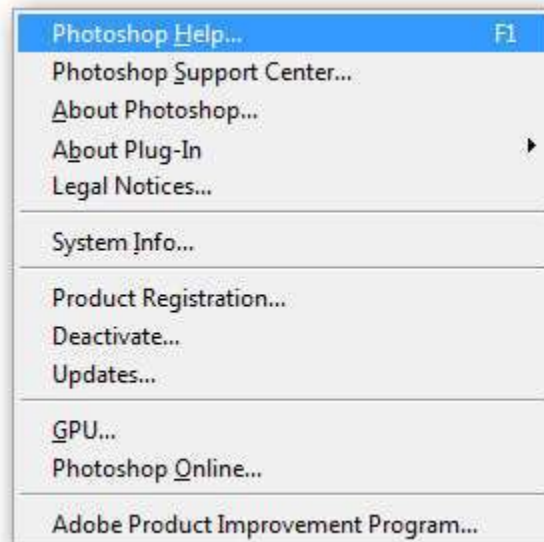
Menu View: là một menu chứa rất nhiều các thành phần ít dùng của Photoshop như việc thay đổi kích thước và hình dạng của điểm ảnh, ngoài ra còn chứa các thao tác cơ bản như Zoom in, Zoom out. Với menu Print Size, bạn có thể xem trước kích thước in hoặc nhanh chóng zoom 100% với Actual Pixels. Trong menu này, bạn cũng có thể tắt những điều gây phiền nhiễu như Snap, Rulers cũng như xóa Guides hay Slices.



Menu Windows: Đây là menu quản lý việc hiển thị/không hiển thị của các panel, Options, Toolbox... trên màn hình.

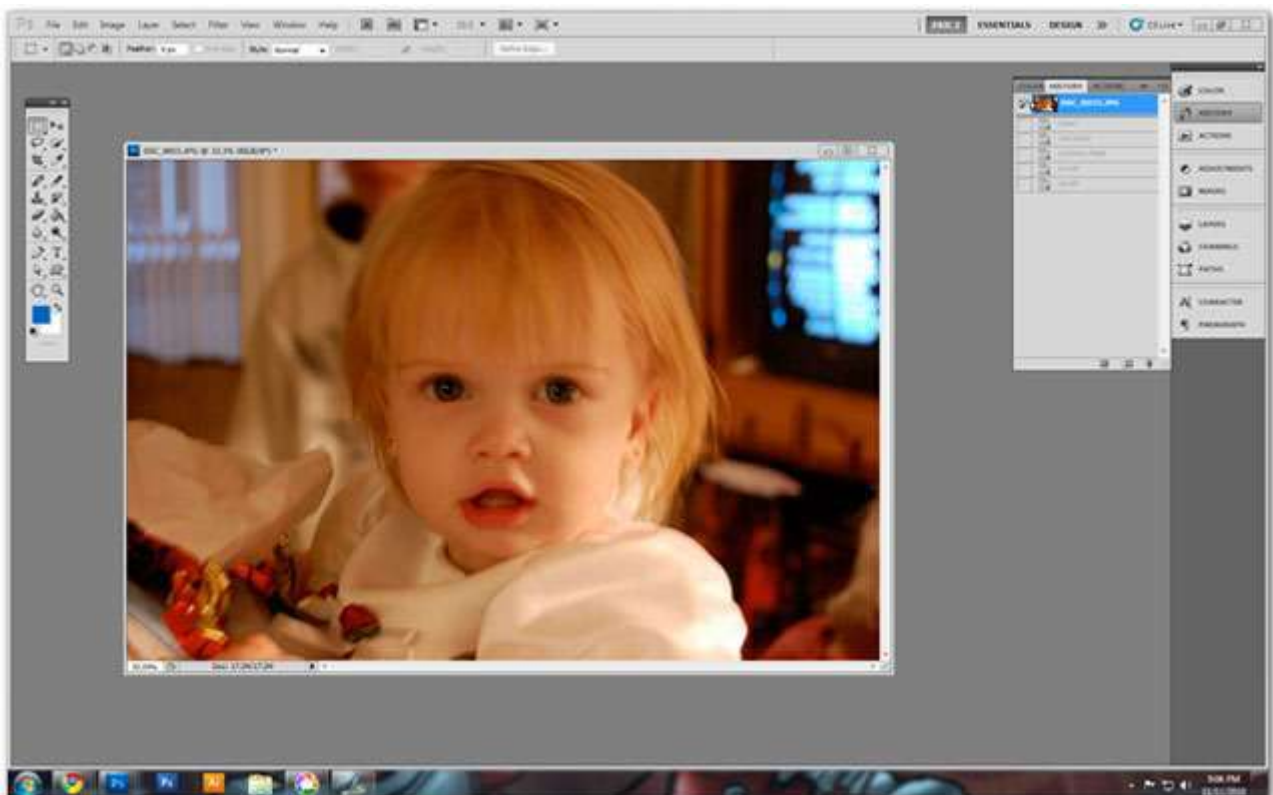


Menu Help: là menu cuối cùng nhưng cũng không kém phần quan trọng, nó chứa mọi thông tin cơ bản của một ứng dụng. Thông qua nó bạn có thể kiểm tra, tìm kiếm về các công cụ mà mình chưa nắm rõ hoặc thông số cụ thể về phiên bản của phần mềm.



Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 5: Chỉnh sửa ảnh

Photoshop có tên “Photoshop” là có lý do của nó, vì nó là một chương trình chuyên chỉnh sửa ảnh. Bài này Quản Trị Mạng sẽ giới thiệu sơ qua một số kỹ thuật chỉnh sửa ảnh cơ bản và tìm hiểu làm cách nào để có thể cải thiện một bức ảnh gia đình.



Cắt ảnh để có khung nhìn đẹp hơn

Thông thường khi chụp một bức ảnh kỹ thuật số, kết quả sẽ là một bức ảnh với khung nhìn hơi rộng, khung nhìn loãng làm mờ đi trọng tâm của hình ảnh. Một trong những điều cần làm đầu tiên đối với bức ảnh là “thử nghiệm” công cụ cắt xén ảnh Crop.



Bấm **C** để chọn công cụ Crop. Sử dụng chuột để nhấp và kéo tạo thành một khung chữ nhật bên trong bức ảnh (nếu cần xén ảnh theo hình vuông thì giữ Shift trong quá trình nhấp kéo chuột)



Với khung chữ nhật đã được vẽ ra, bạn có thể di chuyển, thay đổi lại kích thước cho chính xác hơn trước khi nhấn Enter để xén ảnh.

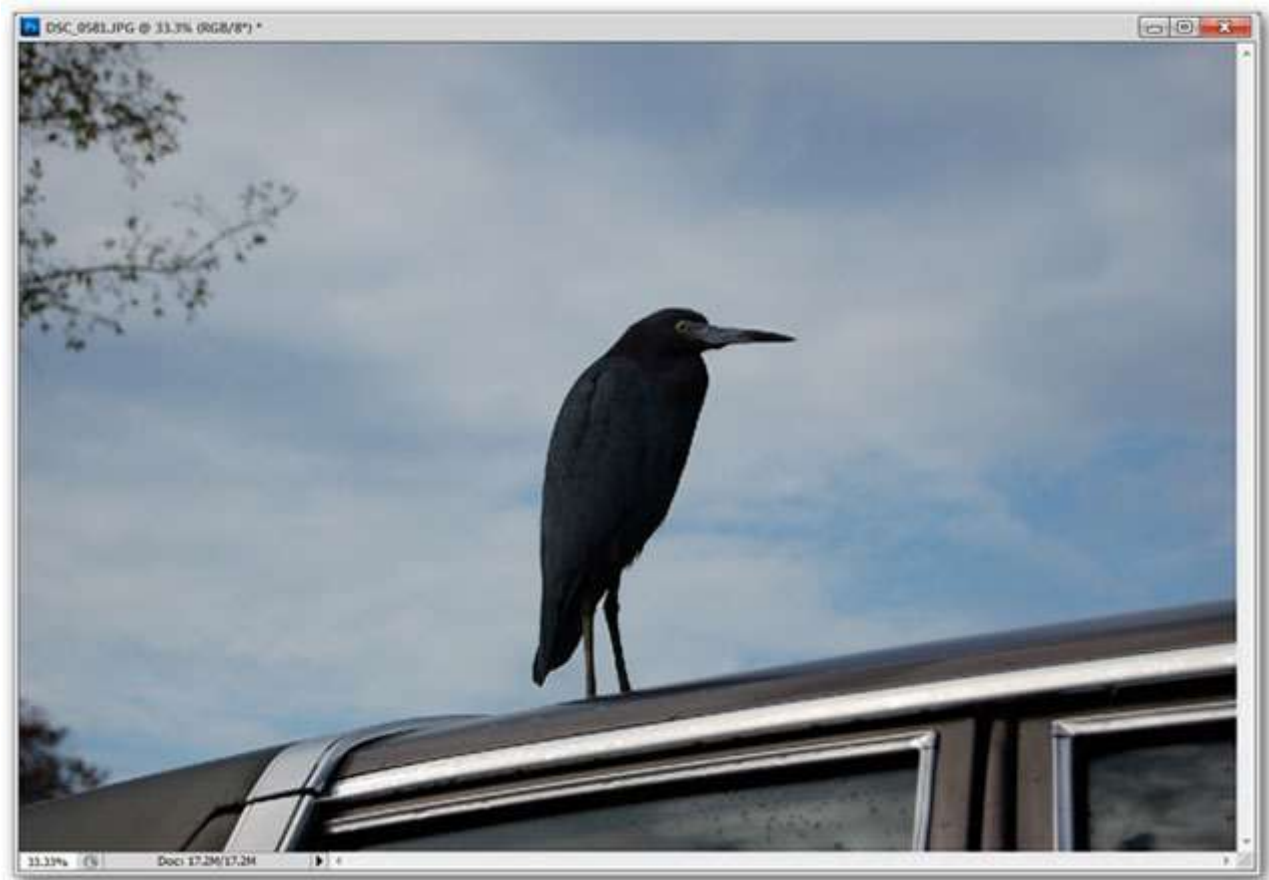


Bạn có thể undo lại thao tác với phím Ctrl + Z (undo nhiều lần thì nhấn Ctrl + Alt + Z) và thực hiện lại thao tác xén ảnh nếu chưa ưng ý.

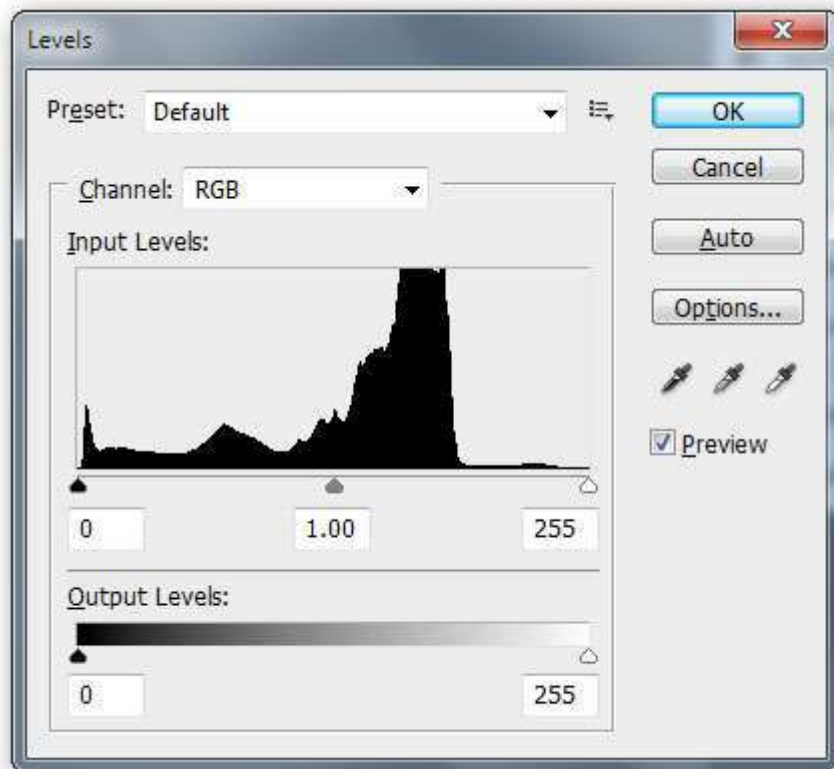


Điều chỉnh độ tương phản với công cụ Levels

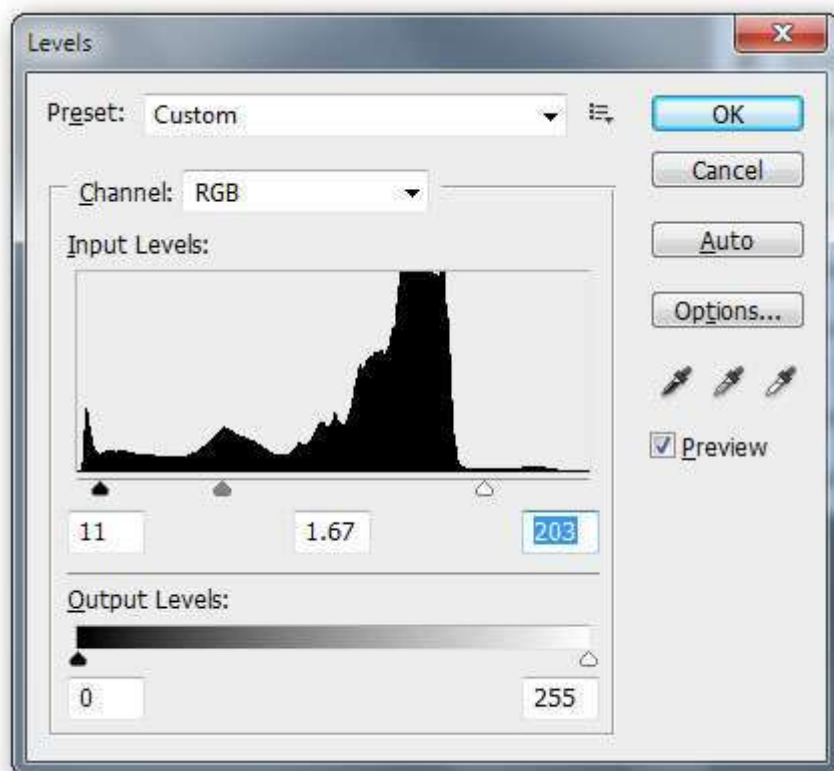
Hình ảnh chụp thiếu ánh sáng có thể khiến bức ảnh của bạn trở nên ảm đạm hoặc tối tăm không rõ các chi tiết. Các công cụ điều chỉnh độ sáng và tương phản là một lựa chọn hợp lý trong trường hợp này, công cụ tốt nhất để sử dụng thường là Levels.



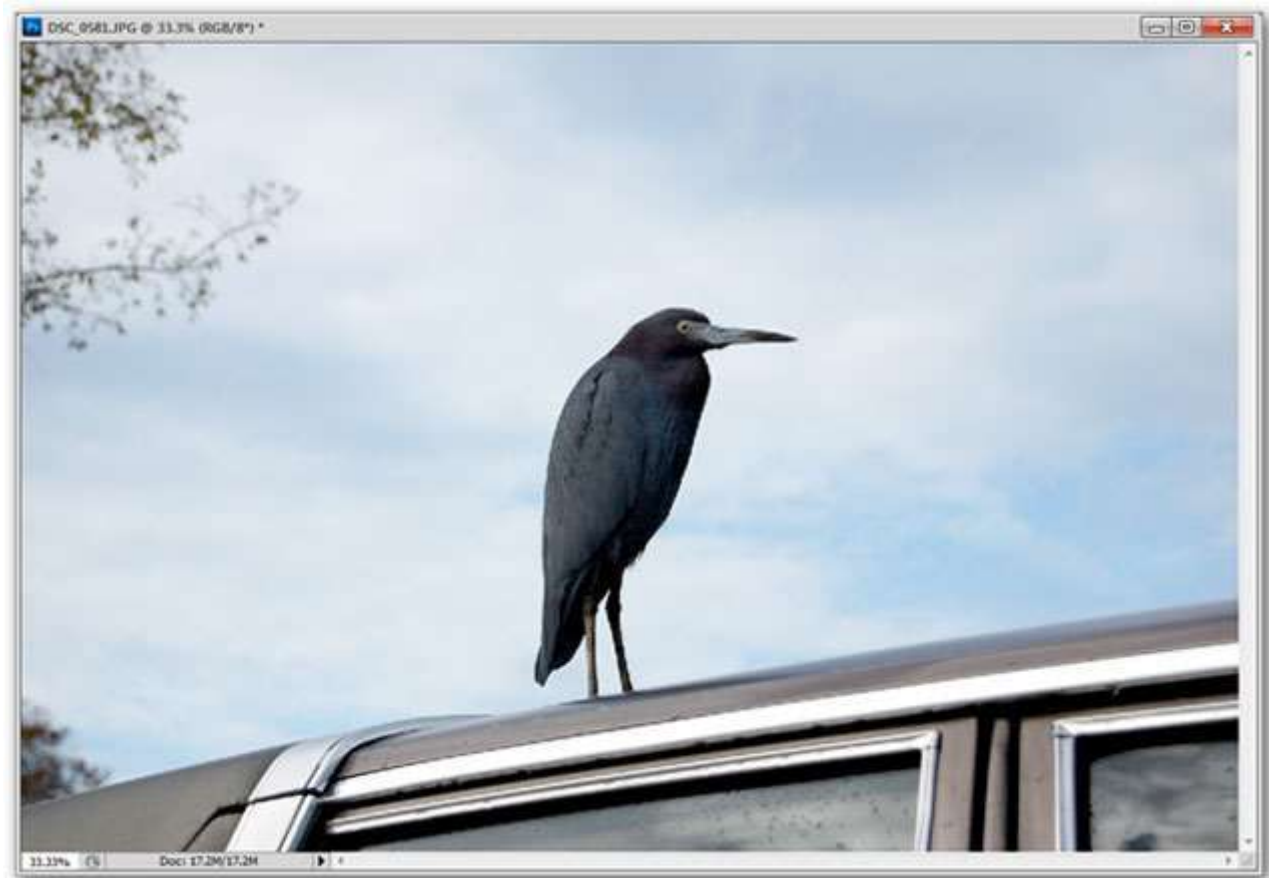
Mở bức ảnh cần chỉnh sửa, nhấn phím Ctrl + L để mở hộp thoại Levels. Theo mặc định thì nó giống như hình dưới.



Ba nút thanh trượt đại diện cho phần *Shadows* (vùng tối nhất), *Midtones* (phần tối trung bình) và *Highlights* (vùng sáng nhất) của bức ảnh. Bằng cách điều chỉnh chúng như hình minh họa trên, vùng sáng được mở rộng ra, điểm Midtone được kéo gần hơn về phía Shadows để mở rộng hơn khoảng cách giữa phần Midtone với Highlights giúp bức ảnh sáng hơn một cách tự nhiên.



Nhấp **OK** để đóng chế độ chỉnh sửa. Ngay lập tức bạn sẽ thấy chi tiết bức ảnh trông sáng hơn, bầu trời bức ảnh dưới không còn ảm đạm, u ám như ảnh ban đầu. Có thể sẽ phải chỉnh sửa vài lần thì bức ảnh trông mới sáng thật tự nhiên.

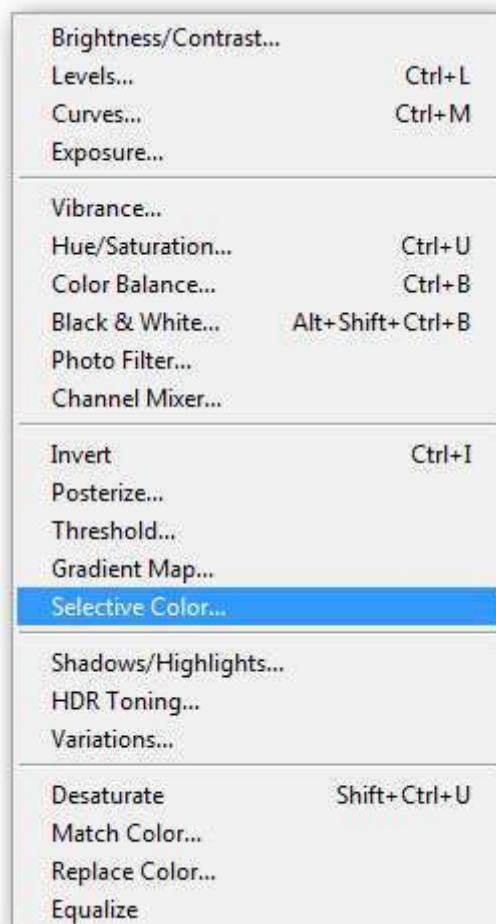


Điều chỉnh màu nhạt bớt

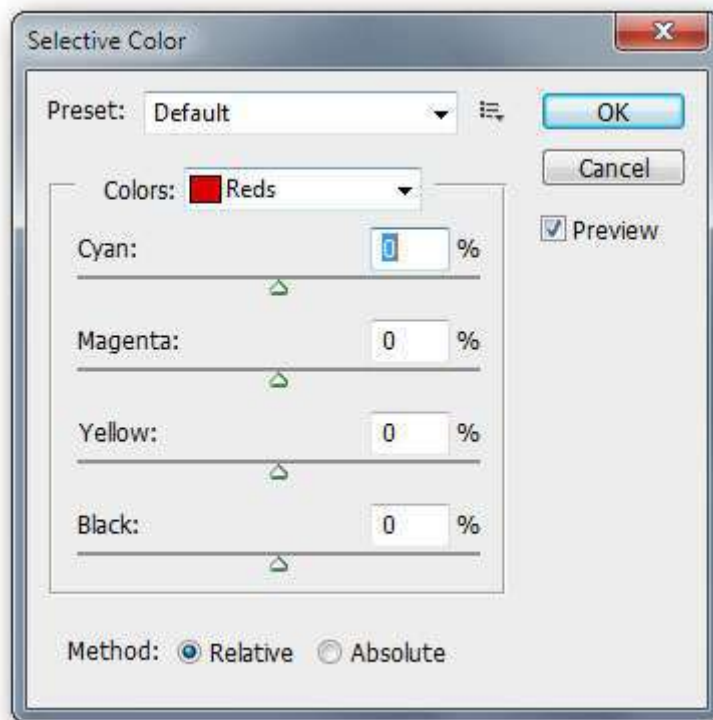
Một trong những vấn đề lớn nhất với những ảnh chụp trong nhà là quá nhiều màu sắc khiến người xem rối mắt. Dưới đây là một cách đơn giản để giảm bớt màu sắc của một bức ảnh, với ví dụ này là giảm bớt màu vàng.



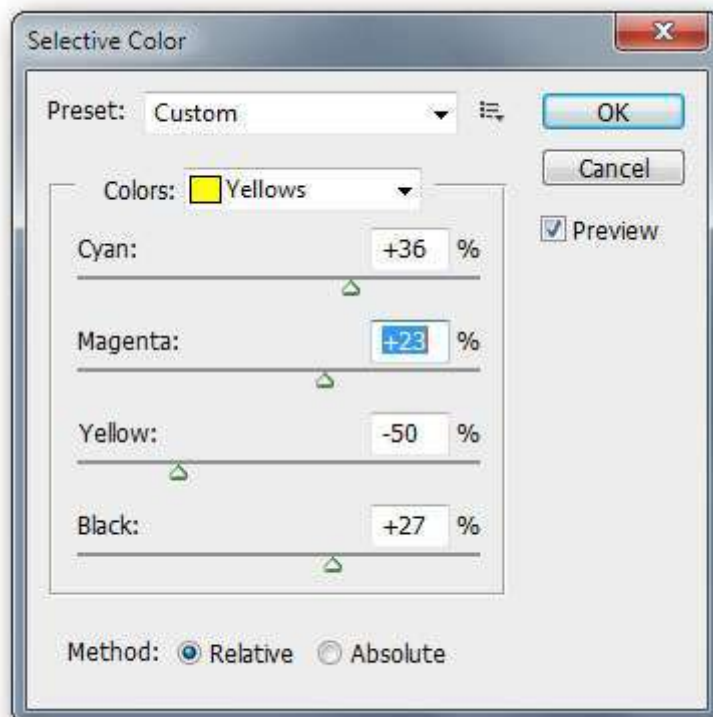
Bạn vào phần **Image > Adjustments > Selective Color**



Selective Color là một công cụ cho phép bạn điều chỉnh hình ảnh thông qua các màu sắc chủ đạo. Đó là: màu Đỏ (Red), Xanh lục (Green) và Xanh dương (Blue) là các màu cơ bản của ánh sáng; màu Xanh sáng (Cyan), Tím (Magenta), Vàng (Yellow) và Đen (Black) là màu sắc chính của việc in ấn; ngoài ra còn màu Trắng (White) và Trung tính (Neutrals).



Trong bức ảnh ví dụ của chúng tôi có hơi nhiều tông màu vàng, do đó trong trường hợp này sẽ chọn "Yellows" từ menu Color sổ xuống. Bạn có thể sử dụng các thanh trượt để điều chỉnh màu sắc cho phù hợp nhất.

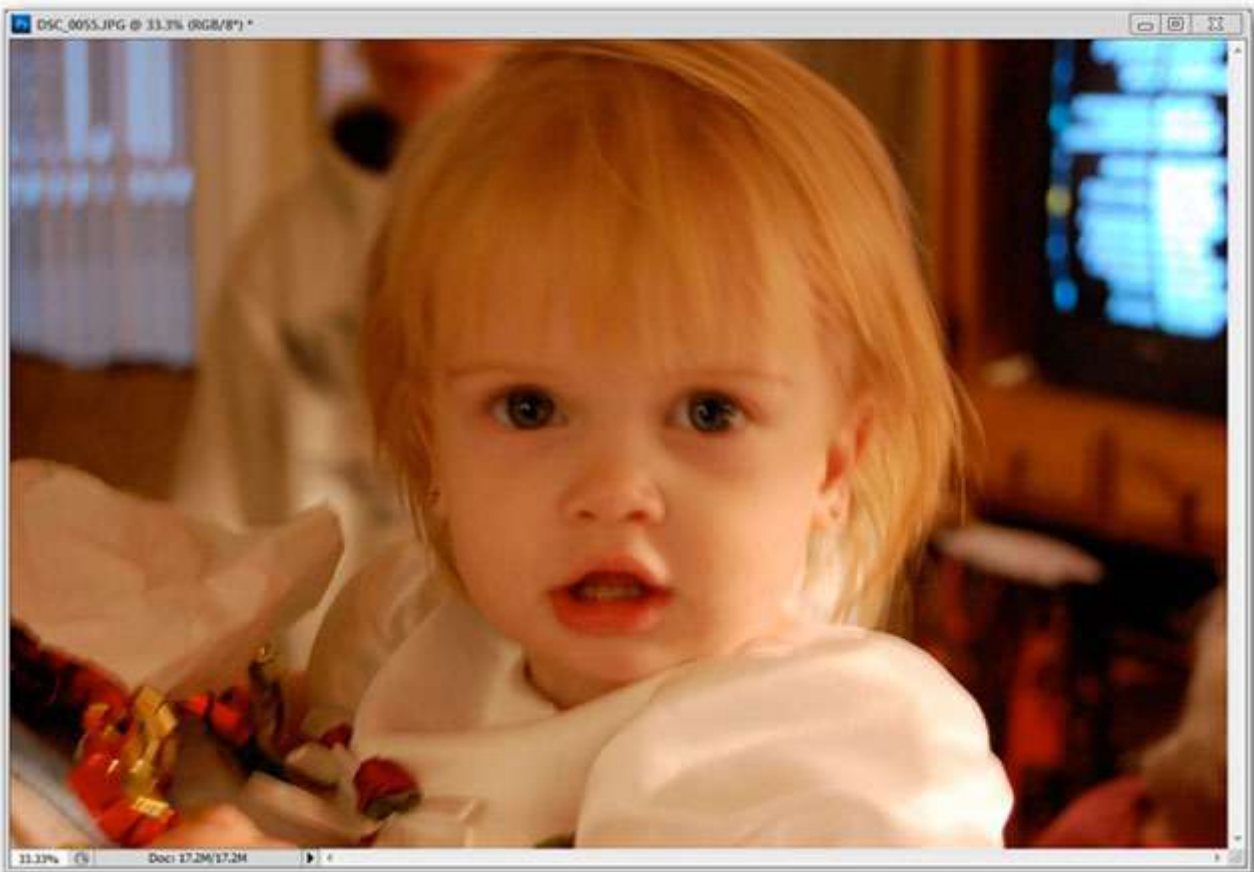


So với hình ảnh ban đầu, hệ thống ánh sáng hiện tại của bức ảnh trông đã tự nhiên hơn, hình ban đầu có vẻ hơi nhiều màu vàng quá.



Làm sắc nét ảnh mờ mà không làm hỏng màu sắc

Đôi khi ánh sáng trong nhà có thể mang lại hiệu ứng ảm áp và huyền ảo cho các bức ảnh của bạn. Tuy nhiên, việc huyền ảo "quá" mạng lại những nét mờ trên bức ảnh. Có rất nhiều bộ lọc trên Photoshop có thể làm sắc nét cho hình ảnh nhưng sẽ làm sai lệch đi màu sắc hoặc làm méo hình ảnh. Với một số thao tác sau sẽ giúp bạn làm sắc nét lại bức ảnh nhưng vẫn giữ nguyên vẹn được màu sắc ảm áp ban đầu.

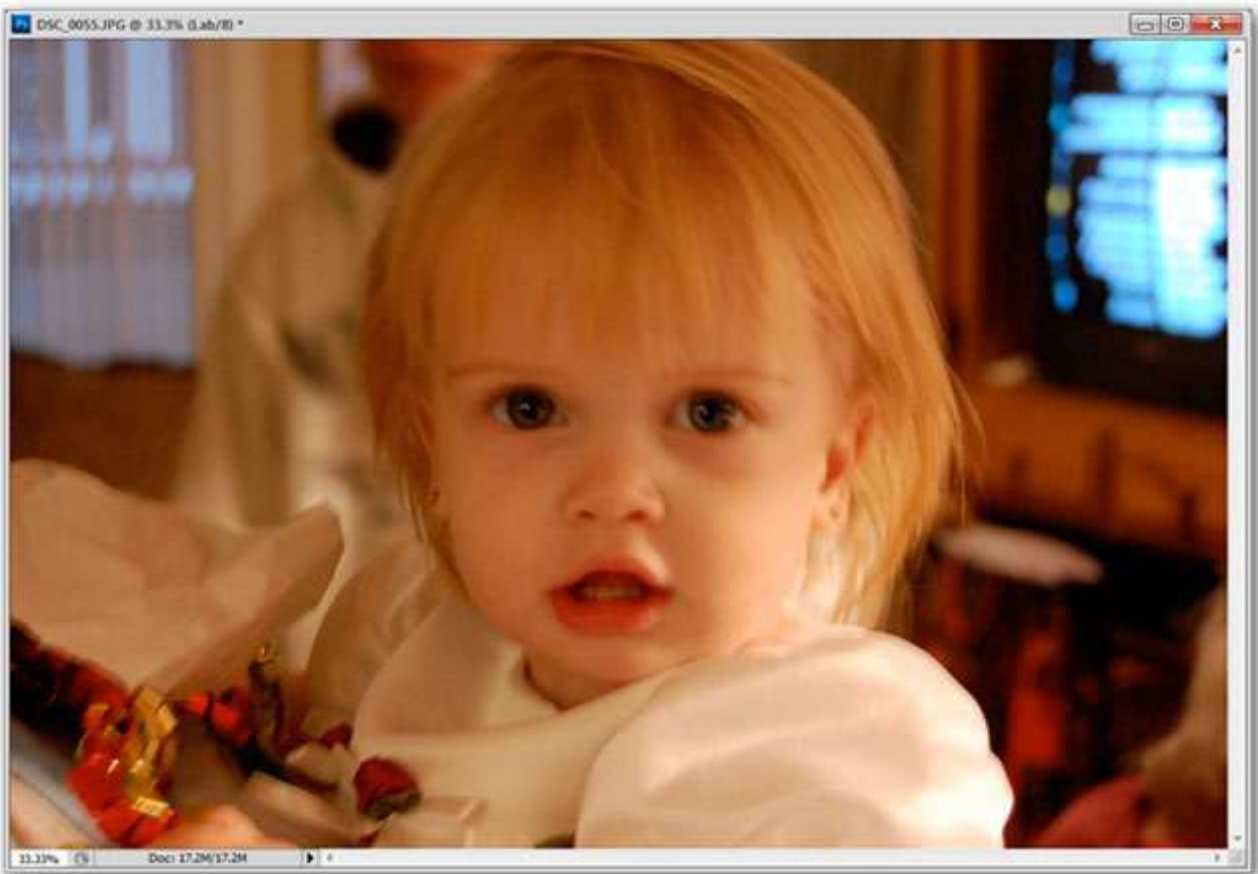


Lab color là một không gian màu sắc như RGB và CMYK. Nó không thường được sử dụng lắm nhất là trong thế giới nhiếp ảnh chuyên nghiệp, thường được sử dụng nhiều hơn với các tập tin ảnh nghệ thuật kỹ thuật số.

Để chuyển ảnh vào chế độ Lab color, bạn vào **Image > Mode > Lab Color**



Thay đổi ảnh sang Lab color sẽ mang lại một sự thay đổi về chế độ phân màu nhưng bạn sẽ không thể nhìn thấy bằng mắt thường.



Chuyển sang panel Channels cạnh Layers. Nếu không tìm thấy, bạn có thể bật nó lên bằng cách vào menu **Window > Channels**.



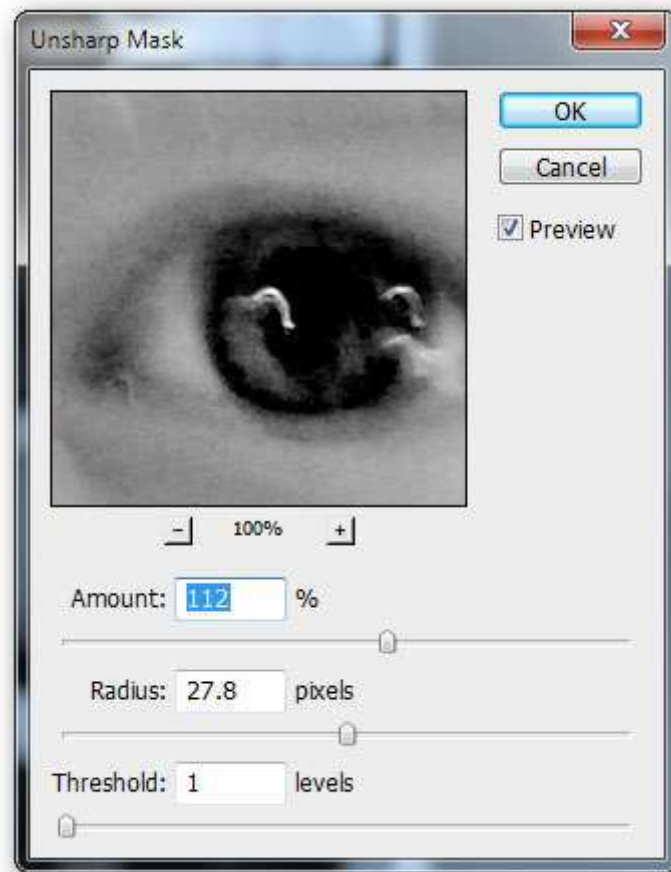
Chọn channel *Lightness*, bạn sẽ thấy một phiên bản ảnh không màu sắc như hình



Nếu ảnh bạn không thấy channel Lightness hoặc ảnh của bạn không phải chế độ không màu thì hãy thực hiện lại các thao tác trên.



Vào **Filters > Sharpen > Unsharp Mask**. Unsharp Mask có thể tăng độ tương phản và miết sắc các nét hình ảnh hơn. Điều chỉnh các giá trị sao cho hình ảnh không tạo nên độ sắc nét quá để vẫn giữ được vẻ tự nhiên của bức ảnh.



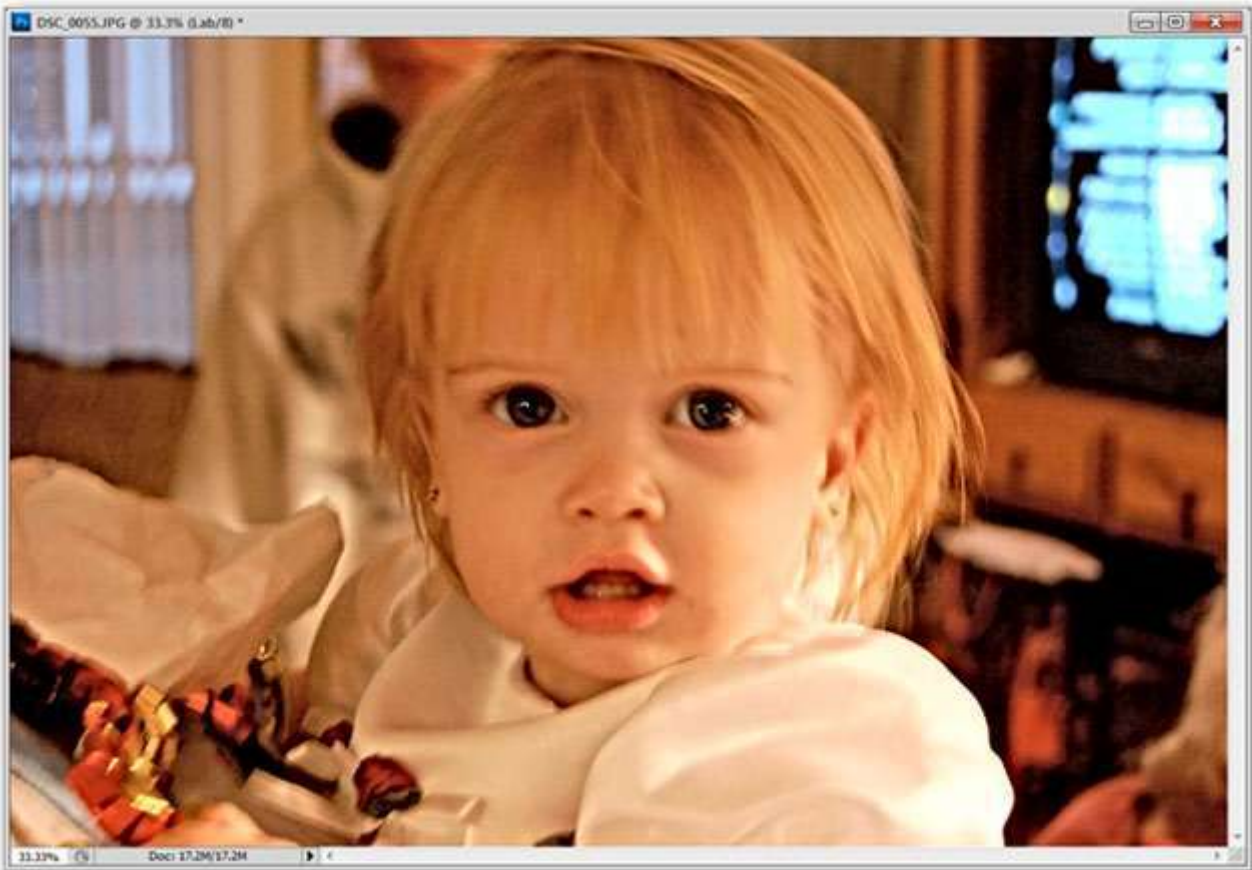
Thông thường, bộ lọc Unsharp Mask có thể tạo ra nhiều khoảng tối, vì thế để hình ảnh tự nhiên hơn, bạn cần điều chỉnh Level để giảm bớt sự thô của điểm tối.



Nhấn **Ctrl + L** để mở công cụ Level. Điều chỉnh Midtones và Highlights (tương tự như ví dụ ở đầu bài) để làm giảm bớt những điểm tối bị tạo ra từ bộ lọc Unsharp Mask



Cuối cùng là chuyển lại bức ảnh về chế độ màu RGB: **Image > Mode > RGB**. Kết quả cuối cùng đã phù hợp với mong muốn của bạn chưa, nếu chưa có thể thực hiện lại các bước trên để chỉnh sửa sao cho phù hợp. Khi lưu lại ảnh thì nhớ không lưu trữ đè lên ảnh gốc vì biết đâu ảnh sau khi chỉnh sửa của bạn lại "xấu" hơn ảnh gốc.



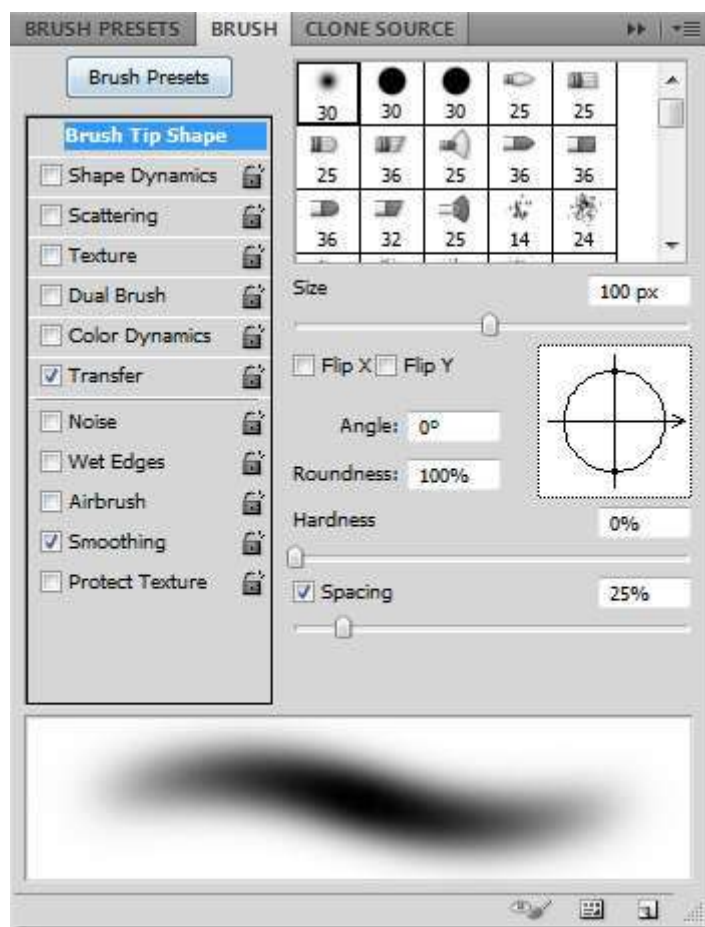
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 6: Nghệ thuật số

Đối với bạn đọc ưa thích nghệ thuật, Photoshop cung cấp khá nhiều tùy chọn cho việc vẽ kỹ thuật số. Cho dù việc vẽ của bạn là "nghề" hay chỉ đơn giản là muốn vẽ cho vui, hoặc để học tập thì công cụ vẽ của Photoshop cũng rất bổ ích.



Nếu bạn luôn muốn trở thành dân vẽ ảnh nghệ thuật số nhưng chưa bao giờ dành nhiều thời gian để tìm hiểu Photoshop thì bài hướng dẫn này sẽ giúp bạn bắt đầu một cách nhanh chóng và dễ dàng nhất.

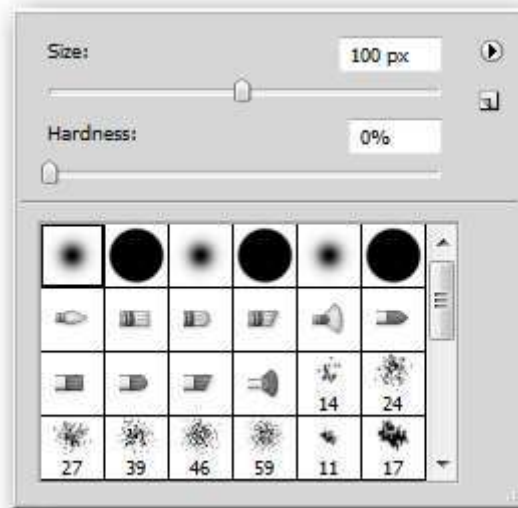
Bắt đầu với công cụ Brush



Brush (phím tắt là B) là công cụ quan trọng nhất của Photoshop. Nó có thể là công cụ phức tạp nhất so với các công cụ trong chương trình và thường thì dân mới vào “nghề” ít sử dụng đến nó. Có một loạt các tùy chọn trên panel Brush, bạn sẽ phải làm quen lần lượt với các mẫu vẽ nghệ thuật trên panel này. Nếu không tìm thấy panel Brush, hãy vào **Window > Brush** để mở bảng điều khiển.



CS5 cho phép lựa chọn được nhiều hơn các công cụ Brush trong bảng tùy chọn trên màn hình. Tại đây bạn có thể điều chỉnh mức độ mờ, kích thước và các tùy chọn khác...



Bạn sẽ thấy nhiều tùy chọn khác cho công cụ Brush bằng cách kích chuột phải vào vùng làm việc. Đối với mục đích của bài hướng dẫn này, chúng tôi sẽ tránh sử dụng brush phức tạp trong hình đầu tiên, và chủ yếu sử dụng bằng tùy chọn từ menu chuột phải (hình trên).

Cần một Graphics Tablet?



Mặc dù nó không phải là thiết bị hoàn toàn cần thiết cho dân đồ họa số nhưng USB Graphics Tablet giúp nâng cao kinh nghiệm Photoshop của bạn lên rất nhiều. Tuy nhiên những thiết bị này cũng không phải rẻ, một số thương hiệu chỉ có giá từ 100-200\$ nhưng cũng có những loại lên đến 2,000\$.

Rất nhiều tính năng brush hay nhất lại không sử dụng được khi không có tablet. Với thiết bị này thì bạn có thể vẽ mượt mà hơn bằng bút – một cách vẽ mà bạn không thể thể hiện bằng chuột.



WACOM là một thiết bị Tablet đồ họa phổ biến nhưng chúng không phải chỉ do một công ty sản xuất. Các tablet trong hình trên là Venus Walto của công ty Walto – Đài Loan.

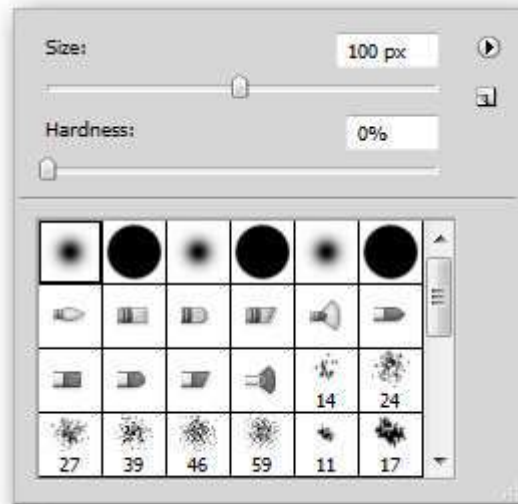
Việc mua hay không mua một tablet là tùy thuộc vào nhu cầu của bạn. Nếu bạn nghĩ rằng sẽ tận dụng được rất nhiều công dụng từ nó để làm việc một cách hiệu quả thì việc đầu tư 100 – 300\$ cho một thiết bị này là điều nên làm.

Hướng dẫn sử dụng Brush Tool

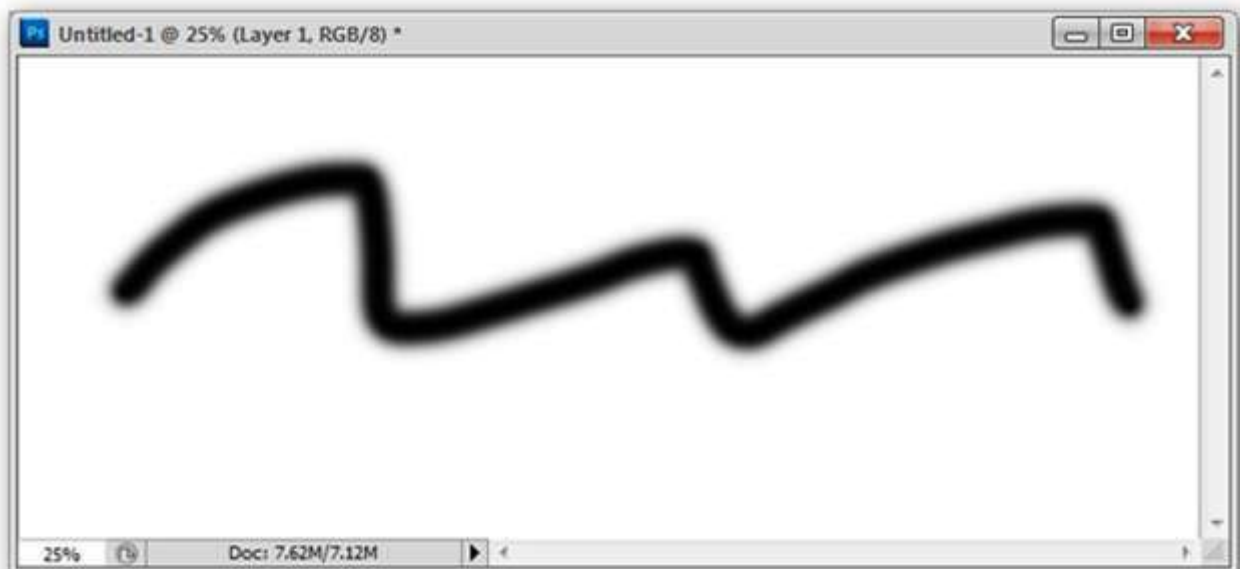
Nhấn **Ctrl + Shift + N** để tạo ra một file mới. Làm từng bước theo hướng dẫn dưới đây để có thể nắm rõ hơn về cách sử dụng các công cụ Brush có sẵn.



Đây là một thiết lập dạng cơ bản để có thể nắm rõ cách làm việc của Brush. Nhấp chuột phải để mở ra menu ngữ cảnh và chọn brush đầu tiên "**Soft Round**". Bạn có thể điều chỉnh kích thước của đầu vẽ với thanh trượt trên cùng (Size)



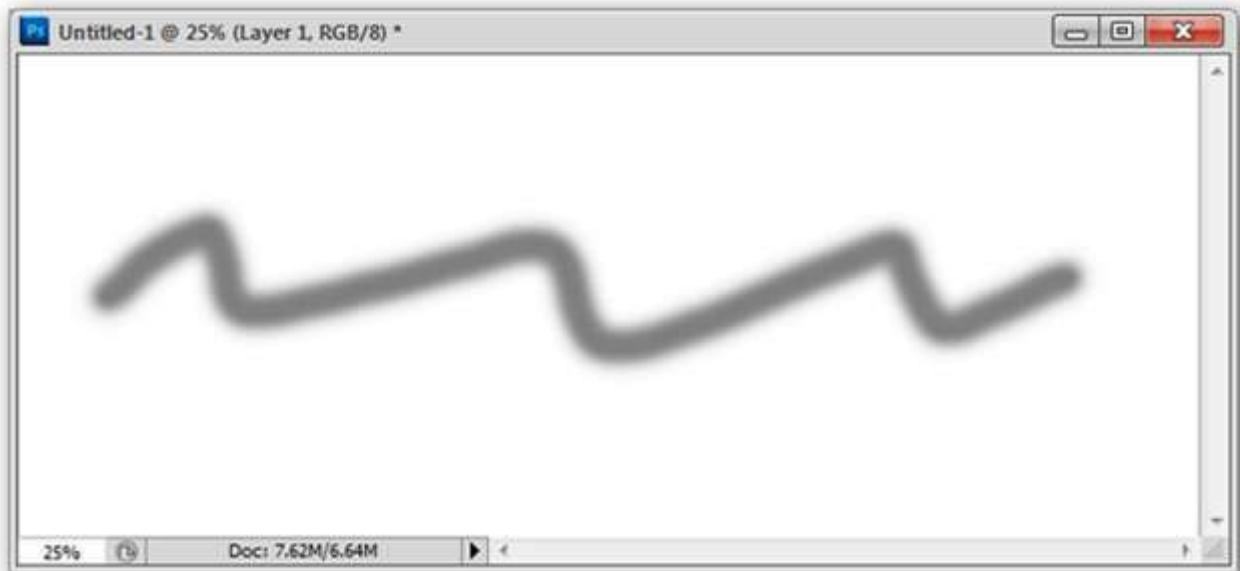
Một đường stroke màu đen sẽ được vẽ ra nền trông tương tự như thế này



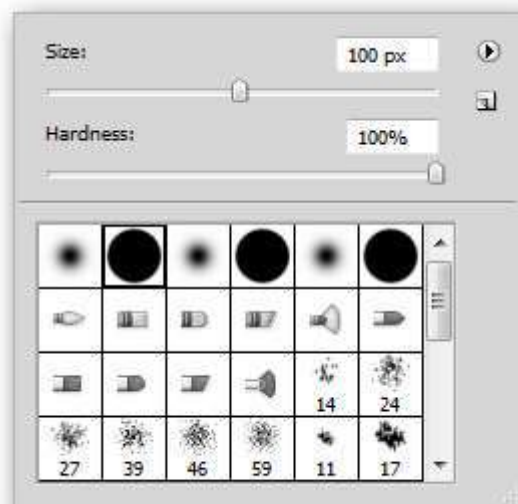
Vào bảng tùy chọn ở phía trên khung làm việc và thiết lập **Opacity** xuống **50%**



Vẫn kích và kéo chuột vẽ một đường stroke lên màn hình làm việc, đường vẽ sau này cùng một màu sắc nhưng mờ hơn so với nét vẽ đầu tiên.

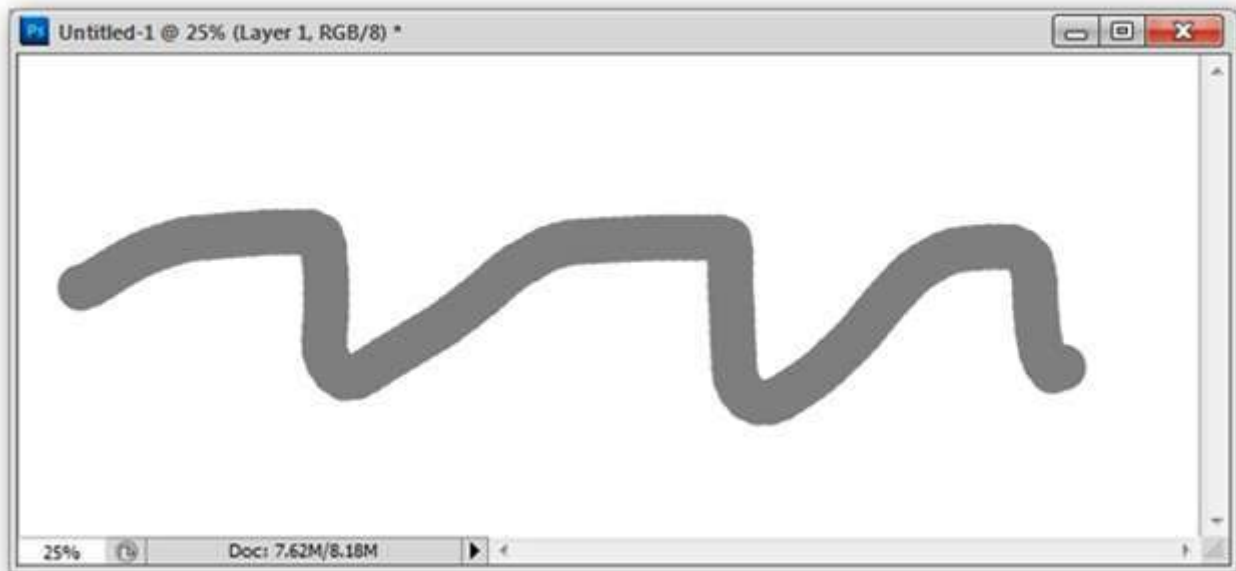


Chuột phải lên nền màn hình làm việc để mở menu ngữ cảnh một lần nữa, lần này bạn chọn tùy chọn thứ hai
"Hard Round"



Vấn đề thiết lập Opacity như thiết lập trước, đường nét vẽ ra sẽ có "độ cứng" hơn so với kiểu Brush đầu tiên. Tùy chỉnh từng thành phần trên thanh tùy chọn để trải nghiệm từng sự thay đổi khác nhau.

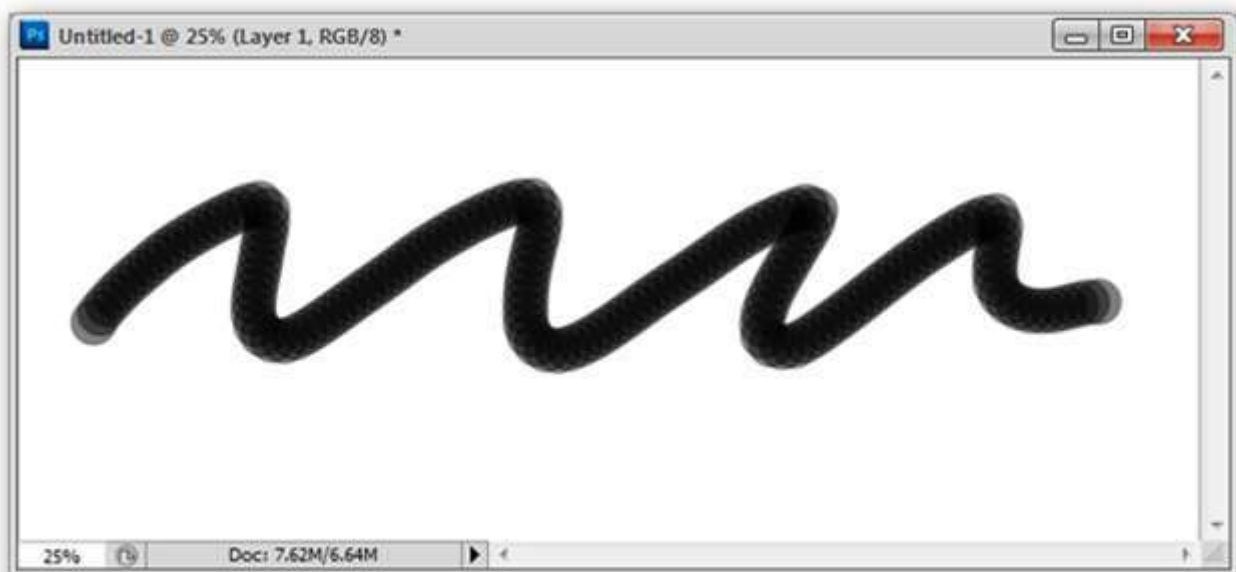




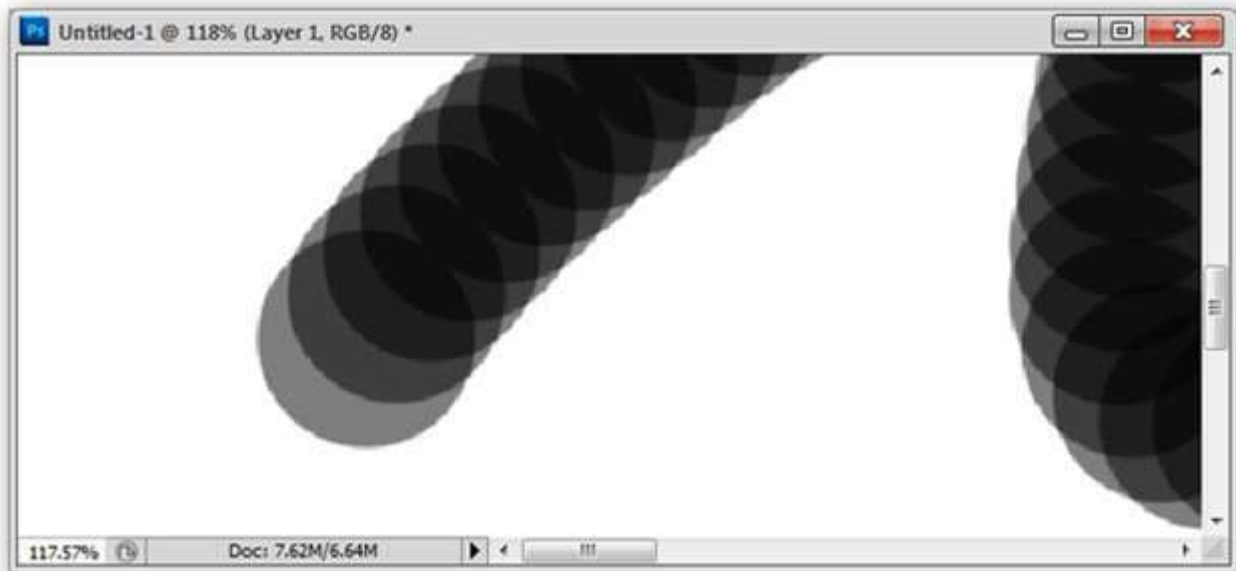
Tương tự như Opacity là thiết lập **Flow**. Trả lại thiết lập Opacity về 100% và thiết lập **Flow** thành **50%**



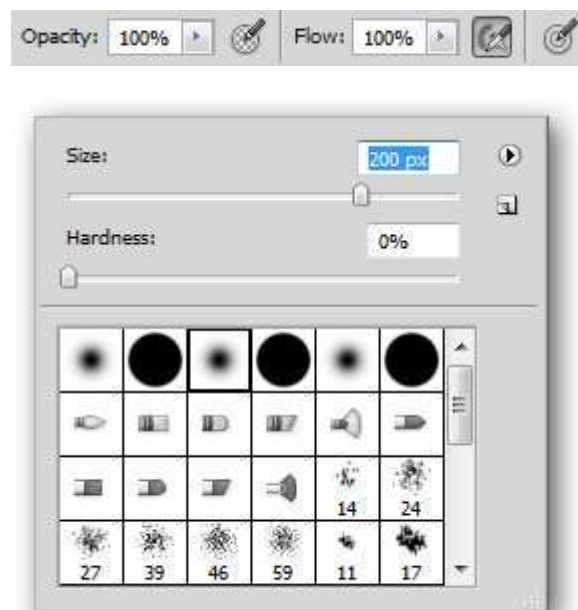
Bạn sẽ thấy ngay lập tức các đường vẽ khác nhau.



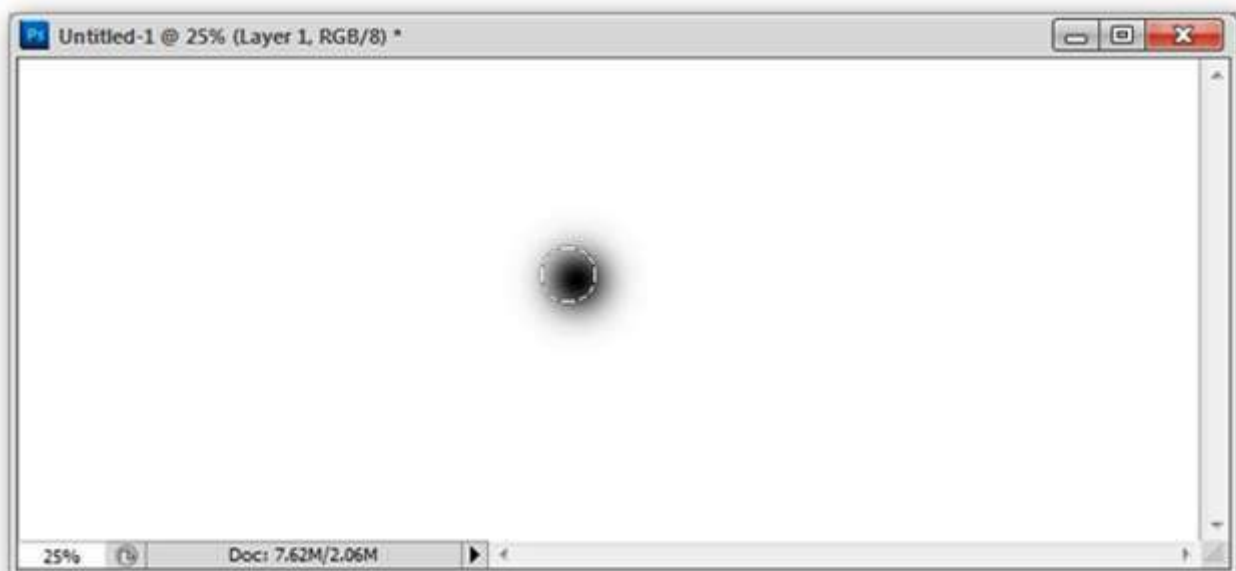
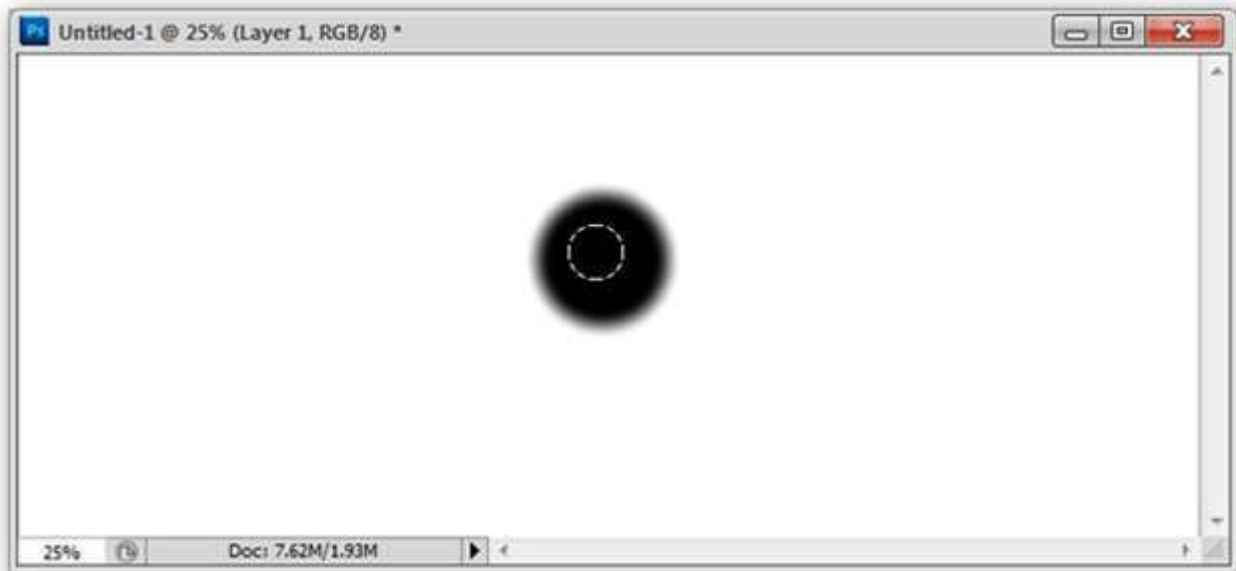
Phóng to hình ảnh chúng ta sẽ thấy nét vẽ có điểm khác biệt gì. Với Opacity thì nét vẽ mượt hơn còn Flow thì tạo ra những hình ảnh liên tục của nét vẽ (hình tròn). Sự khác biệt này đôi khi làm người dùng cảm thấy bối rối.



“**Airbrush Mode**” là một tùy chọn khá khó hiểu. Gần như mọi phiên bản gần đây của Photoshop đều có biểu tượng Airbrush này trong bảng tùy chọn. Kích vào nó để chúng ta cùng tìm hiểu sự khác biệt.



Tùy chọn này sẽ tạo ra một nét vẽ có “độ mềm” rộng hơn

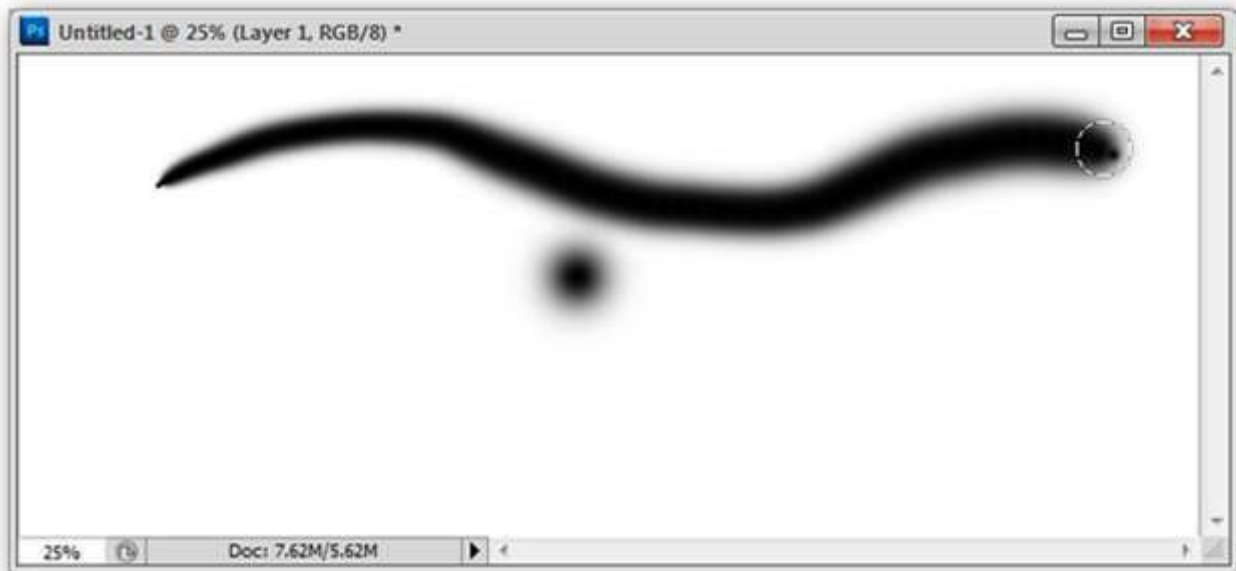


Vẽ cảm giác thật hơn với Tablet

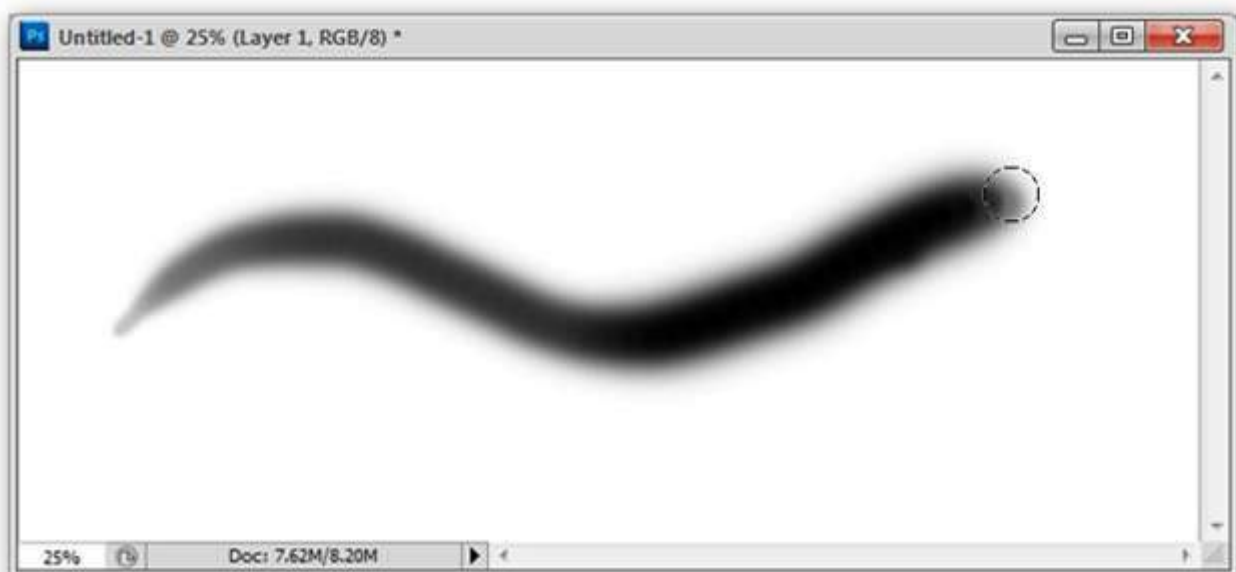
Vẫn sử dụng brush vừa chọn, bạn hãy thử trên tablet đồ họa và chọn tùy chọn ở ngoài cùng bên phải **"Tablet pressure controls size"**



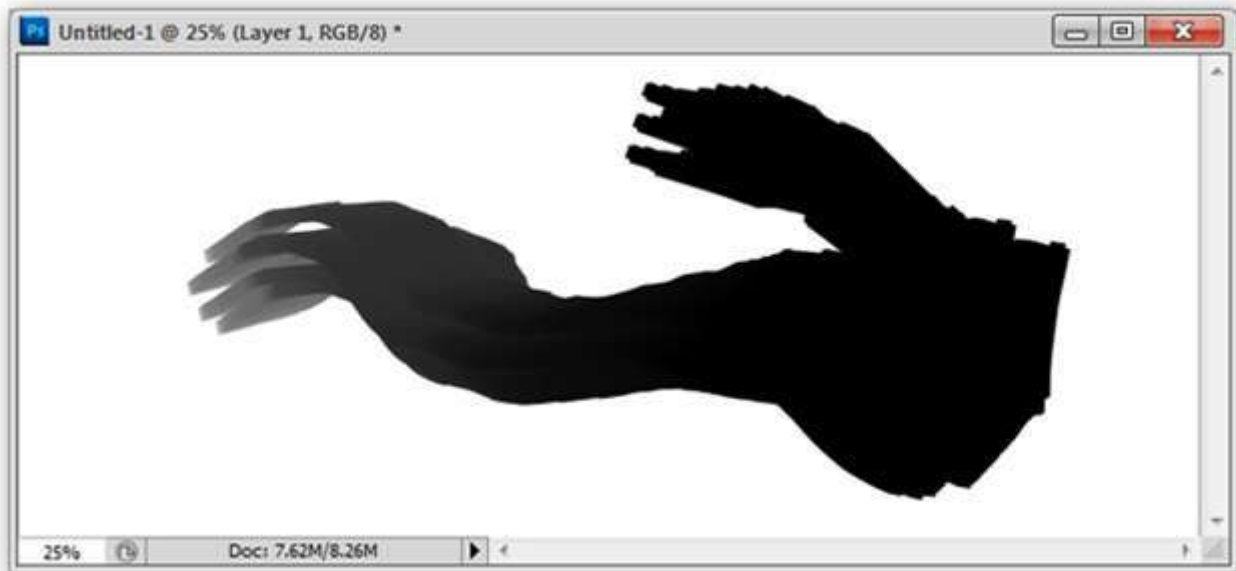
Một nét vẽ với đầu vẽ bắt đầu rất nhỏ và độ mờ ít và dần phát triển ra.



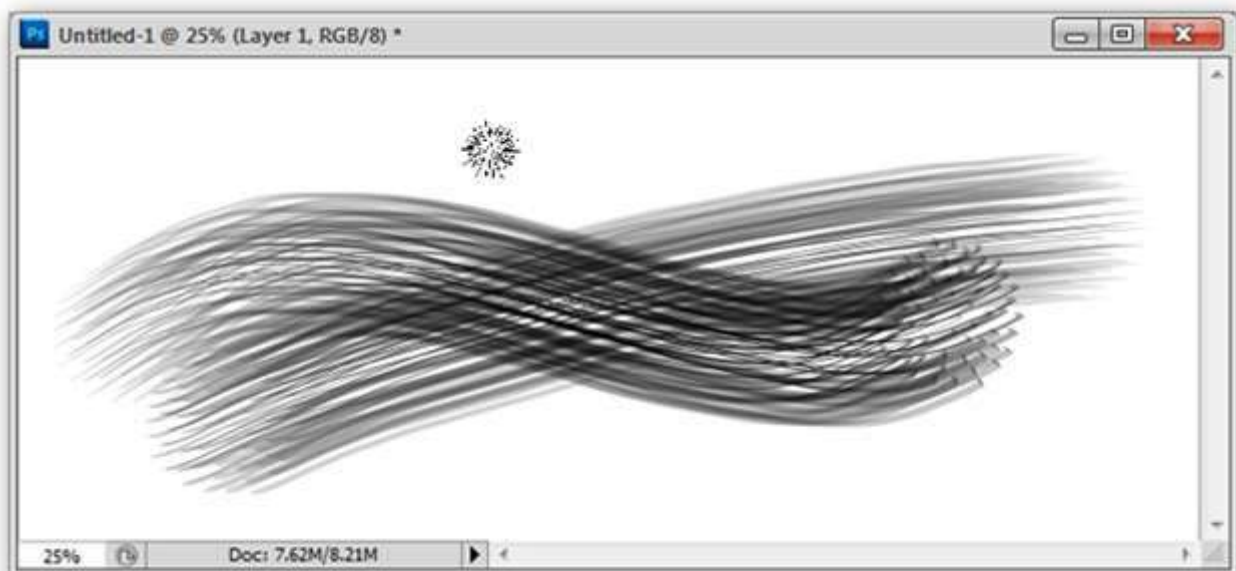
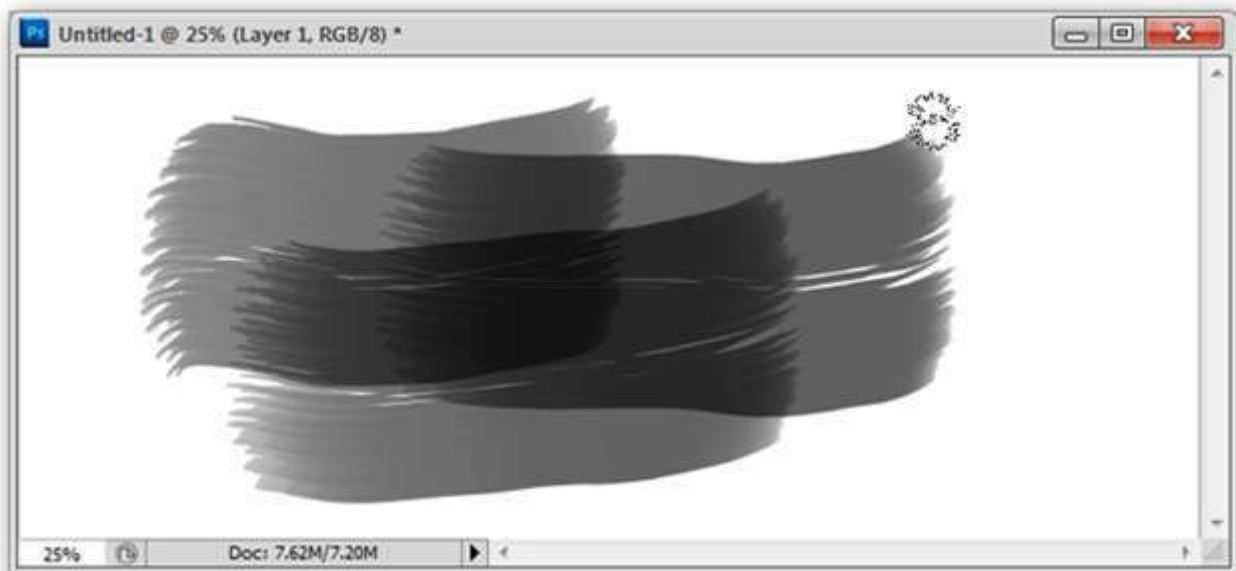
Còn có một tùy chọn khác là **"Tablet pressure controls opacity"** sẽ tương tự thay đổi độ mờ đục của nét vẽ từ nhẹ sang đậm hơn

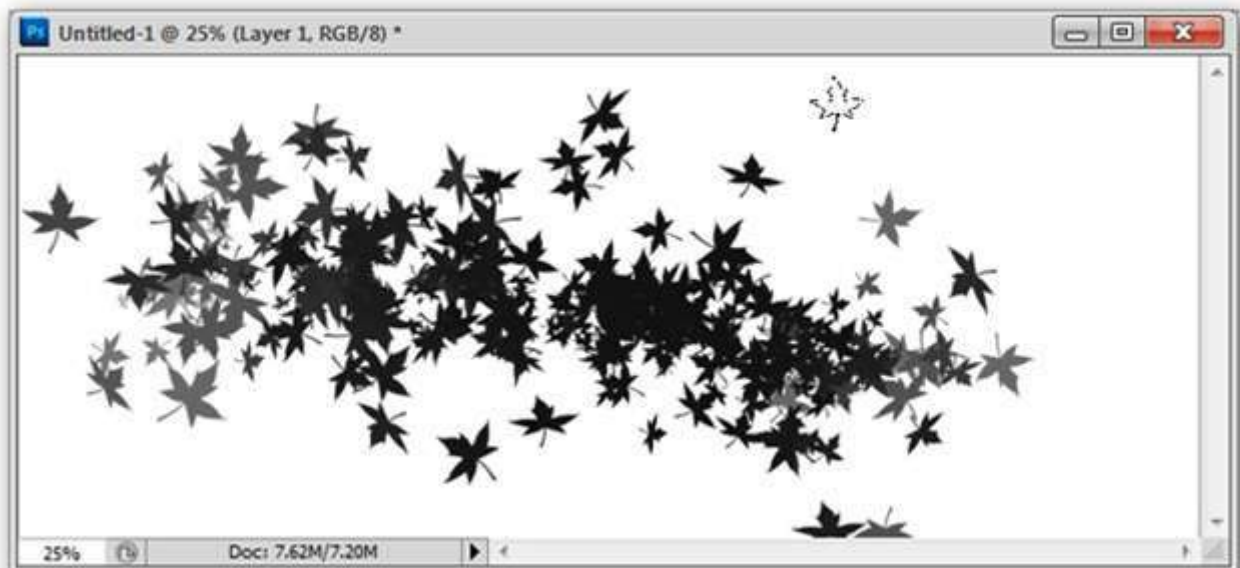
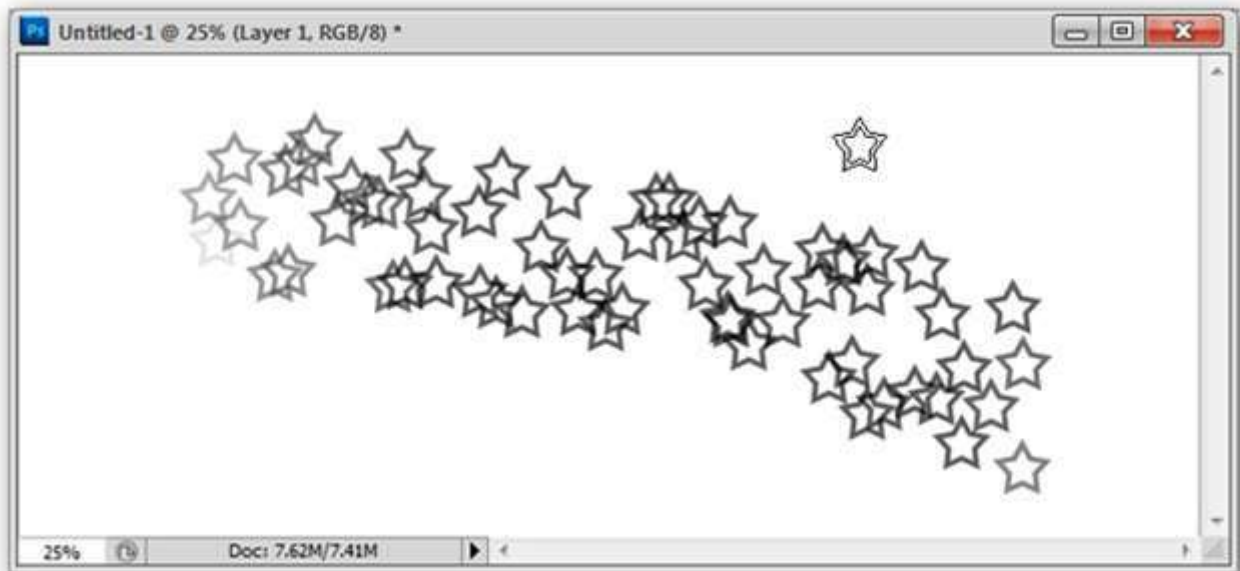


Dưới đây là ứng dụng của dòng đầu tiên trong bảng Brush với việc thiết lập độ mờ nhạt của nét vẽ theo nhiều cách thú vị.



Và các nét vẽ khác



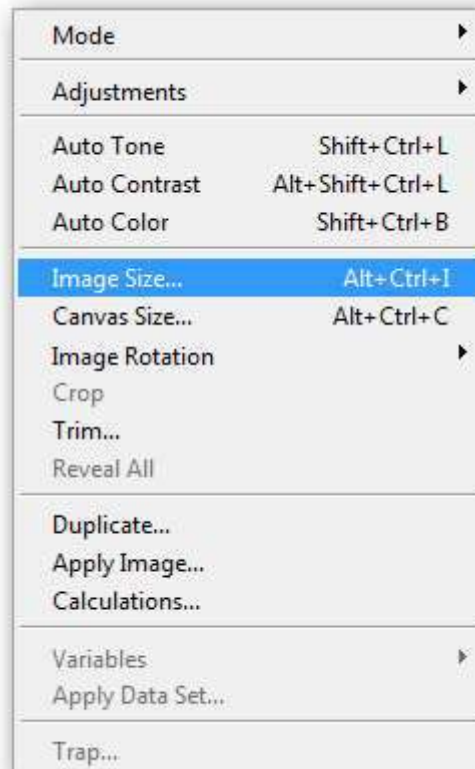


Vẽ tranh thời kỹ thuật số với brush

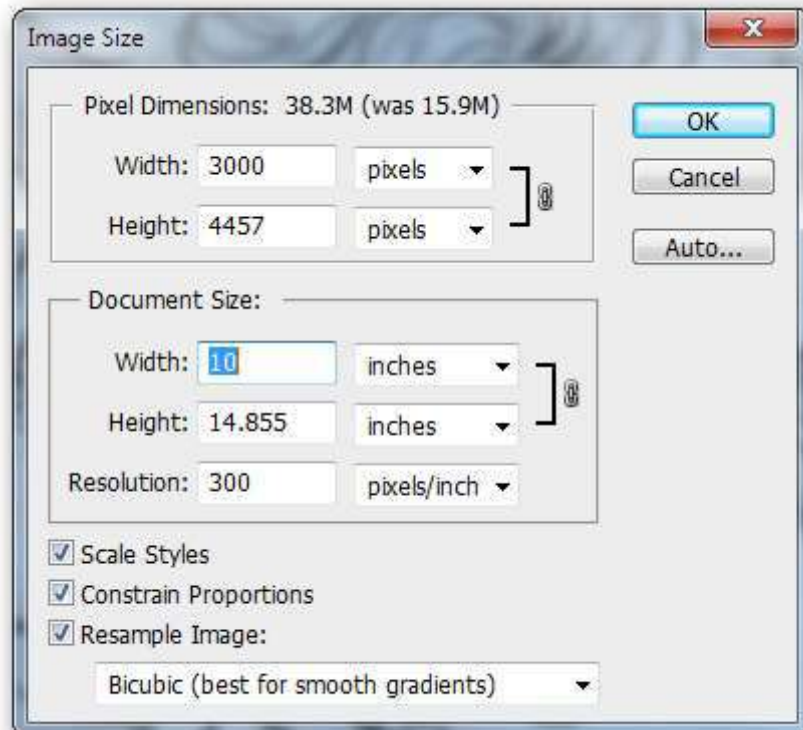
Thay vì việc scan một bức ảnh vẽ tay, bạn có thể chụp lại bức ảnh và dùng các công cụ brush để tô lại ảnh sao cho giống ảnh vẽ thông thường bằng mực.



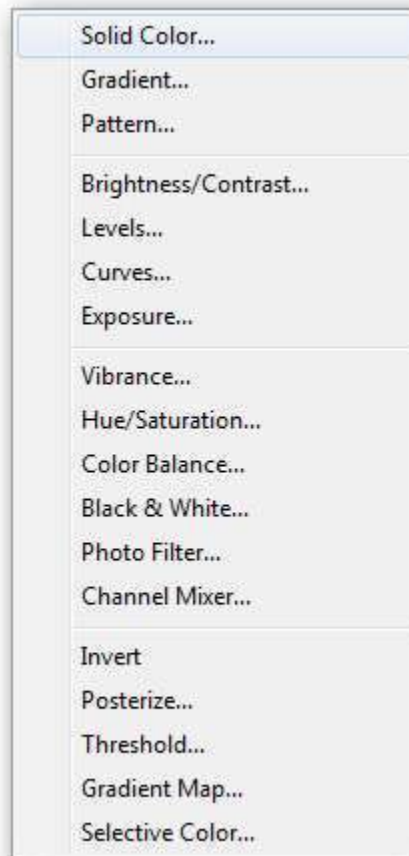
Bạn nên làm việc ở độ phân giải in tốt nhất. Một khi đã phát họa xong hình ảnh, bạn có thể vào **Image > Image Size** để chỉnh lại kích thước.



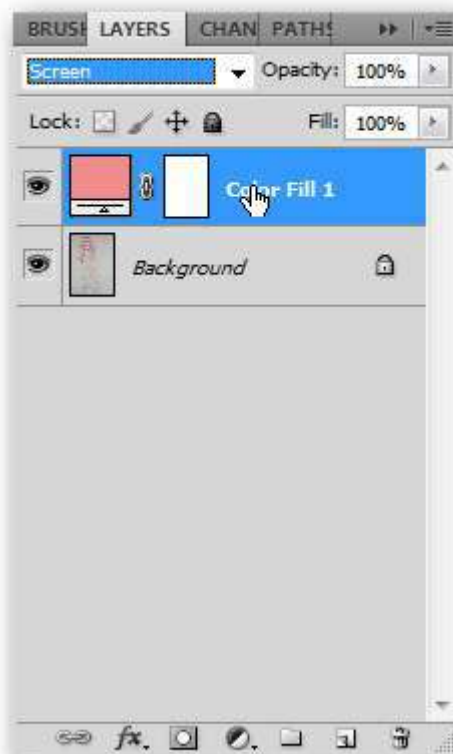
300 pixels/inch là một độ phân giải in khá chuẩn. Mở rộng hình ảnh này lên 10 inch tạo ra một bức ảnh rộng 3,000 pixel, với kích thước này bạn có thể vẽ bất cứ hình ảnh nào phù hợp.

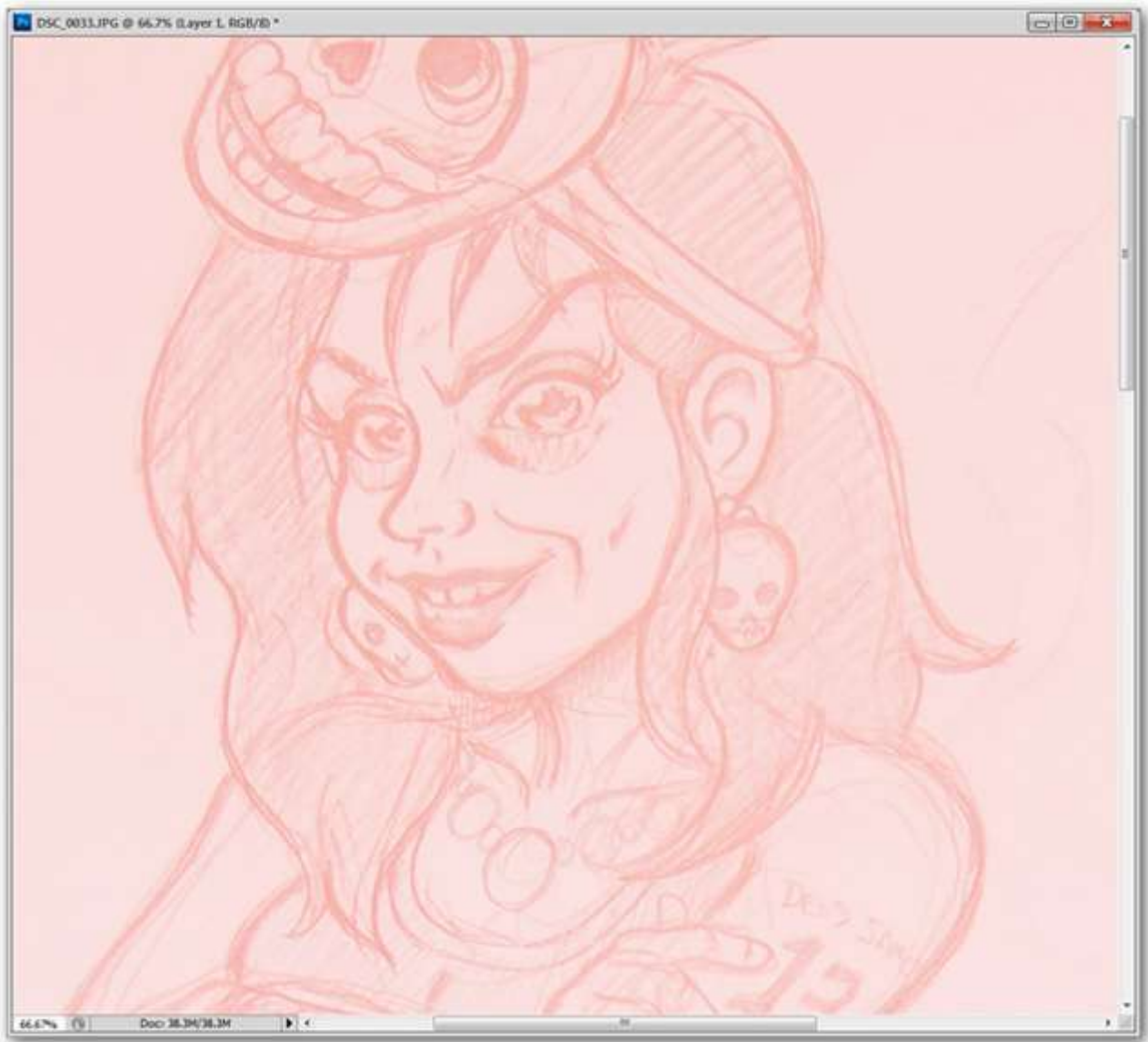


Tạo một lớp điều chỉnh màu sắc (adjustment) lên trên layer ảnh. Tùy chỉnh bất cứ màu sắc hay ánh sáng ảnh thế nào là phù hợp nhất.

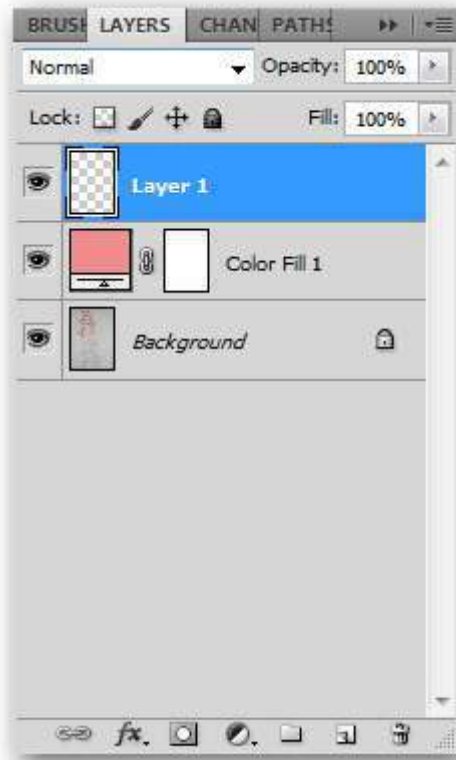


Theo ví dụ này chúng tôi sẽ để màu sắc ánh sáng là màu hồng, thay đổi Blending Mode với tùy chọn **Blend Mode** là **Screen**.

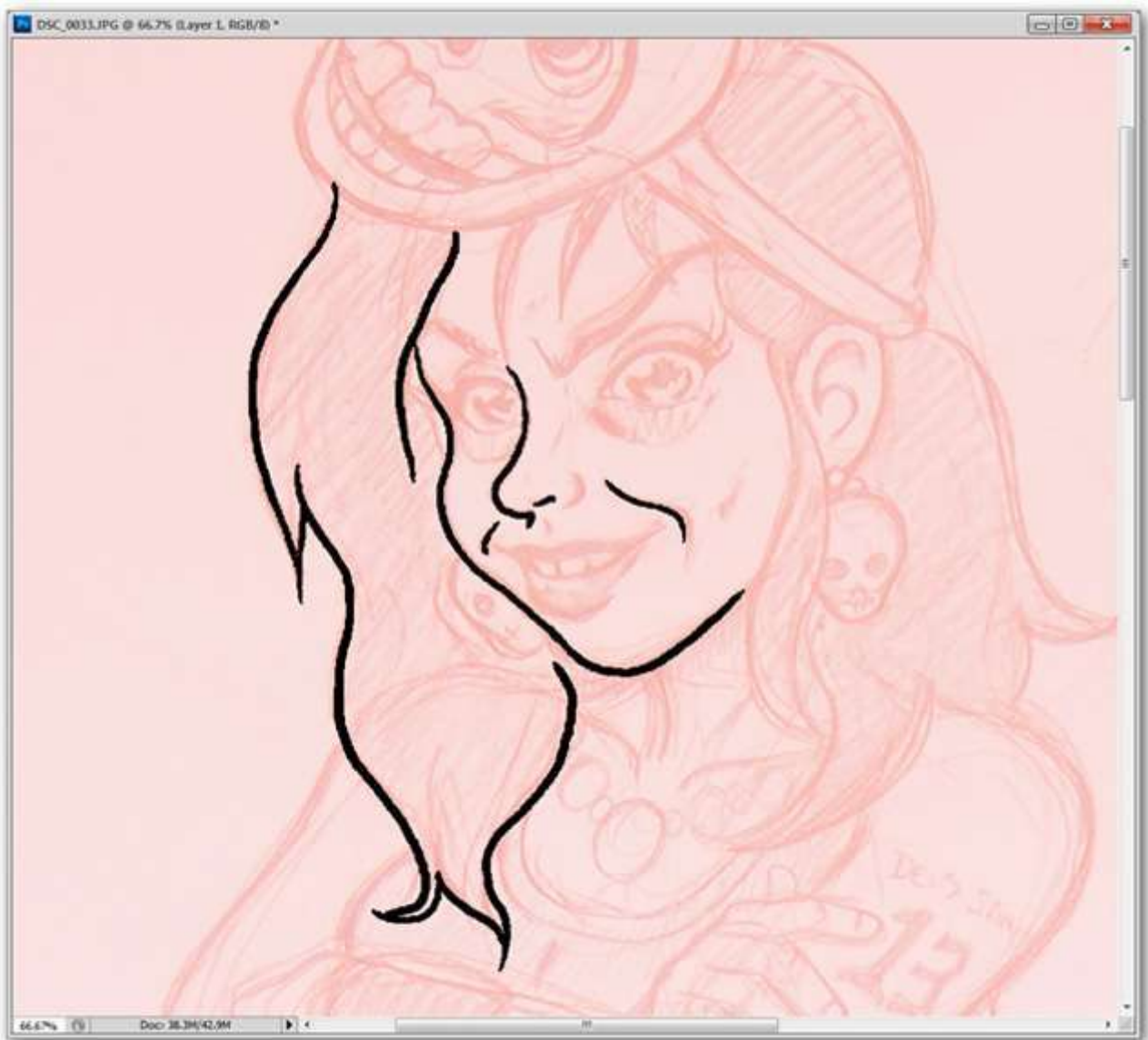




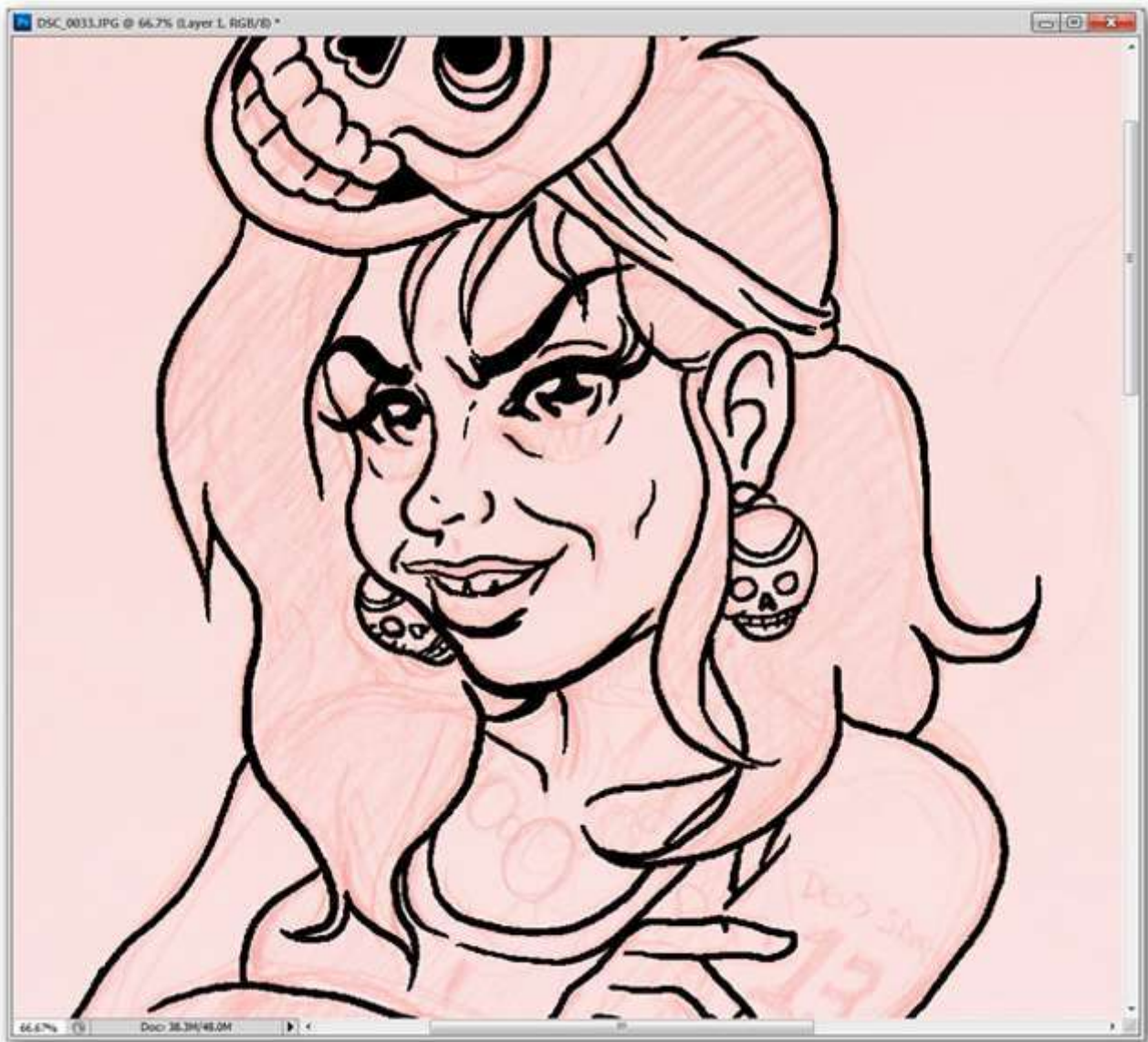
Tạo một layer mới để bắt đầu vẽ một lớp ảnh số.



Chọn công cụ Brush hoặc Pencil để vẽ lại bức ảnh

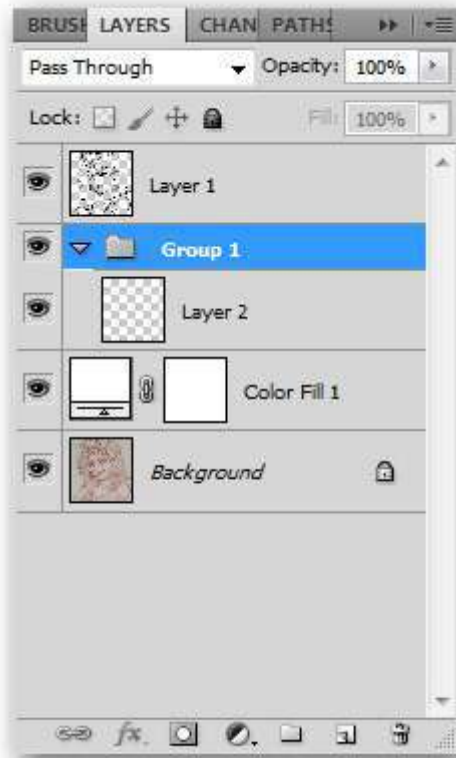


Nếu bạn có tablet thì việc vẽ này vừa nhanh chóng lại dễ dàng.



Một kích thước brush đơn sẽ dễ dàng vẽ lên khung các đường nét với độ dày mỏng khác nhau

Để thêm màu sắc vào hình ảnh, bạn nên tạo layer mới (**Ctrl + Shift + N**) sau đó tạo một group cho nó. Phải đảm bảo phần layer màu sắc nằm dưới lớp nét vẽ ban đầu.



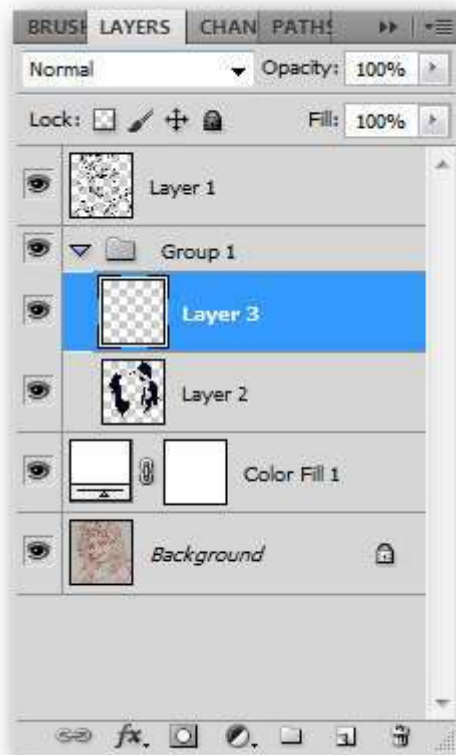
Thành phần Fill kết hợp với công cụ brush sẽ giúp nhanh chóng tô màu cho một khu vực hình ảnh.



Nếu bạn sử dụng fill màu trên nhiều lớp, bạn sẽ muốn check “**All Layers**” ở phía bên phải của các tùy chọn.

Tolerance: 32 ☒ Anti-alias ☒ Contiguous ☒ All Layers

Thêm lớp mới cho mỗi màu sắc mới hoặc chỉ làm việc trên một lớp duy nhất – việc này tùy thuộc vào sở thích của bạn.





Việc làm việc với các lớp màu độc lập sẽ giúp dễ dàng chỉnh sửa hơn với các viền màu thừa





Với một hình ảnh phẳng hoàn toàn chưa có những lớp bóng thì hình ảnh vẫn còn thiếu đi độ “thật”. Giảm đi phần Flow và thiết lập Opacity bình thường, bạn có thể “đánh lên phần bóng” của hình ảnh.

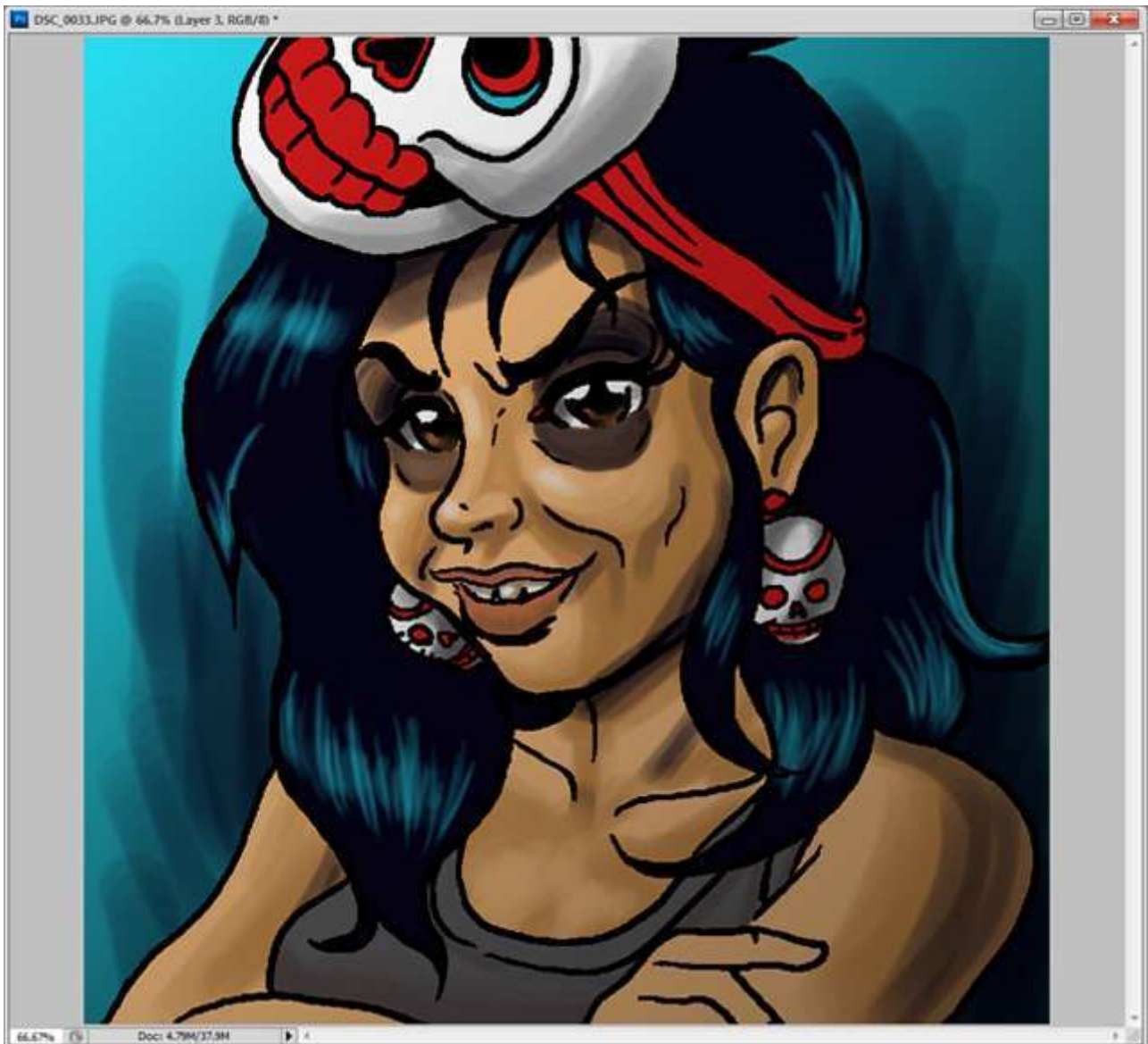


Trong khi bức hình trên là thực hiện bằng chuột trên máy tính thông thường thì bức hình dưới đây được vẽ chỉ trong khoảng thời gian 20’:



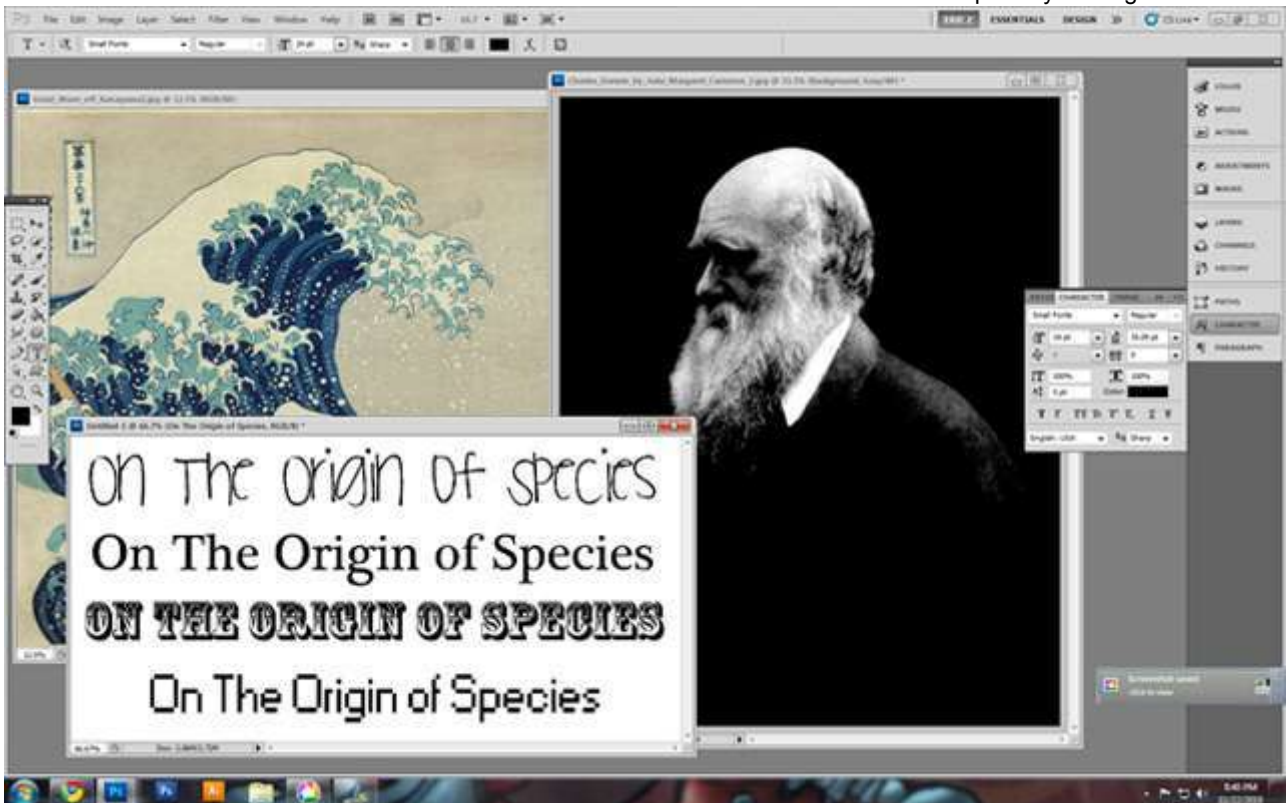
Chỉ cần điểm thêm một số điểm sáng tối nữa là bức tranh vẽ của bạn sẽ thực sự hoàn hảo.





Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 7: Thiết kế và trình bày với Type Character Panel

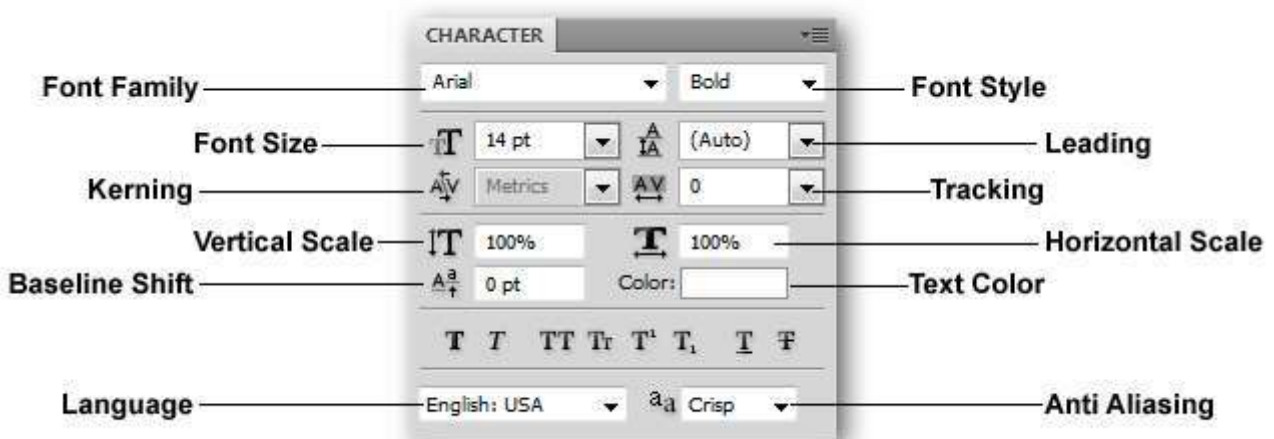
Quản Trị Mạng - Những chương trình như Photoshop cho phép người dùng hiện nay dễ dàng hơn trong việc thiết kế và học thiết kế. Chỉ cần học cách sử dụng Type Character Panel là đã có thể dễ dàng cá nhân hóa những bức ảnh của bạn.



Panel Fonts và Character

Trong khi các chương trình như Adobe Illustrator là lựa chọn phù hợp để xử lý hình khối trừu tượng của các font chữ, thì Photoshop chỉ đơn giản là sử dụng các thành phần font chữ có sẵn. Tuy nhiên, nó cũng có một vài tùy chọn chỉnh sửa cơ bản để việc trình bày chữ không quá đơn điệu.

Panel Character có thể tìm thấy bằng cách vào **Window > Character** (nếu bạn không nhìn thấy nó ở panel phía bên phải màn hình làm việc). Panel này chứa khá nhiều tùy chọn với chữ mà bạn có thể thử qua.



Font Family: Tại đây bạn có thể lựa chọn font cho đối tượng chữ (như font Arial, Times New Roman...)

Font Style: Thông thường một font được cài đặt ra sẽ đi kèm với một hệ thống font có liên quan bao gồm kiểu đậm, kiểu nghiêng... (ví dụ như Arial, Arial Bold, Arial Narrow, Arial Condensed, Arial Rounded MT, Arial Black...)

Font Size: Đây là nơi bạn sẽ thay đổi kích thước của font chữ. Tự nhập số vào ô hoặc sử dụng trình đơn thả xuống để chọn.

Leading: Thông thường Photoshop mặc định đặt một khoảng cách phù hợp giữa các dòng trong cùng một nội dung văn bản, tuy nhiên trong một số trường hợp nào đó bạn cần thay đổi lại khoảng cách này thì đây là lựa chọn cần sử dụng tới.

Kerning và Tracking: Lựa chọn này cho phép tăng hoặc giảm khoảng trống giữa các chữ cái. Giá trị 0 là khoảng cách mặc định, tăng hoặc giảm giá trị này sẽ tương đương với việc tăng/giảm khoảng trống.

Vertical Scale và Horizontal Scale: Đây là điều khiển dùng để kéo dài hoặc tăng độ dẹt của chữ, giá trị nhập ở đây tương ứng với tỉ lệ % chữ ban đầu.

Baseline Shift: Tùy chọn này dùng để đẩy những chữ đang được bôi đen lên cao hơn (hoặc thấp xuống) so với các chữ còn lại. Tùy chọn này phù hợp để đánh chỉ số trên (hoặc dưới) trong một đoạn văn bản. Giá trị >0 sẽ tương đương với việc đẩy chữ lên cao, giá trị <0 tương đương đẩy chữ xuống thấp.

Text Color: Đây là lựa chọn điều chỉnh màu sắc cho chữ đang được chọn.

Language: Tùy chọn này dùng để thiết lập các ngôn ngữ không phải tiếng Anh trong một số trường hợp cần thiết.

Anti-Aliasing: Tùy chọn dùng để chỉnh chữ theo từng pixel điểm ảnh. Lướt qua một loạt lựa chọn trong tùy chọn này bạn sẽ thấy điểm khác biệt với từng kiểu khác nhau.

Faux Bold và các tùy chọn Character khác

T

Faux Bold: Nếu kiểu font chữ hiện tại bạn đang chọn đã là chữ đậm nhưng vẫn chưa ưng ý về độ "đậm" của nó, bạn có thể sử dụng thêm tùy chọn này để tăng thêm độ dày cho chữ.

T

Faux Italic: Tương tự như Faux Bold, tùy chọn này dùng để tăng thêm độ nghiêng của chữ.

TT

Uppercase: Chuyển toàn bộ font chữ của bạn thành chữ hoa. Rất hữu ích trong việc văn bản đang cần chuyển sang chữ hoa là đoạn văn bản dài.

Tr

Small Caps: Vẫn là lựa chọn để tạo chữ hoa cho toàn bộ đoạn văn bản, tuy nhiên tùy chọn này có khác biệt là những chữ thường được tạo thành hoa sẽ nhỏ hơn một chút so với những chữ đã được viết hoa sẵn.

T¹

Superscript: Thay đổi chữ hoặc đối tượng chữ đang được chọn thành chỉ số trên, ví dụ như 2⁸

T₁

Subscript: Thay đổi chữ hoặc đối tượng chữ đang được chọn thành chỉ số dưới, ví dụ như C₆H₁₂O₆.

T

Underline: Thêm một đường gạch chân vào dưới đoạn văn bản đã chọn

~~T~~

Strikethrough: Thêm một đường gạch ngang thông qua tất cả các văn bản đang chọn.

Options Panel và Type Tool

Có một vài tùy chọn không có trong Character Panel nhưng bạn có thể tìm thấy trong thanh công cụ phía trên màn hình làm việc – Options Panel – khi đang chọn công cụ Type (T)



Text Orientation: Tùy chọn này dùng để điều chỉnh hướng của văn bản theo chiều dọc hay chiều ngang.



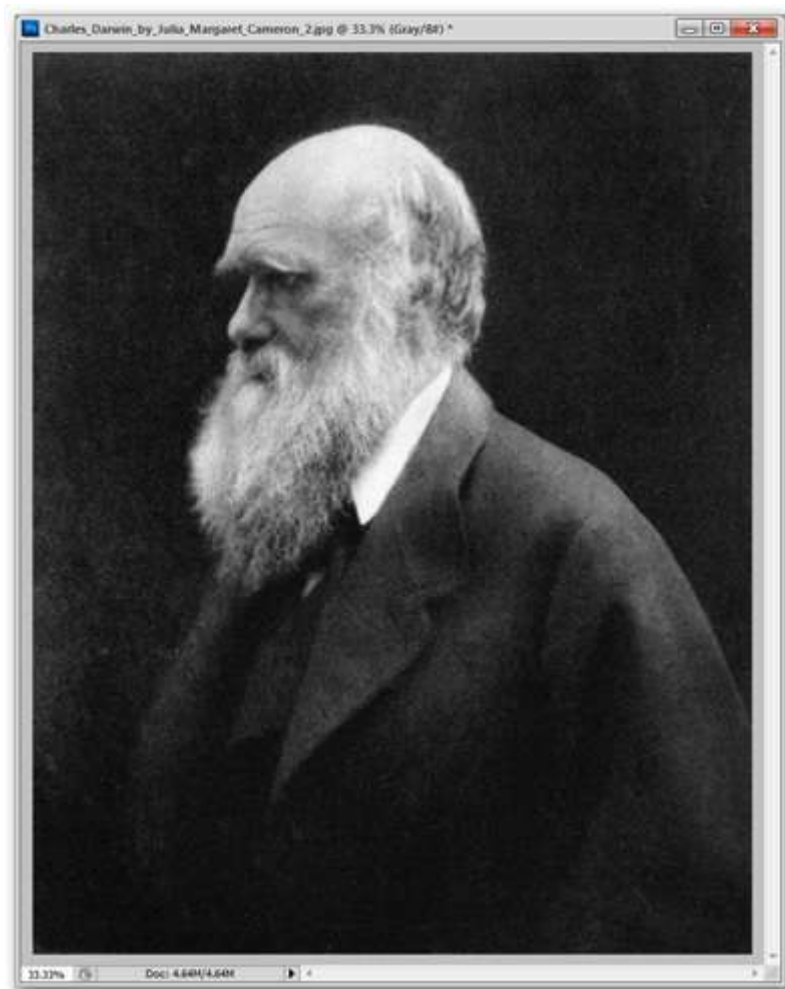
Alignment: Thiết lập canh lề cho các đối tượng văn bản đã được xác định theo lề trái (*Left Aligned*), lề phải (*Right Aligned*) hay canh giữa (*Center Aligned*)



Warp Text: Uốn đối tượng văn bản theo một hình dạng xác định, hình dạng này cũng có thể điều chỉnh độ cong/ngiêng sao cho phù hợp. Tùy chọn này thường được sử dụng trong trường hợp đối tượng văn bản tạo ra là biểu ngữ..

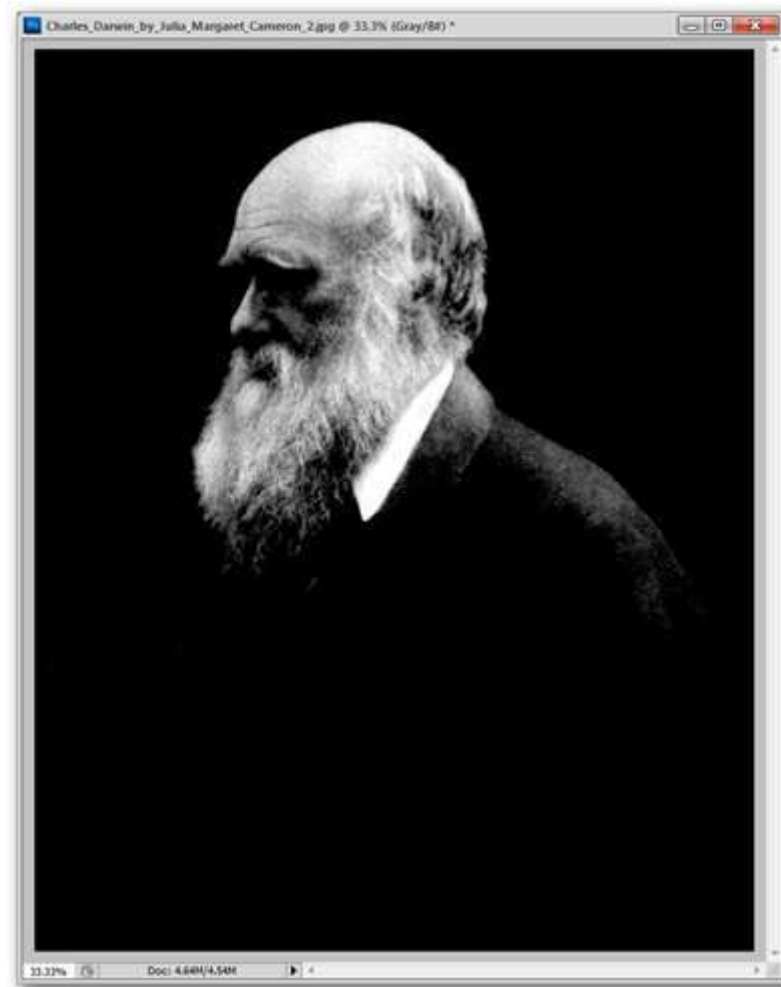
Thiết kế một bìa sách dạng đơn giản

Thiết kế phải đi kèm với ứng dụng thực tế thì người dùng mới nắm rõ được những kiến thức cơ bản áp dụng hữu ích như thế nào. Hướng dẫn trong mục này là tạo một bìa sách cơ bản, cuốn sách *On The Origin of Species By Mean of Natural Selection* của tác giả *Charles Darwin*.

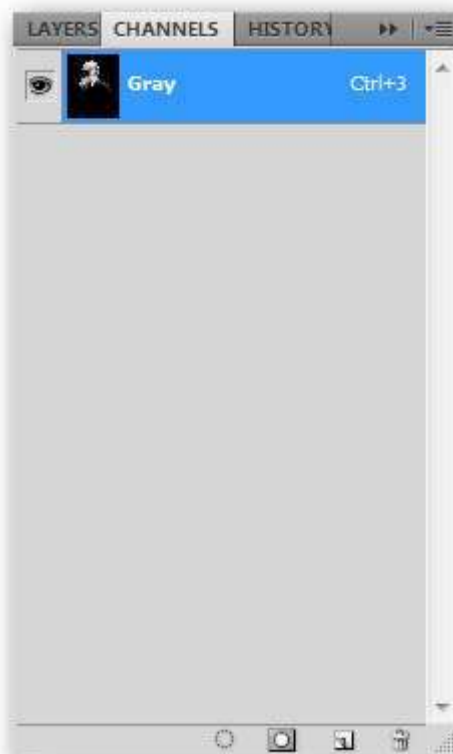


Nhấn **Ctrl + L** để mở công cụ Levels và điều chỉnh lại bức ảnh của Darwin. Trong thiết kế thì việc bố trí vị trí phù hợp để trình bày các thành phần là khá cơ bản.

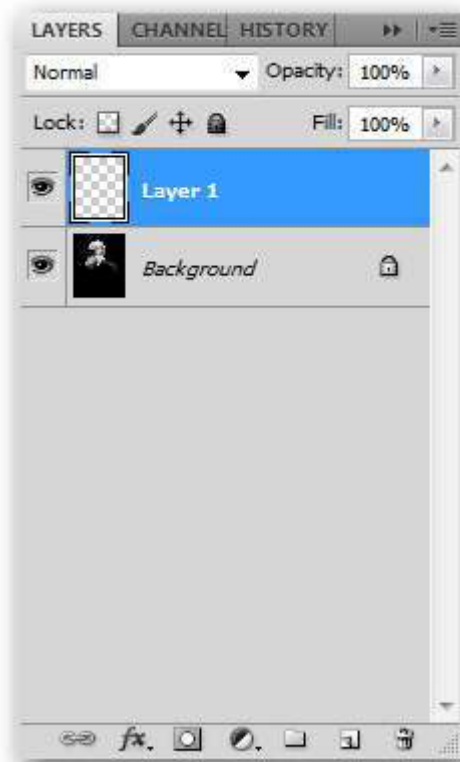
Nguồn "Copy": Quản Trị Mạng
Copied By: Khang Đoàn



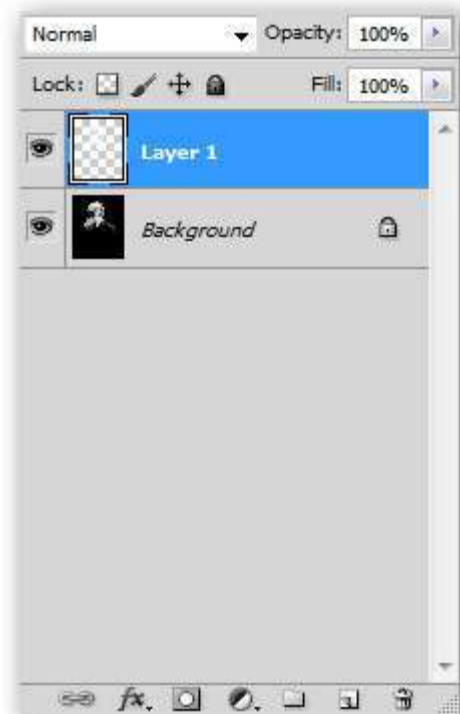
Khi bức ảnh đã được làm tối đi, vào **Image > Mode > Grayscale**, giữ **Ctrl** và kích chuột vào channel **Gray** trong Panel Channels. Thao tác này sẽ tạo ra một vùng lựa chọn tất cả các vùng màu còn trắng của bức ảnh.



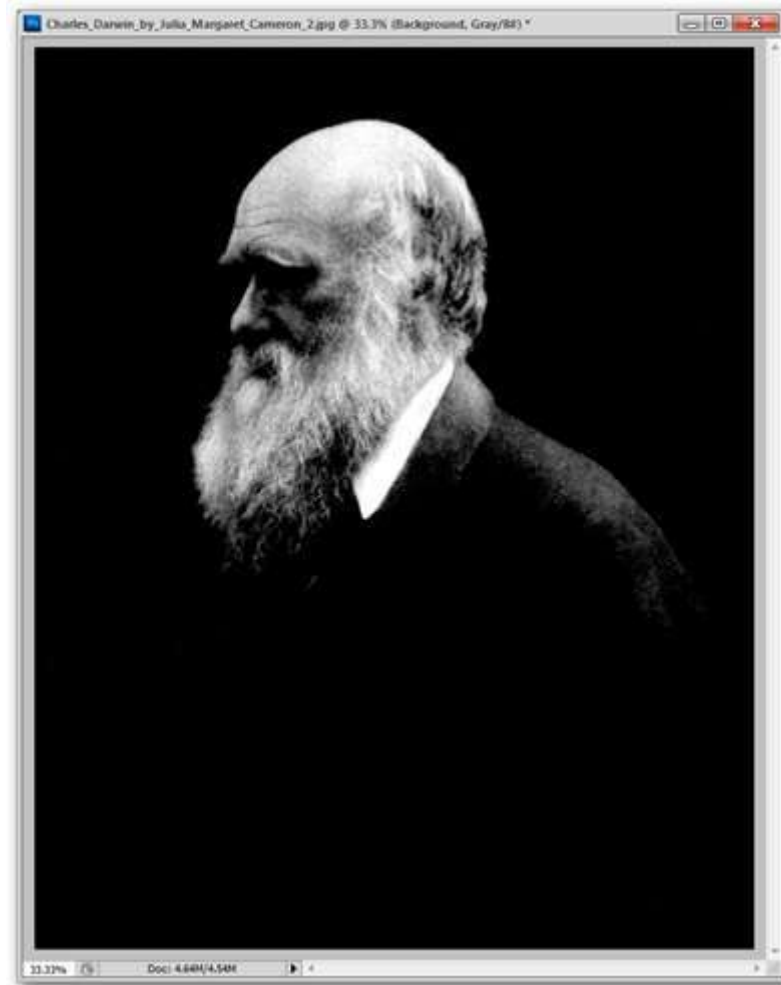
Nhấn **Ctrl + Shift + N** để tạo một lớp mới



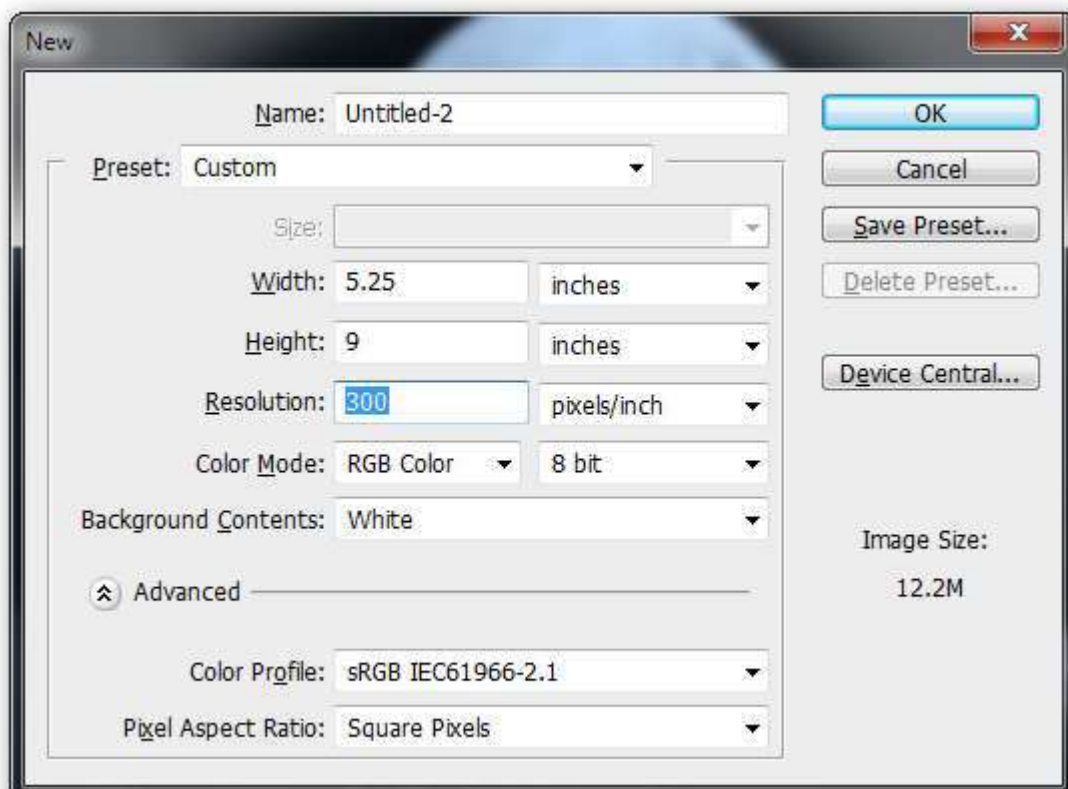
Vào **Edit > Fill** để phủ lớp màu trắng lên vùng lựa chọn của lớp vừa tạo.



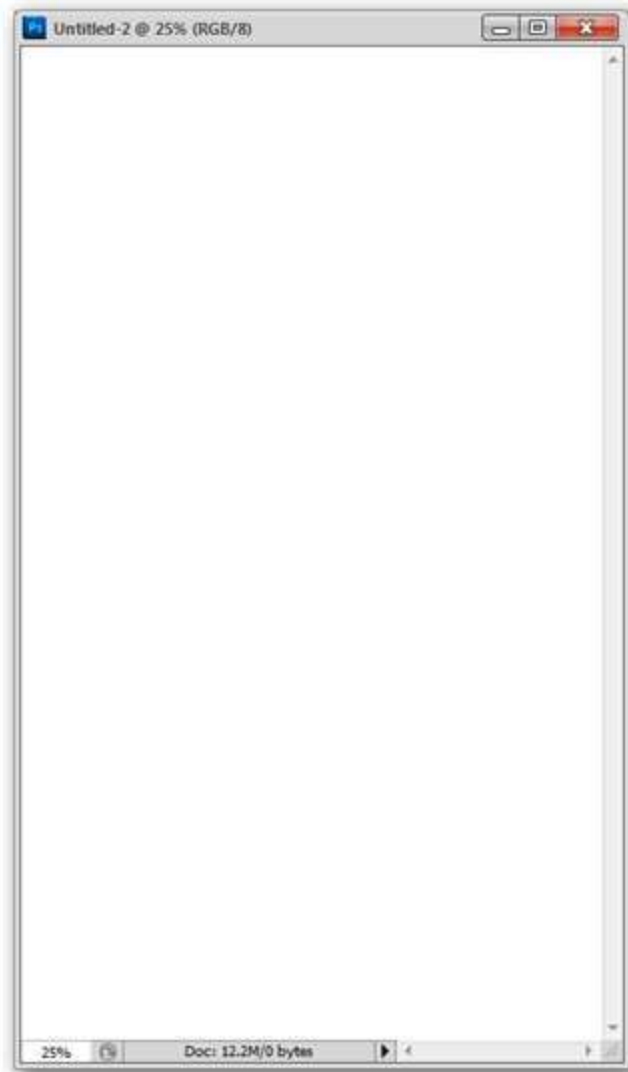
Bức ảnh biểu tượng Darwin giờ đã nổi bật khỏi nền đen và bạn có thể sử dụng như một phần tử để tạo bìa



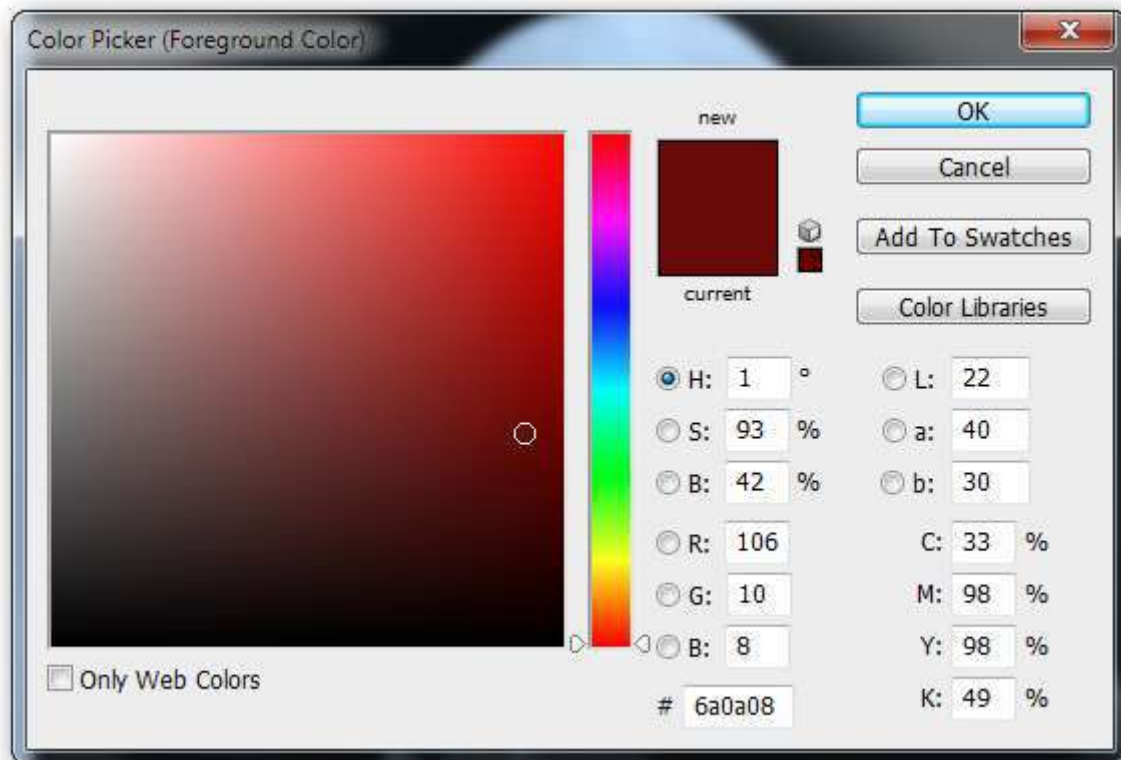
Nhấn **Ctrl + N** để tạo một file mới ở kích thước cần tạo bìa của bạn.



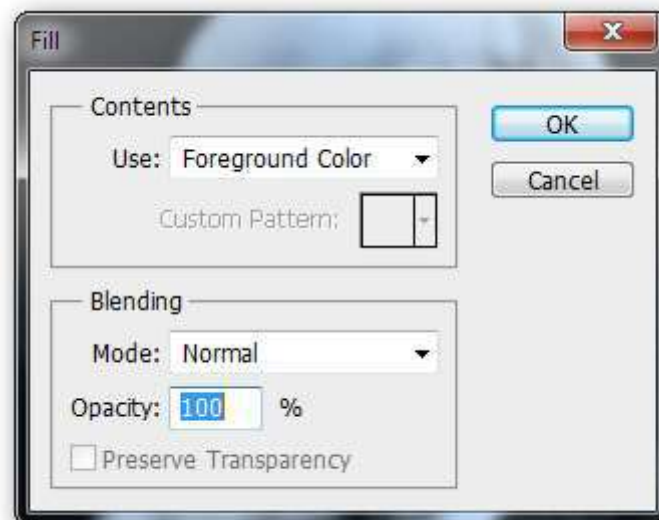
Và đây là khung làm việc rất dài, tương đương với quyển sách



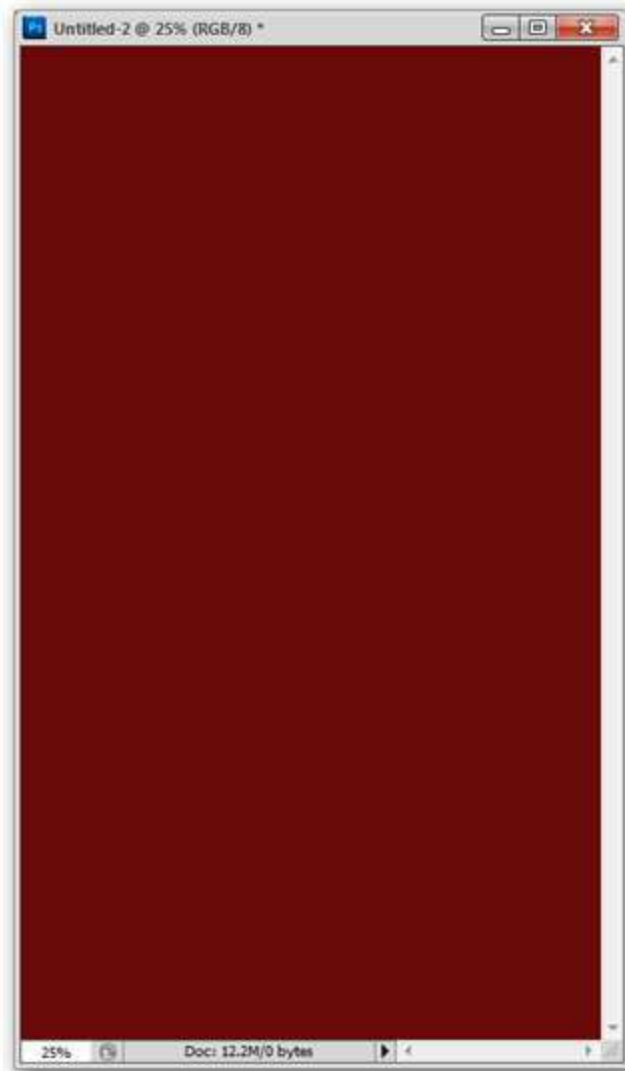
Chọn màu foreground bất kỳ trong hộp công cụ, màu tối là phù hợp hơn cả.



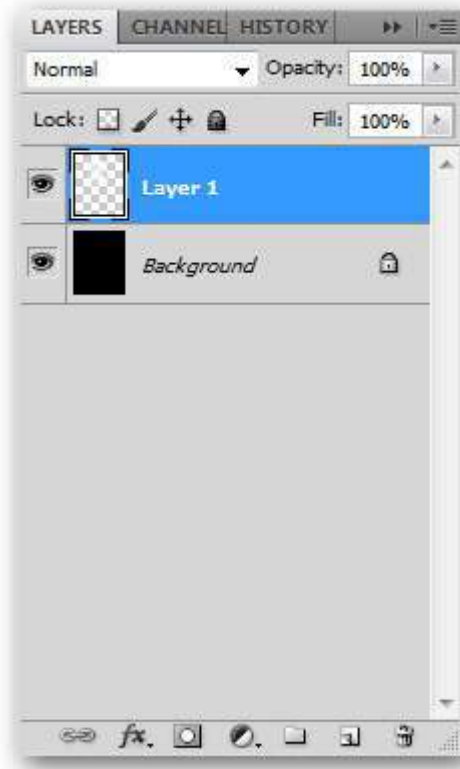
Vào **Edit** > **Fill** để đổ màu Foreground cho nền sách



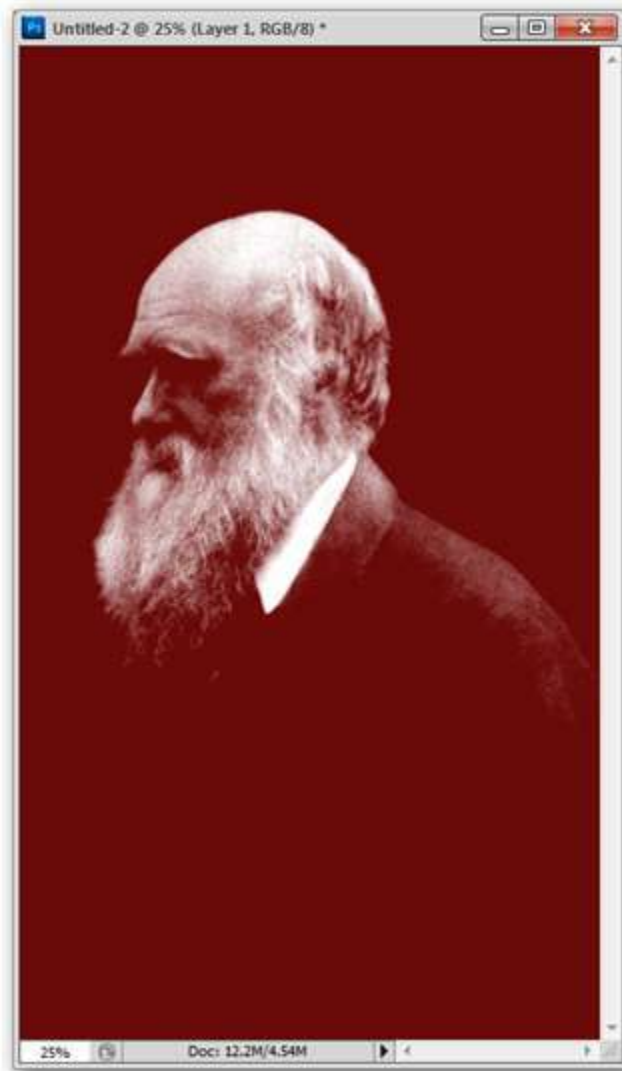
Nền lúc này sẽ có màu rượu vang như đã chọn trước đó.



Nhấn phím **V** để lựa chọn công cụ Move. Mở tập tin gốc có bức ảnh Darwin đã sửa trước đó và kéo layer ảnh bạn vừa sửa vào ảnh khung làm việc của ảnh mới với công cụ Move.



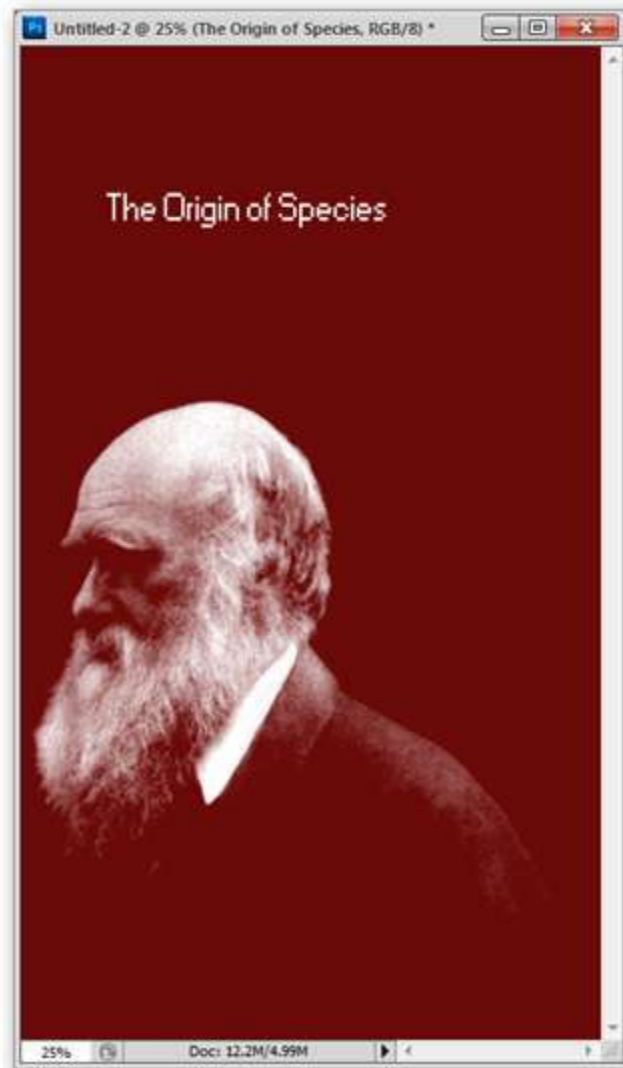
Lớp ảnh vừa kéo nên nằm phía trên lớp nền của file mới.



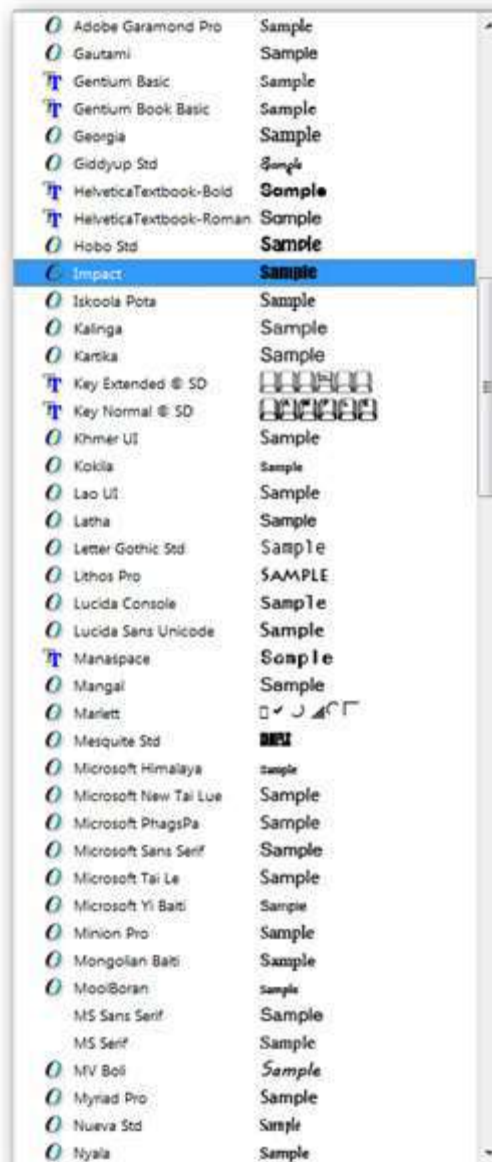
Nhấn phím **T** hoặc chọn công cụ Type



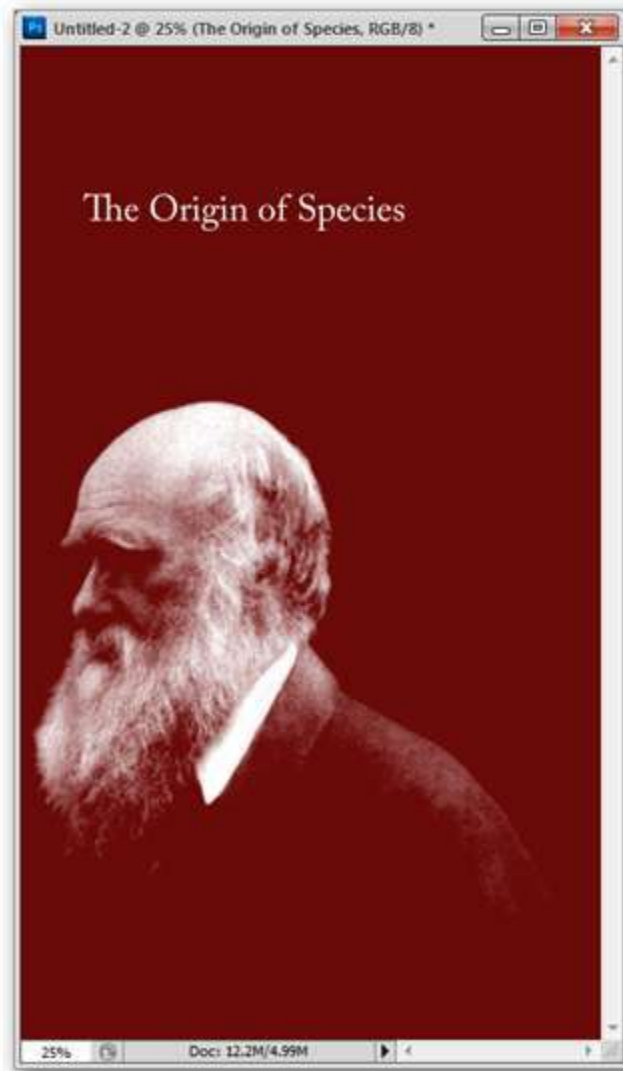
Không phải tất cả các font chữ đều phù hợp. Font theo pixel điểm là không phù hợp trong trường hợp này.



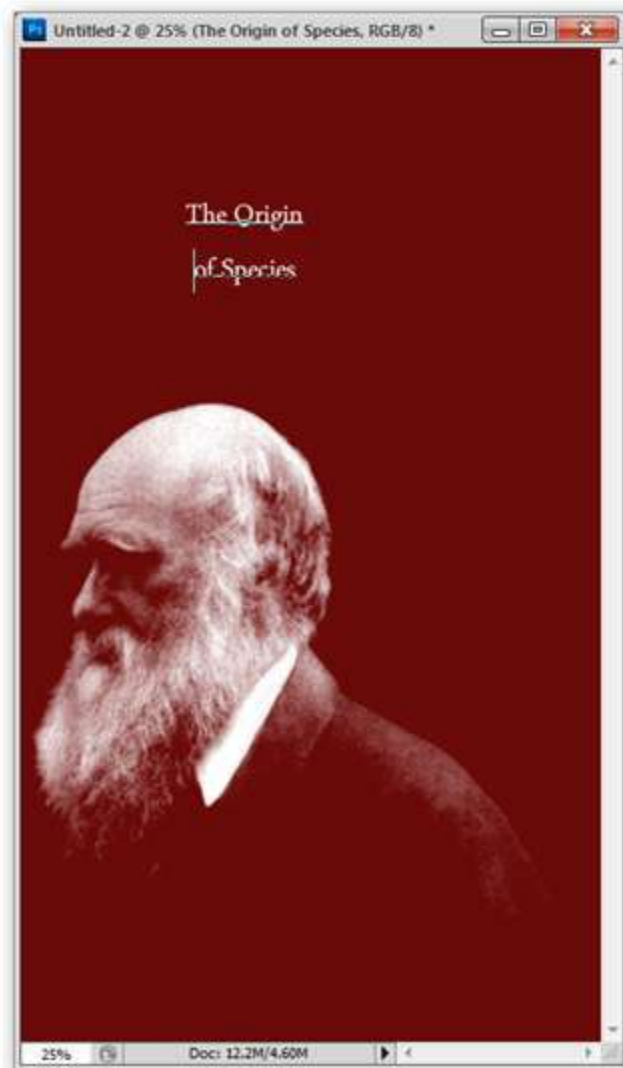
Một font cổ điển sẽ phù hợp hơn.

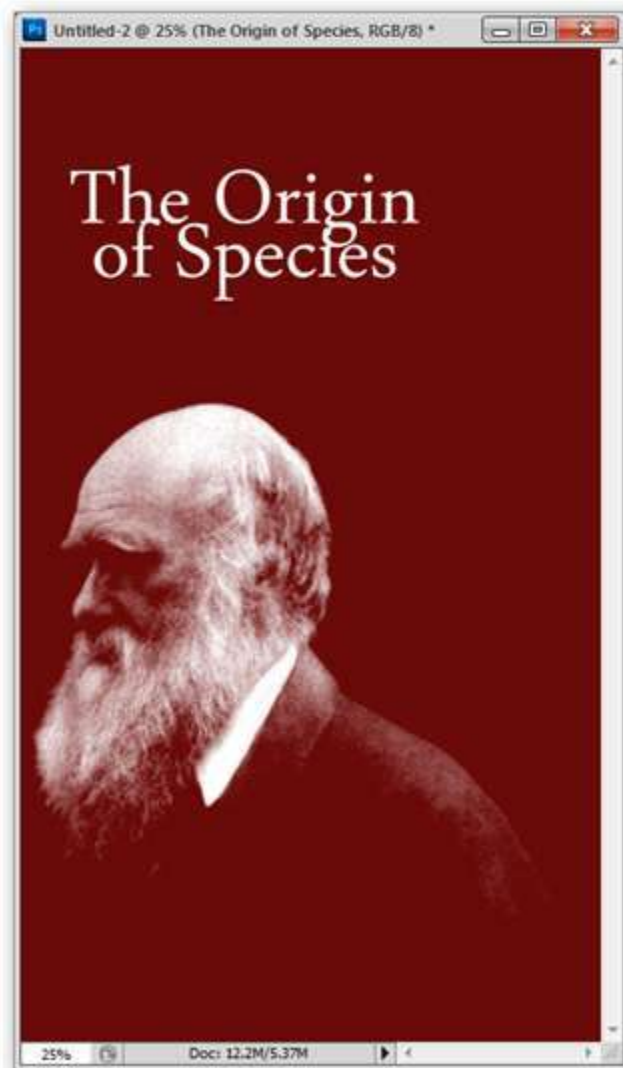


Để chọn được font chữ phù hợp không hoàn toàn đơn giản, nó có thể là việc khó khăn và gây tốn thời gian nhất, nhưng lại là việc quan trọng nhất của thiết kế.



Thay đổi kích thước font và chia tiêu đề sách thành 2 dòng. Khi đã chọn được font phù hợp, điều chỉnh Character Panel để có được định dạng phù hợp.

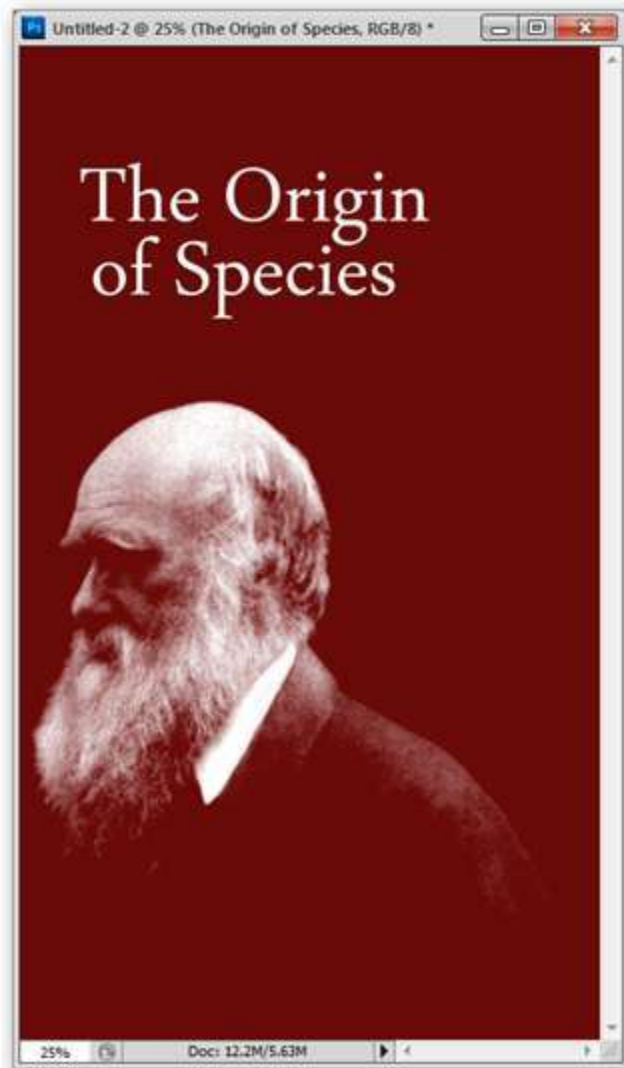




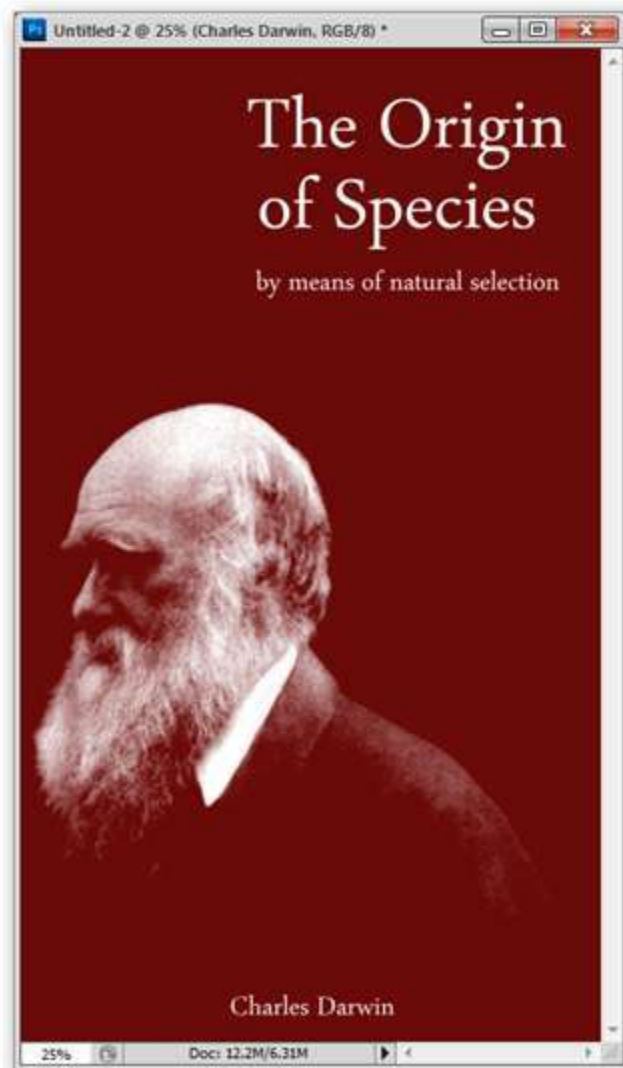
Sau khi điều chỉnh xong kích thước, bạn cần điều chỉnh thêm về **Leading**

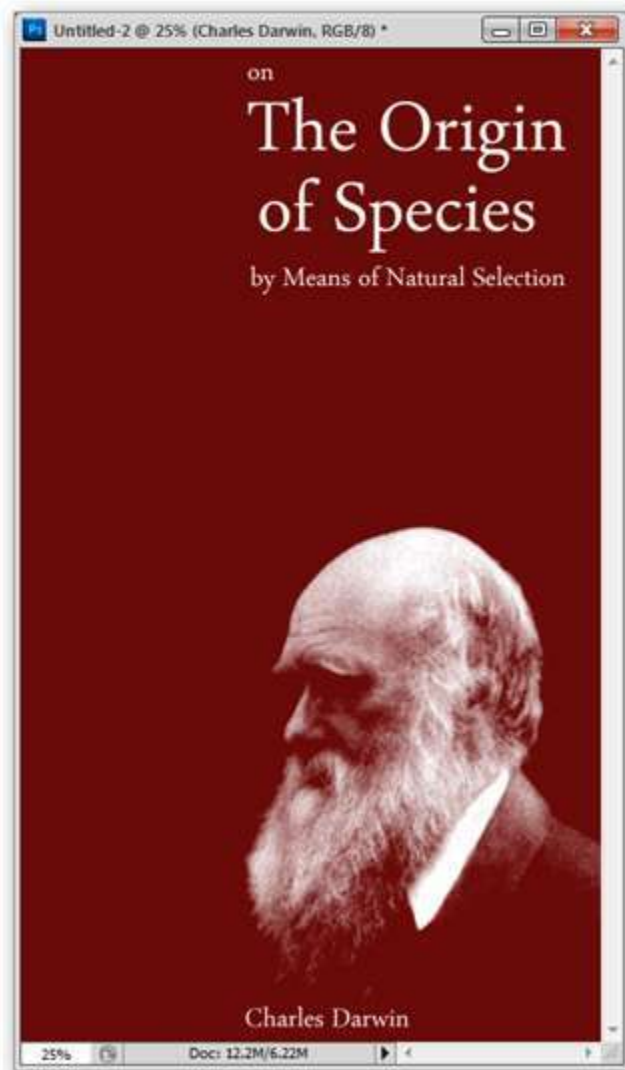


Sau đó là đến vấn đề khoảng cách giữa các chữ cái. Tăng kích thước của **Tracking** để cho tiêu đề dễ đọc

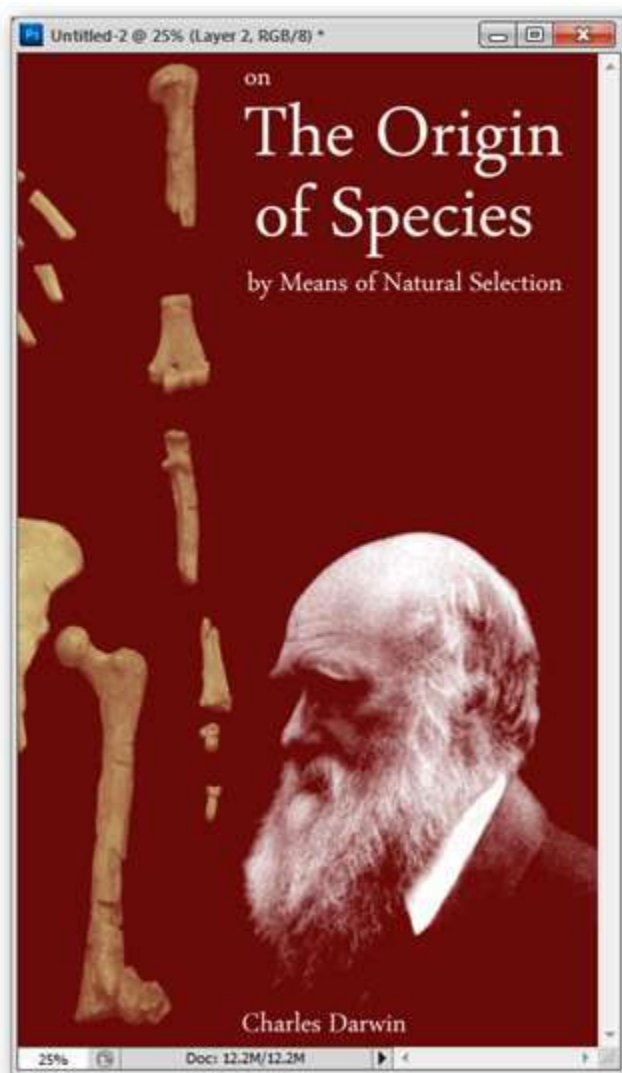


Bổ xung thêm thông tin vào tiêu đề với font chữ nhỏ hơn và sắp xếp lại ảnh Darwin





Bạn có thể bổ xung thêm các yếu tố hình ảnh phụ họa vào để bớt phần đơn điệu của trang bìa.



Chỉ cần vài điểm xuyên cơ bản, bạn đã có được một bức ảnh bìa sách khá đơn giản mà vẫn đẹp. Thiết kế không phải là việc tìm hay vẽ được một hình ảnh nào đó đẹp mà là việc phải tìm được chỗ để đặt hình ảnh đó một cách phù hợp.

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 8: Menu Filters

Một trong những thành phần ưa thích của người dùng trên Photoshop là menu **Filters** – đây là một thành phần với nhiều hiệu ứng hình ảnh khá thú vị. Trong bài viết này, Quản Trị Mạng sẽ tiếp tục chia sẻ đến bạn đọc cách sử dụng thành phần thú vị này để tạo ra các bức ảnh độc đáo.



Các thành phần hiệu ứng Filter

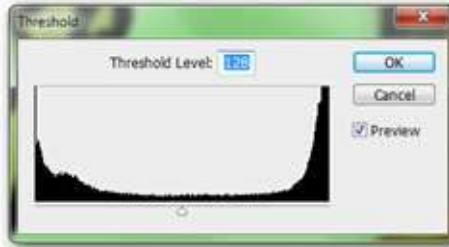
Đây là cách dễ dàng nhất để tiếp cận các hiệu ứng hình ảnh của Photoshop. Sử dụng các hiệu ứng Filters sẽ khiến các bức ảnh của bạn trông khá lạ nhưng chính vì lẽ đó nên nhìn hình ảnh sẽ không thật và không thể nhầm lẫn được là sản phẩm này "*made in Photoshop*". Menu Filtes giống như một hộp bút chì màu khổng lồ mà trẻ em thường sử dụng: tô màu, làm sáng, đánh bóng...

Thử nghiệm với các Filters thường được sử dụng một cách sáng tạo, cố gắng chọn một thành phần ứng dụng cần thiết thay vì sử dụng tất cả hiệu ứng vào một bức ảnh.

Bộ lọc Filters chỉ đơn giản là chương trình xử lý các ảnh hiện tại theo nhiều cách khác nhau. Nếu bạn có một bức ảnh bị hỏng, rách nát.. sử dụng một cách sáng tạo các hiệu ứng Filters sẽ giúp khôi phục lại bức ảnh.

Bắt đầu với một hình ảnh như logo HTG, như hình ảnh này bạn sẽ thấy rõ nó là một bức ảnh chất lượng thấp. Đối với trường hợp này chỉ cần sử dụng Threshold filter (**Image > Adjust > Threshold**) chỉ đơn thuần thông báo là hình ảnh ban đầu là ảnh JPG có độ phân giải thấp.

Nguồn "Copy": Quản Trị Mạng
Copied By: Khang Đoàn



Filters có thể làm những gì?



Bắt đầu với một bức ảnh để so sánh, chúng ta sẽ xem xét ngắn gọn thông qua một số bộ lọc hình ảnh xem sự khác nhau là như thế nào. Không cần nói dài dòng, những hình ảnh sau đây chính là mô tả tốt nhất



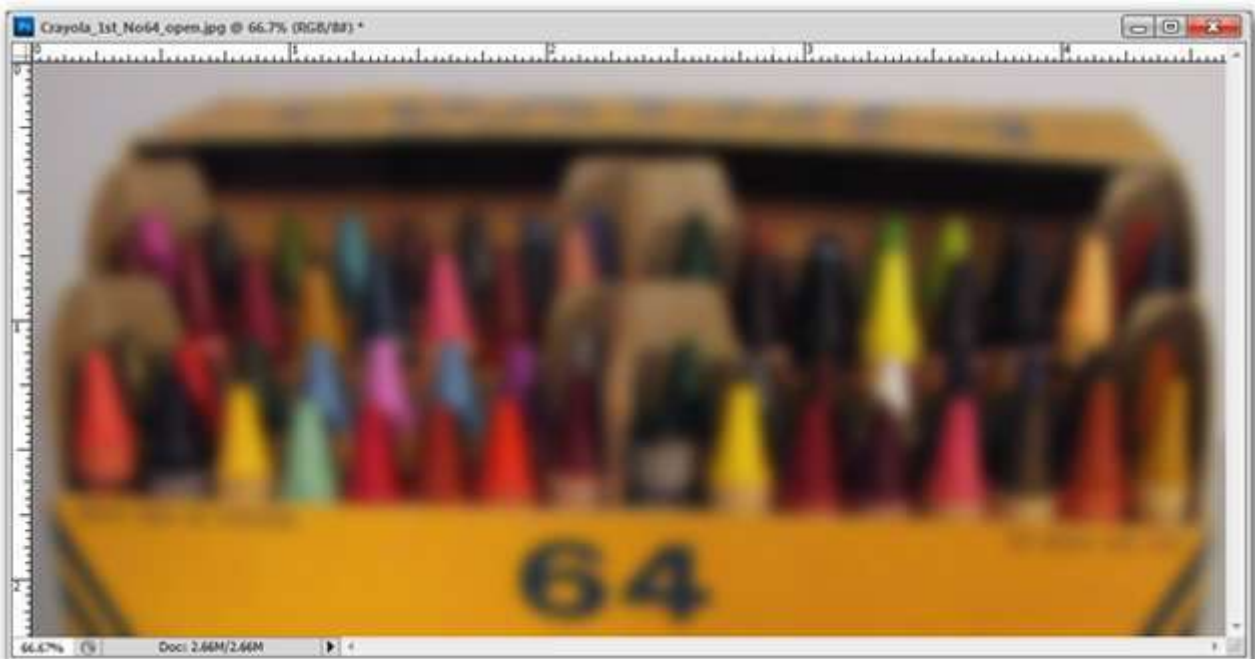
Filter > Artistic > Colored Pencil



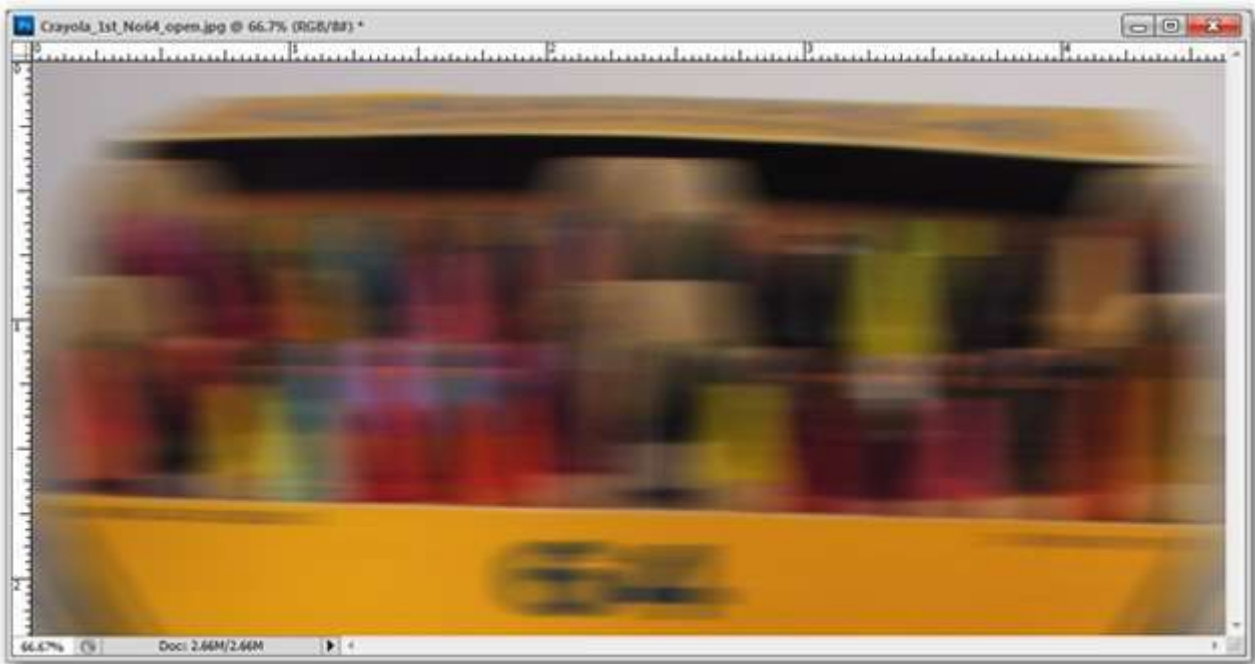
Filter > Artistic > Cutout



Filter> Artistic> Watercolor



Filter> Blur> Blur Gassian



Filter> Blur> Motion Blur



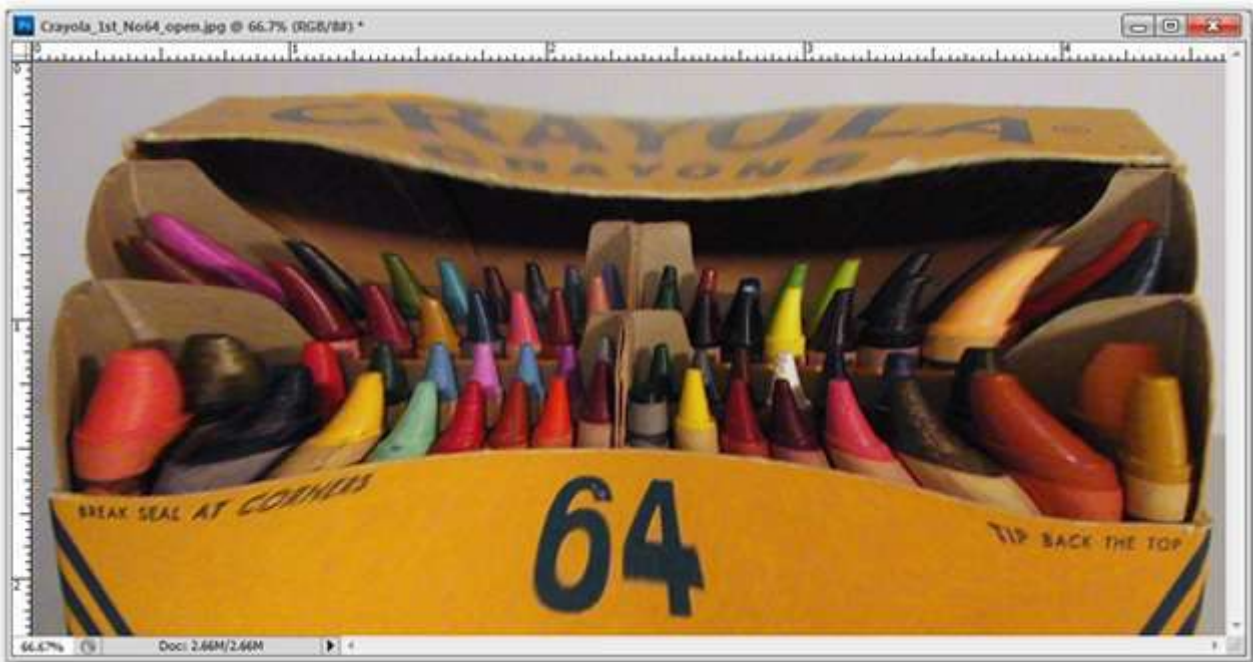
Filter> Blur> Radial Blur



Filter> Blur> Smart Blur



Filter> Brush Strokes> Accented Edges



Filter> Distort > Pinch



Filter> Distort > Shear



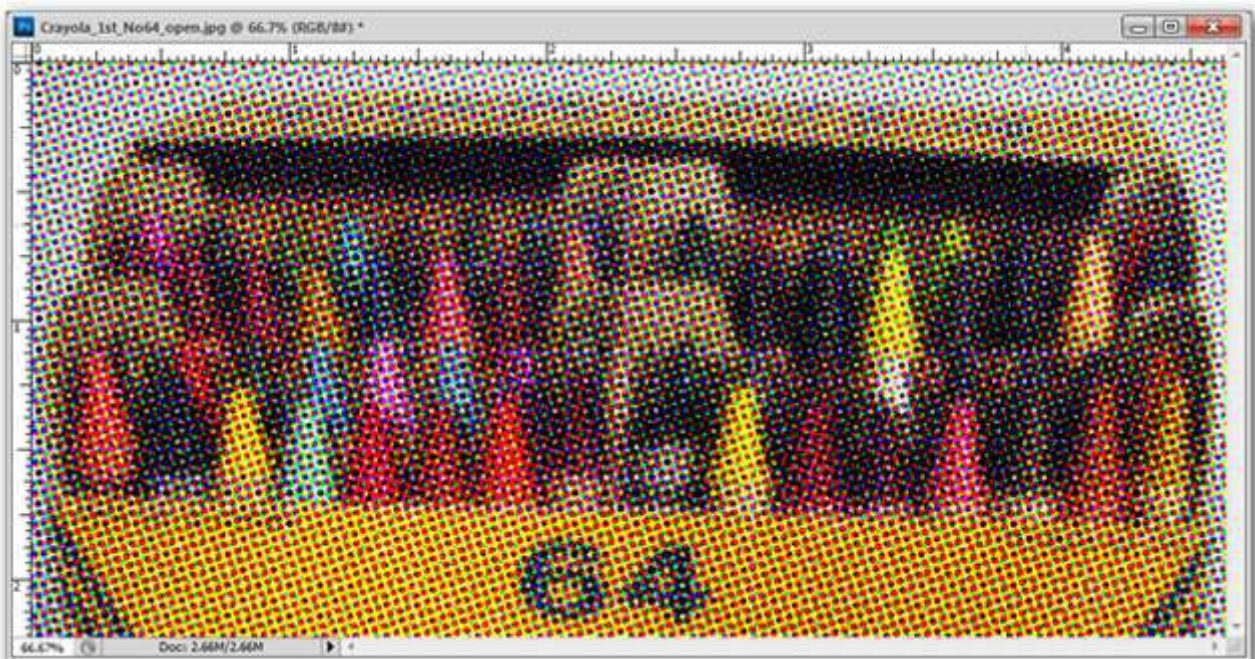
Filter > Distort > Spherize



Filter > Noise > Add Noise



Filter > Noise > Reduce Noise



Filter > Pixelate > Color Halftone



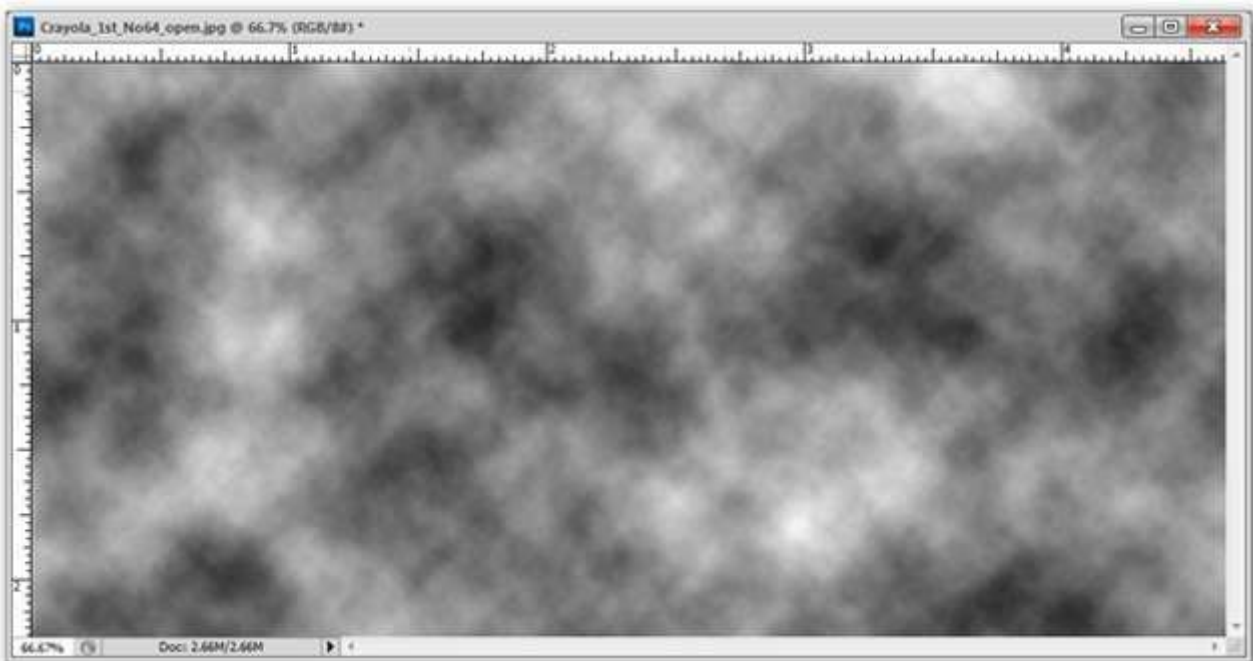
Filter > Pixelate > Crystalize



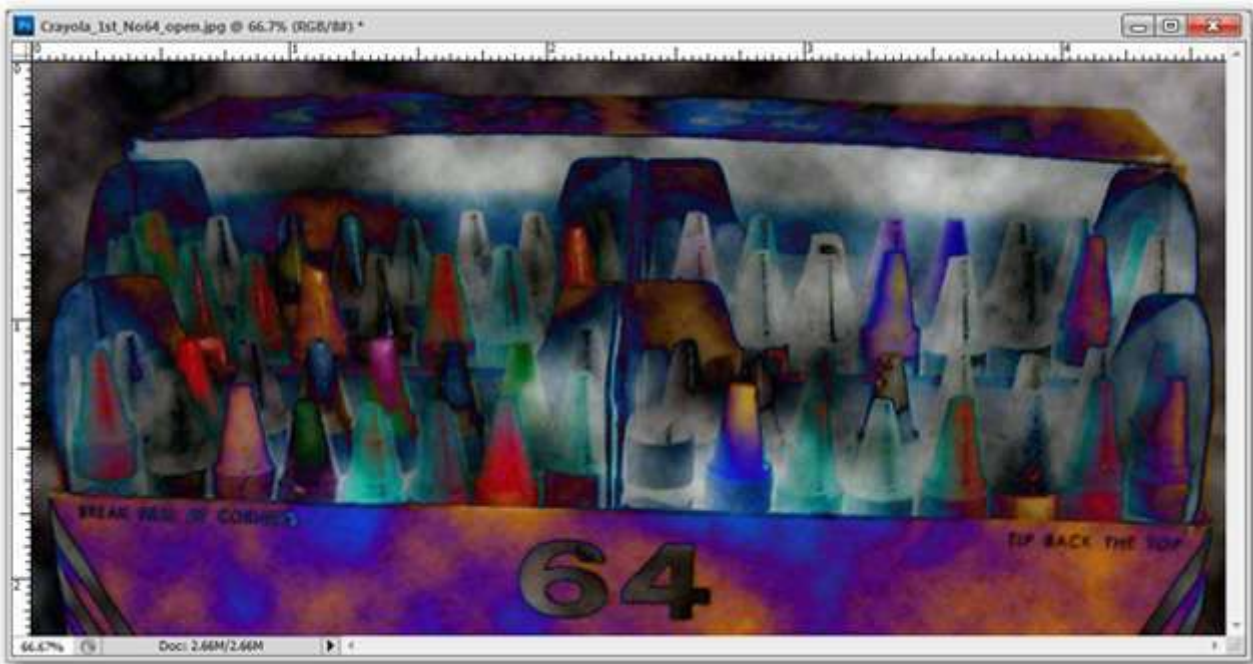
Filter > Pixelate > Mosaic



Filter > Pixelate > Pointilize



Filter> Render> Clouds



Filter > Render > Difference Clouds



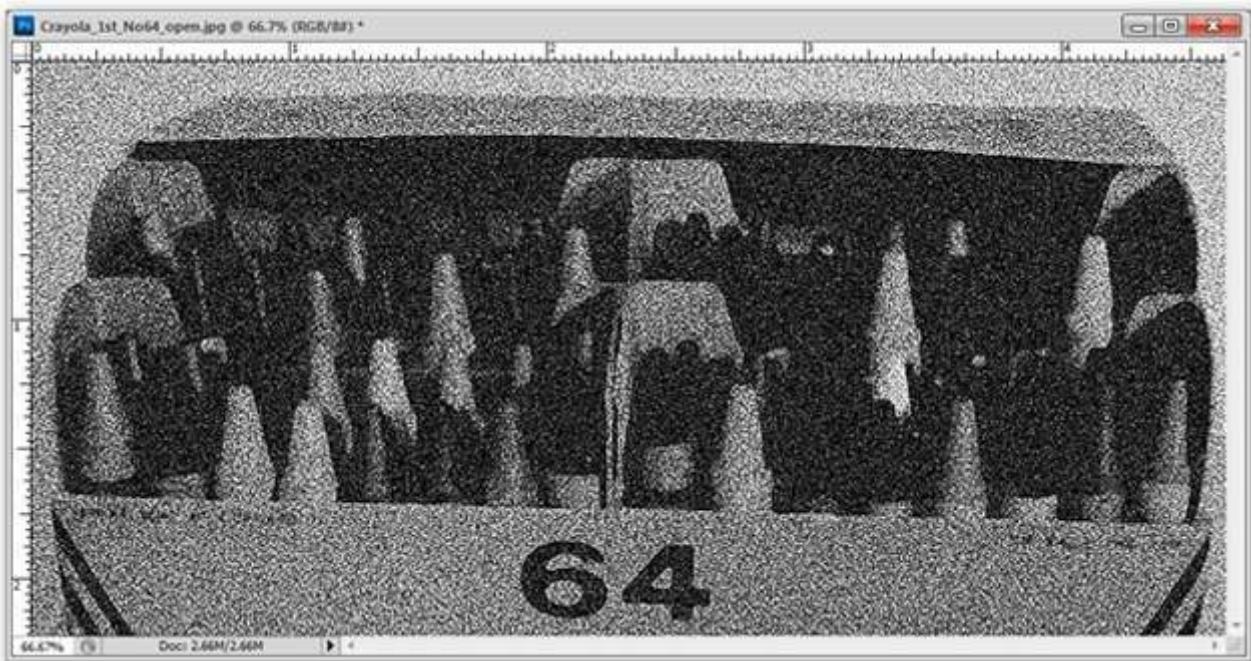
Filter> Render> Lens Flare



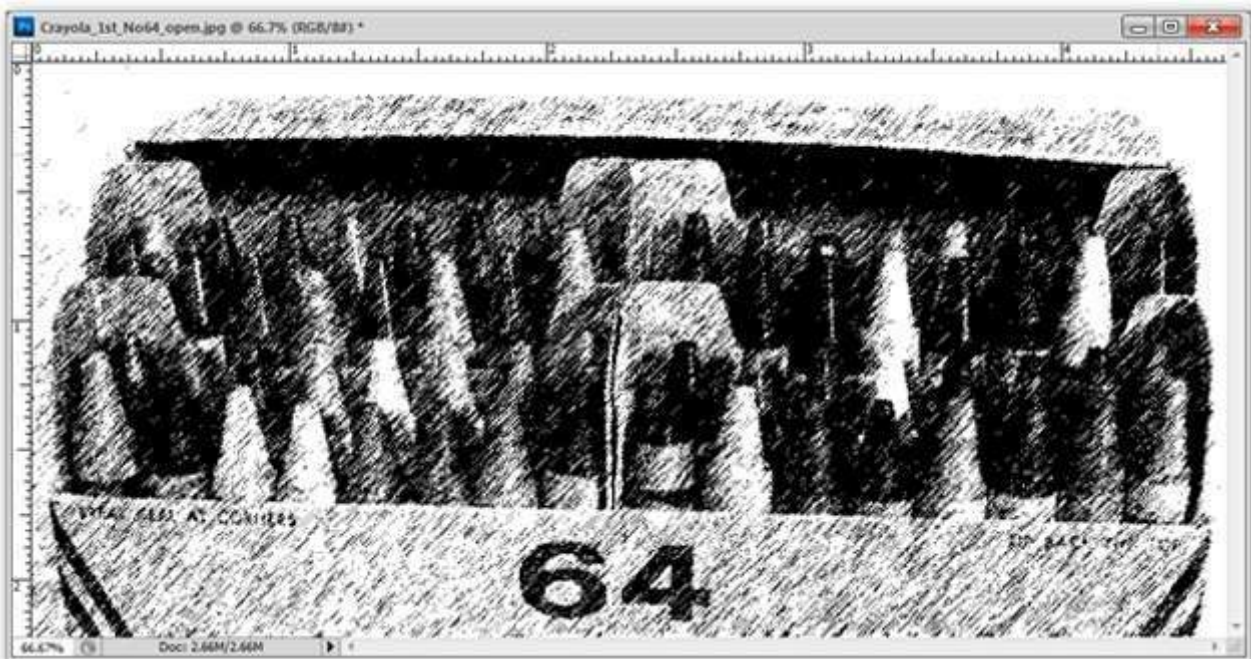
Filter > Sharpen > Unsharp Mask



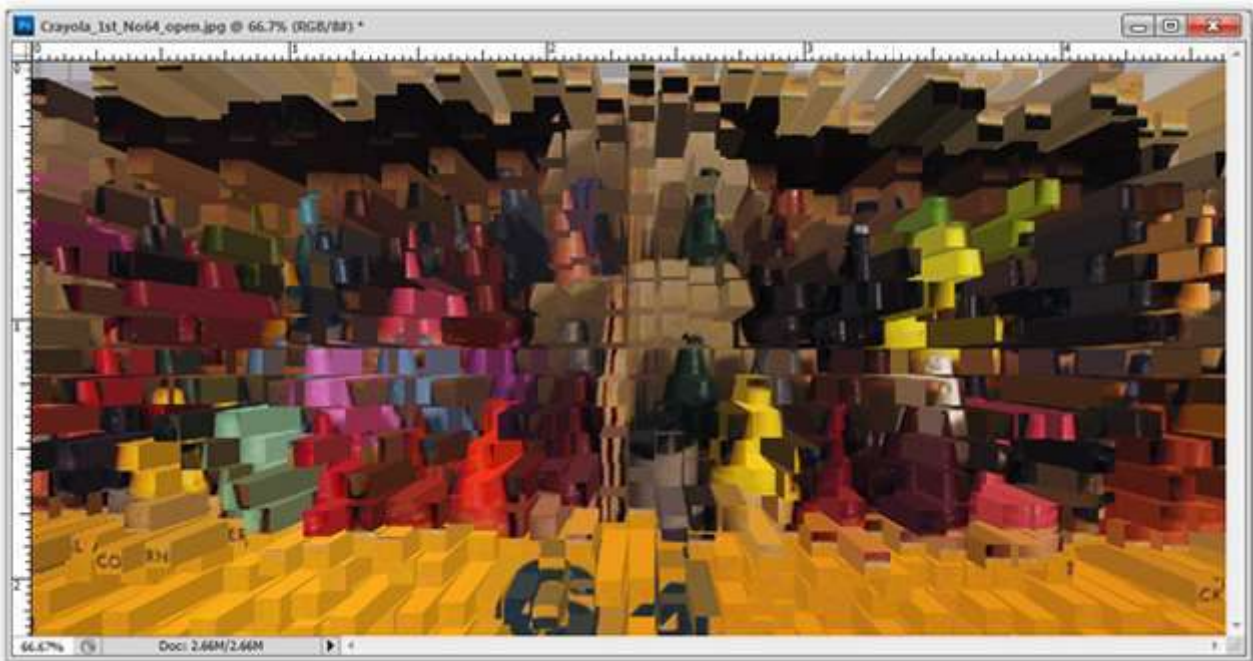
Filter > Sketch > Bas Relief



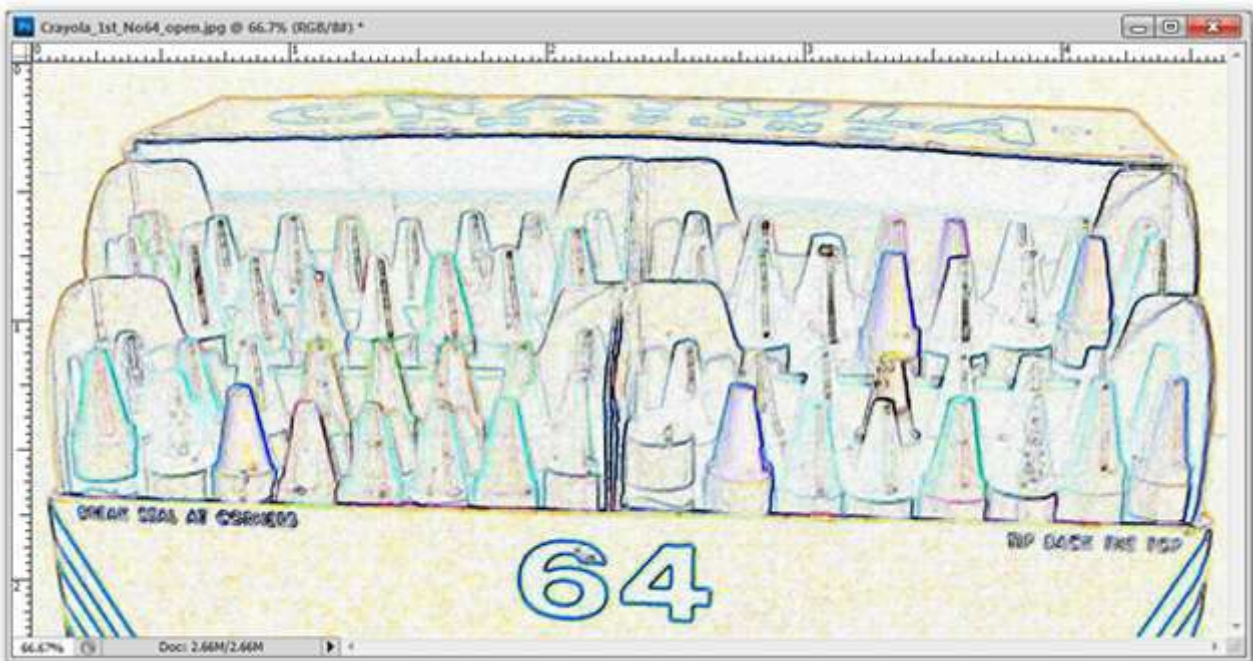
Filter > Sketch > Reticulation



Filter > Sketch > Graphic Pen



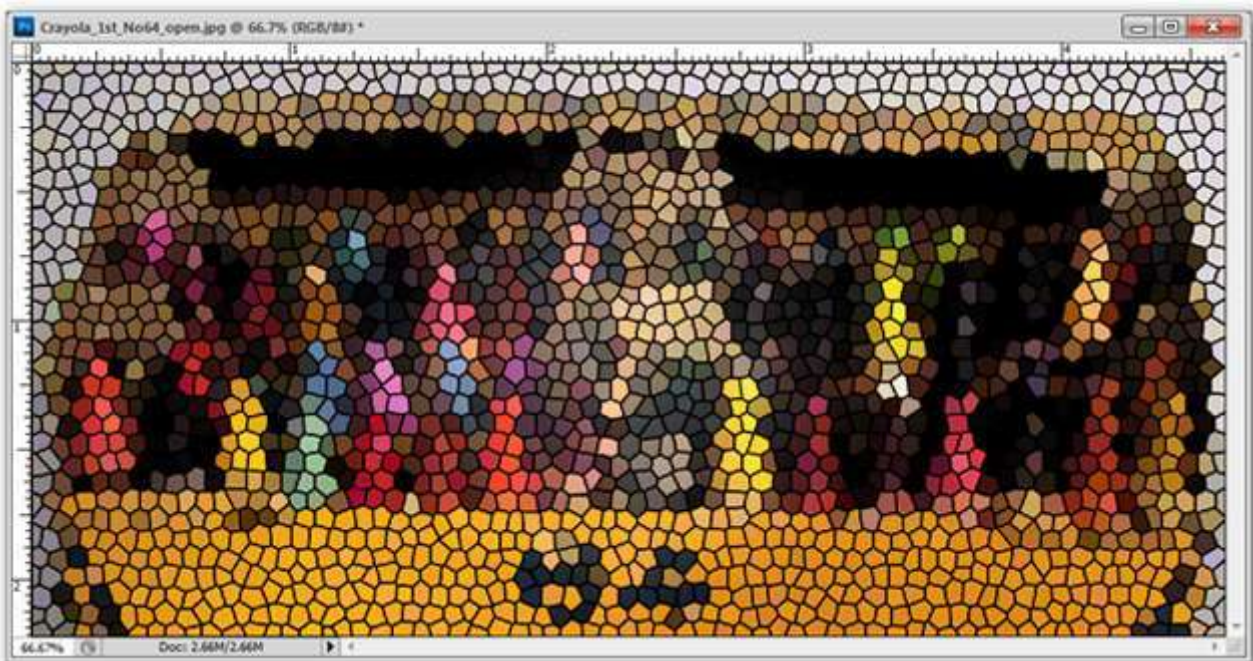
Filter > Stylize > Extrude



Filter > Stylize > Find Edges



[Filter > Texture > Patchwork](#)



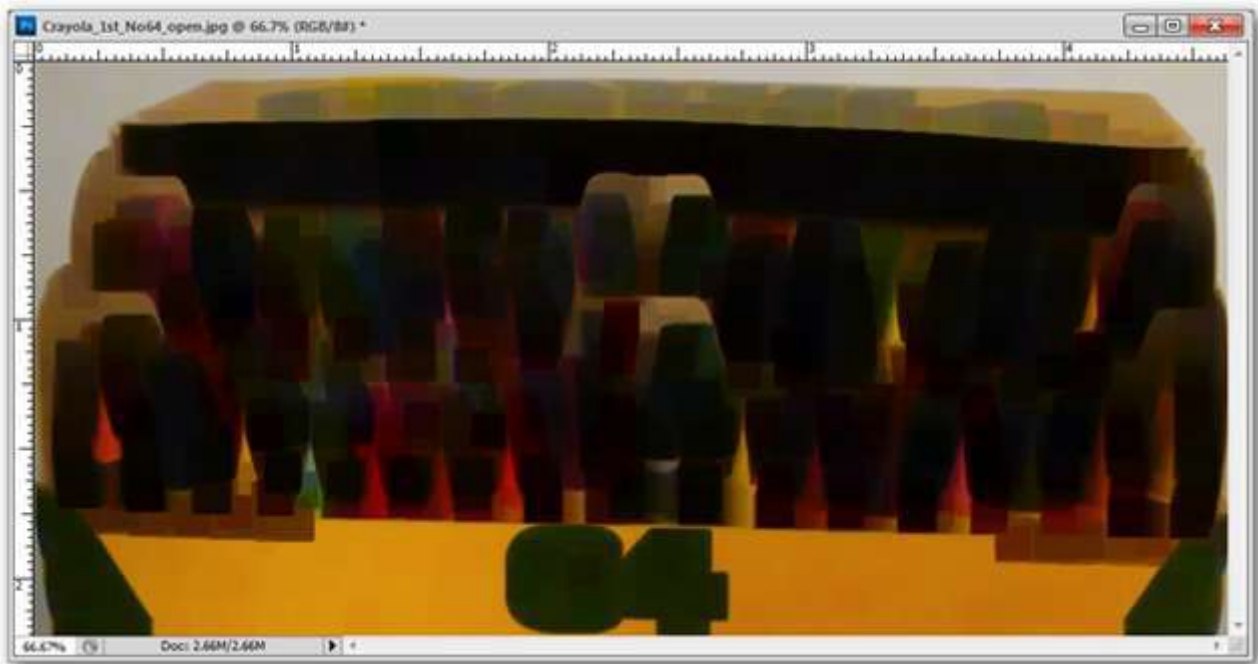
[Filter > Texture > Stained Glass](#)



Filter > Texture > Texturizer



Filter > Other > Maximum



[Filter > Other > Minimum](#)

Kết hợp các bộ lọc bạn sẽ có kết quả tốt hơn

Như các bài viết trước đây chúng tôi đã nêu ra, nếu kết hợp các thành phần một cách khéo léo, bạn sẽ có được các hiệu ứng tuyệt vời.



Hướng dẫn sau sẽ cho bạn thấy cách nhanh chóng để chuyển một bức ảnh chụp màu thành một bức ảnh theo nghệ thuật cổ điển. Rất nhiều chương trình có cung cấp bộ lọc ảnh nhưng thường rất khó sử dụng và kết quả không đẹp cho lắm. Chỉ một vài phút sử dụng Photoshop, bạn có thể có một bức ảnh đẹp mà ai nhìn cũng khó mà phát hiện ra ảnh đã được chỉnh.

Nguồn "Copy": Quản Trị Mạng
Copied By: Khang Đoàn

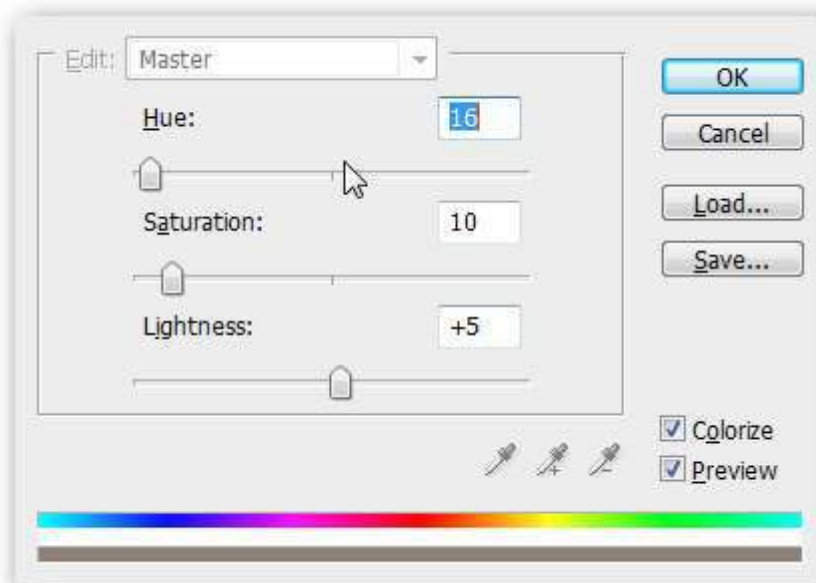
Bức ảnh dưới đây là của vua Bhutan, nhưng bạn có thể lấy bất kỳ bức ảnh nào mà mình muốn chuyển đổi. Bạn nên chọn một bức ảnh có độ phân giải cao, độ tương phản giữa sáng và tối tốt.



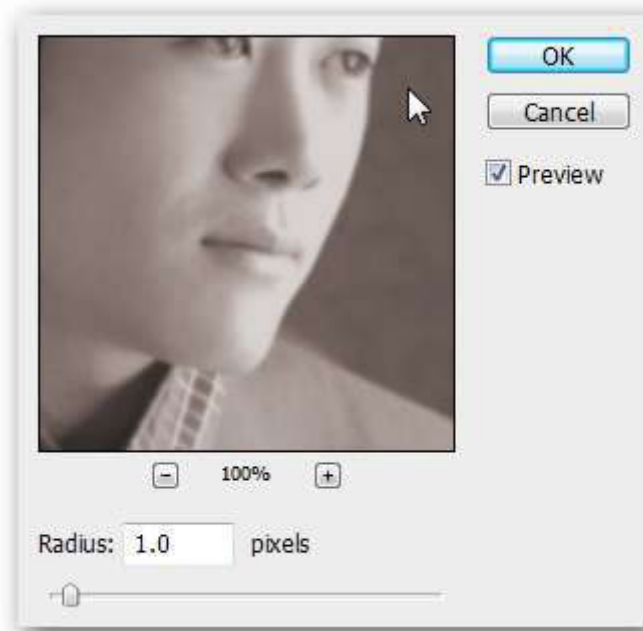
Nhấn **Ctrl + Shift + U** để nhanh chóng chuyển hình ảnh sang gam màu sáng



Sau đó nhấn **Ctrl + U** để mở bảng Hue/Saturation và thiết lập Colorize với các giá trị Hue/Saturation/Lightness như dưới đây



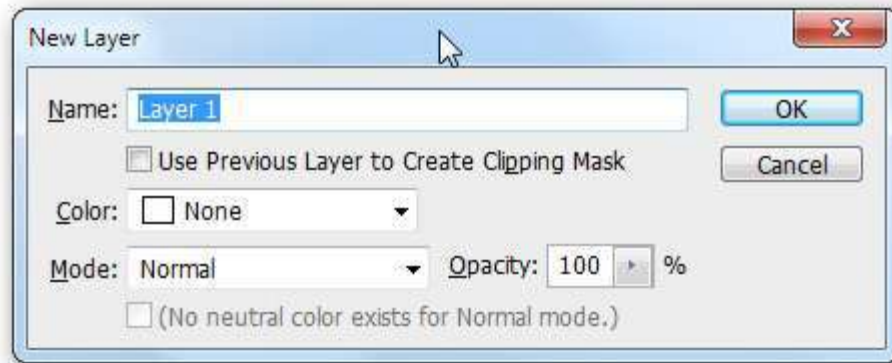
Vào Hue/Saturation/Lightness và thiết lập Radius thành 1.0, hoặc cao hơn nếu bạn muốn.



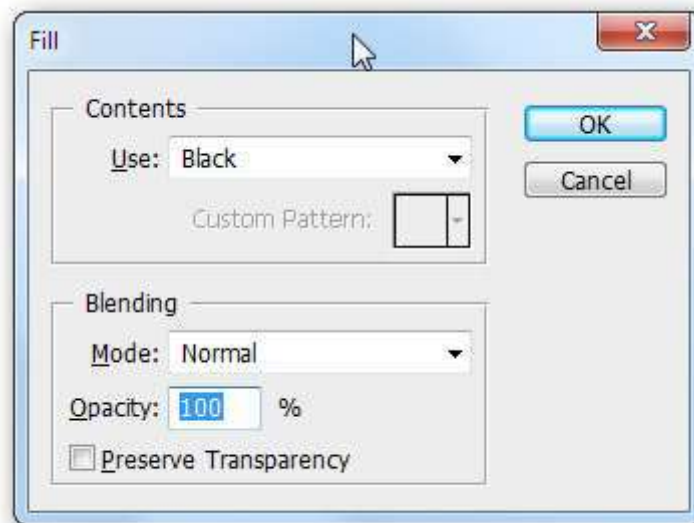
Hình ảnh lúc này là một màu nâu đỏ với các cạnh "mềm" từ Gaussian blur



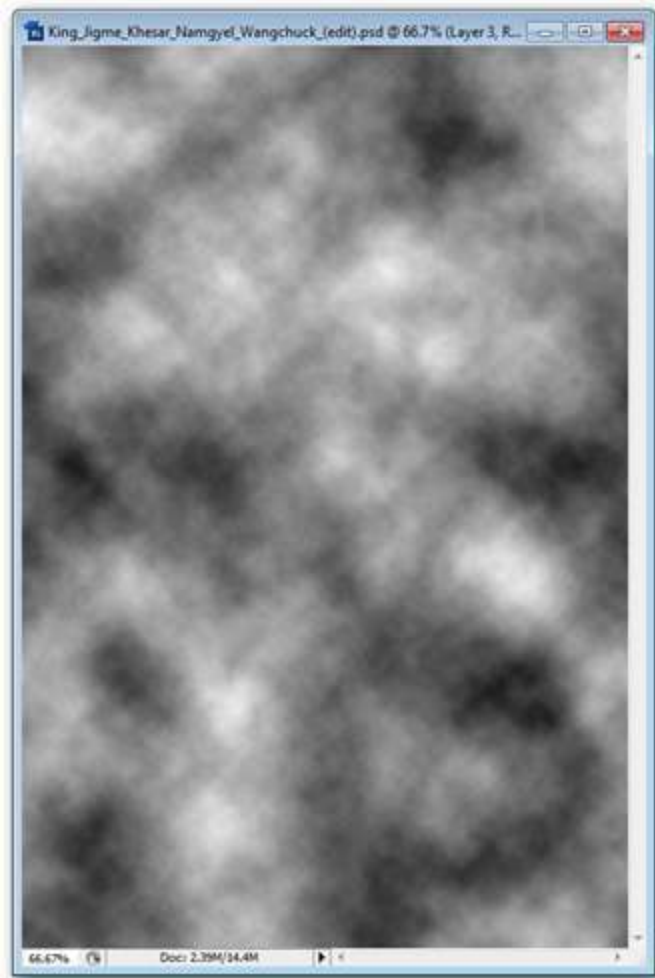
Nhấn **Ctrl + Shift + N** để tạo một lớp mới



Đổ màu nền đen cho lớp mới bằng cách vào **Edit > Fill** và chọn **Black** trong phần Use.

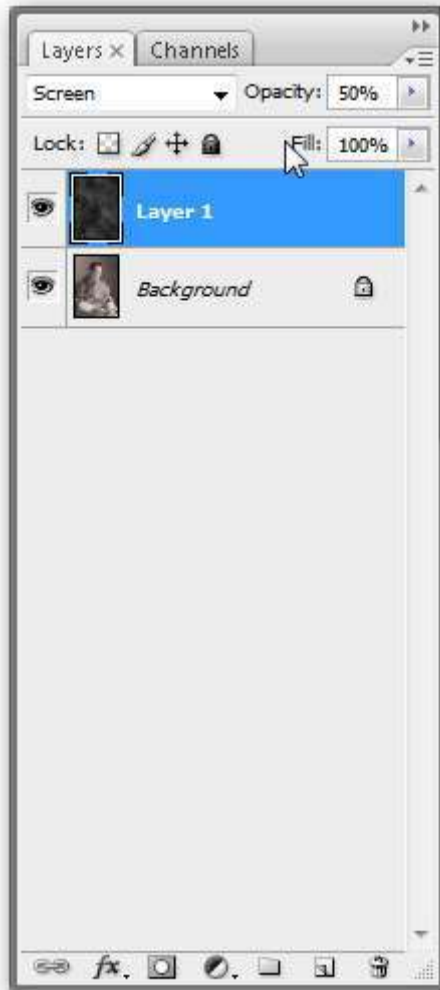


Sau đó vào **Filters > Render > Clouds** để có được kết quả như hình sau

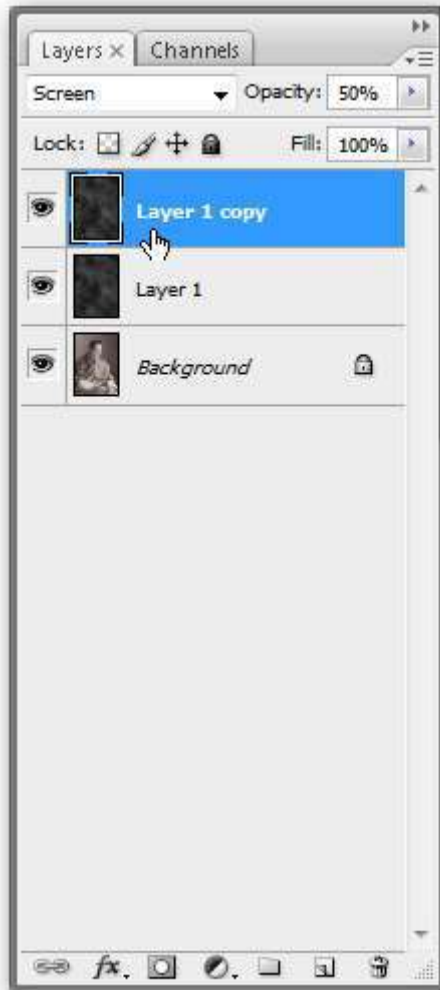


Lớp mây nên có dạng như thế này, nếu bạn sử dụng **Filteres > Render > Difference Clouds** trông nó sẽ rất khác.

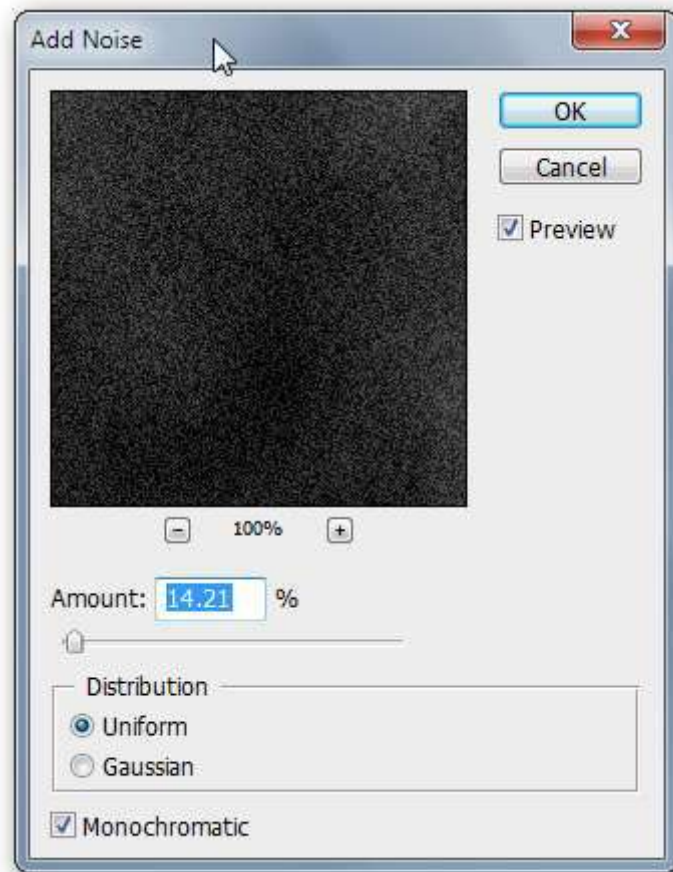
Thiết lập Layer Effect thành **Screen** trong phần Layers Palette. Đồng thời giảm Opacity xuống **50%**.



Tạo thêm một bản sao của lớp đang làm việc bằng cách kích chuột phải vào tên lớp trong Layer Panel và chọn **Duplicate**



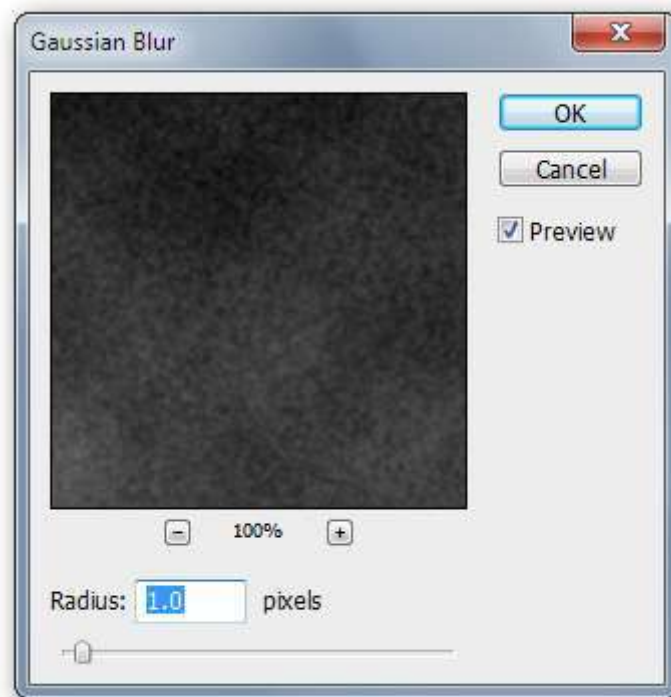
Chọn lớp bản sao mới vừa tạo, vào **Filters > Noise > Add Noise** và sử dụng thiết lập tương tự như hình sau.
Điều quan trọng là sử dụng thiết lập **Monochromatic**



Lớp này sẽ tạo ra một hiệu ứng hơi nhiễu trên hình ảnh của bạn. Tuy nhiên những điểm nhiễu này vẫn còn hơi “thô” nên bạn cần làm “mềm” nó đi



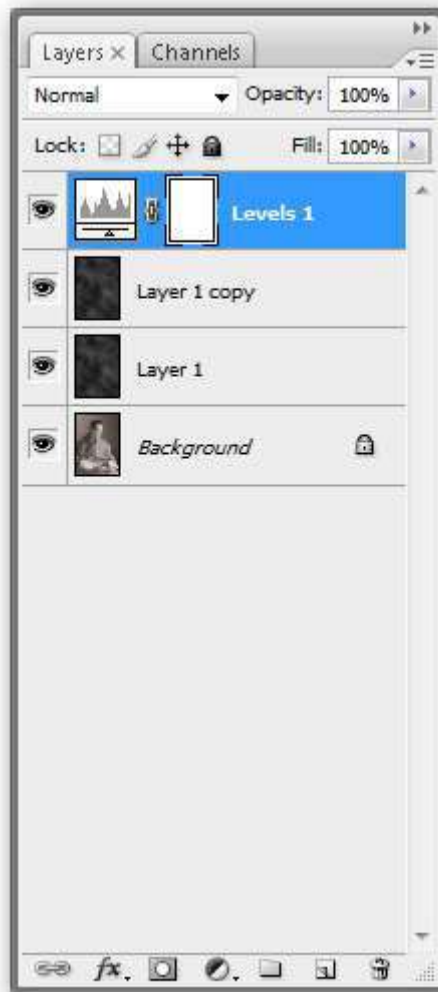
Vào **Filter >Blur > Gaussian Blur** một lần nữa. Thiết lập tương tự như hình sau



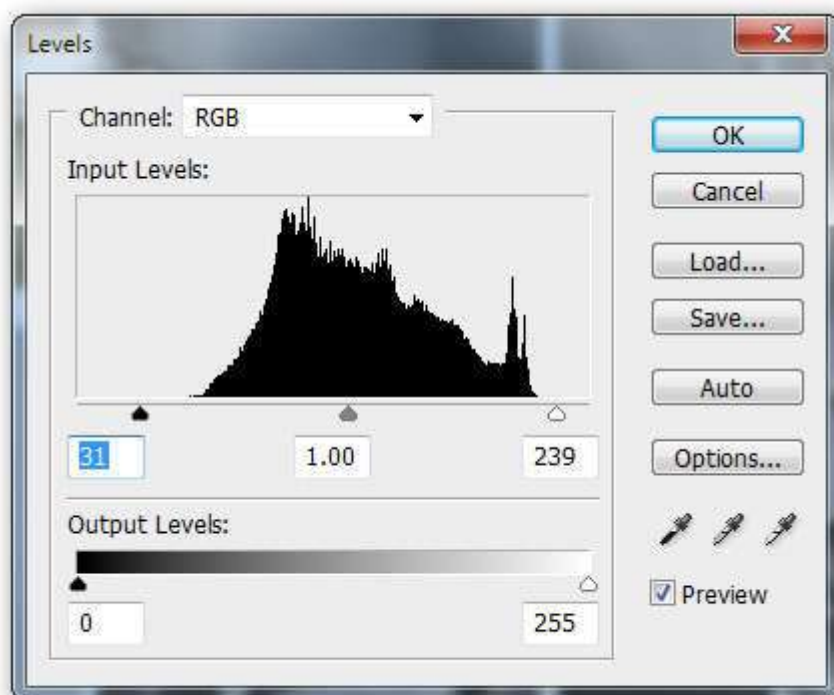
Lúc này, bức ảnh của bạn đã khá đẹp một cách cổ điển, tuy nhiên cần "trượt" thêm một chút nữa



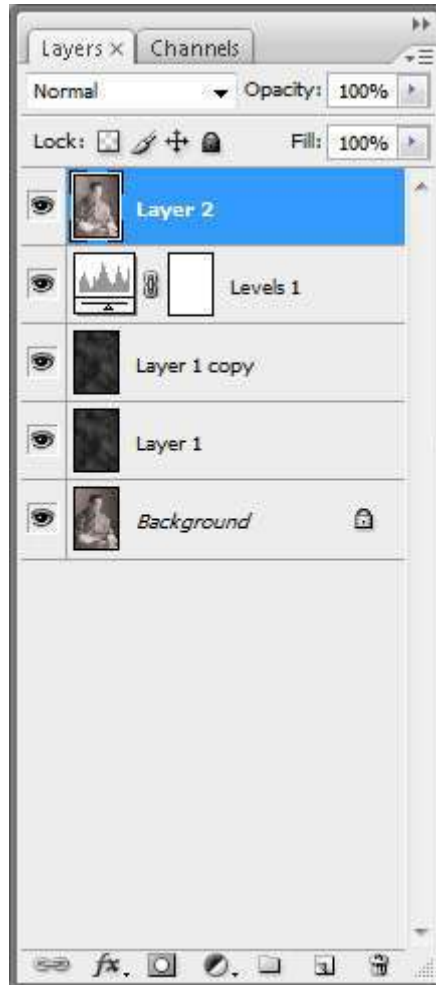
Nhấn vào  ở phía dưới Layer Panel để mở ra **Adjustment Layers**, chọn **Levels**



Thiết lập Levels như hình sau. Mũi tên màu đen di chuyển sang bên phải làm cho vùng tối của ảnh càng tối hơn, mũi tên màu trắng di chuyển sang trái sẽ tăng độ trắng của bức ảnh lên.



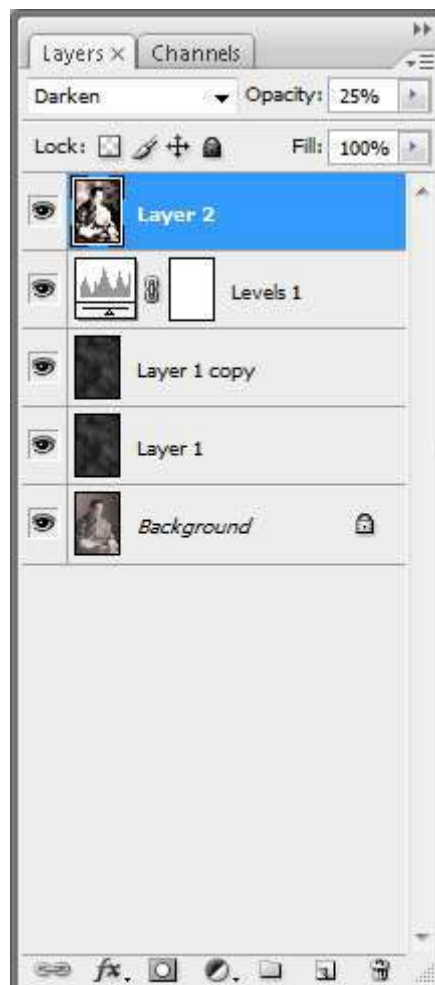
Nhấn **Ctrl + Shift + Alt + E** để tạo một bản sao bức ảnh và đặt nó lên trên cùng các lớp.



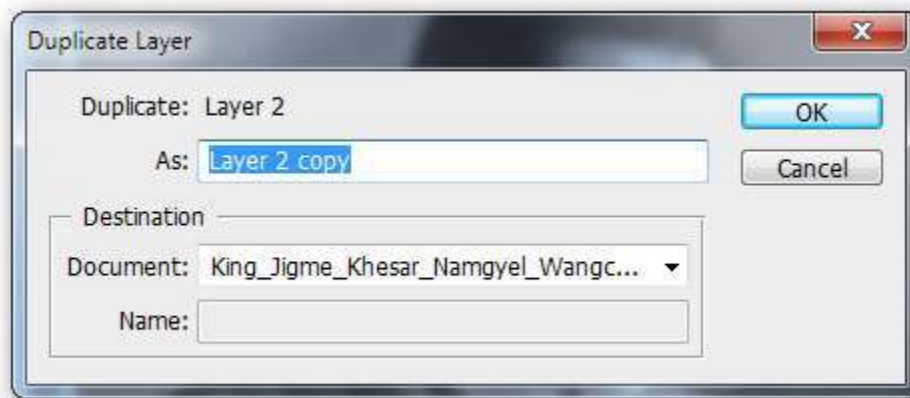
Trên lớp bản sao mới tạo, vào **Filter > Sharpen > Unsharp Mask** và sử dụng các giá trị tương tự như hình dưới. Thao tác này sẽ làm sắc các phần tối và sáng của bức ảnh hơn



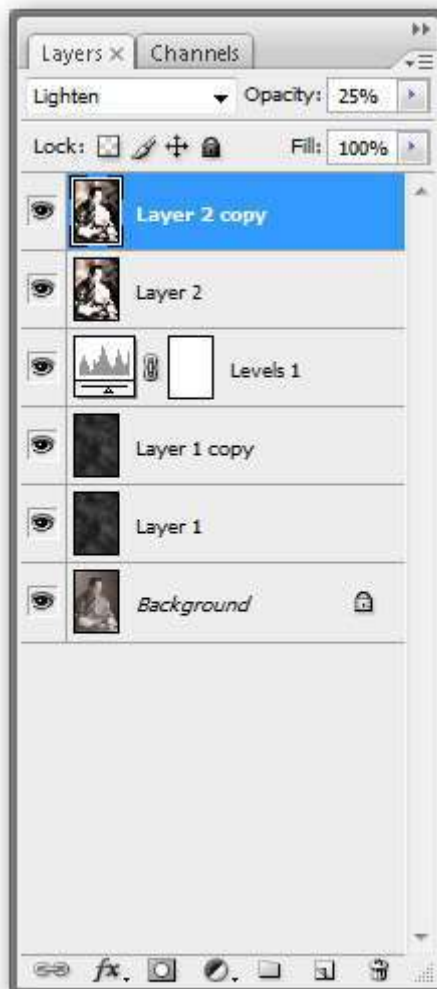
Thiết lập hiệu ứng của lớp này thành **Darken** và chỉnh Opacity thành **25%**



Tạo tiếp bản sao của lớp này bằng cách nhấp chuột phải vào nó và chọn **Duplicate**



Thiết lập hiệu ứng **Lighten** cho lớp bản sao mới này và chỉnh Opacity của nó cũng thành **25%**



Hình ảnh lúc này đã khá đẹp nhưng màu sắc vẫn chưa phải là gam màu của ảnh cũ thực sự



Vào Layer Palette và nhấn để mở ra lớp Adjustment lần nữa. Tạo một lớp hiệu ứng Hue/Saturation ở trên cùng, sử dụng các giá trị thiết lập ở hình sau



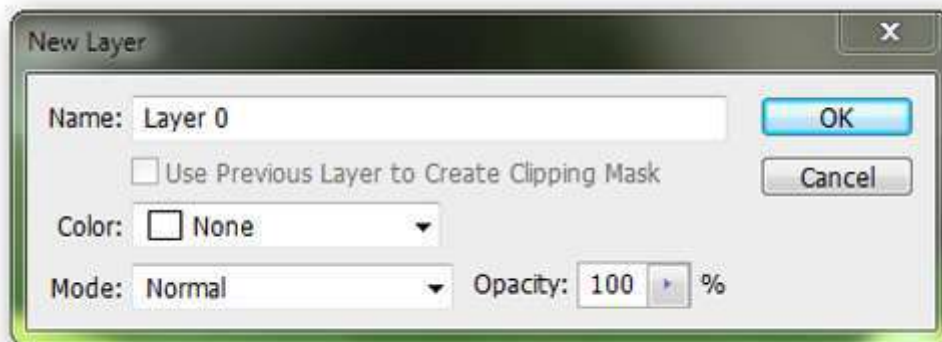
Bức ảnh của bạn lúc này đúng chính xác là ảnh cũ. Các thiết lập trong bài này có thể thay đổi một chút do bức ảnh bạn sử dụng không giống với ảnh trong ví dụ này, tuy nhiên các bước thì tương tự.

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 9: Xóa bỏ những hình nền phức tạp trong Photoshop

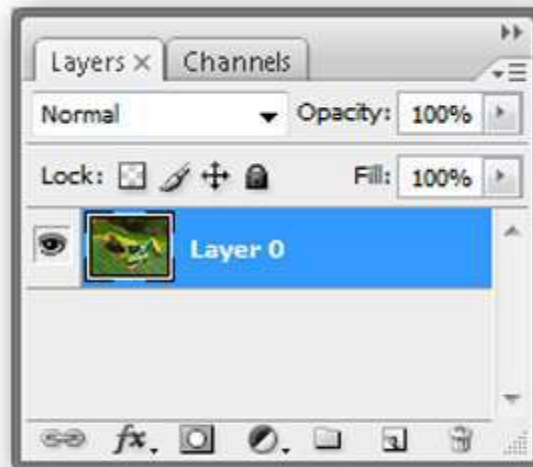
Trong phần tiếp theo của loạt bài hướng dẫn về Photoshop, chúng tôi sẽ mô tả những bước cơ bản để xóa ảnh nền – background khỏi bức hình, bằng cách kết hợp một số công cụ quen thuộc. Ví dụ, với *Magic Eraser*, bạn hoàn toàn có thể xóa được những ảnh nền đơn giản, nhưng với trường hợp phức tạp hơn, bạn sẽ làm thế nào. Ví dụ như bức ảnh sau:



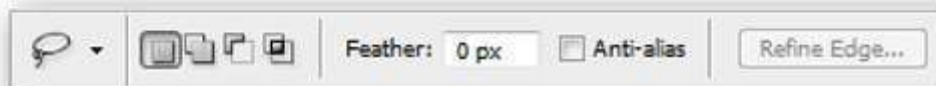
Trước tiên, các bạn kích chuột phải vào *Background Layer* trong khung *Layers Palette* và chọn *Layer from Background...* :



Chương trình sẽ tự động đổi thành *Layer 0*. Nhấn OK:



Trong phần *Layers Palette* lúc này sẽ chỉ chứa 1 lớp *Layer 0* duy nhất. Nhấn L để chọn công cụ *Lasso Tool*, kiểm tra lại phần *Control Palette* trên gần menu ngang, và điều chỉnh sao cho giống hình sau:



Điều quan trọng nhất ở đây là tắt tính năng *Anti-Alias*, sau đó tiến hành cắt hình nền rìa như sau:



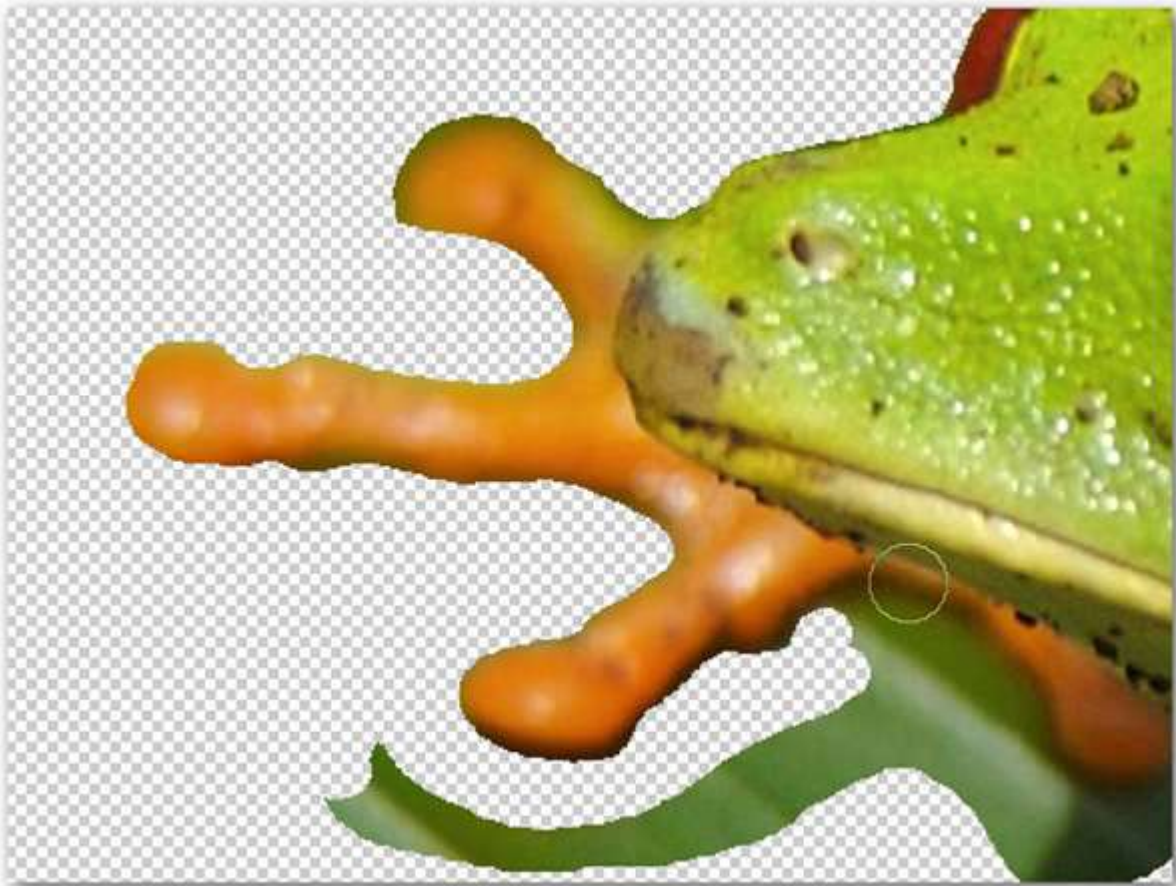
Không cần lo lắng nếu phần rìa quá nham nhở, chúng ta có thể chỉnh lại ở những bước sau:



Sau khi hoàn tất bước này, các bạn nhấn tổ hợp phím *Ctrl + Shift + J* để chuyển phần lựa chọn sang 1 lớp mới với *Layer Via Cut*. Bạn có thể xóa bỏ *Layer 0* và chỉ làm việc trên lớp mới vừa tạo. Tiếp tục, nhấn E để chọn công cụ tẩy, chuyển chế độ thành *Pencil* và chỉnh thông số như sau:



Sau đó tiếp tục tẩy những phần thừa quá lộ liễu trên khung hình:



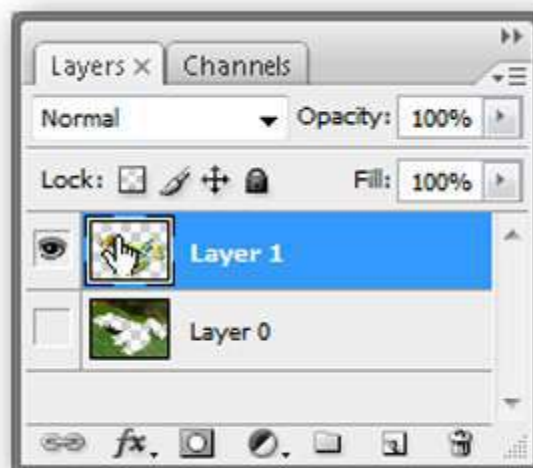
Hãy cẩn thận với từng động tác tại bước này, di chuyển chuột nhẹ nhàng và chính xác, chọn những phần gần bức ảnh nhất, nhưng không được làm mất đi chi tiết chính:



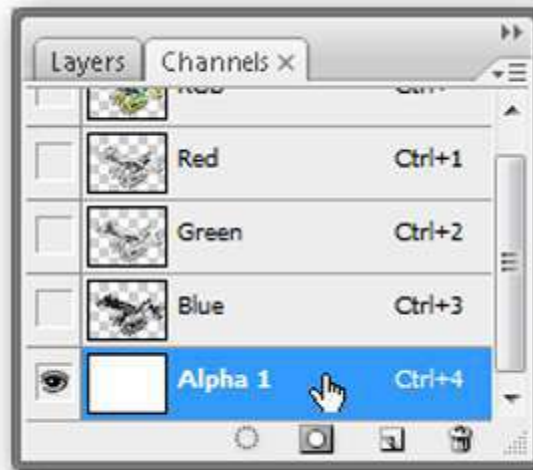
Khi mắc lỗi, bạn có thể quay trở lại bước làm trước đó bằng phím tắt *Ctrl* + *Z* hoặc *Ctrl* + *Alt* + *Z*. Sau khi hoàn tất bước này, bức ảnh lúc này sẽ trông giống như sau:



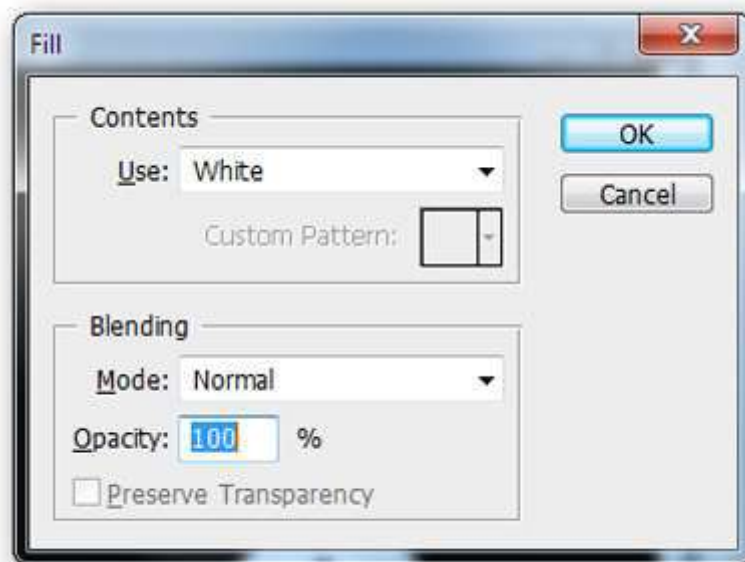
Không cần thiết phải xóa tất cả các chi tiết thừa tại bước này, điều quan trọng là tạo được 1 đường viền gần chính xác nhất với chi tiết chính của ảnh cần xử lý – ở đây là hình con ếch. Để xóa nhanh những chi tiết của phần bên ngoài, giữ *Ctrl* và chọn *Layer 1*:



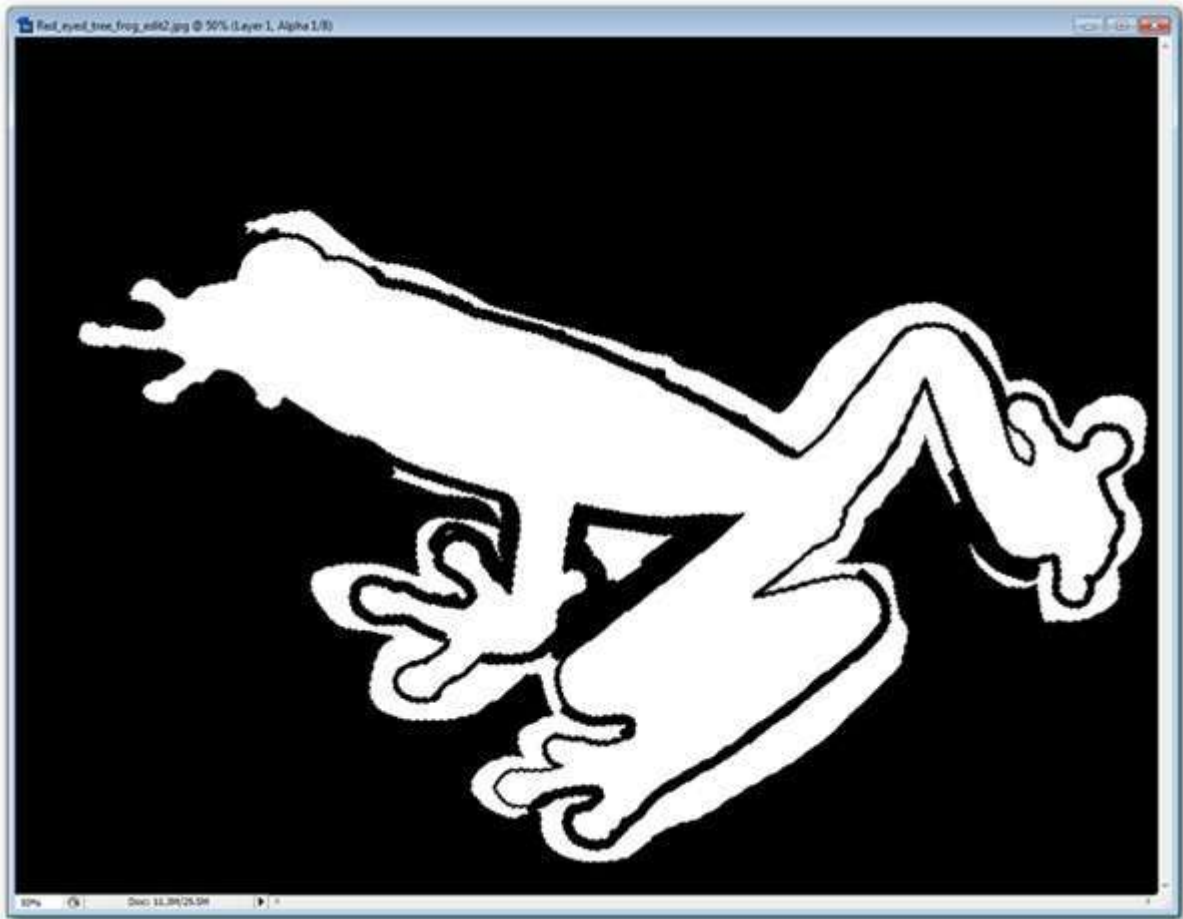
Sau đó bấm *Delete* để xóa vùng chọn bên ngoài. Tiếp theo, mở bảng *Channels Palette* và chọn biểu tượng  để tạo mới *Alpha Channel*:



Chọn phần *Alpha Channel* mới này (thông thường sẽ có tên là *Alpha 1*), đồng thời chương trình sẽ hiển thị danh sách các lớp tương ứng. Nhấn *Ctrl + 4* vào lớp RGB:



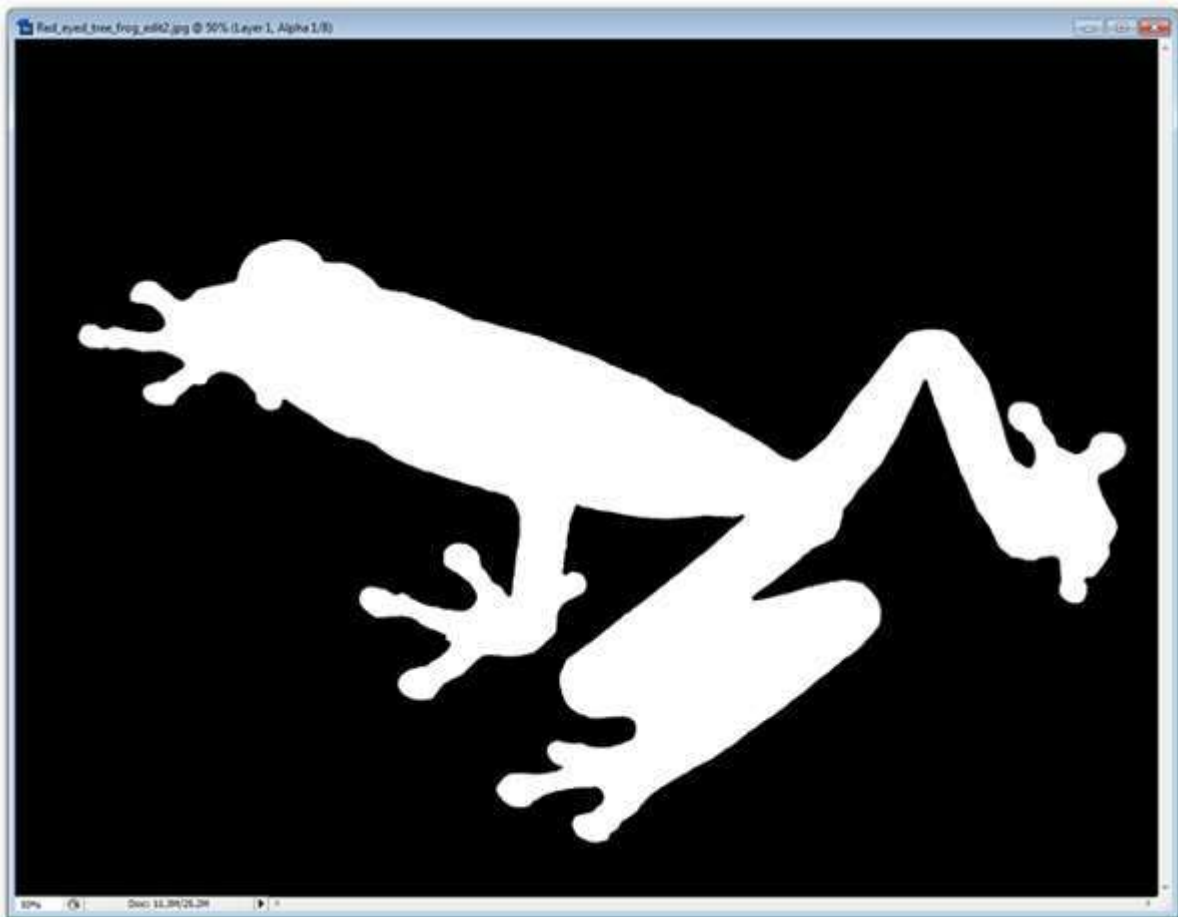
Và chọn *Edit > Fill*, chuyển chế độ *Contents* về *Use: White* và nhấn OK:



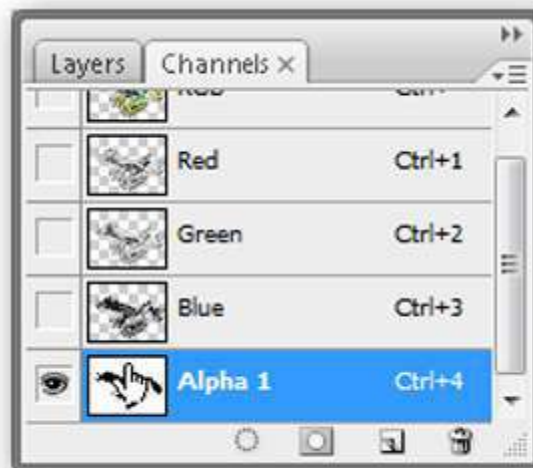
Sau đó, *Alpha channel* sẽ được phủ màu trắng cùng với vùng chọn bên ngoài. Nhấn *Ctrl + D* để bỏ vùng chọn. Tiếp tục, nhấn và giữ *Gradient Tool* để hiển thị *Contextual Menu*, sau đó chọn *Paint Bucket Tool* và để *Foreground Color* là *Black*:



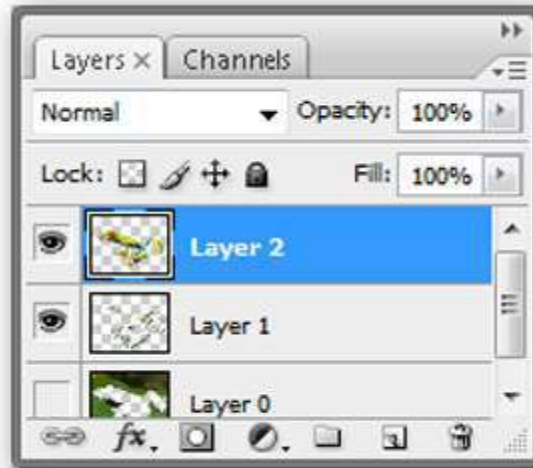
chọn những phần bạn không muốn đổ màu đen lên đó, hãy cẩn thận với từng chi tiết:



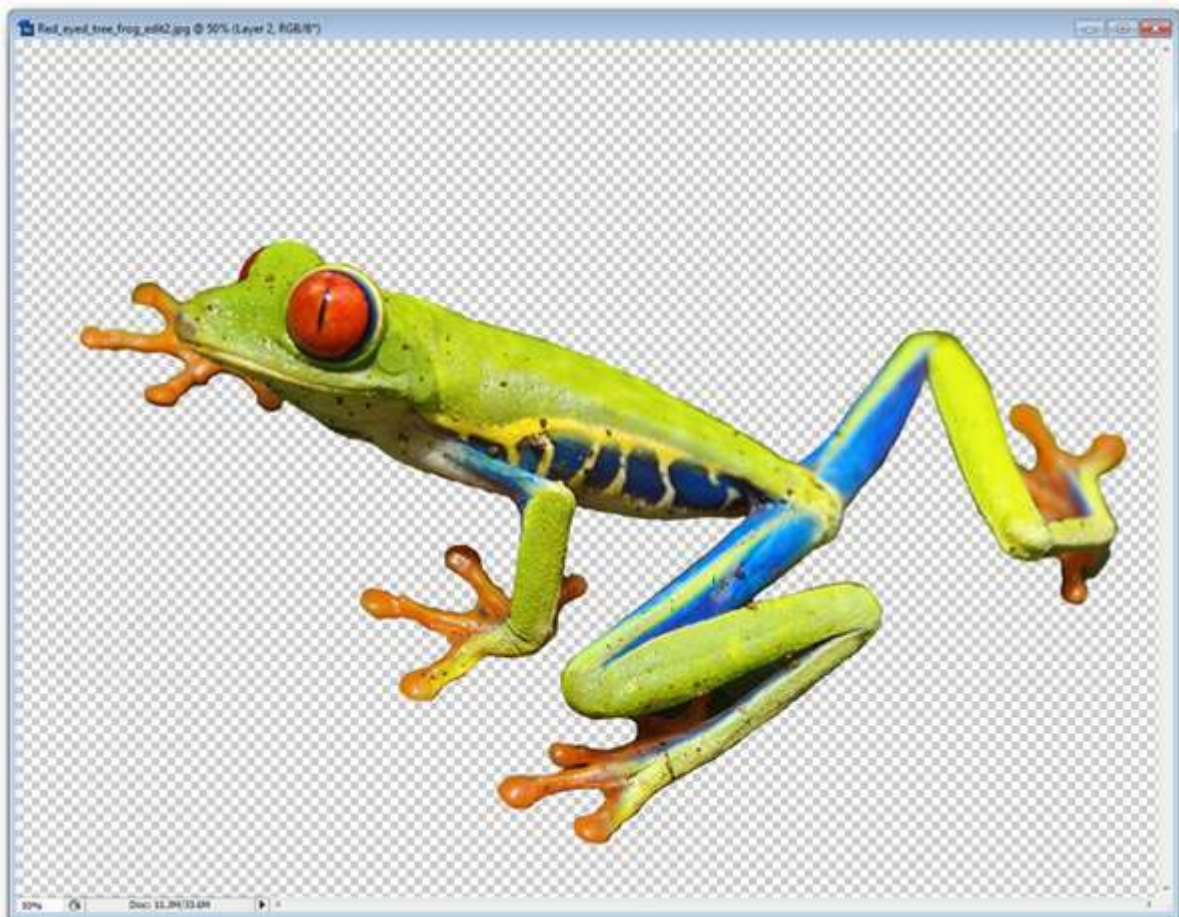
Tiếp đó, nhấn *Ctrl* và chọn *Alpha 1 Channel* để chọn phần mới bạn vừa tạo:



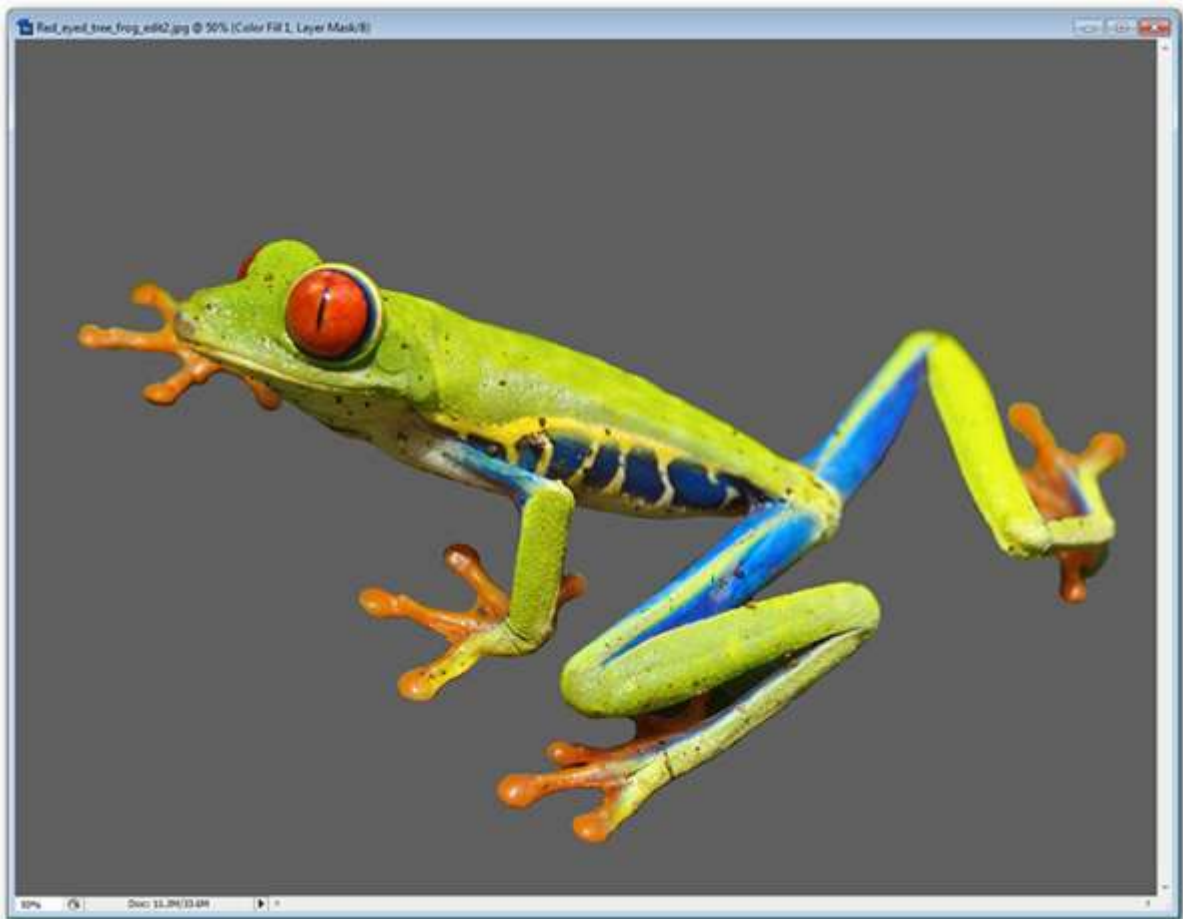
Sau đó, nhấn *Ctrl + ~* để quay trở lại lớp *RGB*, chọn *Layers Palette* và nhấn *Ctrl + Shift + J* để chuyển bức ảnh sang 1 layer mới. Bạn có thể xóa layer cũ hoặc giấu nó đi:



Bức ảnh sau khi thực hiện bước này sẽ trông giống như sau:



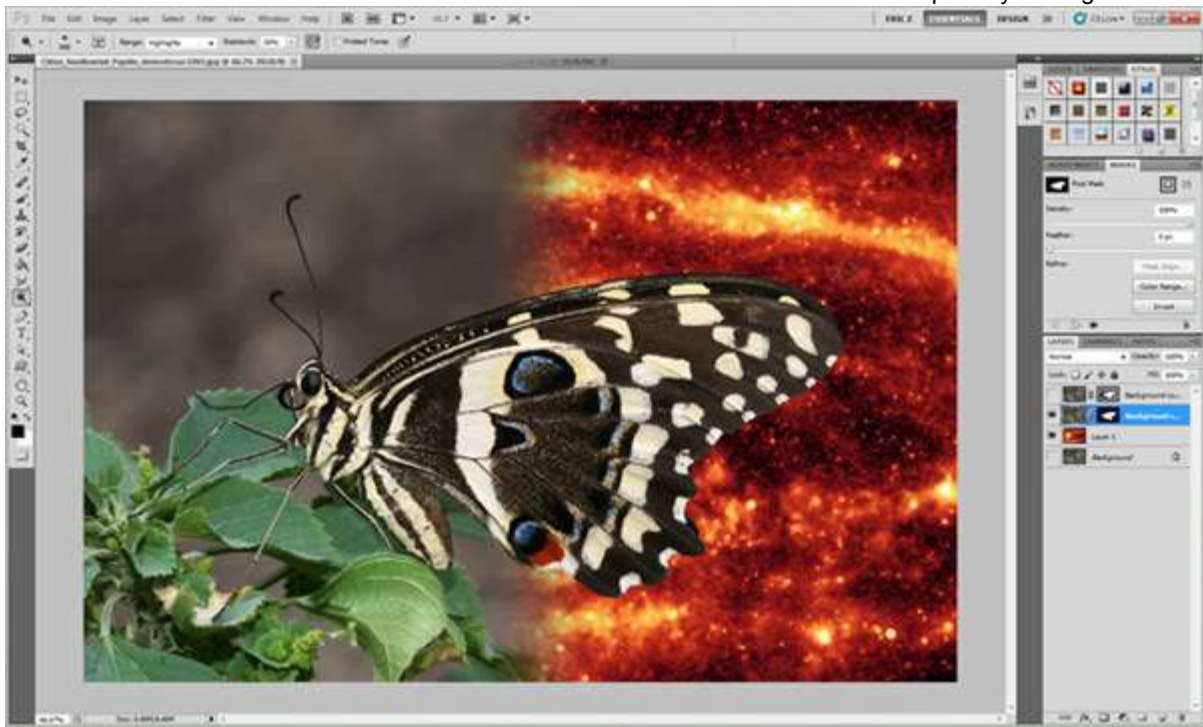
Chúng tôi thường chọn công cụ  để điều chỉnh *Color Fill* và *Adjustment Layer*, rất tốt trong việc loại bỏ bớt những chi tiết nhỏ và hay lẫn vào bức ảnh chính. Các bạn có thể chọn các màu nền khác nhau để kiểm tra lại xem còn chi tiết nào thừa xung quanh bức ảnh hay không:



Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 10: Sử dụng Layer Mask và Vector Mask để xóa ảnh nền

Trong công đoạn xử lý ảnh đồ họa thì việc xóa bỏ ảnh nền là 1 trong những việc phức tạp và mất nhiều thời gian nhất. Có khá nhiều cách để thực hiện việc này, và trong bài viết sau, chúng tôi sẽ trình bày cách làm với công cụ *Layer Masks* và *Vector Masks*.

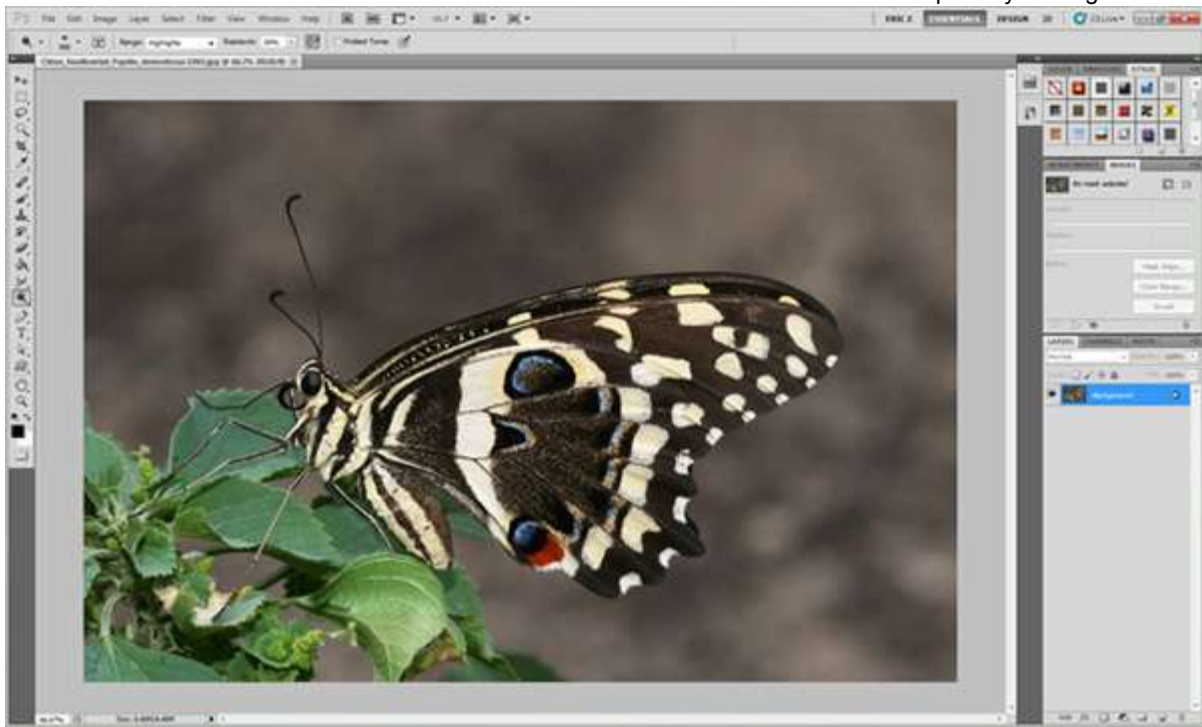


Layer Mask là gì?

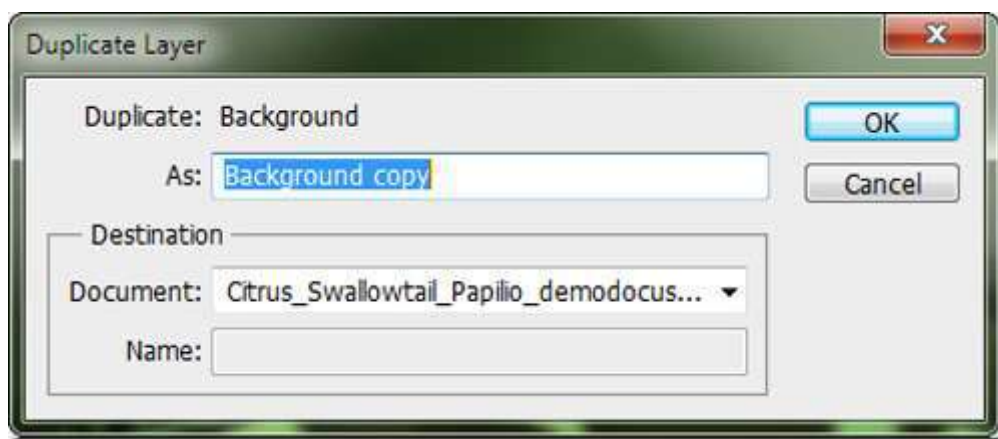
Có thể hiểu theo cách nôm na đơn giản đây là 1 lớp ảnh ẩn, có chức năng “thông báo” với *Photoshop* nơi “che giấu” những thông tin về lớp được lựa chọn. Chính xác hơn, đó là 1 loại alpha channel được dùng để phủ lên những chi tiết trên bức ảnh cần xử lý, đơn giản vì những chi tiết này đã được phân tách khỏi bức ảnh bởi những channel khác.



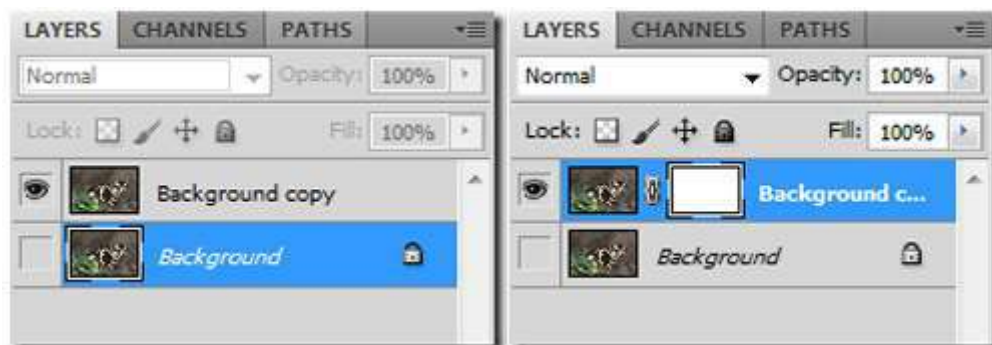
Phương pháp đơn giản: sử dụng Layer Mask như thế nào?



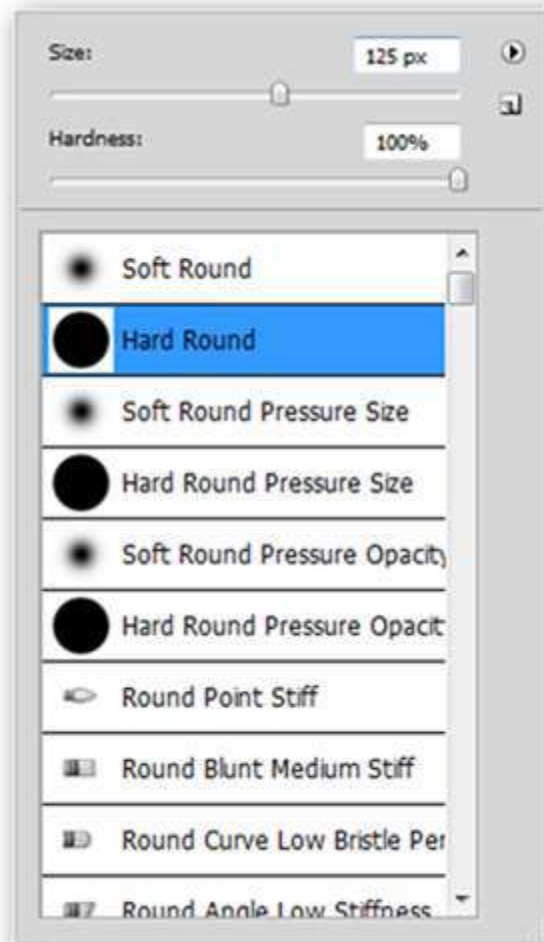
Mở bức ảnh cần xử lý, sau đó tạo *Duplicate Layer*. Chương trình sẽ tự động đổi tên layer mới thành *Background copy*, nhấn OK:



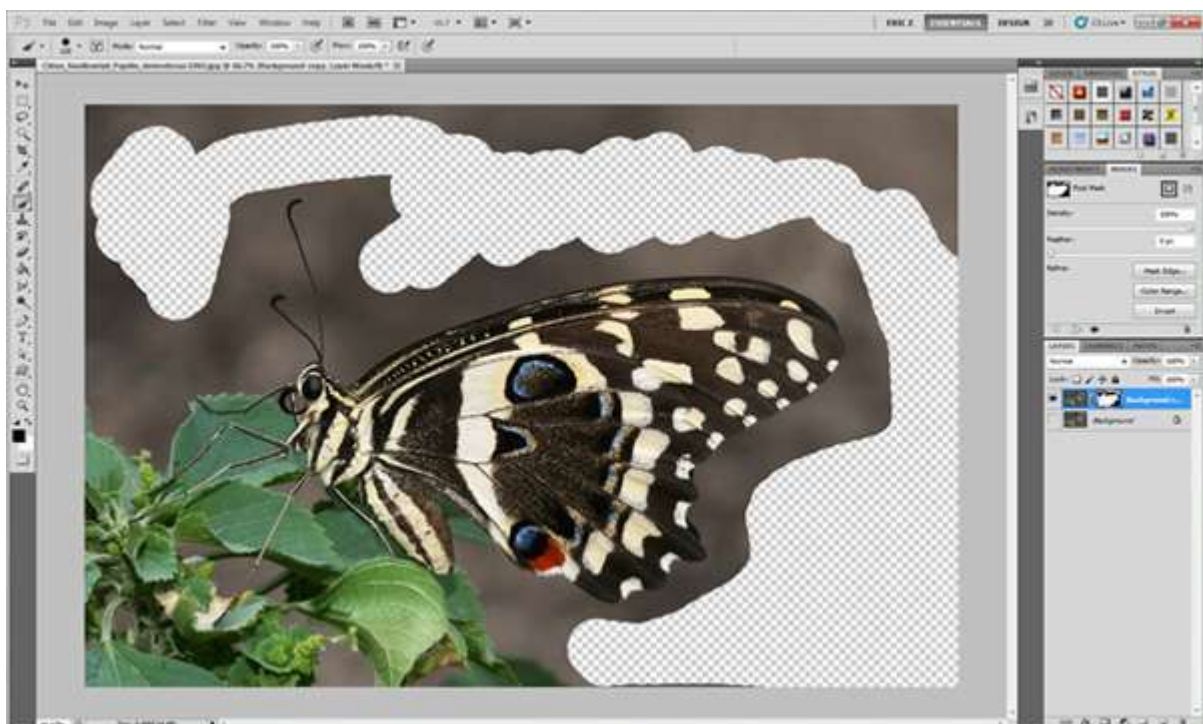
Sau đó, chọn biểu tượng  để tạm giấu lớp *Background* nguyên bản, như hình bên trái dưới đây:



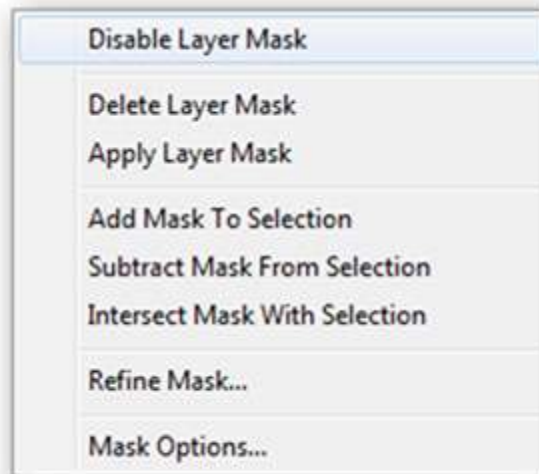
Nhấn  để tạo 1 bề mặt phủ mới trên lớp này. Hãy chắc chắn rằng bảng điều khiển *Layer* của các bạn sẽ trông giống như hình bên phải. Sau đó, nhấn B để chọn công cụ *Brush Tool*, kích chuột phải vào bất cứ điểm nào trên bức ảnh điều chỉnh thuộc tính, độ dày và kích cỡ. Mức mặc định *Hard Round* khá phù hợp trong trường hợp này, đồng thời giữ nguyên mục *Hardness* là 100%:



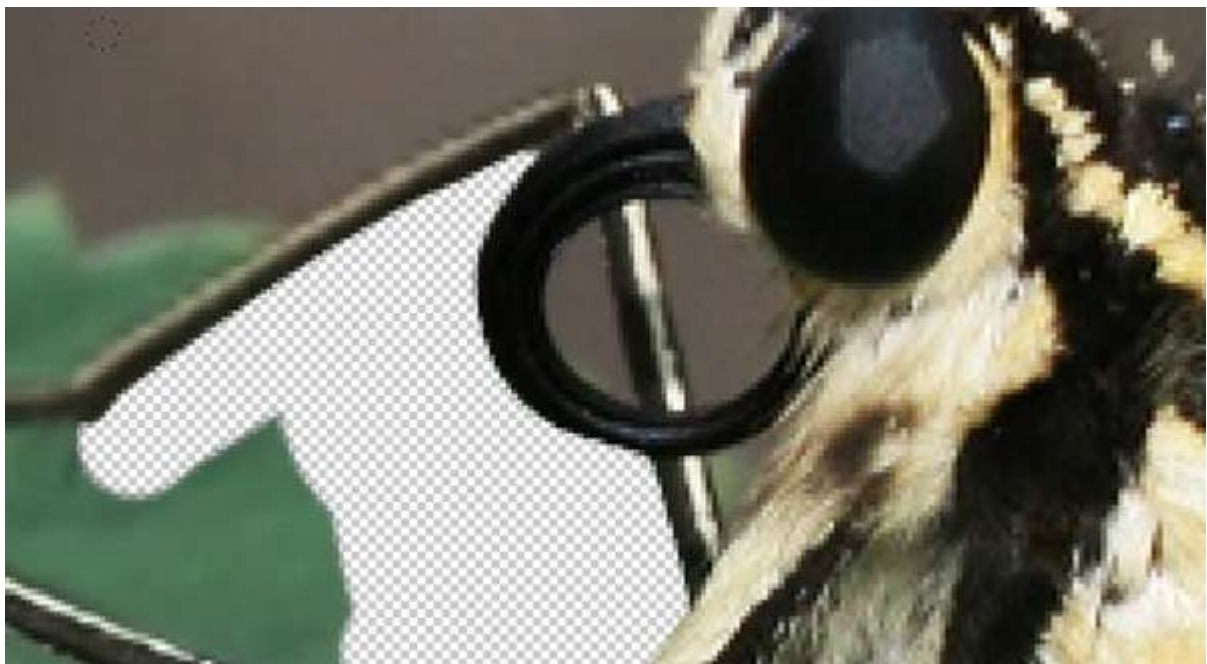
Các bạn nên lưu ý đến chế độ màu *Foreground/Background* trước khi thực hiện, nhấn phím tắt D để chuyển qua lại giữa 2 màu đen và trắng này. Trên lớp phủ mới này, bạn di chuột tới đâu thì màu sẽ biến mất, như hình dưới đây:



Khác với cách sử dụng công cụ [Eraser](#), cách sử dụng những lớp mặt nạ này có thể bật hoặc tắt, cho phép người dùng quay lại xử lý bức ảnh gốc một cách nhanh chóng:



Tùy từng bức ảnh mà những bước xử lý yêu cầu độ tỉ mỉ và chính xác khác nhau:



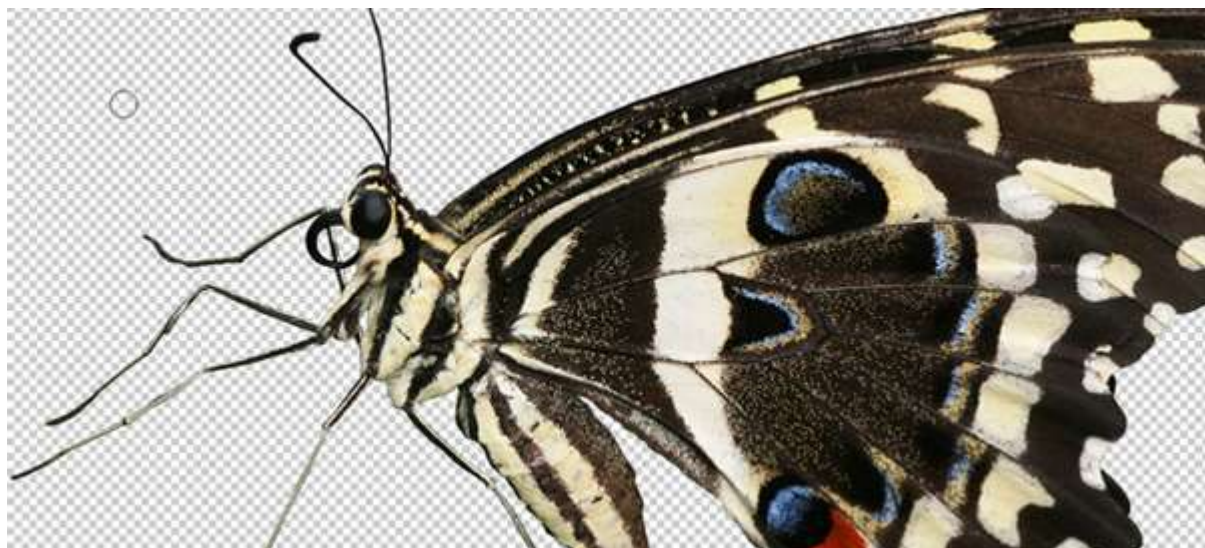
Hãy bắt đầu với những phần chi tiết khó nhất, có nhiều màu đan xen, gần với đối tượng chính cần xử lý, ở đây là hình con bướm bướm:



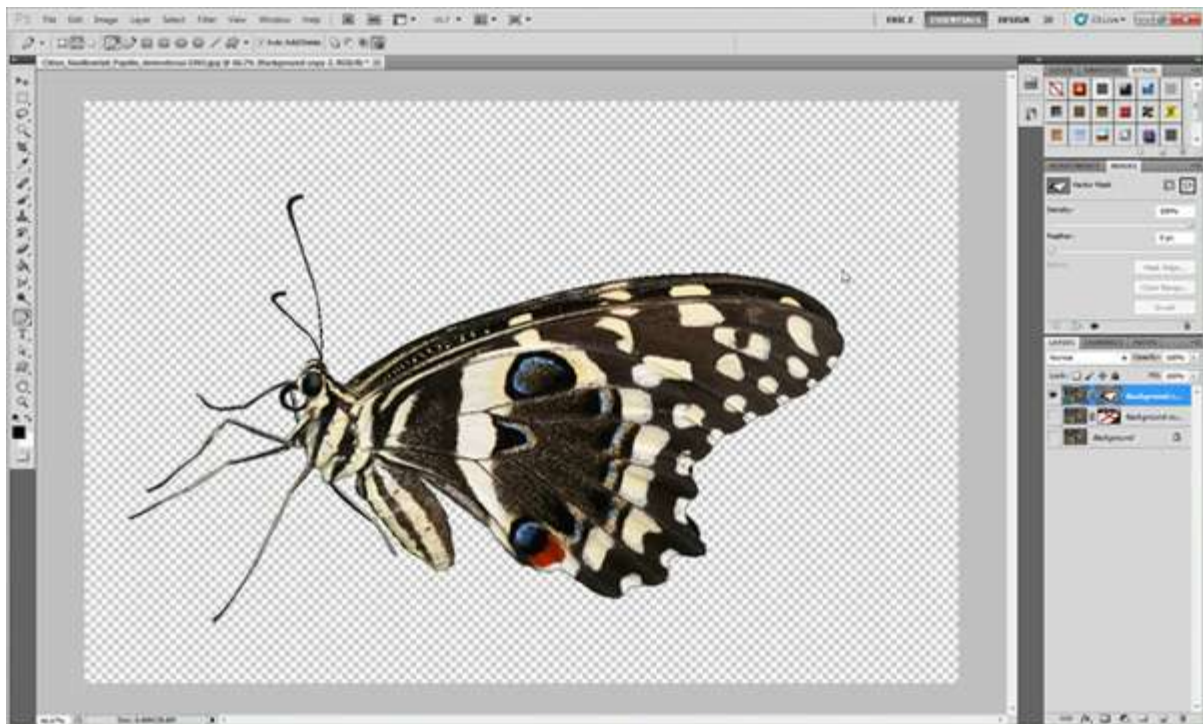
Khi đã xử lý xong phần có diện tích nhỏ, thay đổi kích thước *Brush* để thao tác với các vùng còn lại:



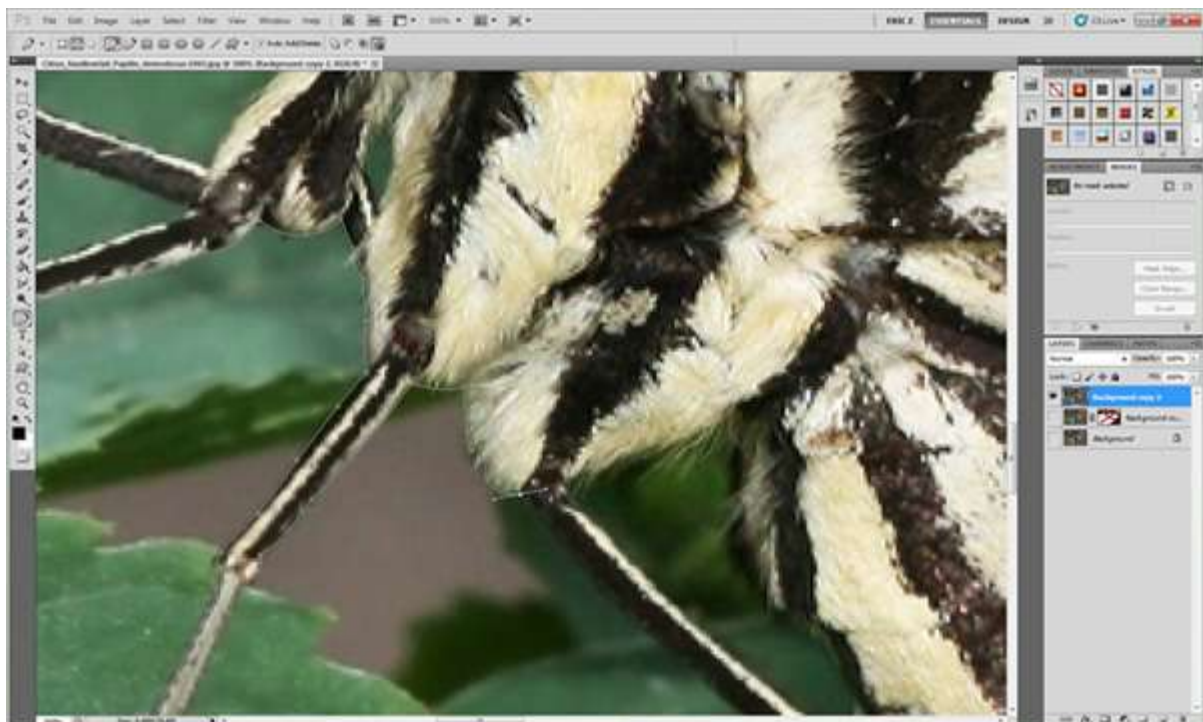
Và đây là kết quả của chúng tôi sau khi cặm cụi thực hiện đến từng chi tiết nhỏ nhất:



Sử dụng Vector Mark để xóa Background:



Những bước tiến hành tiếp theo yêu cầu người sử dụng cần có kinh nghiệm xử lý và áp dụng bằng công cụ *Pencil*:



Vector mask không mấy khác so với *Layer Mask*, ngoài trừ việc sử dụng vector nguyên gốc để tạo phân lớp Alpha mask channel. Để tạo ra những vector nguyên bản này, chúng ta sẽ dùng Pen để thiết lập một diện tích bao phủ với vùng cần làm việc:



Nhấn P để chọn công cụ Pen, sau đó khéo léo vẽ sát với phần hình chính của chúng ta, cố gắng bỏ qua những góc nhọn và nhỏ quá:

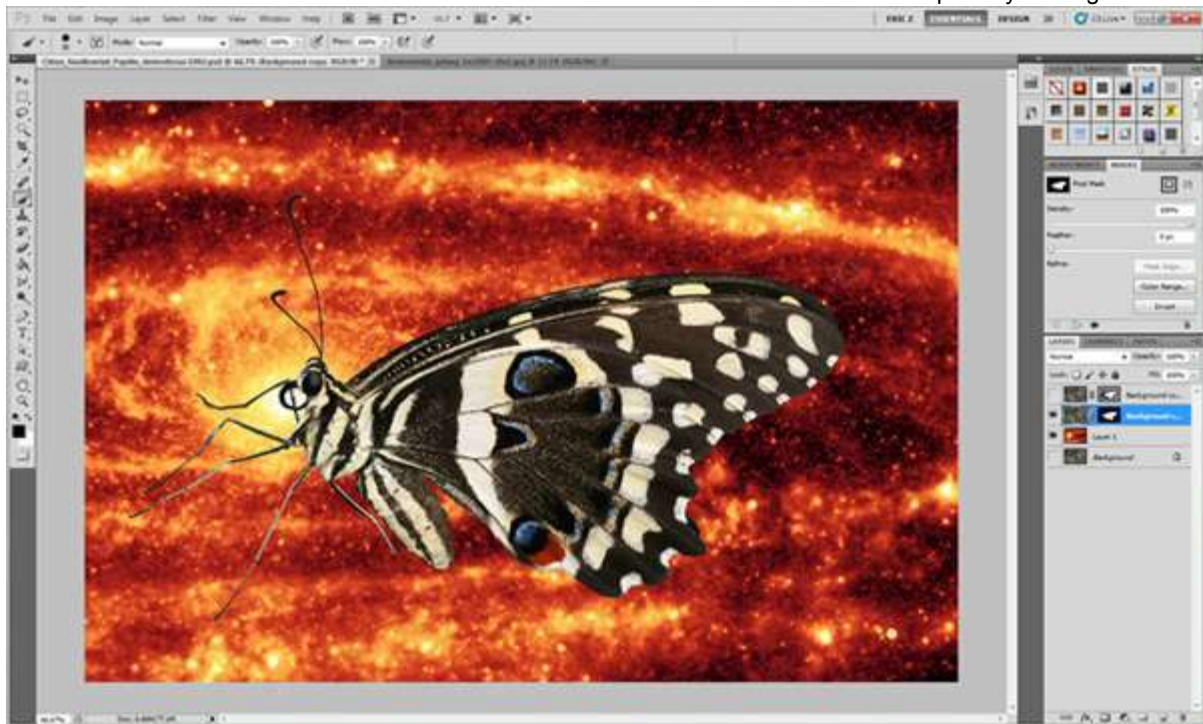




Khi hoàn tất quá trình này, hình ảnh và lớp vùng chọn của bạn sẽ trông giống như sau:



Sau đó, chọn *Layer > Vector Mask > Current Path* để tạo *Vector Mask* từ phần *Work Path* hiện tại. Vùng chọn hiện tại sẽ trở thành *Vector mask*, công đoạn xóa bỏ ảnh nền không có gì khó khăn:



Ngoài ra, các bạn có thể tham khảo thêm 1 số video hướng dẫn sau:

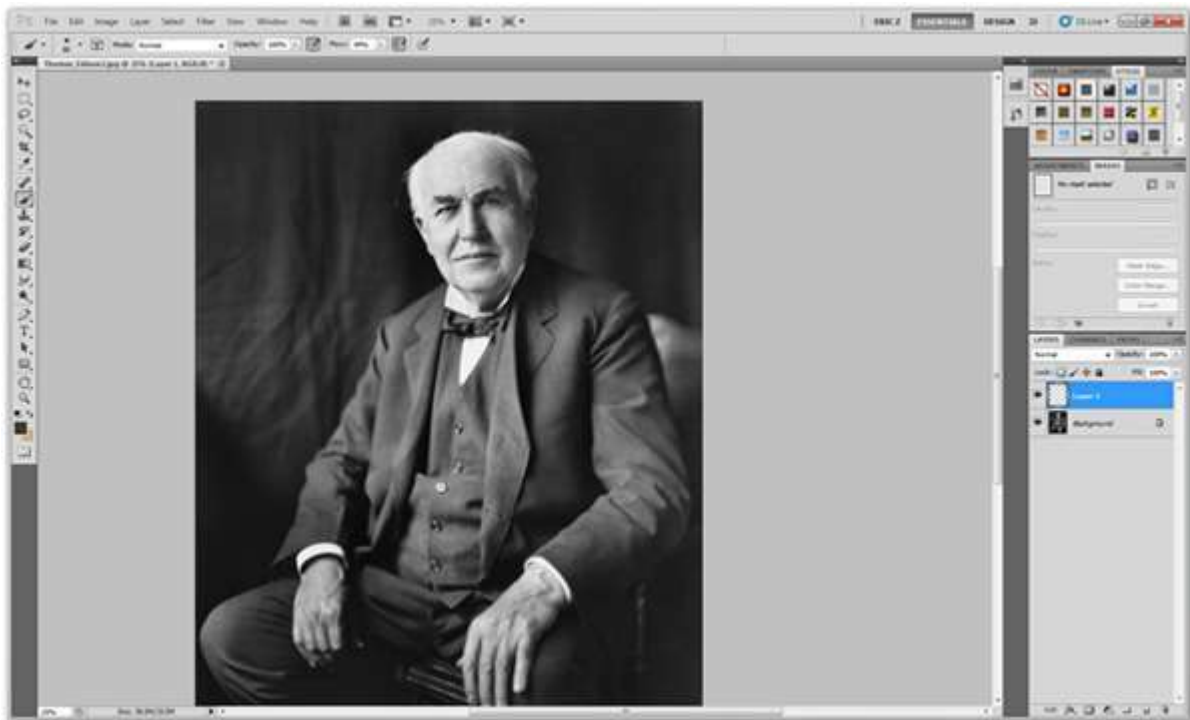
http://www.youtube.com/watch?v=a25vXIWNhMA&feature=player_embedded

http://www.youtube.com/watch?v=DCXrZn3GYOI&feature=player_embedded

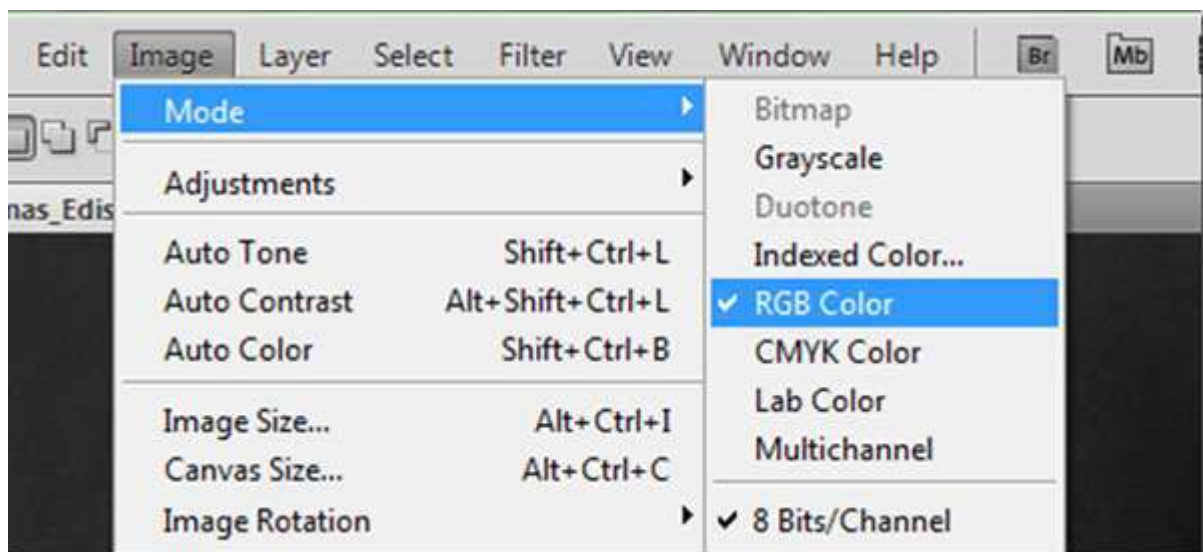
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 11: Thay đổi màu sắc từ những bức ảnh đen trắng

Đã bao giờ bạn muốn đổ màu cho những bức ảnh đen trắng để mang lại vẻ cũ kỹ, cổ điển hoặc cũ nát? Hãy thử so sánh với những tấm hình thực tế và bắt tay vào thực hiện quá trình đó với các chức năng cơ bản của Photoshop.

Bắt đầu với ảnh màu xám:

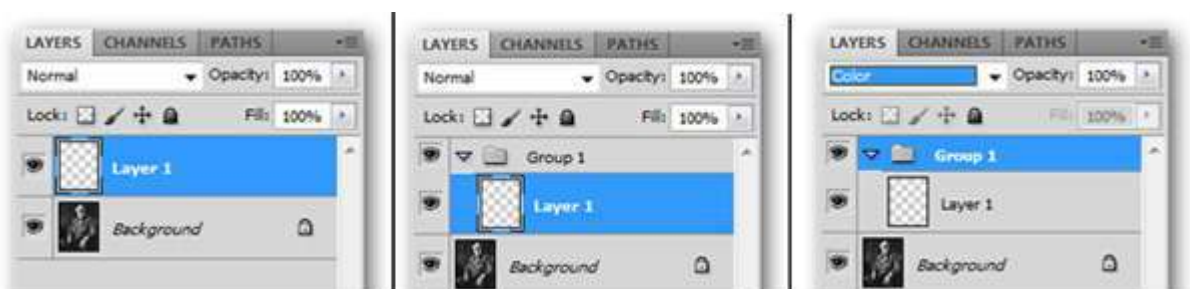


Trước tiên, chúng ta cần phân biệt rõ ràng những bức ảnh có màu đen và trắng không thực sự là ảnh xám – Grayscale. Như ở bài thử nghiệm này, sau khi mở tấm hình, hãy kiểm tra chế độ màu:



Chọn *Image > Mode > RGB* để chuyển về mục RGB. Nếu đó là ảnh Grayscale hoặc một chế độ màu bất kỳ khác, Photoshop sẽ tự động chuyển đổi.

Sử dụng chế độ Blending để đổ màu:

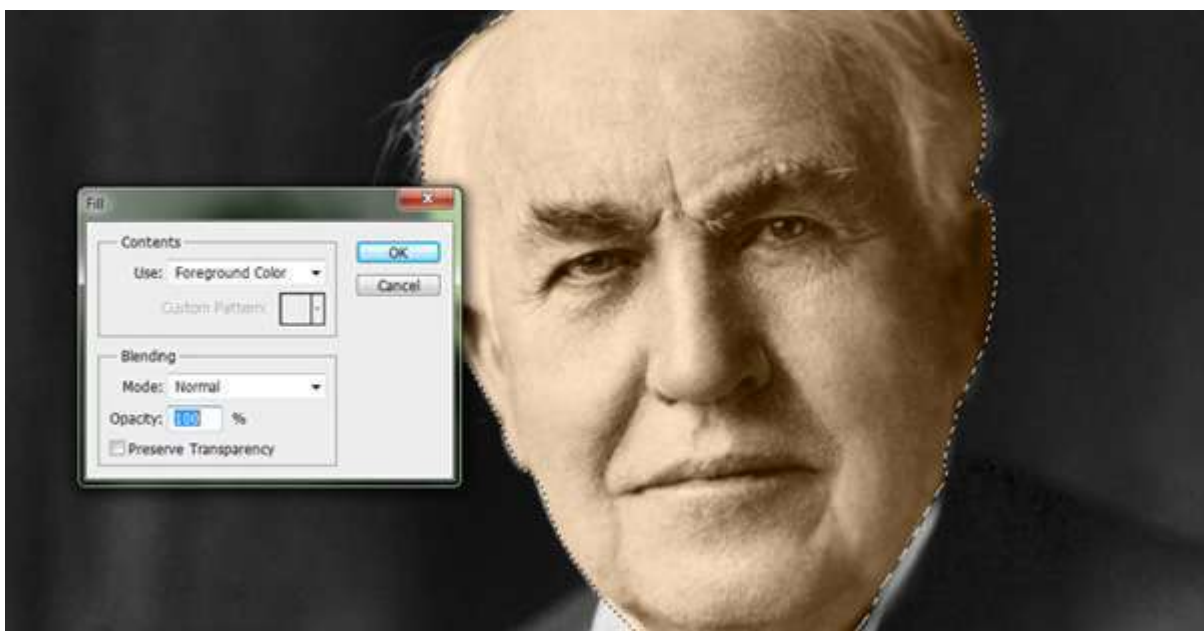


Đây có thể coi là cách đơn giản nhất, thay vì việc phải tạo nhiều lớp – Layer với các tông màu riêng rẽ khác nhau, chúng ta chỉ cần tạo 1 Layer duy nhất và nhóm các chế độ Blending. Các bước thứ tự thực hiện như sau:

- Nhấn *Ctrl + Shift + N* để tạo *New Layer*.
- Chọn phần *New Layer*, nhấn *Ctrl + Shift + G* để gộp Layer mới.
- Chọn nhóm Layer mới này và chuyển Blending Mode về *Color* (như hình trên).

Một số cách khác để đổ màu mà không cần tới Painting:

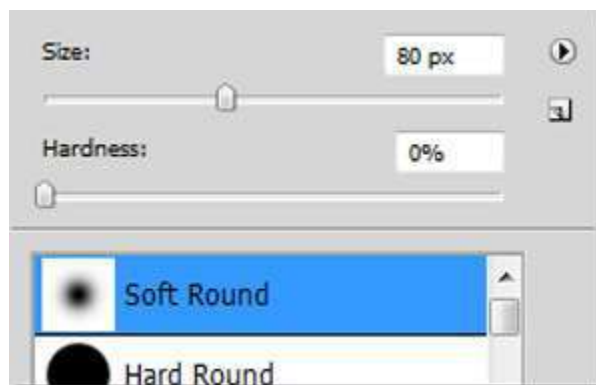
Tại bước này, chúng ta đã có thể thay đổi màu sắc trong bất cứ Layer nào nếu muốn, nhưng phải làm thế nào? Hãy bắt đầu với cách cơ bản nhất, là sử dụng công cụ Lasso Tool hoặc Pen Tool:



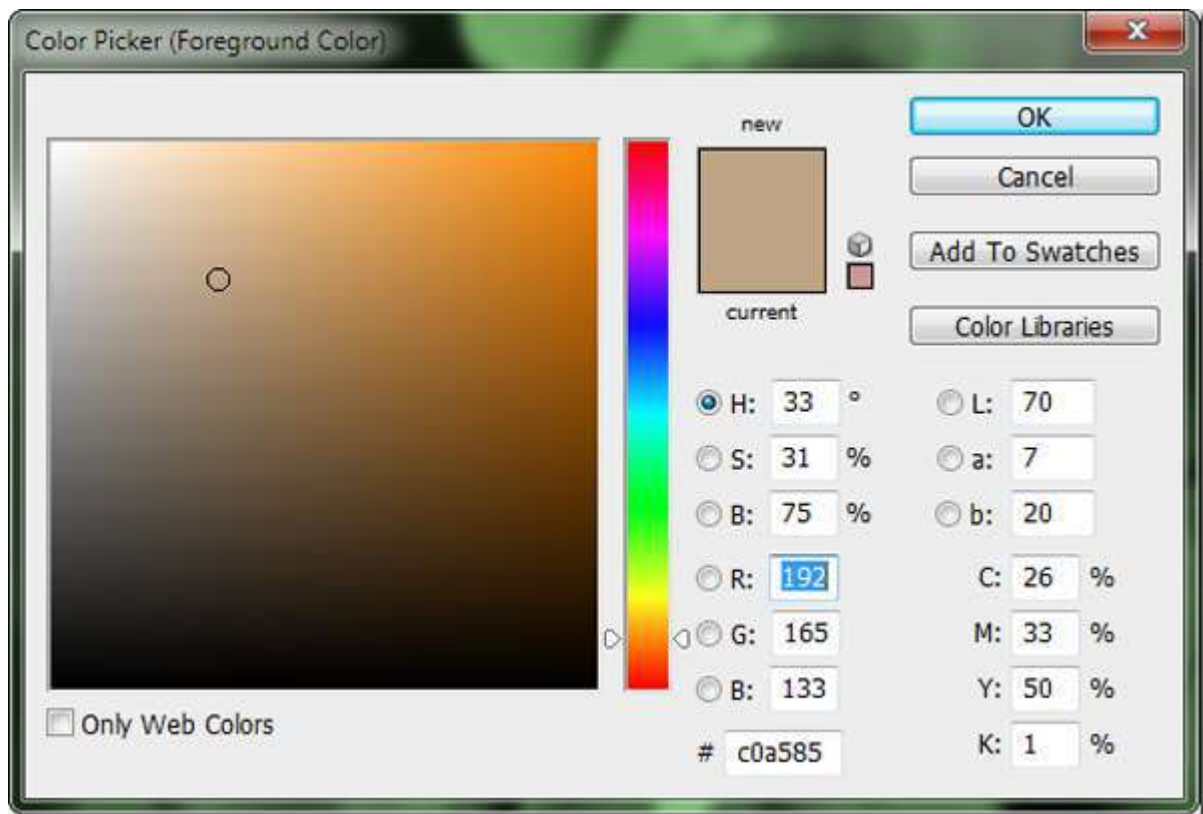
Cả 2 công cụ này đều tạo ra kết quả gần giống nhau trong trường hợp này, các bạn cần chọn vùng thao tác thật cẩn thận và không được ngắt quãng, sau đó tô màu cần thiết qua Bucket Fill hoặc chọn *Edit > Fill*. Có thể kết quả đạt được không thực sự mỹ mãn và hoàn thiện, nhưng đây lại là cách nhanh nhất. Các bạn hãy tiếp tục tham khảo phần dưới để làm bằng công cụ Photoshop Brush.

Sử dụng Brush Tool:

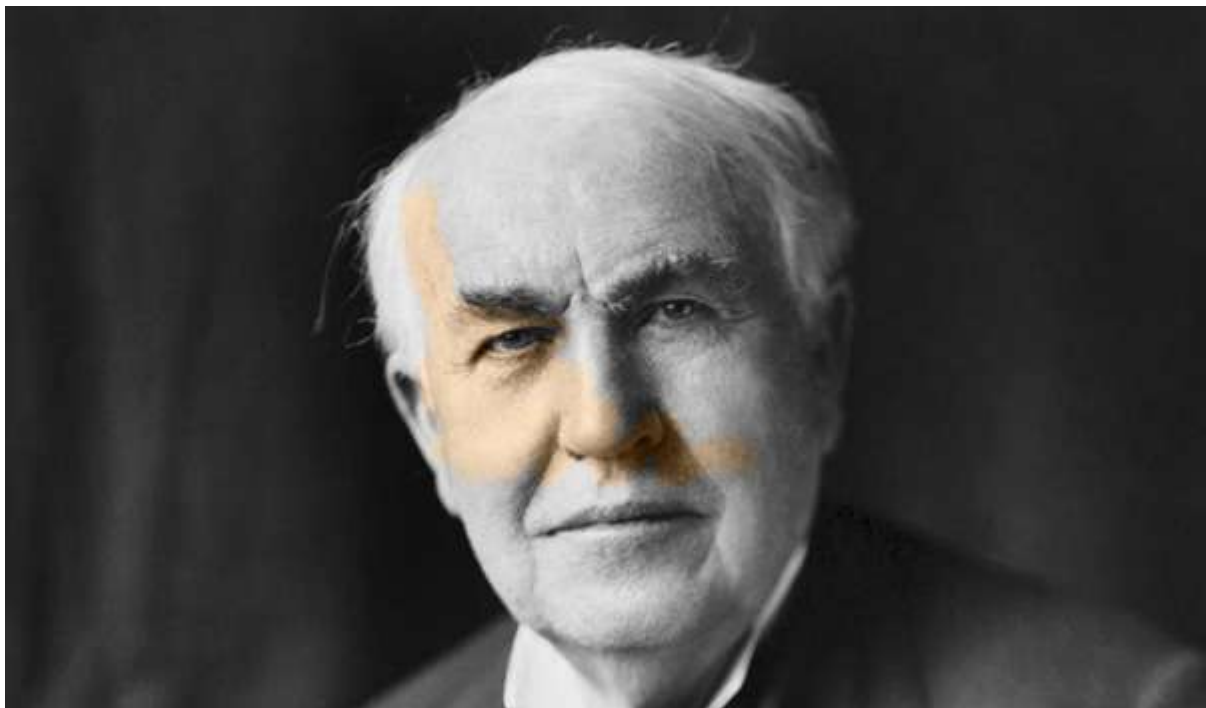
Chúng ta sẽ trở lại bước tạo nhóm Layer và chuyển *Blending Mode* "*Color*". Chọn Layer trắng và chọn công cụ *Brush Tool*:



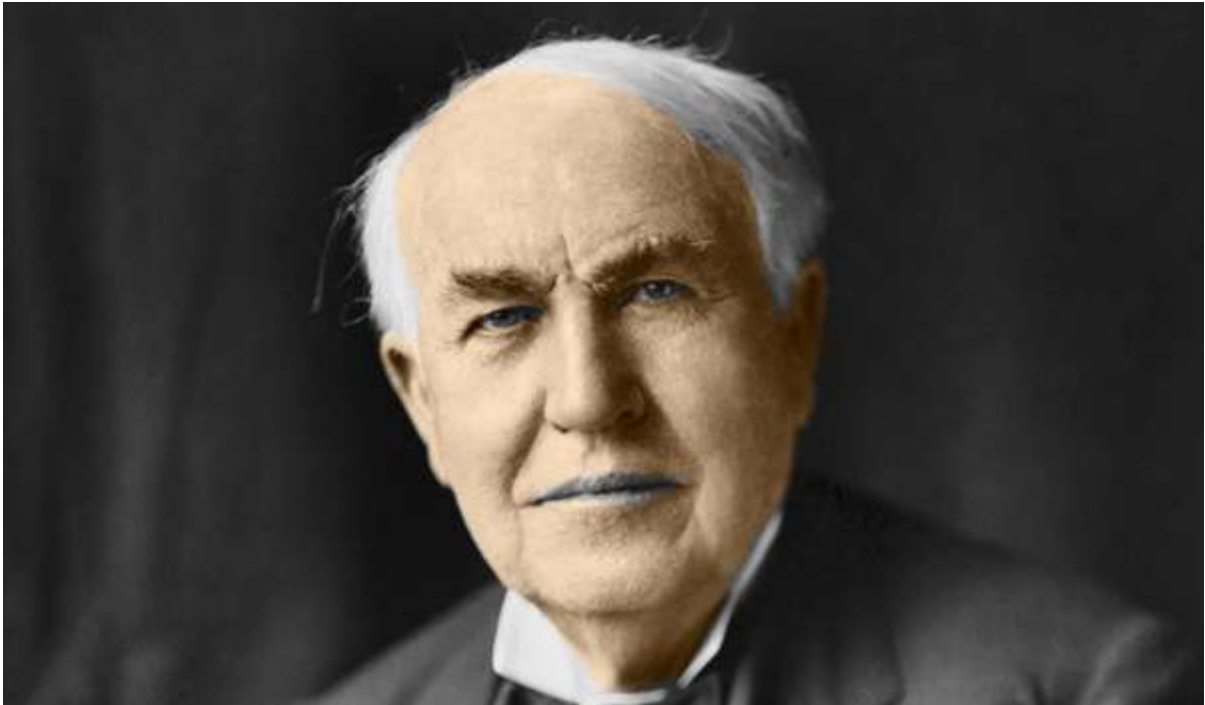
Nhấn B để chọn *Brush Tool*, sau đó kích chuột phải và bức ảnh và chọn tiếp *Soft Round* như hình trên. Tiếp đến, bấm vào phần *Foreground Color* trên thanh Toolbar để hiển thị *Color Picker*:



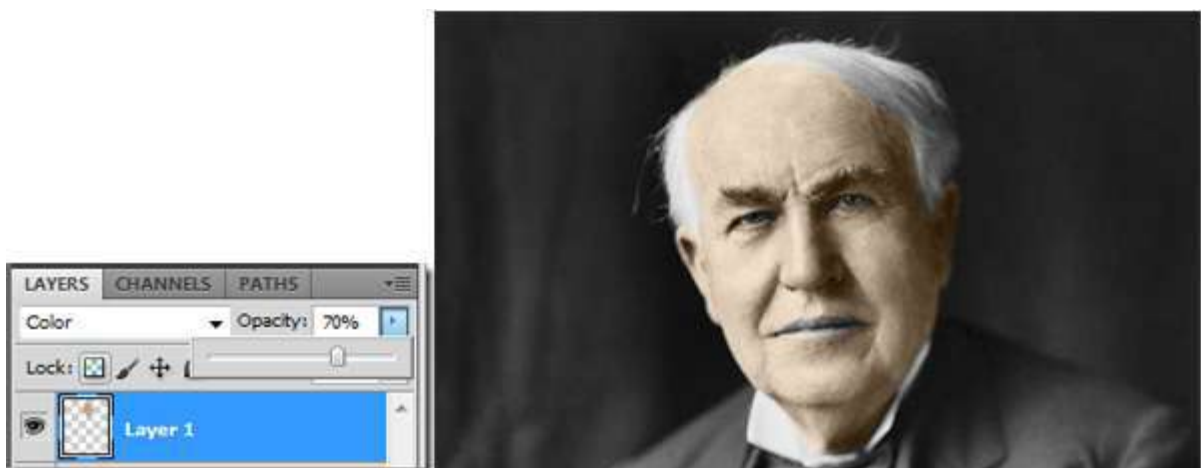
Nên nhớ các bạn cần chọn những tông màu thật tự nhiên, sao cho phù hợp với chi tiết chính trong bức ảnh. Ví dụ như ở đây là màu của làn da:



Sau đó, tô màu lên những phần phù hợp, xóa bỏ những phần thừa bằng công cụ *Eraser*:



Điều chỉnh thêm thông số Opacity để mang lại vẻ tự nhiên hơn:



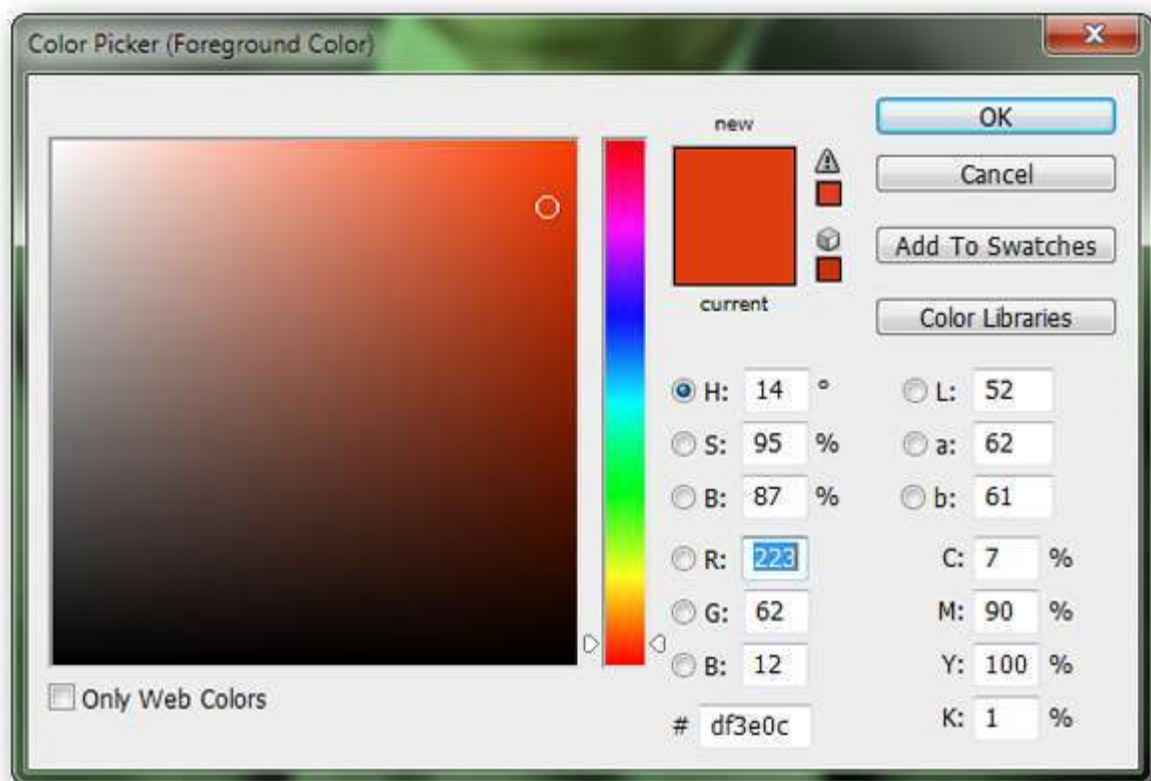
Tạo thêm Layer mới (*Ctrl + Shift + N*) nếu muốn tô thêm màu khác:



Lưu ý rằng các bạn nên kết hợp hài hòa giữa việc đổ màu và điều chỉnh các thông số khác như Opacity.

Cải thiện màu qua tính năng Hue/Saturation:

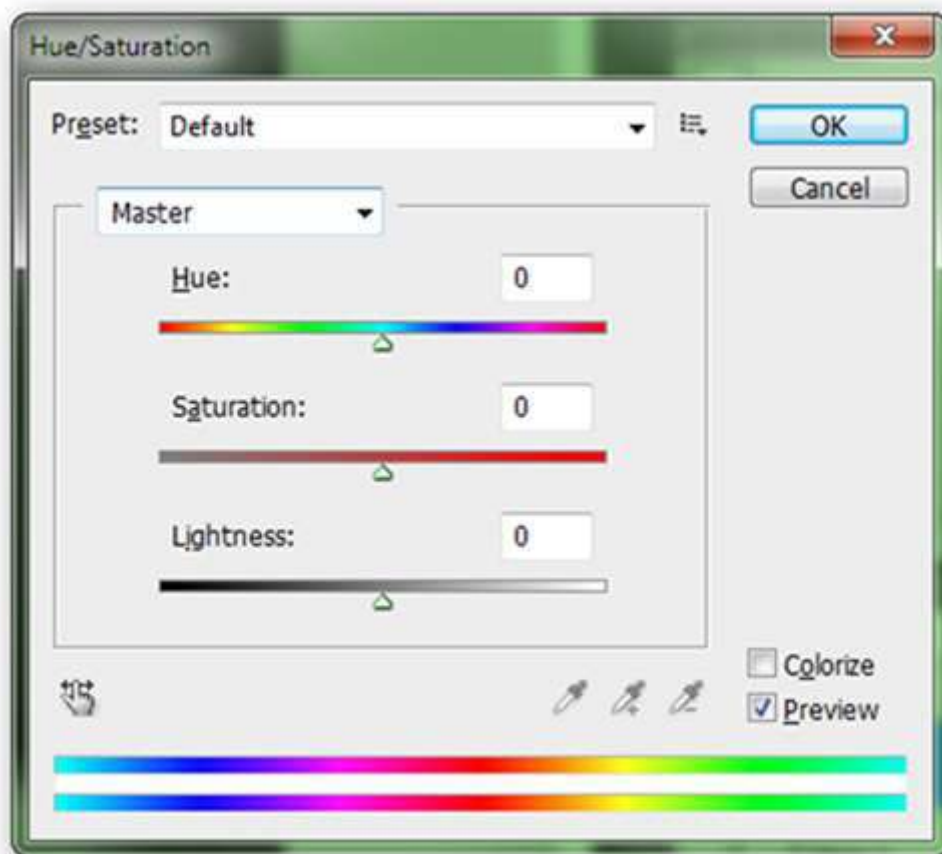
Tiếp tục dưới đây, chúng ta sẽ tìm màu sắc phù hợp để tô cho phần trang phục bên ngoài. Các bước thực hiện khá tuần tự và đơn giản, chỉ cần sáng tạo và tập trung một chút. Trước tiên, hãy chọn 1 tông màu sao cho thật phù hợp:



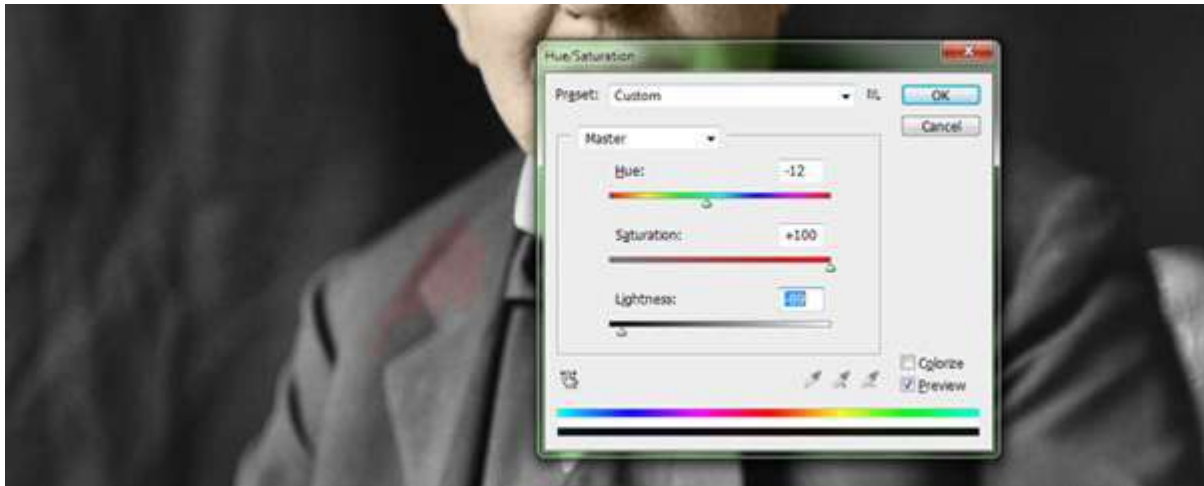
Và tô lên phần bất kỳ của trang phục để lấy mẫu:



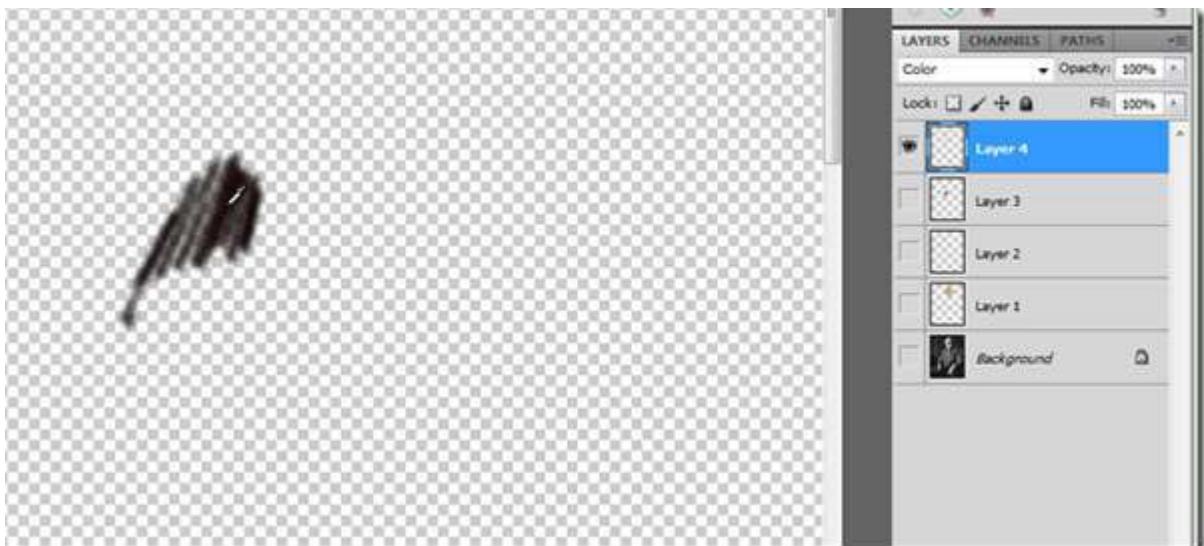
Sau đó, nhấn *Ctrl + U* để hiển thị bảng điều khiển *Hue/Saturation*:



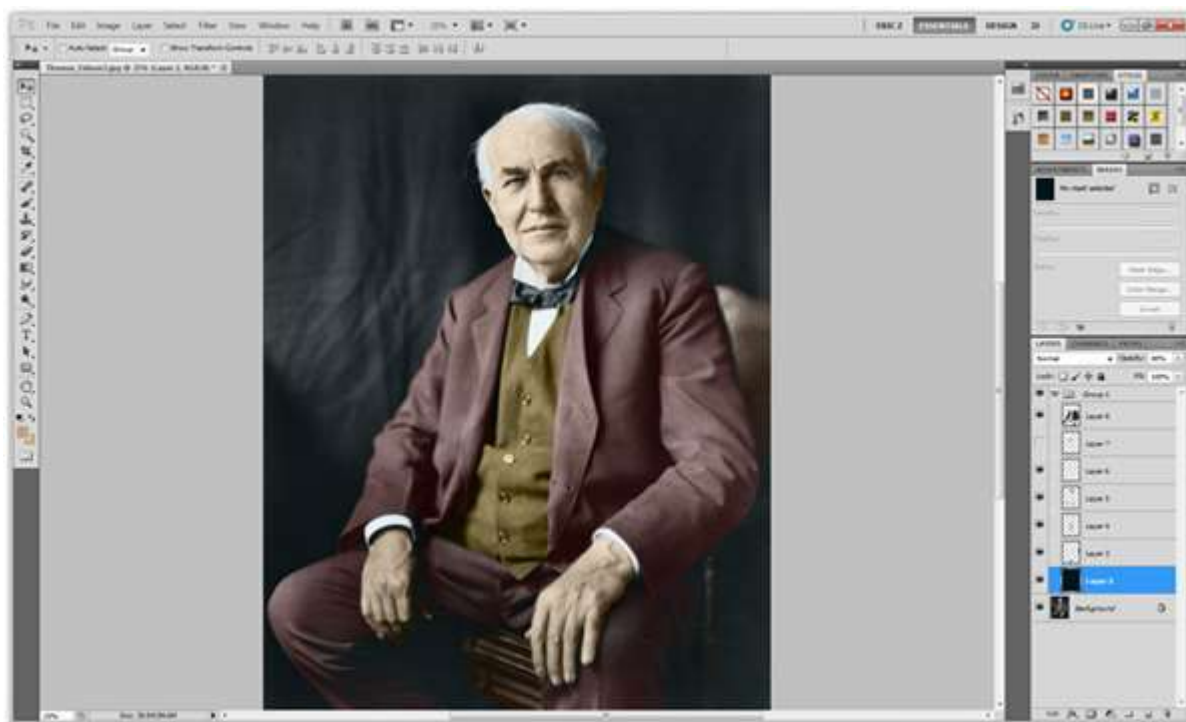
Điều chỉnh các thông số *Hue*, *Saturation*, và *Lightness* sao cho thật khớp với các chi tiết trong bức hình. Ví dụ như ở đây, các bạn có thể thấy màu đỏ đã chuyển sang màu đỏ nâu:



Sau đó, nhấn Alt và biểu tượng  trong bảng điều khiển Layer, để tạm giấu tất cả các Layer còn lại. Bấm nút I để chọn công cụ *Eyedropper*, và nhấn vào vùng màu tô vừa thực hiện để chuyển thành màu nền:



Thực hiện tương tự như vậy với các chi tiết khác nhau trong khung hình. Và sau vài bước làm như trên, các bạn sẽ thu được kết quả như sau:



Tất nhiên, để có thể đạt được kết quả như hình mẫu trên, các bạn sẽ phải bỏ ra không ít thời gian và công sức, cũng như sự tỉ mỉ đến từng chi tiết. Quá trình này có thể rất khó khăn và phức tạp, nhưng khi đã làm chủ được những công cụ cũng như kỹ năng cần thiết trong Photoshop, chúng tôi tin rằng các bạn sẽ trở thành những nhà thiết kế chuyên nghiệp trong tương lai. Chúc các bạn thành công và một năm mới tràn đầy sức khỏe, hạnh phúc, may mắn trong cuộc sống cũng như sự nghiệp!

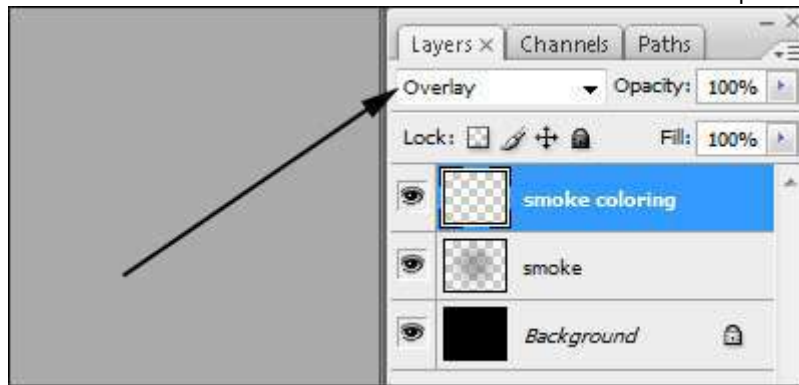
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 12: Tạo hiệu ứng Light và Glow

Trong bài viết sau, chúng tôi sẽ tiếp tục gửi đến các bạn những bước cơ bản để tạo và áp dụng hiệu ứng Light và Glow trong Photoshop. Và khi hoàn tất những công đoạn này, chúng ta sẽ dễ dàng tạo được một số hiệu ứng đẹp mắt như khói, những đường cong huyền ảo, ngôi sao và ánh sáng lấp lánh...

Hiệu ứng Smoke:

Trước tiên, chúng ta hãy bắt đầu với việc tạo ra những làn khói mờ ảo trong ảnh nền, hiệu ứng này dựa trên những đám mây và phủ màu bằng các Layer khác nhau.

- Tạo 1 ảnh mới có kích thước 600 x 500px
- Đổ nền bằng màu đen (*Edit > Fill...*)
- Tạo Layer mới (*Layer > New > Layer...*) và chọn Layer mới này
- Sử dụng *Elliptical Marquee Tool* với các thông số như sau: *Width 350px - Height 250px - Feather 80px* (có thể nhìn thấy các thiết lập này gần menu ngang khi bạn chọn *Elliptical Marquee Tool*, trong ô *Style* chuyển từ *Normal* về *Fixed Ratio*), sau đó vẽ 1 vòng quanh vùng lựa chọn.
- Chọn tiếp màu foreground là đen và background là màu trắng, tạo mây trên Layer đang thao tác (*Filter > Render > Clouds*), các chi tiết của cloud sẽ được tạo theo cách ngẫu nhiên. Nếu bạn cảm thấy không hài lòng thì nhấn *Ctrl + Z* và tạo lại.
- Sau đó, tạo thêm 1 Layer mới bên trên Layer cloud và chuyển chế độ *Blending* thành *Overlay*:



- Chọn mã màu Foreground **#06c2ff** và Background là **#00ff7d**, sử dụng *Gradient Tool* để đổ màu vào Layer mới này, kết quả sẽ trông giống như sau:



Tạo chữ trên nền Overlay:

Tiếp đến, chúng ta sẽ viết 1 dòng text bất kỳ trên Layer vừa tạo bằng công cụ *Type Tool*, sau đó chuyển chế độ *Blending* của Layer Text thành *Overlay*. Lúc này, bức hình sẽ trông giống như sau:



Tạo hiệu ứng đường ánh sáng:

Nếu muốn làm cho bức ảnh của chúng ta thêm phần lung linh, huyền ảo, các bạn hãy tạo thêm 1 đường ánh sáng bằng công cụ Pen Tool, với các lựa chọn khác nhau:

-  **Pen Tool:** được sử dụng để vẽ các đường cong từ điểm bắt đầu, nhấp chuột để tạo các nét uốn theo yêu cầu. Các bạn không cần lo lắng nếu quá trình này không thực sự hoàn hảo vì chúng ta có thể sửa lại sau.
-  **Add Anchor Point Tool:** nếu muốn thêm các điểm nối bất kỳ trên các đoạn đã có sẵn.
-  **Remove Anchor Point Tool:** khác với công cụ trên, khi cần xóa bớt điểm nối cố định.
-  **Convert Point Tool:** chuyển đổi hoặc di chuyển các điểm gắn cố định thành một dạng khác.

Khi hoàn thành, kết quả sẽ trông giống như hình dưới đây:



Tiếp theo, chúng ta sẽ tạo thêm hiệu ứng tỏa sáng xung quanh. Tạo 1 Layer mới phía trên Layer Text, chọn công cụ *Brush Tool*, nhấn chuột phải vào vị trí bất kỳ trên bức ảnh và thiết lập *Master Diameter* về giá trị **3px**, *Hardness 100%*, chọn màu Foreground là trắng.

Chuyển sang công cụ *Pen Tool*, kích chuột phải và chọn *Stroke Path...* từ menu, chắc chắn rằng ô *Simulate Pressure* đang được chọn và nhấn OK. Tại đây, các bạn sẽ thấy có những nét nhòe dọc theo đường cong đã vẽ, chúng ta sẽ tạm giấu những vết nhòe đó đi:

- Nhấn *Windows > Path* để mở chức năng Path
- Sau đó chọn các thành phần để che bớt đi.

Khi đến bước này, chúng ta sẽ thêm một số ánh sáng với màu sắc khác nhau. Kích chuột phải trên Layer và chọn *Blending Options > Outer Glow*, chuyển mã màu thành **#16b5e5**. Kết quả của chúng ta sẽ trông giống như sau:



Tạo hiệu ứng Sparkle:

Tiếp theo, chúng ta sẽ thêm một số hiệu ứng lấp lánh theo dọc đường cong. Quá trình này khá đơn giản, các bạn chọn Layer vẽ đường cong đó, và dùng *Brush Tool* để thêm một vài điểm chấm nho nhỏ với kích thước 1 – 4px. Kết quả của chúng ta:



Hiệu ứng Motion Blurred Glow:

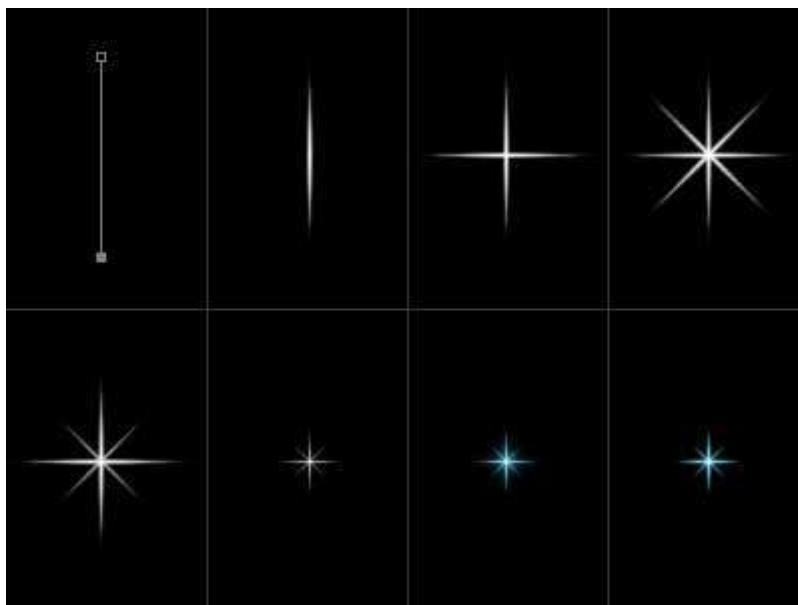
Tại bước sau, chúng ta sẽ tạo thêm hiệu ứng chuyển động mờ vào các đường cong đã vẽ trước đó. Kích chuột phải vào Layer của đường cong và chọn *Duplicate Layer*, nhấn OK. Khi đó, chúng ta sẽ có 2 Layer tương tự và đường cong có độ sáng cao hơn. Chọn Layer nguyên bản và làm mờ nó (*Filter > Blur > Motion Blur...*) với thiết lập *Angle -30* và *Distance 40*.

Tiếp theo, chuyển chế độ *Opacity* của Layer đó thành 40%, hiệu ứng này tỏ ra thực sự hiệu quả với những bức ảnh có màu nền tối. Khi hoàn thành, kết quả tại bước này sẽ trông giống như sau:



Hiệu ứng Star:

Hiệu ứng tiếp theo chúng ta sẽ sử dụng là tạo ngôi sao:



Trước tiên, tạo 1 Layer mới và thao tác trực tiếp trên Layer này, thay đổi chế độ màu nền thành trắng. Thay đổi *Brush Size* 3 px và *Brush Hardness* thành 100%, tiếp tục sử dụng *Pen Tool* và vẽ 1 đường thẳng với chiều cao khoảng 100 px. Sau đó, kích chuột phải và chọn *Stroke Path* từ menu, chắc chắn rằng ô *Simulate Pressure* đang được đánh dấu, nhấn OK. Giờ đây, trên Layer sẽ xuất hiện nét cọ dọc theo đường vẽ, việc của chúng ta bây giờ là che đường vẽ đó đi.

Tạo mới 1 *Duplicate Layer*, xoay lớp này 90° qua chức năng *Edit > Transform > Rotate*. Sau đó gộp 2 Layer này vào với nhau (nhấn chuột phải vào Layer ở trên và chọn *Merge Down*). Tiếp tục nhân đôi Layer này và xoay góc 45°, thu nhỏ tỉ lệ lớp mới xuống 70% (*Edit > Transform > Scale*), thay đổi độ *Opacity* thành 70%. Sau đó, gộp tiếp 2 lớp này với nhau, và thay đổi tỉ lệ khung hình xuống 40%. Copy hiệu ứng từ lớp vẽ đường cong tới lớp vẽ hình ngôi sao, chỉnh lại chế độ *Outer Glow* bằng cách thay đổi *Size* từ 5 thành 2 (kích chuột phải vào *Layer* và chọn *Blending Options > Outer Glow*):



Hiệu ứng Bokeh:

Đây là hiệu ứng cuối cùng chúng ta đề cập tới trong bài viết này. Tạo mới 1 Layer và làm việc trực tiếp tại đây, chọn công cụ *Ellipse Tool* và vẽ 1 vòng tròn với kích thước 50 px. Kích chuột phải vào Layer và chọn *Blending Options*, thay đổi các thông số kỹ thuật như sau: *Color Overlay #cccccc*, *Stroke Size 2px*, *Position inside* và *Color white*. Sau đó, tạo tiếp 1 lớp mới bên dưới Layer vừa rồi, nhấn chuột phải và chọn *Merge Down*, thêm 1 điểm mờ *Gaussian Blur* vào lớp này bằng *Filters > Blur > Gaussian Blur*. Tiếp tục, thay đổi chế độ *Blending* thành *Overlay* và *Opacity* về 14%. Tạo thêm 2 lớp mới và thay thế áp dụng cách tạo hiệu ứng trên, cho tới khi đạt được kết quả tương tự như sau:



Dưới đây là 1 bức ảnh mẫu khá nổi tiếng khi áp dụng hiệu ứng *Light* và *Glow* một cách hài hòa bằng *Photoshop*:



Hoặc tham khảo thêm video mẫu dưới đây

http://www.youtube.com/watch?v=6bJWwXBnSVk&feature=player_embedded

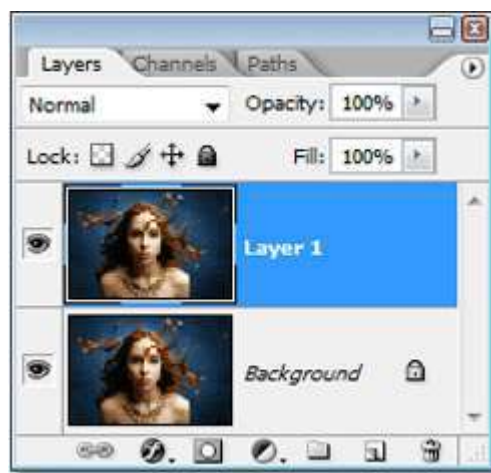
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 13: Tạo hiệu ứng phản chiếu từ mặt nước

Trong phần tiếp theo của loạt bài hướng dẫn về Photoshop CS5, chúng tôi sẽ trình bày những bước cơ bản để tạo hiệu ứng phản chiếu từ mặt nước đối với bất kỳ tấm ảnh nào. Thực chất quá trình này khá đơn giản, chỉ cần nắm rõ phần cơ bản và khéo léo hòa trộn, cùng với một chút tinh tế, các bạn sẽ tạo ra những tác phẩm không khác gì ảnh thật.

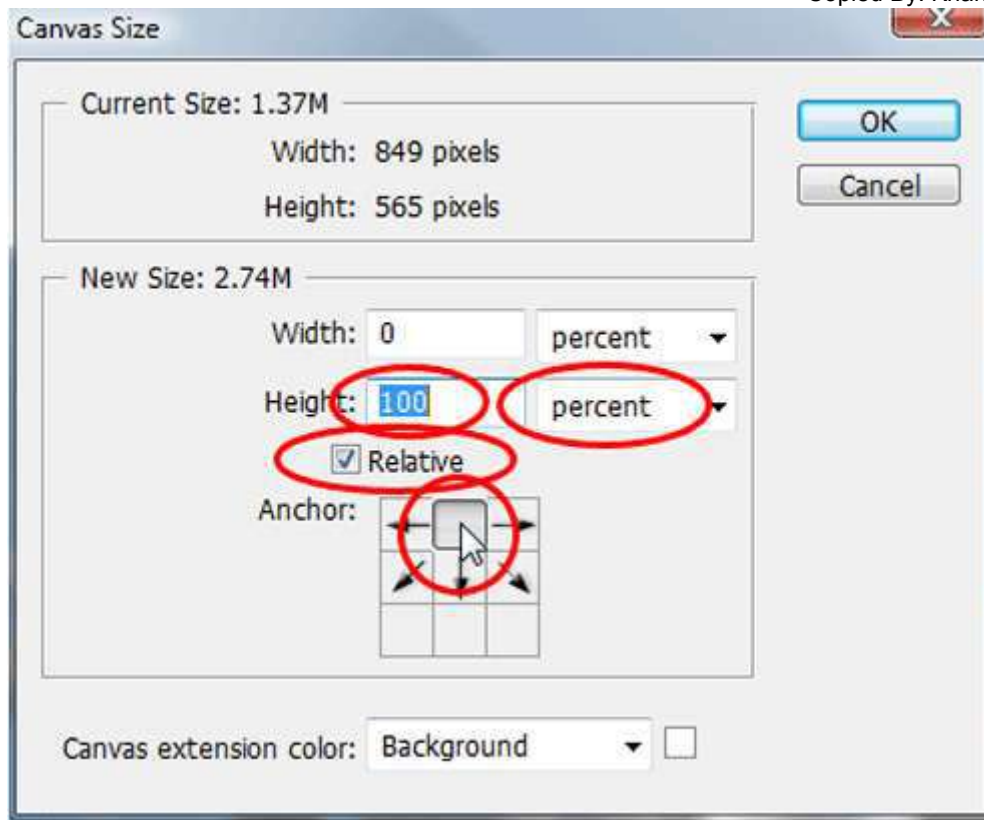


Ảnh mẫu

Để bắt đầu, chúng ta cần nhân đôi Layer nguyên bản của ảnh gốc bằng cách nhấn **Ctrl + J** (Windows) hoặc **Command + J** (Mac):



Mục đích của chúng ta là tạo hiệu ứng phản chiếu từ mặt nước, nghĩa là chiều từ trên xuống. Do vậy cần thiết phải thêm “nếp nhăn” vào phía cuối của bức ảnh, để tạo khoảng trống cho những chi tiết phản chiếu. Chọn menu **Image > Canvas Size**, thiết lập thông số kỹ thuật như hình dưới:



Nhấn OK, và Photoshop sẽ thêm khoảng trống ở phía dưới bức ảnh như sau:



Tiếp theo, chúng ta cần xoay ngược bức ảnh theo chiều từ trên xuống. Lựa chọn Layer ở trên trong bảng điều khiển, chọn menu **Edit > Transform > Flip Vertical**:



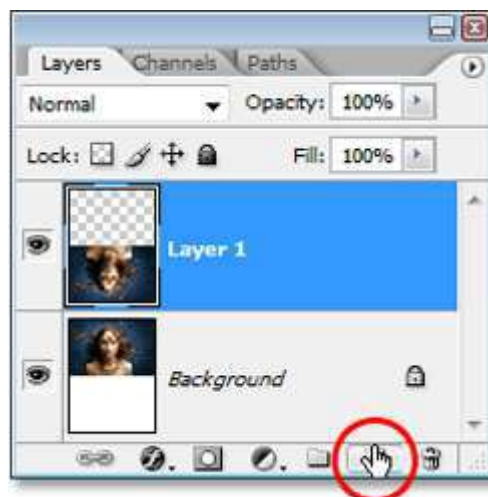
Sau đó, chúng ta sẽ sử dụng công cụ **Move Tool** từ bảng điều khiển Tools hoặc nhấn nút V:



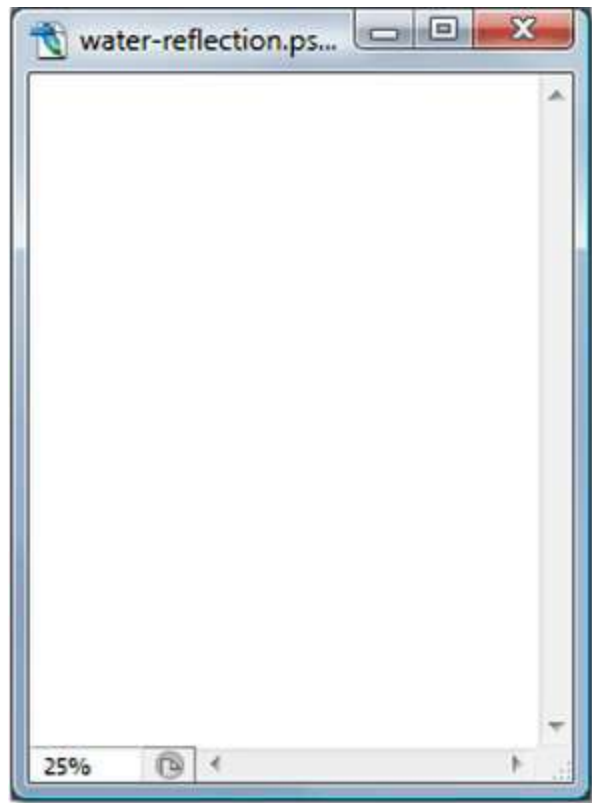
Giữ phím *Shift* và kéo từ từ phần ảnh đã xoay ngược sao cho khớp với phần giới hạn:



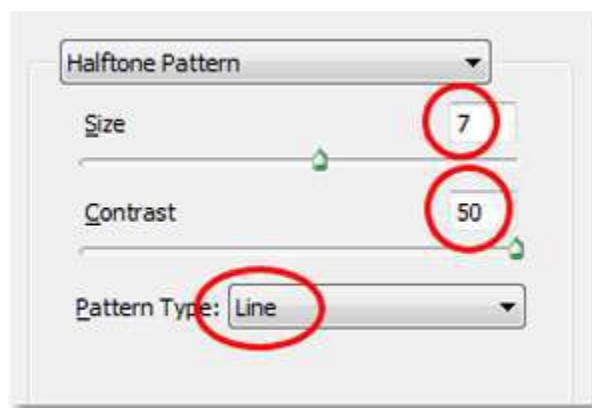
Giờ đây, chúng ta đã có được lớp hình ảnh phản chiếu của đối tượng, việc tiếp theo là tạo ra những gợn nước để trông giống như thật. Hãy tạo mới 1 Layer bằng cách chọn biểu tượng *New Layer* trong bảng điều khiển:



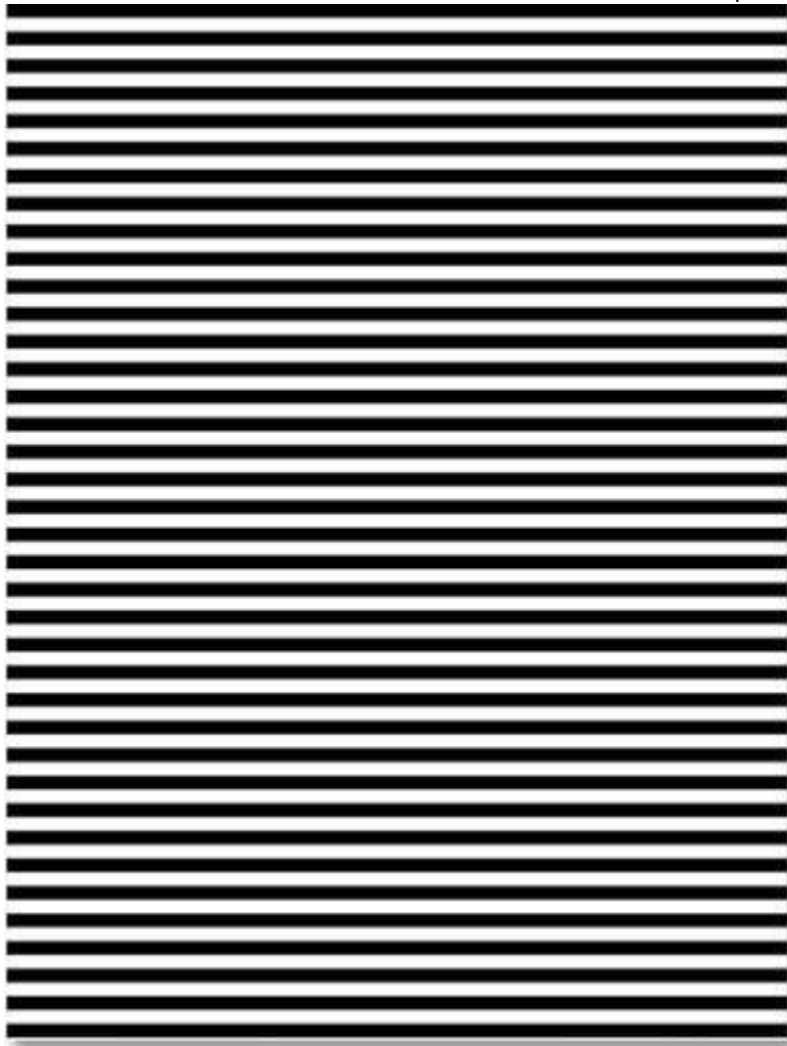
Sau đó, đổ màu cho Layer mới này bằng màu trắng. Sử dụng phím tắt D để chuyển Foreground thành màu trắng và Background thành màu đen, nhấn **Ctrl + Backspace** (Windows) hoặc **Command + Delete** (Macs) để đổ màu Background lên lớp lựa chọn:



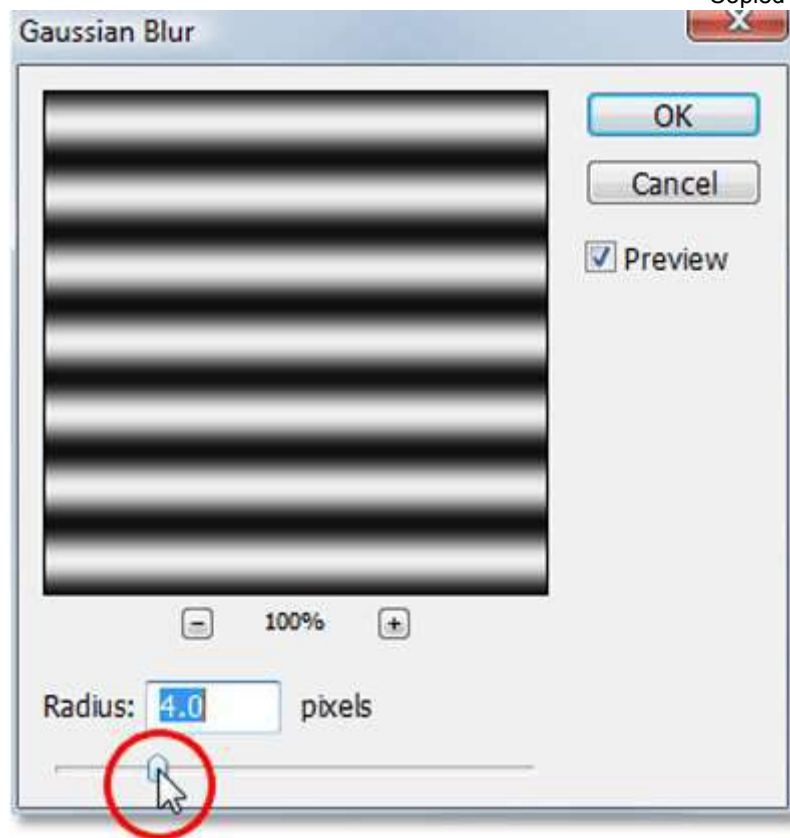
Tiếp tục, nhấn menu **Filter > Sketch > Halftone Pattern**, cửa sổ Filter Gallery của Photoshop sẽ hiển thị. Tại đây, các bạn chọn lựa chọn filter Halftone Pattern ở phía bên phải. Mục đích của việc này là tạo ra các đường kẻ ngang đen trắng lẫn nhau, số lượng đường kẻ này càng nhiều thì mật độ gợn sóng càng dày. Sử dụng Pattern Type, thiết lập Lines và các thông số như hình dưới đây:



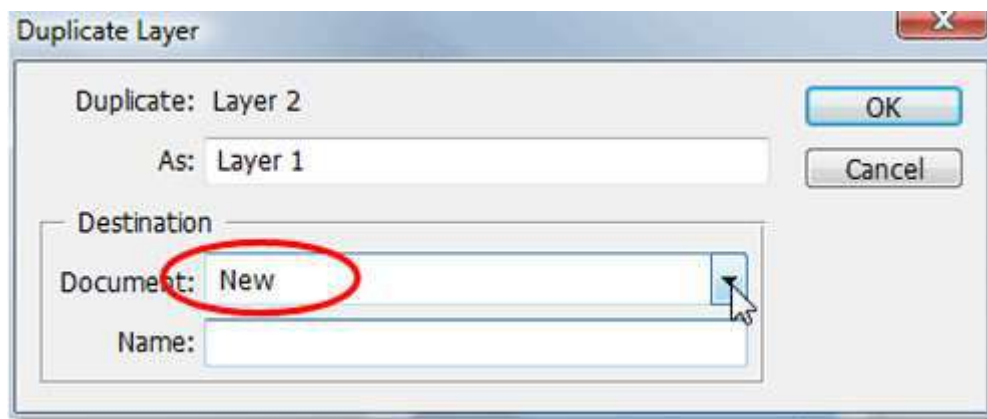
Nhấn OK và Photoshop sẽ áp dụng hiệu ứng:



Trước khi “biến” màu đen trắng thành những làn sóng nước, chúng ta cần làm mịn và tạo thêm hiệu ứng chuyển động. Chọn menu **Filter > Blur > Gaussian Blur**, cửa sổ Gaussian Blur hiển thị. Tại đây, các bạn thay đổi giá trị của thông số Radius và xem hiệu ứng trên bức ảnh thay đổi ra sao:

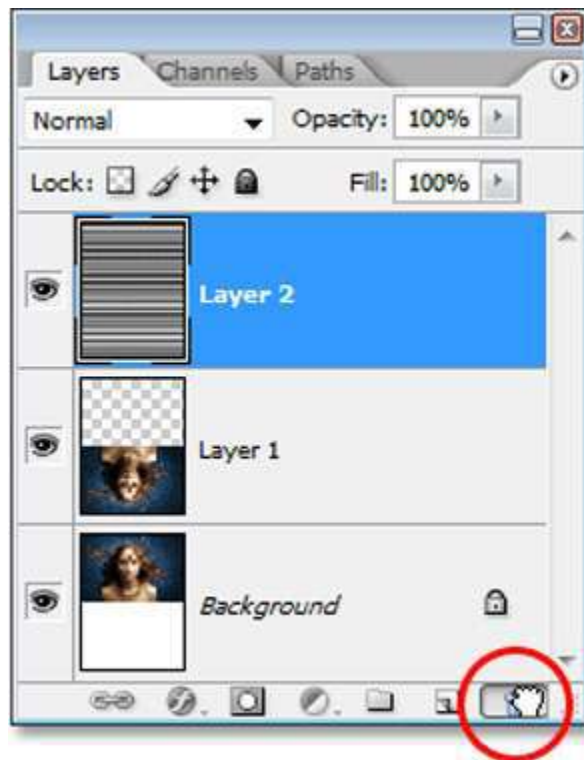


Tiếp theo, chúng ta sẽ tạo thêm 1 lớp ảnh hoàn toàn mới bên ngoài các lớp cũ. Chọn Layer chứa các đường kẻ ngang và sử dụng tính năng **Duplicate Layer**:

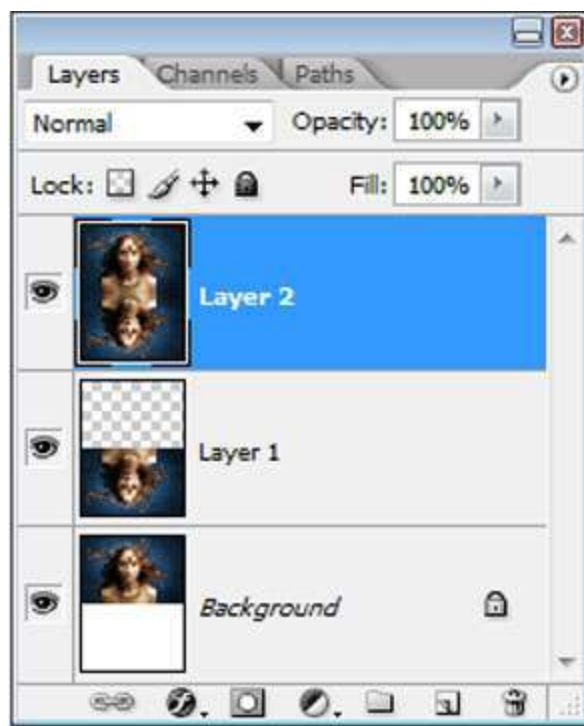


Nhấn OK để đóng cửa sổ này lại. Lưu lớp mẫu này lại để sử dụng trong những trường hợp sau này, ví dụ như tại đây chúng tôi lưu thành file **water-ripples.psd**.

Khi đến bước này, chúng ta sẽ không cần sử dụng đến lớp vẽ đường kẻ ngang nữa, do vậy có thể xóa Layer này đi, chỉ cần kéo và thả lớp này vào biểu tượng **Trash Bin** ở phía dưới:

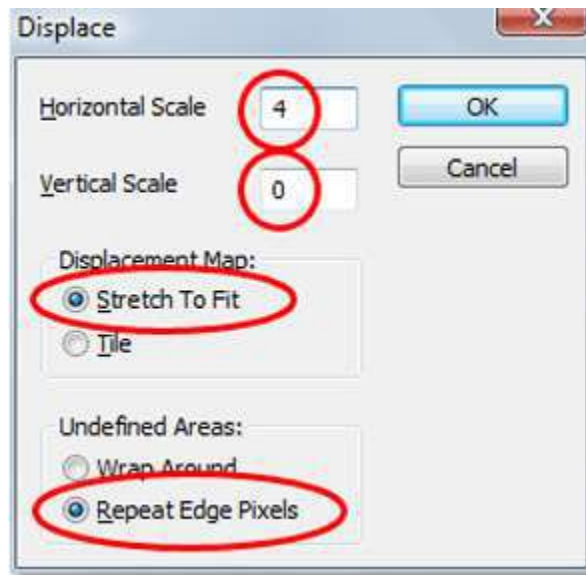


Trước khi ghép thêm lớp thay thế, các bạn cần gộp 2 Layer ảnh vào với nhau. Chọn Layer 1 và nhấn **Shift + Ctrl + Alt + E** (Windows) hoặc **Shift + Command + Option + E** (Mac). Kết quả sẽ như hình dưới đây:



Layer 2 được tạo ra sau khi chúng ta tiến hành gộp 2 lớp

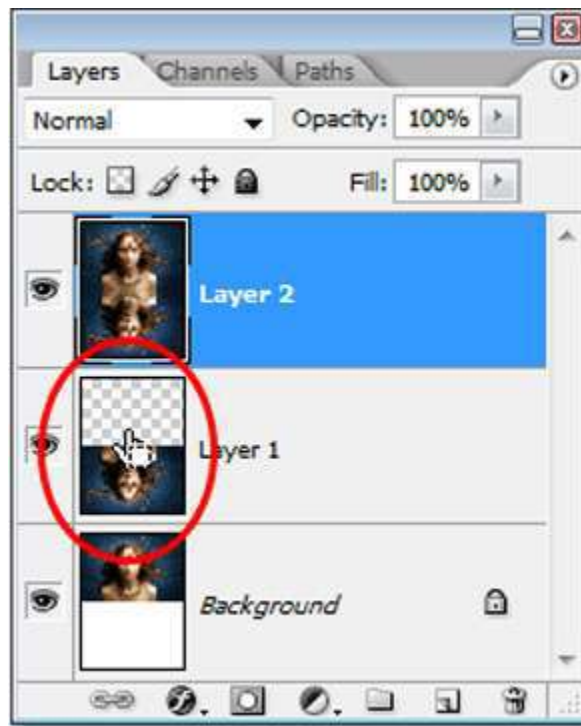
Tiếp đến, chúng ta đã sẵn sàng tạo hiệu ứng làn nước gợn sóng dựa trên lớp thay thế vừa tạo. Chọn Layer đã gộp ở bước trên, nhấn **Filter > Distort > Displace**, cửa sổ tiếp theo hiển thị, thiết lập các thông số như sau: **Horizontal Scale 4**, **Vertical Scale 0**, **Stretch To Fit** và **Repeat Edge Pixels**:



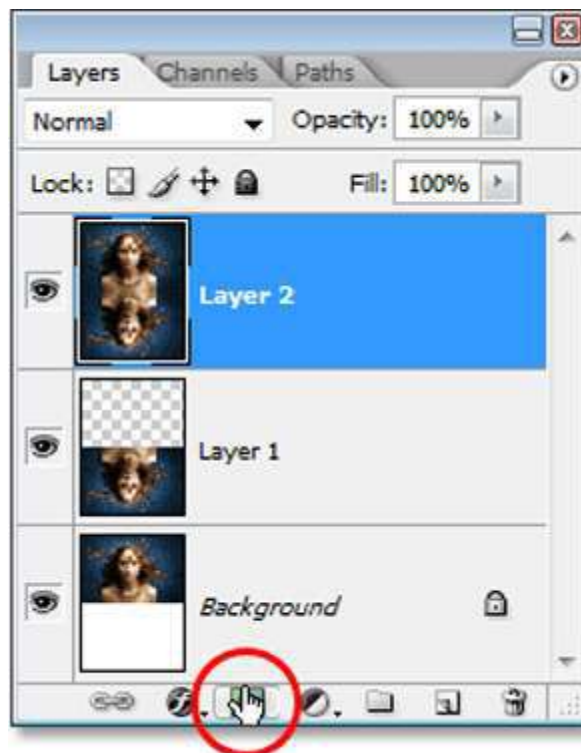
Nhấn OK, hệ thống sẽ hỏi bạn lựa chọn file nào để áp dụng, chọn **water-ripples.PSD** đã tạo ở trên và Open, kết quả của chúng sẽ trông như sau:



Dễ dàng nhận ra rằng chúng ta đã có thêm 1 vấn đề nhỏ nhỏ, cần phải che bớt lượng sóng gợn ở nửa trên bức ảnh. Để làm việc này các bạn cần sử dụng Layer Mask, nhấn **Ctrl + click** (Windows) hoặc **Command + click**(Macs) trên Layer 1:



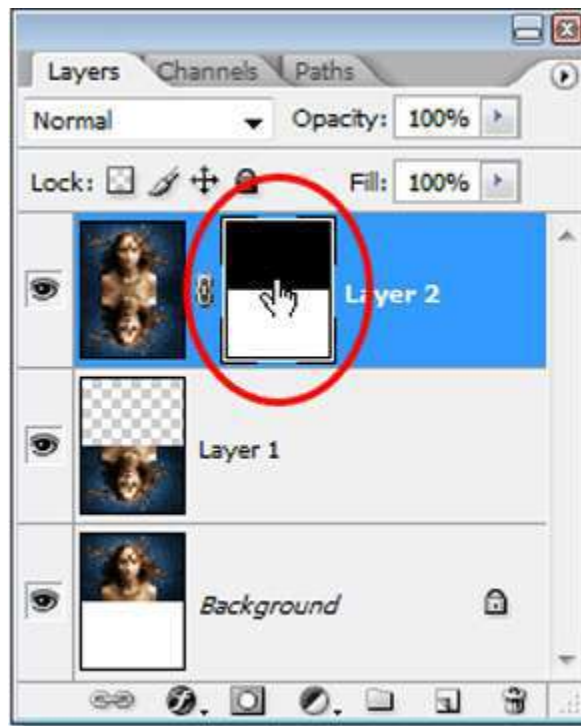
Bạn sẽ thấy toàn bộ vùng được lựa chọn xuất hiện ở nửa dưới bức ảnh, sau đó chọn biểu tượng **Layer Mask** ở phía dưới:



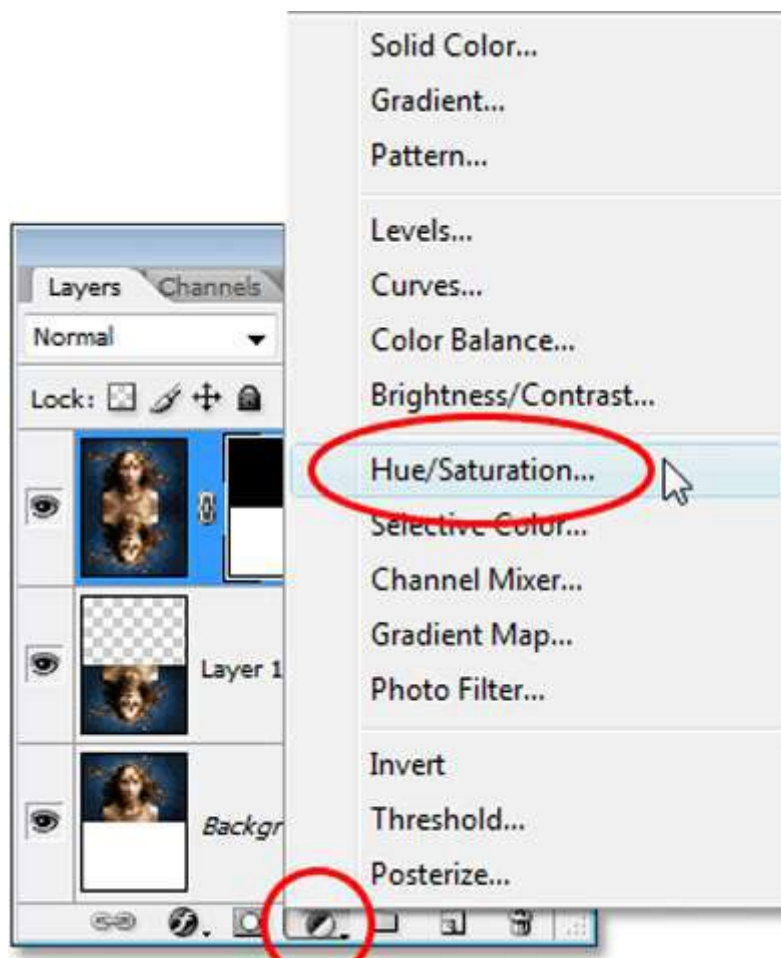
Photoshop sẽ phủ thêm 1 lớp Layer Mask ở phía trên, và vì chúng ta đã chọn toàn bộ vùng nửa dưới của ảnh nên khi thêm Layer Mask, phần còn lại sẽ bị ẩn đi:



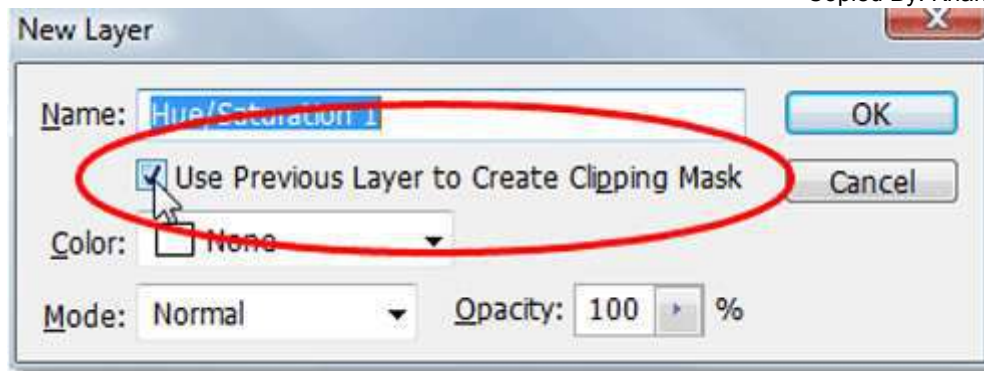
Về cơ bản, tất cả những bước kỹ thuật đã gần hoàn chỉnh, việc cần làm bây giờ là phối màu của làn nước phản chiếu bên dưới để mang lại vẻ tự nhiên. Những chi tiết ở phía dưới mặt nước trông vẫn không thật, đó là do vẫn còn các chi tiết quá giống với phần trên, ví dụ ở đây là mái tóc. Để làm việc này, các bạn cần áp dụng filter **Gaussian Blur**, chọn lớp Layer Mask trong bảng điều khiển:



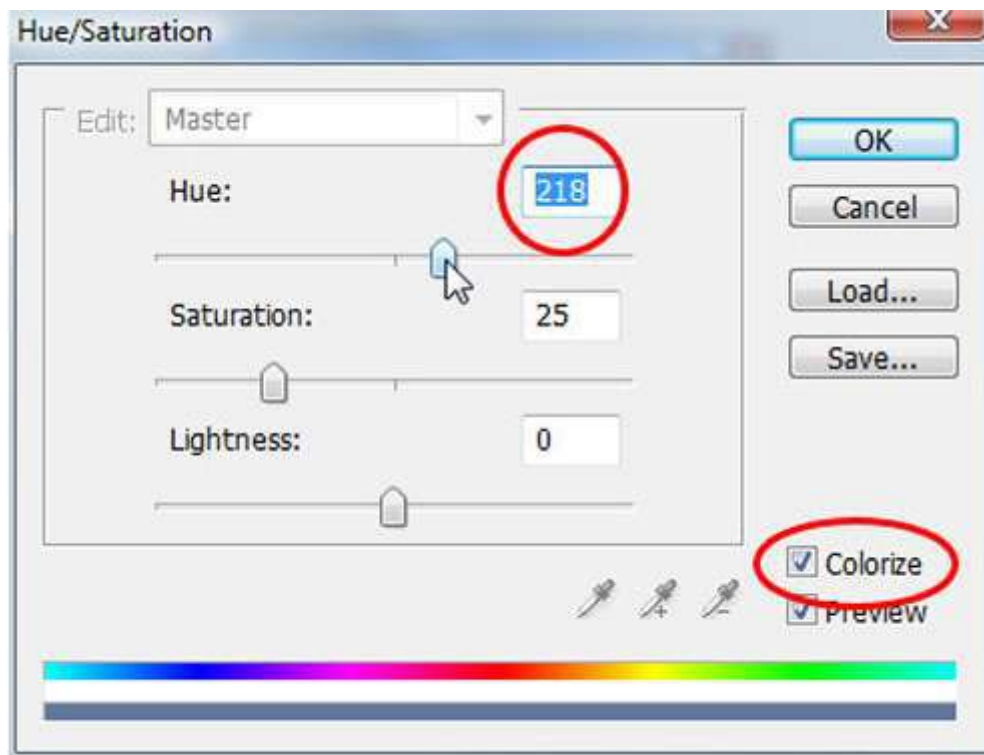
Nhấn **Filter > Blur > Gaussian Blur** để áp dụng hiệu ứng **Gaussian Blur** trên lớp này (có thể giữ nguyên các thông số kỹ thuật). Việc cuối cùng bây giờ là tạo màu tự nhiên cho làn nước bằng cách chỉnh **Hue/Saturation**. Giữ **Alt** (Windows) hoặc **Option** (Macs), nhấn biểu tượng **New Adjustment Layer** ở phía dưới và chọn **Hue/Saturation**:



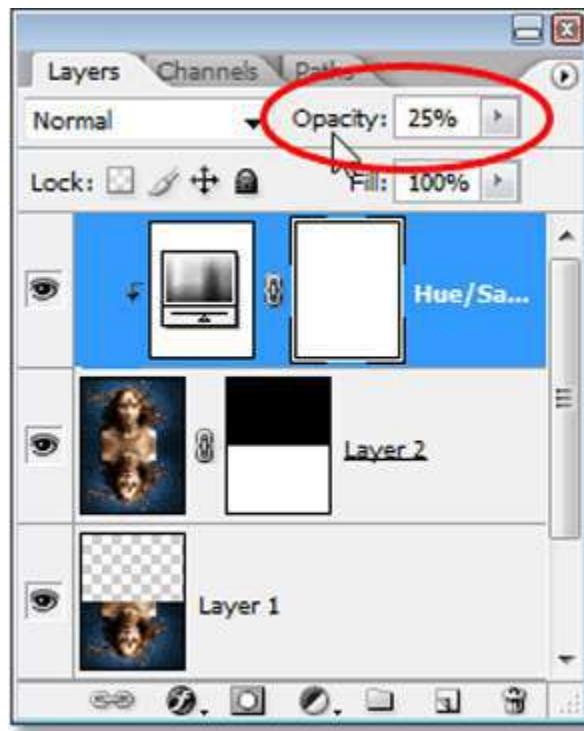
Cửa sổ New Layer hiển thị, các bạn đánh dấu vào ô **Use Previous Layer To Create Clipping Mask** và OK:



Đánh dấu ô **Colorize** và điều chỉnh các thông số màu sắc **Hue**, **Saturation** và **Lightness** sao cho phù hợp



Điều chỉnh lại độ Opacity xuống khoảng **25%** để mang lại vẻ tự nhiên cho lớp màu vừa tạo:



Tiến hành so sánh bức ảnh gốc và thành quả của chúng ta:



Trước khi xử lý



Sau khi xử lý

Như các bạn có thể thấy rằng kết quả đạt được khác rất nhiều so với ảnh gốc, chỉ với những thao tác cơ bản và sự tỉ mỉ, khéo léo trong các chi tiết và quá trình xử lý. Ngoài ra, các bạn có thể tham khảo thêm video hướng dẫn sau:

http://www.youtube.com/watch?v=1VnGP9MHnsU&feature=player_embedded

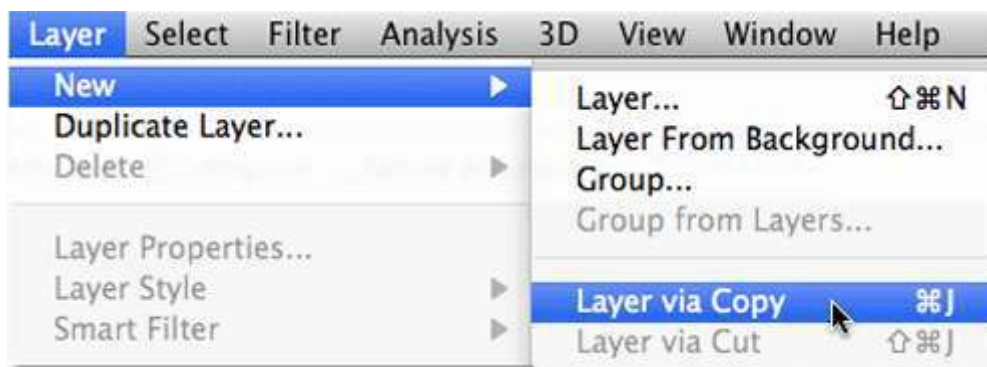
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 14: Tạo hiệu ứng vùng chuyển động

Trong bài hướng dẫn sau đây, chúng ta sẽ cùng nhau thực hiện những bước cơ bản để tạo hiệu ứng chuyển động và làm mờ những phần hình ảnh được phối màu, sau đó lựa chọn từng điểm của đối tượng chính, kéo dài về 1 phía để tạo hiệu ứng chuyển động của màu sắc. Về cơ bản, *Layer Mask* và *Brush* là 2 công cụ chính được áp dụng tại bài thử nghiệm này.

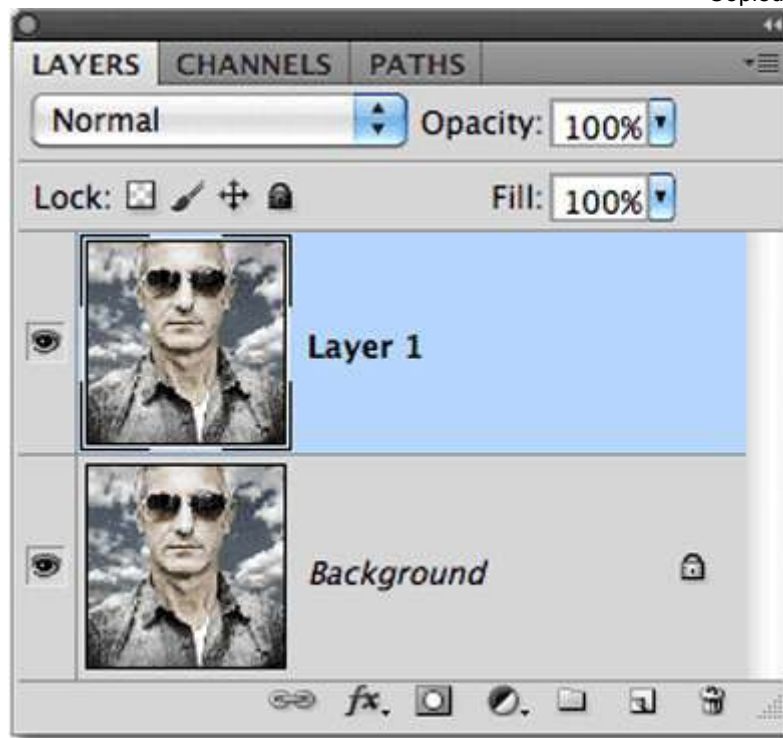


Ảnh mẫu

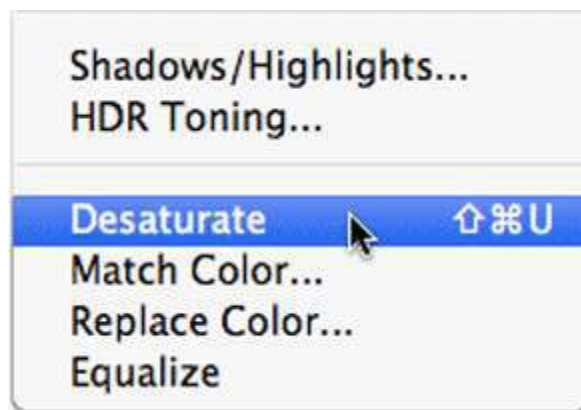
Trước tiên, chúng ta cần tạo 1 bản sao lưu của bức ảnh gốc. Chọn **Layer > New > Layer via Copy** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + J** (Windows) hoặc **Command + J** (Mac):



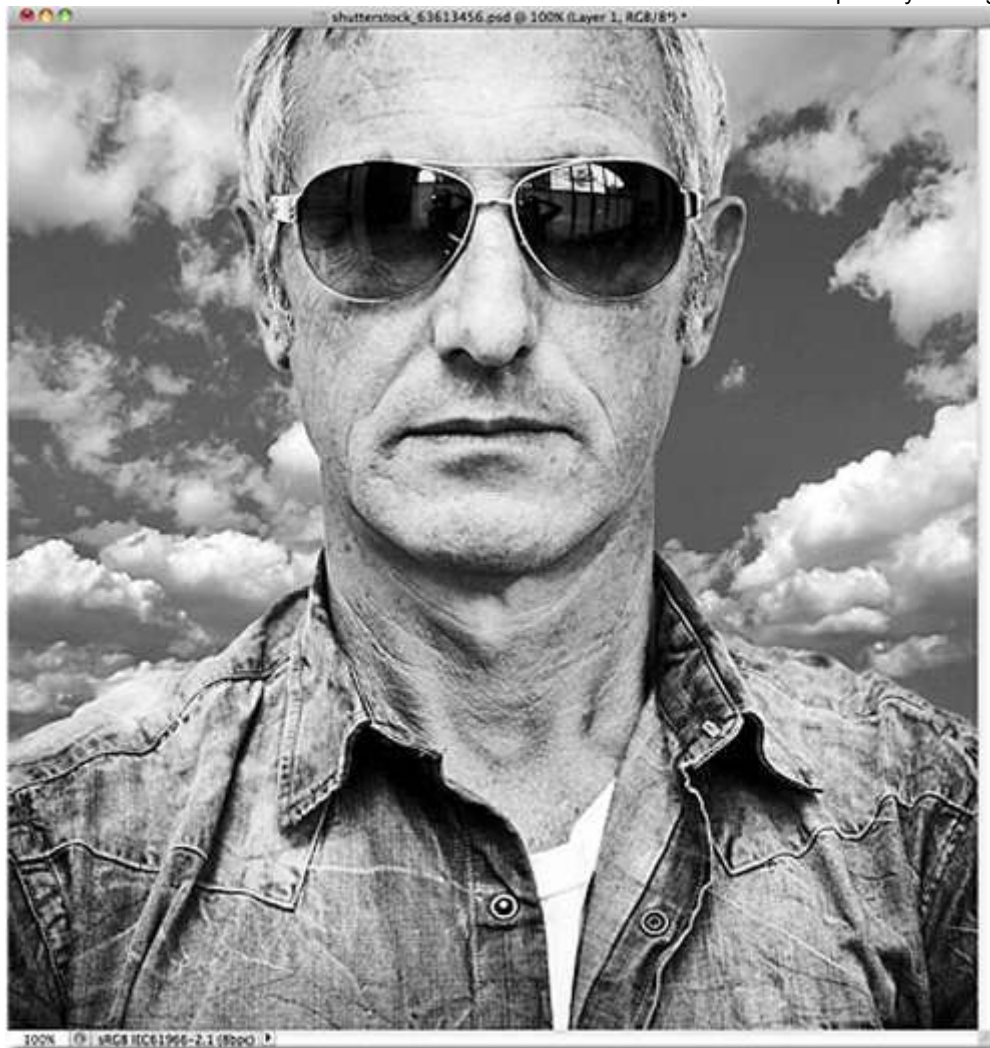
Layer vừa tạo sẽ được Photoshop đặt tên là Layer 1:



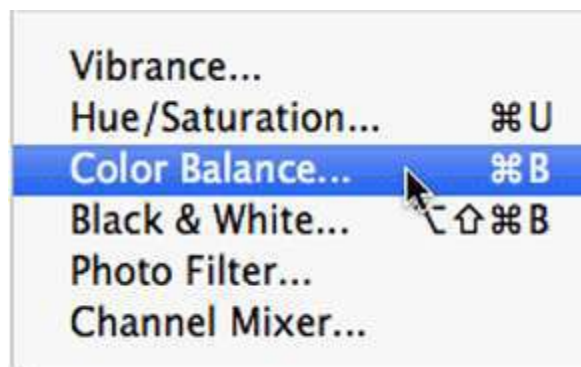
Trước khi tiến hành phối màu cho bức ảnh, hãy bỏ những gam màu gốc bằng cách khử tính bão hòa.
Chọn **Image > Adjustments > Desaturate** hoặc nhấn phím tắt **Shift + Ctrl + U** (Win) hoặc **Shift + Command + U** (Mac):



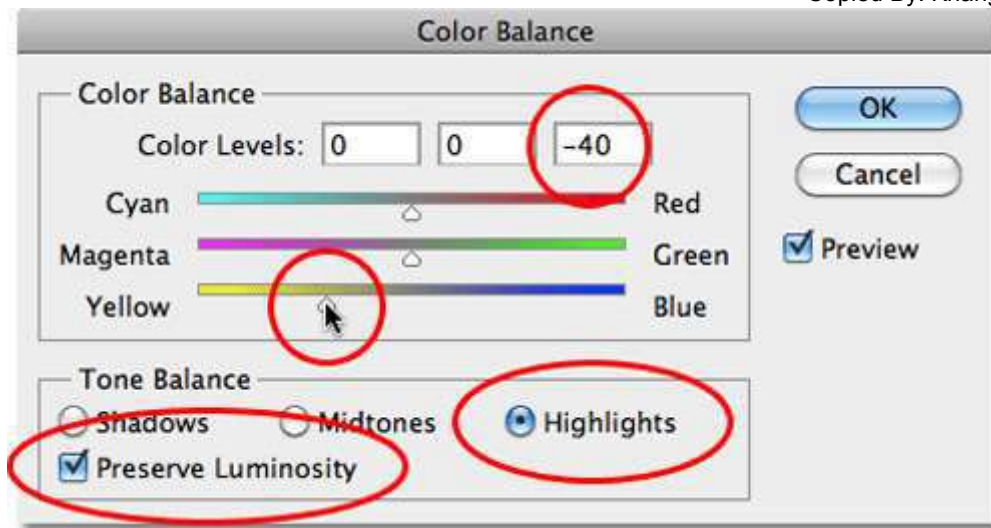
Toàn bộ màu trong ảnh sẽ chuyển thành đen trắng, ví dụ như sau:



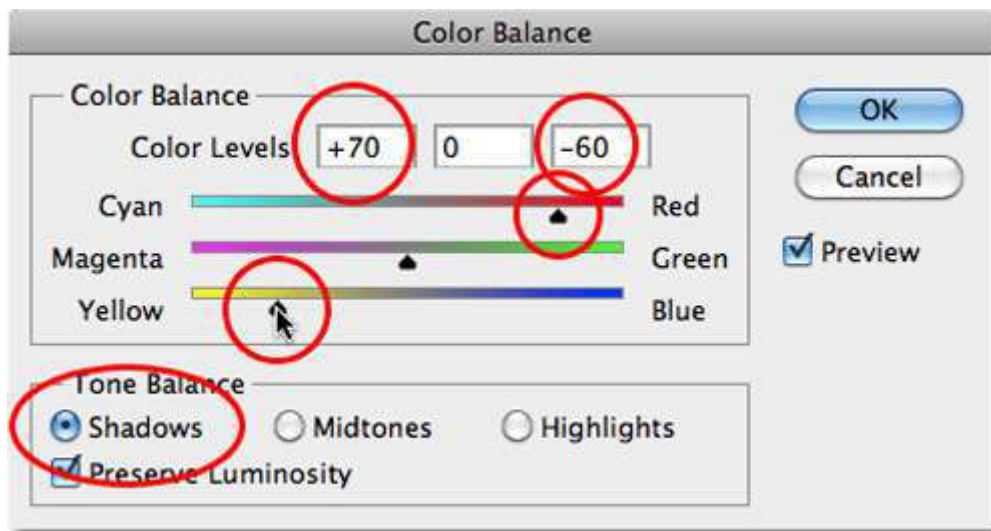
Tiếp theo, các bạn chọn **Image > Adjustments > Color Balance**:



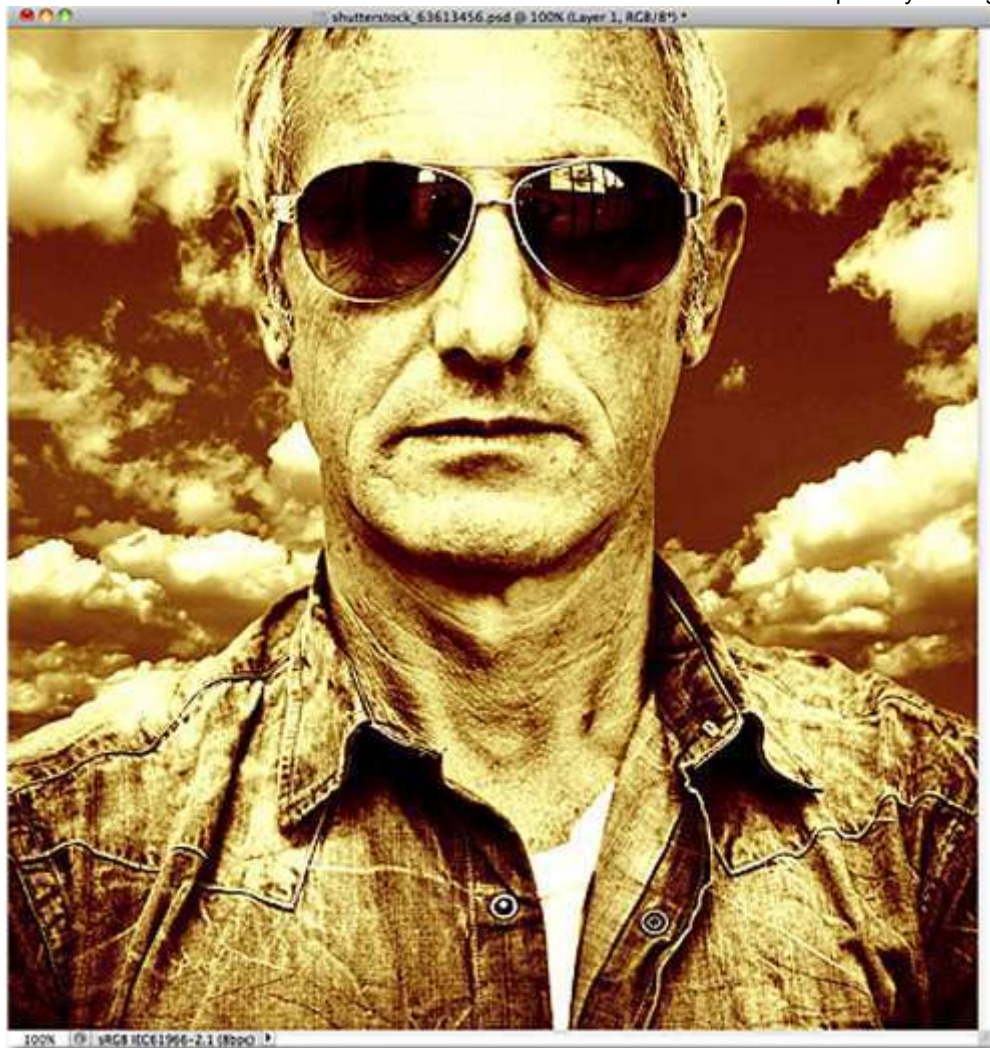
Tính năng Color Balance của Photoshop cho phép người dùng lựa chọn các màu khác nhau dành cho **Shadows**, **Midtones** và **Highlights**. Ví dụ trong bài thử nghiệm này, chúng tôi thay đổi thông số **Yellow** trong mục **Color Levels** về -40, đánh dấu vào ô **Preserve Luminosity**:



Tiếp theo, chọn **Shadows**, thay đổi *Red* thành +70 và *Yellow* về -60:



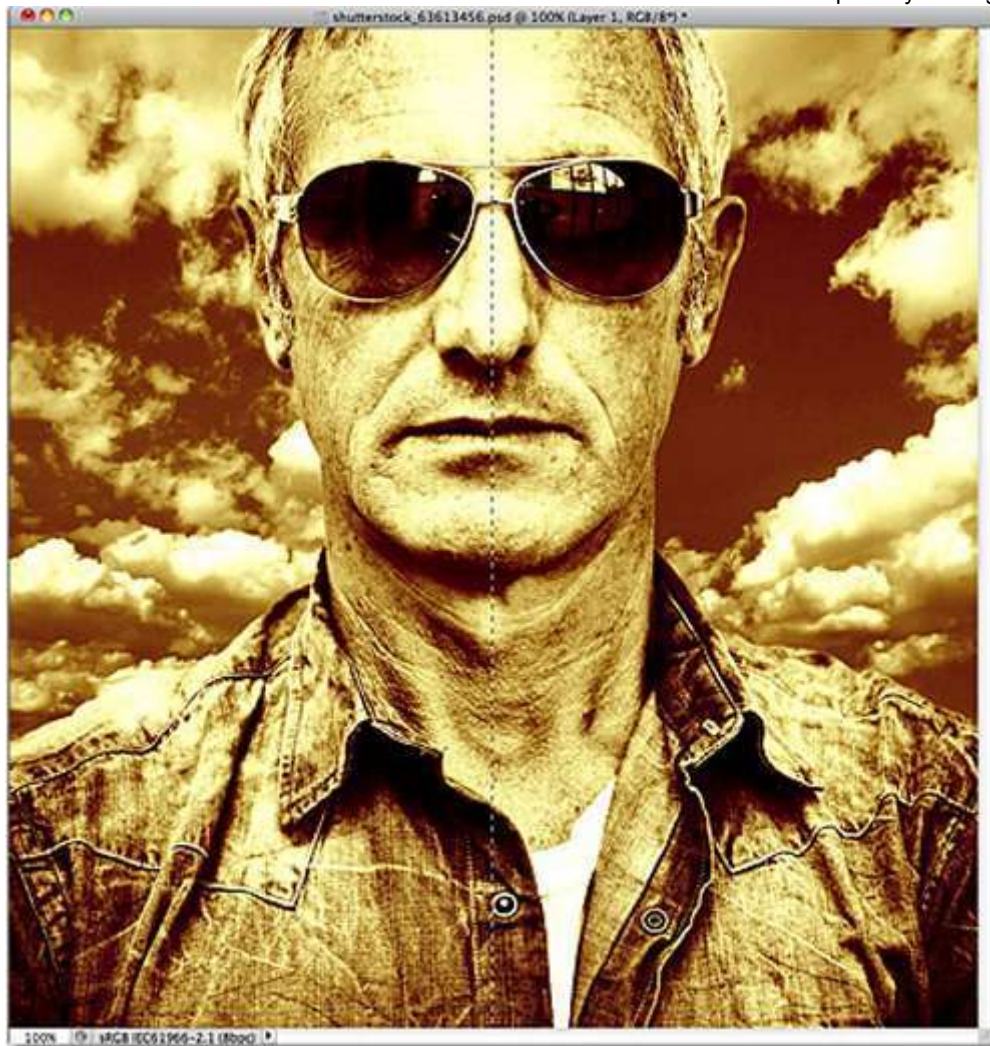
Nhấn OK để đóng cửa sổ **Color Balance** và áp dụng các sự thay đổi về màu sắc, bức ảnh mẫu của chúng ta sẽ trông giống như sau:



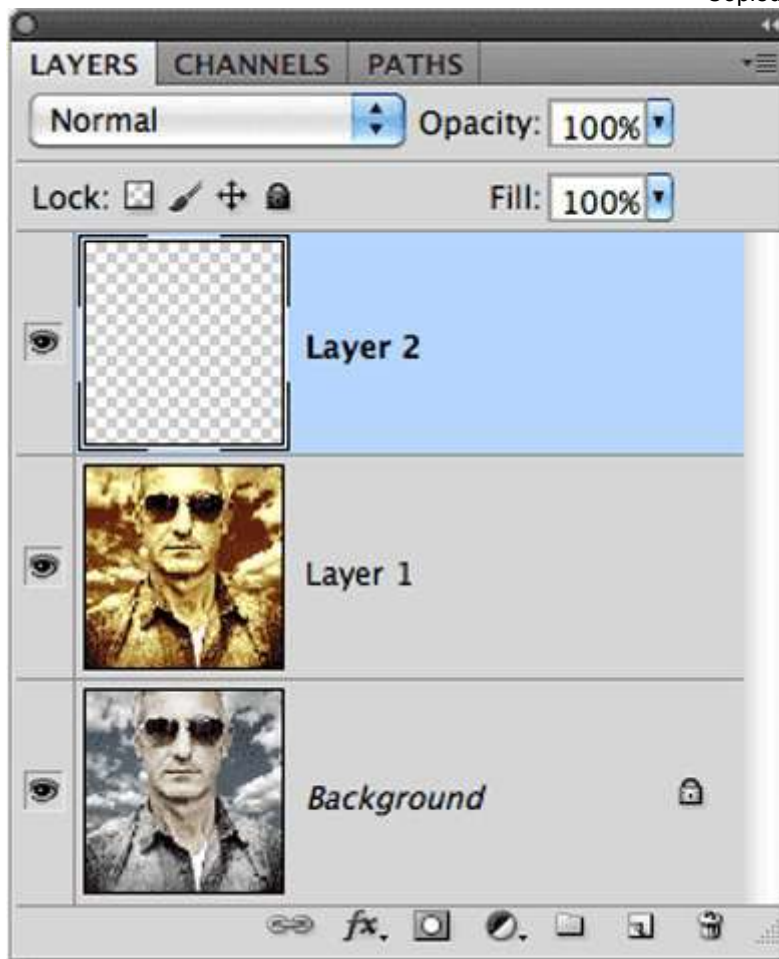
Khi đến bước này, các bạn cần sử dụng **Single Column Marquee Tool** trong bảng điều khiển:



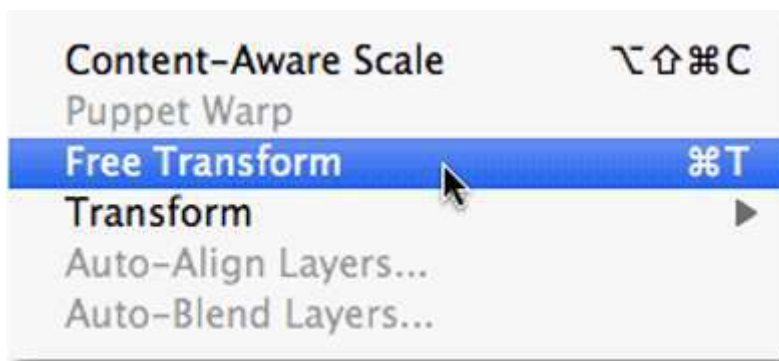
Công cụ này sẽ chọn từng cột điểm ảnh trong bức hình, tại đây chúng ta sẽ chọn phần chính giữa:



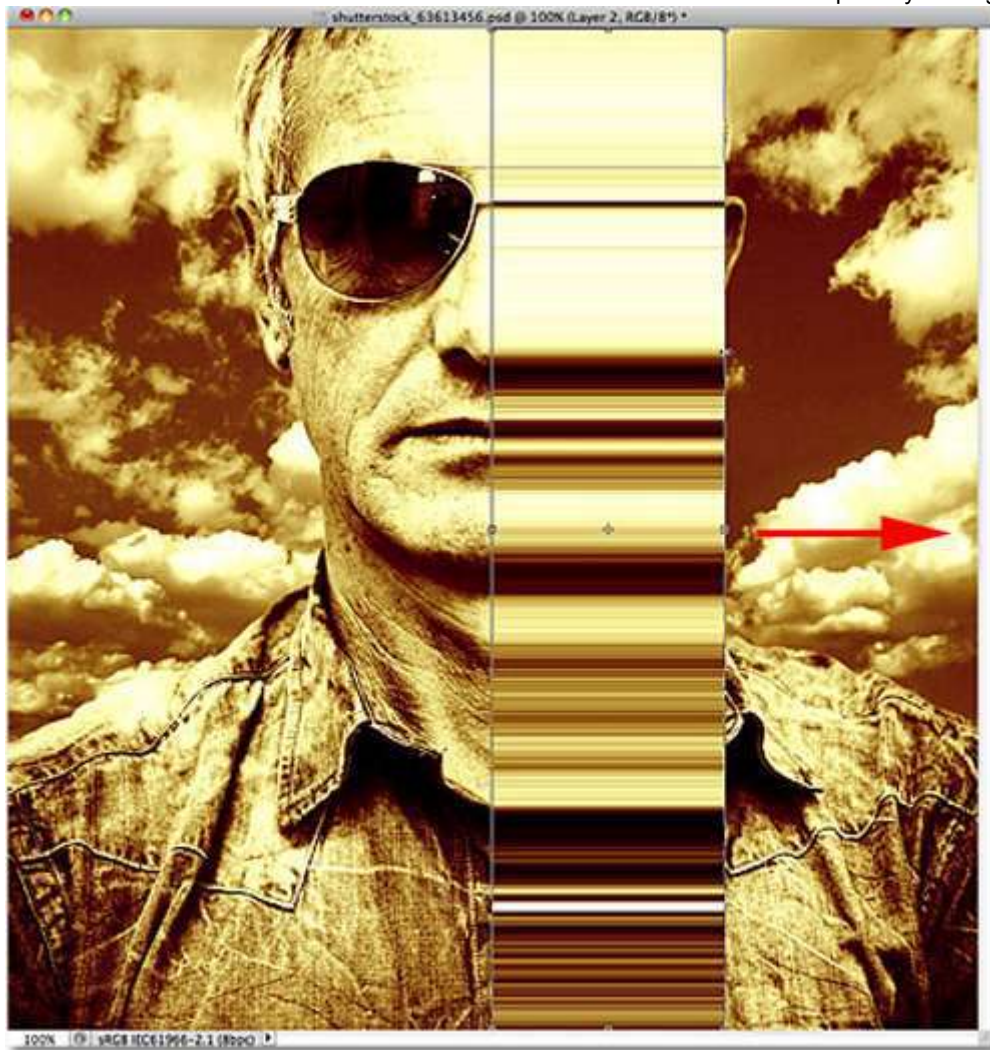
Sau đó, chọn menu **Layer > New > Layer via Copy** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + J** (Windows) hoặc **Command + J** (Mac) để copy những dòng pixel đã lựa chọn vào lớp mới này, Photoshop sẽ tự động đổi tên thành Layer 2:



Tiếp tục, chúng ta sẽ mở rộng phần lựa chọn này qua menu **Edit > Free Transform** hoặc phím tắt **Ctrl + T**(Windows) hoặc **Command + T** (Mac):



Sau đó, các bạn chọn 1 đường kẻ dọc bên phải và kéo dài về cùng phía:



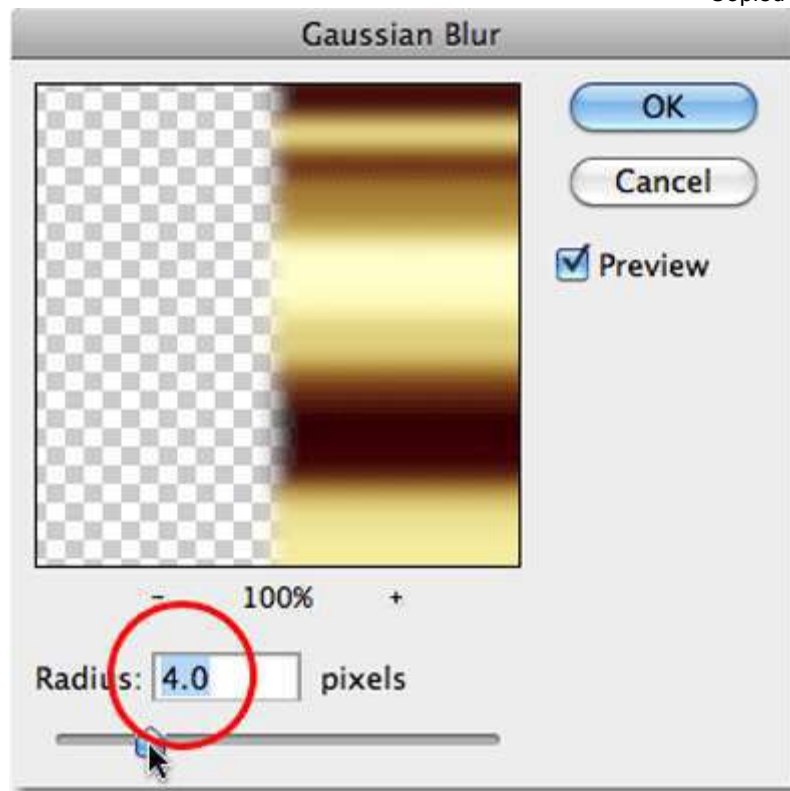
Tiếp tục kéo hết phần bên phải của bức ảnh, nhấn Enter (Windows) hoặc Return (Mac) để áp dụng sự thay đổi:



Và tại đây, chúng ta sẽ tiến hành làm mờ hình ảnh trong phần kéo dài thêm này để tạo hiệu ứng, chọn menu **Filter > Blur > Gaussian Blur**:



Cửa sổ thiết lập của *Gaussian Blur* hiển thị, tăng giá trị **Radius** thành 4 và nhấn OK:



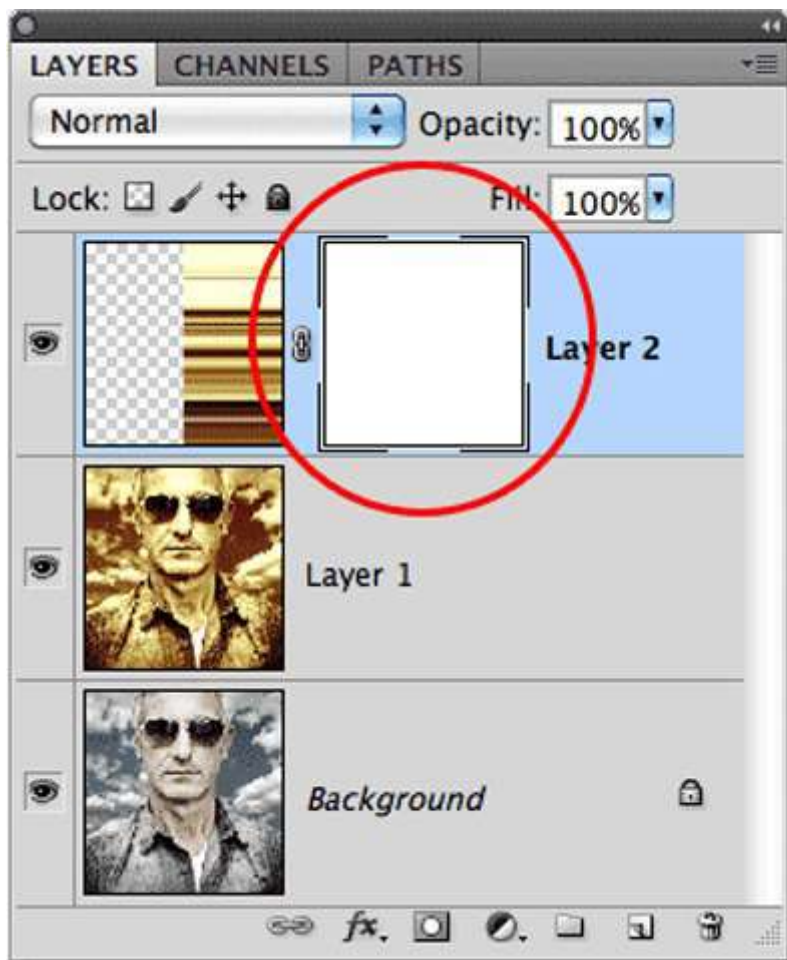
Các bạn có thể thấy sự khác biệt trong nửa bên phải của bức hình:



Tất cả những gì cần làm khi đã đến bước này là hòa trộn các đường kẻ mờ với bức ảnh bằng Layer Mask:



Chọn biểu tượng Layer Mask trong bảng điều khiển, các bạn sẽ thấy xuất hiện thêm 1 phần ngay bên phải của Layer 2, nghĩa là lớp che phủ đã được tạo:



Sau đó chọn **Brush Tool** từ thanh công cụ:



Thay đổi **Foreground Color** thành màu đen bằng cách nhấn nút D:



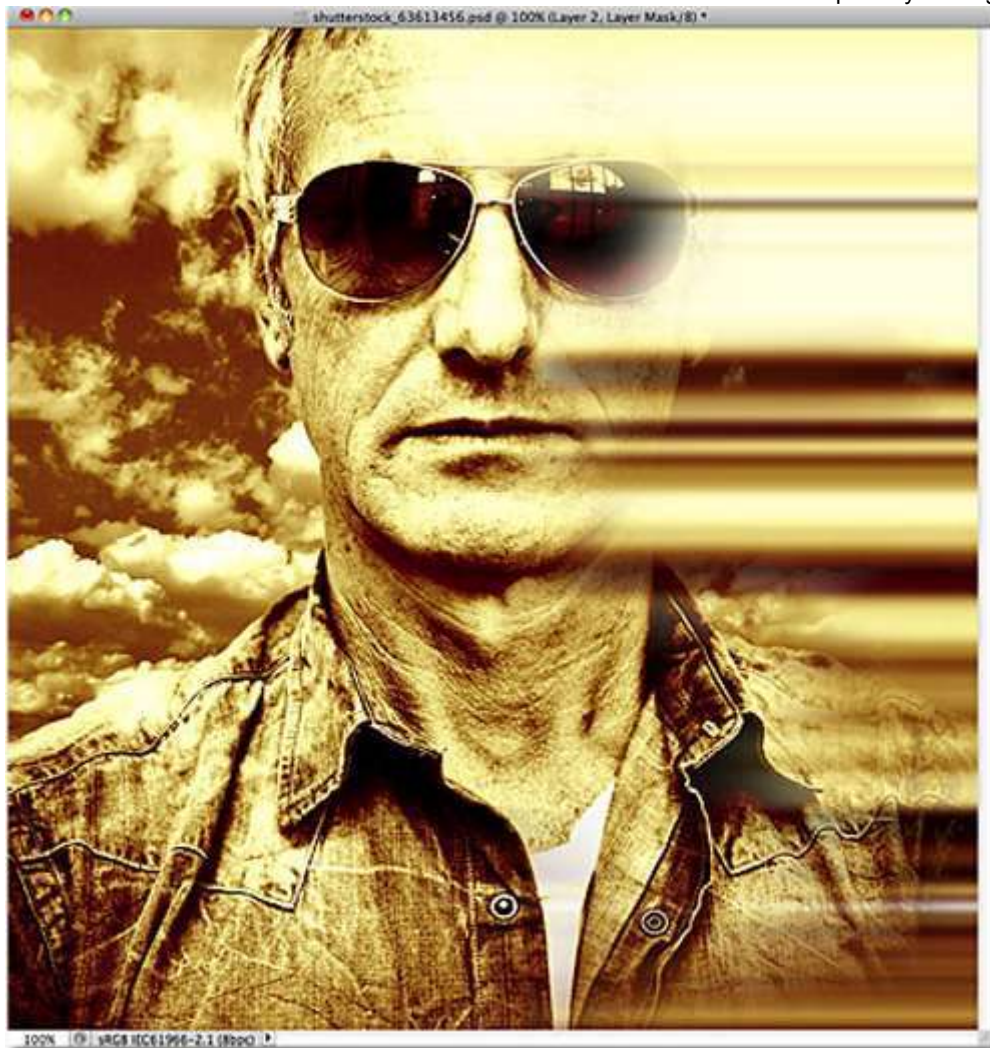
Sử dụng Brush thao tác lên phần nửa bên phải, mục đích của chúng ta là giảm độ mờ của phần này và làm nổi các chi tiết của bức ảnh gốc lên. Các bạn có thể thay đổi kích thước của Brush bằng phím [hoặc]. Dưới đây là ảnh sau khi sử dụng Brush tại bước này:



Nếu gặp phải lỗi trong khi thao tác, nhấn X để thay đổi màu **Foreground** và **Background** và thiết lập Foreground thành màu trắng. Tô lên phần ảnh bị lỗi để lấy lại màu gốc, sau đó nhấn X và tiếp tục với màu đen. Bên cạnh đó, các bạn có thể thay đổi thông số Opacity để tăng thêm hiệu ứng chuyển tiếp giữa phần di chuyển và bức ảnh:



Làm tiếp tục vài lần như vậy cho tới khi bạn cảm thấy thực sự hài lòng với kết quả, ví dụ như sản phẩm dưới đây:



Chúc các bạn thành công!

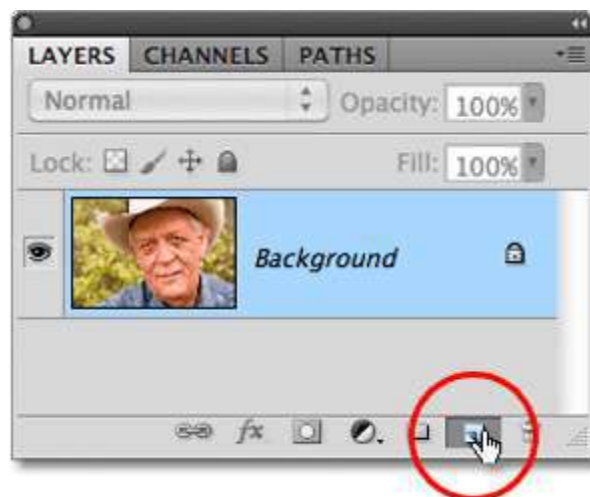
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 15: Xóa nếp nhăn bằng công cụ Healing Brush

Trong bài tiếp theo trong loạt bài viết hướng dẫn về Photoshop, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu và sử dụng Healing Brush – có thể coi đây là một trong những công cụ chỉnh sửa tốt nhất, đặc biệt đối với các đối tượng như làn da, khớp mắt... Chúng ta có thể biến những người 40, 50 hoặc 60 tuổi trở về khoảng thời gian trước đó, lấy lại vẻ tươi trẻ cho làn da.

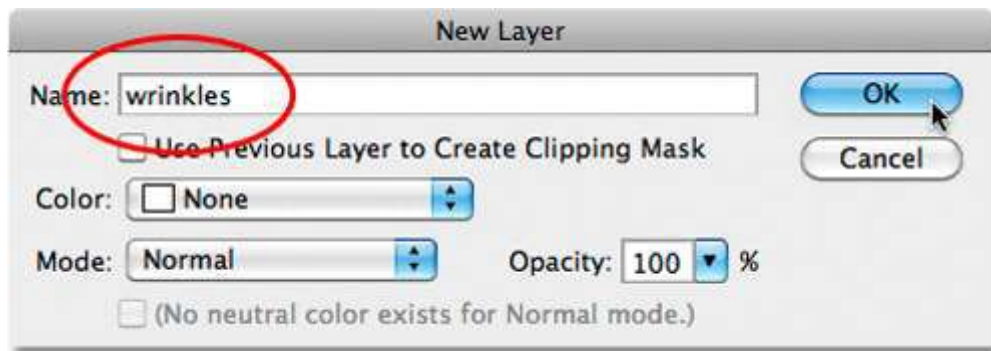


Ảnh mẫu

Trước tiên, chúng ta bắt đầu bằng việc thêm 1 lớp mới hoàn toàn ở bên trên Background.
Giữ **Alt** (Windows) hoặc **Option** (Mac) và nhấn vào biểu tượng New Layer trong bảng điều khiển:



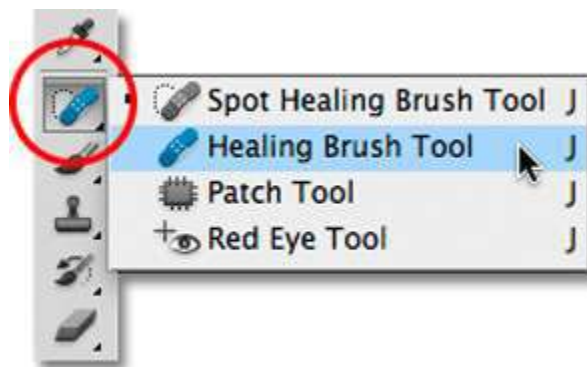
Cửa sổ *New Layer* hiển thị, đặt tên cho lớp mới này là **wrinkles** và nhấn OK:



Nhấn OK, và kể từ bước này trở đi, chúng ta sẽ chỉ thao tác trên Layer *wrinkles* này mà thôi:



Tiếp theo, chọn công cụ **Healing Brush** từ menu Tools:



Khá giống với **Spot Healing Brush**, công cụ **Healing Brush** được sử dụng dựa trên việc thay thế các cấu trúc cơ bản của những vùng màu nhất định. Ở chế độ mặc định, *Healing Brush* chỉ lựa chọn mẫu từ Layer đang sử dụng, nhưng có vẻ khá bất tiện nên chúng ta sẽ thay đổi mục lựa chọn Sample Mode từ Current Layer thành All Layers từ danh sách:



Bên cạnh đó, các bạn nhớ bỏ dấu check tại ô **Aligned**, theo kinh nghiệm thì khi sử dụng **Clone Stamp Tool** thì nên chọn mục **Aligned**, còn với Healing Brush thì không cần:



Về cơ bản, quá trình sử dụng Healing Brush diễn ra trong vòng 2 bước. Đầu tiên, chúng ta chọn phần ảnh đẹp, mịn để lấy mẫu, sau đó di chuyển sang phần cần thao tác để làm mịn. Điểm quan trọng ở đây là phải kết hợp sao cho khéo léo và phù hợp, vì phần diện tích trong khu vực khóe mắt là không nhiều và khác biệt với những phần còn lại trên khuôn mặt. Với những người trẻ tuổi, thì làn da quanh khóe mắt thường mịn và trải dài hơn, do vậy chúng ta chỉ cần áp dụng được quá trình này trên những người lớn tuổi hơn là đạt yêu cầu. Để chắc chắn hơn trong quá trình chọn lựa này, chúng ta hãy phóng to phần đuôi mắt và giữ phím **Alt** (Windows) hoặc **Option** (Mac) để biến con trỏ làm việc của Healing Brush thành biểu tượng như hình dưới đây:



Sau khi chọn được vùng da mẫu vừa ý, nhả nút **Alt** (Windows) hoặc **Option** (Mac), di chuyển *Healing Brush* tới phần "trẻ" nhất của khóe mắt. Các bạn hãy chú ý đến việc thay đổi kích thước của Brush bằng phím tắt [hoặc]. Trong quá trình này, chúng ta để ý thấy dấu + bé xuất hiện trên vùng lựa chọn mẫu di chuyển theo công cụ. Toàn bộ diện tích bên dưới biểu tượng này được sao chép chính xác khi bạn thao tác:



Khi nhả chuột, *Photoshop* sẽ thay thế những phần da nhăn nheo, cũ kỹ bằng phần da mịn, với màu sắc và độ sáng tương ứng. Như các bạn có thể thấy rằng, những nếp “chân chim” đã dần dần biến mất:



Để tránh việc sử dụng nhiều lần 1 vùng da mẫu cố định, các bạn hãy chọn lựa những phần khác nhau sau khi lấy mẫu. Vì nếu lấy mẫu liên tục như vậy thì hoàn toàn không có tác dụng gì cả, rõ ràng các phần da trên khuôn mặt đều khác nhau. Chúng ta cần nhanh tay và tinh mắt, nhấn phím **Alt** (Windows) hoặc **Option** (Mac) để chọn những vùng khác nhau tùy vào độ sâu của phần khóe mắt và số lượng phần da mẫu có thể sử dụng. Trong

những trường hợp đặc biệt, hãy lấy mẫu liên tục và liền nhau, còn nếu bạn gặp lỗi, nhấn **Ctrl + Z** (Windows) hoặc **Command + Z** (Mac), sau đó thực hiện lại.



Kết quả của chúng ta sau khi thực hiện quá trình trên

Khi đã “dọn dẹp” khu vực chạy dọc theo khóe mắt, chúng ta tiếp tục với phần bên trong. Lấy mẫu từ vùng da gần nhất, và thay thế dần dần các phần xung quanh:



Tiếp tục lặp lại như vậy, cho tới khi đường kẻ này gần biến mất:

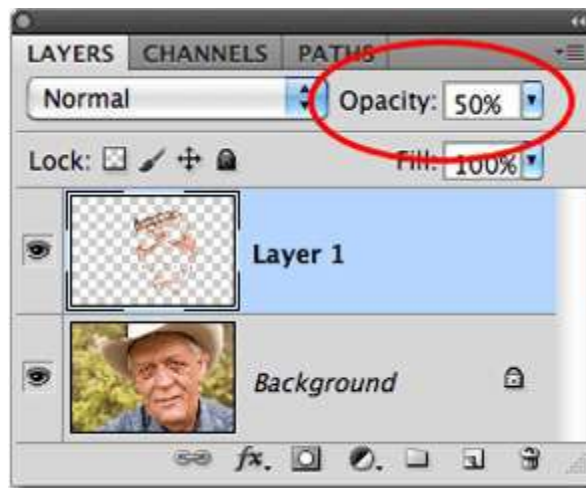




Quá trình này thường diễn ra khá lâu và phức tạp, đòi hỏi mọi người phải tỉ mỉ, kiên nhẫn và bình tĩnh. Đây là thành quả của chúng ta sau khi áp dụng phương pháp trên với cả 2 bên mắt:



Với kết quả như trên, có thể nói rằng chúng ta đã gần đến đích cuối cùng. Nhưng nếu xét về mặt tự nhiên, một người với độ tuổi như trên mà không có một nếp nhăn nào thì lại không hợp lý. Để khắc phục, chúng ta cần thay đổi lựa chọn **Opacity** của lớp mặt nạ, ví dụ ở đây, 50% là khoảng giá trị hợp lý với phần lớn các trường hợp:



Và đây là kết quả hoàn thiện của chúng ta:



Ngoài ra, các bạn có thể tham khảo thêm video hướng dẫn mẫu tại đây:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=DiAnL81jUKg

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 16: Xóa đối tượng bất kỳ khỏi bức ảnh

hông thường, bạn sẽ làm cách nào để xóa 1 đối tượng bất kỳ trong bức ảnh, quy trình thực hiện như thế nào? Trong phần tiếp theo của loạt bài hướng dẫn về Photoshop, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu và thực hành để làm việc này.

Những công cụ chính:



Thực chất, quá trình xóa bỏ những đối tượng trong ảnh không quá khó khăn và phức tạp, mục đích chính là che bớt đi những chi tiết không cần thiết, ví dụ như ở đây chúng ta sẽ xóa bỏ hình ảnh người đàn ông hút thuốc và giữ lại cô gái. Những công cụ không thể thiếu trong quá trình này bao gồm:

- Clone Stamp và Pattern Stamp
- Eraser và Brush
- Pen, Quick Selection, Lasso và Crop

Để thực hiện, các bạn hãy theo dõi thật kỹ video hướng dẫn mẫu sau đây:

http://www.youtube.com/watch?v=xcwlu3cP3W8&feature=player_embedded

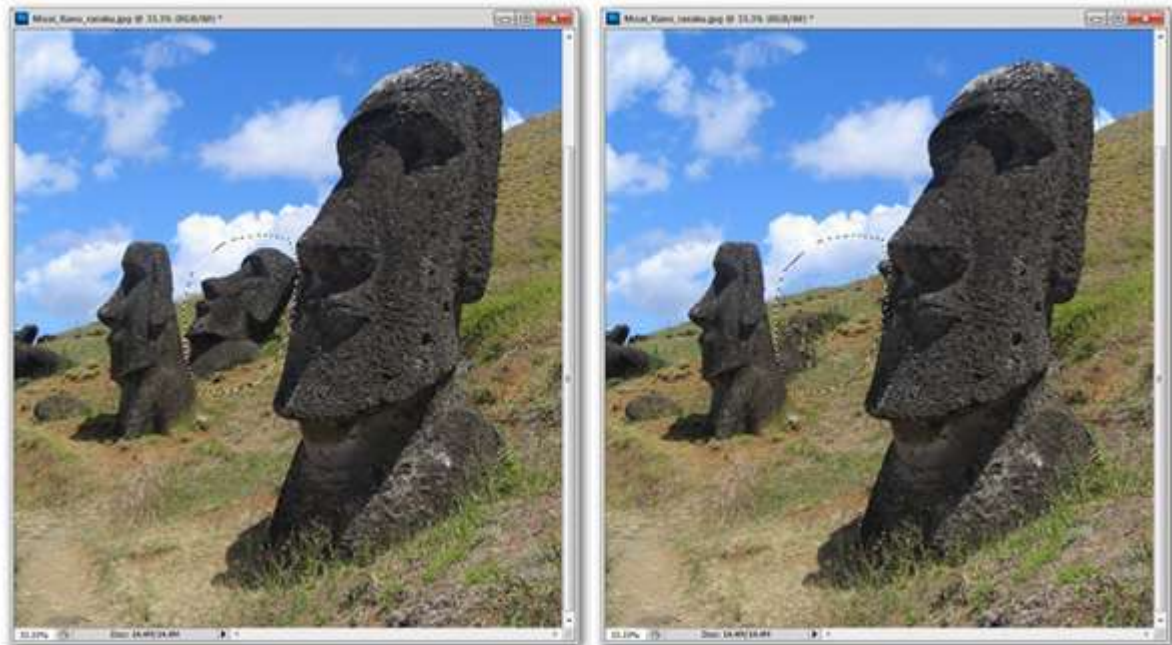
Chúng ta có thể dễ dàng nhận ra công cụ Clone Stamp được dùng để lấy mẫu từ các phần diện tích ảnh nền xung quanh, chỉ cần chú ý đến những công đoạn mẫu chốt sau đây:

- Nhấn phím S để chọn công cụ Clone nhanh chóng từ Tools Panel.
- Luôn luôn tạo 1 bản sao lưu của Background Layer trước khi chỉnh sửa nhiều chi tiết (kích chuột phải vào Layer và chọn Duplicate).
- Nhấn Alt với công cụ Clone Tool, nhấn vào bất kỳ phần nào trên bức ảnh để lấy mẫu.
- Khi đang tiến hành lấy mẫu, hoạt động của con trỏ chuột luôn ở trạng thái Aligned.



- Tắt hoặc bỏ chế độ Aligned tại  trên thanh công cụ.
- Thay đổi kích thước của công cụ bằng cách nhấn chuột phải (như trong video hướng dẫn).
- Sử dụng *Lasso Tool* để copy và paste các phần hình ảnh khá tương đương với nhau.

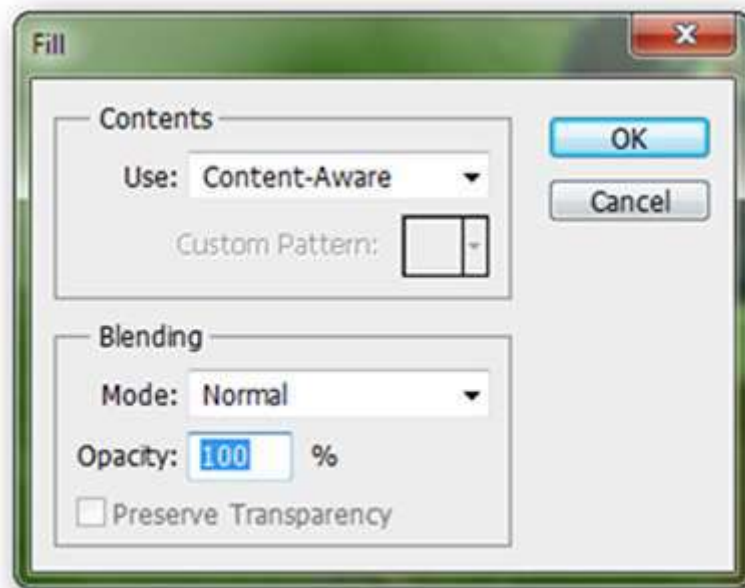
Tính năng Content-Aware Fill trong Photoshop:



Một tính năng khác nữa của Photoshop CS5 được đề cập đến ở đây là **Content-Aware Fill**. Đối với nhiều người thì đây có thể coi là công cụ tuyệt vời để xóa bỏ những đối tượng không cần thiết trong bức ảnh. Trước tiên, dùng Lasso (hoặc nhấn phím L) và chọn vùng đối tượng cần thao tác:



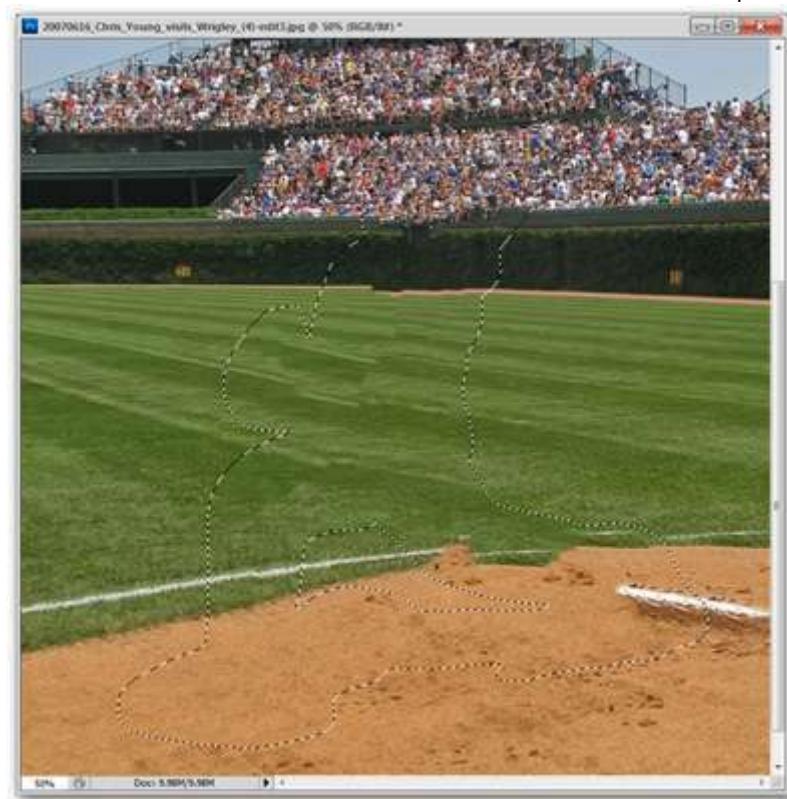
Chọn menu *Edit > Fill > Content-Aware*:



Đối với những đối tượng đơn giản thì Content-Aware mang lại hiệu quả đến bất ngờ, nhưng bên cạnh đó, tính năng này vẫn còn một số hạn chế nhất định. Ví dụ như sau đây:



Các bạn hãy nhớ rằng, *Content Aware Fill* không hoạt động 1 mình, mà cần phải được kết hợp với 1 số thao tác khác. Như bức hình trên, chi tiết chính cần loại bỏ là hình ảnh của cầu thủ đang ném bóng, đi kèm theo đó là rất nhiều đường viền cỏ. Khi áp dụng *Content Aware* theo cách như trên thì chúng ta sẽ nhận được kết quả như sau:



Dễ dàng nhận ra rằng, khi xử lý với những hình ảnh có nền khá đơn giản, ít thành phần và màu sắc, Content Aware sẽ mang lại hiệu quả tốt hơn. Còn trong trường hợp ngược lại, công cụ sẽ làm lẫn lộn giữa những chi tiết nhỏ xung quanh.

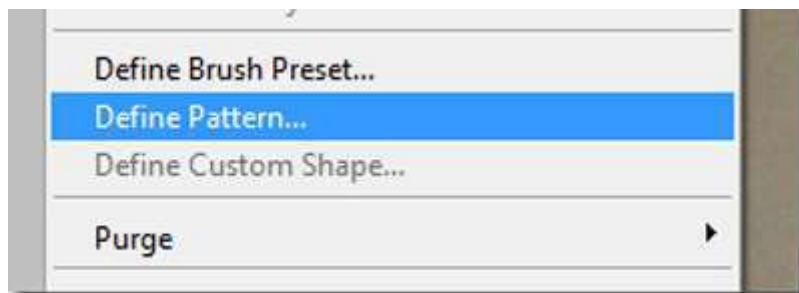
Hoàn thiện bức ảnh với công cụ Pattern Stamp:



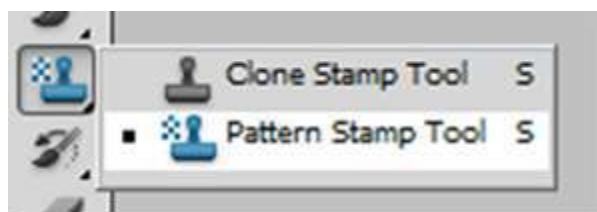
Quay lại với bài làm mẫu của chúng ta, ở công đoạn trước, chúng ta đã xóa bỏ được phần hình ảnh của người đàn ông, nhưng dễ dàng nhận ra những vết tích để lại trên phần ảnh vừa xóa. Chọn công cụ Marquee Tool (hoặc nhấn M) và chọn 1 phần mẫu bất kỳ:



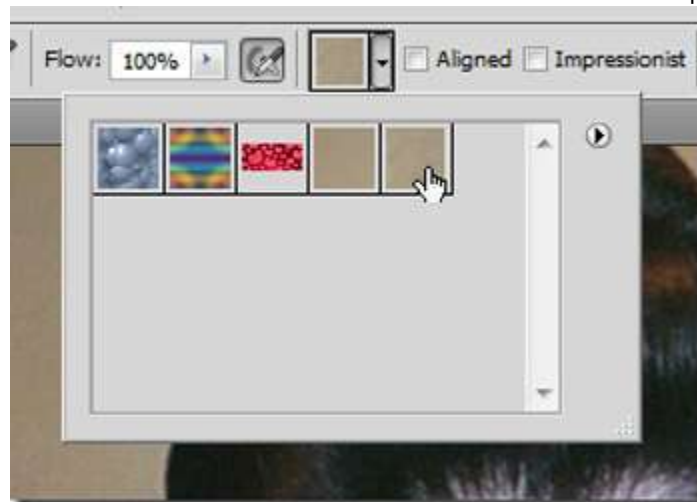
Sau đó, chọn menu *Edit > Define Pattern* để tạo mới 1 Pattern từ vùng lựa chọn và nhấn OK:



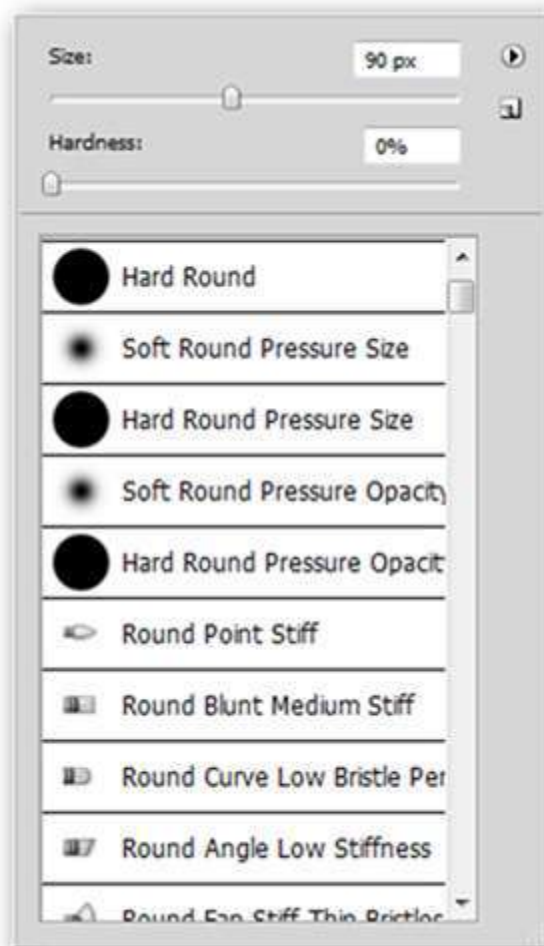
Tiếp theo, chọn công cụ *Pattern Stamp Tool*:



Trong phần Options Panel, các bạn tìm đúng mẫu Pattern mới:



Nhấn chuột phải trên bức ảnh để điều chỉnh kích cỡ, bao gồm Size và Hardness:



Sau đó, thao tác trên phần ảnh nền tại vị trí của người đàn ông để lại sao cho thật mịn màng và tự nhiên. Khi kết hợp thành thực các công cụ và thao tác như đã trình bày ở trên, chúng ta sẽ thu được kết quả hoàn thiện như sau:



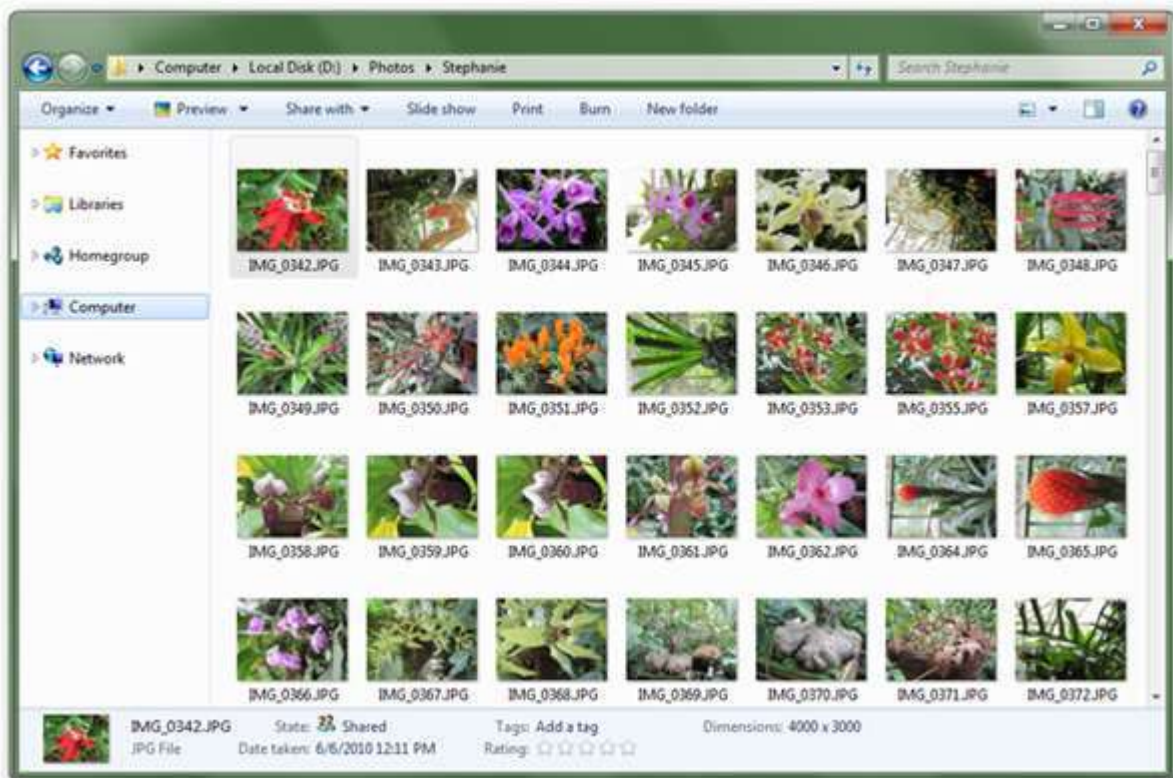
Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 17: Xử lý ảnh hàng loạt với Photoshop Actions

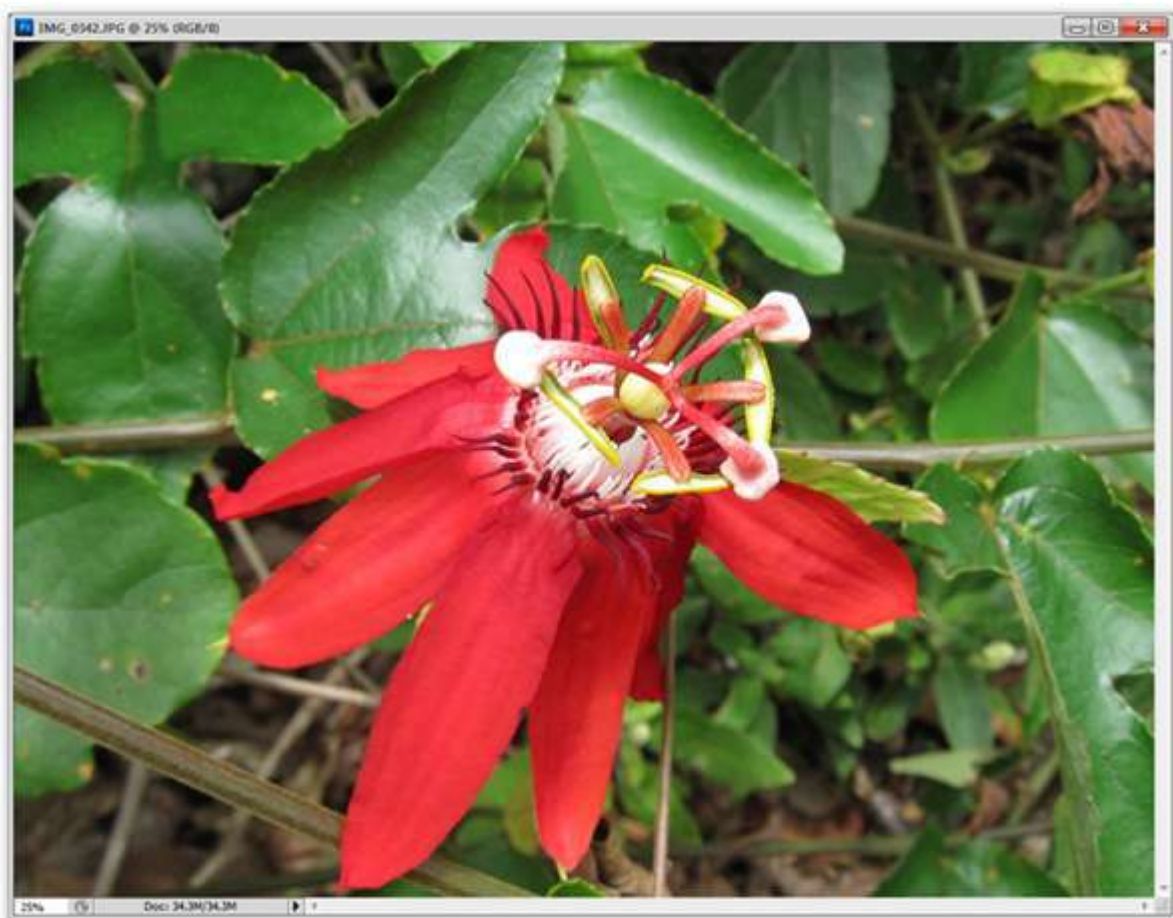
Bạn sẽ làm gì nếu phải xử lý hàng chục, hàng trăm, thậm chí hàng ngàn bức ảnh với yêu cầu trong 1 khoảng thời gian ngắn? Đó sẽ là vấn đề khó khăn và phức tạp đối với nhiều người, nhưng bạn sẽ không cần phải tốn nhiều thời gian vì trong bài viết sau đây, chúng tôi sẽ trình bày và hướng dẫn về tính năng hỗ trợ vô cùng tuyệt vời, đó là *Photoshop Action*.

>>> [Resize ảnh nhanh chóng với Action của Photoshop](#)

Hiểu theo cách đơn giản, Photoshop Actions là quá trình lập 1 thao tác nhất định trên nhiều đối tượng. Mỗi khi bạn dùng công cụ, thay đổi màu sắc, kích thước Brush... tất cả những hành động này đều được ghi lại và áp dụng trên bất kỳ file nào sau đó. Nhưng tất cả chỉ thực sự hoàn hảo nếu bạn thao tác chuẩn xác trong khâu làm mẫu ban đầu, còn nếu mắc lỗi thì bạn sẽ mất nhiều thời gian hơn so với cách làm thủ công ban đầu:

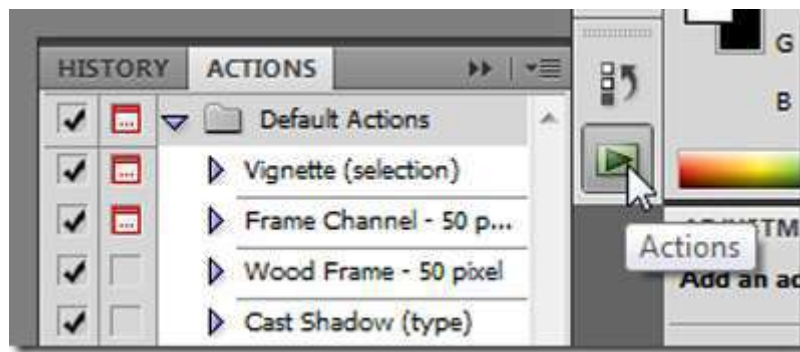


Trong bài thử nghiệm này, chúng ta sẽ tiến hành làm mẫu trên bức ảnh sau:

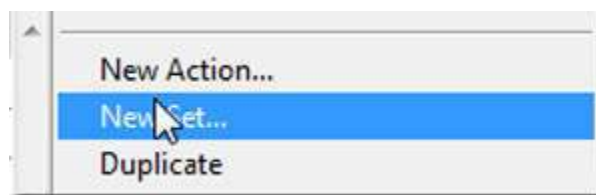


Tạo Action mới:

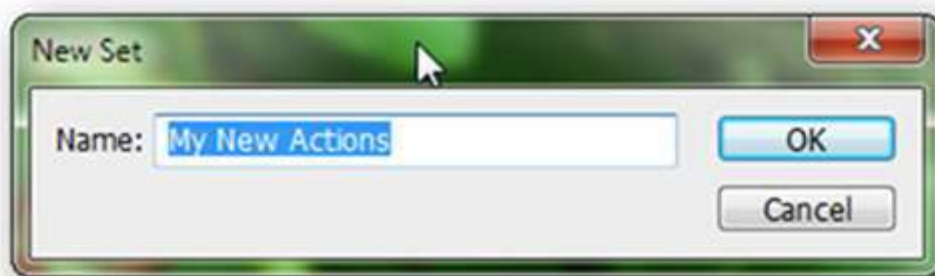
Actions là thành phần mặc định của Photoshop Essentials trong phiên bản CS5. Nếu bạn không tìm thấy mục này trong phần History, hãy nhấn **Window > Actions** hoặc sử dụng phím tắt **Alt + F9**:



Chọn biểu tượng  trong *Actions Panel* và *New Set* để tạo action của riêng bạn:



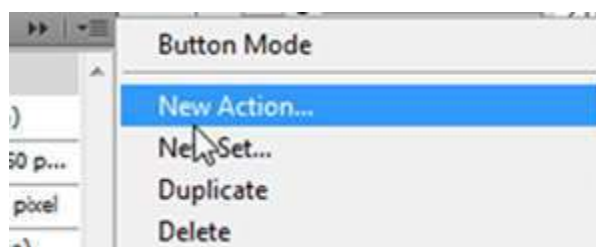
Đặt tên và nhấn OK:



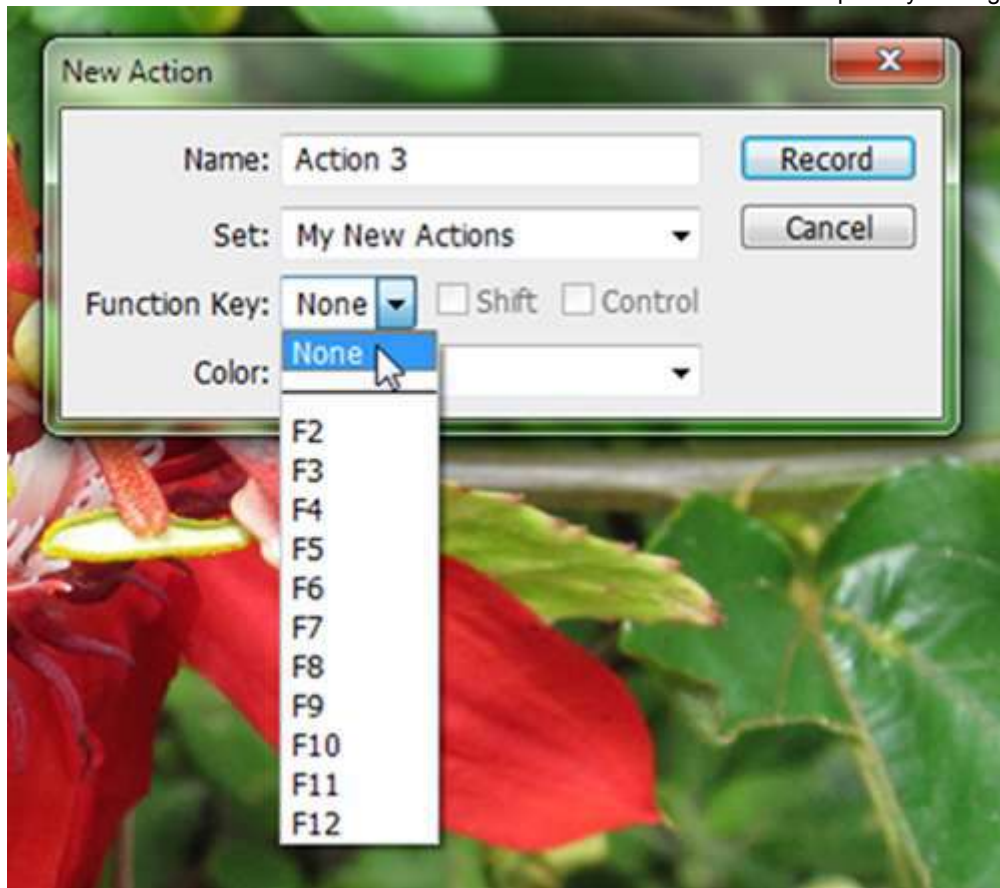
Xem lại trong bảng điều khiển Panel, bạn sẽ thấy tổ hợp các action xuất hiện trong danh sách:



Nhấn  để tạo *New Action*:



Lưu ý rằng bạn có thể sử dụng phím tắt đối với từng hành động tương ứng, và Photoshop cho phép người dùng gán các phím cụ thể từ F2 đến F12:



Mỗi khi tạo mới 1 action nào đó, Photoshop sẽ tự động bắt đầu ghi lại toàn bộ thao tác của bạn, không tính khoảng thời gian chờ giữa các bước:



Ghi nhớ thao tác làm mẫu:



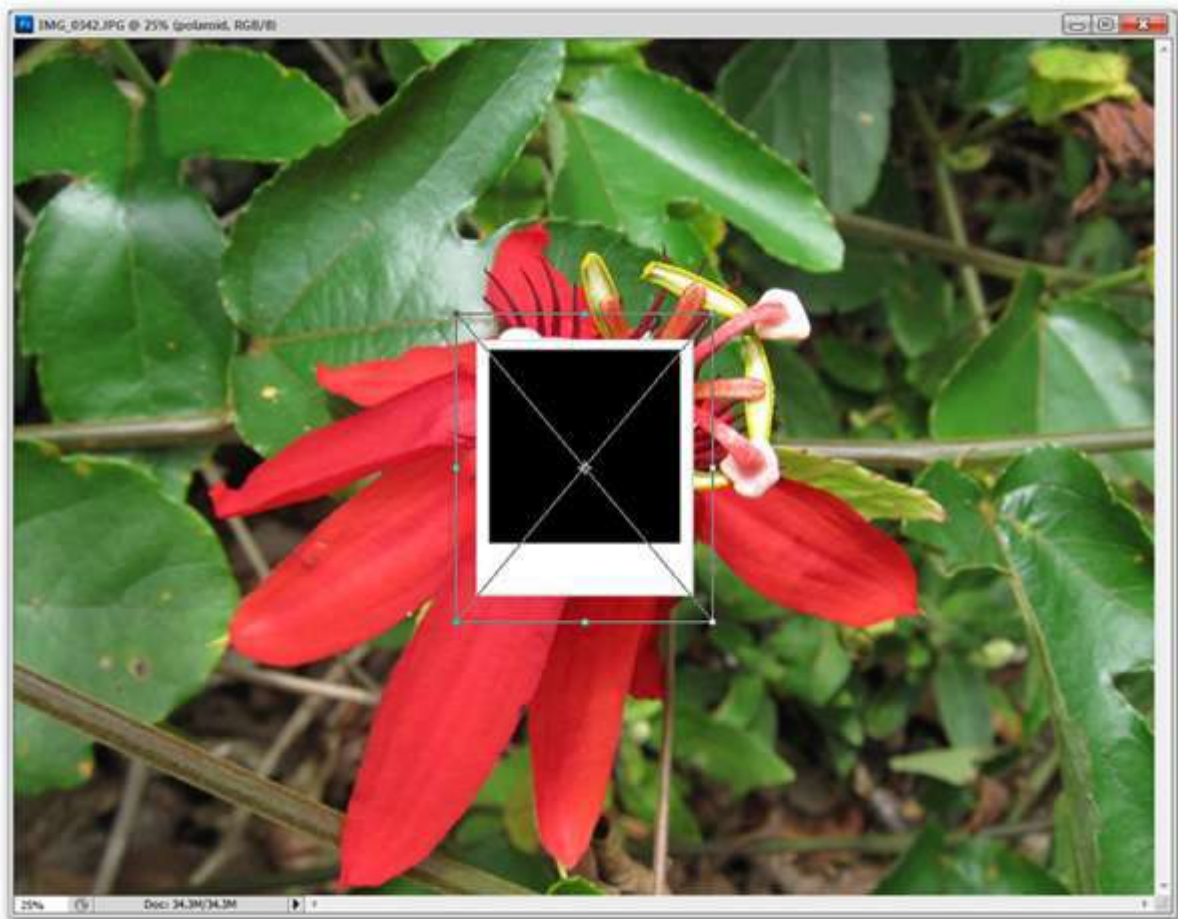
Sau khi mở ảnh mẫu, hãy bắt đầu quá trình làm mẫu bằng cách nhấn nút có biểu tượng như dưới:



Sử dụng lệnh File > Place để chèn ảnh mẫu dành cho Actions. Photoshop có thể áp dụng quá trình làm mẫu này đối với nhiều ảnh, nhưng nếu chưa thành thạo thì rất có thể người sử dụng sẽ gặp lỗi. Do vậy, hãy thật cẩn thận trong quá trình này:



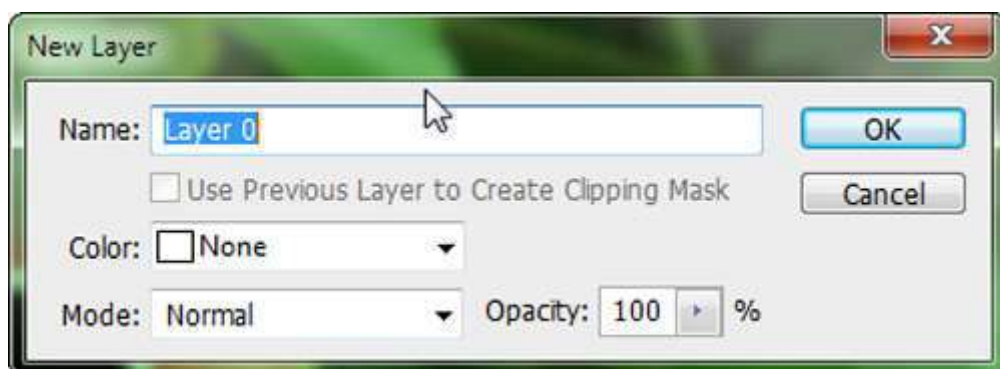
Khi đã đặt khung hình theo tiêu chuẩn vào ảnh mẫu, nhấn Enter để chọn:



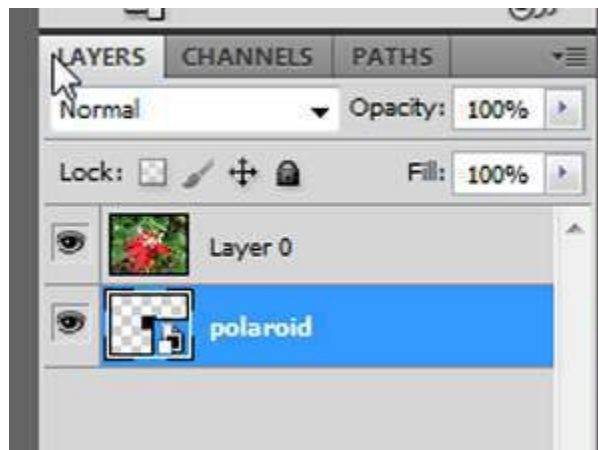
Chọn *Background Layer* trong bảng điều khiển và kích đúp vào lớp này:



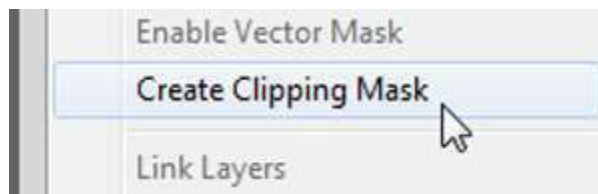
Sau đó, 1 lớp mới sẽ được tạo, nhấn OK:



Di chuyển lớp *polaroid* xuống phía dưới Layer 0:



Kích chuột phải vào Layer 0 và chọn *Create Clipping Mask*:



File ảnh JPG sẽ được cắt theo tỉ lệ của khung hình mẫu. Trong khi thực hiện các thao tác trên, Photoshop sẽ ghi lại toàn bộ hoạt động, di chuyển của con trỏ, sử dụng Brush, thay đổi màu sắc... chính xác đến từng tọa độ:



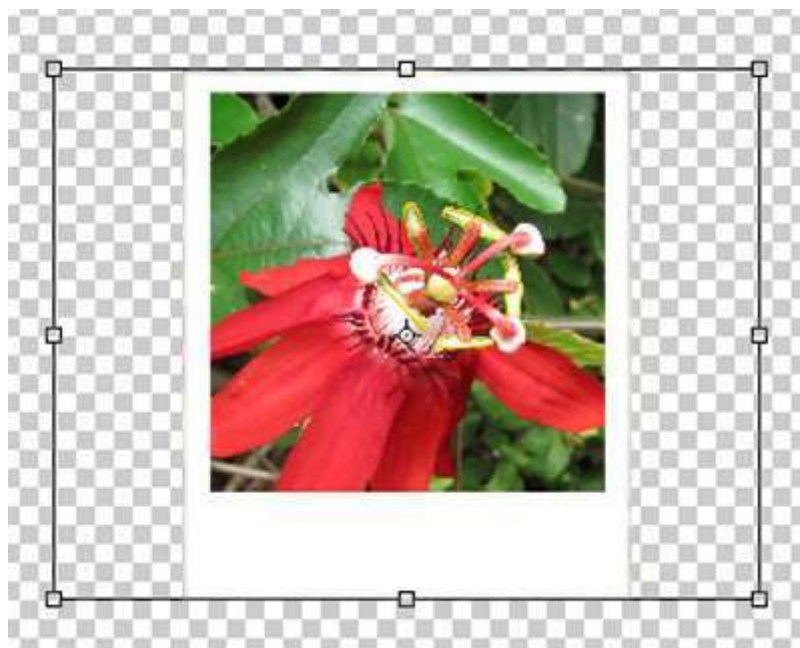
Lựa chọn để thay đổi Layer về chế độ **Screen**. Quá trình này sẽ làm cho bức ảnh biến mất khi di chuyển sang phần trắng của lớp polaroid:



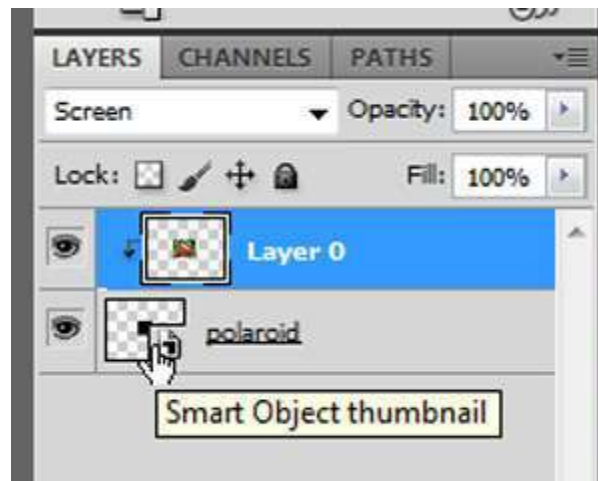
Khi vẫn đang chọn Layer 0, các bạn chọn **Edit > Transform > Scale**, có thể dùng chuột để thay đổi kích thước Layer 0, nhưng Actions hoạt động tốt hơn nhiều với thông số kỹ thuật cụ thể. Thay đổi Width và Height theo tỉ lệ, ví dụ ở đây chúng tôi chuyển về giá trị 30%:



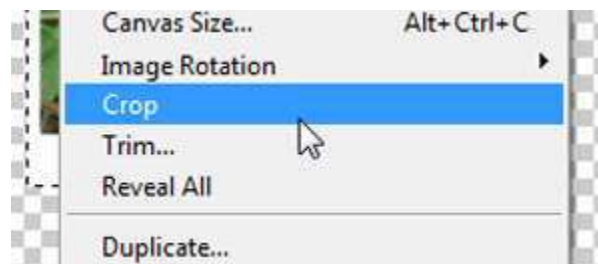
Sau khi thay đổi kích thước và vị trí tương ứng, nhấn Enter để áp dụng:



Sau đó, giữ Ctrl và chọn Layer polaroid để tạo vùng chọn xung quanh lớp đó:



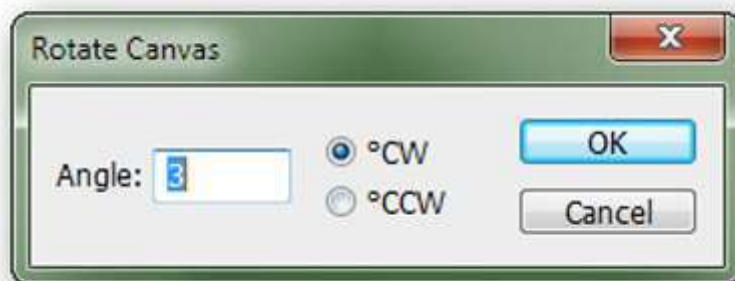
Chọn tiếp **Image > Crop**:



Và cắt bỏ những phần thừa không cần thiết bên ngoài:



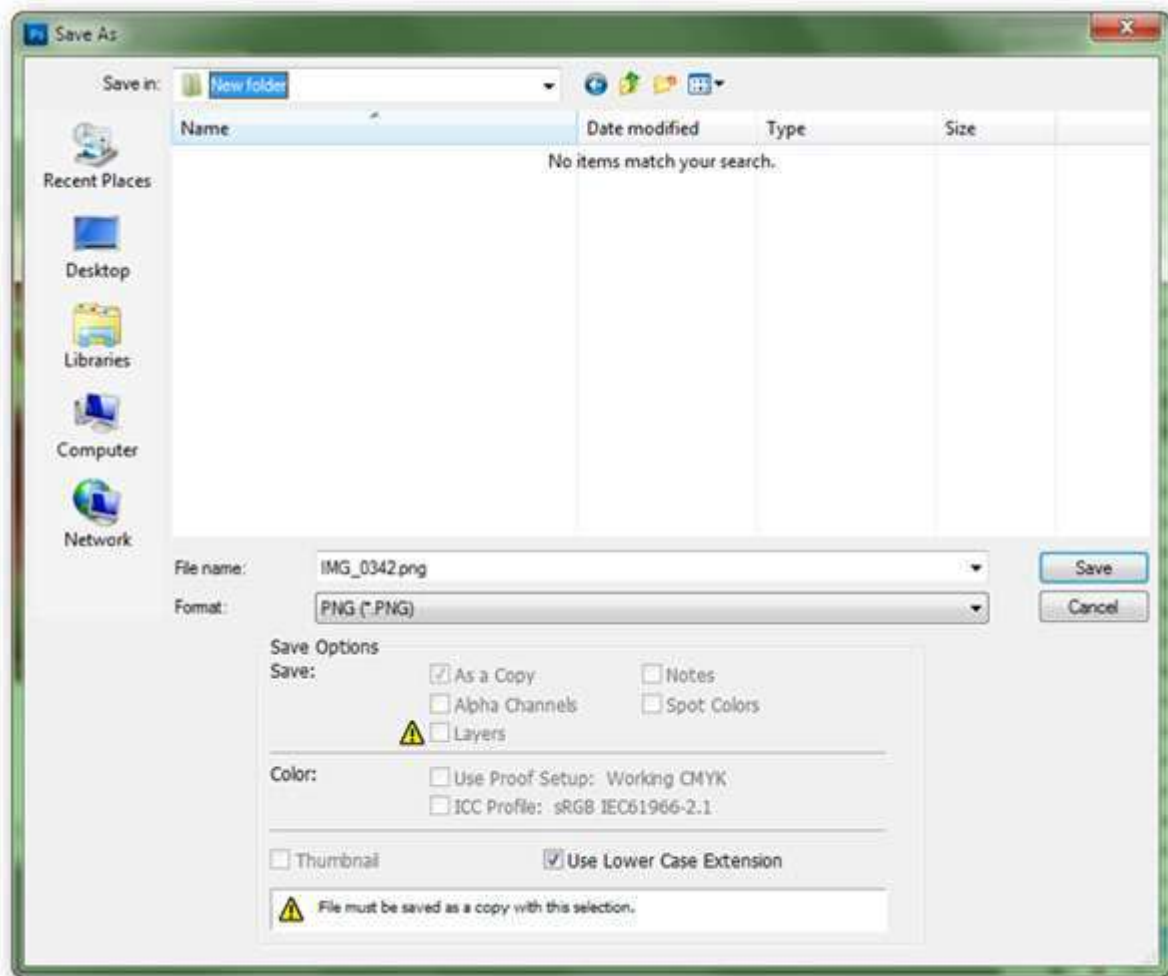
Để tạo thêm 1 chút lạ mắt, chúng tôi sẽ xoay bức ảnh theo 1 góc nhất định bằng mục **Image > Image Rotation > Arbitrary**:



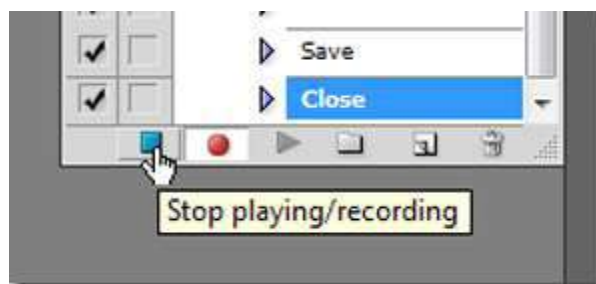
Dưới đây là kết quả sau khi xoay bức ảnh 3 độ:



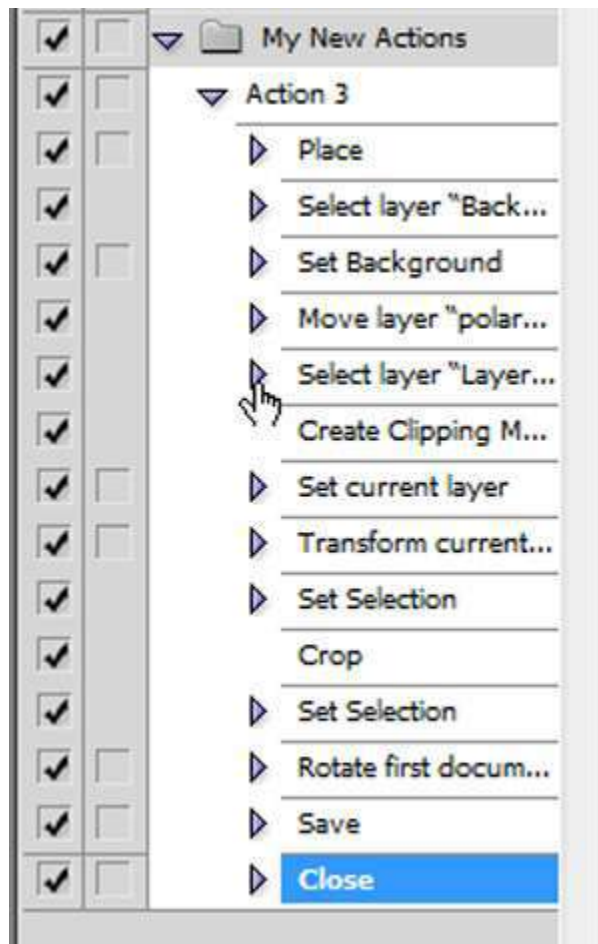
Sau đó, chúng ta sẽ lưu file ảnh kết quả vào 1 thư mục nào đó:



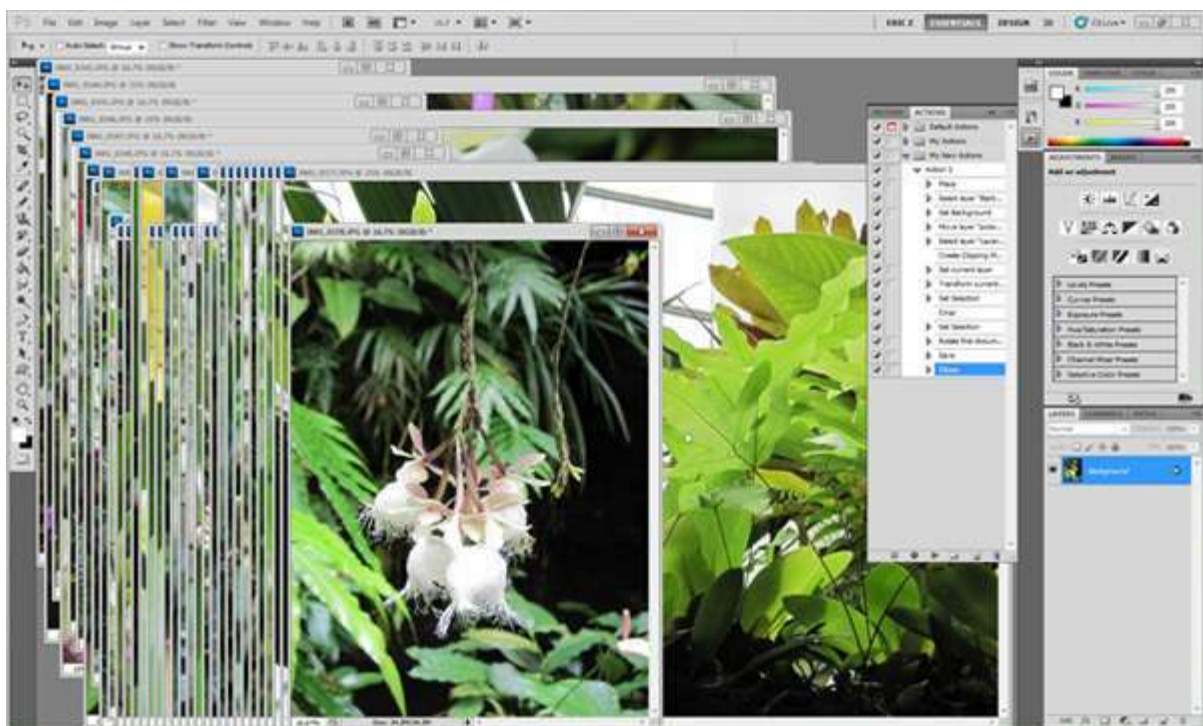
Lưu ý rằng Photoshop vẫn ghi lại toàn bộ các thao tác của bạn từ trước. Nhưng khi đến bước đặt tên này, bắt buộc bạn phải thay đổi tên file, còn nếu giữ nguyên thì Photoshop sẽ chỉ lưu thành 1 file có tên duy nhất. Sau đó, đóng file ảnh mẫu này lại và nhấn nút Stop tại bảng điều khiển Actions:



Toàn bộ các thao tác được ghi lại và liệt kê cụ thể tại đây:



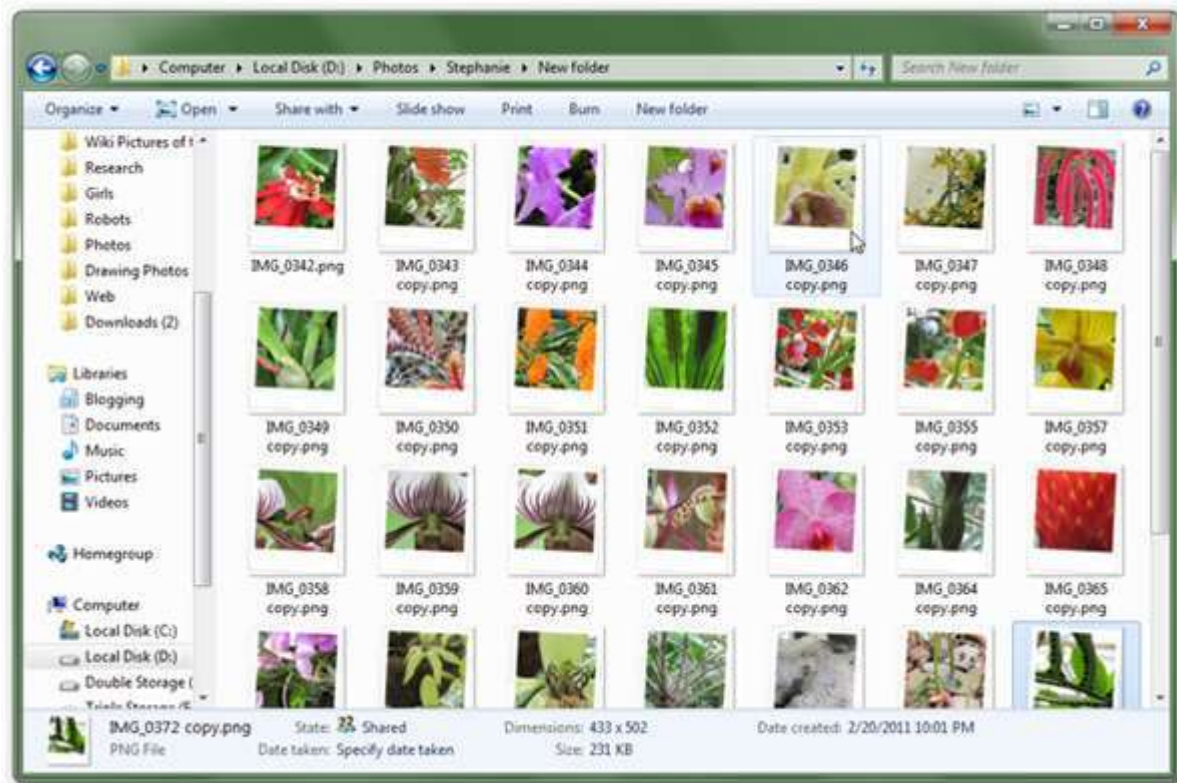
Chỉnh sửa hàng loạt ảnh với Action vừa tạo:



Đây là phần thú vị của quá trình này sau khi tạo thành công Action, tất cả những gì cần làm tại đây là mở tất cả những bức ảnh cần chỉnh sửa và nhấn nút Play selection như hình dưới:



Và chờ đợi, kết quả đạt được của chúng ta như sau:



Quá trình này chỉ thực sự rắc rối và khó hiểu ở bước làm mẫu, nhưng chỉ cần tập trung và cẩn thận, các bạn đã có thêm 1 kỹ năng khá toàn diện và hiệu quả khi phải đối mặt với số lượng ảnh không nhỏ cần xử lý. Chúc các bạn thành công!

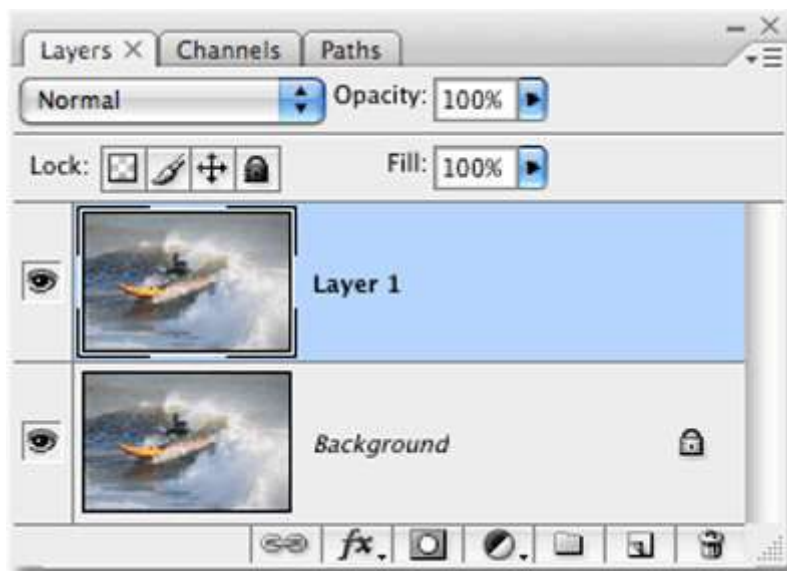
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 18: Tạo hiệu ứng ảnh lồng nhau

Trong phần tiếp theo của loạt bài hướng dẫn về Photoshop, chúng tôi sẽ trình bày 1 số bước cơ bản để tạo hiệu ứng ảnh lồng nhau. Mục đích chính của chúng ta là hướng sự tập trung của người xem vào đối tượng chính, sau khi được chỉnh sửa sẽ nằm gọn bên trong 1 khung ảnh khác.

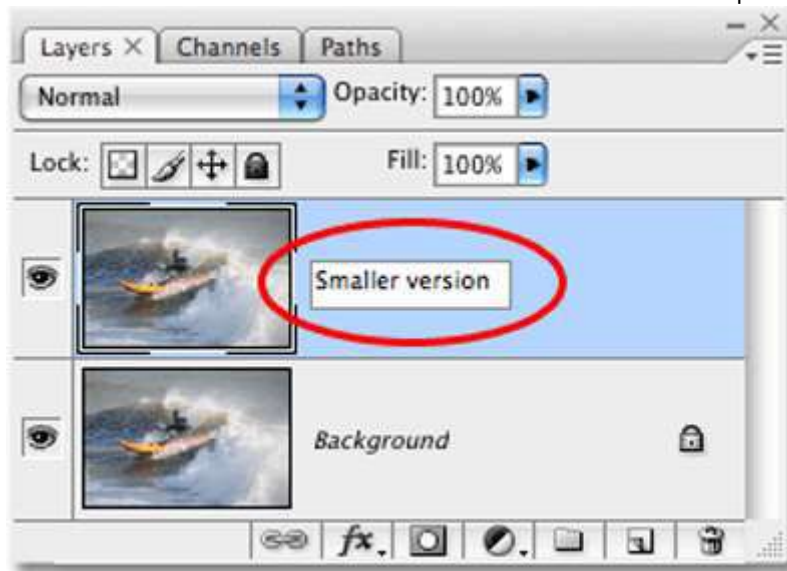


Ảnh mẫu được sử dụng trong bài viết này

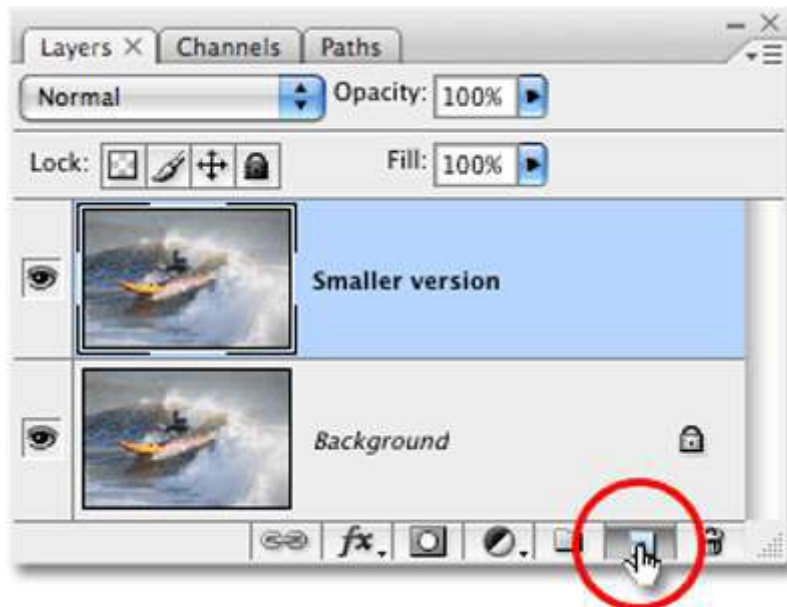
Trước tiên, chúng ta sẽ nhân đôi lớp ảnh gốc bằng chức năng **Duplicate Layer** hoặc sử dụng phím tắt **Ctrl + J (Windows)** hoặc **Command + J (Mac)**, sau đó chương trình sẽ tự đổi tên lớp mới thành **Layer 1**:



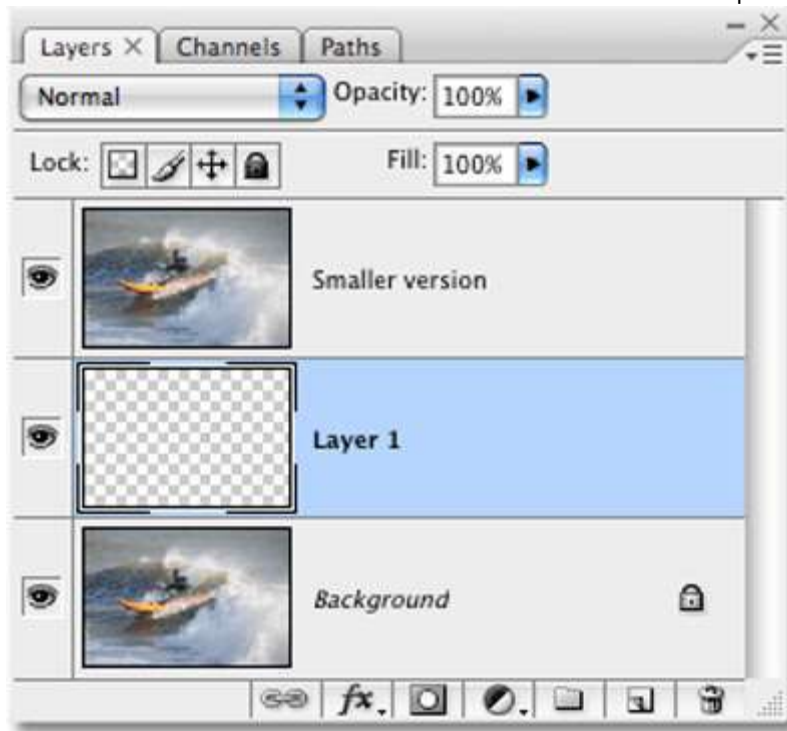
Và để dễ phân biệt và xử lý trong các bước sau, các bạn nên đổi tên các lớp khác nhau. Ở đây, chúng tôi sẽ đổi Layer 1 thành *Smaller version*:



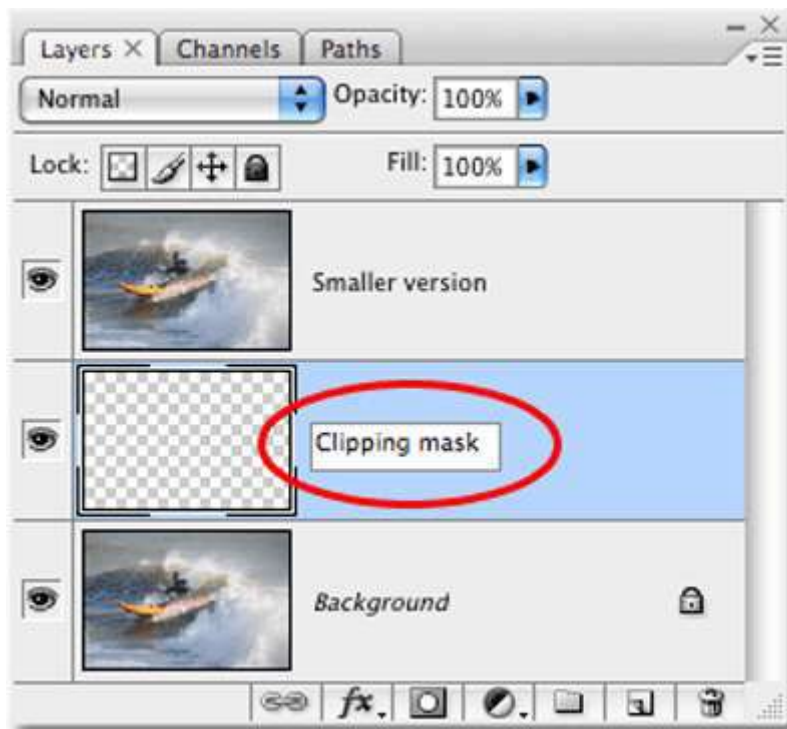
Tiếp theo, chúng ta cần phải tạo thêm 1 lớp mới bên dưới *Smaller version*. Chọn *Smaller version*, giữ phím **Ctrl** (Windows) hoặc **Command** (Mac) và chọn biểu tượng **New Layer** ở phía cuối bảng điều khiển:



Và Photoshop sẽ tạo mới 1 Layer nằm giữa 2 Layer có sẵn:



Tương tự như trên, chúng ta sẽ tiến hành đổi tên để dễ phân biệt với các lớp khác, ở đây là *Clipping mask*:



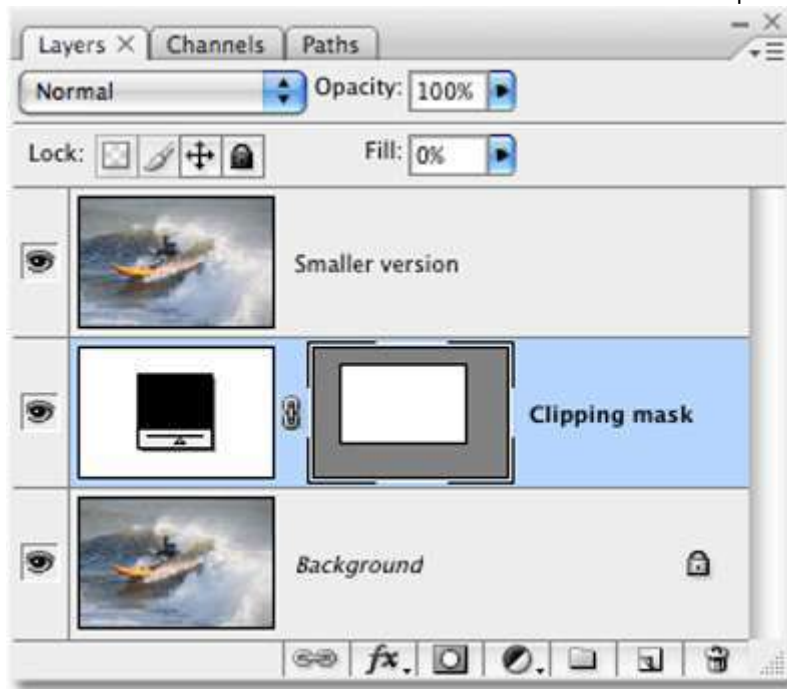
Từ giờ trở đi, chúng ta chủ yếu thao tác trên Layer mới này. Tiếp theo, các bạn chọn công cụ **Rectangle** hoặc nhấn phím **U**:



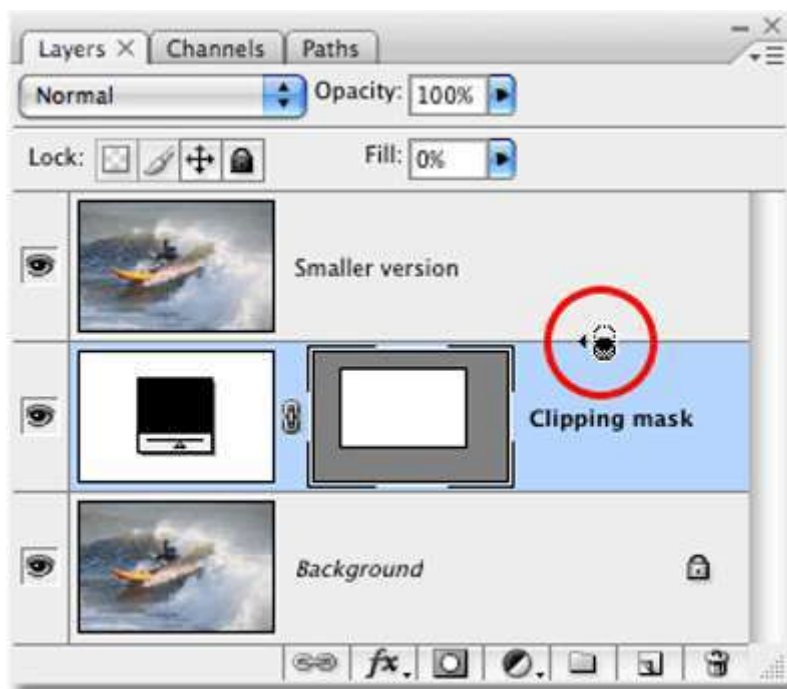
Dùng công cụ này và vẽ 1 hình tứ giác xung quanh đối tượng chính:



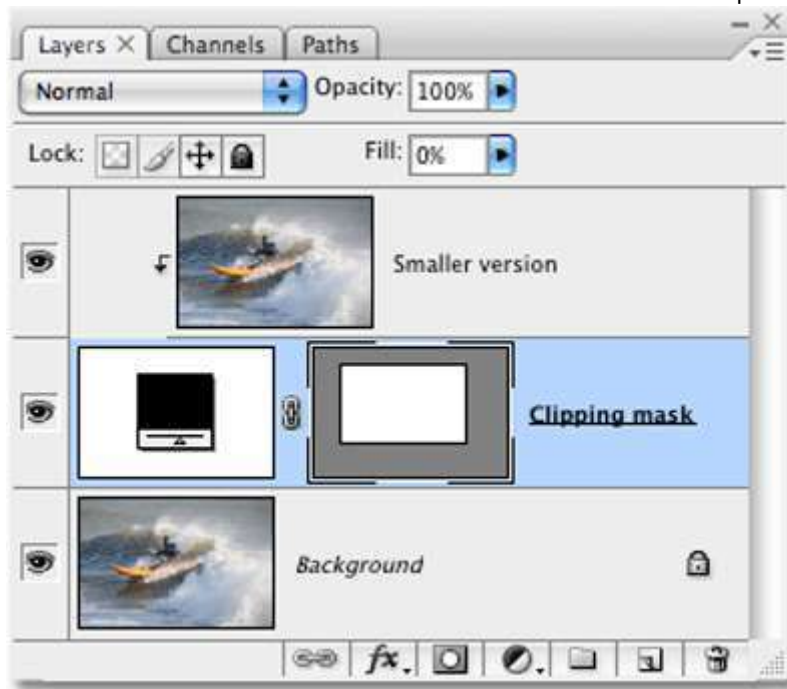
Sau đó, các bạn sẽ thấy lớp *Clipping mask* từ 1 Layer bình thường đã trở thành *Layer vector shape*:



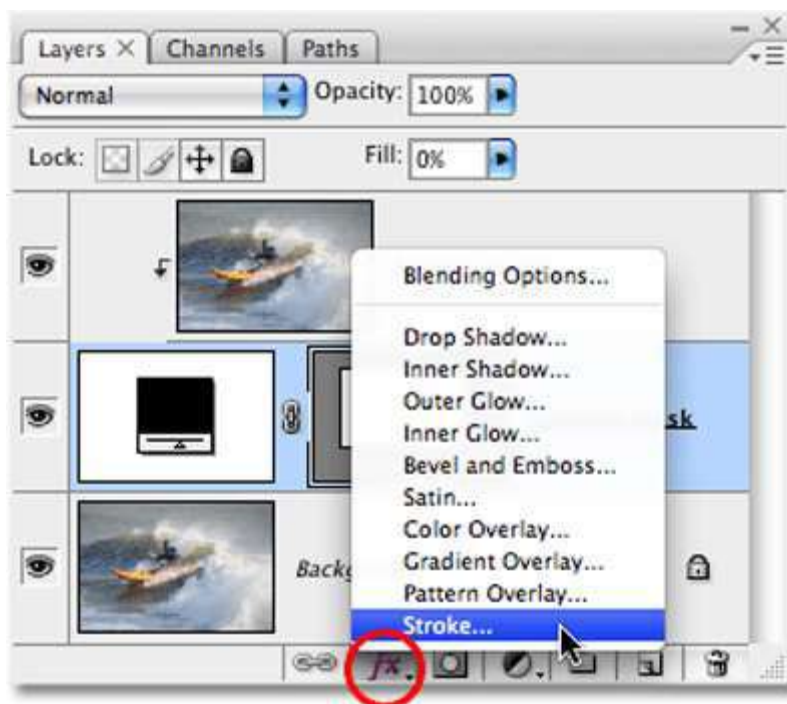
Tiếp theo, nhấn phím **Alt (Windows)** hoặc **Option (Mac)** và di chuyển đường kẻ giữa 2 lớp *Smaller version* và *Clipping mask*, cho tới khi biểu tượng của con trỏ chuyển thành hình tròn như sau:



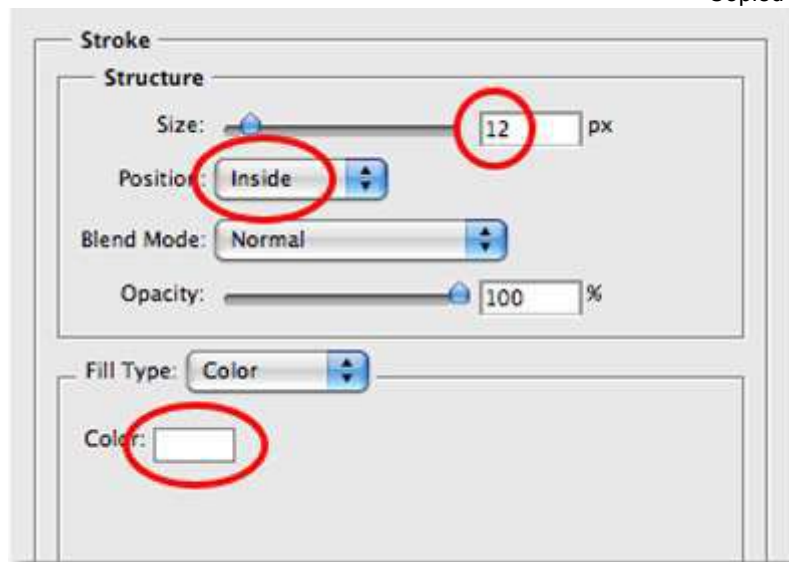
Trông có vẻ như chưa có gì khác với bức ảnh của chúng ta, nhưng trong bảng điều khiển, các bạn có thể thấy lớp *Smaller version* đã lùi 1 ít vào bên phải, nghĩa là nó đang được cắt bằng lớp *vector shape* ở ngay bên dưới:



Vẫn tại lớp *Clipping Mask* này, các bạn nhấn biểu tượng *Layer Styles* ở bên dưới và chọn **Stroke**:



Cửa sổ *Layer Style* hiển thị, các bạn thay đổi thông số thiết lập theo hình sau:



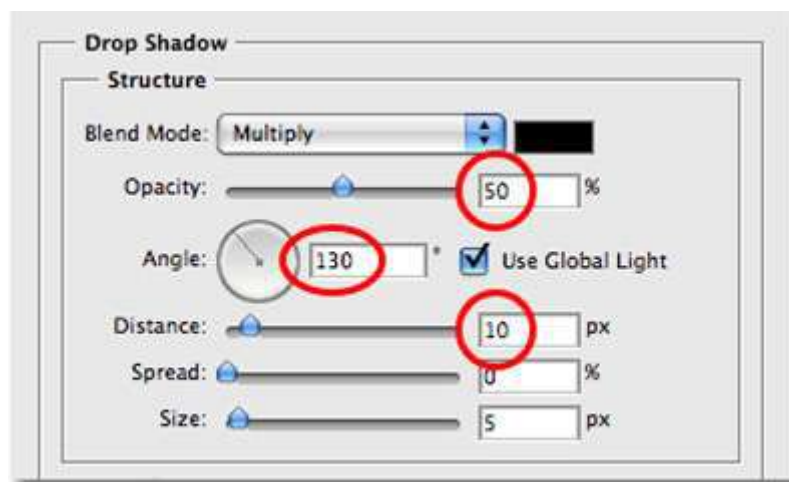
Ở đây có 3 lựa chọn được đánh dấu đỏ, đầu tiên là mục **Stroke Size** – có tác dụng tạo đường viền với kích cỡ như vậy bao quanh vùng lựa chọn. Tiếp theo là **Position** – chuyển thành **Inside** để những hiệu ứng xuất hiện phía bên trong đường viền, thay đổi **Color** thành white để đổ màu vào khoảng trống của đường viền:



Cũng trong bảng điều khiển Layer Style này, hãy chọn mục **Drop Shadow** – lưu ý rằng chỉ nhấn vào dòng chữ **Drop Shadow**, không đánh dấu vào ô check box bên cạnh.



Việc này sẽ thay đổi lựa chọn giữa của hộp thoại Layer Style từ **Stroke** thành **Drop Shadow**. Tiếp tục, các bạn thiết lập **Opacity** trong khoảng 50%, **Angle** thành 130° và **Distance** - 10 pixels:



Tiếp theo, các bạn có thể cân nhắc việc sử dụng **Free Transform** để xoay góc hoặc thay đổi kích thước của đường viền xung quanh nếu muốn. Nhấn phím tắt **Ctrl + T (Windows)** hoặc **Command + T (Mac)** để bắt đầu, nhấn và giữ nút **Shift** trong khi thao tác để giữ nguyên tỉ lệ của khung hình:



Khi cảm thấy vừa ý, nhấn **Enter (Windows)** hoặc **Return (Mac)** để áp dụng thay đổi của quá trình này. Nếu tìm được góc xoay hợp lý với khung cảnh xung quanh, bức ảnh sẽ trở nên sống động hơn rất nhiều. Tiếp theo là công đoạn phức tạp, sử dụng công cụ **Eyedropper** để lấy màu trong vùng ảnh nhỏ:



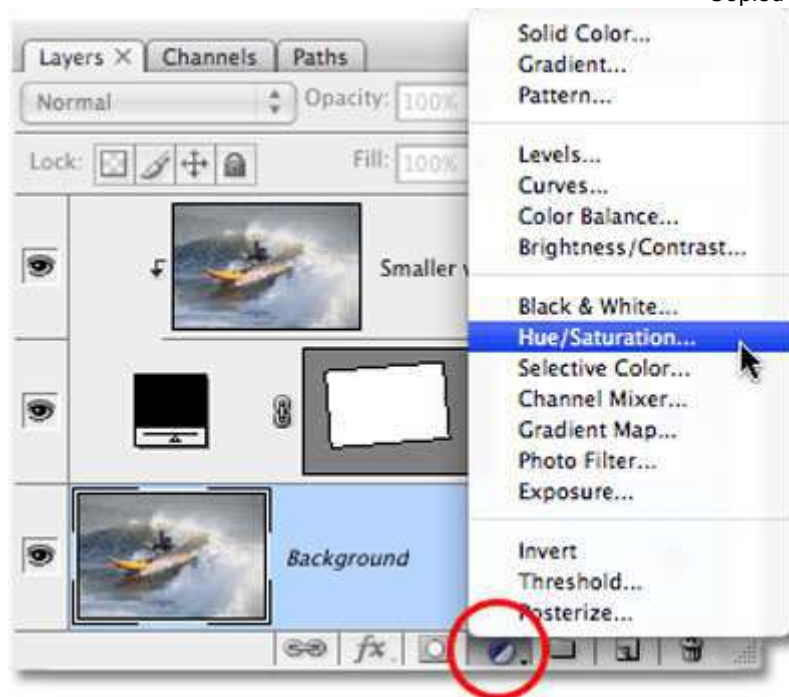
Ví dụ như tại đây, chúng ta sẽ chọn vùng màu trên chiếc mũ bảo hiểm:



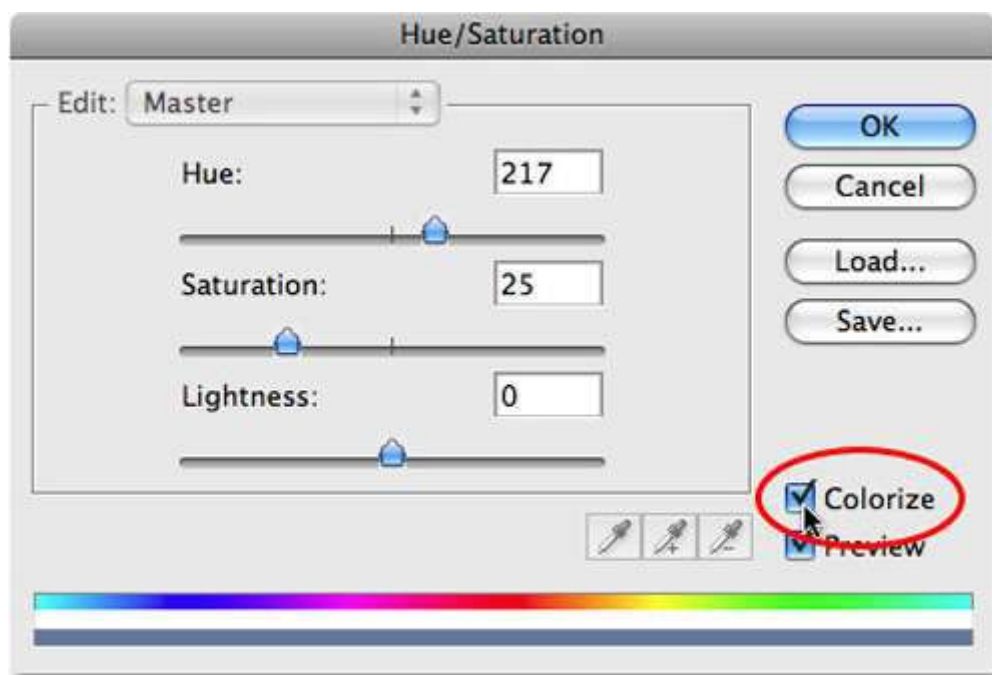
Khi tiến hành lấy màu mẫu thì các bạn để ý rằng màu **Foreground color** của thanh công cụ đã chuyển thành màu xanh nước biển:



Chọn lớp Background và nhấn **New Adjustment Layer** trong bảng điều khiển và chọn tiếp **Hue/Saturation**:



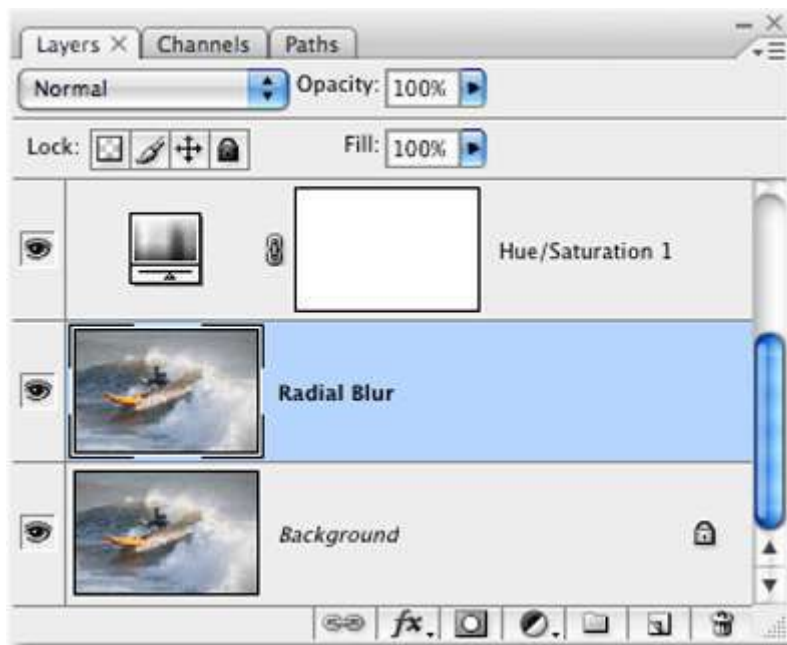
Hộp thoại **Hue/Saturation** hiển thị, các bạn đánh dấu vào ô **Colorize**:



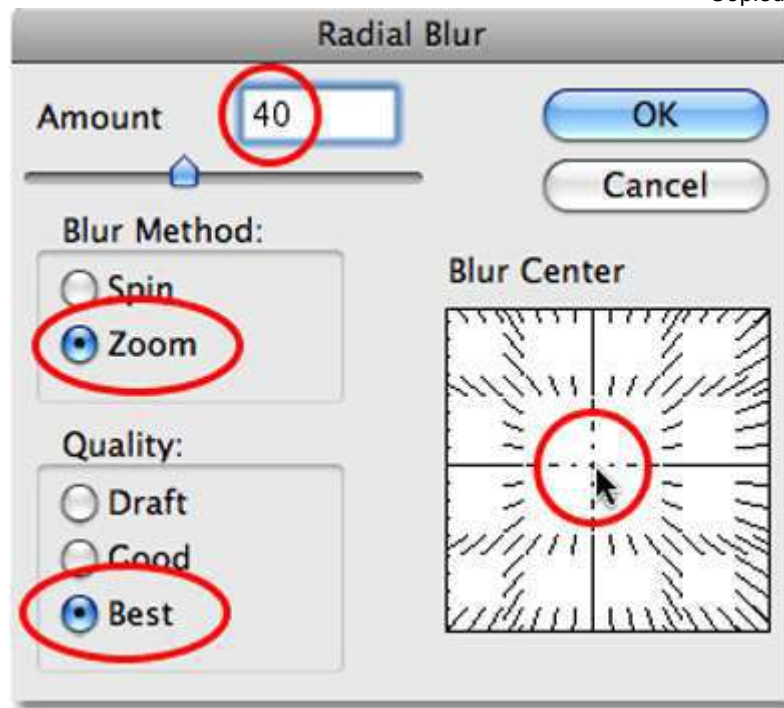
Nhấn OK để áp dụng thay đổi, chúng ta sẽ thấy hiệu ứng xuất hiện trên bức ảnh như sau:



Khi đã hoàn thành bước này có nghĩa là chúng ta đã gần đạt được mục đích, chỉ còn 1 bước nữa là áp dụng hiệu ứng *Radial Blur* vào ảnh nền. Nhưng trước đó, các bạn cần nhân đôi lớp ảnh nền 1 lần nữa, nhấn **Ctrl + J (Windows)** hoặc **Command + J (Mac)**, đổi tên lớp vừa tạo thành Radial Blur:



Tiếp theo, các bạn nhấn **Filter > Blur > Radial Blur**, hộp thoại Radial Blur sẽ hiển thị. Tại đây, chúng ta thiết lập các thông số kỹ thuật như sau: **Blur Method** – Zoom, **Quality** – Best, **Amount** – 40, mục *Blur Center* chỉ định hiệu ứng sẽ “xuất phát” từ vị trí nào trong vùng chọn:



Nhấn OK, và kết quả của chúng ta tại bước này sẽ trông giống như sau:



Tùy từng bức ảnh và thông số thiết lập khác nhau, như ví dụ ở đây, chúng ta có thể dễ dàng nhận ra hiệu ứng Blur hơi quá nhiều, do vậy sẽ cần thêm 1 số thao tác hòa trộn với lớp Background. Rất đơn giản, các bạn chỉ cần thay đổi thông số Opacity trong khoảng 60% là vừa đủ:



Và đây là kết quả của chúng ta sau khi hoàn tất toàn bộ các bước hướng dẫn trên:



Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 19: Tạo ảnh Out of bound

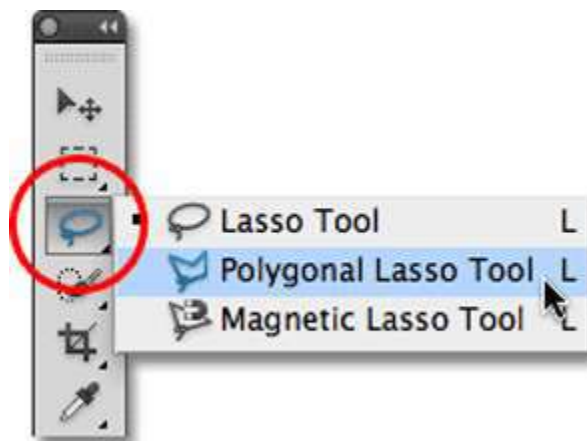
rong bài tiếp theo của series hướng dẫn về Photoshop, chúng tôi sẽ trình bày một số bước cơ bản để tạo hiệu ứng của những bức ảnh vượt khung hình – Out of bound. Cụ thể tại đây, từ 2 bức ảnh gốc, chúng ta sẽ tạo ra hình ảnh của 1 vận động viên thể thao đang cố gắng "vượt" ra khỏi màn hình của chiếc TV.



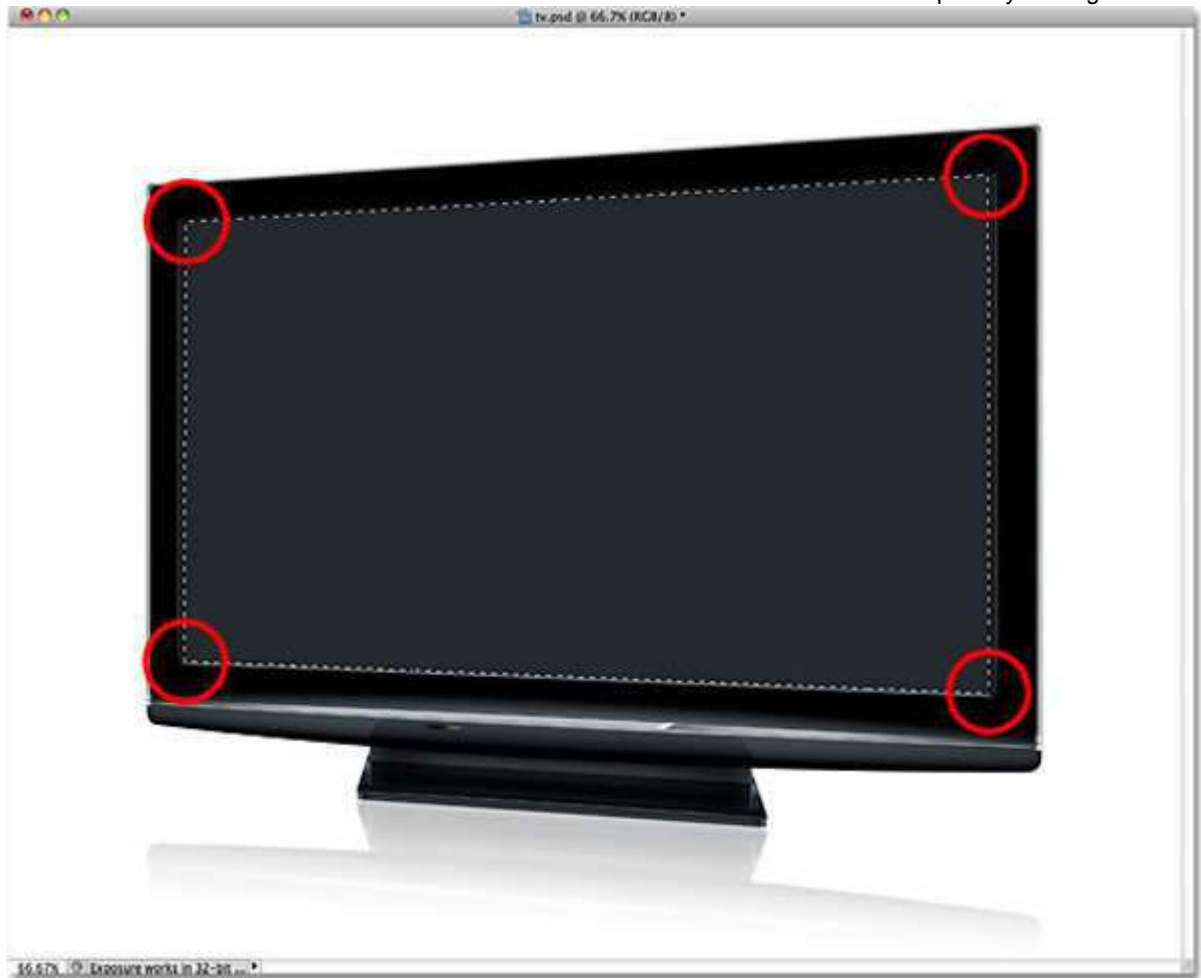
Để chuẩn bị, các bạn cần tìm được ảnh mẫu với tỉ lệ kích thước sao cho phù hợp, trước tiên là ảnh hiển thị bên ngoài (ở đây là chiếc TV), và bên trong là đối tượng chính chúng ta sẽ thao tác và tập trung các hiệu ứng vào đó. Trước tiên, chúng ta sẽ mở ảnh của chiếc TV:



Việc xử lý những góc cạnh của thiết bị này hết sức đơn giản và dễ dàng, vì chỉ cần chọn những đường thẳng bằng công cụ **Polygonal Lasso** của Photoshop:



Và chọn 4 góc tương ứng như sau:



Tiếp theo, mở bức ảnh sẽ xuất hiện bên trong chiếc TV này:



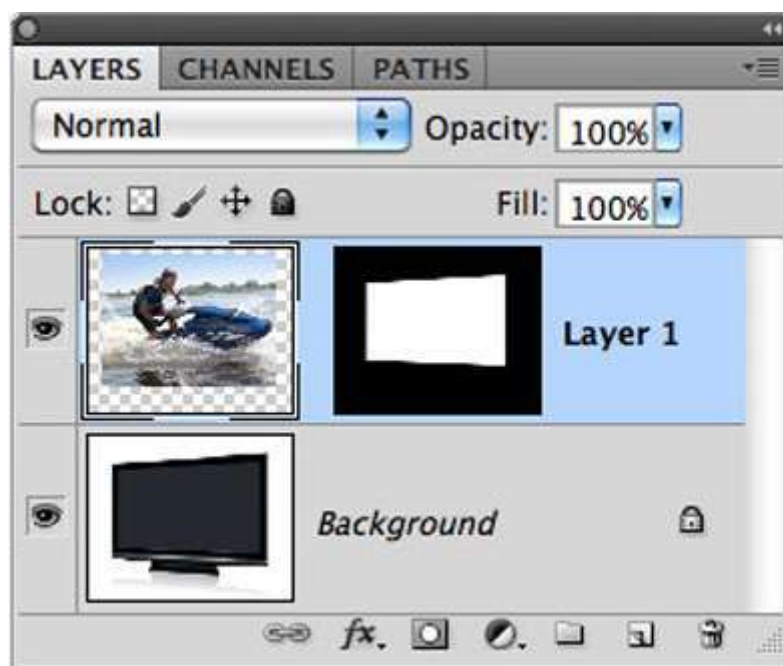
Sau đó, nhấn **Ctrl + A (Windows)** hoặc **Command + A (Mac)** để chọn toàn bộ bức ảnh, và nhấn tiếp **Ctrl + C (Windows)** hoặc **Command + C (Mac)** để copy toàn bộ vùng chọn này. Quay trở lại bức ảnh chứa đối tượng hiển thị bên ngoài (ở đây là chiếc TV) và chọn **Edit** từ thanh menu > **Paste Special** > **Paste Into**:



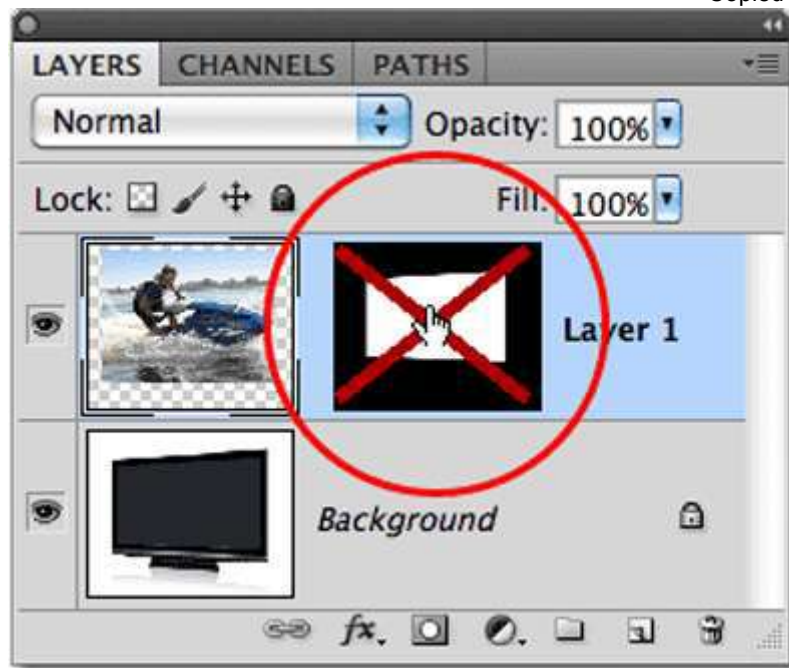
Nếu bạn đang sử dụng Photoshop CS4 hoặc những phiên bản trước đó, chỉ cần chọn **Edit > Paste Into**, kết quả sẽ như sau:



Khi nhìn vào bảng điều khiển Layer, chúng ta sẽ thấy rằng Photoshop đã thêm 1 lớp mới bên cạnh bức ảnh xuất hiện bên trên Background Layer. Đồng thời, Photoshop cũng đã sử dụng lớp lựa chọn bên ngoài để khởi tạo Layer Mask cho bức ảnh, và đó là lý do tại sao chúng ta chỉ nhìn thấy chi tiết bên trong chiếc Tv cho dù kích thước thật của ảnh lớn hơn chiếc TV nhiều:



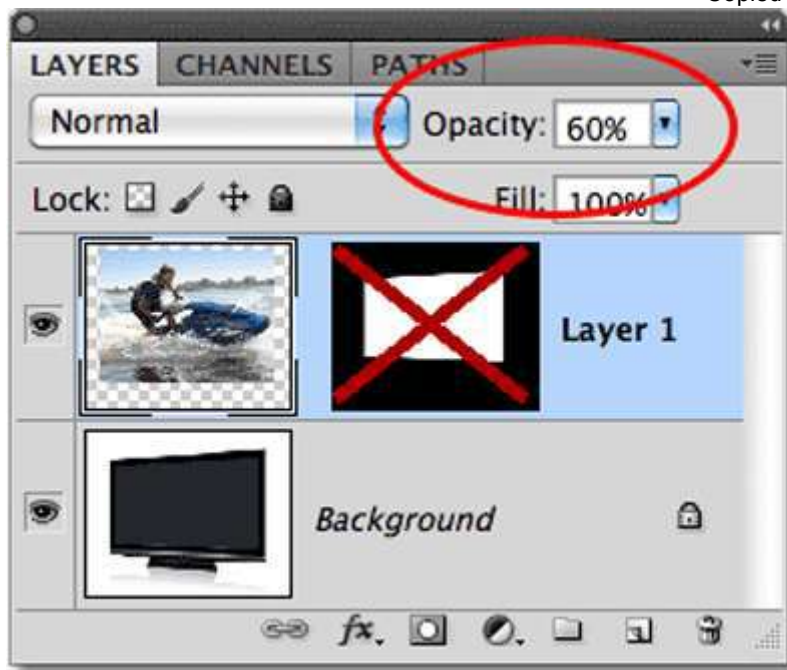
Giữ nút **Shift** và nhấn vào lớp Layer Mask như hình dưới:



Quá trình này sẽ tạm thời tắt bỏ lớp Layer Mask và chiếc TV sẽ bị ẩn đằng sau:



Tiếp theo, thay đổi thông số **Opacity** từ 100% xuống còn 60%:



Và khi đó, 2 ảnh sẽ hòa trộn với nhau như sau:



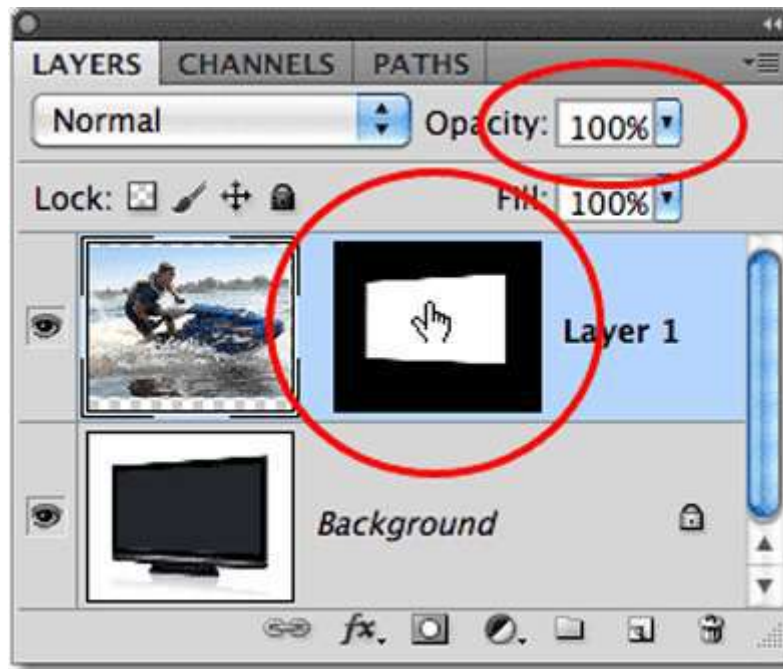
Sau đó, nhấn **Ctrl + T (Windows)** hoặc **Command + T (Mac)** để sử dụng tính năng **Free Transform** để thay đổi kích thước sao cho khớp với tỉ lệ của chiếc TV:



Tiếp theo, sử dụng những công cụ quen thuộc của bạn (**Lasso Tool**, **Pen Tool**...) để chọn phần diện tích ảnh bên ngoài rìa chiếc TV. Ví dụ như ở đây, chúng ta sẽ làm cho phần đầu của vận động viên và chiếc thuyền lướt sóng "thò" ra bên ngoài:



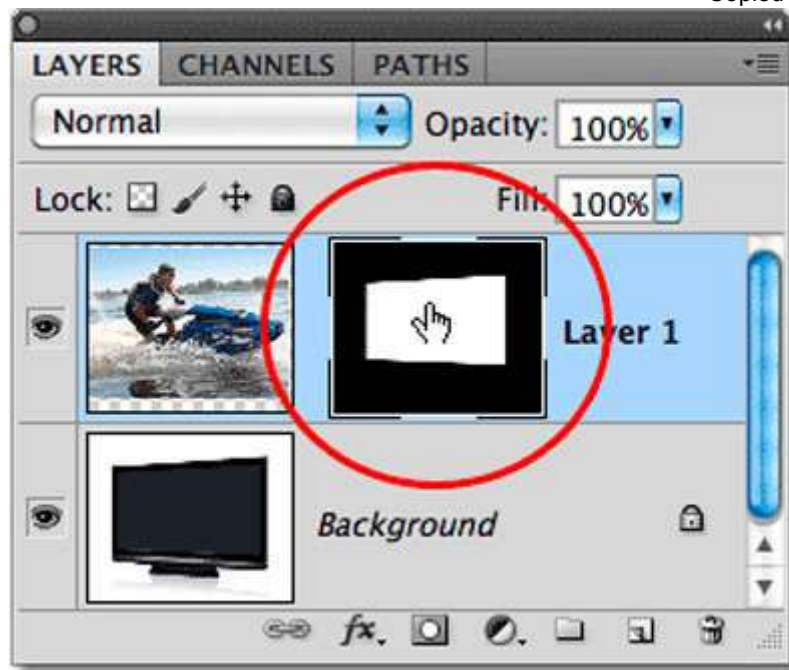
Sau đó, giữ nút Shift và nhấn Layer Mask 1 lần nữa, thay đổi thông số **Opacity** về 100% như cũ:



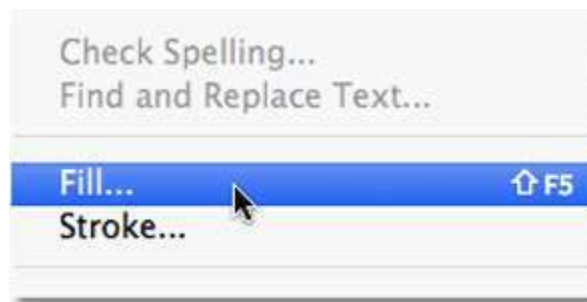
Và phần hiển thị của chiếc TV sẽ trở lại như cũ:



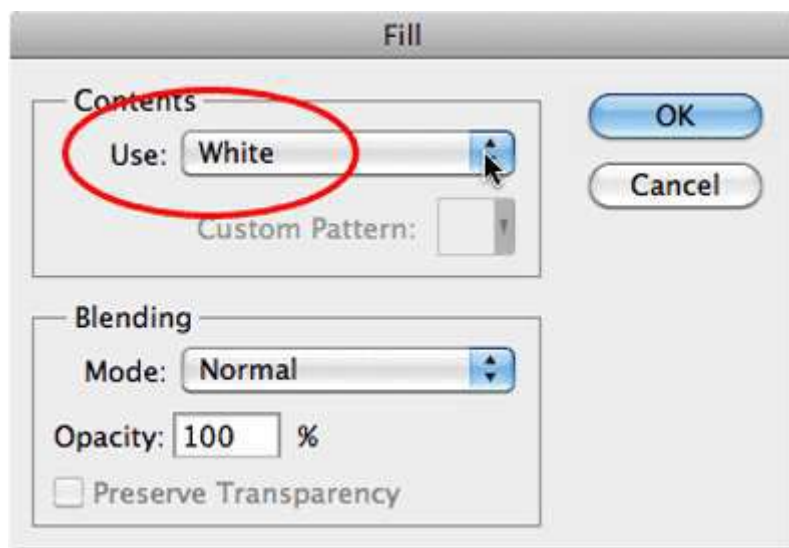
Tiếp theo, chúng ta sẽ tiến hành thêm vùng lựa chọn đã tạo ở bên trên vào lớp Layer Mask này, chọn lớp Layer Mask bên cạnh:



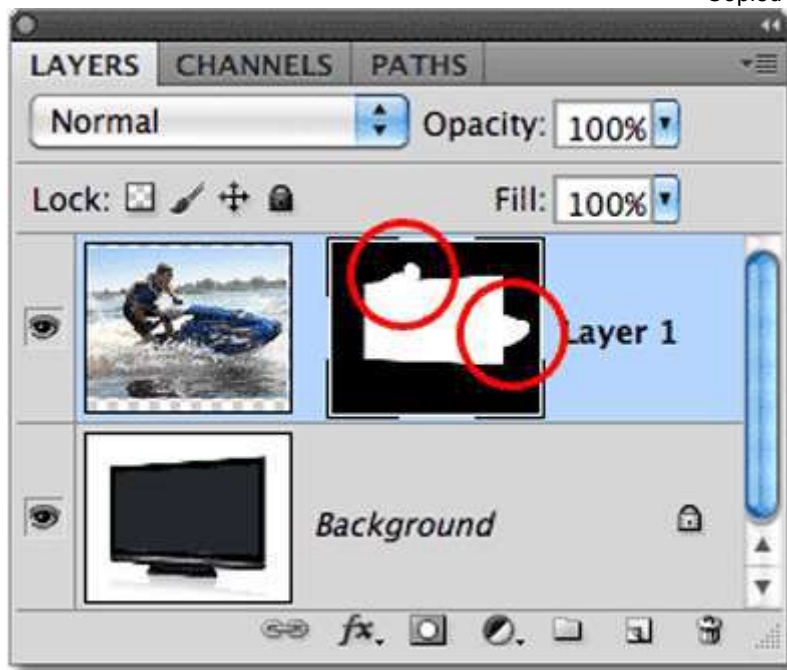
Chọn tiếp menu **Edit > Fill**:



Hộp thoại **Fill** hiển thị, thay đổi lựa chọn **Use** thành **White**:



Nhấn OK để áp dụng thay đổi và đóng cửa sổ này lại. Sau đó nhấn tiếp **Ctrl + D (Windows)** hoặc **Command + D (Mac)** để bỏ vùng chọn:



Sau đó, gộp 2 Layer này lại, và chúng ta sẽ có bức ảnh cuối cùng như sau:

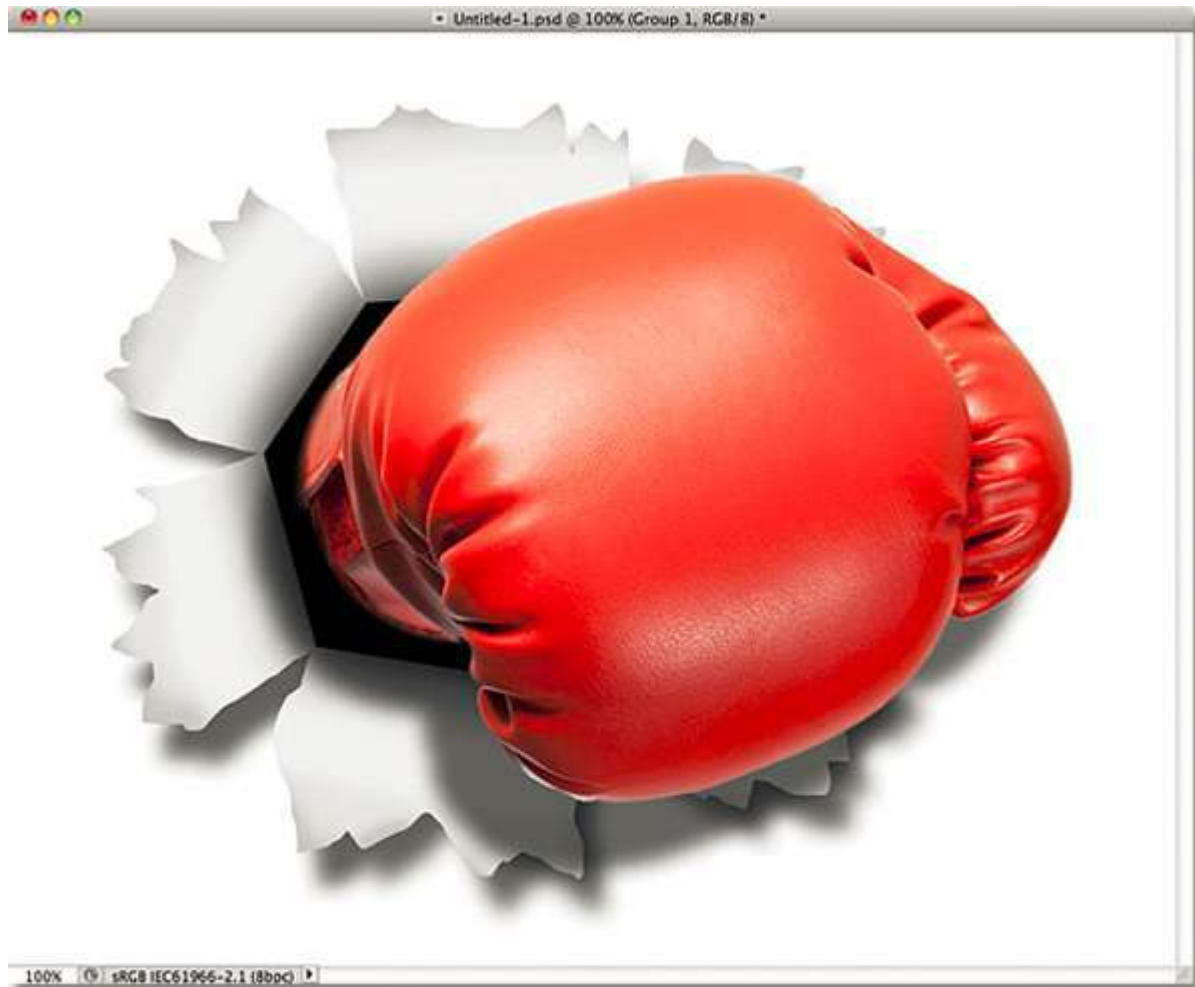


Chúc các bạn thành công!

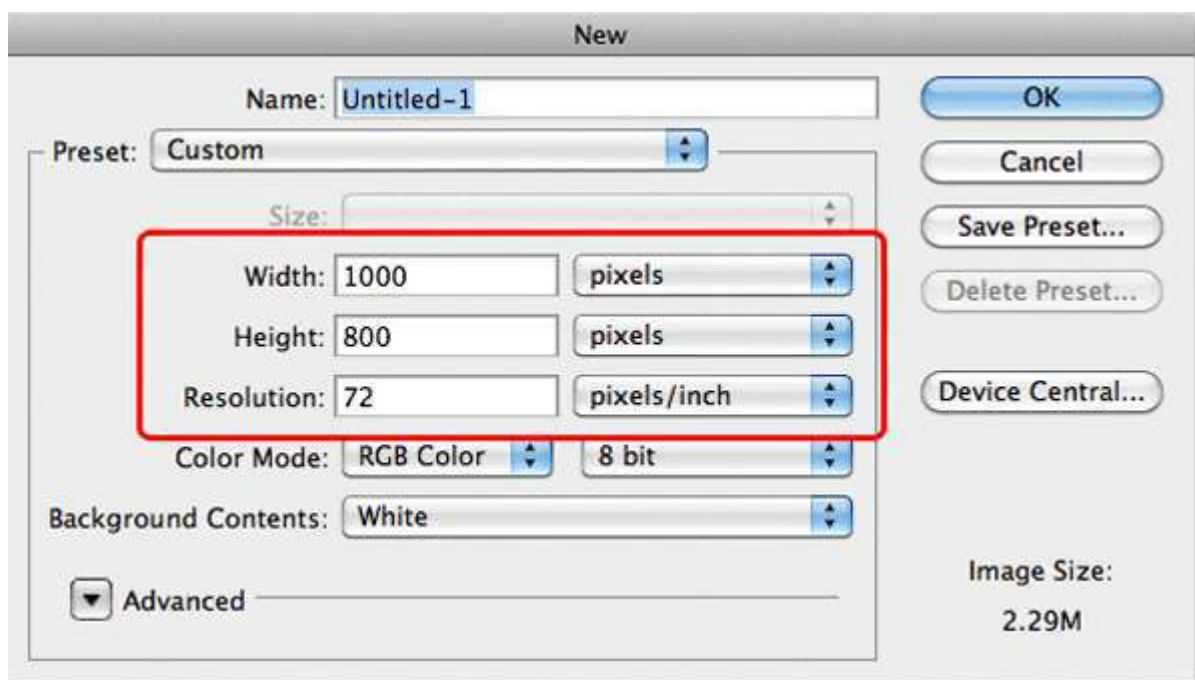
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 20: Tạo hình ảnh nắm đấm qua màn hình

Trong bài hướng dẫn sau đây, chúng ta sẽ cùng nhau tham khảo và tìm hiểu cách tạo ra bức ảnh với nắm đấm xuyên qua màn hình, khá giống với quá trình tạo ảnh [Out of bound](#). Sau khi kết

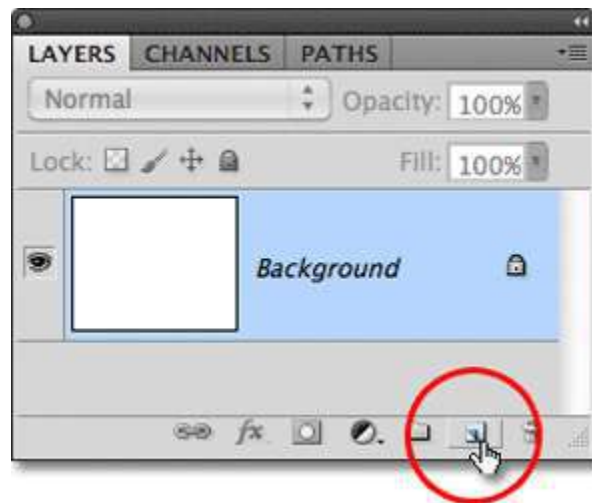
thúc, các bạn sẽ có được tác phẩm như sau:



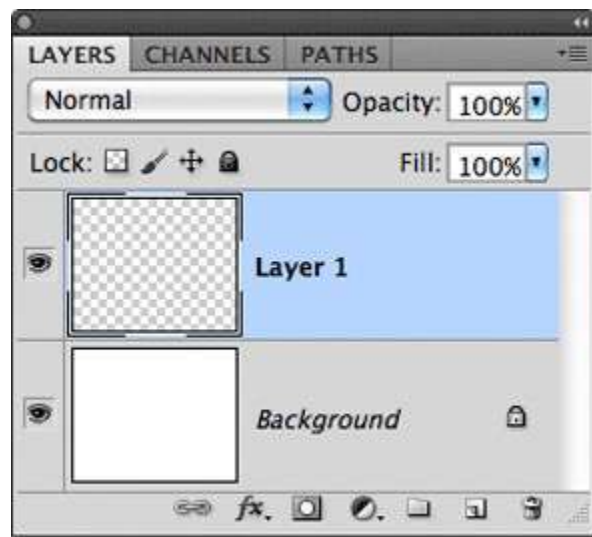
Trước tiên, tạo 1 văn bản mới với kích thước **1000 x 800 px**, độ phân giải **72 pixel/inch**:



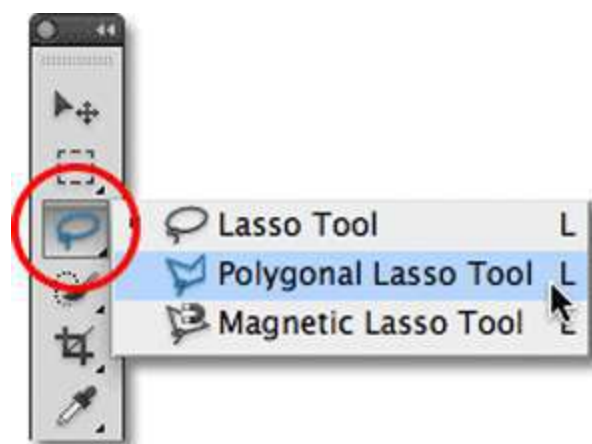
Sau đó, thêm 1 Layer mới bằng cách nhấn vào biểu tượng **New Layer** ở phía dưới bảng điều khiển:



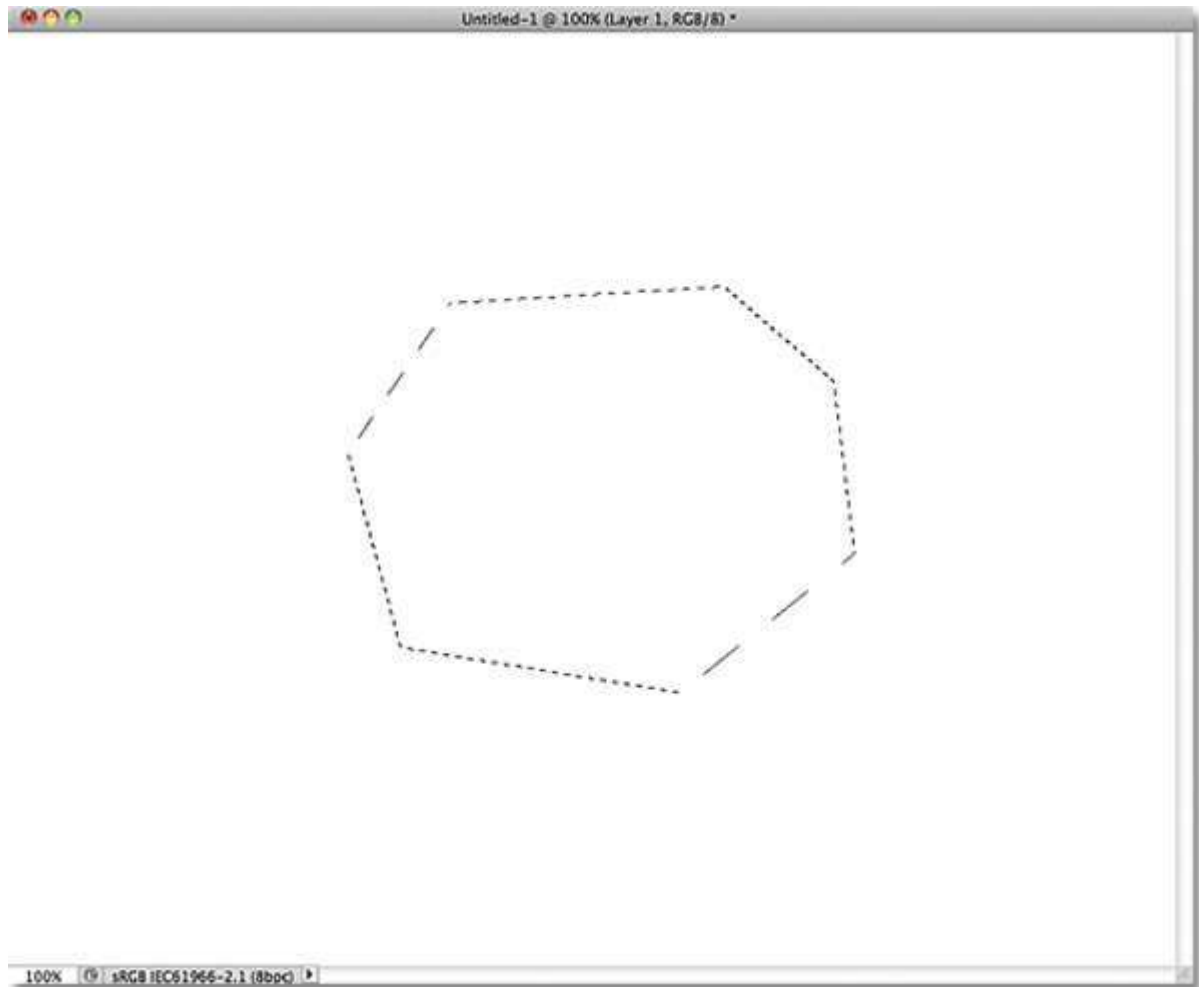
Layer mới sẽ xuất hiện trên **Background** với tên là **Layer 1**:



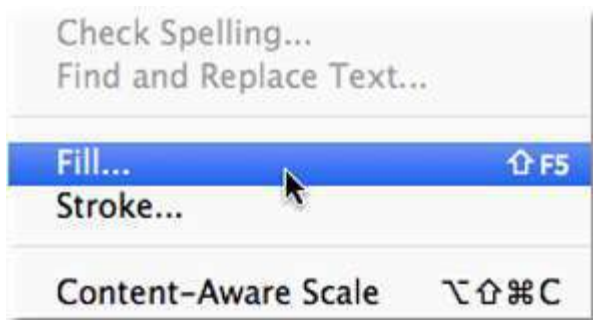
Tiếp theo, chọn công cụ **Polygonal Lasso Tool**:



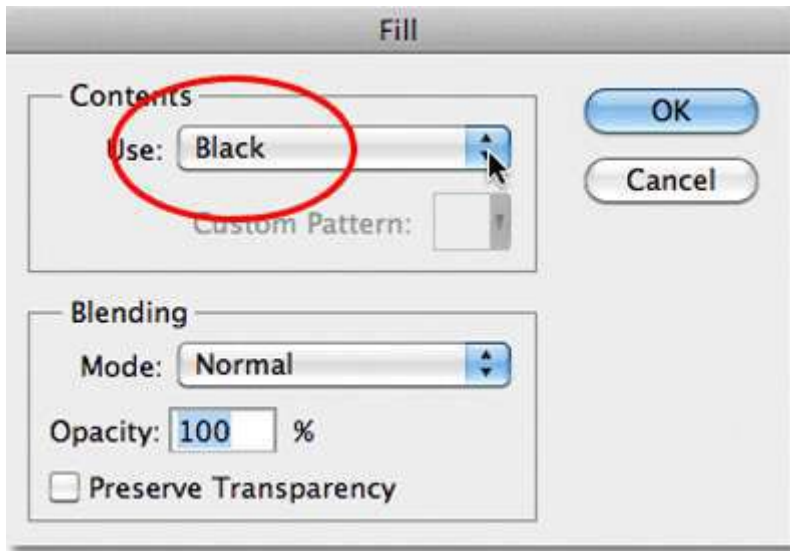
Sau đó, vẽ 1 hình đa giác bất kỳ ở vùng giữa bức ảnh – đây sẽ là phần nắm đấm của chúng ta “chui ra” từ phần không gian đằng sau. Các bạn có thể vẽ hình bất kỳ, nhưng tốt nhất là trông giống như sau:



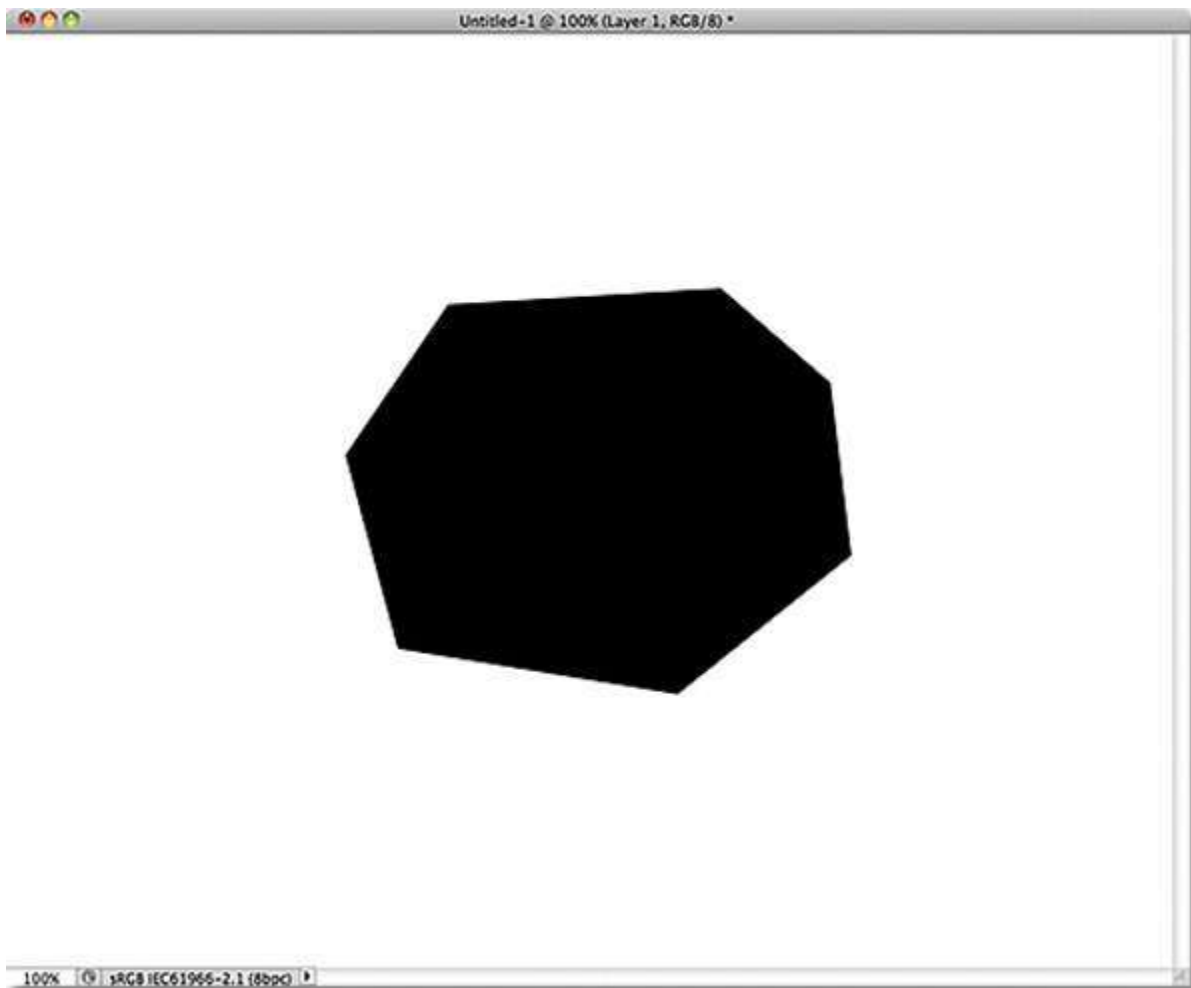
Tiếp đó, chúng ta sẽ tiến hành đổ màu cho vùng chọn này, nhấn menu **Edit > Fill**:



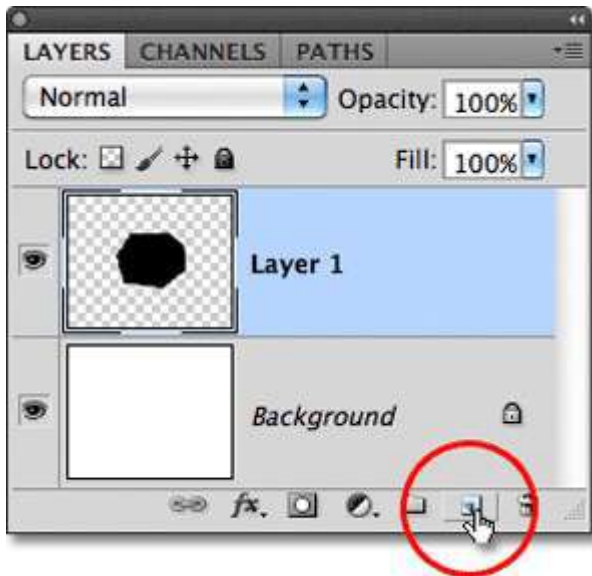
Hộp thoại Fill của Photoshop sẽ hiển thị, thay đổi mục lựa chọn Use thành **Black**:



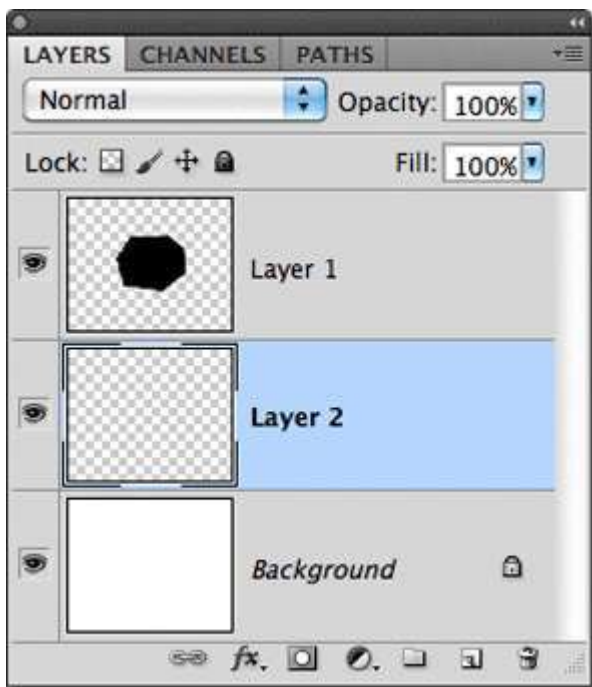
Nhấn OK, và chúng ta sẽ có bức hình giống như sau:



Nhấn tiếp Ctrl + D (Windows) hoặc Command + D (Mac) để bỏ vùng chọn xung quanh. Tiếp tục, giữ Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac) và chọn biểu tượng New Layer ở dưới bảng điều khiển:



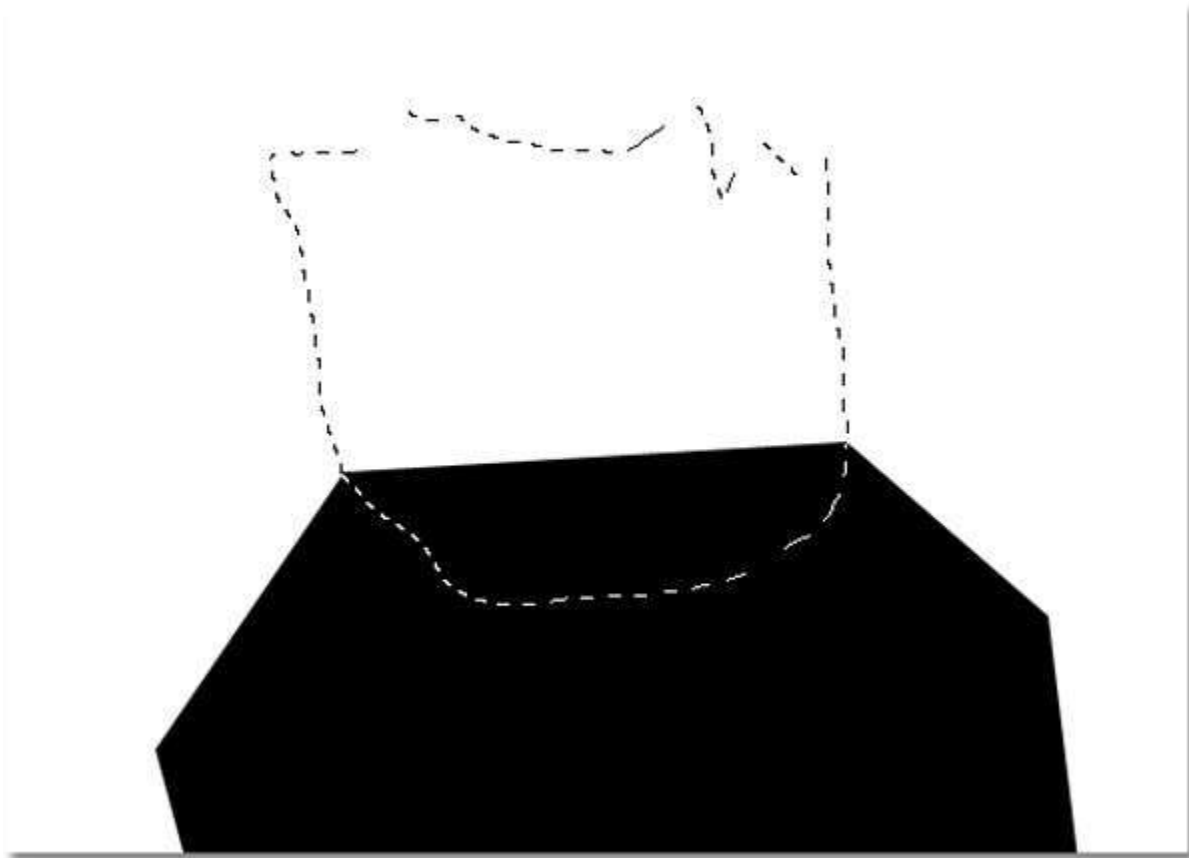
Thông thường, Photoshop sẽ thêm 1 Layer mới trực tiếp ngay bên trên Layer lựa chọn, nhưng khi chúng ta giữ phím Ctrl (Windows) hoặc Command (Mac) và chọn New Layer, Photoshop sẽ tạo lớp mới ở dưới Layer đang chọn:



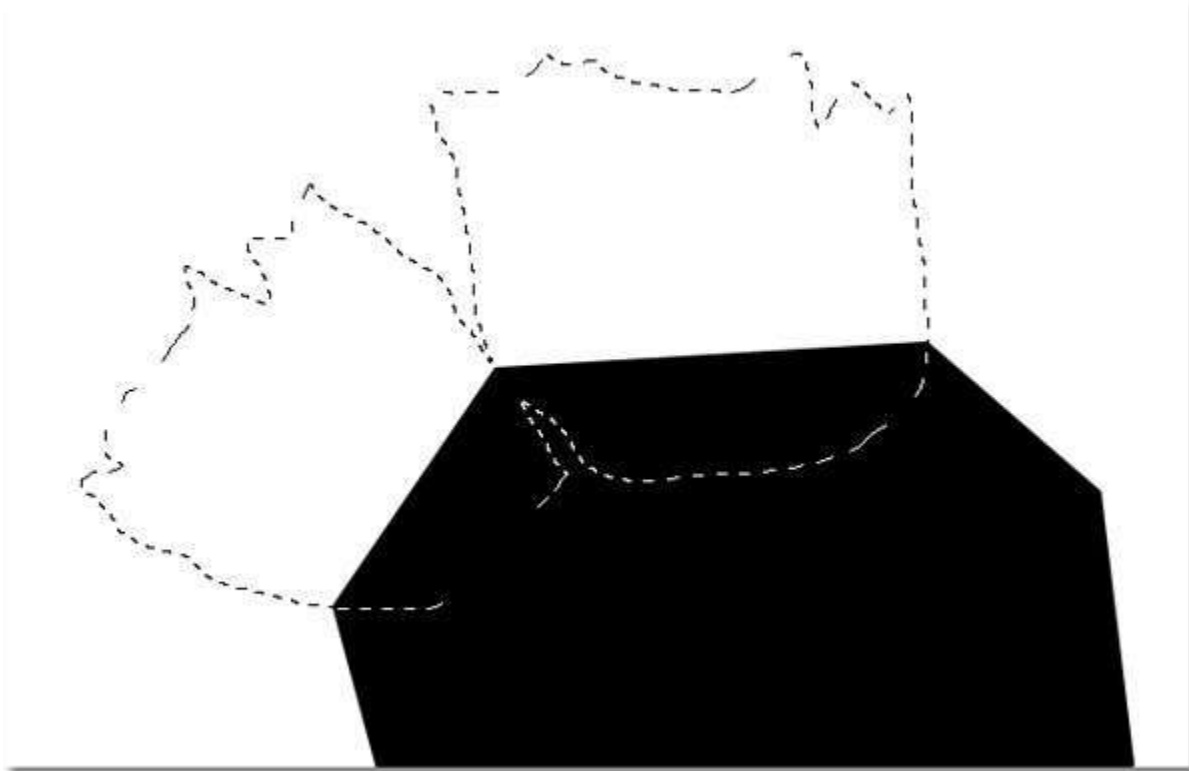
Tiếp theo, chọn công cụ Lasso Tool:



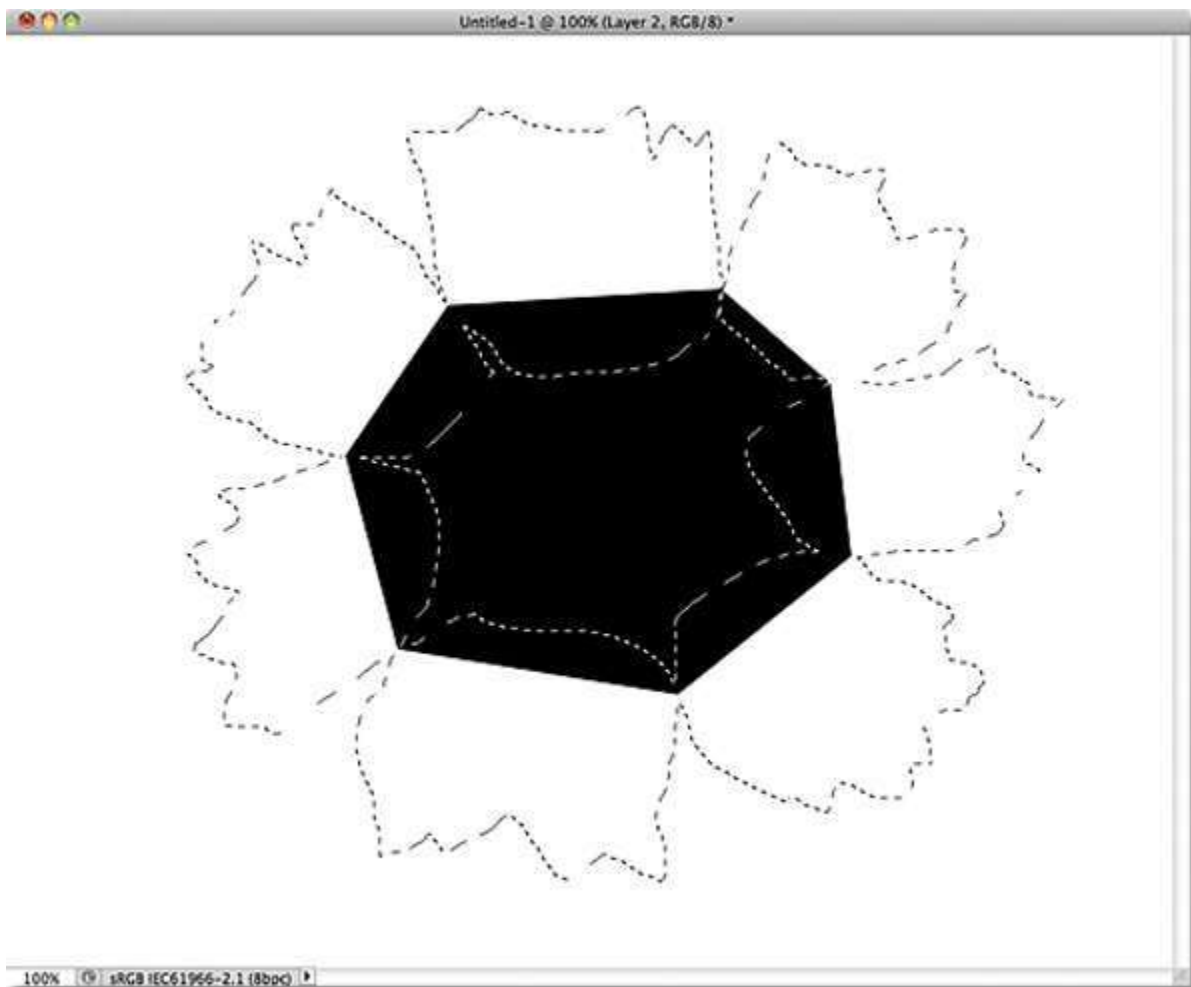
Sau đó, chúng ta sẽ vẽ hình đầu tiên của mảnh giấy bị rách. Cần phải cẩn thận trong bước làm này, vì mỗi 1 miếng rách đều có hình dạng và bóng đổ nhất định, nếu như trên kia các bạn vẽ hình đa giác có bao nhiêu cạnh thì tại đây, chúng ta sẽ phải tạo ra từng đó mảnh rách. Hình phác thảo sơ bộ:



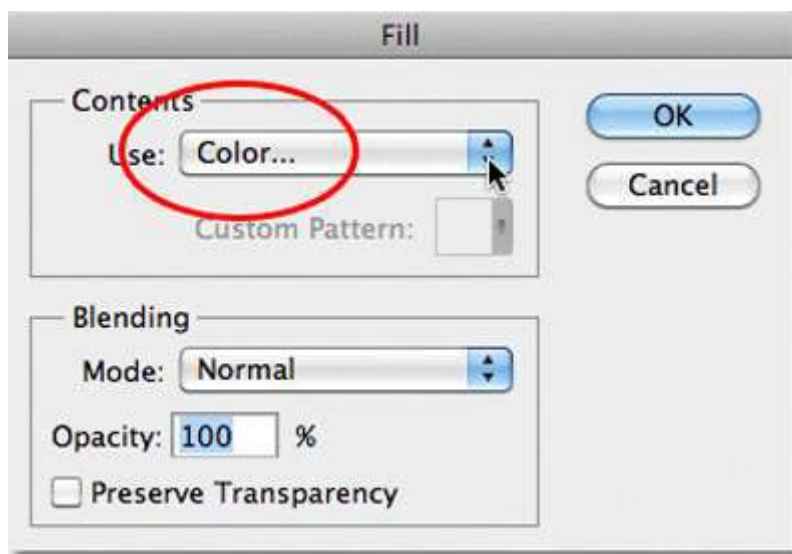
Khi hoàn tất miếng đầu tiên, giữ phím Shift và tiếp tục vẽ miếng tiếp theo:



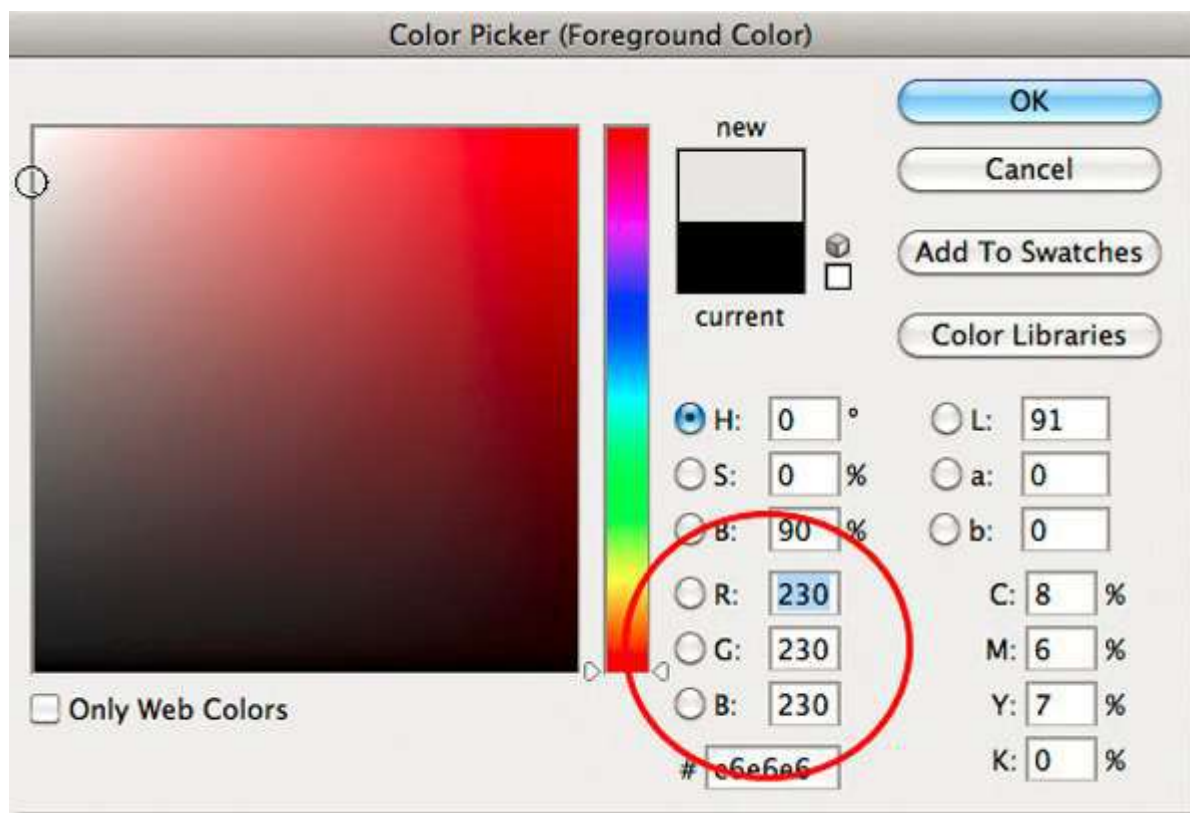
Và đây là kết quả sau quá trình này:



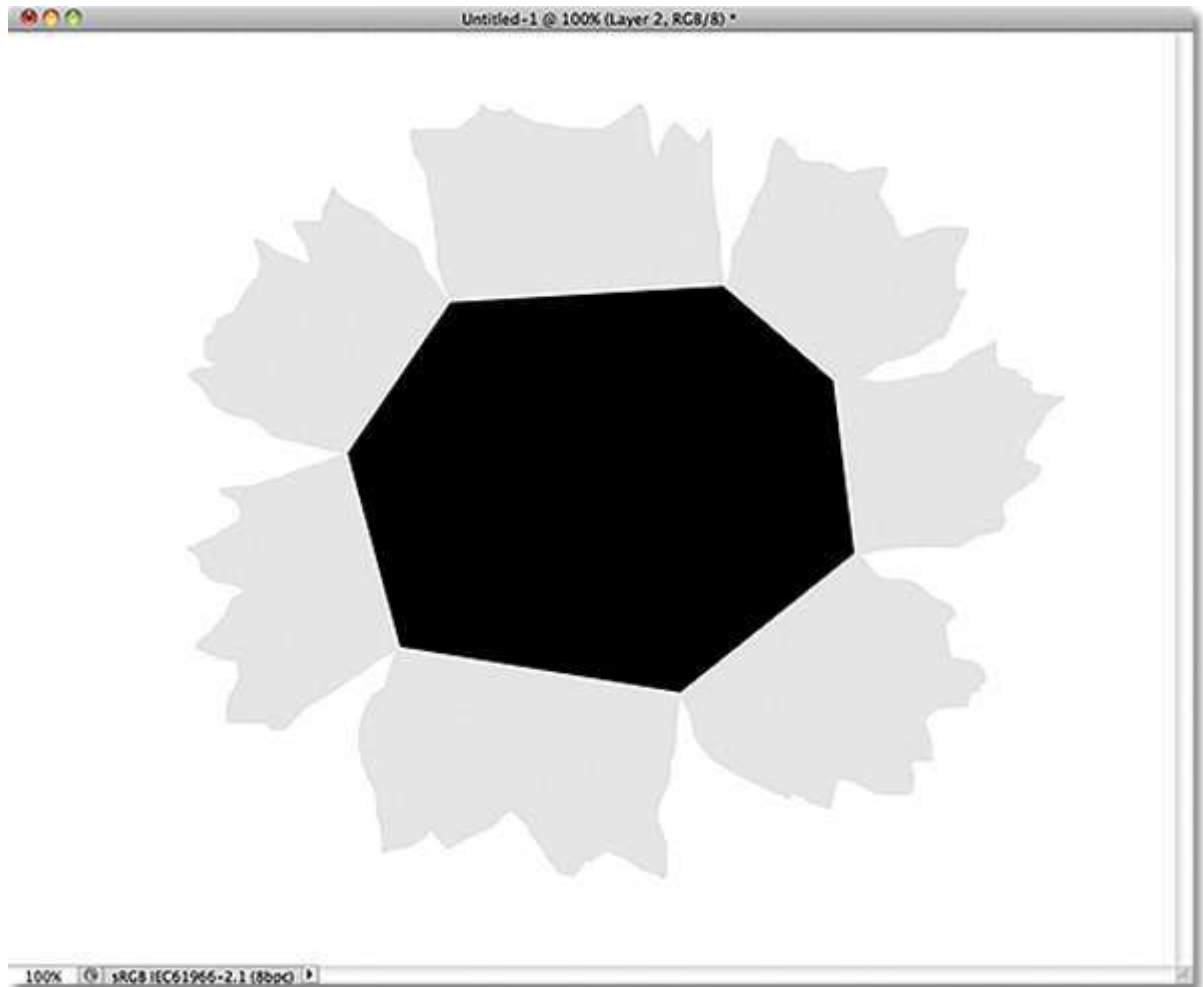
Để tiếp tục, các bạn chọn menu **Edit > Fill**, thay đổi lựa chọn **Fill** thành **Color**:



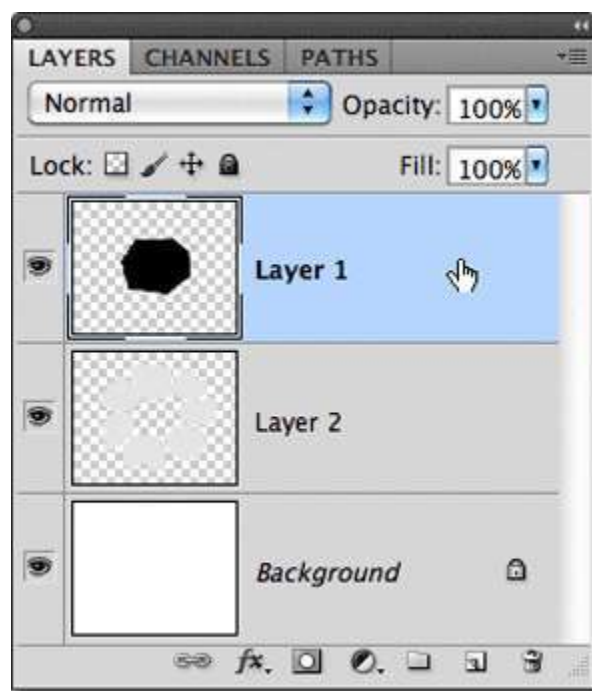
Bảng **Color Picker** hiển thị, và chúng ta cần chọn màu sắc phù hợp, như ví dụ tại đây là màu xám nhạt. Thông số cụ thể như sau: **R 230, G 230, B 230**:



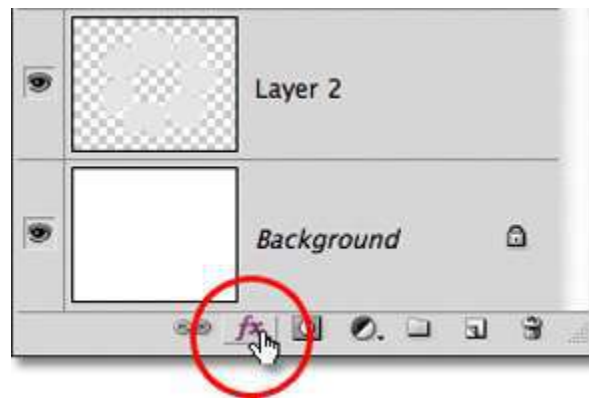
Nhấn **OK** để áp dụng sự thay đổi. Sau đó nhấn tiếp **Ctrl + D (Windows)** hoặc **Command + D (Mac)** để xóa bỏ vùng lựa chọn:



Tại những bước tiếp theo, chúng ta sẽ lần lượt tạo hiệu ứng đổ bóng cho các mảnh giấy rách này. Trước tiên, chọn **Layer 1**:



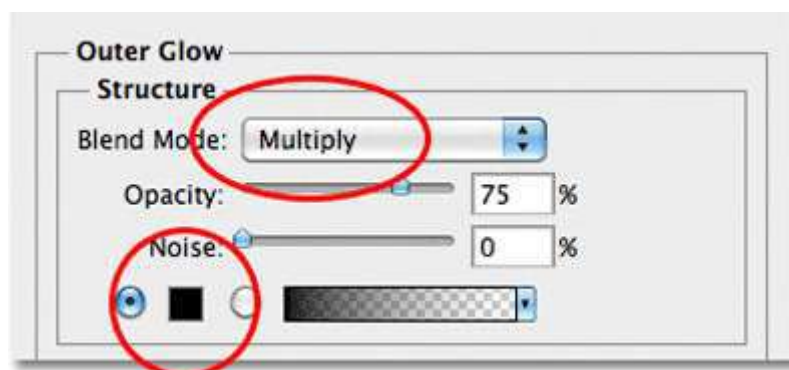
Chọn biểu tượng **Layer Styles** ở phía dưới:



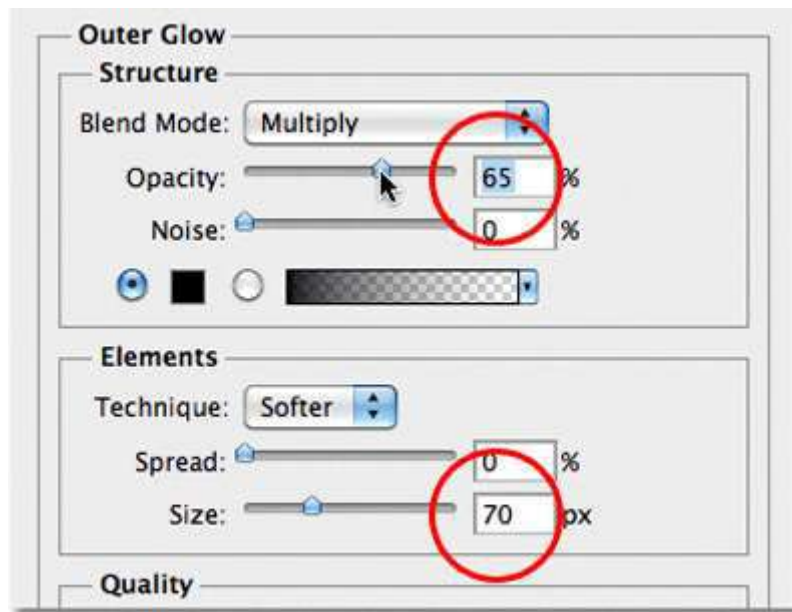
Chọn tiếp **Outer Glow** trong danh sách hiển thị:



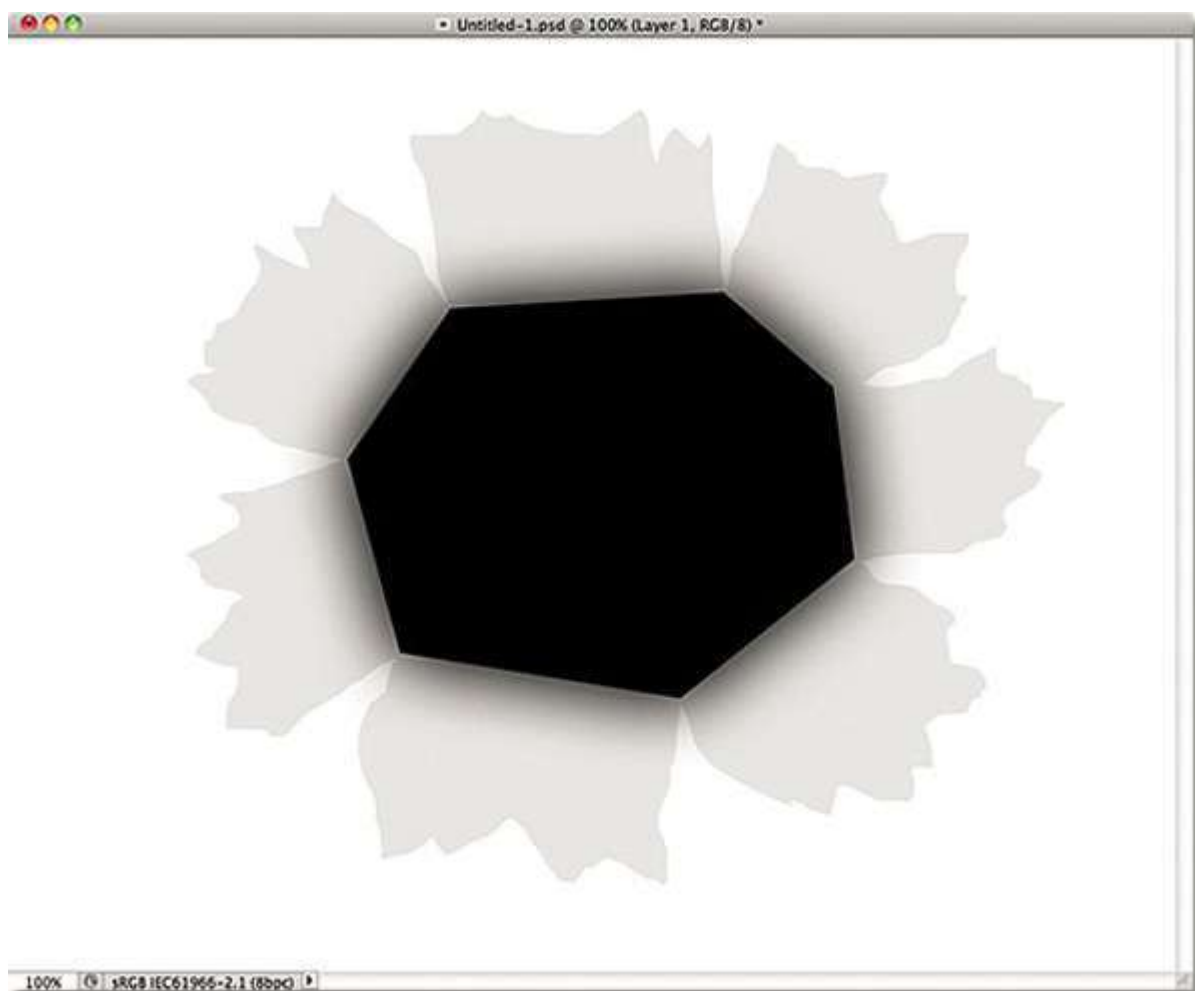
Bảng điều khiển **Layer Style** của Photoshop hiển thị, thay đổi **Blend Mode** từ **Screen** thành **Multiply**, và màu sắc dưới ô **Noise** thành màu đen:



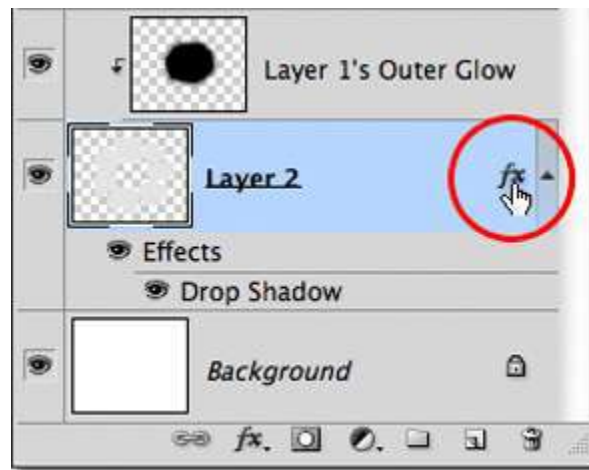
Nhấn OK để áp dụng thay đổi và đóng cửa sổ **Color Picker** nhưng vẫn giữ nguyên phần **Layer Style** bên ngoài. Tiếp tục thay điều chỉnh các thông số tại đây như **Opacity** và **Size** sao cho mang lại hiệu quả cao nhất:



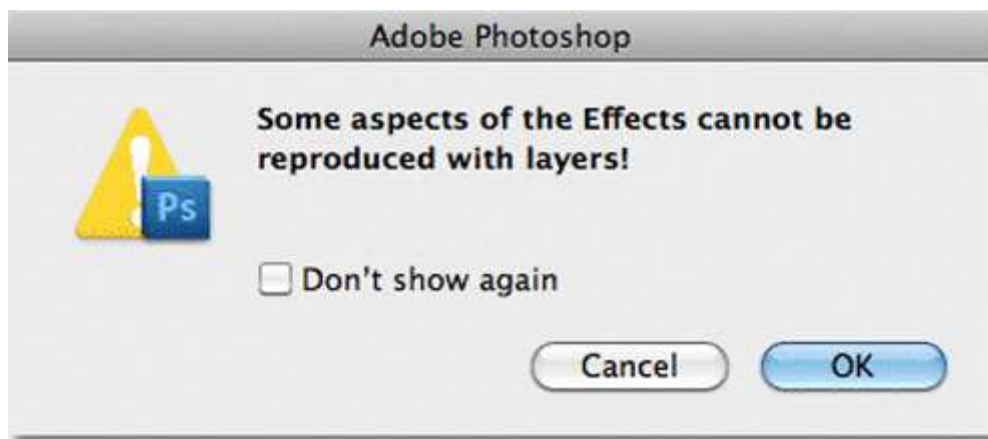
Nhấn OK để đóng hộp thoại **Layer Style** này, và hình ảnh của miếng giấy rách sẽ trông giống như sau:



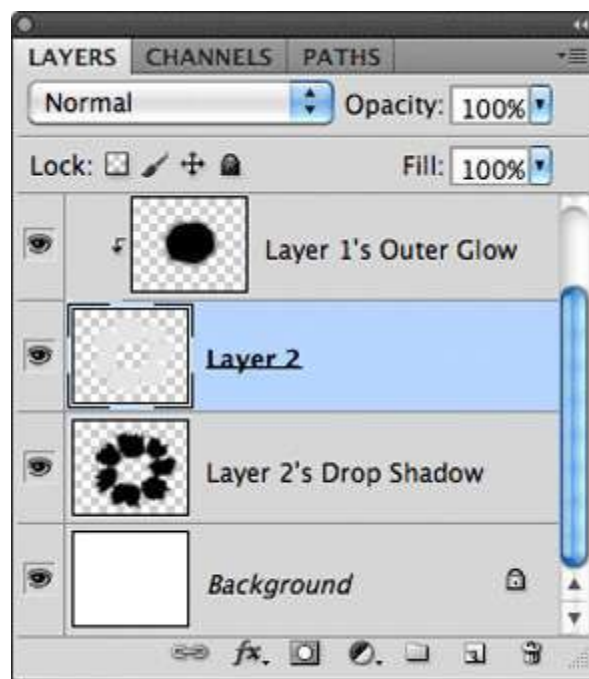
Tương tự như lúc chúng ta thao tác với lớp **Layer Style Outer Glow**, hãy chuyển đổi Layer hiệu ứng đổ bóng này thành 1 Layer bình thường. Nhấn chuột phải (Windows) hoặc Control (Mac) và chọn Layer có hiệu ứng, như hình dưới đây:



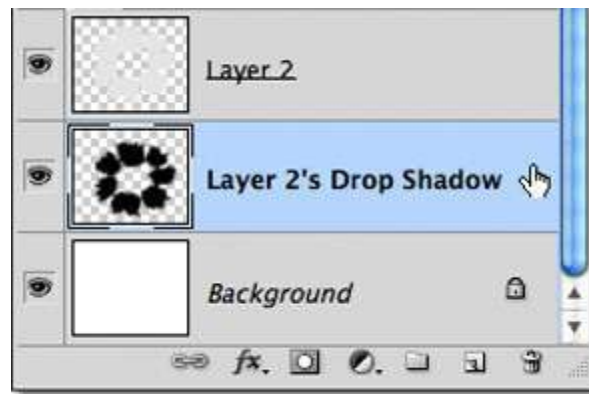
Chọn tiếp **Create Layer** từ menu hiển thị, với 1 vài trường hợp **Photoshop** sẽ thông báo rằng 1 số thành phần của hiệu ứng không được áp dụng toàn bộ với **Layer** lựa chọn. Nhấn **OK**:



Trong bảng điều khiển Layer, chúng ta sẽ có thêm lớp **Layer 2's Drop Shadow** ngay bên dưới Layer 2:



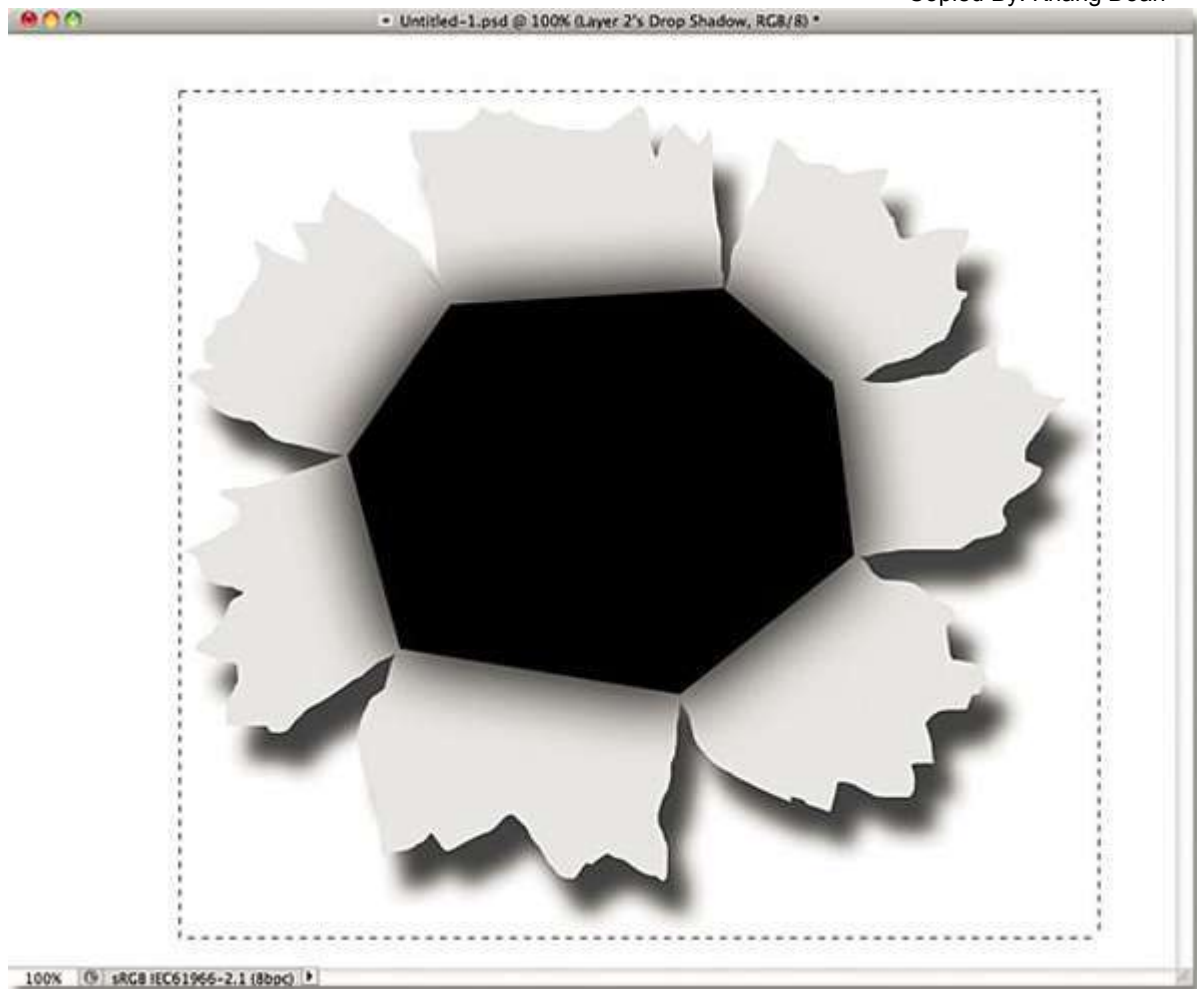
Chọn tiếp lớp vừa tạo **Layer 2's Drop Shadow**:



Để mang lại vẻ tự nhiên cho bức ảnh, chúng ta cần phải “trang trí” thêm 1 chút nữa bằng cách sử dụng công cụ **Rectangular Marquee Tool**:



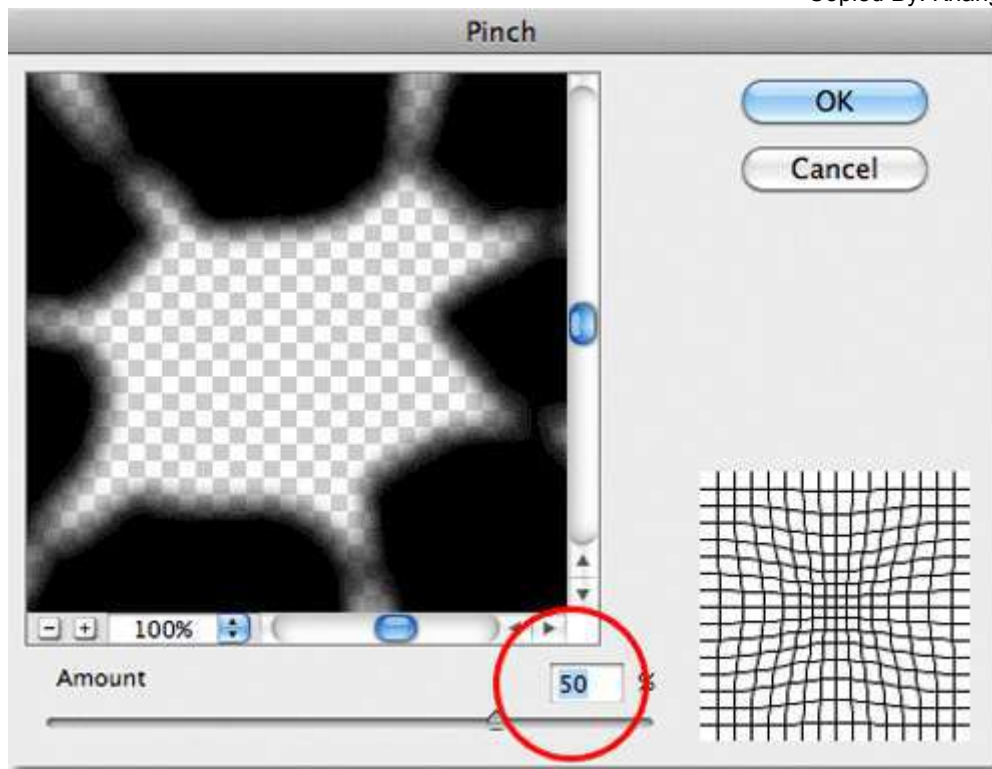
Và vẽ 1 hình tứ giác xung quanh toàn bộ ảnh như sau:



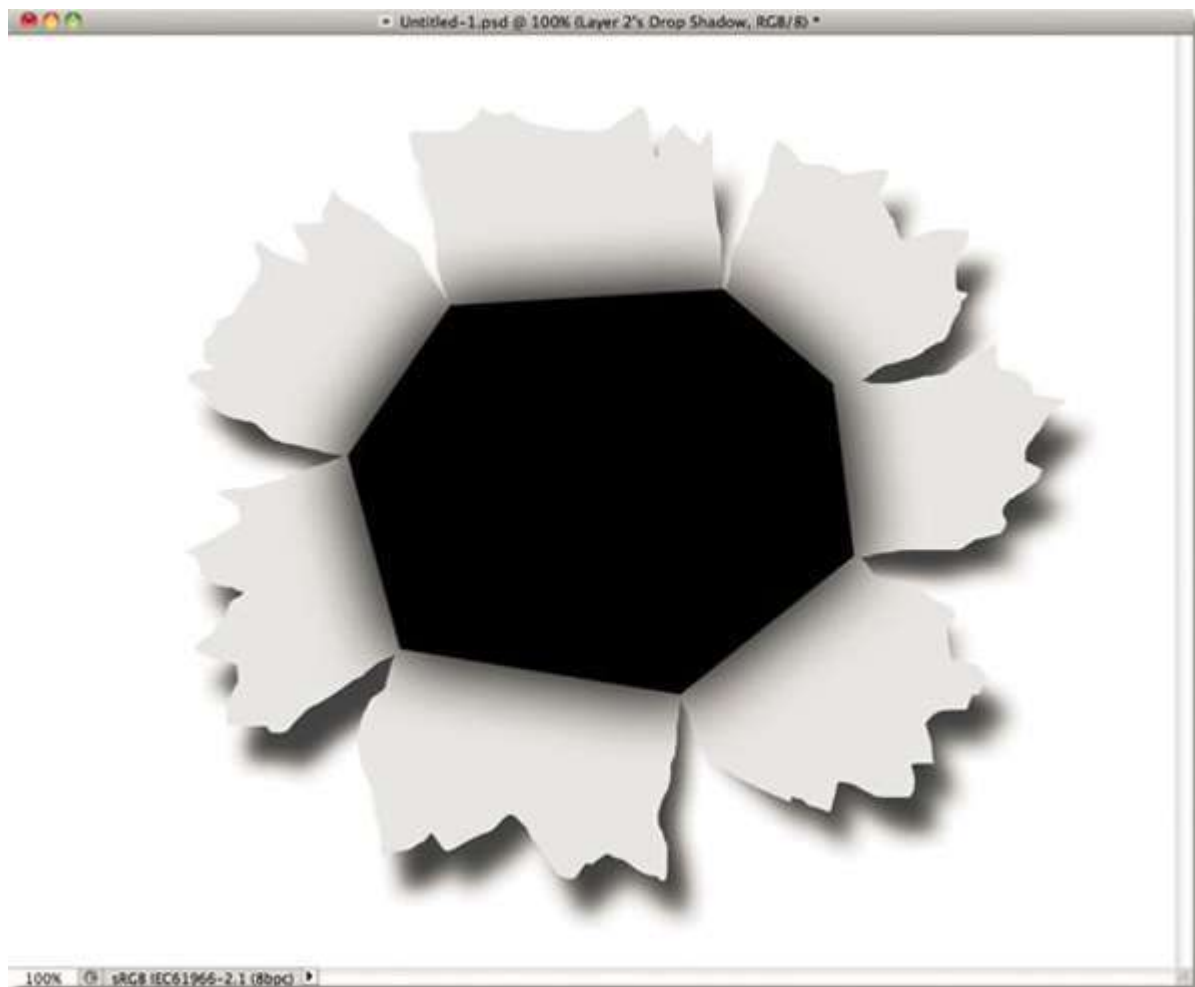
Sử dụng menu **Filter > Distort > Pinch**:



Hiệu ứng này sẽ “đẩy” những quả bóng về phía trung tâm của bức ảnh, đồng thời bóp méo các chi tiết tại đây:

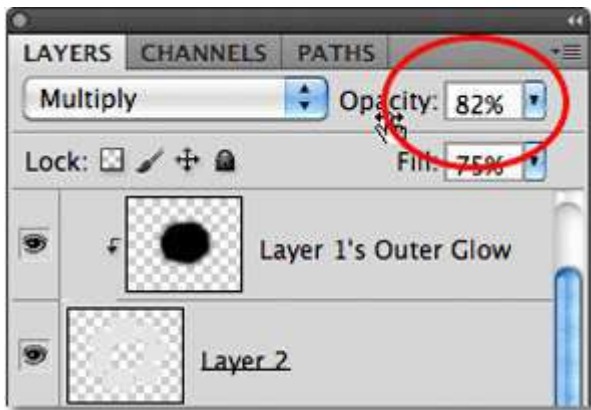


Nhấn **OK** để áp dụng thay đổi và đóng cửa sổ **Pinch** này lại. Kết quả của chúng ta sẽ như sau:

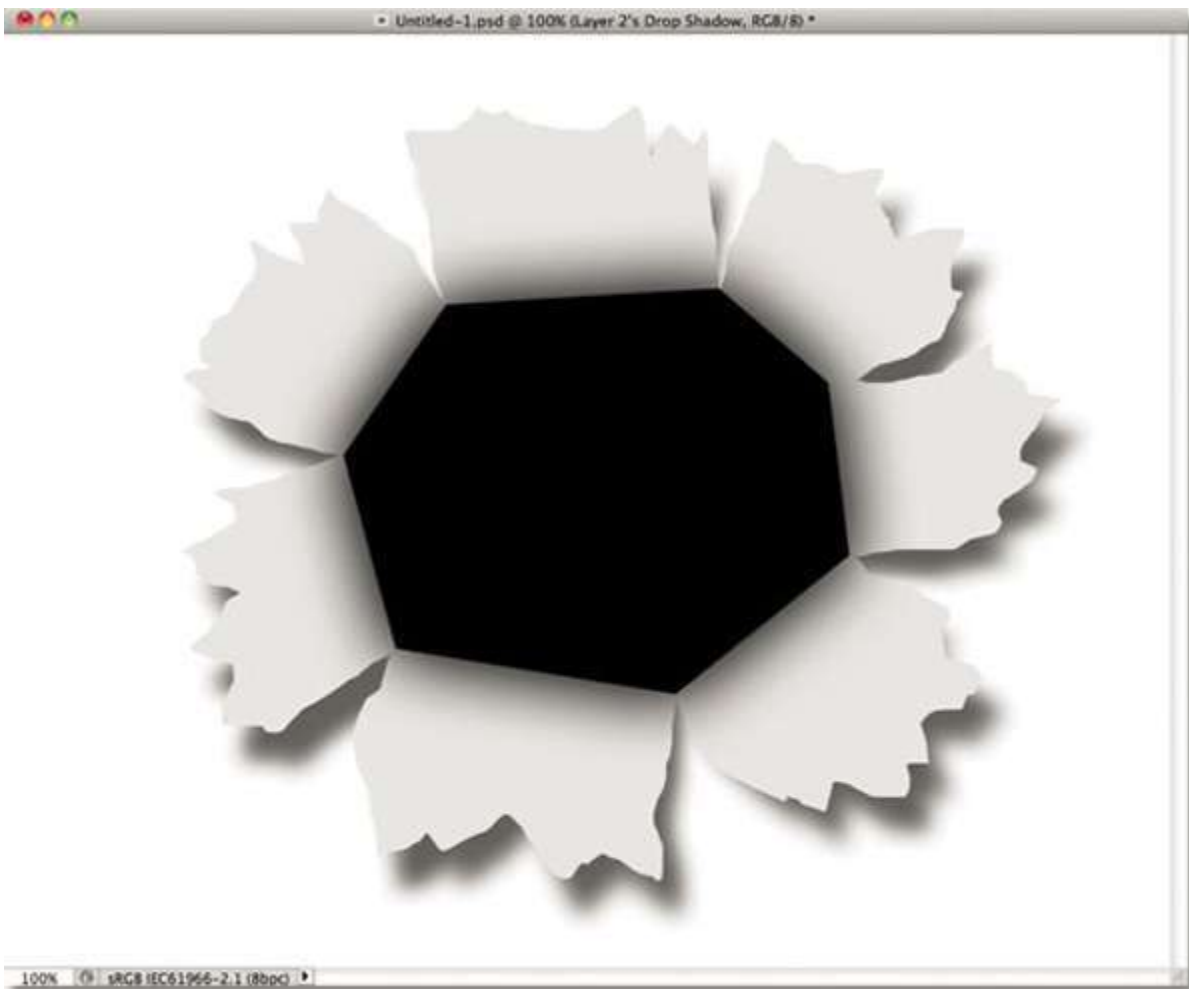


Nhấn **Ctrl + D** (Windows) hoặc **Command + D** (Mac) để loại bỏ vùng chọn

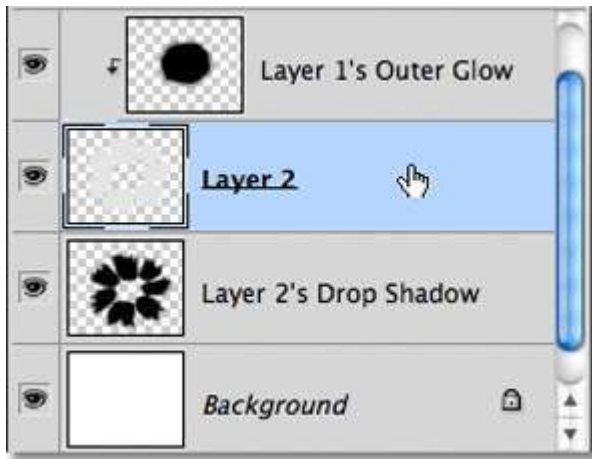
Để giảm bớt “mật độ” của hiệu ứng bóng đổ này, chúng ta cần phải thay đổi thông số **Opacity**, các bạn tùy chọn giữa khoảng **80 – 85%** là phù hợp. Tại đây chúng tôi để mức 82%:



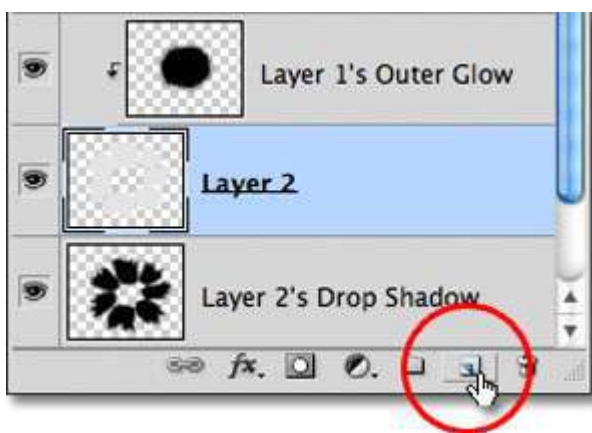
Sau khi áp dụng thay đổi:



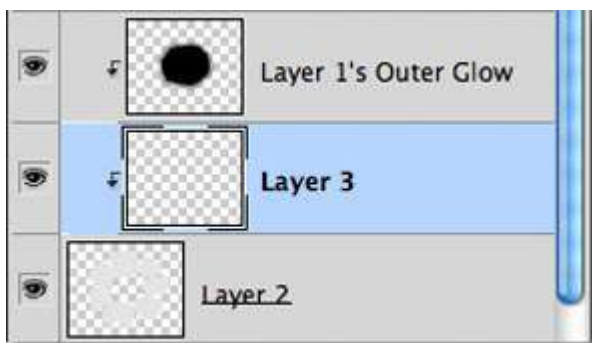
Tiếp theo, chúng ta sẽ tiến hành thao tác trên **Layer 2**:



Tạo mới 1 lớp bên trên **Layer 2** này:



Kể từ lúc **Layer Outer Glow** được áp dụng với Layer 2, Photoshop sẽ tự động tạo Layer mới theo cách như vậy:



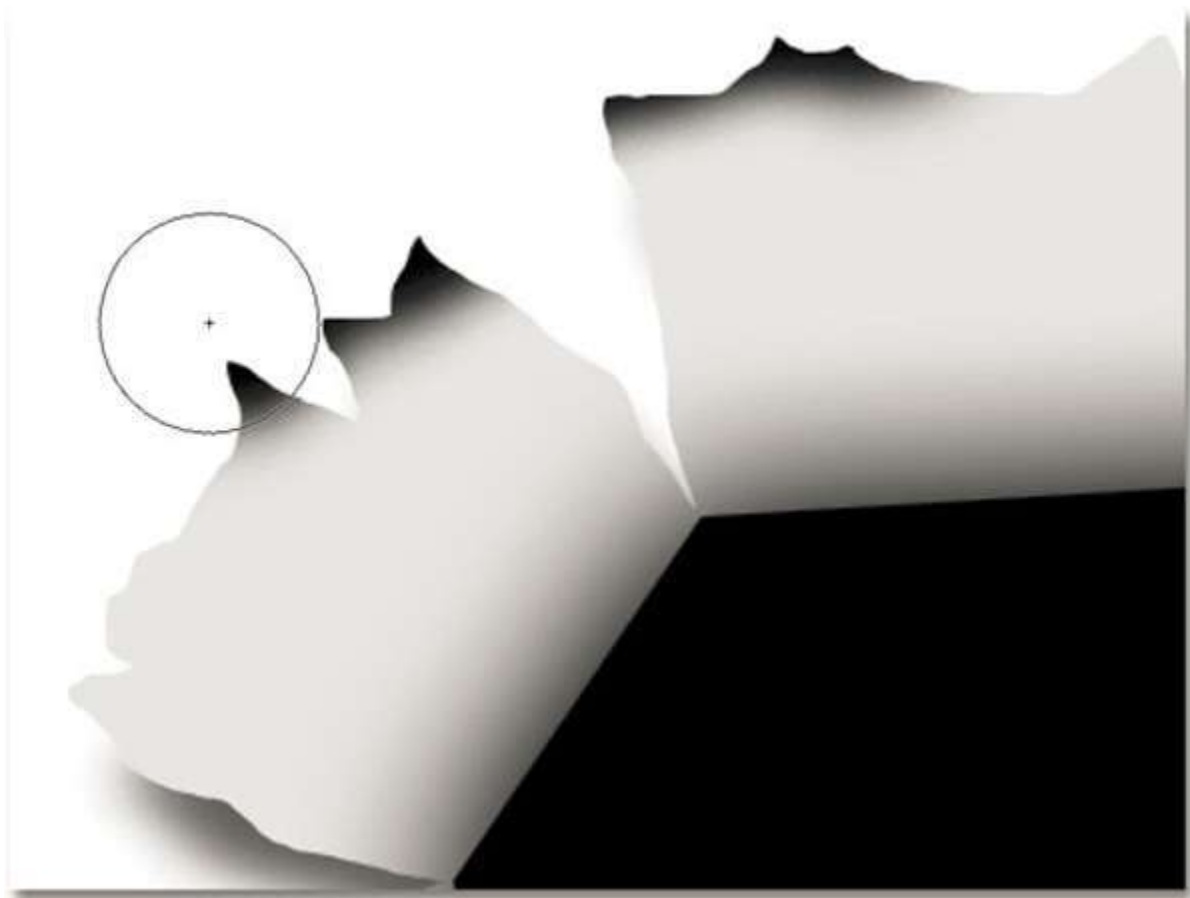
Tiếp theo, chọn công cụ **Brush Tool**:



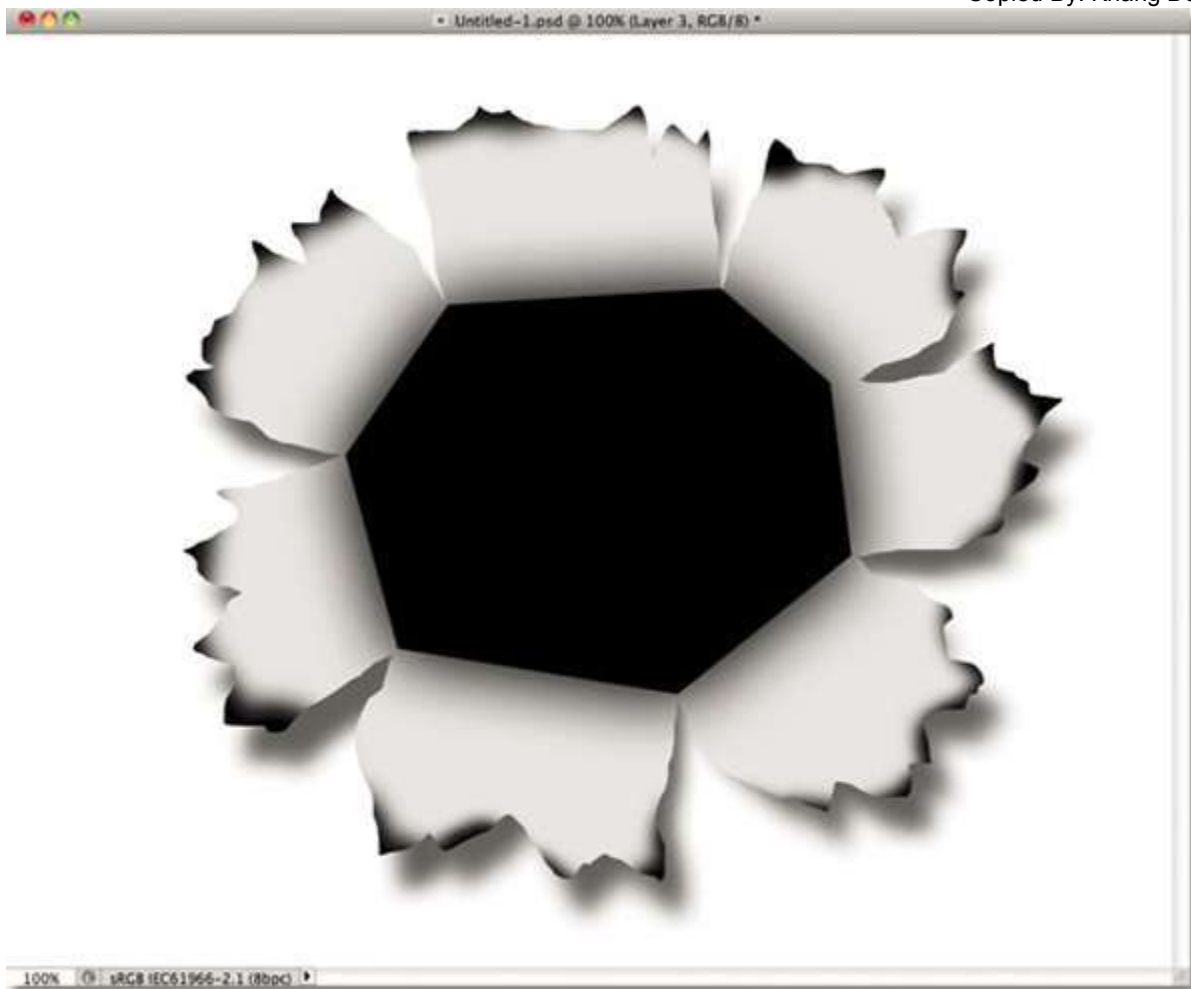
Khi đến bước này, chúng ta sẽ tiến hành tô màu đậm cho những vùng giấy rách rìa bên ngoài. Nhấn phím **D** để chuyển chế độ màu **Foreground** và **Background** về mặc định:



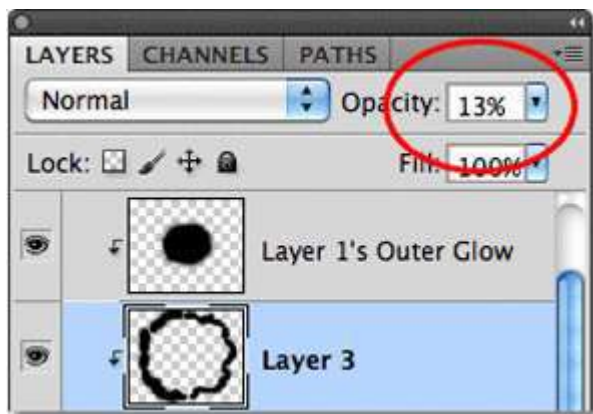
Với công cụ **Brush** vừa chọn, các bạn hãy tô những đường viền xung quanh mép giấy như hình sau:



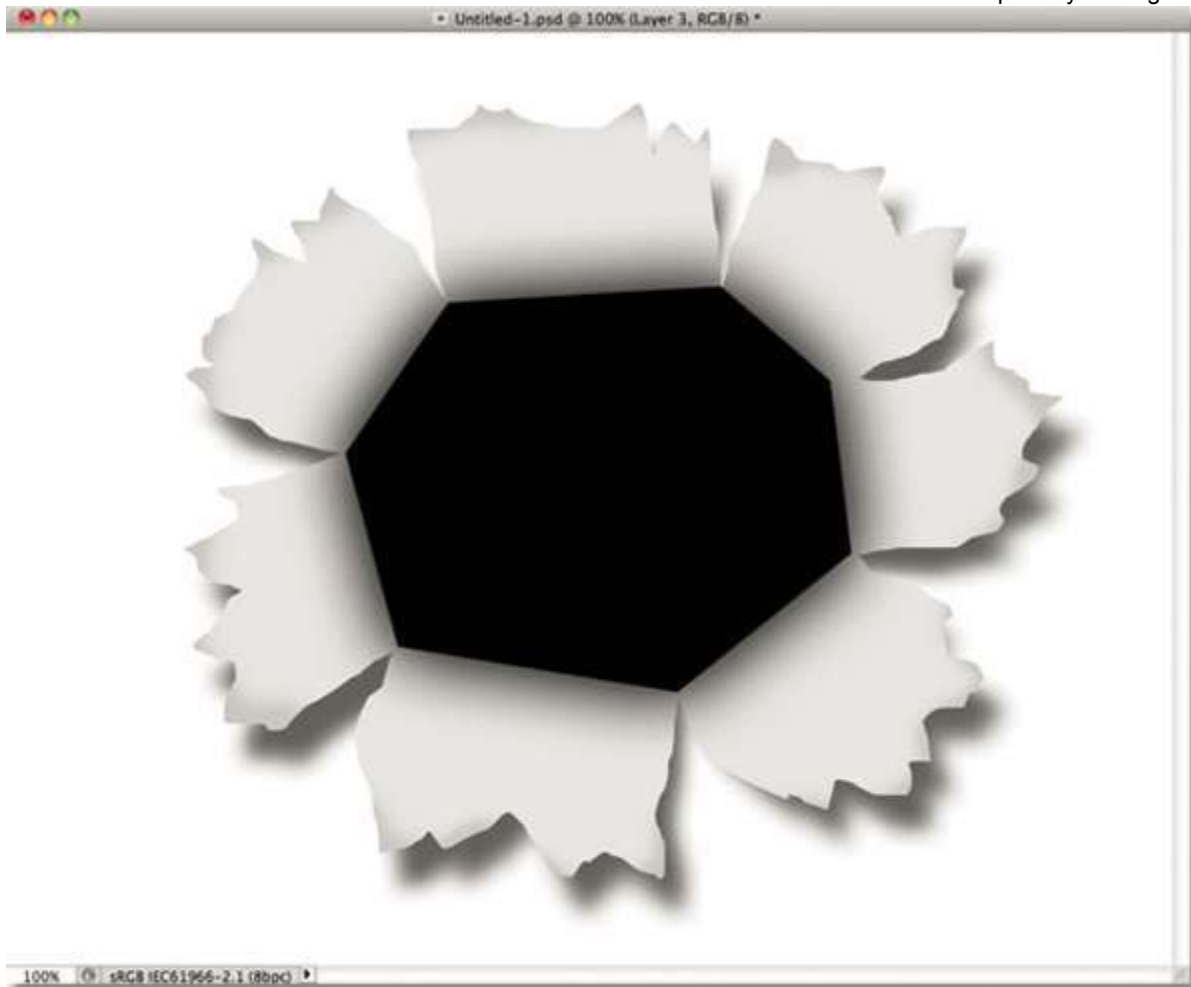
Tiếp tục như vậy với tất cả các phần giấy thò ra bên ngoài, không cần phải quá bận tâm nếu phần màu này quá đậm vì chúng ta có thể chỉnh sửa lại sau này:



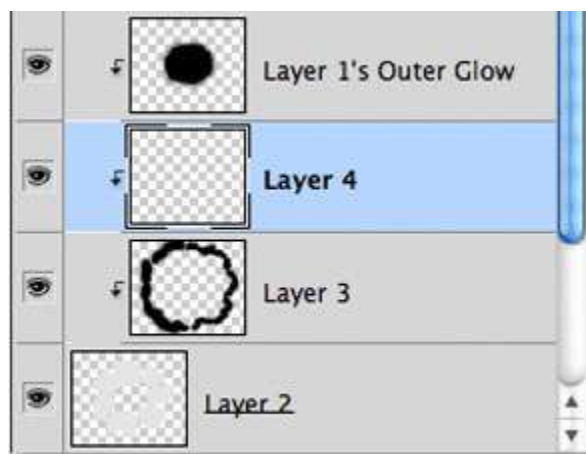
Sau đó, hãy giảm thông số **Opacity** của lớp này xuống mức tối thiểu có thể, ở đây chúng tôi để 13%:



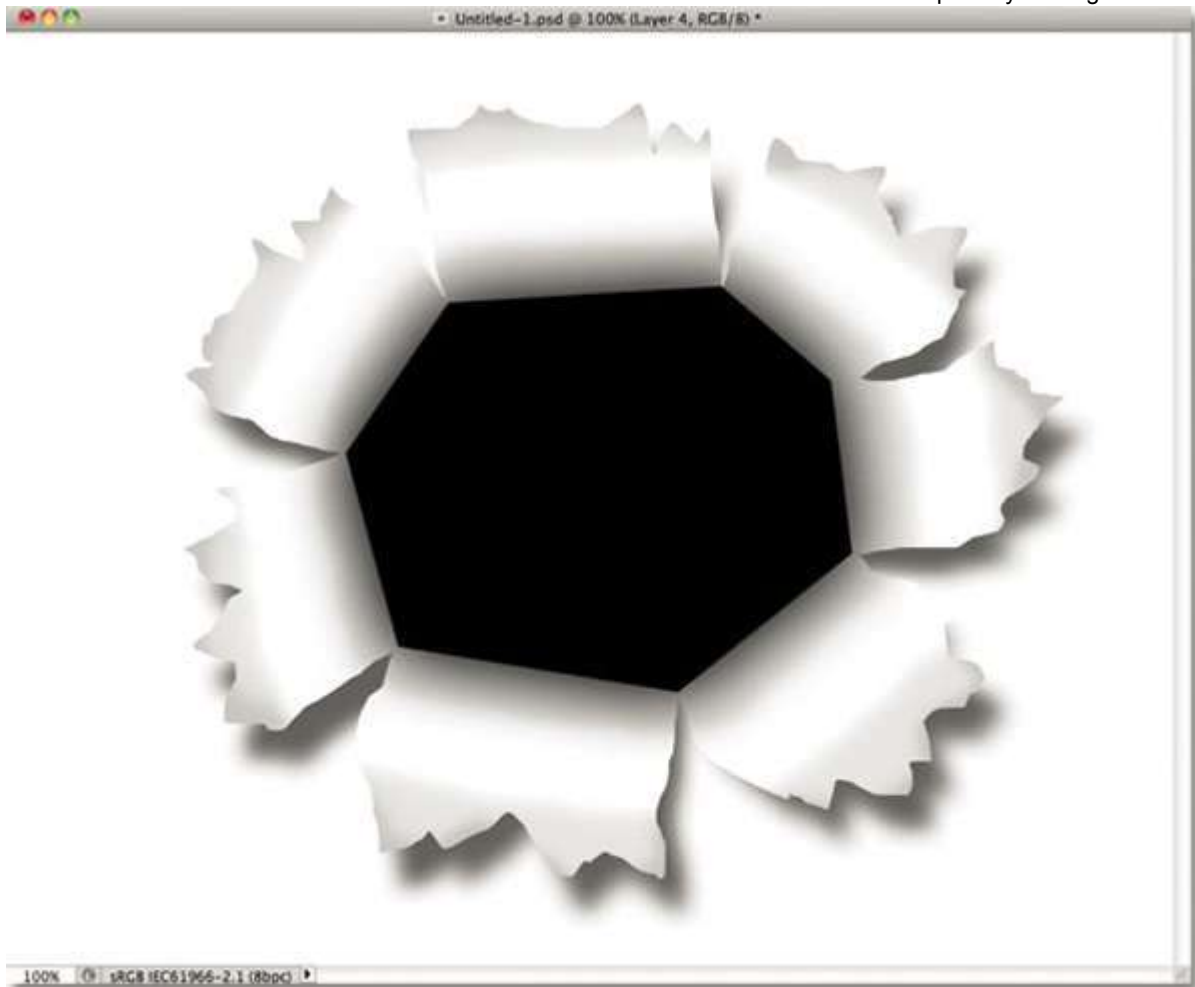
Kết quả của chúng ta sẽ như sau:



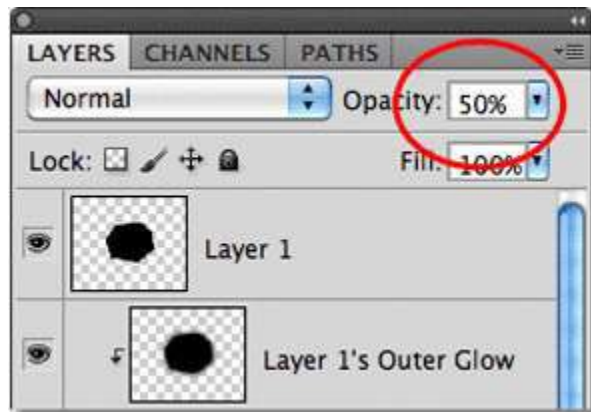
Để hoàn tất toàn bộ quá trình trên, chúng ta sẽ phải tạo thêm Layer mới 1 lần nữa. Chọn biểu tượng **New Layer** ở phía dưới và chúng ta sẽ có **Layer 4**:



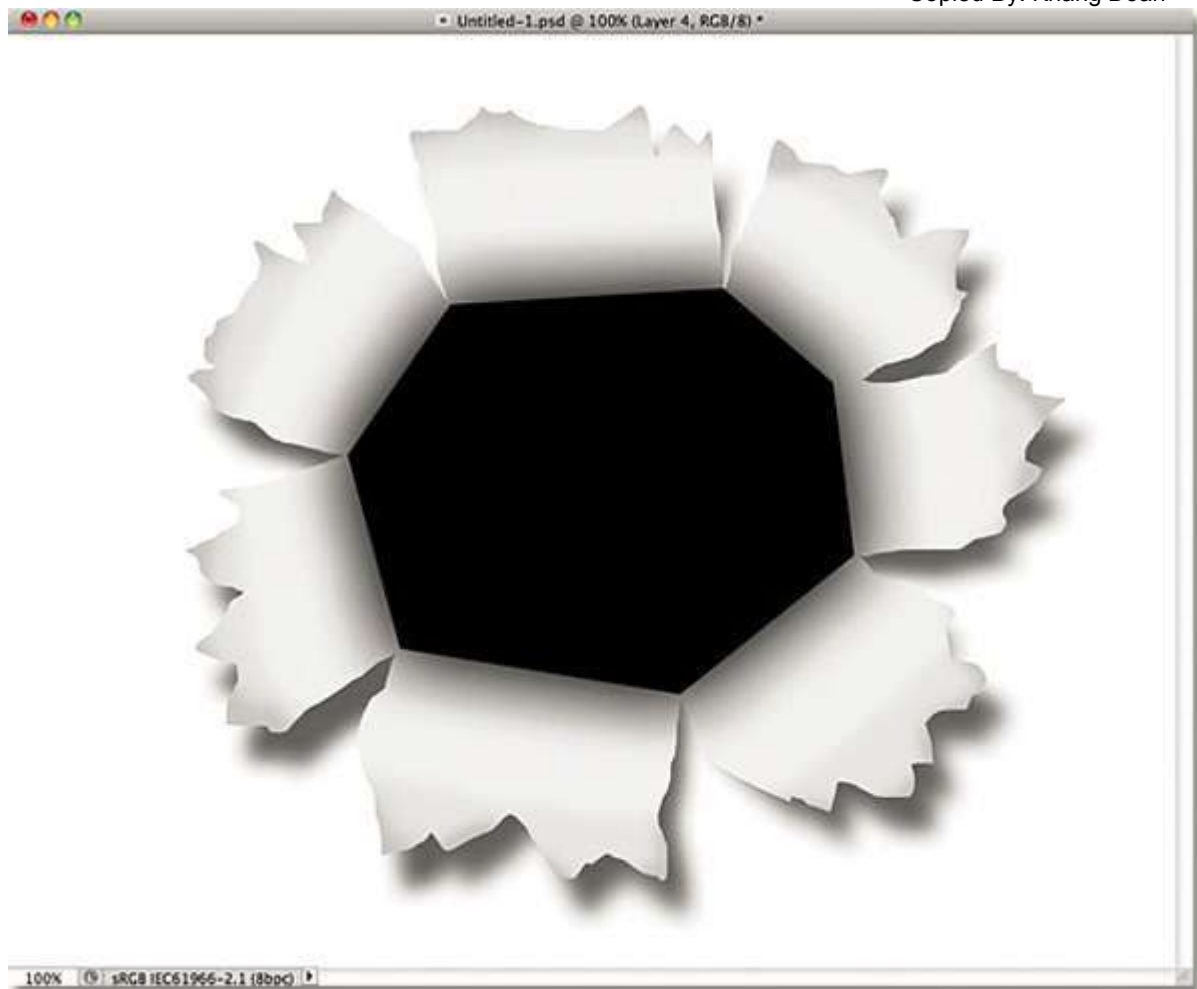
Nhấn phím X để thay đổi màu **Foreground** và **Background** với nhau, thiết lập **Foreground** thành màu trắng. Tiếp tục sử dụng **Brush** để tô màu xung quanh phần giữa của bức ảnh, như hình dưới đây:



Thay đổi **Opacity** của **Layer** này xuống còn 50%:



Kết quả sau khi áp dụng hiệu ứng:



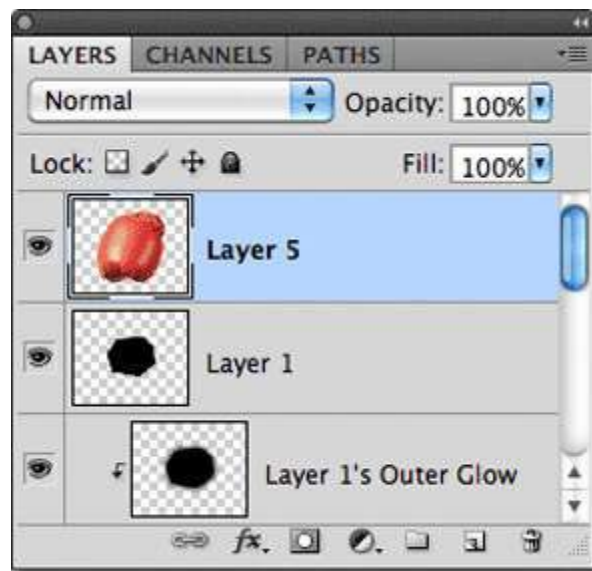
Về cơ bản, chúng ta đã hoàn tất phần nền cần thiết của tác phẩm. Tiếp theo, cần phải tìm bức ảnh có hình nắm đấm, ví dụ như trong bài thử nghiệm này:



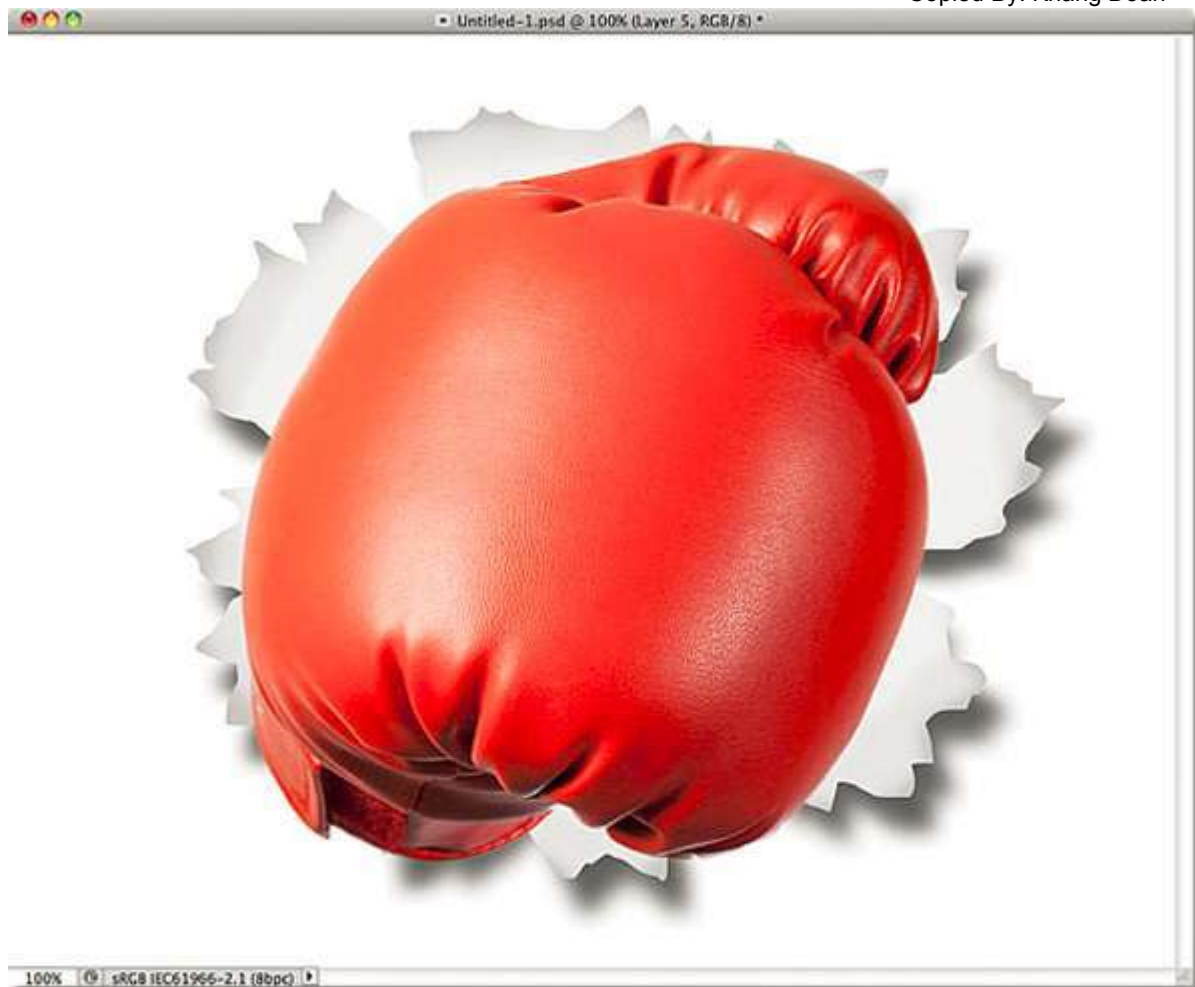
Sử dụng công cụ phù hợp ((**Lasso Tool**, **Quick Selection Tool**, **Pen Tool**...) để cắt vùng ảnh của nắm đấm:



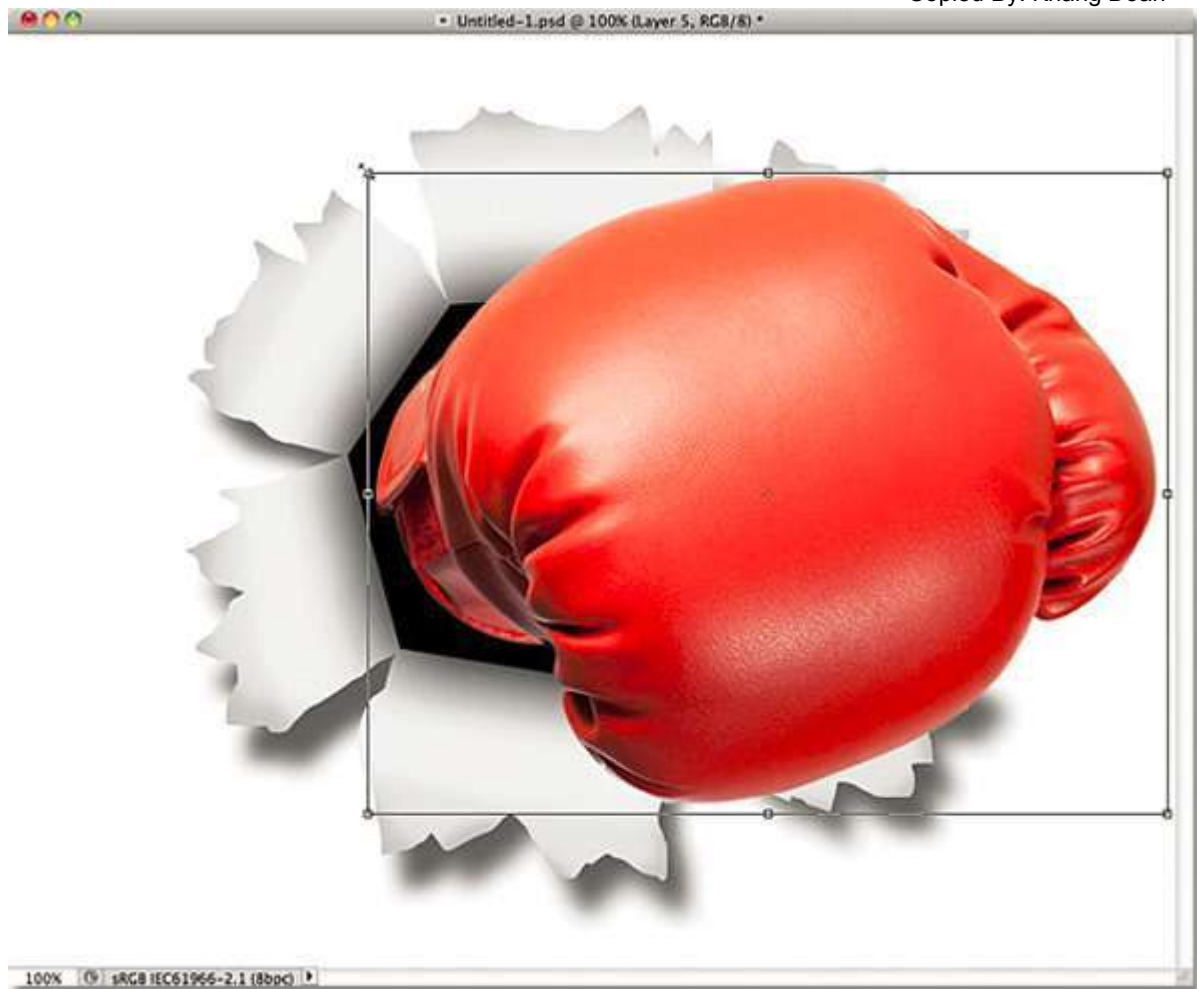
Sau đó, copy vùng lựa chọn này sang bức ảnh tờ giấy:



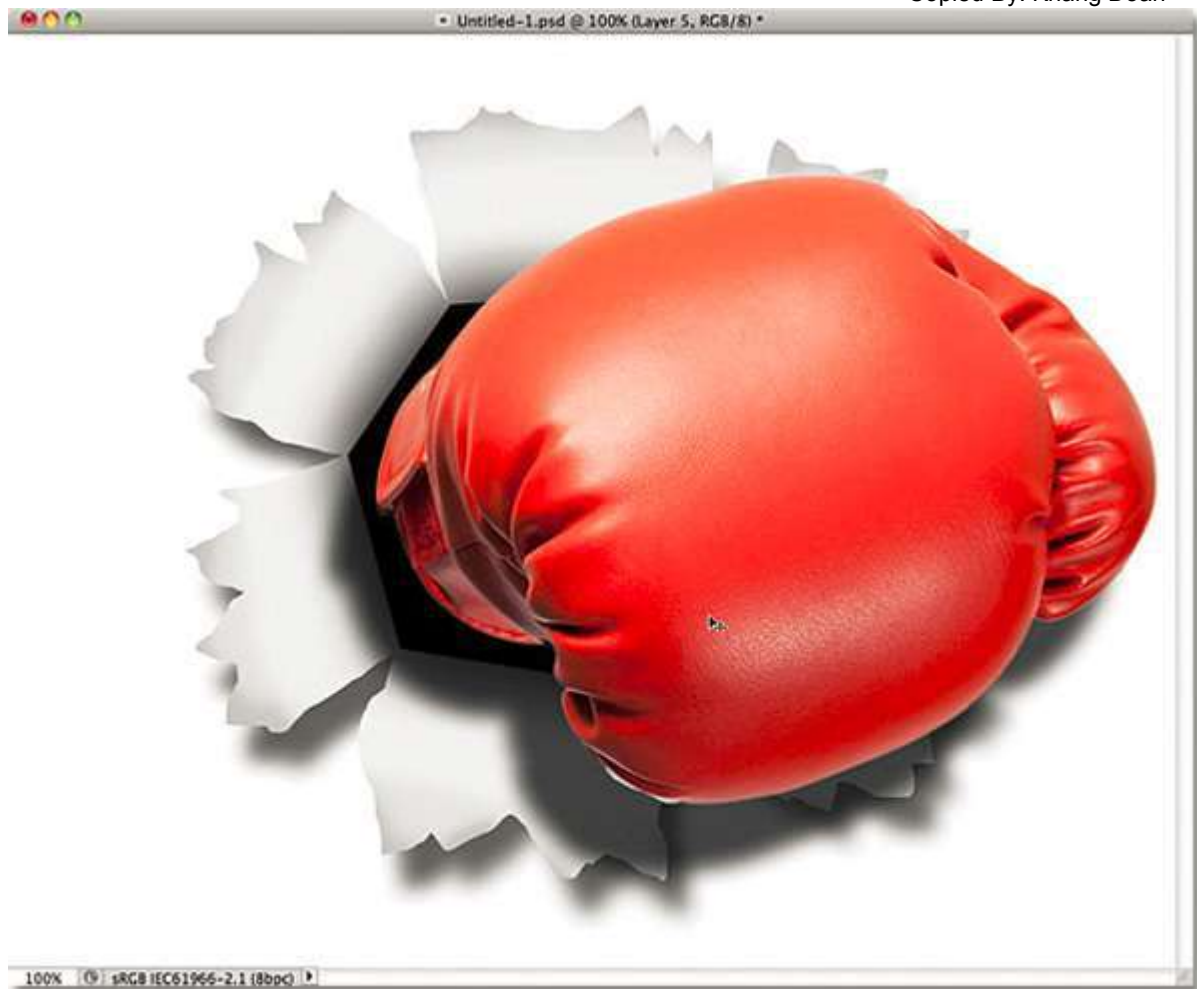
Kết quả tạm thời của chúng ta sẽ trông giống như hình dưới đây:



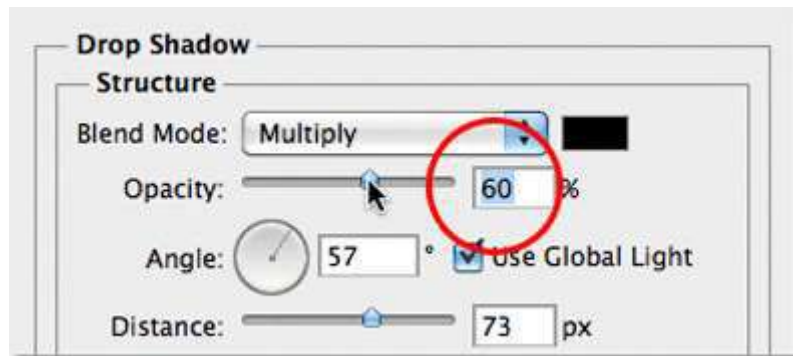
Tiếp theo, nhấn **Ctrl + T (Windows)** hoặc **Command + T (Mac)** để sử dụng tính năng Free **Transform** của Photoshop, sau đó xoay sao cho khớp với khung hình mẫu ban đầu (giữ phím Shift để không thay đổi tỉ lệ kích thước):



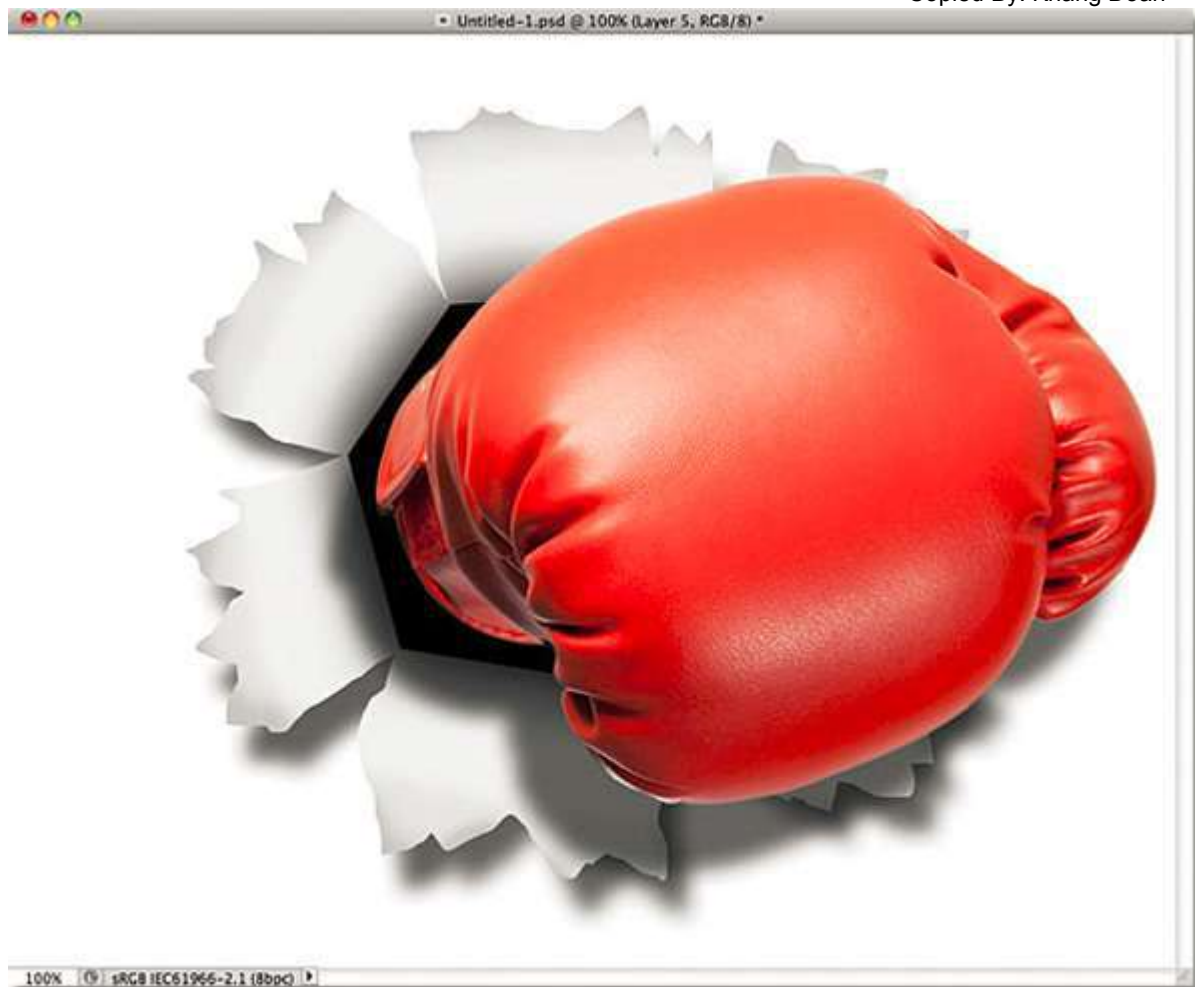
Chọn biểu tượng **Layer Styles** ở phía dưới bảng điều khiển và chọn tiếp hiệu ứng **Drop Shadow** từ danh sách. Thay đổi các thông số **Angle** và **Distance** trong bảng **Layer Style** sao cho phù hợp và mang tính sáng tạo:



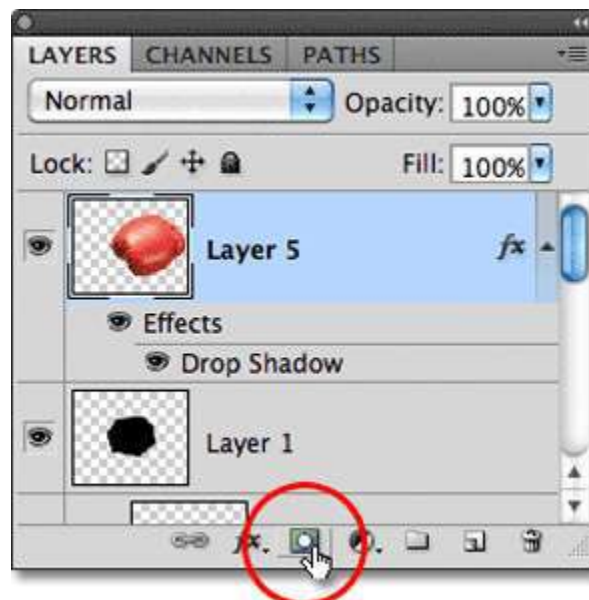
Tiếp tục, thay đổi **Opacity** trong mục **Drop Shadow** xuống mức 60%:



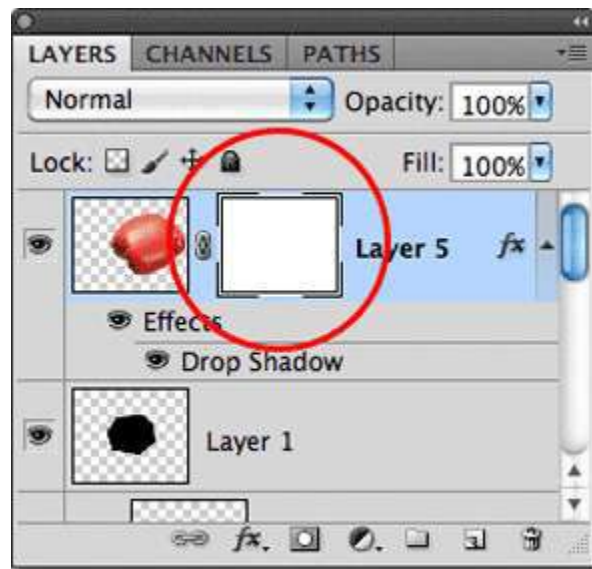
Nhấn **OK** để áp dụng thay đổi và đóng cửa sổ **Layer Style** này lại:



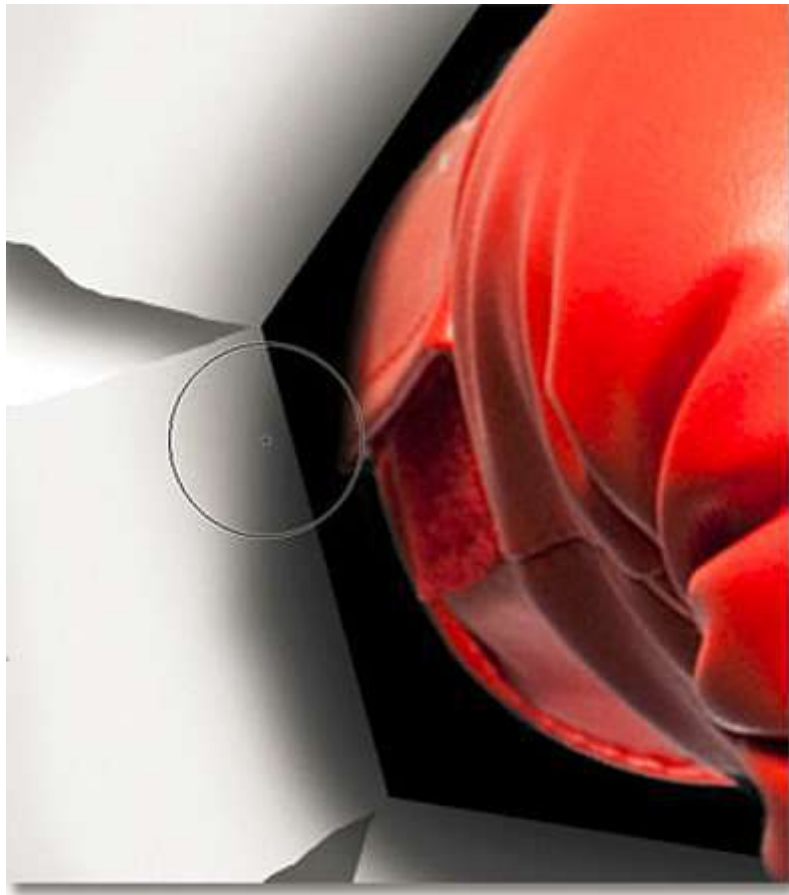
Chọn biểu tượng **Layer Mask** ở phía dưới:



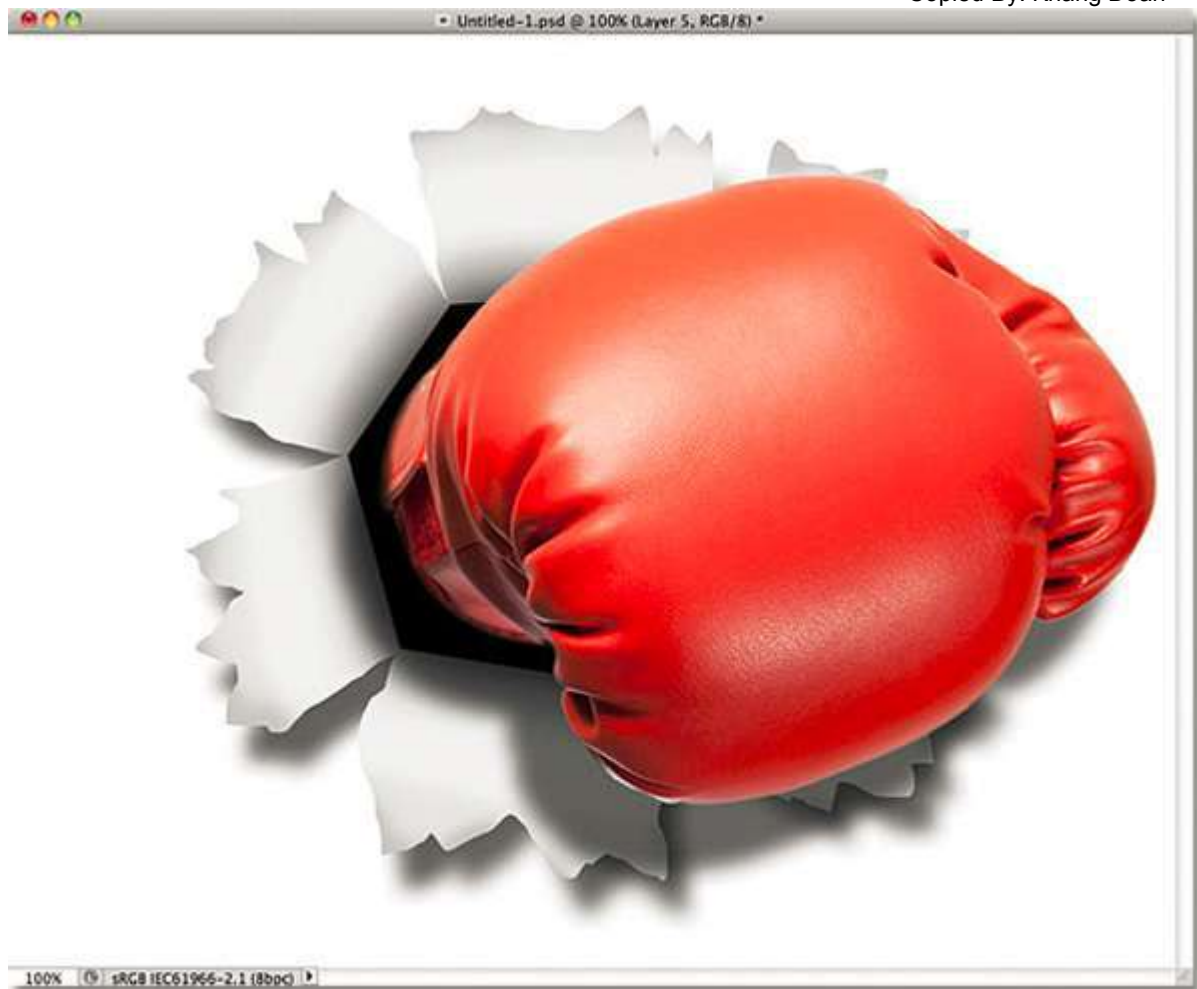
1 lớp thumbnail sẽ xuất hiện bên cạnh **Layer** vừa chọn:



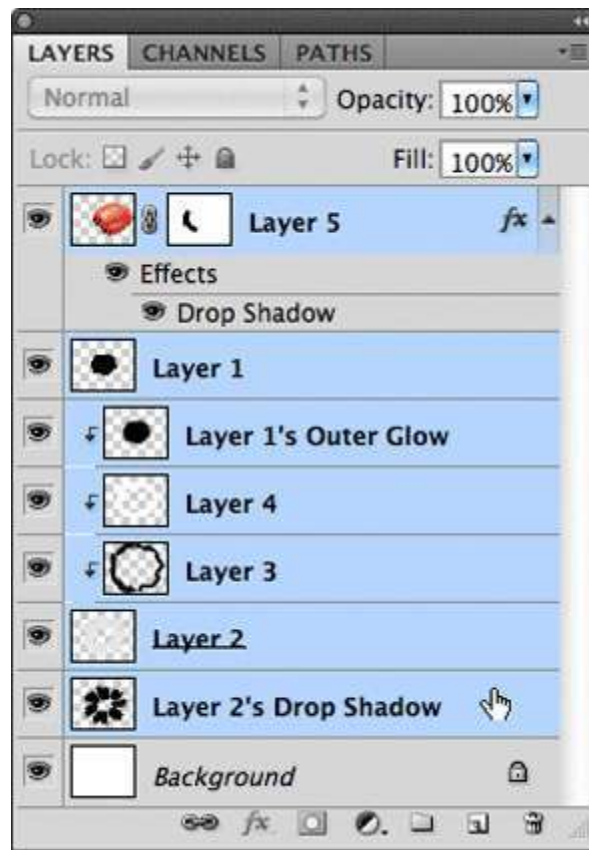
Sau đó, chọn công cụ **Brush Tool** và màu **Foreground** là màu đen để tạo bóng đổ xung quanh phần gốc của nắm đấm:



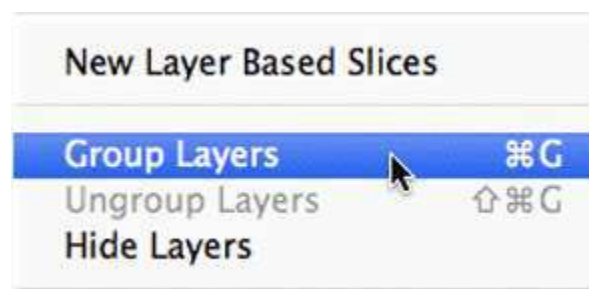
So với từng chi tiết cụ thể của các bạn mà tạo vùng đổ bóng xung quanh nắm đấm sao cho phù hợp và tự nhiên, ví dụ như trong bài thử nghiệm này:



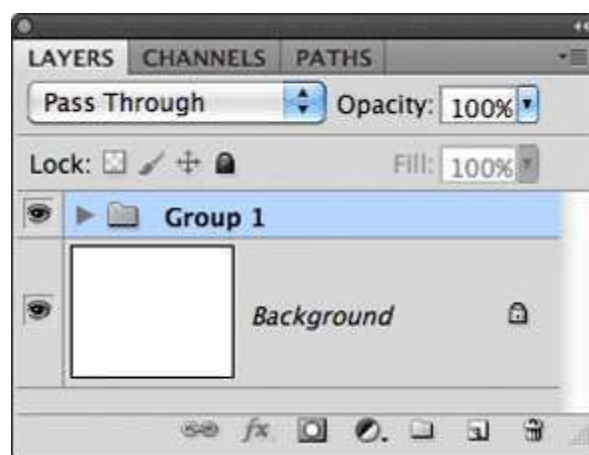
Việc cuối cùng là gộp tất cả các Layer (chứa hình mẫu và hiệu ứng) thành 1 lớp duy nhất. Chọn Layer ở trên cùng (tại đây là Layer 5), giữ phím **Shift** và chọn **Layer 2's Drop Shadow**:



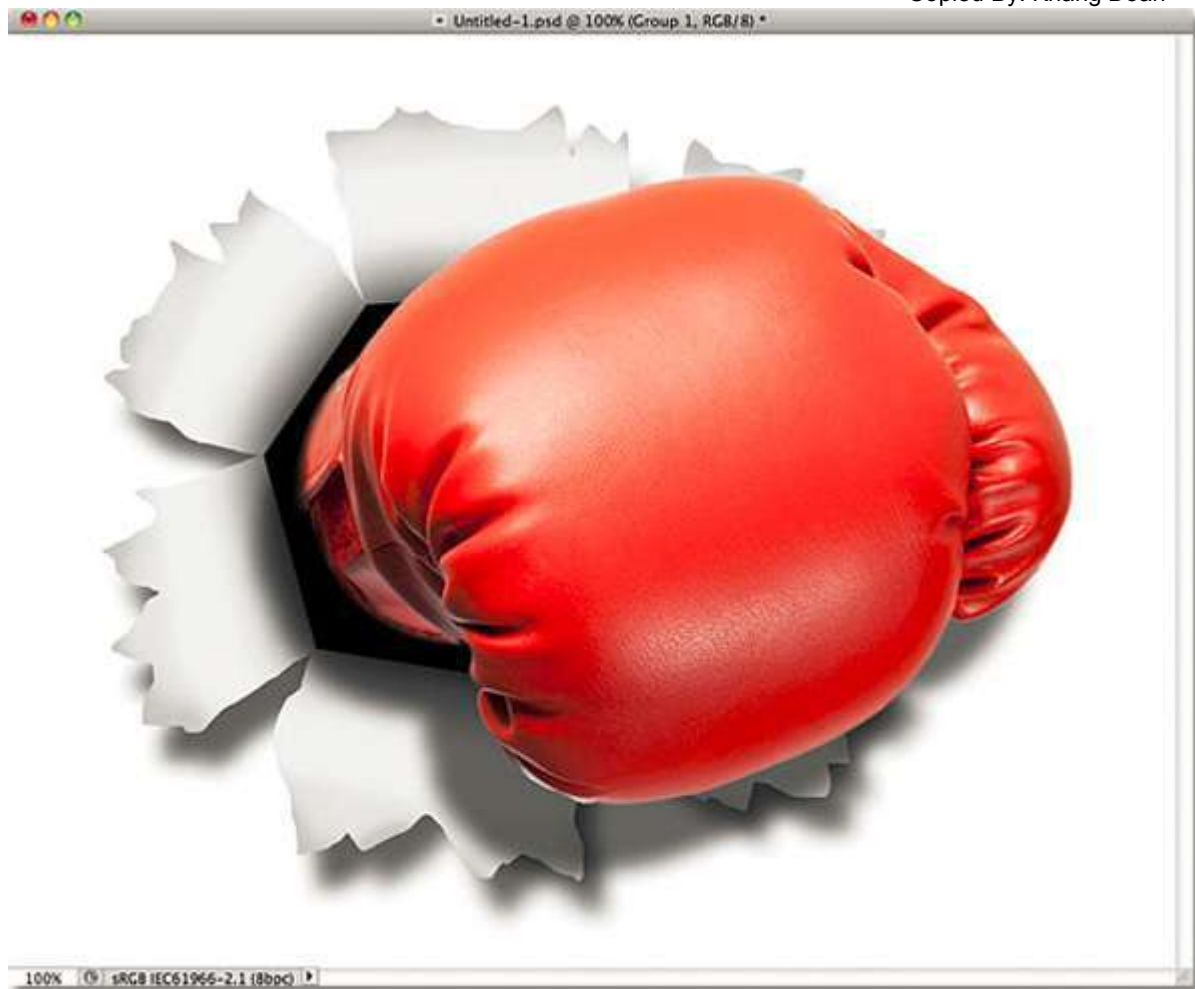
Sau đó, nhấn **Ctrl + G (Windows)** hoặc **Command + G (Mac)** để tạo **Group**:



Và chúng ta sẽ có Group 1, ngay bên trên lớp Background:



Nếu muốn thay đổi góc độ của toàn bộ đối tượng bên trong, chỉ cần nhấn phím V với Group 1, toàn bộ phần hình ảnh bao gồm hiệu ứng sẽ thay đổi theo hướng di chuyển của chuột:



Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 21: Tạo hiệu ứng gợn nước trong bức ảnh

Trong phần tiếp theo của loạt bài hướng dẫn về Photoshop, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu và thực hành những bước cơ bản để tạo bức ảnh với mặt nước đang chuyển động và gợn sóng. Thực chất, Photoshop đã có sẵn 1 số bộ lọc để tạo hiệu ứng như trên, nhưng người sử dụng sẽ không thể đoán được từ tên của filter đó (không phải **Ripple** hoặc **Ocean Ripple**) nếu không tham khảo bài viết dưới đây.

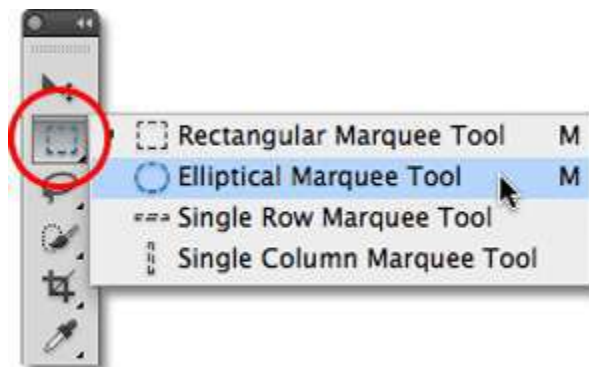


Ảnh mẫu được sử dụng tại bài thử nghiệm này

Và đây là kết quả sau khi chúng ta hoàn thành:



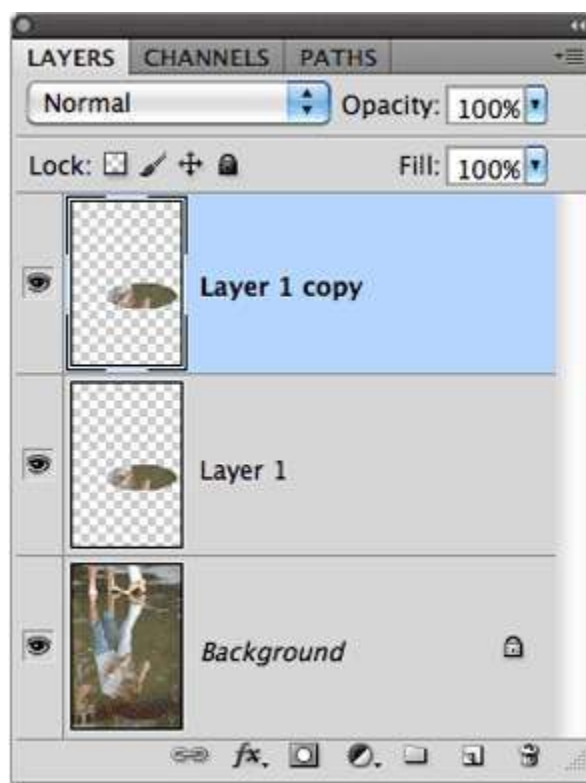
Trước tiên, chúng ta sẽ vẽ 1 vùng bất kỳ trên bức ảnh, nơi những gợn nước sẽ xuất hiện. Chọn công cụ **Elliptical Marquee Tool** tại thanh menu hoặc nhấn phím M 2 lần:



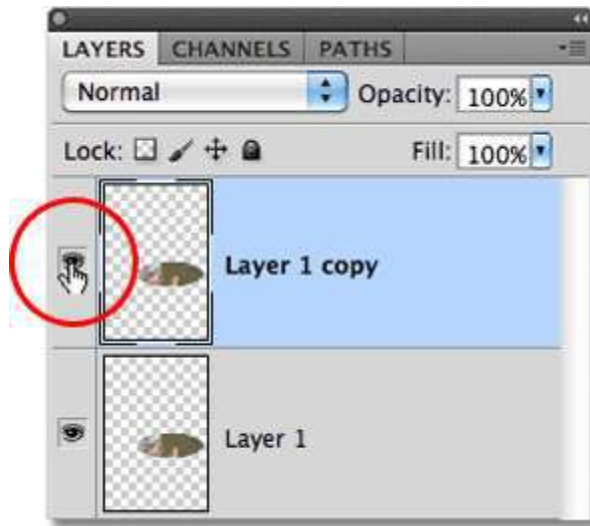
Sau đó, di chuyển vùng lựa chọn này vào vị trí phù hợp của bức ảnh, tùy từng đối tượng và các thành phần xuất hiện mà chúng ta sẽ có những sự lựa chọn khác nhau. Ví dụ tại đây:



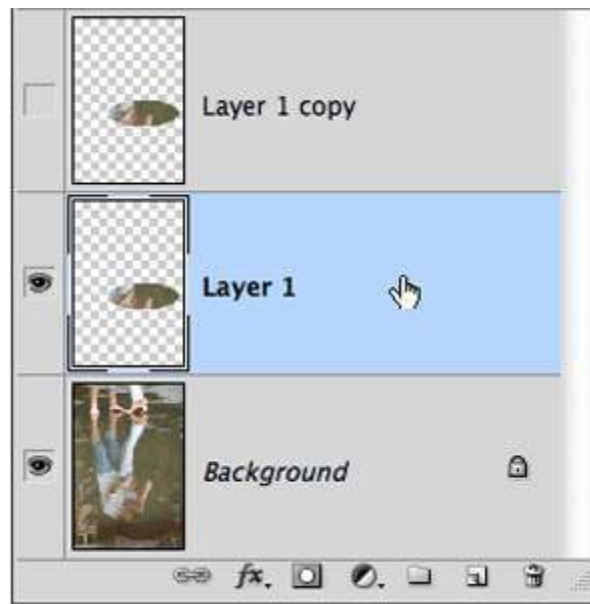
Giữ nguyên vùng lựa chọn này, các bạn nhấn **Ctrl + J (Windows)** hoặc **Command + J (Mac)** 2 lần để tạo 2 bản sao khác nhau:



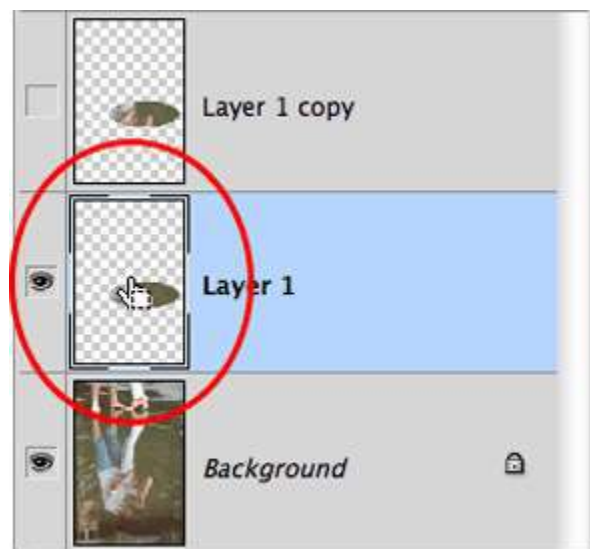
Để tiếp tục, chúng ta cần tạm ẩn phần Layer trên cùng (ở đây là **Layer 1 copy**) bằng cách nhấn vào biểu tượng hình con mắt phía bên trái:



Và làm việc với lớp ngay bên dưới:



Tiếp tục, giữ phím **Ctrl (Windows)** hoặc **Command (Mac)** và chọn lớp cần thao tác (tại đây là **Layer 1**):



Quá trình này sẽ tạo ra 1 vùng chọn lựa khác bao quanh phần chính của Layer 1, nghĩa là vùng lựa chọn bên ngoài mà các bạn vừa vẽ tại bước trên sẽ xuất hiện trở lại. Lý do tại sao chúng ta lại phải làm như thế này trước khi áp dụng hiệu ứng từ filter là vì nếu làm ngược lại thì Photoshop sẽ áp dụng toàn bộ hiệu ứng lên tất cả các lớp và ảnh gốc:

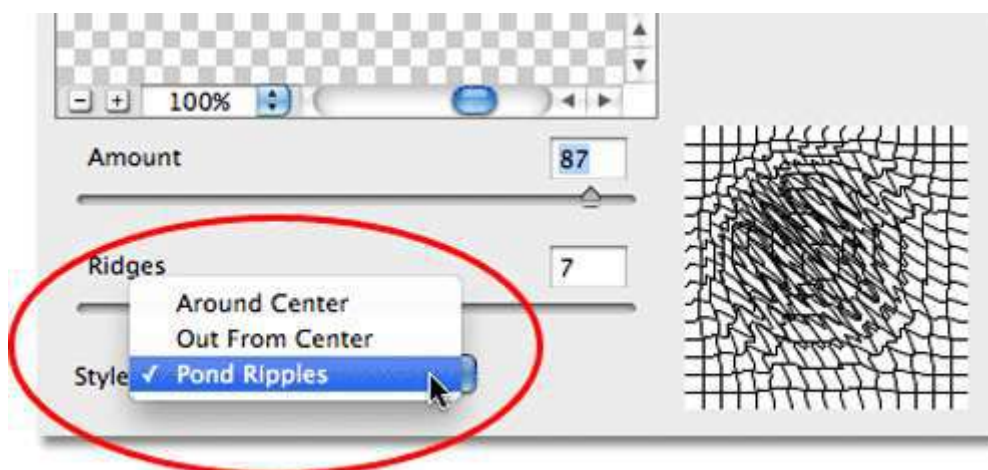


Và đây là phần chính của quá trình này, đó là việc áp dụng hiệu ứng sao cho hợp lý. Để tạo được hiệu quả như ý muốn, chúng ta cần sử dụng filter có tên là ZigZag (không phải là **Ripple** hoặc **Ocean Ripple**). Các bạn chọn **Filter > Distort > ZigZag** trong danh sách hiển thị:

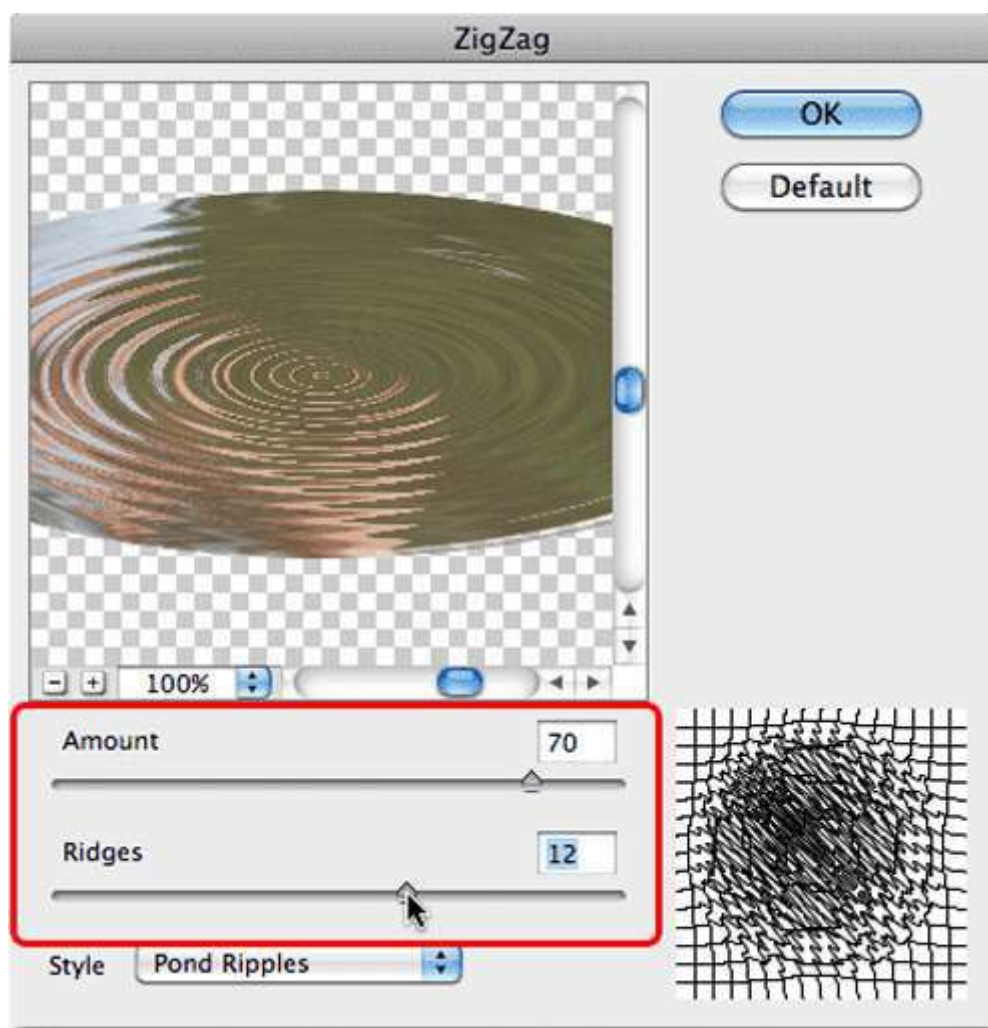


Bộ lọc này làm việc bằng cách biến những chi tiết trong vùng lựa chọn thành những gợn sóng nước. Tại phần dưới của bảng điều khiển là mục **Style** – các cách tương ứng để tùy chỉnh hiệu ứng của Photoshop. Có 3 lựa chọn chính: **Around Center**, **Out From Center** và **Pond Ripples** (mặc định), tương ứng với đó là 3 hiệu ứng

khác nhau, và phụ thuộc và diện tích của vùng lựa chọn mà người sử dụng sẽ đưa ra phương án áp dụng phù hợp nhất của riêng họ:



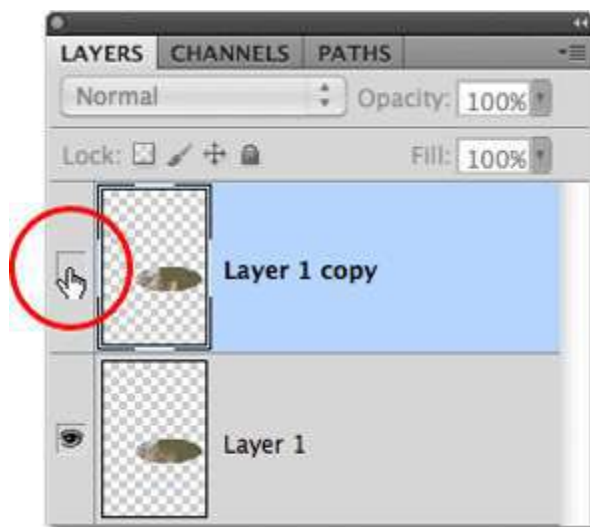
Phần điều khiển **Amount** có tác dụng thay đổi “cường độ” của các gợn nước sẽ xuất hiện, trong khi thông số **Ridges** ảnh hưởng trực tiếp đến số lượng của gợn nước. Hãy chú ý và dựa vào cảm giác, trực quan của riêng mình để quyết định phương án nào là thích hợp hơn cả (hiệu ứng sẽ không được áp dụng thật sự cho đến khi bạn nhấn nút **OK**). Trong bài thử nghiệm này, chúng tôi áp dụng ZigZag 2 lần với thông số **Ridges 12, Amount 70** và **Style** là **Pond Ripples**:



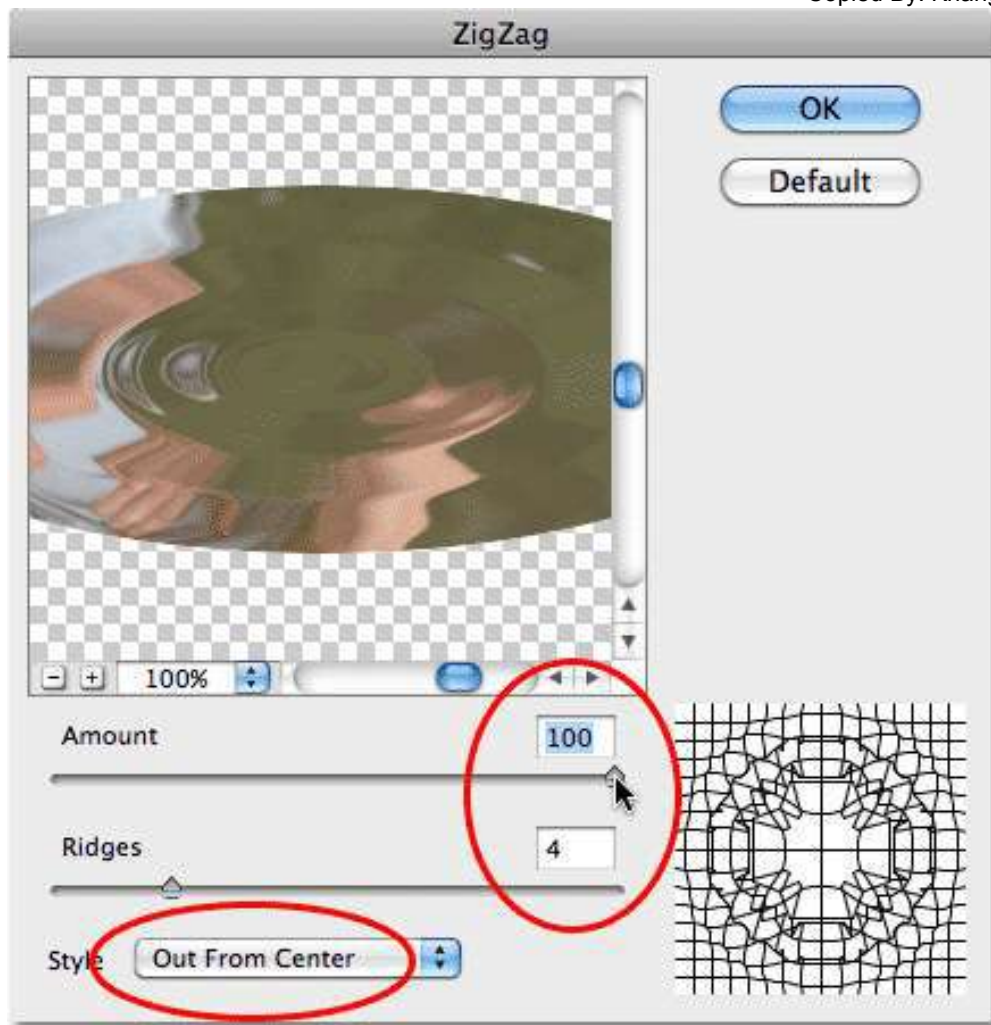
Nhấn **OK**, và chúng ta sẽ có kết quả tương tự như sau:



Sau đó, chúng ta sẽ cho hiển thị lại lớp Layer trên cùng (ở đây là **Layer 1 copy**) để tiến hành bước tiếp theo:



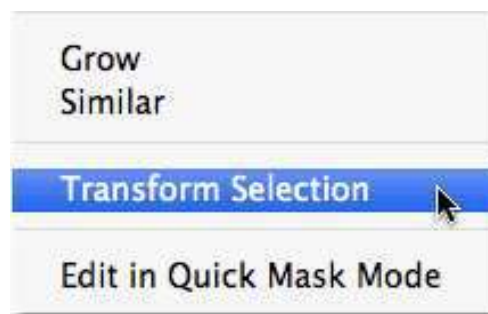
Tại đây, chúng ta sẽ áp dụng bộ lọc **ZigZag** lại lần nữa. Nhấn phím tắt **Ctrl + Alt + F (Windows)** hoặc **Command + Option + F (Mac)** để sử dụng bộ filter vừa dùng gần đây nhất. Cụ thể lần này vùng áp dụng hiệu ứng sẽ là phần trung tâm của "vũng nước" vừa tạo ra ở bước trên, do vậy hãy chuyển mục **Style** về **Out From Center**, **Ridges** thành **4** và **Amount** thành **100**:



Nhấn **OK** để áp dụng sự thay đổi và đóng cửa sổ **ZigZag**. Chúng ta sẽ có kết quả tương tự như hình dưới đây:



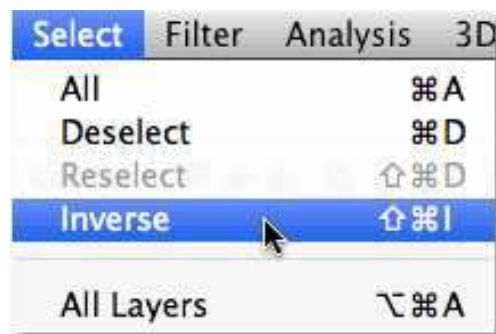
Sau đó, chọn menu **Select > Transform Selection**:



Tính năng Transform Selection này tương tự như **Free Transform** của **Photoshop** ngoại trừ quá trình ảnh hưởng đến vùng lựa chọn bên ngoài. Giữ **Shift + Alt (Windows)** hoặc **Shift + Option (Mac)** và chọn phần góc trên bên trái của vùng lựa chọn (có dạng hình chữ nhật), sau đó kéo dần vào phía trung tâm bức ảnh cho tới khi diện tích còn khoảng 50 – 60% kích thước gốc. Nhấn **Enter (Windows)** hoặc **Return (Mac)** để áp dụng sự thay đổi:



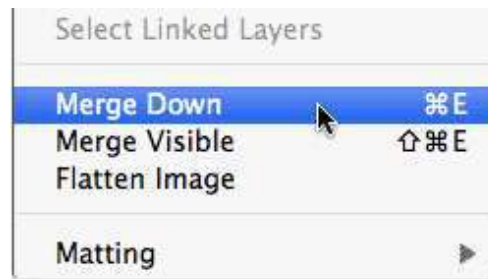
Tiếp tục, chọn menu **Select > Inverse** hoặc sử dụng phím tắt **Shift + Ctrl + I (Windows)** hoặc **Shift + Command + I (Mac)**:



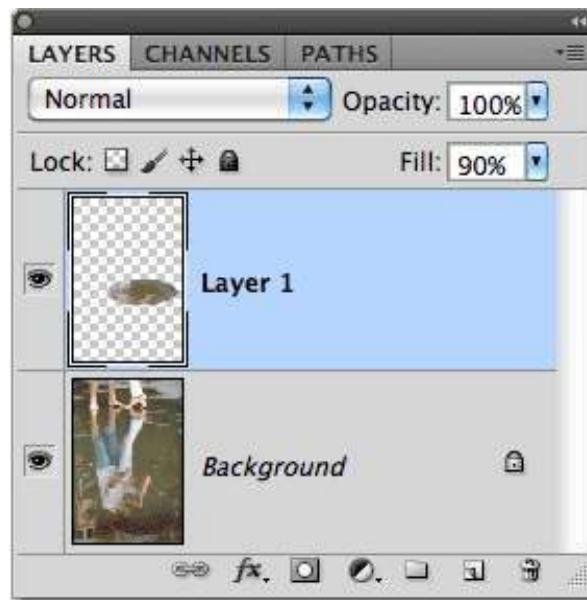
Quá trình này sẽ làm đảo ngược vùng lựa chọn, khi đến bước này, chúng ta nhấn **Backspace (Windows)** hoặc **Delete (Mac)** để xóa toàn bộ thành phần xung quanh trung tâm của vũng nước đó. Nhấn **Ctrl + D (Windows)** hoặc **Command + D (Mac)** để loại bỏ vùng chọn:



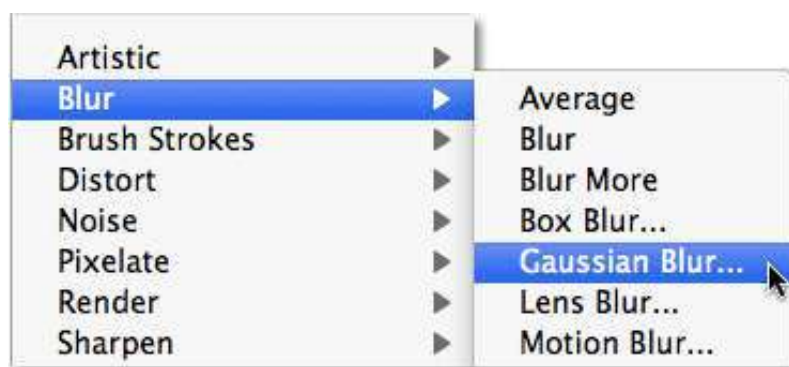
Tiếp theo, chọn menu **Layer > Merge Down** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + E (Windows)** hoặc **Command + E (Mac)**:



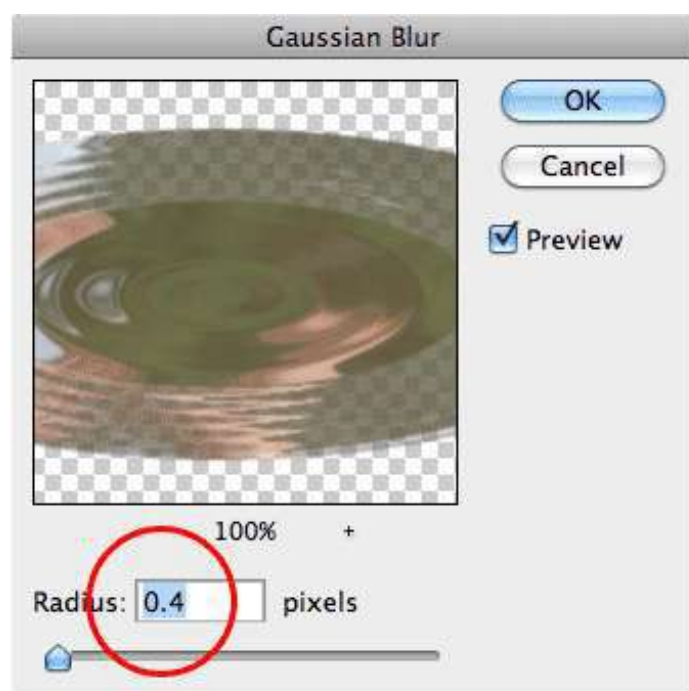
Và sau đó, chúng ta sẽ có 1 Layer mới vừa tạo:



Tuy nhiên, việc áp dụng hiệu ứng của bộ lọc **ZigZag** phía trên đã tạo ra những chi tiết gợn sóng nước với nhiều hình răng cưa, do vậy bức ảnh nhìn sẽ không thật sự tự nhiên. Hãy làm “mềm” những chi tiết này bằng **Gaussian Blur** (menu **Filter > Blur > Gaussian Blur**):



Bảng điều khiển **Gaussian Blur** của Photoshop hiển thị, điều chỉnh giá trị của **Radius** thành **0.4**:



Nhấn OK, và bức ảnh sẽ trông giống như dưới đây:



Tùy vào từng bức ảnh và những chi tiết cụ thể, các bạn hãy linh hoạt trong việc tạo thêm gợn sóng nước và áp dụng hiệu ứng ZigZag sao cho thật sự hiệu quả. Và dưới đây là kết quả của chúng ta sau khi thực hiện quá trình như trên:



Bên cạnh đó, các bạn có thể tham khảo thêm video hướng dẫn theo mẫu khác tại đây:

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=xPW8T7Wrqd0

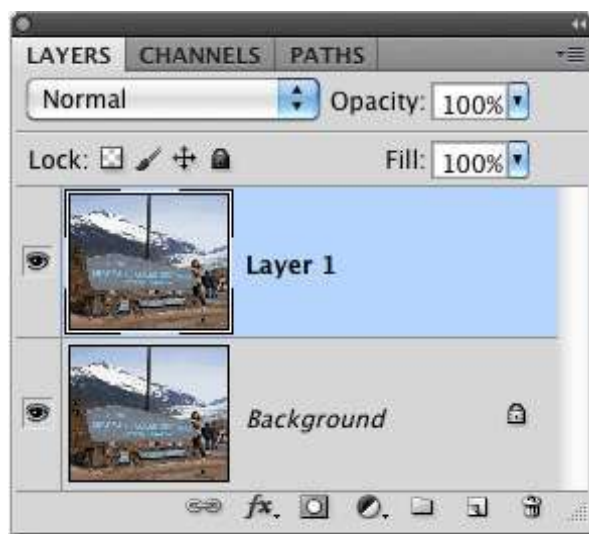
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 22: Giới thiệu về tính năng Fill Content Aware

rong bài tiếp theo của series hướng dẫn kỹ thuật về Photoshop, chúng ta sẽ cùng nhau tham khảo và tìm hiểu thêm về 1 trong những tính năng mới: Content-Aware Fill. So với Content-Aware Healing thì chức năng của chúng gần giống như nhau, điểm khác biệt duy nhất là cách sử dụng sao cho hiệu quả và phù hợp với bối cảnh. Dựa trên cơ chế làm việc và phân tích các phần nội dung chính của bức ảnh, để đưa ra phương án loại bỏ những chi tiết thừa trong vùng chọn. Nếu chỉ nói về lý thuyết thì rất khó để hình dung ra được sự khác biệt của **Spot Healing Brush** và **Content-Aware Fill**, do vậy hãy bắt tay vào thực hành.

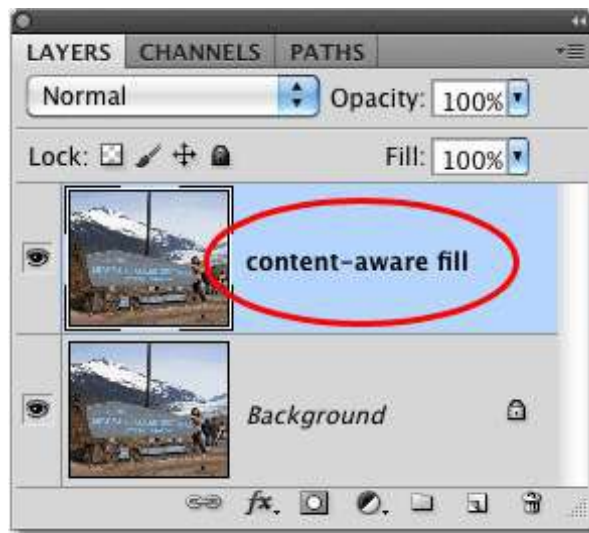


Ảnh mẫu sử dụng trong bài thử nghiệm này

Nếu muốn xóa bỏ hình ảnh của chiếc cột theo cách thông thường, thì phải sử dụng công cụ **Clone Stamp Tool**, chọn vùng hình mẫu bên cạnh và thay thế vào các phần tương ứng. Nhưng hãy xem Content-Aware Fill của Adobe Photoshop CS5 có thể làm được những gì. Trước tiên, nhấn **Ctrl + J (Windows)** hoặc **Command + J (Mac)** để tạo bản copy của bức ảnh đang chọn.



Để phân biệt dễ hơn giữa các lớp này, chúng ta hãy đổi tên sao cho dễ nhớ. Như ví dụ tại đây là **content-aware fill**:



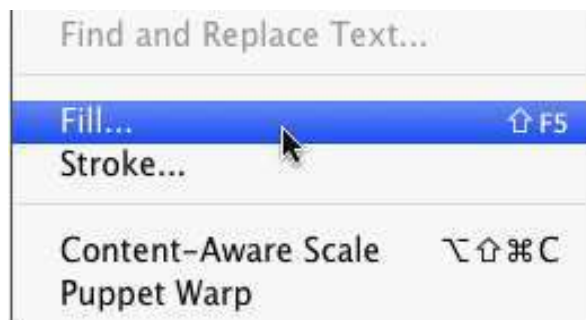
Để sử dụng **Content-Aware Fill**, chúng ta phải tạo 1 vùng chọn trước tiên xung quanh chi tiết chính cần loại bỏ hoặc thay thế. Như ở đây, hãy chọn **Polygonal Lasso Tool** trong danh sách:



Vẽ xung quanh chi tiết chính, ở đây là chiếc cột:



Sau đó, chọn menu **Edit > Fill**:



Chọn tiếp **Content-Aware** trong phần **Use**, nhấn **OK**:



Nếu trong các phiên bản Adobe Photoshop CS4 hoặc trước đó, tất cả những gì có thể làm với vùng lựa chọn là đổ màu hoặc mẫu có sẵn, nhưng với tính năng Content-Aware này, Photoshop đã có thể kiểm tra, phân loại các phần chi tiết trong bức ảnh, so sánh trong và ngoài vùng chọn, và cuối cùng là “biến” chúng thành 1 khối duy nhất, không còn chi tiết nào được coi là thừa. Ví dụ như tại đây, sau khi bấm OK, bức ảnh sẽ trở thành như sau:



Các bạn có thể thấy, rất đơn giản và dễ dàng, chúng ta gần như không phải tốn chút công sức nào mà vẫn đảm bảo hiệu quả như ý muốn. Nhưng nếu để ý kỹ thì vẫn còn một số chi tiết bị hòa trộn hơi nhiều, kết quả của quá

trình lặp những hình mẫu liên nhau. Việc khắc phục những chi tiết này không quá phức tạp với các công cụ quen thuộc như **Healing Brush** hoặc **Clone Stamp Tool**.

Tại bước này, chúng ta sẽ tiếp tục với 1 chi tiết nhỏ nhỏ nữa, đó là hình đám cỏ ở phần dưới bức ảnh. Lần này, các bạn hãy sử dụng **Lasso Tool**:

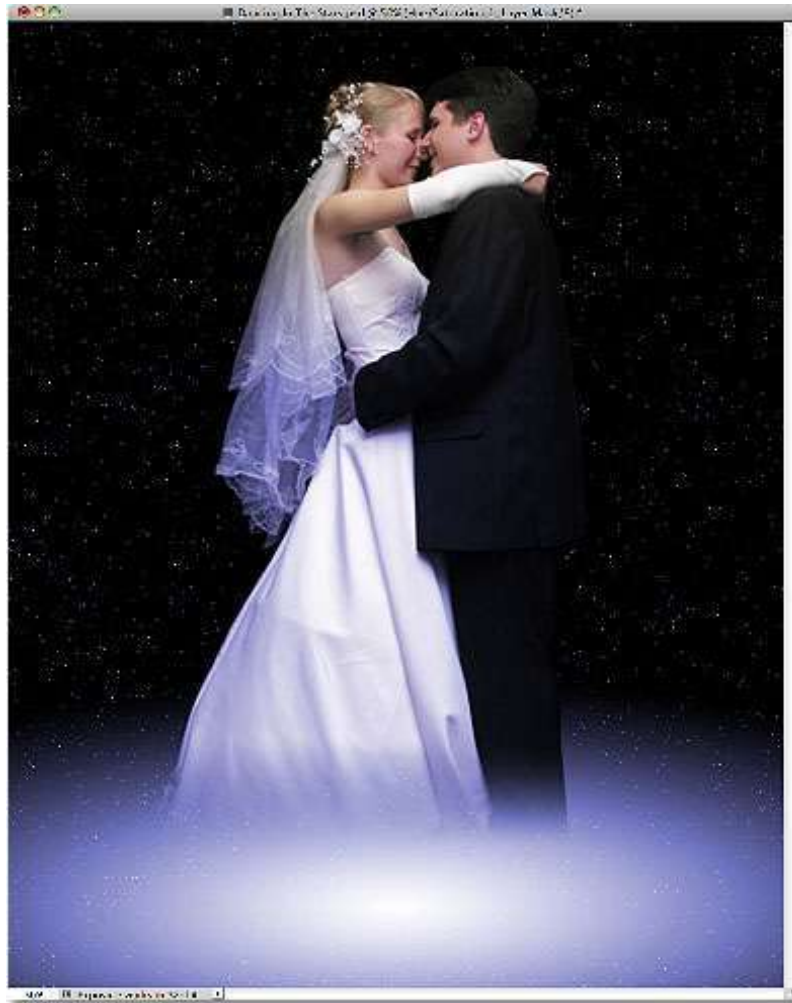


Và áp dụng **Content-Aware** thêm 1 lần nữa:

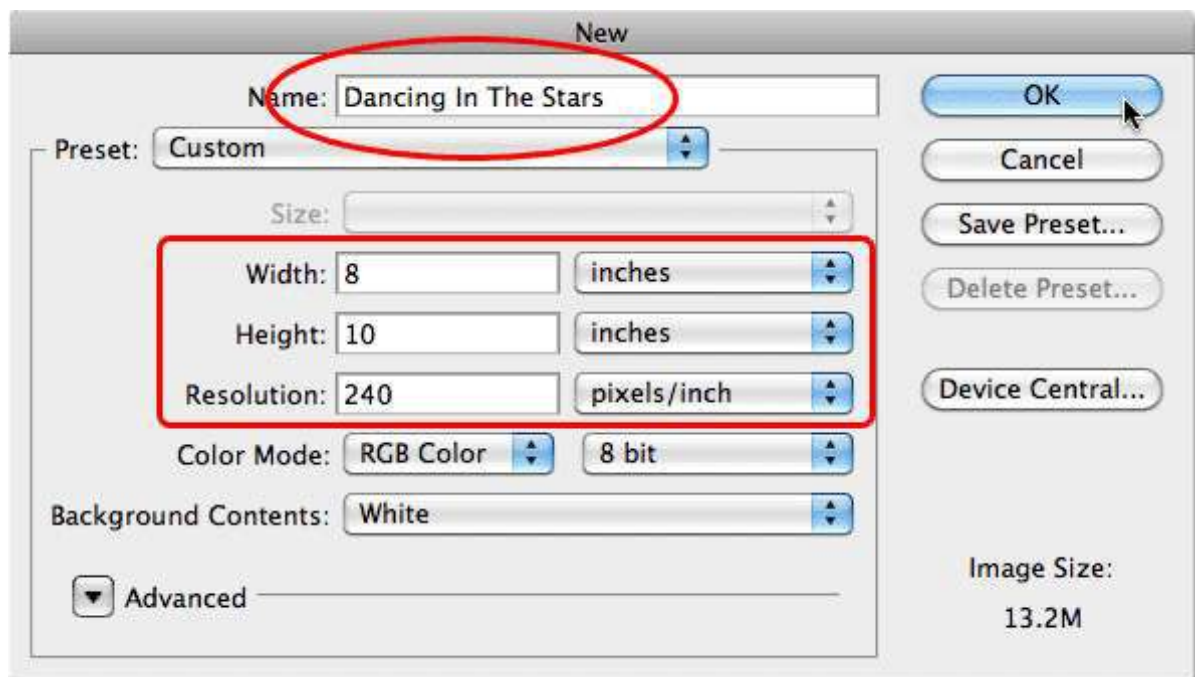


Nếu kết quả đạt được không thực sự như ý, nhấn **Ctrl + Z (Windows)** hoặc **Command + Z (Mac)**, sau đó áp dụng lại **Content-Aware Fill** thêm lần nữa. Vì mỗi lần sử dụng, bộ lọc sẽ đem lại hiệu quả khác nhau. Hãy tiến hành nhiều lần cho tới khi những chi tiết trong ảnh trông thật sự tự nhiên và hài hòa. Chúc các bạn thành công!
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 23: Tạo ảnh nghệ thuật

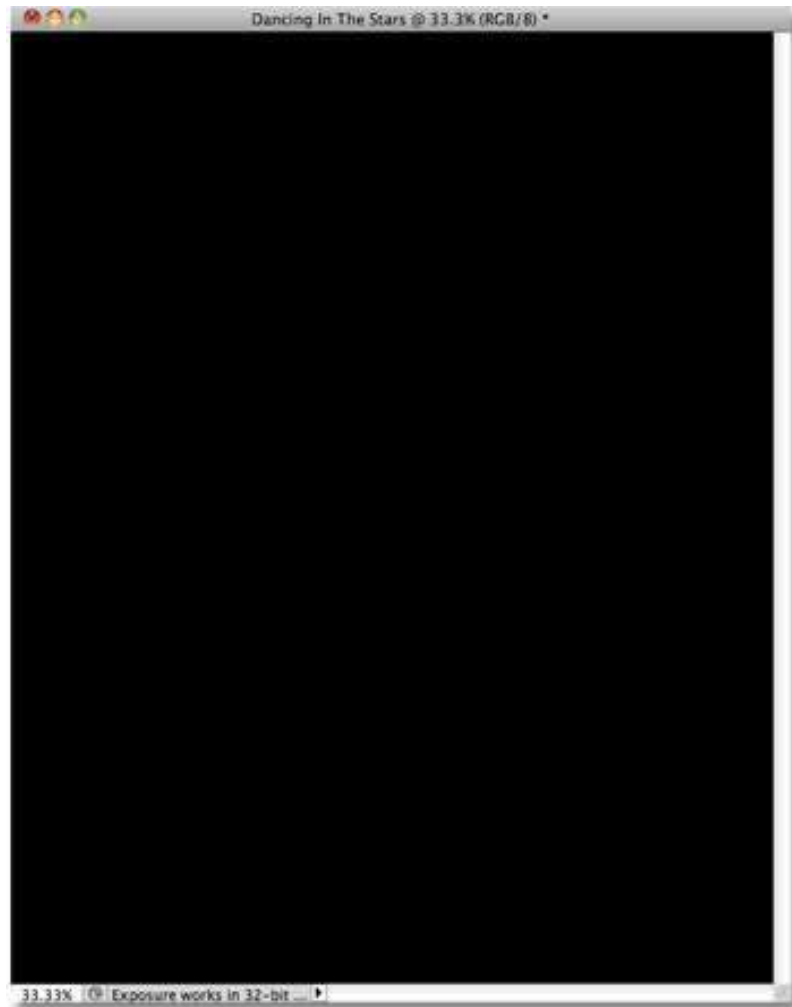
Trong bài hướng dẫn dưới đây, chúng tôi sẽ trình bày 1 số bước cơ bản để tạo ra bức ảnh với bầu trời vũ trụ cùng với các vì sao, bên trong đó là 2 nhân vật chính, có thể là những vũ công hoặc đơn giản hơn, 1 cặp vợ chồng đang khiêu vũ cùng nhau. Tuy nhiên, những yếu tố trên không phải là bắt buộc, các bạn có thể tùy ý lựa chọn. Kết quả của chúng ta sau khi kết thúc bài viết này là:



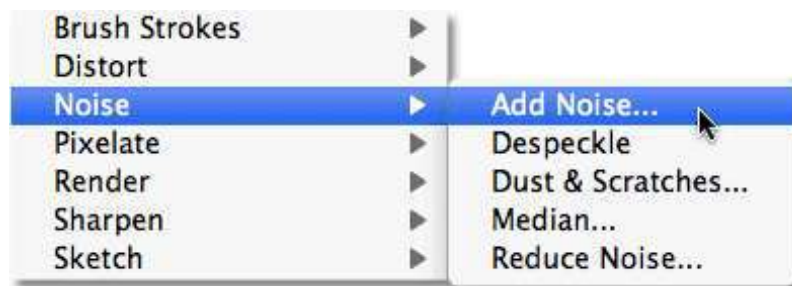
Trước tiên, hãy tạo 1 file ảnh mới hoàn toàn với kích thước **8 x 10 inch**, độ phân giải **240 pixels/inch**, đặt tên là **Dancing In The Stars**:



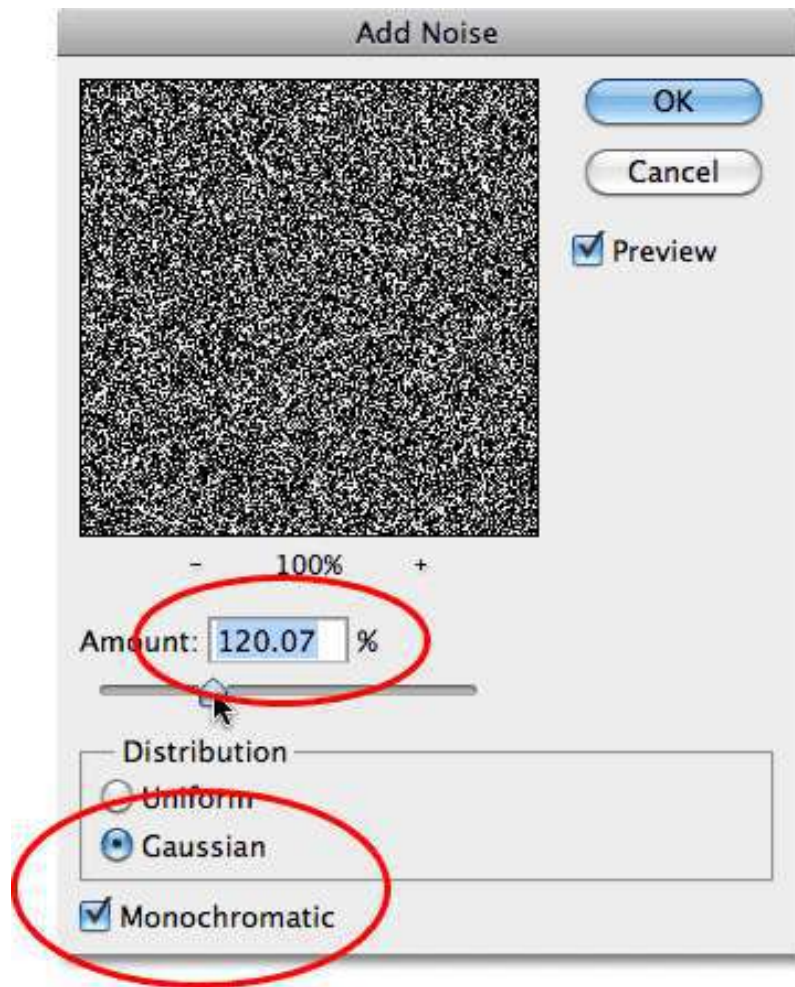
Nhấn **D** để chuyển **Foreground and Background** về chế độ mặc định (màu đen), sau đó nhấn **Alt + Backspace (Windows)** hoặc **Option + Delete (Mac)** để đổ màu:



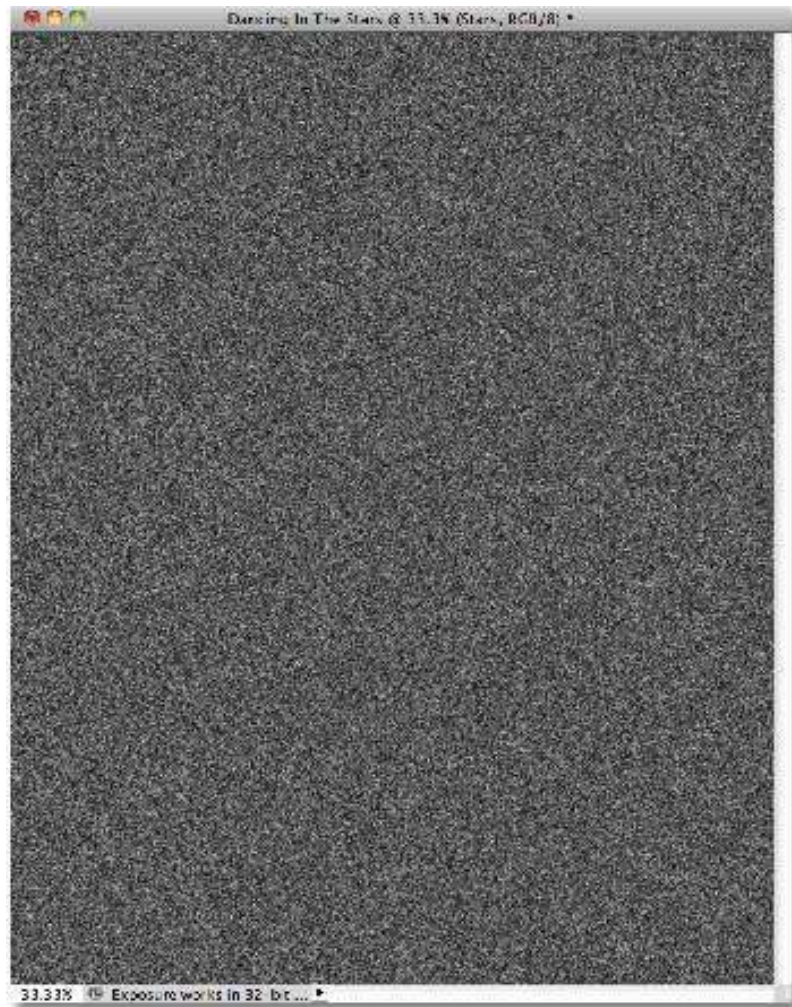
Hãy thử tưởng tượng đơn giản, đây là bầu trời và việc tiếp theo cần làm là tạo ra những ngôi sao bằng hiệu ứng **Noise**. Chọn menu **Filter > Noise > Add Noise**:



Bảng điều khiển **Add Noise** hiển thị, điều chỉnh thông số **Amount** thành **120%**, chọn **Gaussian** và **Monochromatic** ở phía bên dưới:



Nhấn OK, và bức ảnh của chúng ta sẽ trông giống như sau:

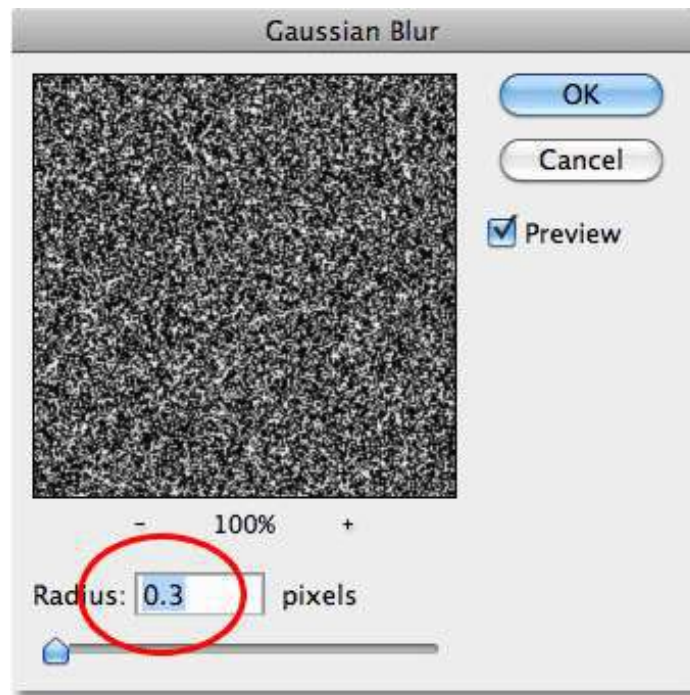


Tiếp tục, chúng ta sẽ áp dụng

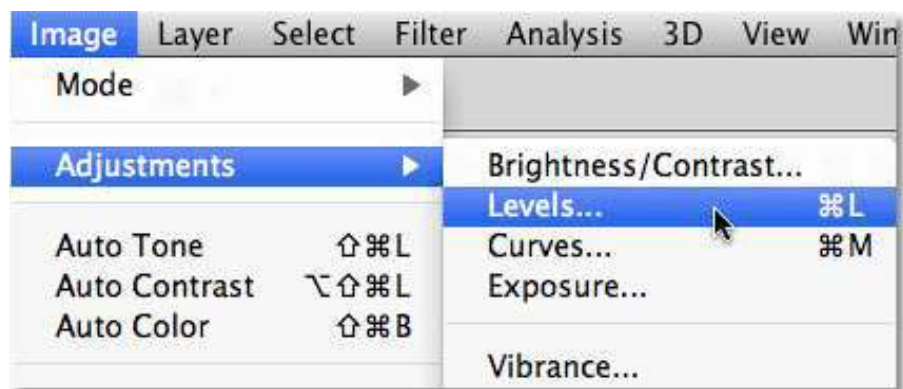
Filter > Blur > Gaussian Blur:



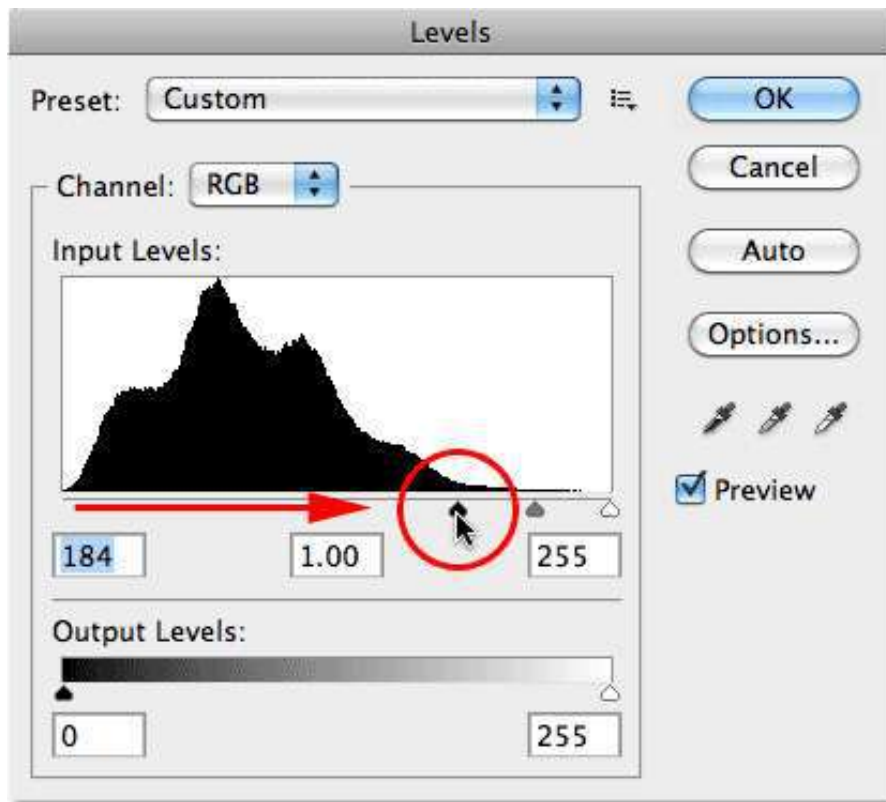
Tại đây, thay đổi thông số **Radius** thành **0.3 pixels** đủ để “gom” các hạt **Noise** lại với nhau:



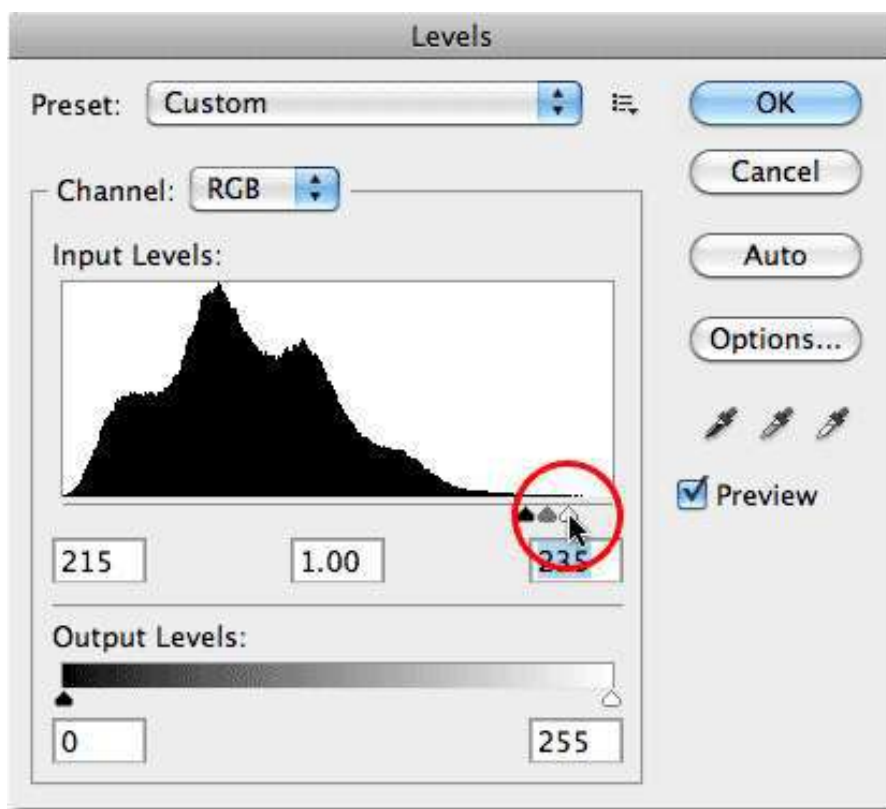
Tiếp theo, chọn menu **Image > Adjustments > Levels** hoặc nhấn **Ctrl + L (Windows) / Command + L (Mac)** để truy cập bảng điều khiển **Levels**:



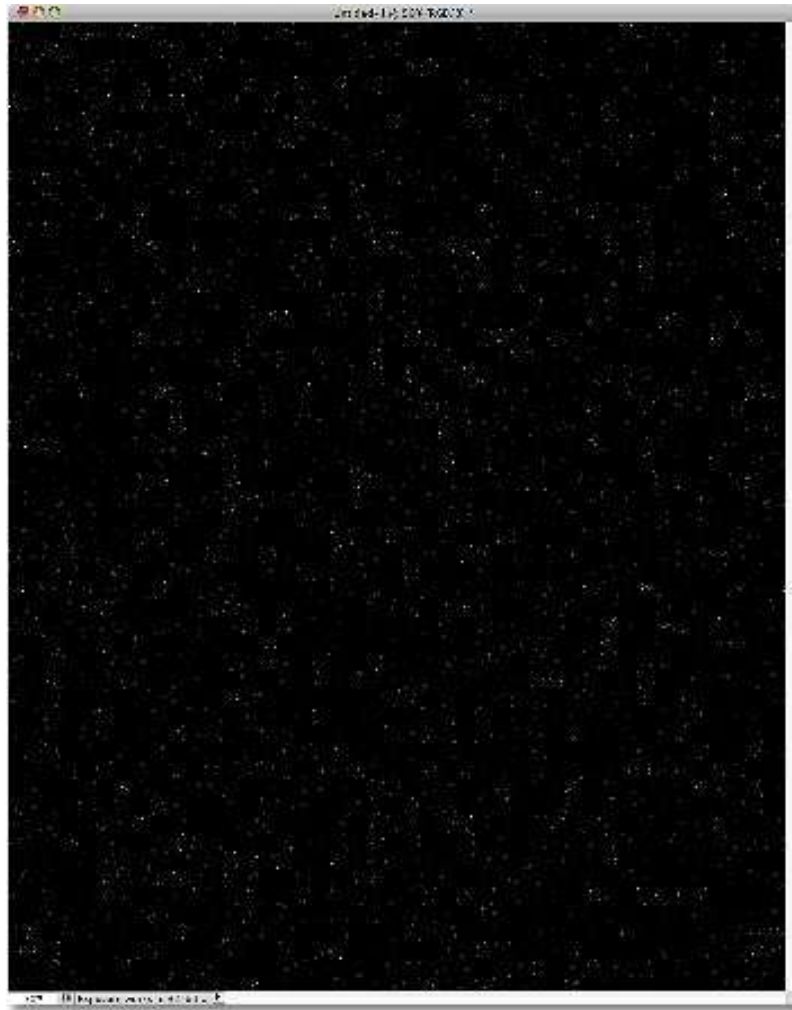
Tại đây, các bạn có thể thay đổi độ sáng tối và tương phản của bức ảnh qua các thông số kỹ thuật bằng cách di chuyển thanh trượt màu đen như hình dưới:



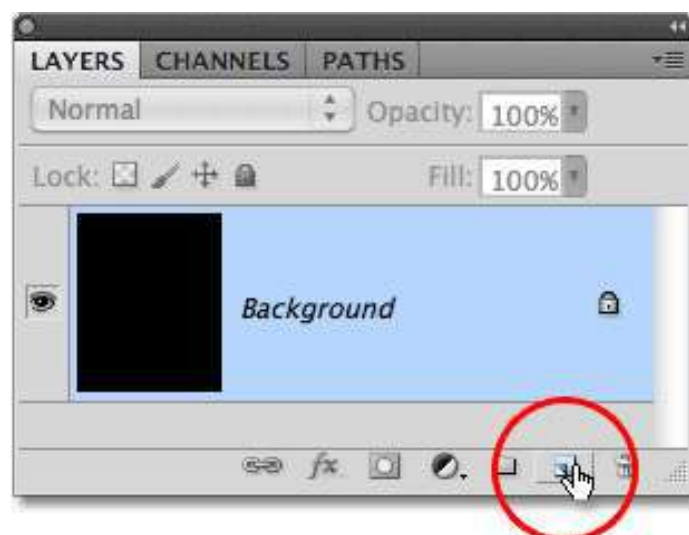
Để tăng độ sáng của những ngôi sao, hãy sử dụng thanh trượt màu trắng và kéo về bên trái:



Nhấn **OK** khi bạn cảm thấy hài lòng, bức ảnh của chúng ta sẽ trông giống như hình dưới đây:



Sau đó, thêm 1 lớp mới bằng cách nhấn nút biểu tượng **New Layer** ở phía dưới bảng điều khiển:



Chọn tiếp công cụ **Gradient Tool**:



Tại đây, chúng ta sẽ thay đổi chế độ màu **Foreground và Background** mặc định của **Photoshop** bằng cách nhấn nút D:



Khi đó, các bạn sẽ thấy phần màu

Gradient

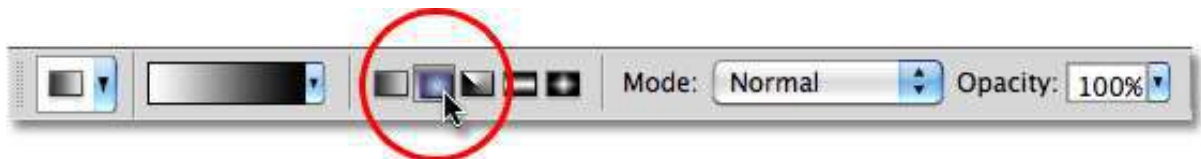
của

Photoshop

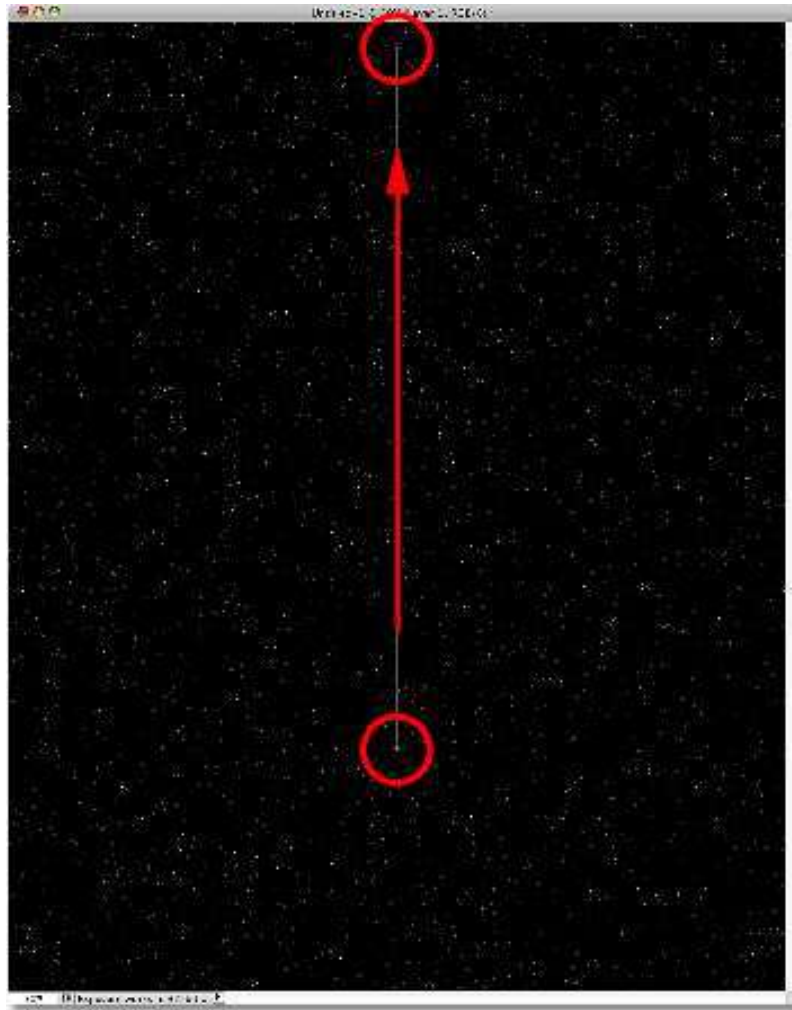
như sau:



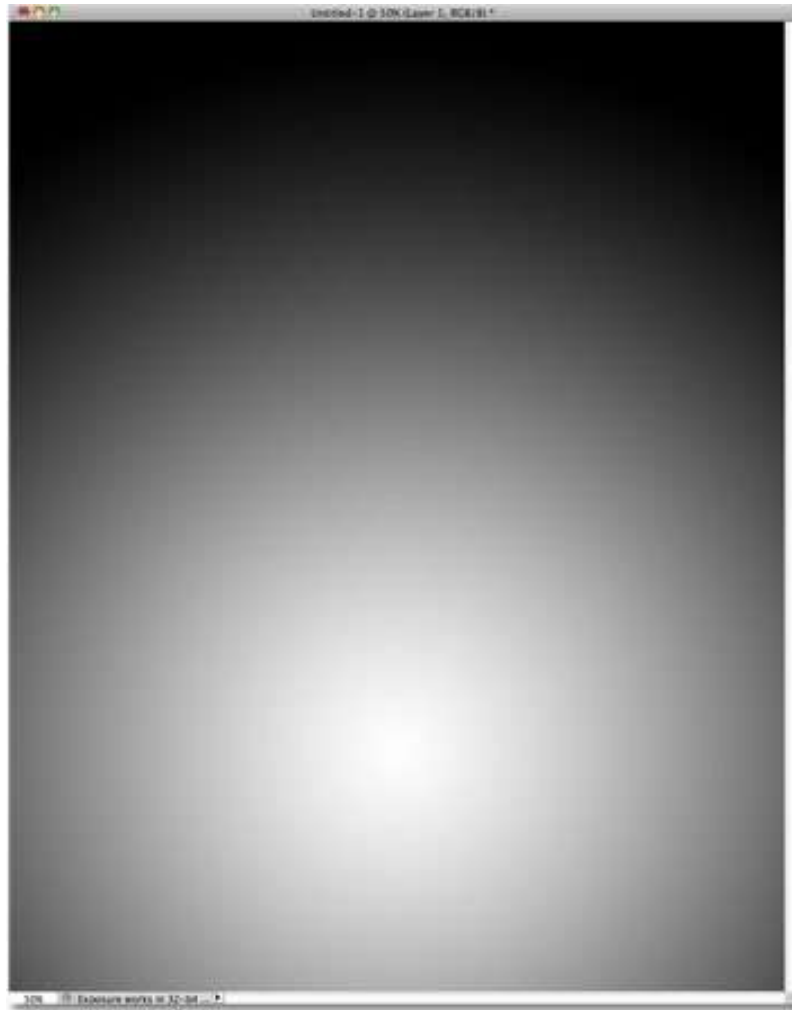
Tại đây, chúng ta sẽ sử dụng chức năng **Gradient Radial** tại **Options Bar**:



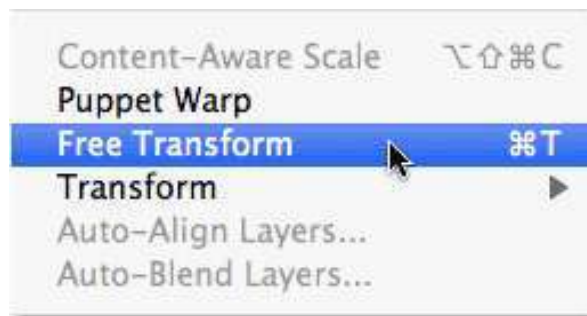
Và vẽ 1 đường thẳng từ phía dưới lên trên như hình dưới:



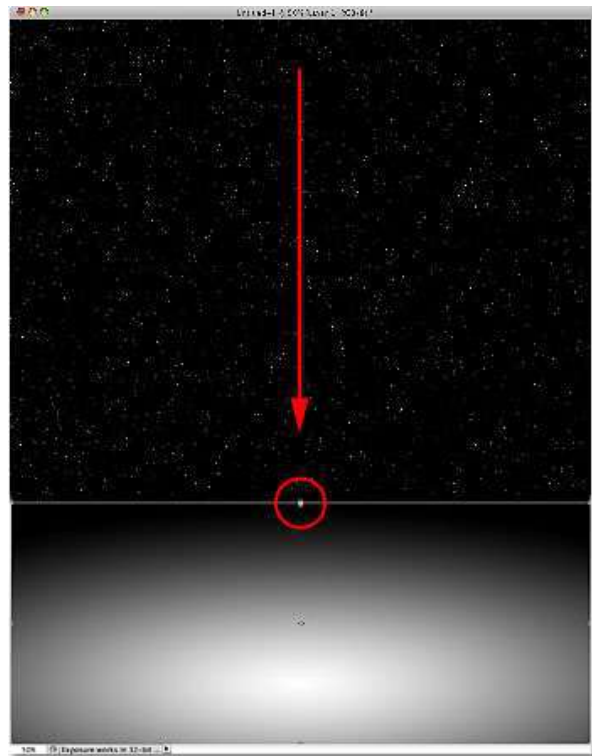
Bức ảnh của chúng ta sẽ thay đổi như sau:



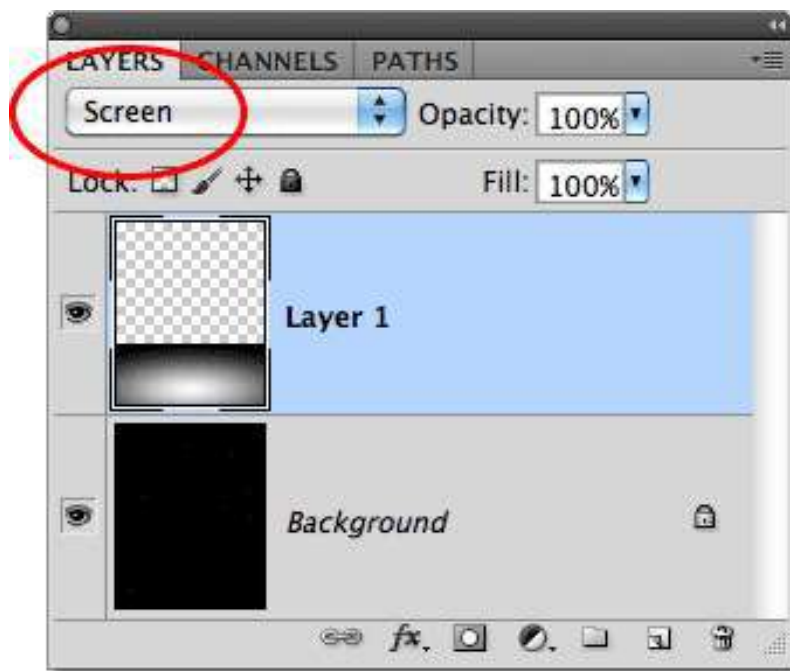
Chọn tiếp menu **Edit > Free Transform** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + T (Windows) / Command + T (Mac)** để sử dụng chức năng **Free Transform**:



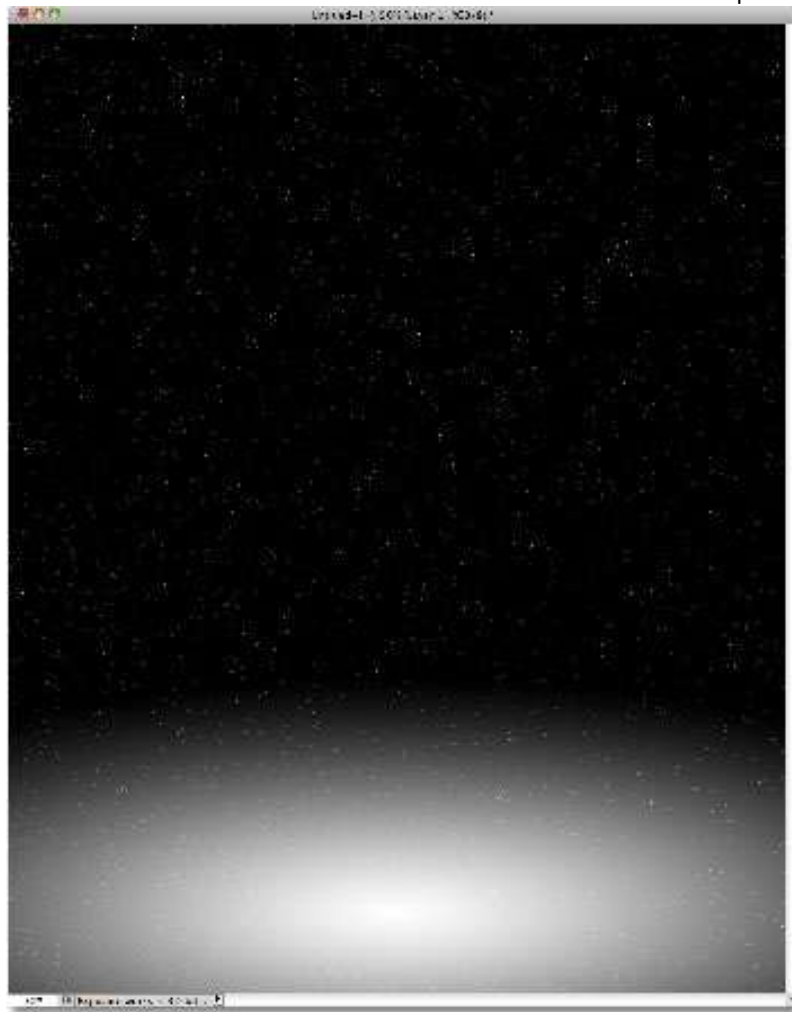
1 vùng lựa chọn sẽ xuất hiện xung quanh toàn bộ phần **Gradient**, kéo phần trên cùng của phần này xuống phía dưới như hình sau:



Tiếp tục, thay đổi chế độ của lớp này từ **Normal** thành **Screen** để làm cho bức ảnh giống với giải thiên hà và các ngôi sao đang tỏa sáng:



Kết quả của chúng ta tại quá trình này:



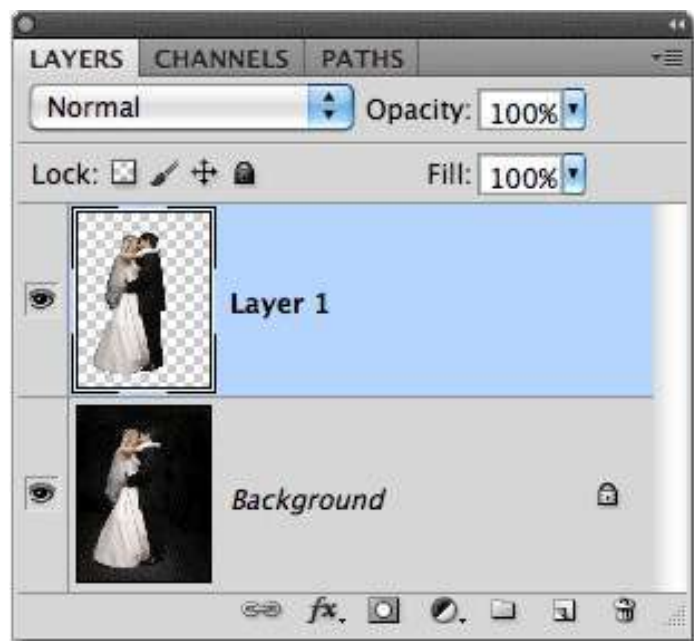
Như vậy có thể coi là đã hoàn thành cơ bản phần phong cảnh nền, tiếp đến là những nhân vật chính của bức ảnh. Tại đây, chúng tôi chọn bức ảnh của 1 cặp vợ chồng đang khiêu vũ:



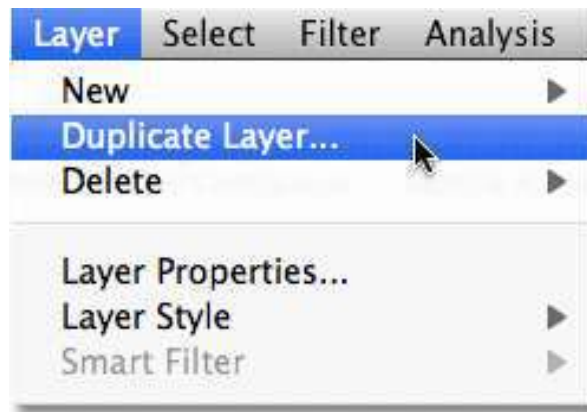
Vẽ 1 vùng chọn xung quanh 2 nhân vật chính này bằng công cụ tùy chọn của bạn (**Lasso Tool, Magnetic Lasso Tool, Pen Tool...**):



Sau đó nhấn **Ctrl + J (Windows)** hoặc **Command + J (Mac)** để nhân đôi vùng chọn này:



Vẫn lựa chọn lớp ảnh gốc của 2 vợ chồng, nhấn menu **Layer > Duplicate Layer**:



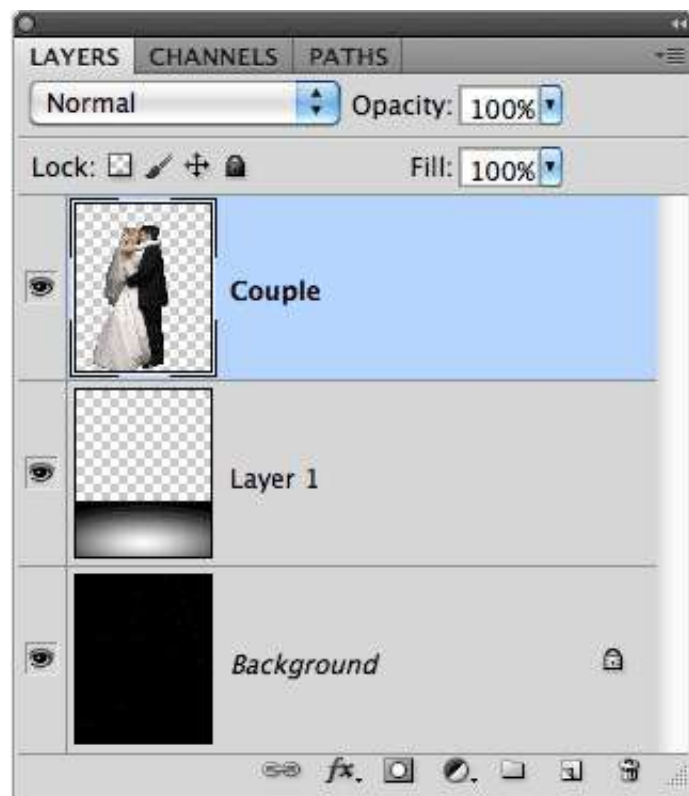
Đặt tên cho **Layer** mới này là **Couple** và chọn **Dancing In The Stars** trong phần **Destination**, sau đó nhấn **OK**:



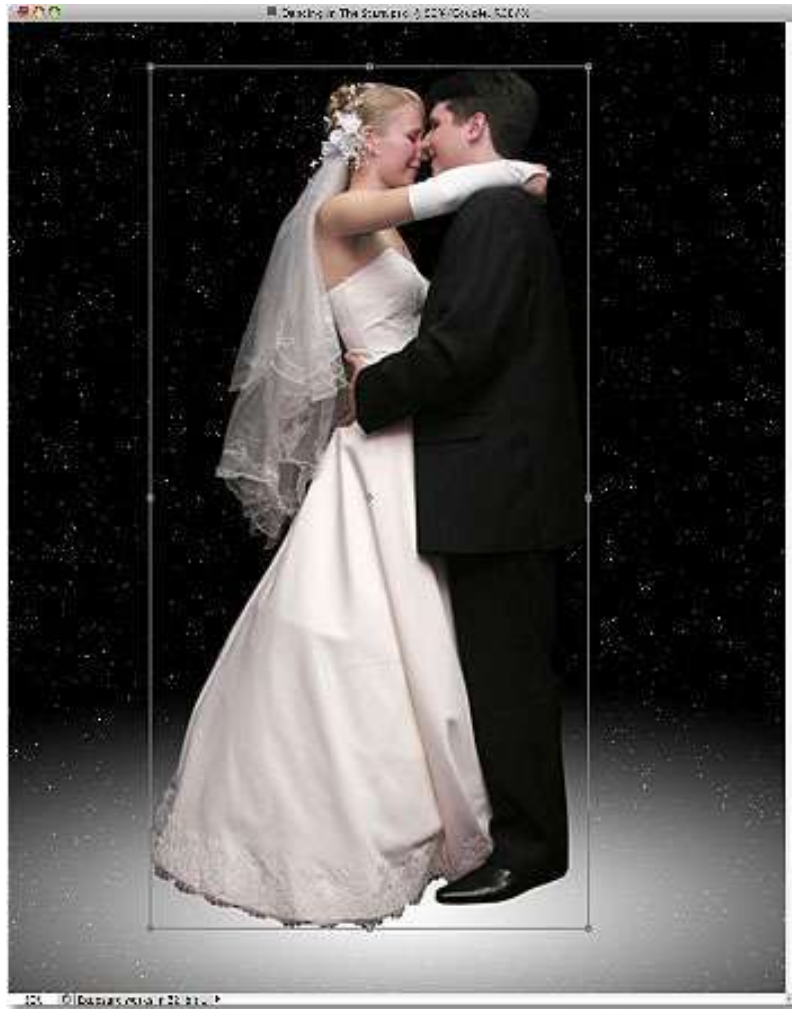
Trên bức ảnh nền của chúng ta sẽ xuất hiện ảnh của đôi vợ chồng:



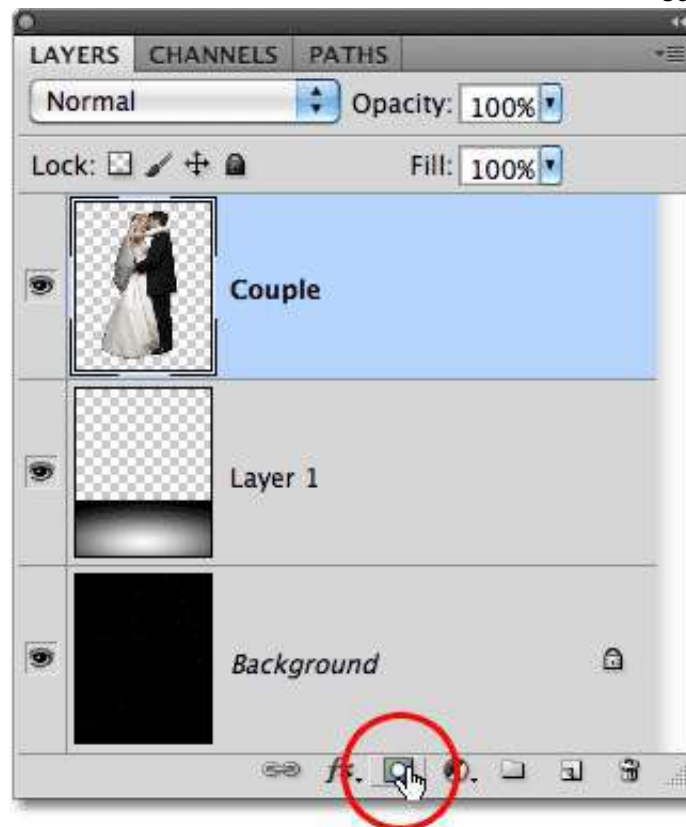
Trong bảng điều khiển Layer, thứ tự của các lớp được sắp xếp và phân loại như sau:



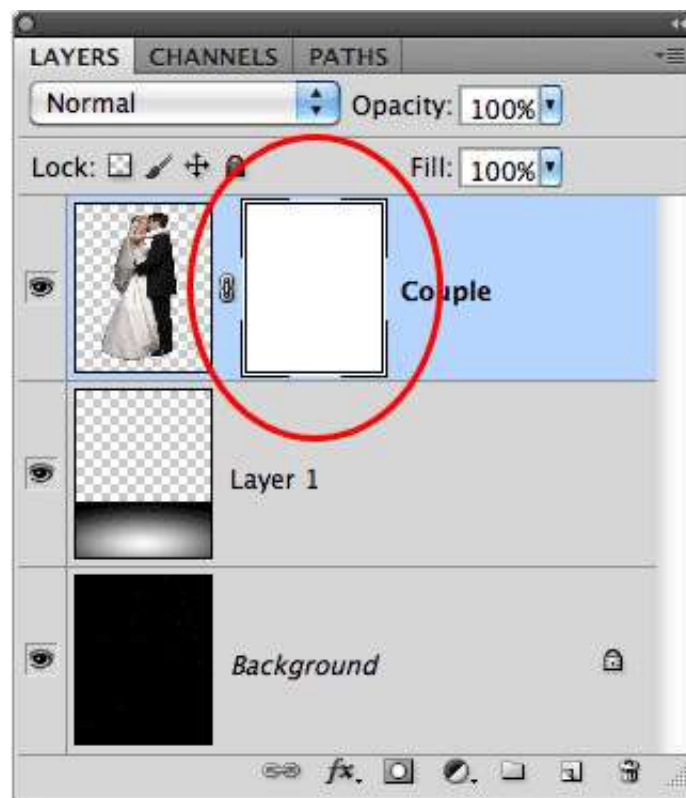
Thay đổi lại tỉ lệ kích thước của hình ảnh mới sao cho phù hợp với khung hình:



Chọn biểu tượng **Layer Mask** ở phía dưới:



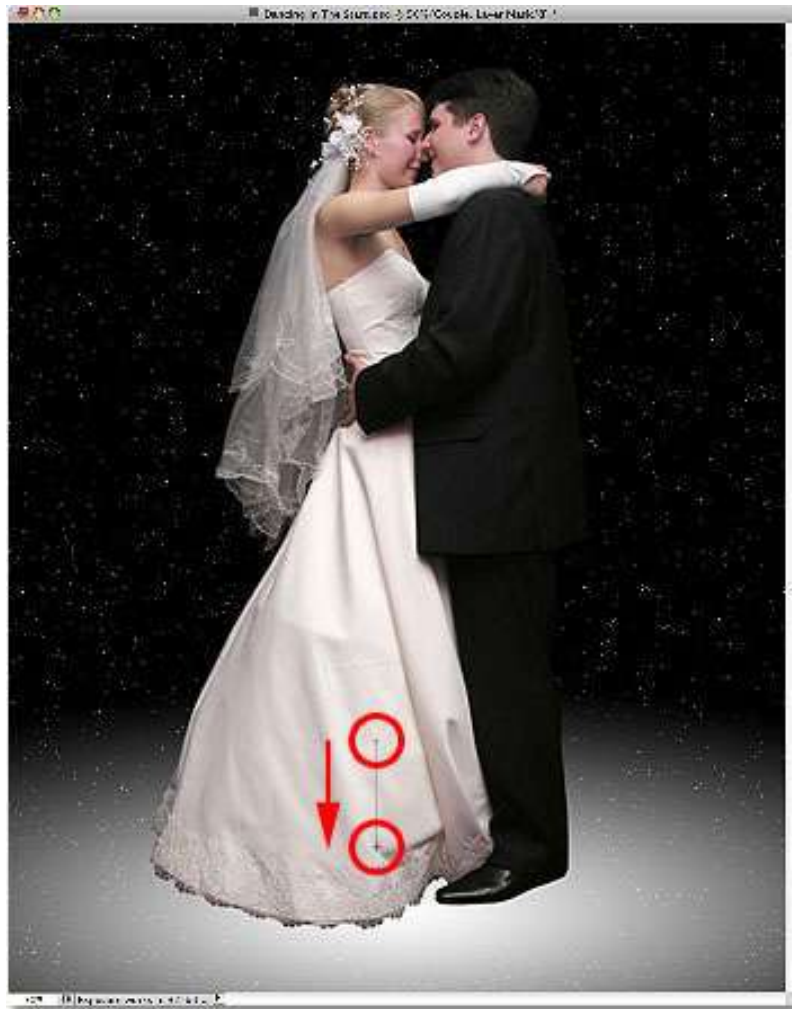
1 lớp mặt nạ của Layer này sẽ hiển thị phía bên phải:



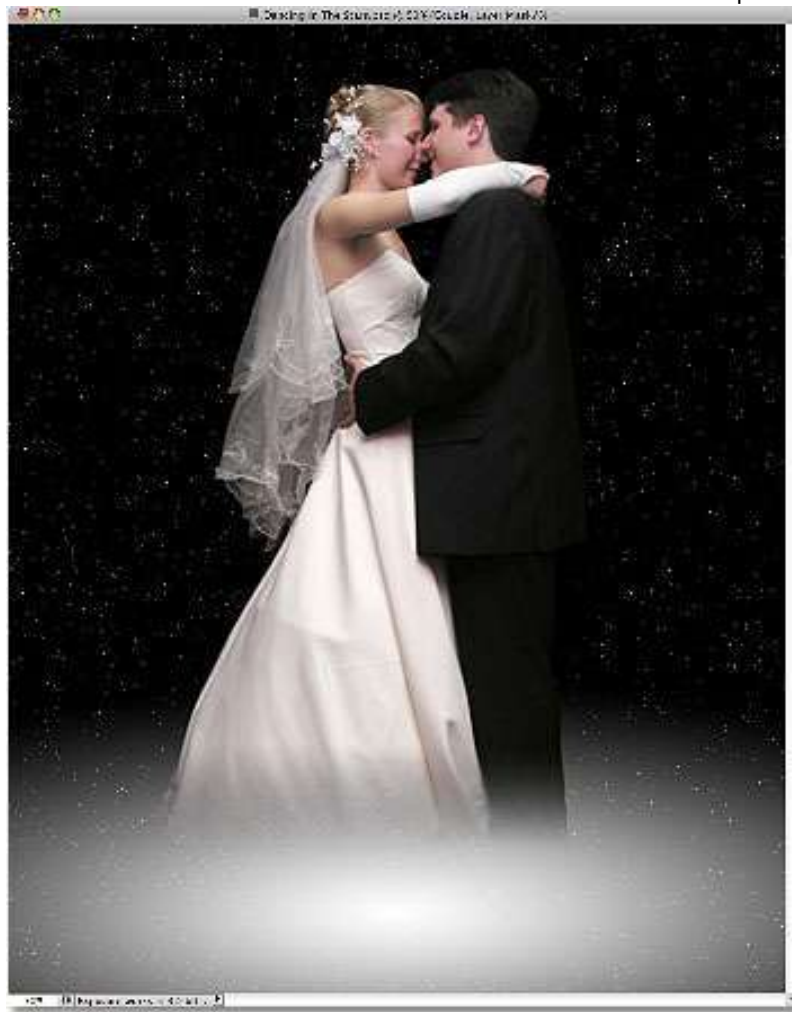
Để tiếp tục, chúng ta cần phải làm mờ phần phía dưới của cặp vợ chồng. Chọn công cụ **Gradient Tool** trên thanh **Tool** và **Linear gradient**:



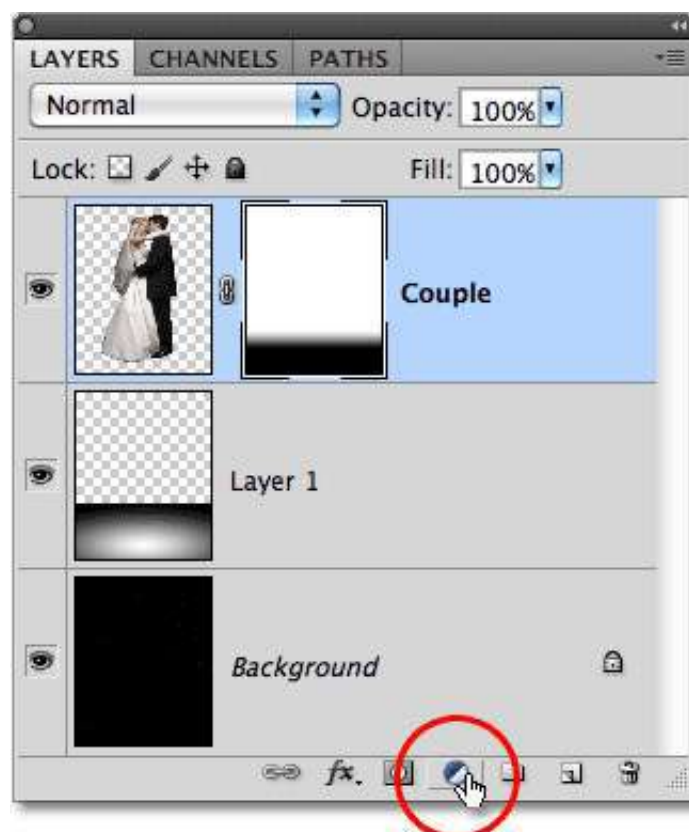
Như ví dụ tại đây, chúng ta bắt đầu thao tác từ phần đầu gối, giữ phím Shift và kéo chuột xuống phía dưới 1 đoạn:



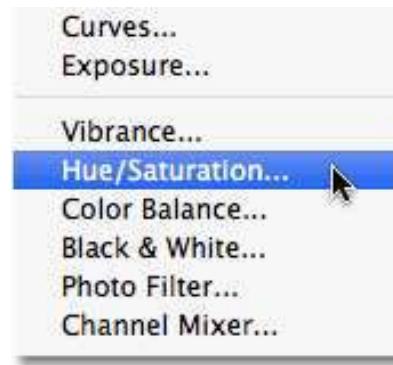
Kết quả của thao tác trên:



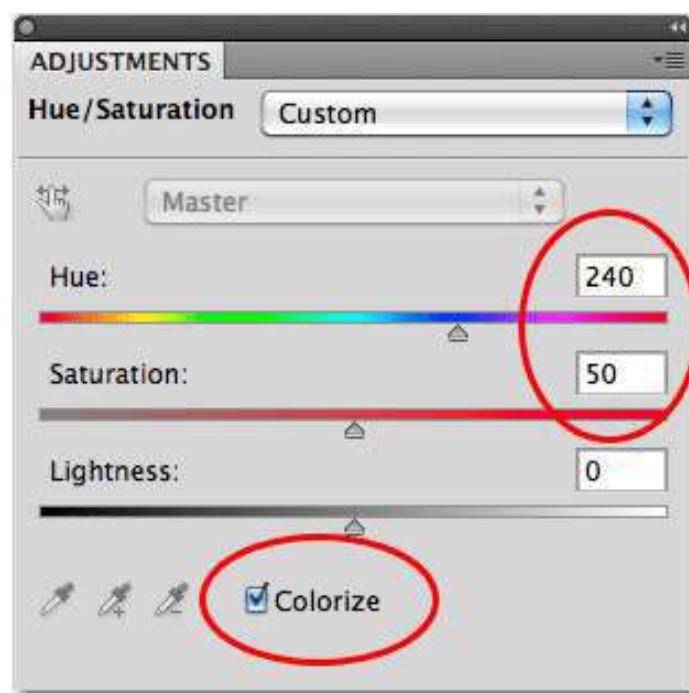
Tại đây, chúng ta cần thay đổi màu nền của khung cảnh, chọn biểu tượng New Adjustment Layer ở phía dưới bảng điều khiển:



Chọn tiếp **Hue/Saturation** trong danh sách hiển thị:



Cửa sổ điều khiển **Adjustments** hiển thị, đánh dấu check vào ô **Colorize** và thay đổi thông số **Hue** thành **240** và **Saturation** thành **50**:



Nhấn **OK**, và chúng ta sẽ có kết quả như hình dưới đây:



Quá dễ dàng để có thể thấy rằng bức ảnh này chưa toát lên ý tưởng chủ đạo của chúng ta, vì phần màu sắc bao phủ không cân xứng. Do vậy, hãy thay đổi chế độ hiện tại của lớp này về

Color

, giảm

Opacity

xuống

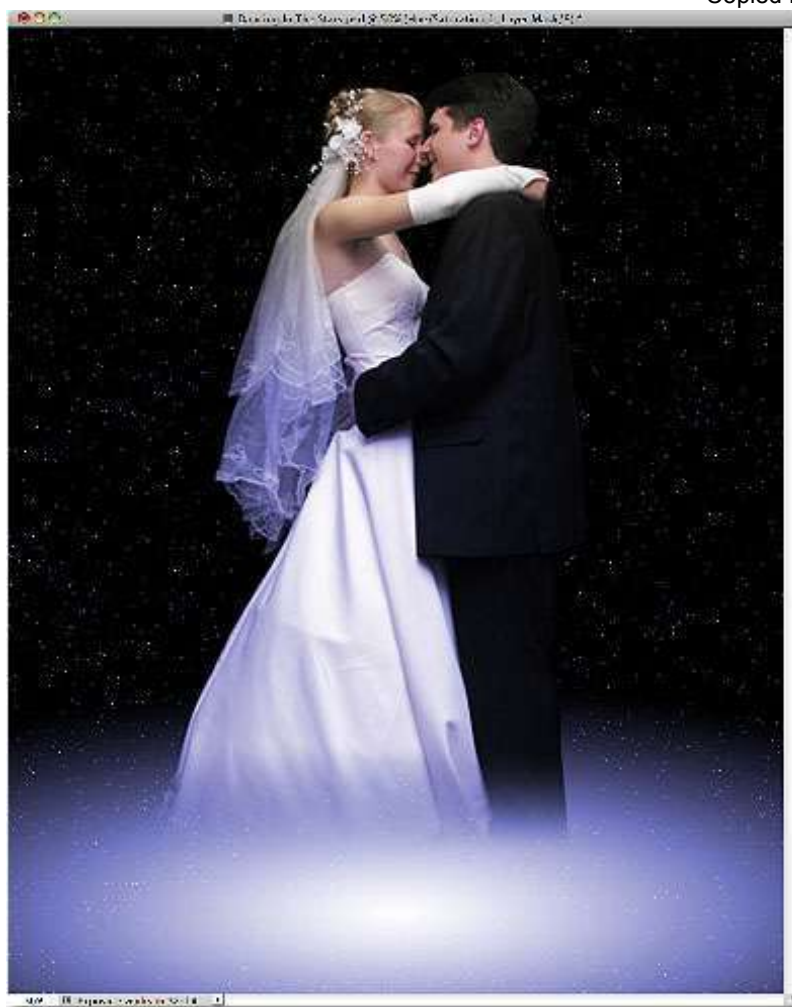
60%:

The screenshot shows the Photoshop Layers panel with three layers: 'Hue/Saturation 1' (top, blue background), 'Couple' (middle, checkerboard pattern), and 'Layer 1' (bottom, black background). The 'Color' layer is selected, and its opacity is set to 60%. The 'Couple' layer is visible through the 'Color' layer. The 'Layer 1' layer is not visible. The 'Color' layer has a red circle around the 'Color' dropdown and another red circle around the 'Opacity: 60%' dropdown.

Vẫn còn 1 việc cần làm tại đây là phần trên của cô dâu, tai đó ánh sáng và độ tương phản không hề giống với thực tế chút nào. Sử dụng tiếp **Gradient Tool**, và thao tác giống như hình dưới (các bạn nhớ giữ phím Shift để vùng lựa chọn được chính xác hơn):



Nếu chưa đạt được kết quả như ý muốn, các bạn hãy thực hiện lại cho tới khi cảm thấy vừa ý. Vì mục đích của chúng ta tại bước này là mang lại vẻ tự nhiên trên làn da hiển thị bên ngoài:

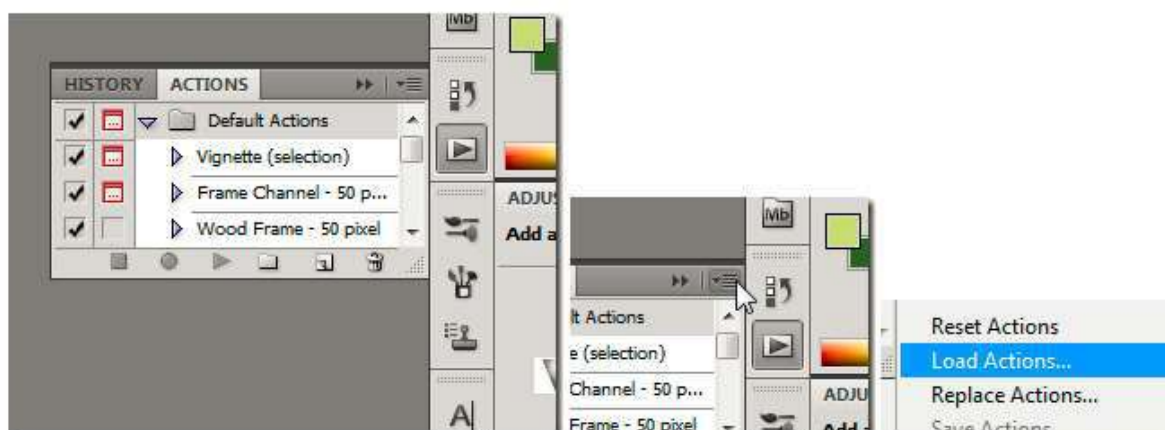


Chúc các bạn thành công!

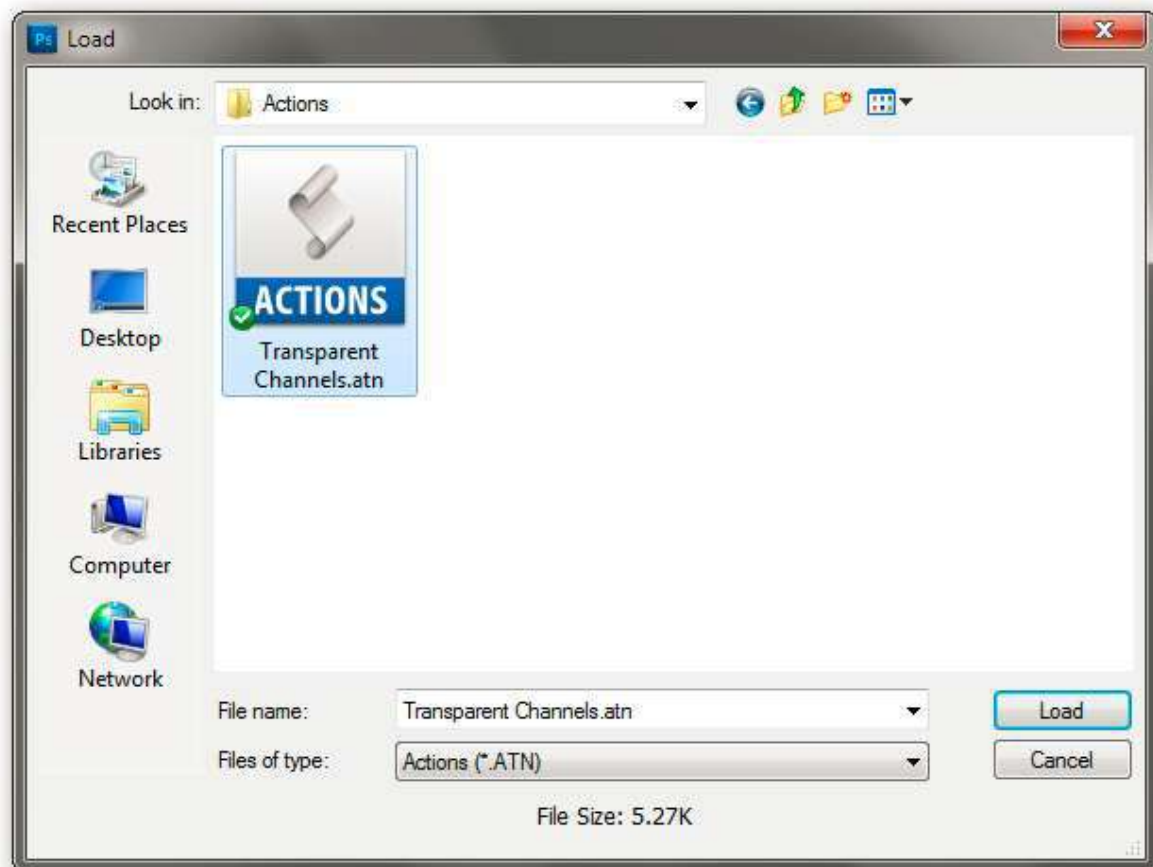
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 24: Cài đặt, chia sẻ và sử dụng Photoshop Action

Trong bài hướng dẫn dưới đây, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu về cách thức chia sẻ, cài đặt các file Photoshop Action – tính năng này cho phép người sử dụng dễ dàng thực hiện được cùng 1 thao tác giống nhau trên nhiều bức ảnh, tất cả chỉ với 1 vài thao tác nhấn chuột. Đó là cách sử dụng, còn nếu muốn lưu lại, chia sẻ, hoặc cài đặt các Action khác thì phải làm thế nào?

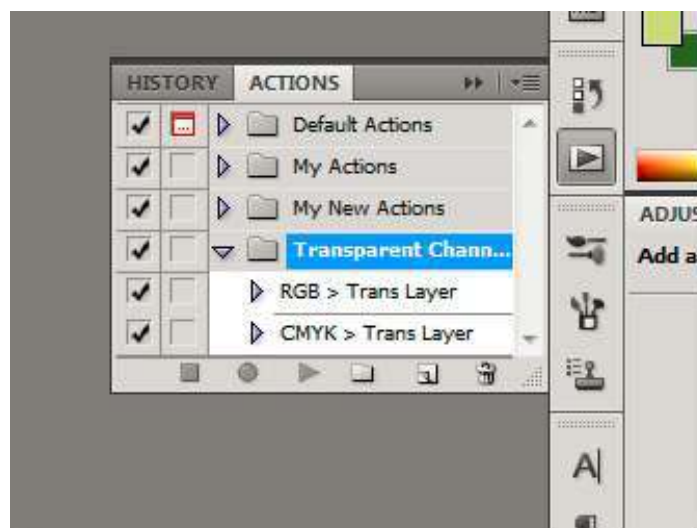
Giả sử rằng, chúng ta đã có file Photoshop Action dùng để cài đặt. Hãy mở **Photoshop > Window > Actions**, cửa sổ điều khiển chính của **Actions Panel** sẽ hiển thị. Chọn tiếp  để mở phần **Menu** và **Load Actions**:



Sau đó, trở tới thư mục bạn lưu trữ file **Photoshop Action (*.atn)**, chọn và nhấn nút **Load**:

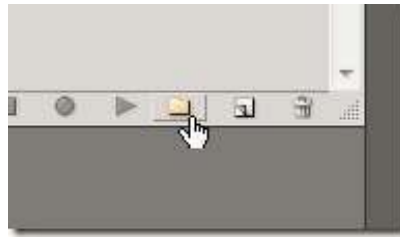


Lưu ý rằng bạn có thể lưu file *.atn này trong thư mục mặc định của Photoshop (**C:\Program Files\Adobe\Adobe Photoshop\Presets\Actions**) hoặc bên trong **Dropbox** để chia sẻ. Sau đó, hãy mở lại chương trình, bạn sẽ thấy **Action** mới hiển thị như sau:

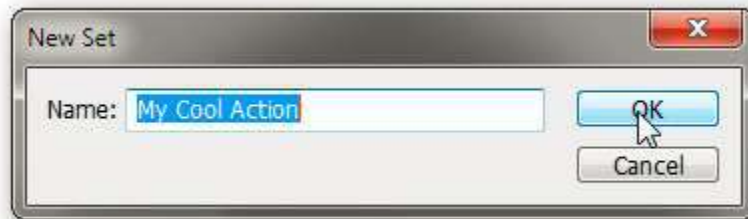


Trích xuất và chia sẻ file Action:

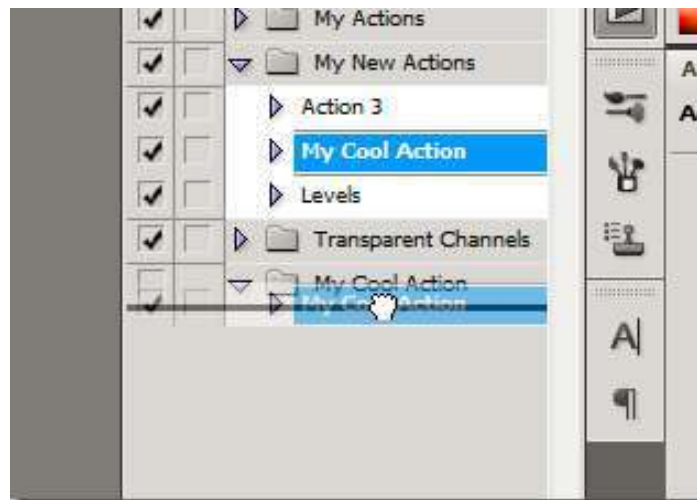
Trong trường hợp khác, nếu bạn muốn chia sẻ các Action ưa thích của mình với bạn bè hoặc những người đồng nghiệp khác, hãy thực hiện theo các bước sau. Photoshop chỉ hỗ trợ việc lưu nhiều action trong 1 lúc, và không thể áp dụng với từng action đơn lẻ. Do vậy, hãy tạo mới bằng cách nhấn nút **New Set** như hình dưới:



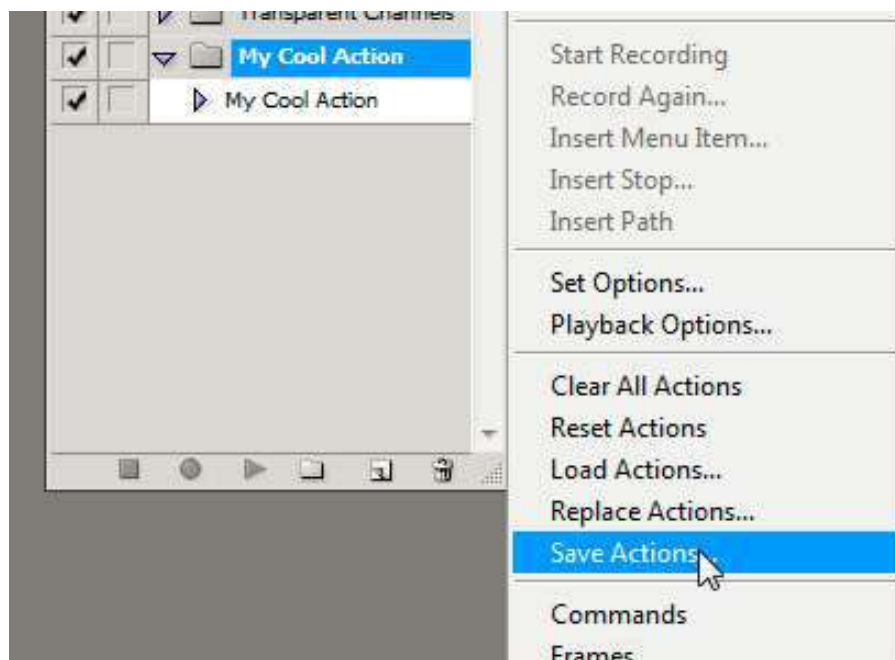
Đặt tên cho bộ set vừa tạo:



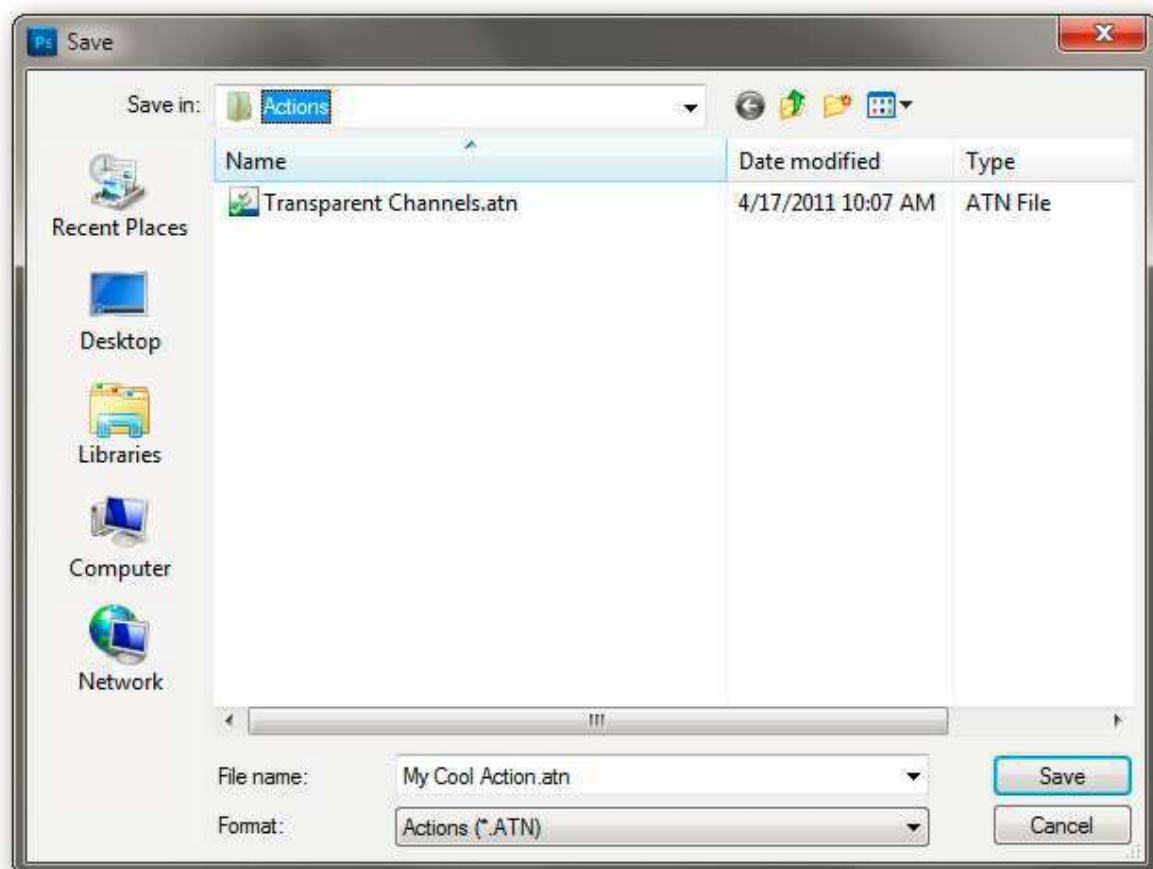
Sau đó, chỉ cần kéo và thả action cần lưu vào thư mục set mới:



Tiếp tục, nhấn nút có biểu tượng  và chọn **Save Actions** trong menu hiển thị:



Và cuối cùng là đặt tên cho file **Action** này:



Giờ đây, bạn đã có thể dễ dàng chia sẻ với bất kỳ ai, tất cả chỉ với vài thao tác đơn giản và dễ dàng. Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 25: Xóa bỏ ảnh nền tự động với Photoshop Action

Thực tế, có rất nhiều cách để xóa bỏ 1 đối tượng hoặc ảnh nền bất kỳ trong Photoshop, và cách chúng tôi sắp giới thiệu sau đây được cho là đơn giản và dễ dàng nhất. Cụ thể ở đây, chúng ta sẽ cùng nhau tìm hiểu cách áp dụng quá trình này với sự hỗ trợ của [Photoshop Action](#).

Trước tiên, các bạn hãy truy cập vào [đây](#), và download bản Photoshop Action ở phần **Transparent Channels**. Sau đó, chúng ta sẽ tiến hành cài đặt và tích hợp vào Photoshop (tham khảo thêm tại [đây](#)):



Sử dụng Transparent Channels:

Cơ chế hoạt động của **Transparent Channels** bằng việc “đào bới” các vùng màu xung quanh các **Channel** chính, đồng thời tập trung chính vào quá trình lọc thông tin chính của đối tượng.



Có thể **Action** này không đáp ứng được 100% nhu cầu của người sử dụng, nhưng với hầu hết mọi trường hợp vẫn mang lại hiệu quả tối đa và ở mức chấp nhận được. Để loại bỏ những hình nền với tông màu sáng nhẹ, các bạn chọn phần **Image > Mode > CMYK Color**. Tại đây có 2 action chính, và chỉ hoạt động với những chế độ màu nhất định:



Cụ thể, **CMYK > Trans Layer** sẽ loại bỏ những vùng màu nhẹ khỏi bức ảnh, áp dụng được với nhiều Layer. Do vậy, các bạn chỉ cần nhấn nút **Play selection**:



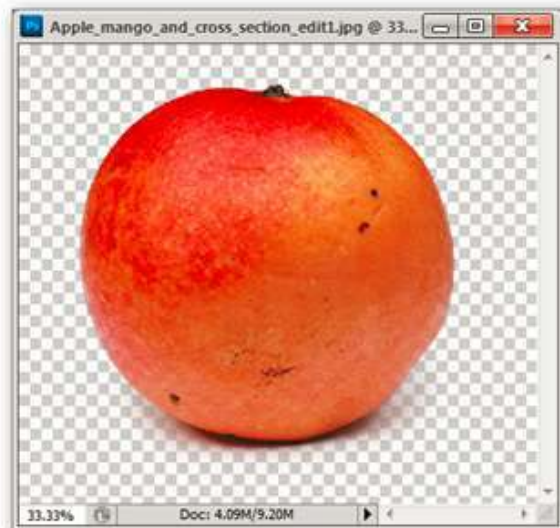
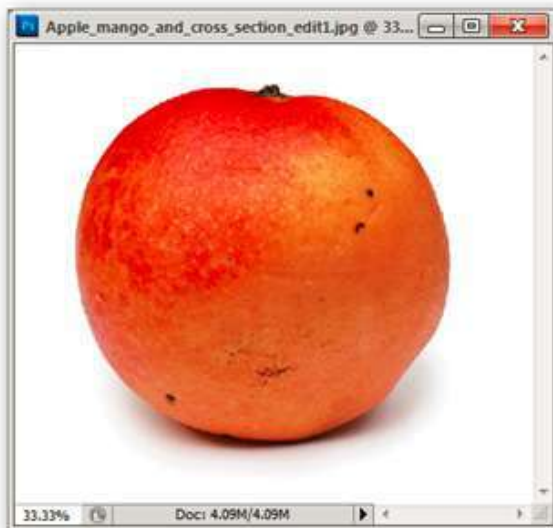
Ví dụ như sau:



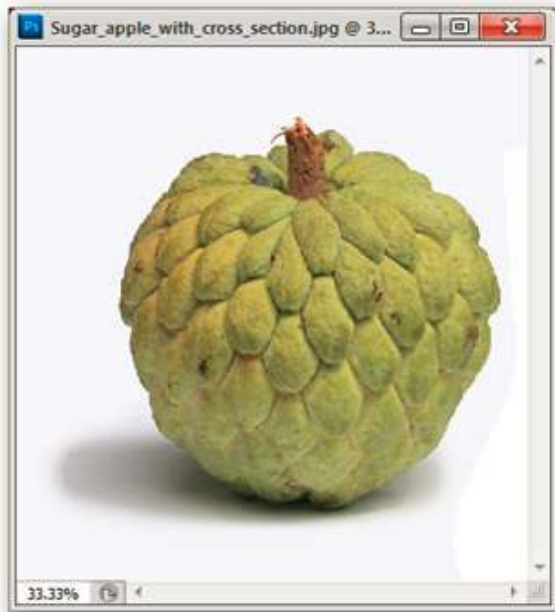
Và kết quả của chúng ta:



Tiếp tục:



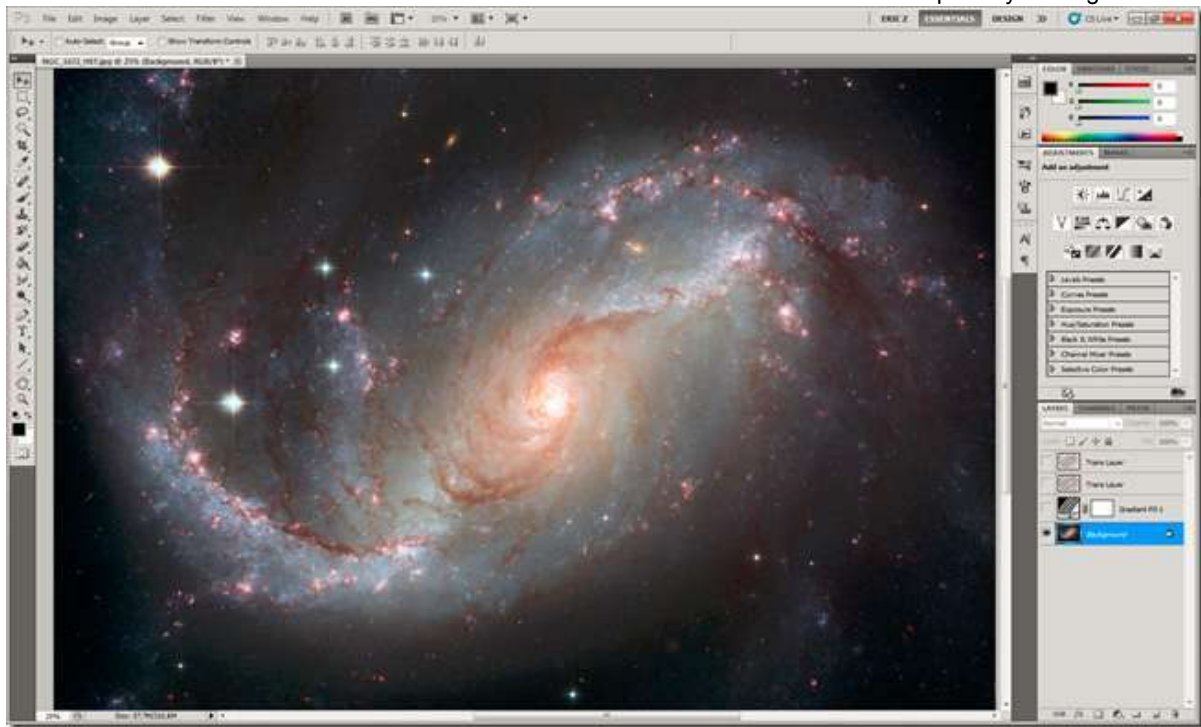
Hoặc:



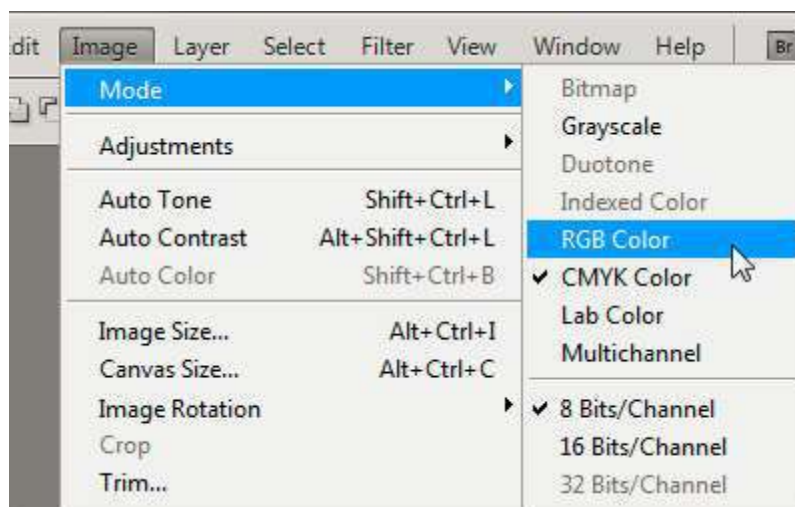
Còn đối với những hình ảnh khá phức tạp thì có thể chúng ta sẽ phải thực hiện vài lần mới đạt được kết quả như ý:



Loại bỏ ảnh nền đậm màu bằng Transparent Channel:



Thực ra trong bộ set trên có 2 action chúng ta có thể áp dụng. Action thứ nhất để sử dụng với trường hợp ảnh nền có màu trắng sáng nhẹ, còn action thứ 2 để dùng với ảnh nền có màu đậm (như hình ví dụ trên). Lưu ý rằng tính năng action này chỉ hoạt động với chế độ **RGB Color**, nếu bức ảnh của bạn không đáp ứng được yêu cầu trên, hãy chọn phần **Image > Mode > RGB Color** để thiết lập.



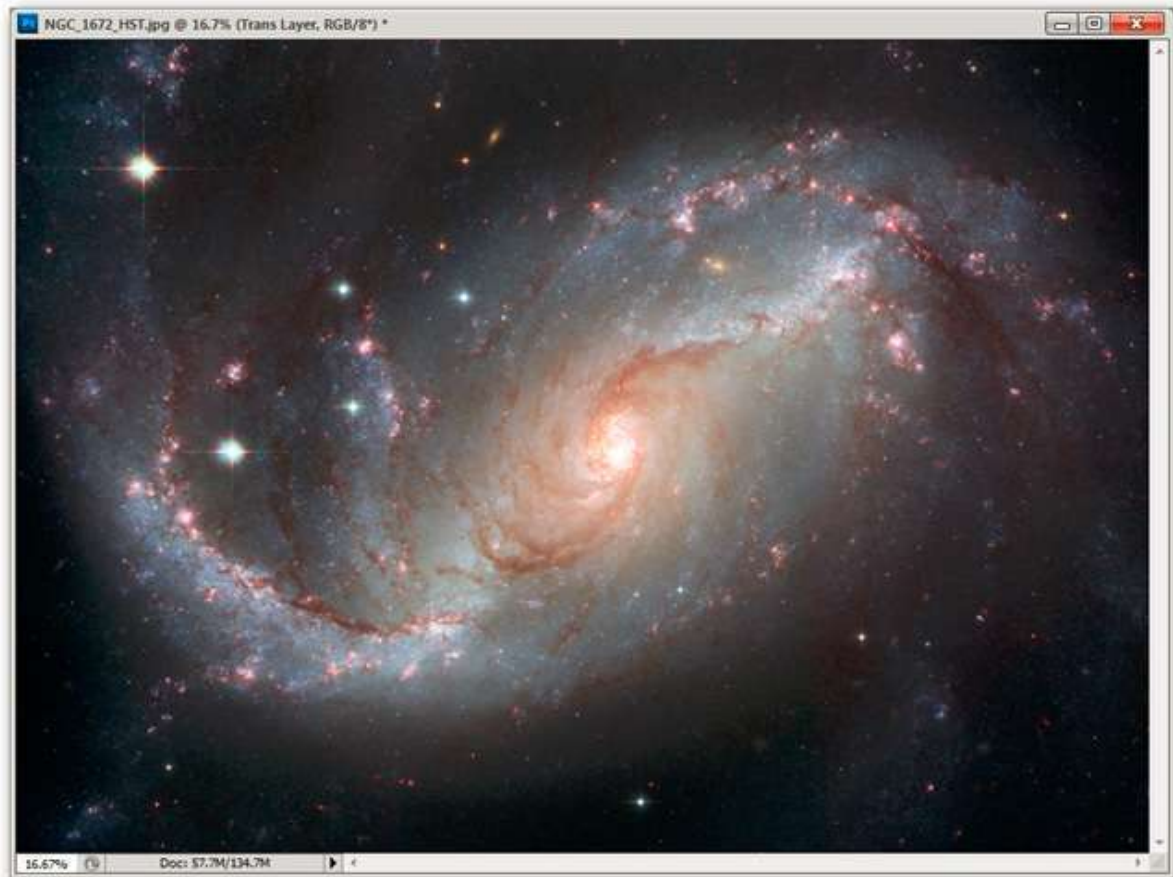
Hãy chắc chắn rằng bạn đang chọn phần **RGB > Trans Layer** trong bộ set Action:



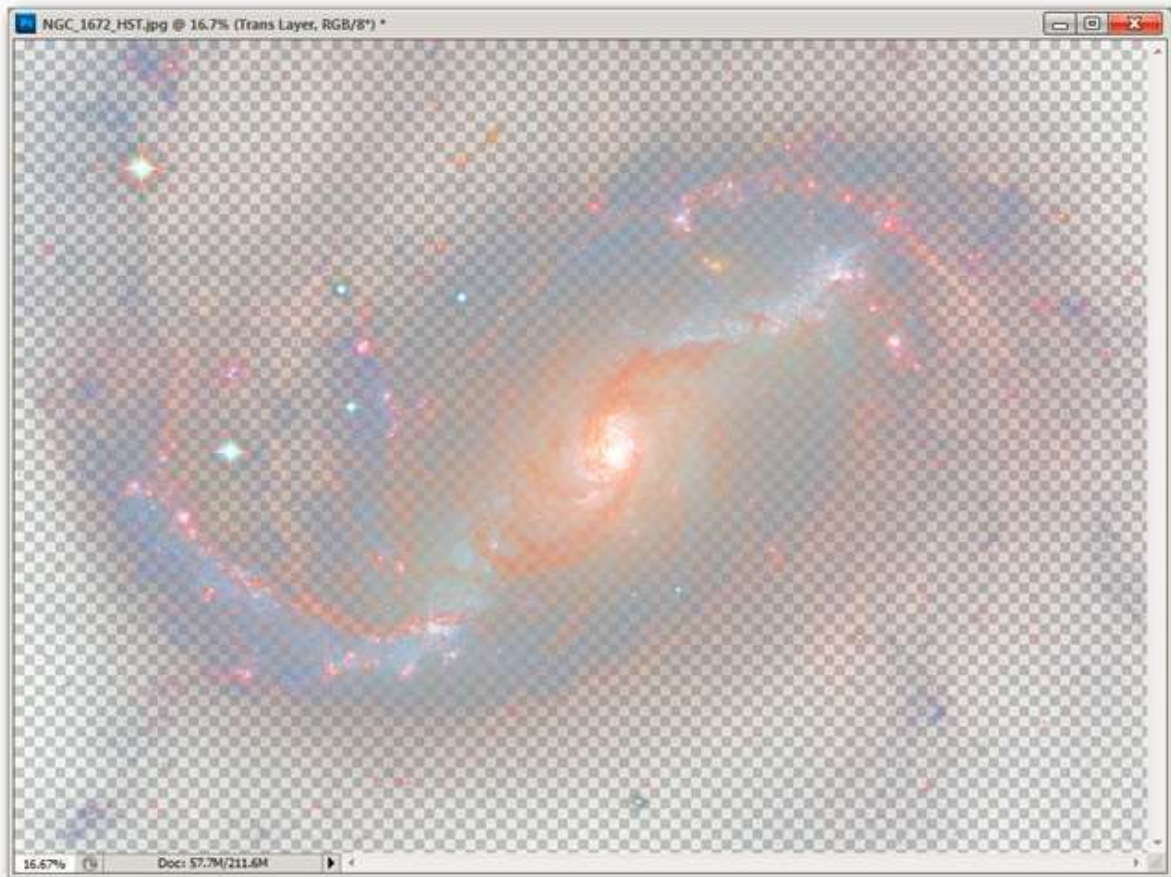
Tất cả những gì bạn cần làm bây giờ là nhấn nút **Play selection**:



Và chờ đợi Photoshop thực hiện nốt phần còn lại của công việc:



Kết quả của chúng ta:



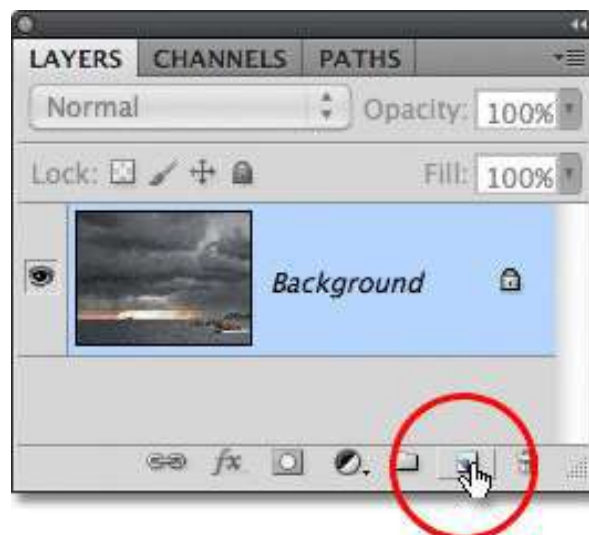
Chúc các bạn thành công!

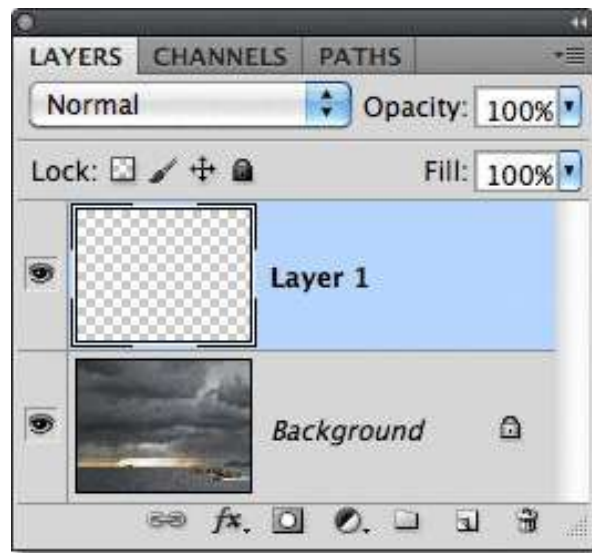
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 26: Tạo hiệu ứng tia sét

Trong bài tiếp theo của series hướng dẫn về các thủ thuật trong Photoshop, chúng tôi sẽ trình bày những bước cơ bản để tạo hiệu ứng tia sét hoặc sấm chớp. Bài viết được sắp xếp theo trình tự cơ bản, trước tiên là tạo những hình ảnh ban đầu, tiếp sau đó là thay đổi độ sáng tối, màu sắc và thêm các hiệu ứng cần thiết. Và sau khi hoàn tất bài mẫu này, chúng ta sẽ đạt được kết quả như sau:



Trong bài thử nghiệm dưới đây, chúng tôi tiến hành trên phiên bản Adobe Photoshop CS5 (đối với các phiên bản trước đó thì cách làm cơ bản không có gì khác biệt). Trước tiên, chúng ta cần 1 bức ảnh mẫu với quang cảnh tương tự như trên. Mở Photoshop, và tạo 1 Layer mới từ lớp ảnh nền:



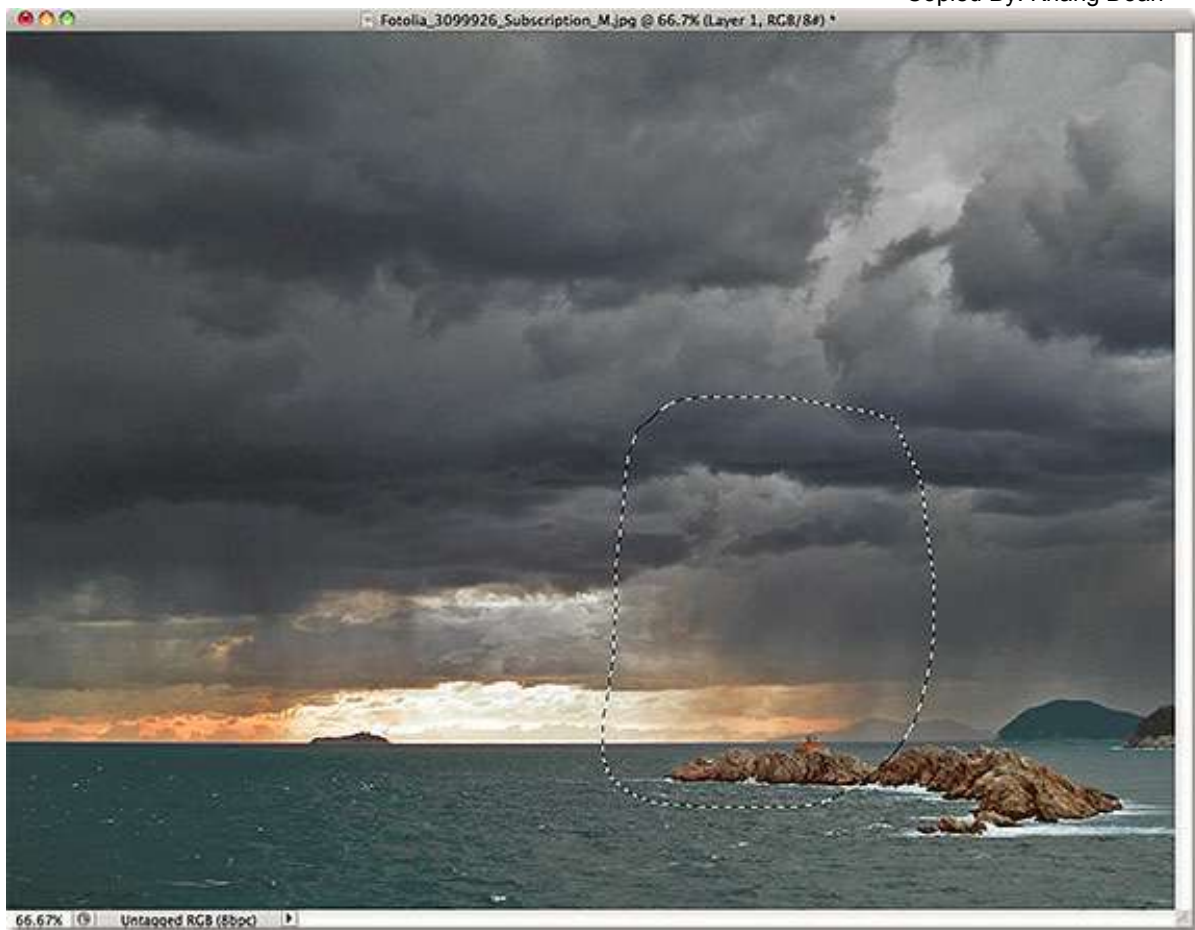


Lớp Layer 1 mới vừa tạo

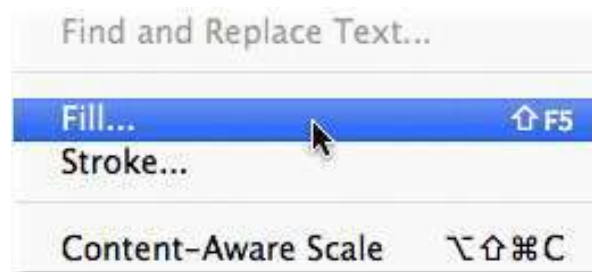
Sau đó, chọn công cụ **Lasso Tool** từ menu bar (hoặc nhấn phím L):



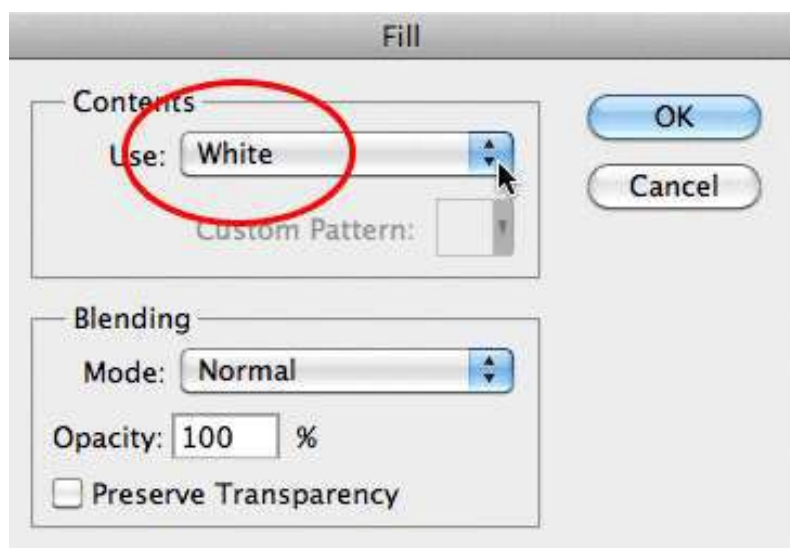
Và vẽ 1 vùng chọn trong bức ảnh, đây chính là toàn bộ phần hiển thị của tia sét:



Chọn menu Edit > Fill để đổ màu cho vùng chọn này:



Trong mục **Use** tại phần **Contents**, chuyển về lựa chọn **White**:



Nhấn OK, và bức ảnh của chúng ta sẽ giống như sau:



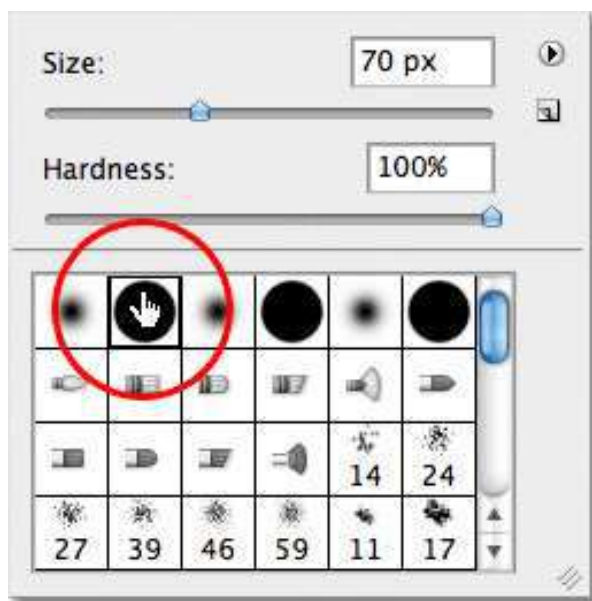
Tiếp tục, chọn công cụ **Brush Tool** (hoặc nhấn B):



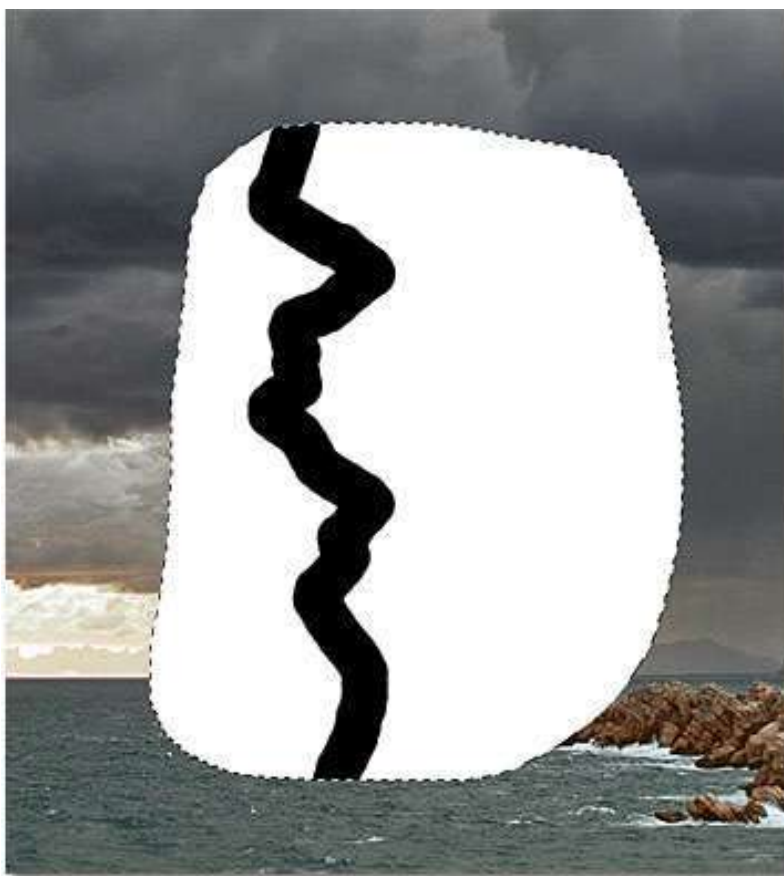
Nhấn phím D trên bàn phím để thay đổi chế độ màu **Foreground** và **Background** về mặc định:



Với công cụ **Brush** đang lựa chọn, các bạn nhấn **chuột phải (Windows)** hoặc **Control + click (Mac)** ở bất cứ nơi nào trên bức ảnh để mở bảng **Brush Picker**, tại đây chúng ta cần chọn mẫu có hình tròn, đầy đủ đường viền. Sau đó nhấn **Enter (Win)** hoặc **Return (Mac)** để áp dụng:



Sau đó, vẽ 1 đường zigzag bất kỳ dựa theo vị trí bạn muốn tia sét hiển thị, các bạn có thể thay đổi kích thước của **Brush** nhanh chóng bằng phím [hoặc]. Ví dụ, tại đây chúng ta sẽ vẽ 1 đường như hình dưới:



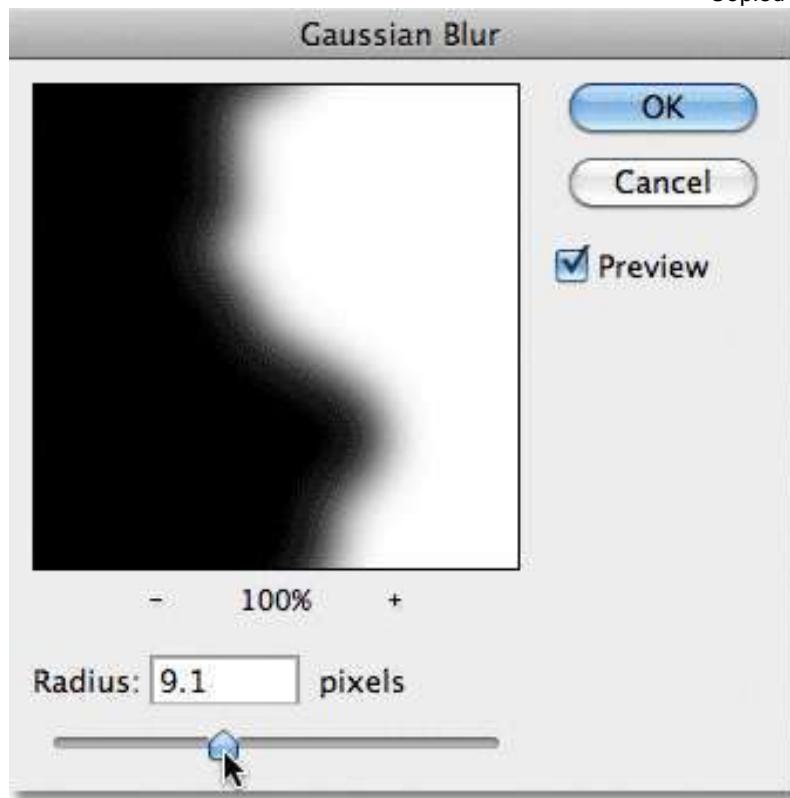
Sau đó, hãy tô màu toàn bộ phần bên trái hoặc phải thành màu đen để tiếp tục thực hiện các bước sau:



Việc tiếp theo cần phải làm là làm mờ phần diện tích giữa vùng màu đen và trắng. Chọn menu **Filter > Blur > Gaussian Blur**:



Bảng điều khiển chính của **Gaussian Blur** hiển thị, hãy để ý đến hiệu ứng trên bức ảnh thay đổi thế nào khi chúng ta di chuyển thanh trượt **Radius**. Như trong bài ví dụ này, chúng tôi chọn giá trị Radius bằng 9.1:



Diện tích tiếp xúc giữa phần màu đen và trắng khi áp dụng hiện ứng trên sẽ trở thành tia chớp

Nhấn OK, và chúng ta sẽ có kết quả như sau:



Chọn tiếp menu **Filter > Render > Difference Clouds:**



Khác với một số hiệu ứng khác, không có bảng điều khiển mà Photoshop sẽ tự áp dụng theo thông số ngẫu nhiên:



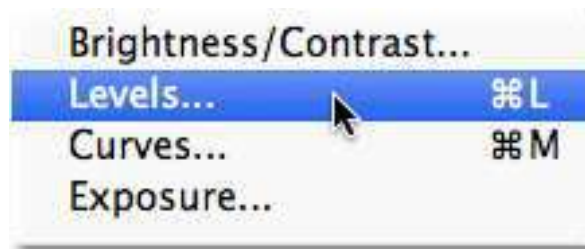
Chọn tiếp menu **Image > Adjustments > Invert**:



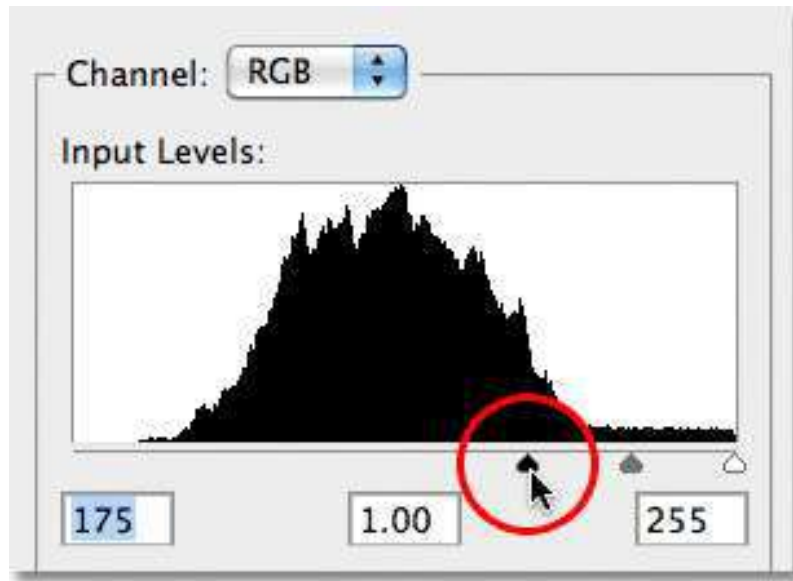
Quá trình này sẽ làm đảo ngược độ sáng trong vùng lựa chọn, làm cho màu sáng chuyển thành tối và ngược lại:



Sau đó chọn tiếp menu **Image > Adjustments > Levels**:



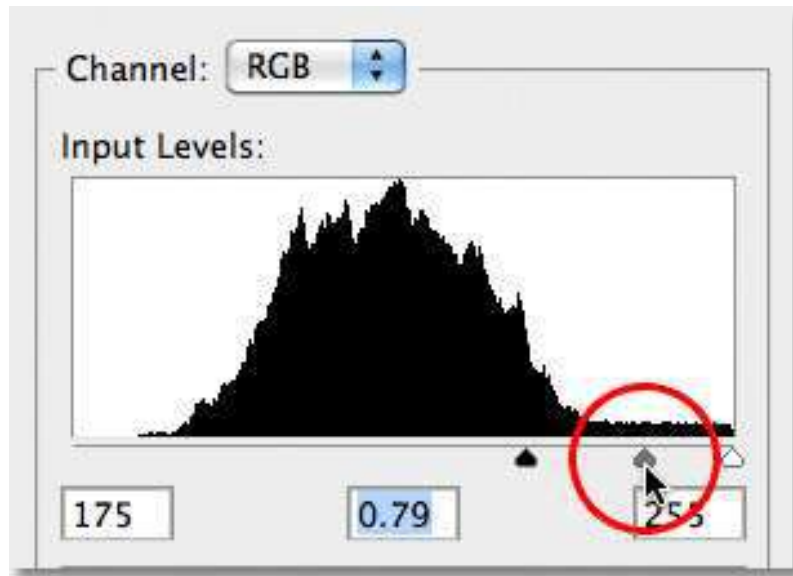
Bảng điều khiển chính **Levels** hiển thị, tại đây chúng ta sẽ sử dụng **Level** để làm tối đi phần màu của các đám mây trong bức ảnh. Trước tiên, chọn nút trượt màu đen (như hình dưới) và bắt đầu kéo sang bên phải, các bạn điều chỉnh cho tới khi các đám mây đen lần lượt “biến mất” khỏi bức ảnh:



Hầu hết các phần trong vùng chọn sẽ trở thành màu đen, chỉ còn lại 1 vài vùng màu xám nhạt:



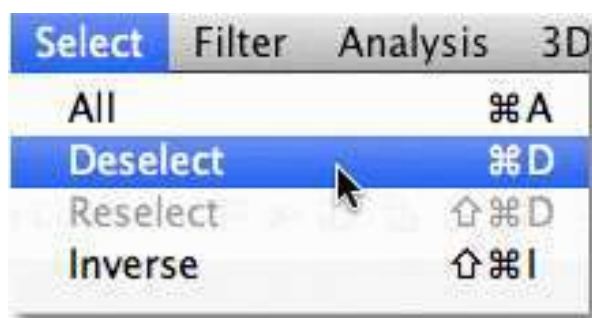
Chọn tiếp nút trượt màu xám bên cạnh và bắt đầu kéo về phía bên phải, quá trình này sẽ tiếp tục làm mờ những phần màu xám còn lại và chuyển thành màu tối hơn. Nhưng các bạn cần chú ý không nên thay đổi màu quá đậm, sẽ khiến cho tia sét sau này mất đi vẻ tự nhiên:



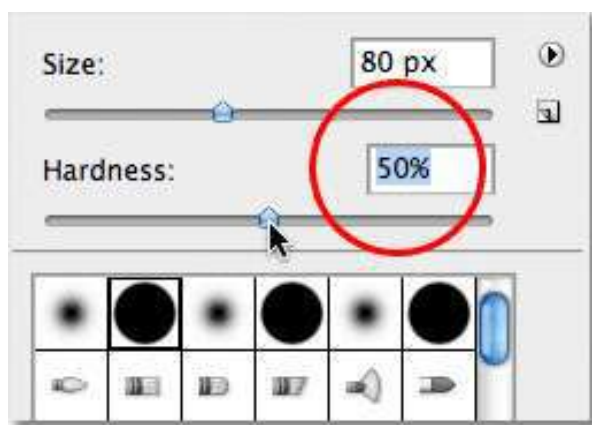
Nhấn OK để áp dụng thay đổi và đóng cửa sổ **Levels**. Bức ảnh của chúng ta tại bước này sẽ trông giống như sau:



Chọn menu **Select > Deselect** để xóa bỏ phần bên ngoài vùng chọn, hoặc sử dụng phím tắt **Ctrl + D (Win)** hoặc **Command + D (Mac)**:



Chọn công cụ **Brush**, nhấn **chuột phải (Windows)** hoặc **Control + click (Mac)** bất kỳ nơi nào trong văn bản để hiển thị bảng **Brush Picker**, giữ nguyên sự lựa chọn, thay đổi thông số **Hardness** thành 50%. Sau đó nhấn **Enter (Windows)** hoặc **Return (Mac)** để áp dụng:



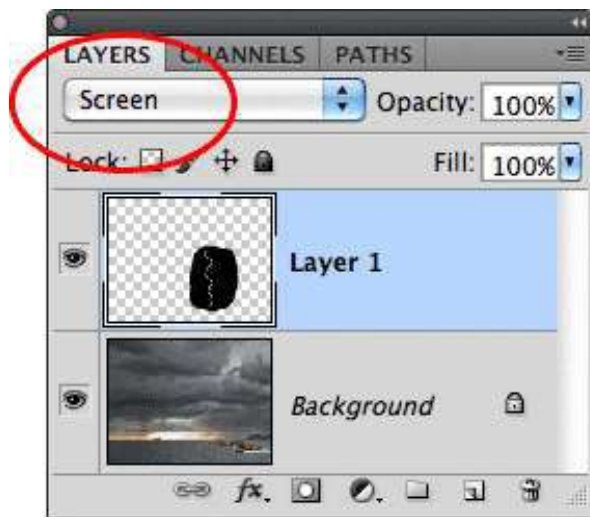
Vẫn giữ nguyên chế độ **Background** và **Foreground** như cũ, vẽ đè lên các phần có màu xám để “làm sạch” vùng màu này:



Bên cạnh đó, nếu để ý kỹ đến những phần ngoài của vùng màu đen, chúng ta sẽ thấy kết quả của việc áp dụng hiệu ứng **Gaussian Blur** trước đó. Nếu hình mẫu của bạn không được giống như dưới đây thì cũng không nên quá lo lắng vì chúng ta có thể thay đổi lại:



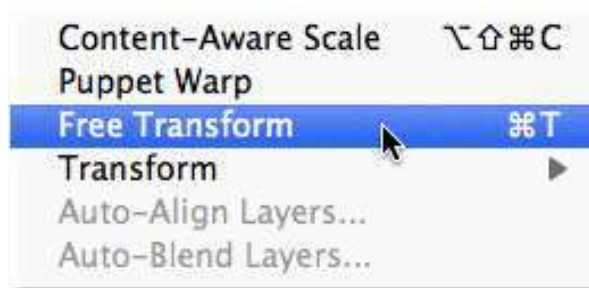
Sau đó, các bạn hãy thay đổi chế độ **Blend Mode** từ **Normal** thành **Screen**:



Sau khi áp dụng, toàn bộ phần màu tối của vùng chọn sẽ bị ẩn đi, và chúng ta sẽ có kết quả như sau:



Tiếp tục, chọn menu **Edit > Free Transform**, hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + T (Win) / Command + T (Mac)** để mở bảng điều khiển **Free Transform**:



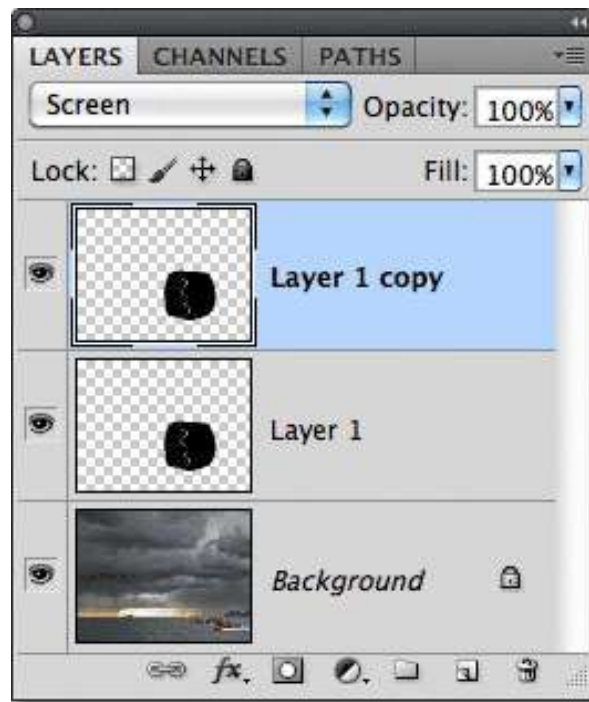
Photoshop sẽ hiển thị 1 vùng bao quanh lớp Layer đang chọn, các bạn có thể thay đổi vị trí và kích thước của tia sét này, di chuyển tới bất kỳ vị trí nào khác trong bức ảnh (chuyển sang chế độ **Distord** để tự do thay đổi tọa độ các góc của vùng chọn). Khi đã cảm thấy hài lòng với sự lựa chọn, nhấn phím **Enter (Wins)** hoặc **Return (Mac)** để áp dụng thay đổi:



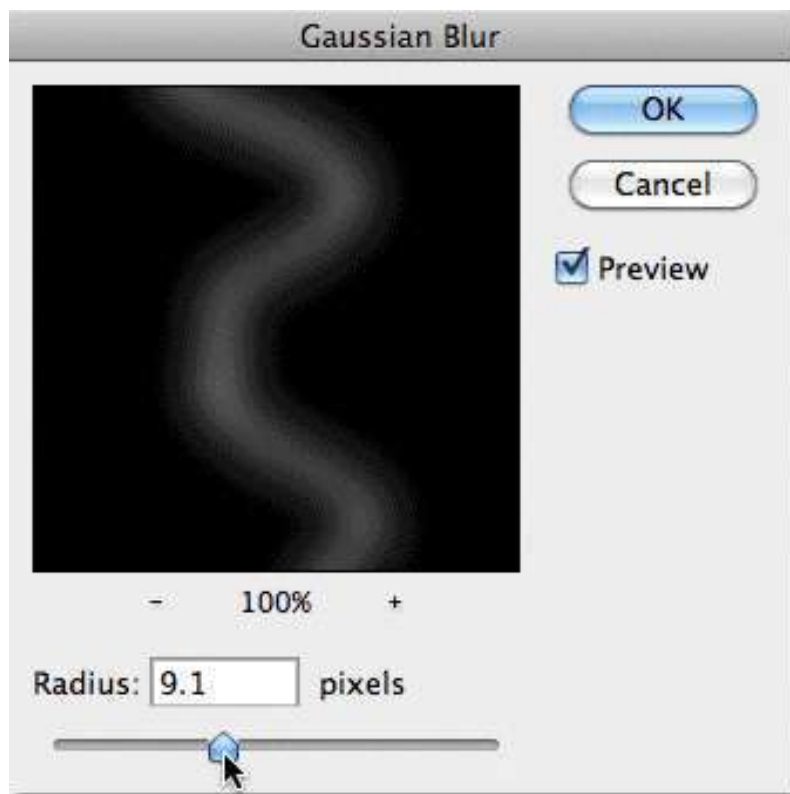
Sau đó, hãy chọn menu **Layer > New > Layer via Copy** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + J (Win)** / **Command + J (Mac)** để tạo lớp mới từ Layer đang sử dụng:



Layer vừa tạo sẽ tự động thiết lập chế độ **Screen**:



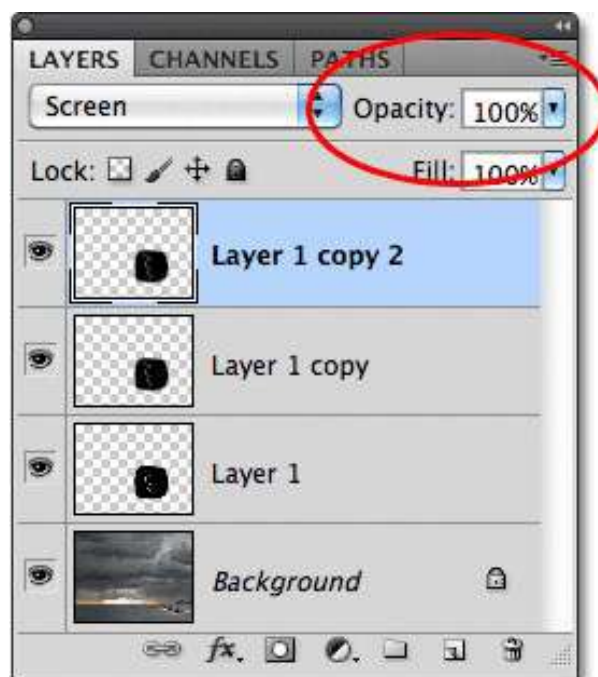
Để tiếp tục, chúng ta sẽ tạo thêm 1 vùng sáng xung quanh tia sét, rất đơn giản chỉ cần làm mờ phần Copy vừa tạo bên trên. Mở menu **Filter > Blur > Gaussian Blur** tương tự như trên. Thay đổi thông số **Radius** sao cho phù hợp với kích thước của từng bức ảnh (tại đây chúng tôi thiết lập ở mức 9):



Nhấn OK, và kết quả của chúng ta sẽ như hình dưới đây:



Chúng ta có thể dễ dàng nhận ra rằng phần hiệu ứng trên chưa đủ “mạnh” để mang lại vẻ sống động cần thiết cho bức ảnh. Nhấn **Ctrl + J (Win)** / **Command + J (Mac)** để nhân đôi lớp hiệu ứng này. Đối với 1 số trường hợp hiệu ứng lại hơi quá “thừa” sau khi thực hiện, do vậy các bạn hãy điều chỉnh thông số **Opacity** cho phù hợp:



Tại đây, chúng tôi vẫn giữ nguyên 100% Opacity

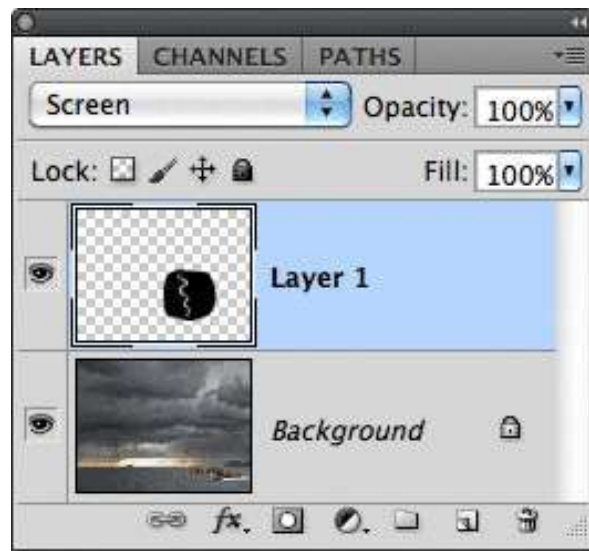
Và đây là kết quả sau khi thực hiện:



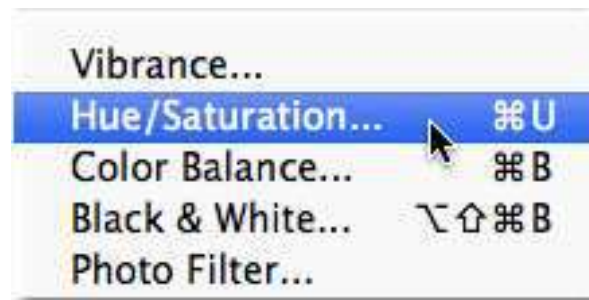
Chọn menu **Layer > Merge Down** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + E (Win) / Command + E (Mac)** để gộp các lớp gần nhau thành 1 Layer duy nhất:



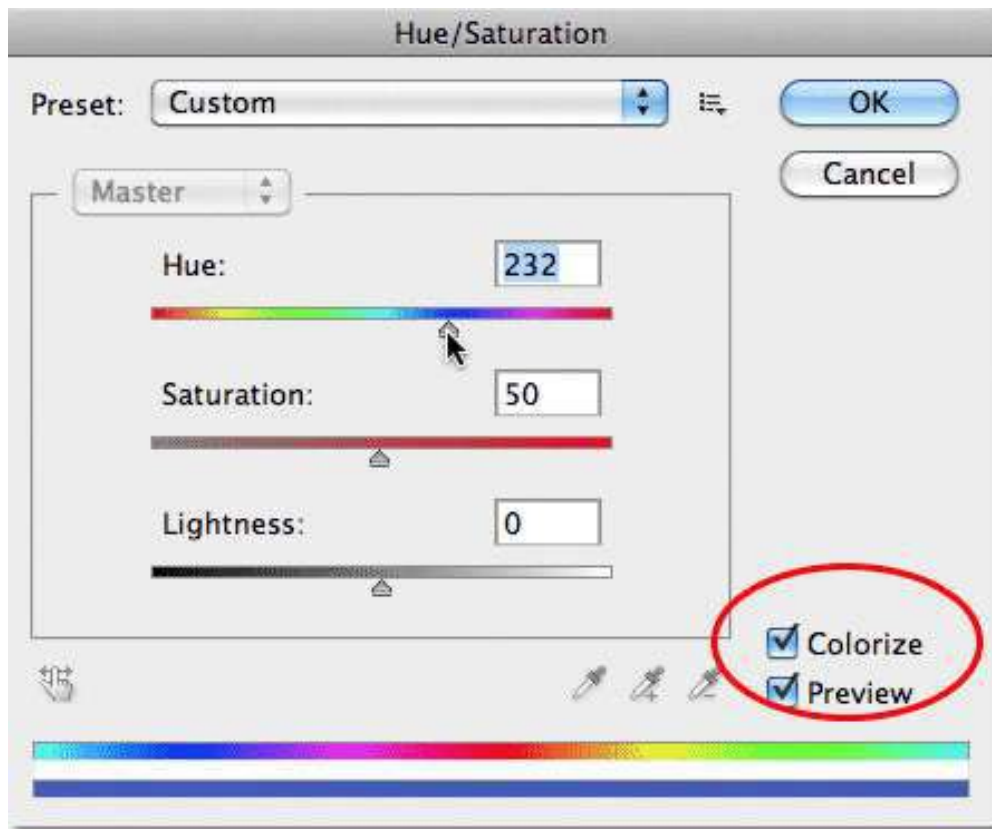
Sau đó, chúng ta sẽ chỉ còn 1 ảnh nền **Background** và lớp **Layer 1** (vừa gộp các lớp trên):



Nếu muốn thay đổi màu sắc của tia sét, hãy sử dụng **Image > Adjustments > Hue/Saturation:**



Bảng điều khiển chính của **Hue/Saturation** hiển thị, đánh dấu vào 2 mục lựa chọn **Colorize** và **Preview**. Thay đổi các thông số màu tại đây sao cho phù hợp với bức ảnh. Ví dụ tại đây, chúng tôi chỉnh **Hue** thành **232** và **Saturation** thành **50%**:



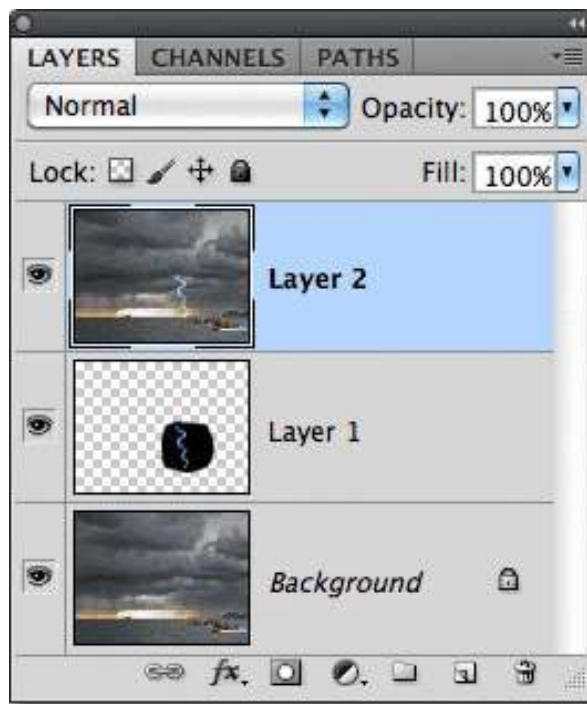
Nhấn OK:



Giữ phím **Alt (Windows)** hoặc **Option (Mac)** sau đó chọn menu **Layer > Merge Visible**:



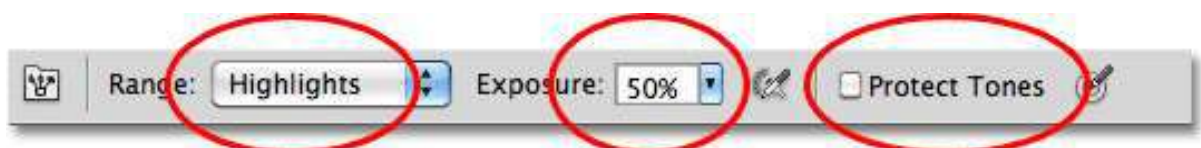
Quá trình này sẽ tiếp tục gộp những Layer có sẵn thành 1 Layer mới ở bên trên:



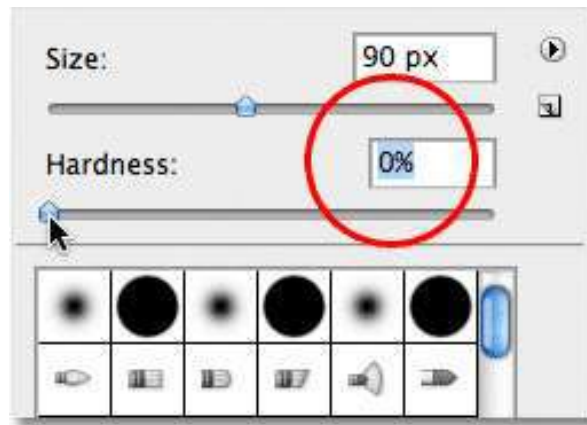
Chọn công cụ **Dodge Tool**:



Thay đổi các thiết lập của **Range** thành **Highlights**, **Exposure** thành **50%** và bỏ dấu check tại ô **Protect Tones**:



Công cụ **Dodge Tool** này tương tự như 1 kiểu **Brush** khác trong **Photoshop**, và chúng ta có thể thay đổi kích thước tương tự như với Brush Tool vậy. Nhấn **chuột phải (Windows)** hoặc **Control + Click (Mac)** để mở bảng **Brush Picker**, thay đổi **Hardness** xuống còn **0%**, sau đó nhấn **Enter (Windows)** hoặc **Return (Mac)** để áp dụng thay đổi:



Cuối cùng, sử dụng **Dodge Tool** để làm sáng các vùng bị tối màu quá mức cần thiết và thêm 1 số hiệu ứng ánh sáng xung quanh tia sét:



Nhấn [hoặc] để thay đổi kích thước

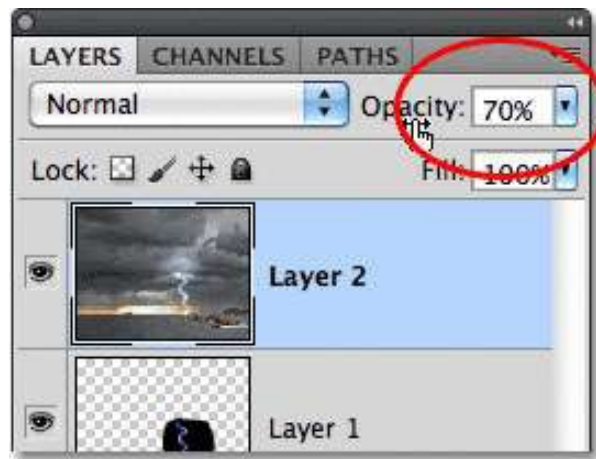


Thực hiện nhiều lần để làm nổi bật những điểm sáng xung quanh tia sét

Kết quả của chúng ta sau nhiều lần thực hiện:



Nếu cảm thấy độ sáng tại đây quá mức và làm mất đi vẻ tự nhiên, hãy thay đổi mức **Opacity** sao cho phù hợp:



Mức Opacity ở đây được thay đổi thành 70%

Và cuối cùng, tác phẩm của chúng ta cũng đã hoàn thiện:



Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 27: Tạo hiệu ứng Motion trên đối tượng bất kỳ

Trong phần tiếp theo của loạt bài hướng dẫn về hiệu ứng trong Photoshop, chúng tôi sẽ trình bày một số thao tác cơ bản để tạo Motion dựa trên nhiều lớp của đối tượng, đi kèm với đó là chế độ Blend và tùy chỉnh độ Opacity.



Ảnh nguồn: [Fotolia](#)

Và đây là kết quả cuối cùng sau khi các bạn thực hiện thành công bài hướng dẫn:



Việc trước tiên cần làm là lựa chọn đối tượng chính để áp dụng trong bức ảnh qua các công cụ như: **Lasso Tool**, **Quick Selection Tool**, **Pen Tool**... Trong bài ví dụ này, chúng tôi sử dụng công cụ **Quick Selection Tool** từ bảng điều khiển chính:



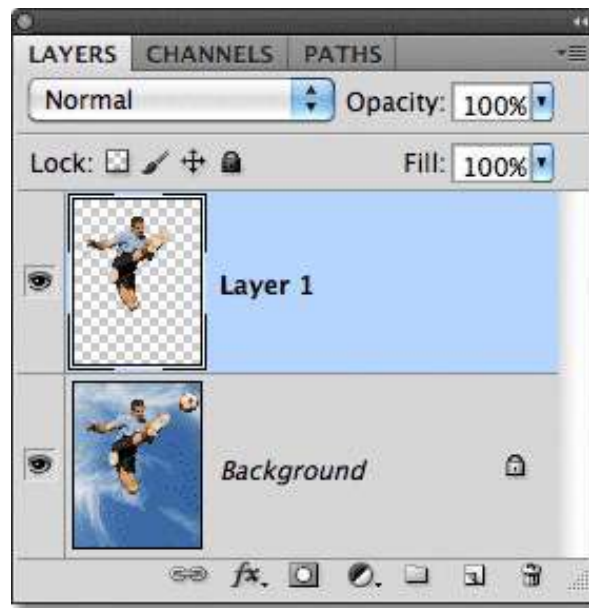
Chọn **Quick Selection Tool** và di chuột để chọn những phần của đối tượng chính (ở đây là hình vận động viên). Tùy từng bức ảnh, các họa tiết và màu sắc, các bạn hãy sử dụng công cụ sao cho phù hợp và chính xác nhất có thể:



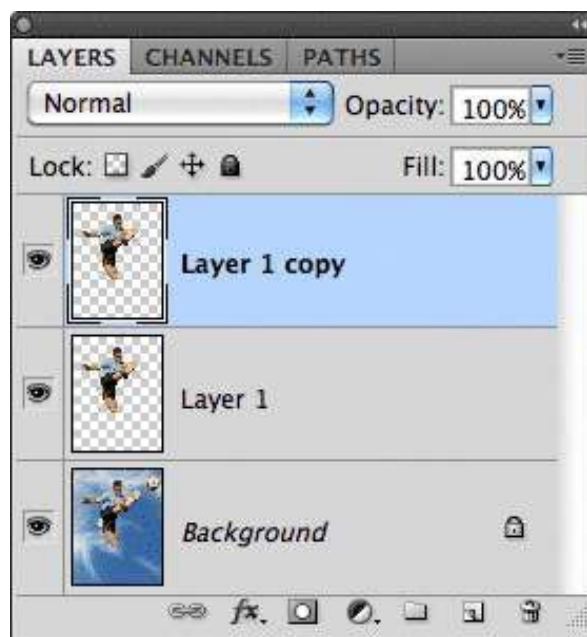
Sau đó, các bạn chọn menu **Layer > New > Layer via Copy**, hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + J (Windows)** / **Command + J (Mac)**:



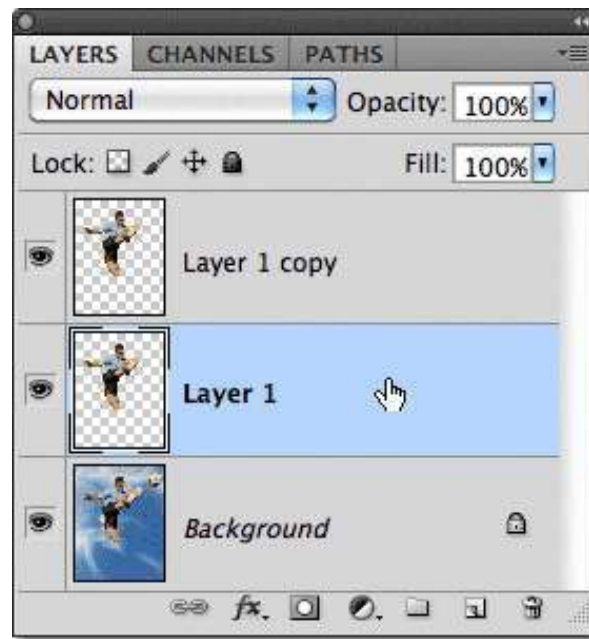
Nếu nhìn vào bức ảnh, chúng ta sẽ thấy chẳng có gì khác, nhưng Photoshop đã tạo mới 1 bản copy của đối tượng đang được lựa chọn trên 1 Layer, và tự động đặt tên là **Layer 1** ở bên trên Layer gốc:



Sau đó, hãy tiếp tục tạo thêm 1 lớp copy mới bằng thao tác tương tự như vậy. Lúc này, chúng ta sẽ có 2 Layer copy như hình dưới:



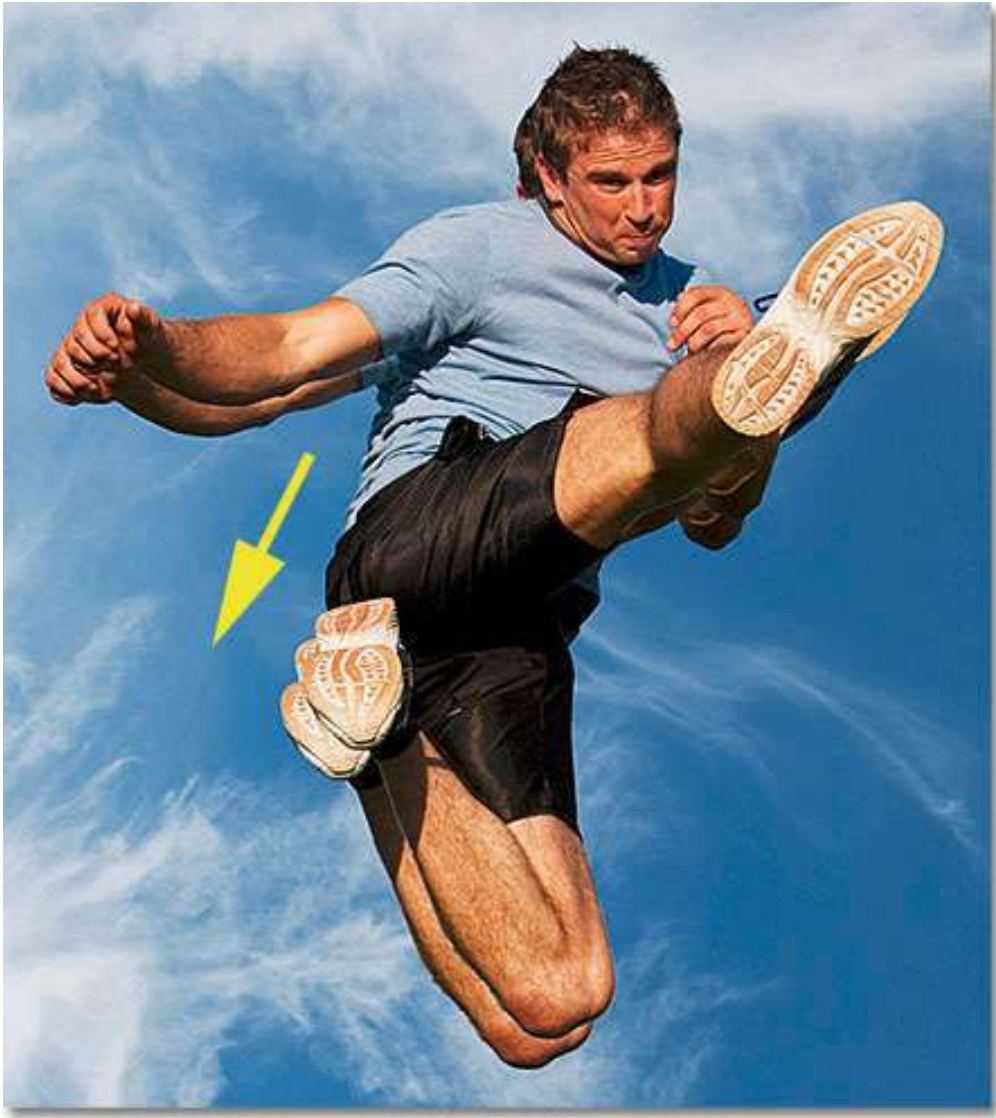
Để tiếp tục, chúng ta chọn Layer 1:



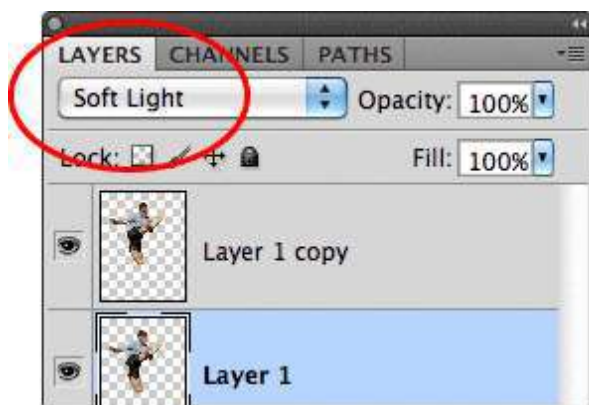
Sử dụng công cụ **Move Tool** hoặc nhấn phím tắt V:



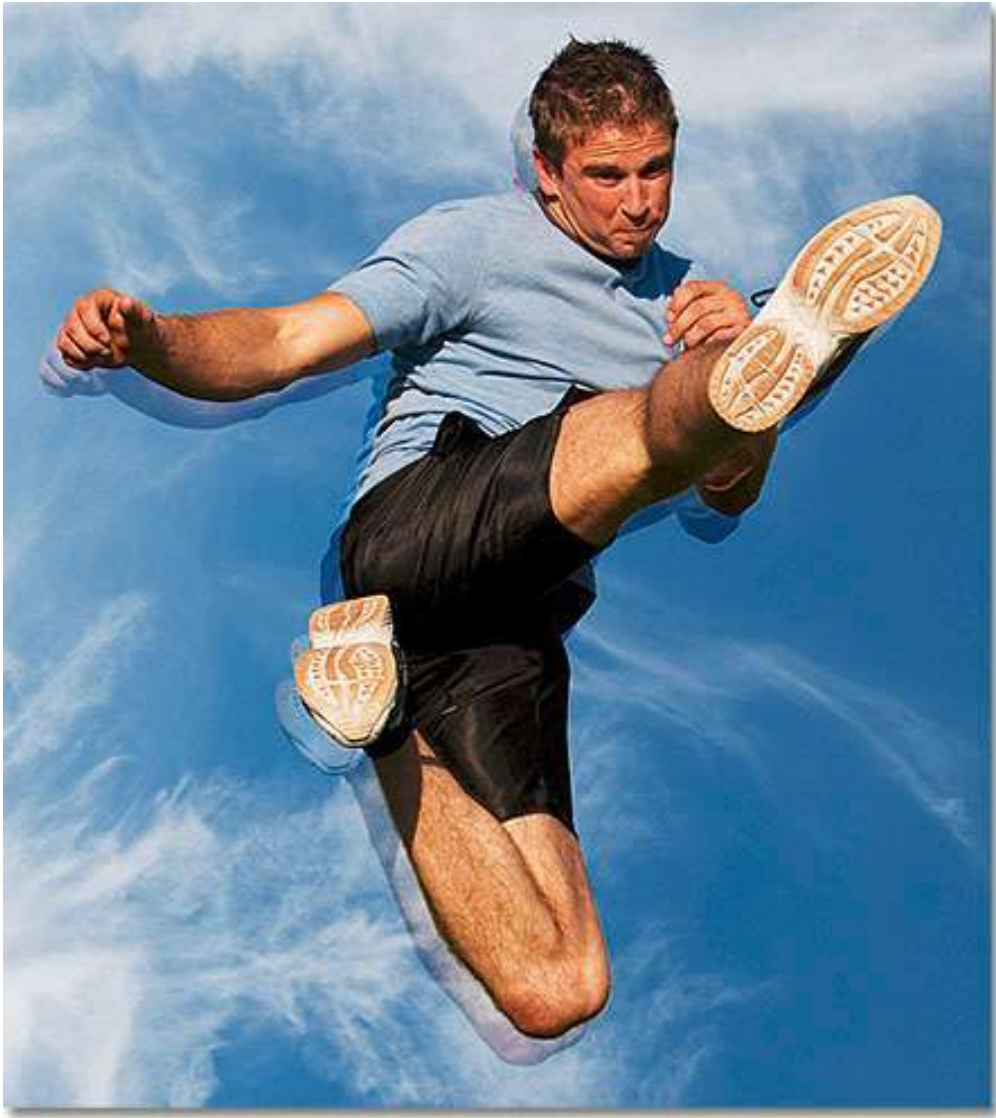
Sau đó, các bạn hãy di chuyển đối tượng chính theo hướng định tạo hiệu ứng Motion. Ví dụ cụ thể như hình dưới:



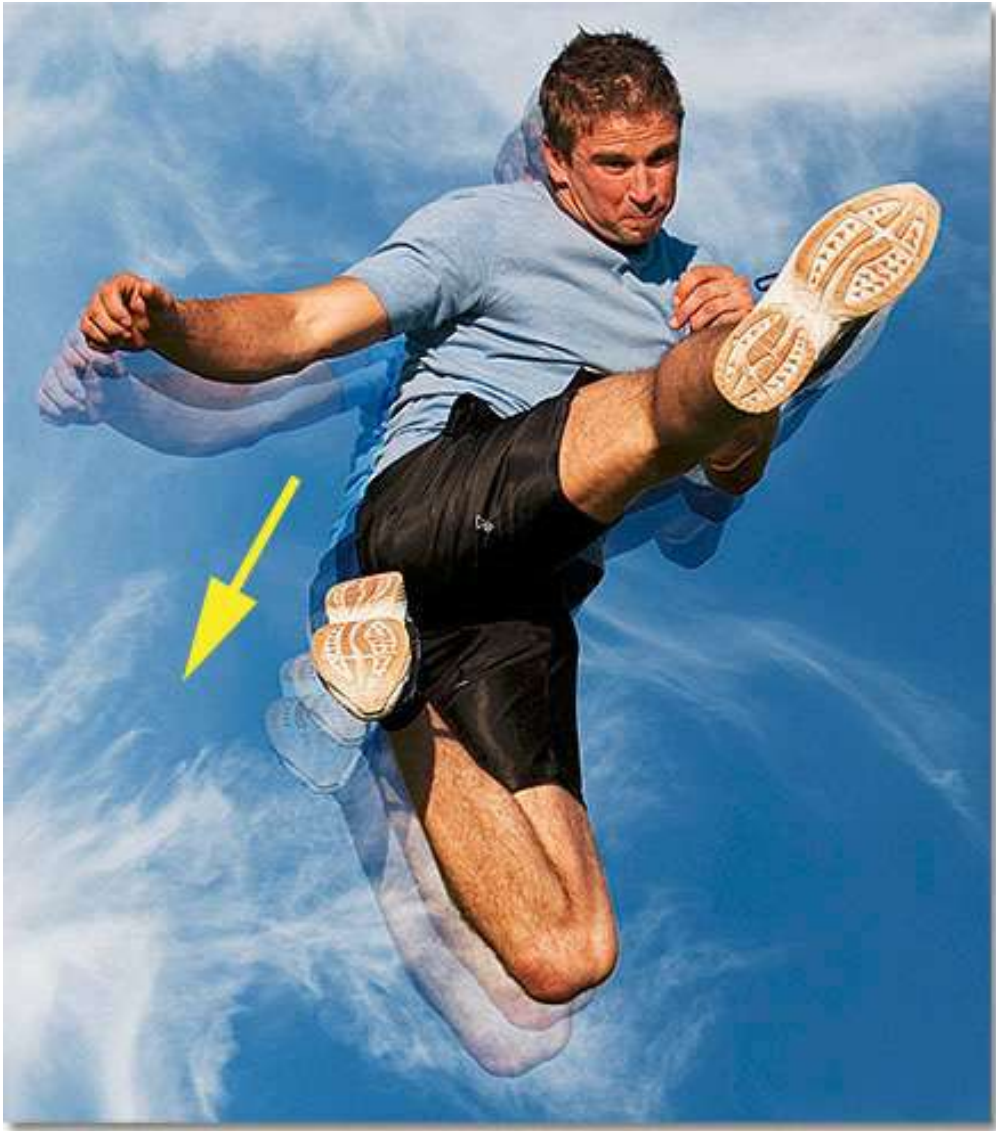
Thay đổi chế độ **Blend Mode** tại cửa sổ **Layer** từ **Normal** thành **Soft Light**:



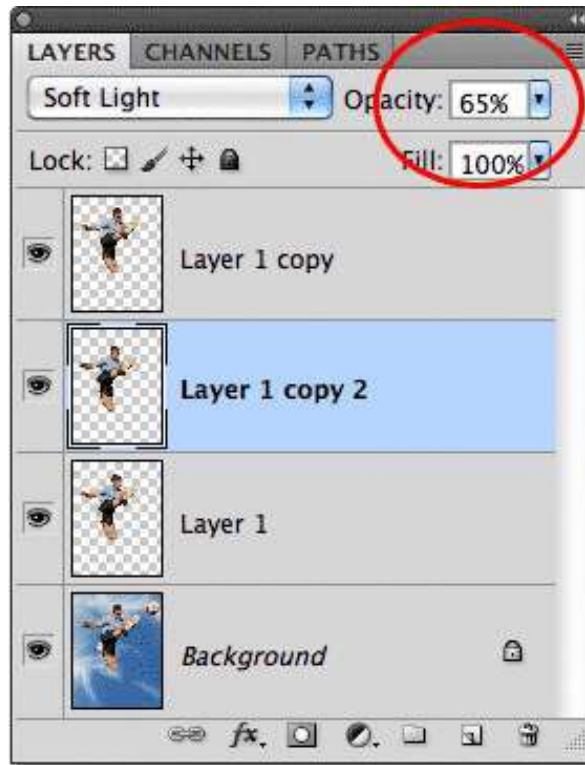
Và kết quả là chúng ta sẽ có hình ảnh mờ ảo của đối tượng chính như sau:



Vẫn lựa chọn **Move Tool**, nhấn và giữ **Alt (Windows)** hoặc **Option (Mac)**, sau đó nhấn vào phần bên trong bức ảnh và di chuyển theo hướng như trên với khoảng cách xa hơn 1 chút:



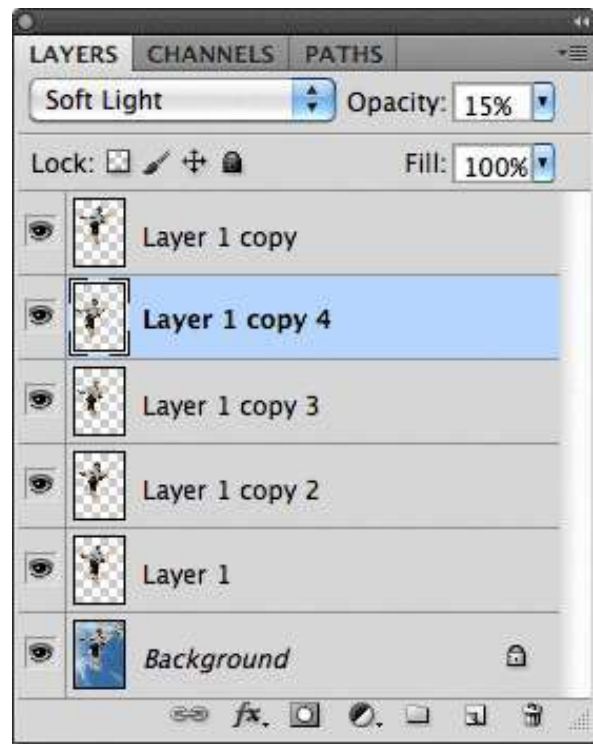
Sau khi nhìn vào bảng điều khiển Layer, chúng ta sẽ thấy 3 lớp copy của đối tượng chính hiển thị. Việc tiếp theo cần làm là thay đổi độ Opacity của những lớp này sao cho phù hợp (khoảng **65%**):



Kết quả tiếp theo tại bước này:



Tùy vào từng bức ảnh và nhu cầu cụ thể của các bạn, hãy lặp lại những thao tác trên cho tới khi đạt hiệu quả tốt nhất có thể. Và hãy lưu ý rằng độ **Opacity** của những Layer sau luôn phải nhỏ hơn Layer trước:



Và đây là kết quả chúng ta trong bài thử nghiệm này:

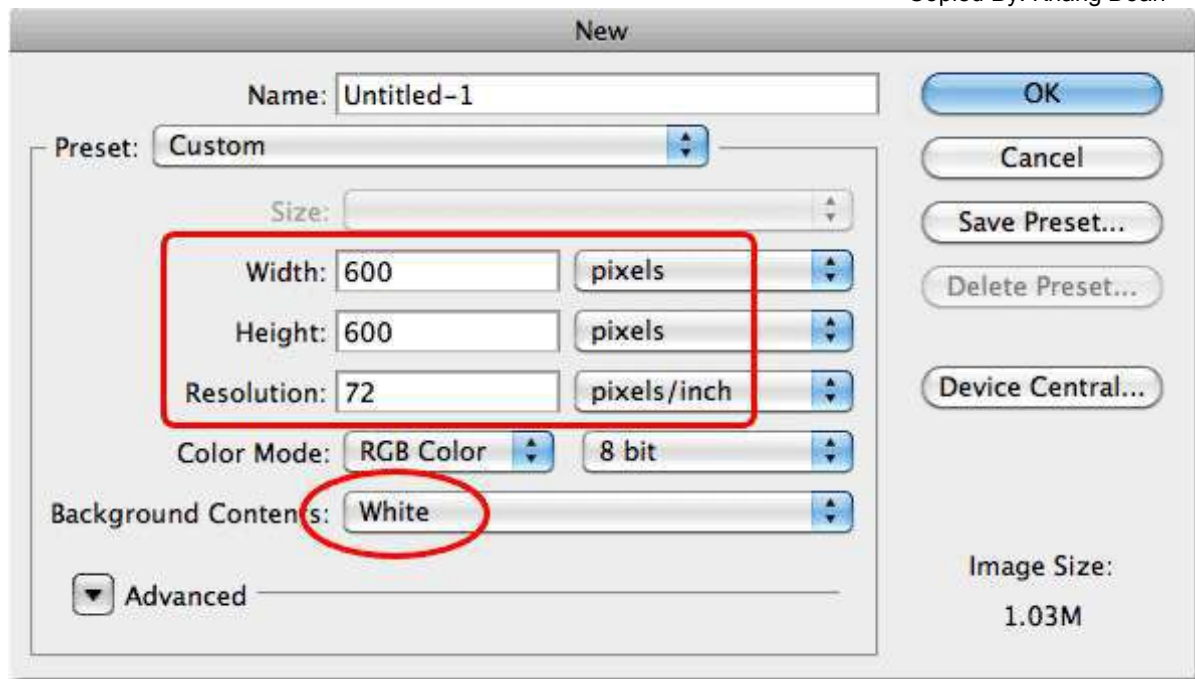


Rất đơn giản và dễ dàng, chỉ với vài thao tác cơ bản là chúng ta đã tạo được 1 tác phẩm như ý muốn với hiệu ứng khá lạ mắt và đạt hiệu quả cao. Chúc các bạn thành công!

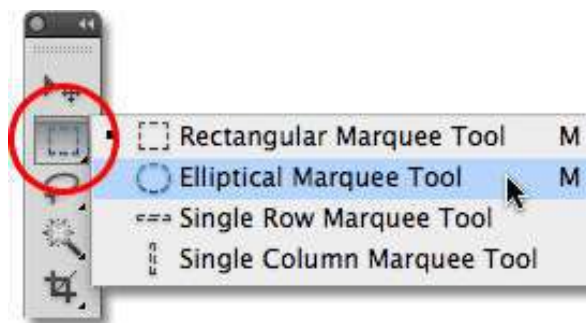
Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 28: Tạo bong bóng trong bức ảnh

Trong bài hướng dẫn tiếp theo về chủ đề Photoshop, chúng tôi sẽ trình bày những bước cơ bản để tạo hình ảnh bong bóng trong bức ảnh bằng công cụ Brush quen thuộc.

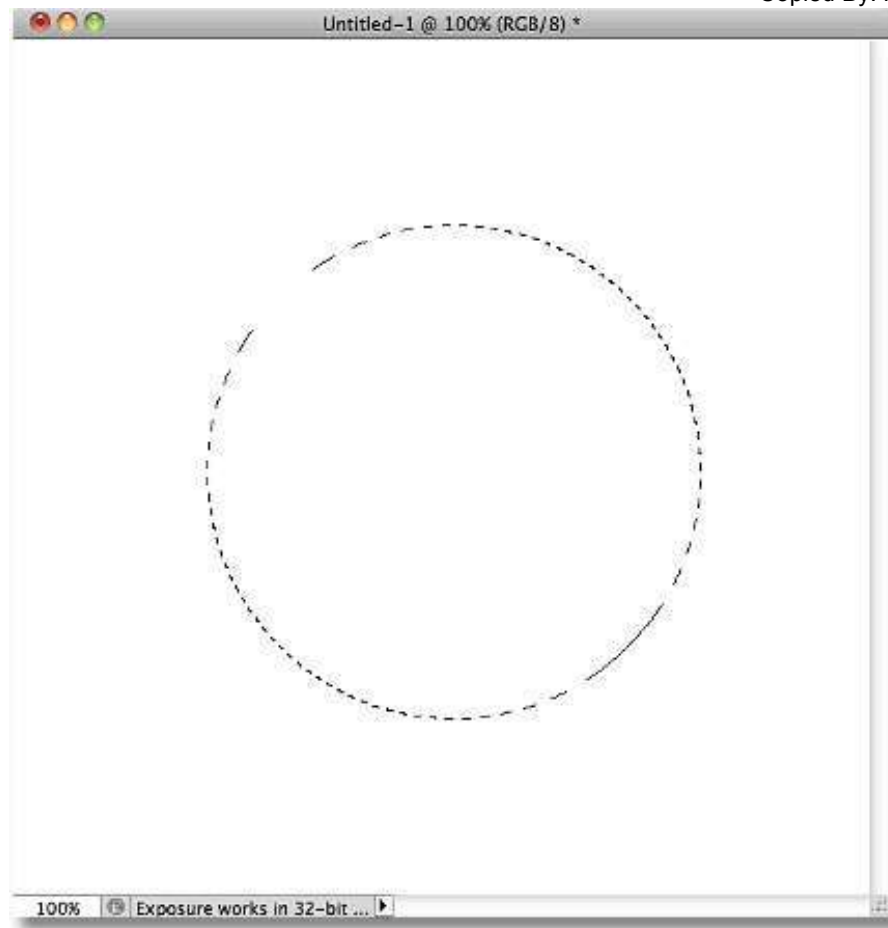
Trước tiên, chúng ta cần tạo mới 1 văn bản với kích thước **600 x 600 px**, độ phân giải **72 pixel/inch**, chế độ **Background Contents** là **White**:



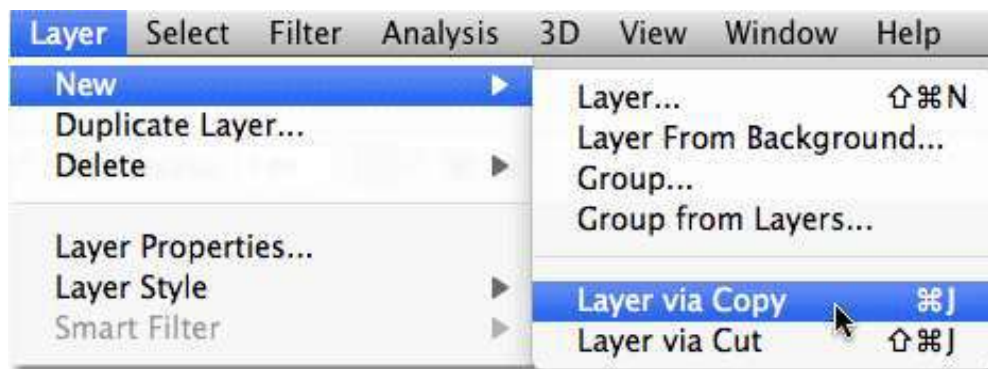
Lựa chọn công cụ **Elliptical Marquee Tool** từ bảng điều khiển **Tool**, hoặc nhấn nút **M** 2 lần:



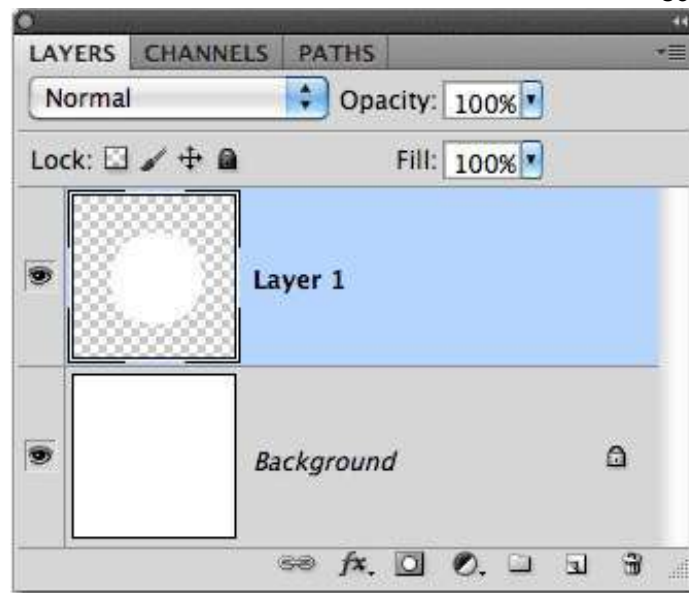
Nhấn và giữ phím **Shift + Alt (Windows)** hoặc **Shift + Option (Mac)** và bắt đầu vẽ từ phần giữa, kéo dần ra bên ngoài. Chúng ta sẽ có hình tròn đầu tiên:



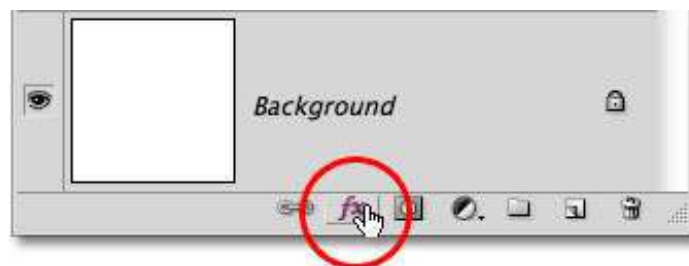
Mở tiếp menu **Layer** và chọn **New > Layer via Copy** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + J (Windows) / Command + J (Mac)**:



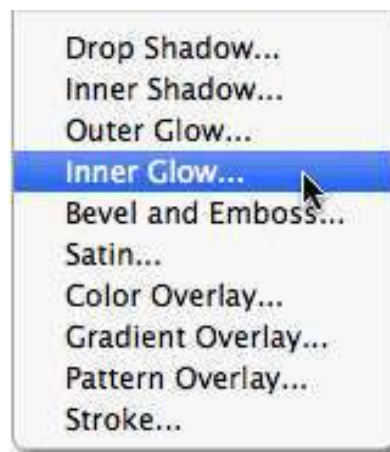
Photoshop sẽ thực hiện thao tác copy phần nội dung bên trong vùng chọn sang 1 lớp mới và đặt tên là **Layer 1**, ngay bên trên **Layer** gốc trong bảng điều khiển:



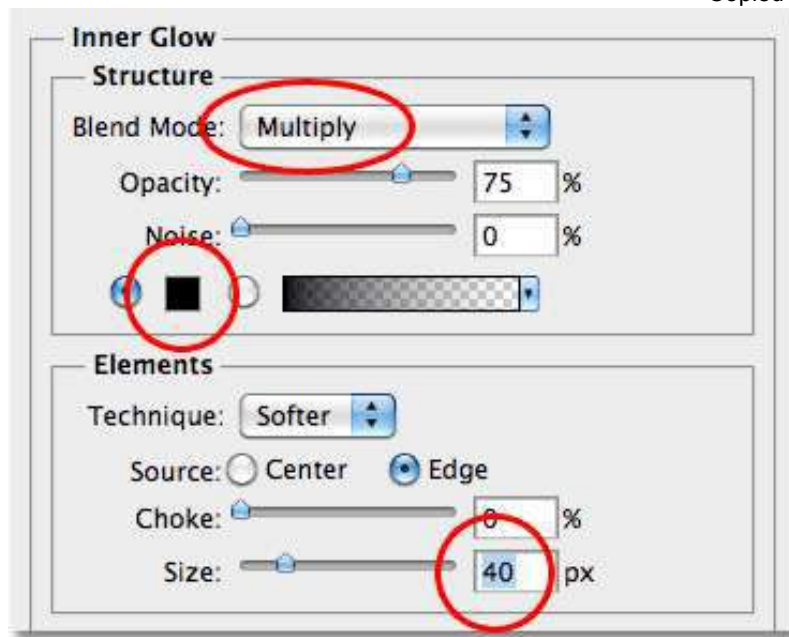
Sau đó, nhấn vào biểu tượng **Layer Styles** ở phía dưới:



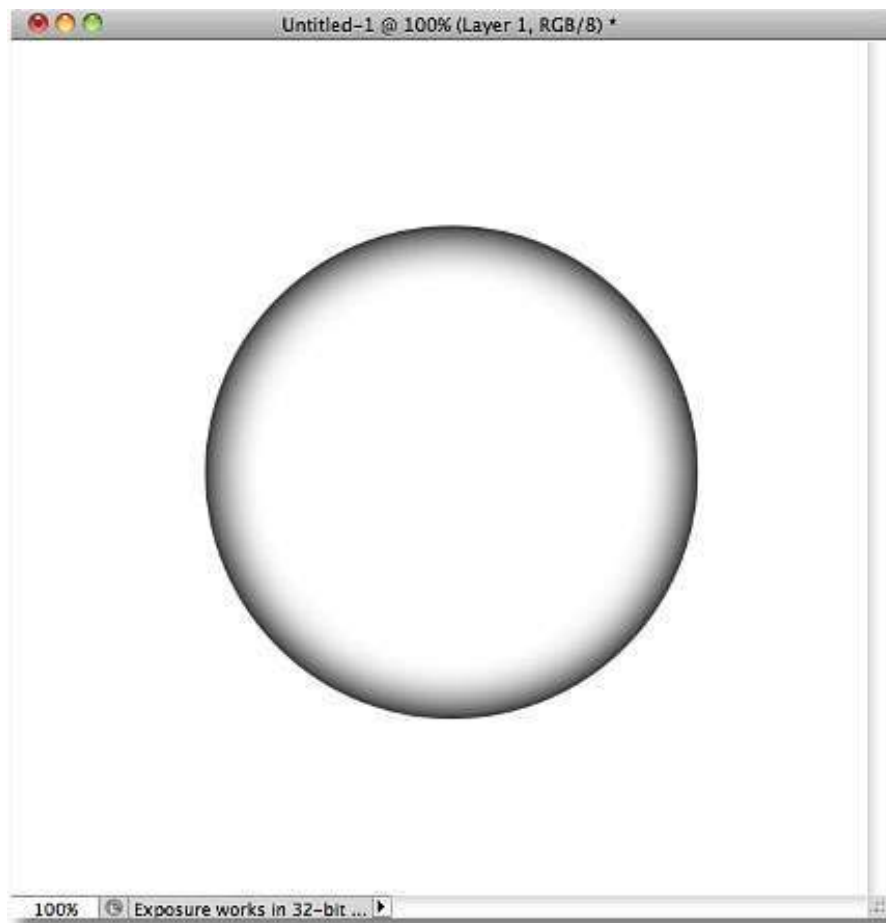
Chọn phần **Inner Glow** từ menu hiển thị:



Cửa sổ điều khiển **Layer Style** của **Photoshop** xuất hiện, các bạn thay đổi chế độ **Blend Mode** từ **Screen** thành **Multiply**, có tác dụng chuyển phần **Inner Glow** thành **Inner Shadow**. Chọn tiếp chức năng **Color Swatch** bên dưới chữ **Noise** và lấy màu đen. Và cuối cùng là chuyển **Size** trong phần **Elements** trong khoảng **40 px**.



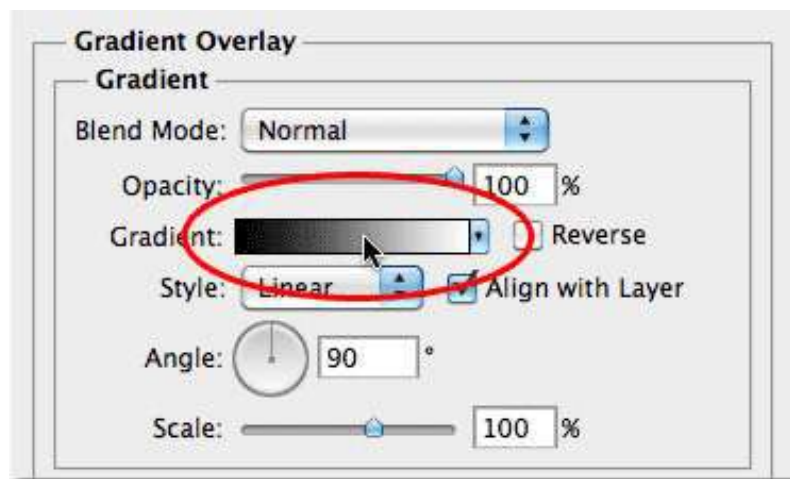
Các bạn đừng vội nhấn OK và thoát khỏi hộp thoại **Layer Style**, vì chúng ta vẫn còn việc cần làm tại đây. Đây là kết quả tạm thời của quá trình này:



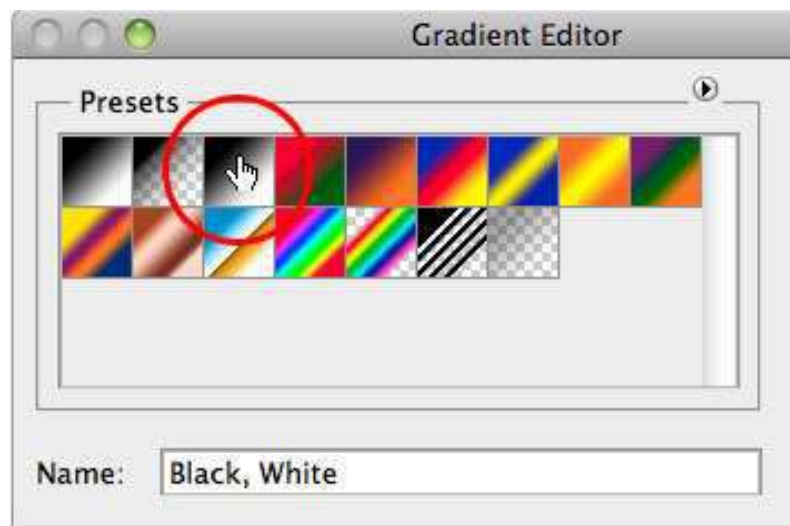
Tiếp đó, đánh dấu check vào ô **Gradient Overlay** (chọn trực tiếp vào dòng chữ, chứ không phải chỉ chọn ô checkbox):



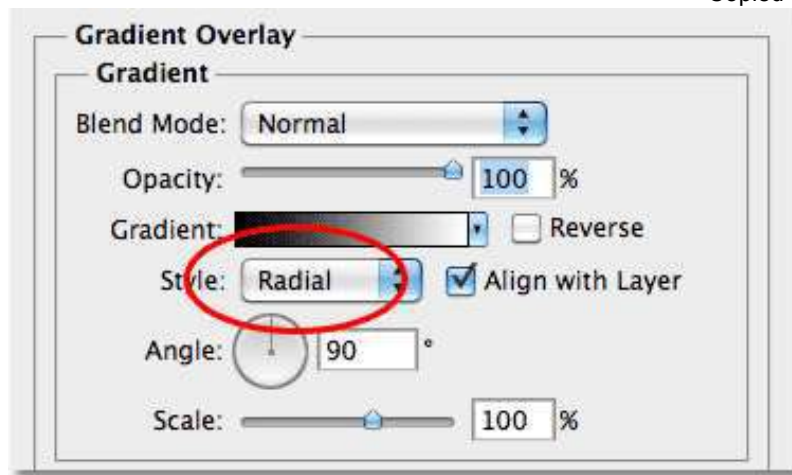
Quá trình này sẽ thay đổi thay đổi cột giữa trong bảng hộp thoại **Layer Style** thành **Gradient Overlay**. Tại đây, các bạn hãy chú ý phần **Gradient** và thay đổi lại sao cho giống hình dưới:



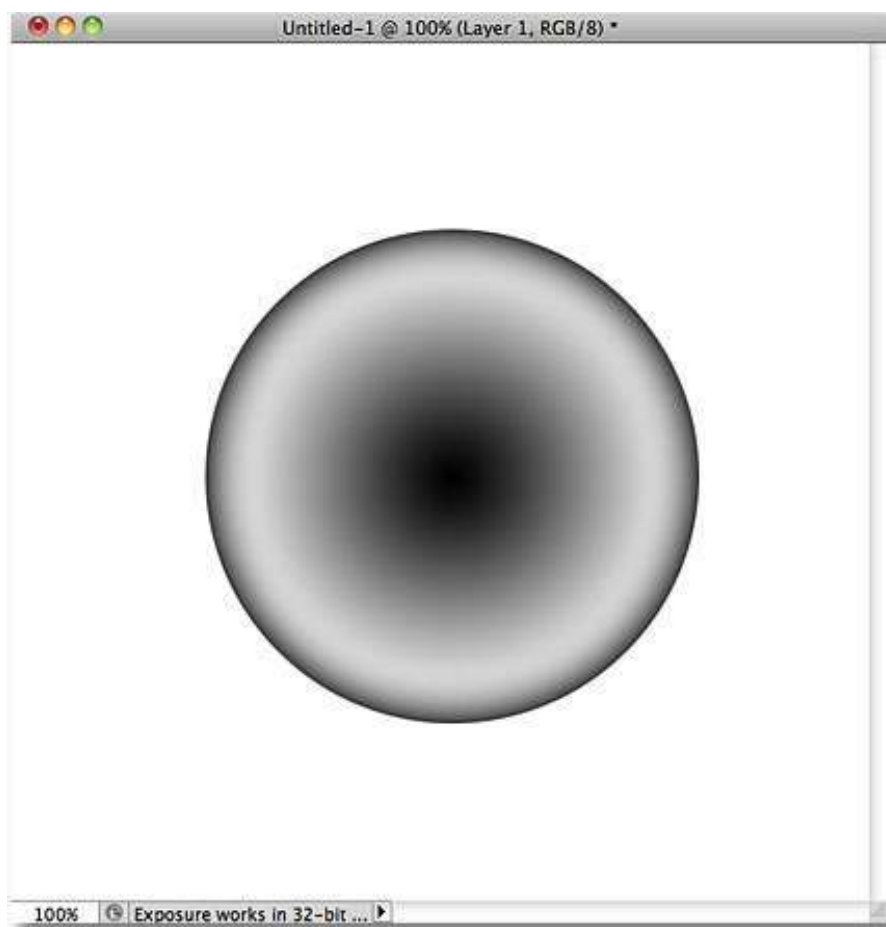
Tiếp theo, hộp thoại **Gradient Editor** hiển thị, chúng ta sẽ chọn phần **Gradient** có tên là **Black, White** như dưới đây. Sau đó nhấn OK:



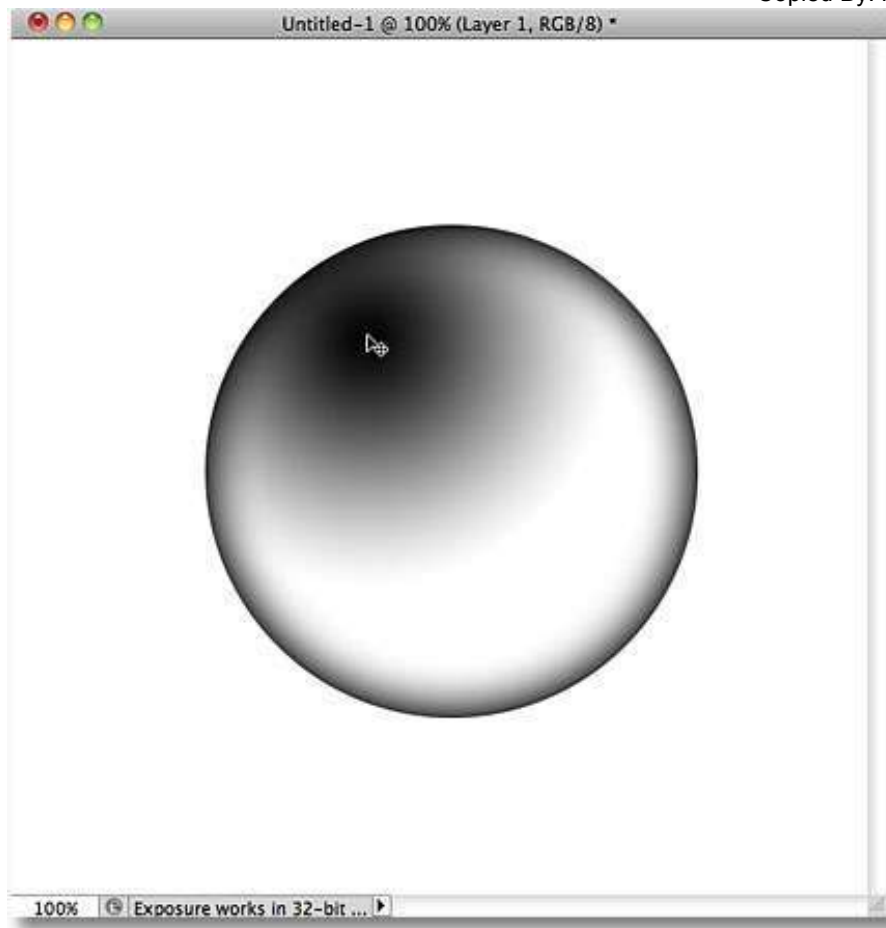
Quay trở lại hộp thoại **Layer Style**, tiếp tục thay đổi **Style** từ **Linear** thành **Radial**:



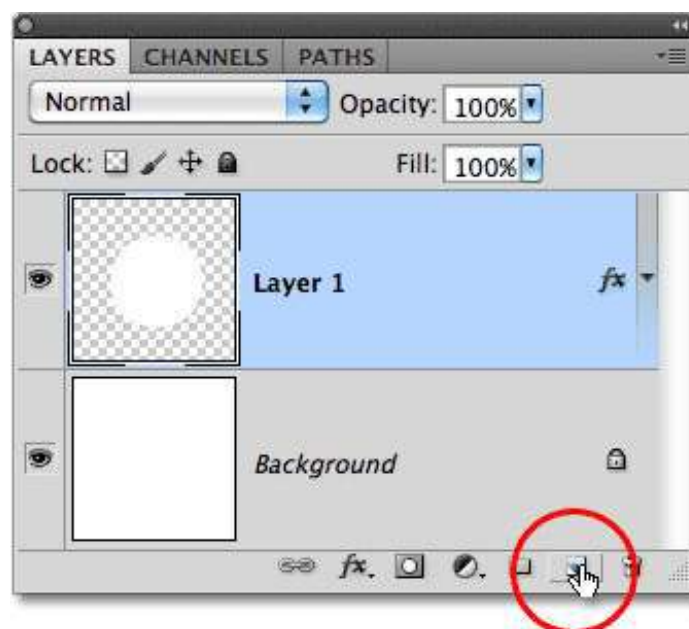
Và kết quả của chúng ta sau khi thực hiện những bước trên sẽ trông giống như thế này:



Vẫn mở bảng **Layer Style**, các bạn chọn phần giữa của hình tròn và di chuyển tới góc trên bên trái. Sau đó nhấn OK và đóng cửa sổ **Layer Style**:



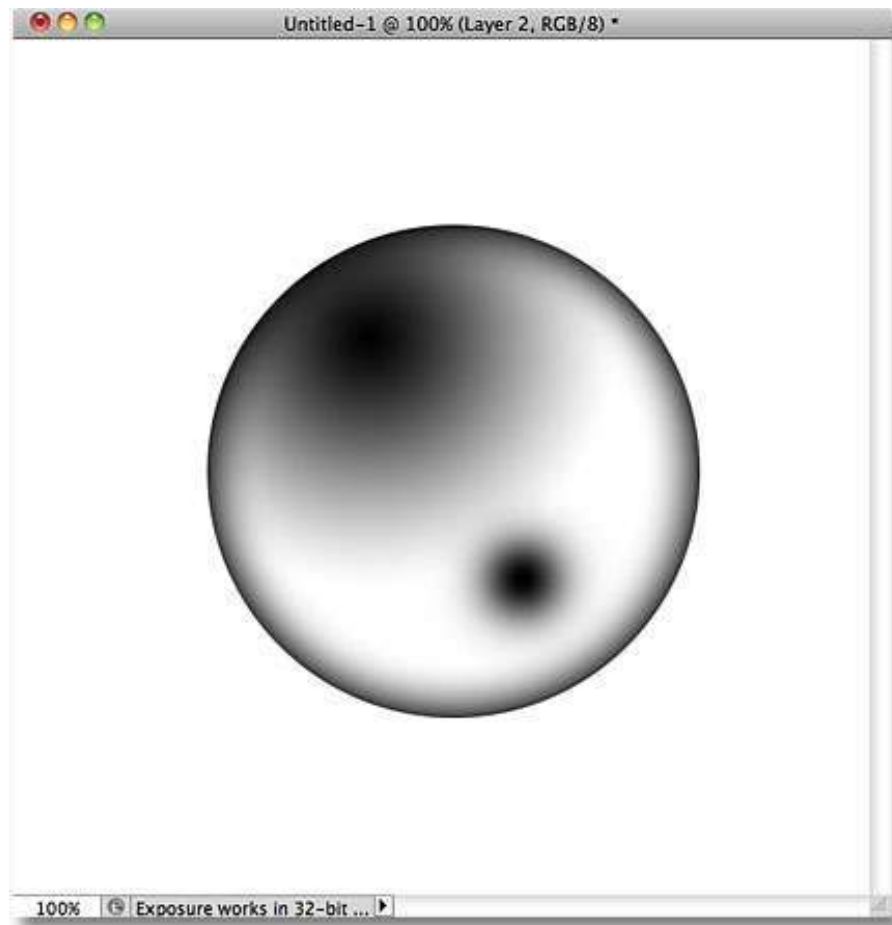
Tiếp tục, chọn biểu tượng **New Layer** để tạo thêm 1 lớp mới:



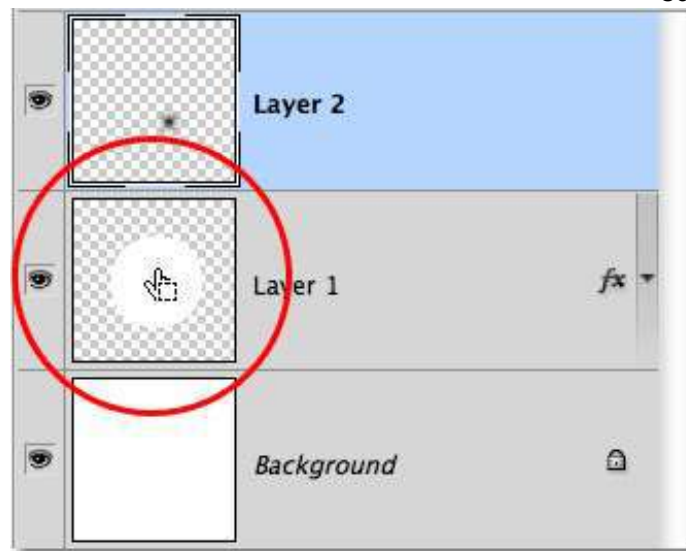
Và sử dụng công cụ **Brush Tool**:



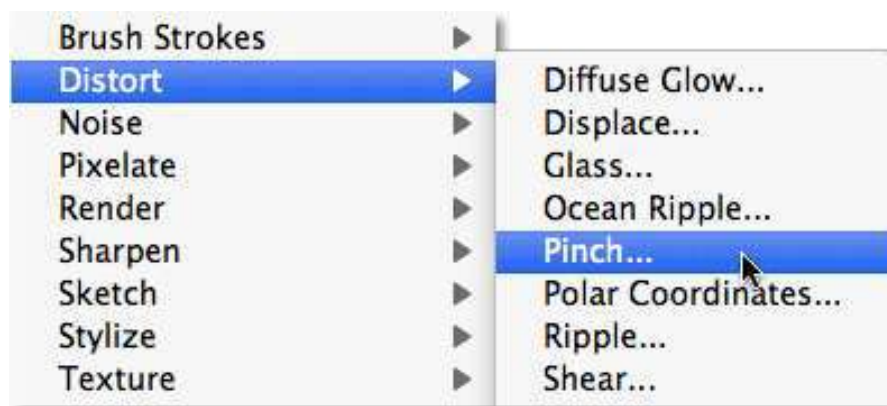
Chọn thông số **Foreground** là màu đen (hoặc nhấn phím D để thay đổi về lựa chọn mặc định), chuyển sang chế độ **Small, Soft - Edge round brush**, và nhấn vào phần dưới của hình tròn để tạo thêm 1 điểm nữa như hình dưới:



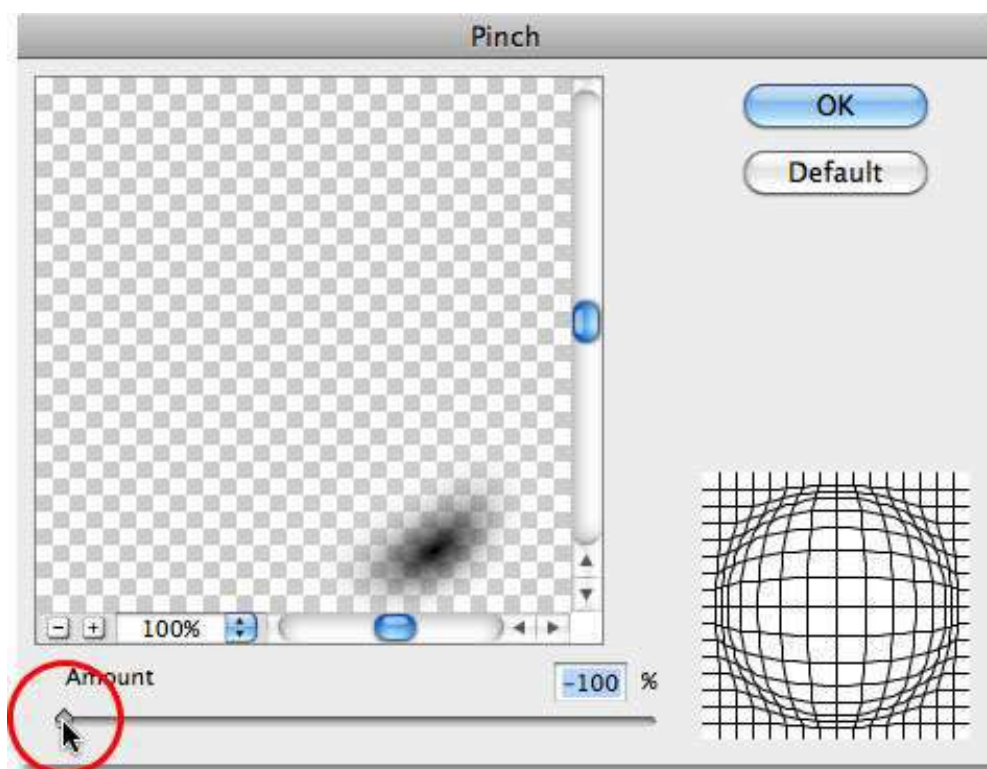
Nhấn và giữ phím **Ctrl (Windows)** hoặc **Command (Mac)** và chọn trực tiếp phần **Preview Thumbnail** của Layer 1, chúng ta sẽ có toàn bộ phần lựa chọn bên ngoài:



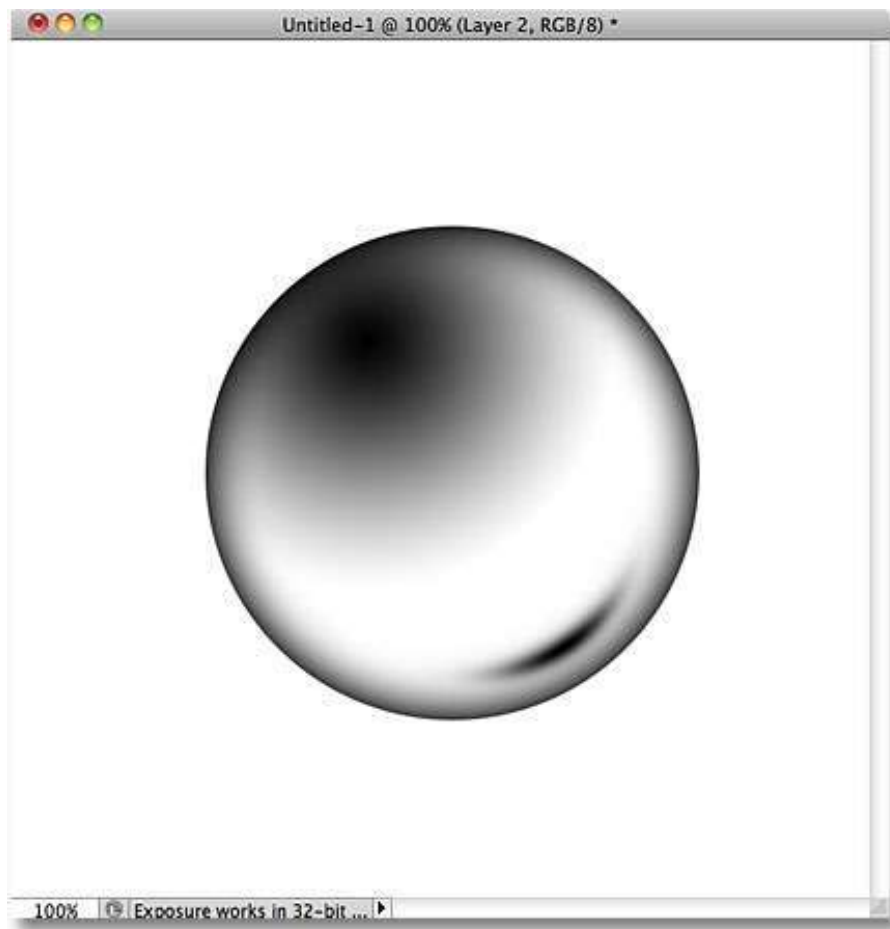
Chọn tiếp menu **Filter > Distort > Pinch**:



Bảng điều khiển chính của hiệu ứng **Pinch** hiển thị, thay đổi thông số **Amount** về phía cuối cùng bên trái:

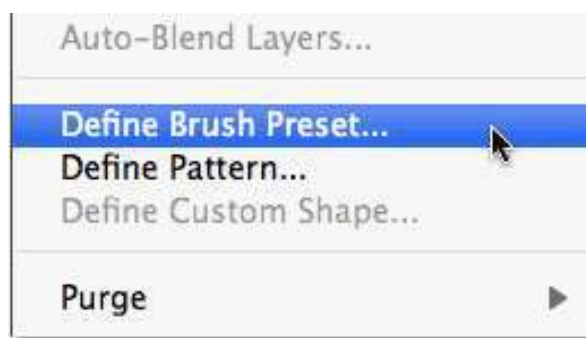


Nhấn OK để áp dụng thay đổi và đóng cửa sổ, sau đó nhấn tiếp **Ctrl + F (Windows)** hoặc **Command + F (Mac)** 2 lần để áp dụng hiệu ứng này thêm 2 lần nữa. Sau đó, nhấn **Ctrl + D (Windows)** hoặc **Command + D (Mac)** để bỏ vùng chọn:



Kết quả tạm thời của chúng ta

Khi đã hoàn thành phần cơ bản của hình bong bóng, hãy lưu lại dưới dạng **Brush**. Mở menu **Edit > Define Brush Preset**:



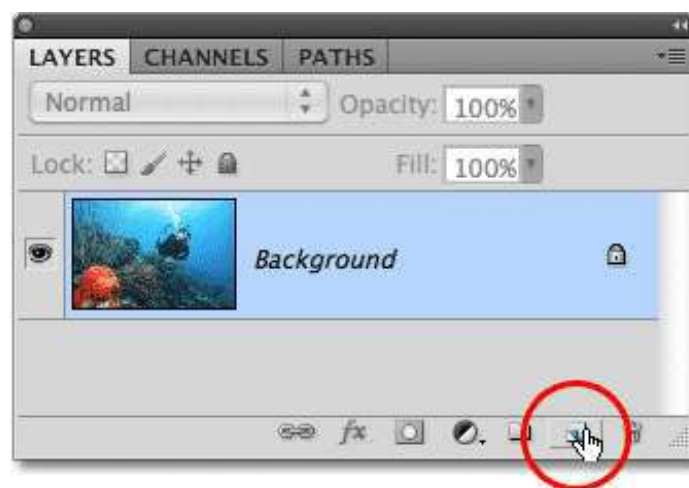
Hộp thoại **Brush Name** hiển thị, các bạn đặt tên là **Bubble** rồi nhấn OK:



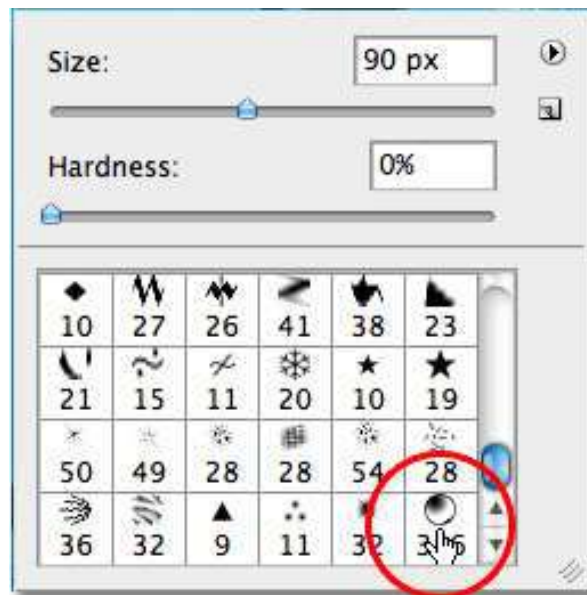
Tiếp theo, mở bức ảnh chúng ta cần gán bong bóng vào. Ví dụ tại đây:



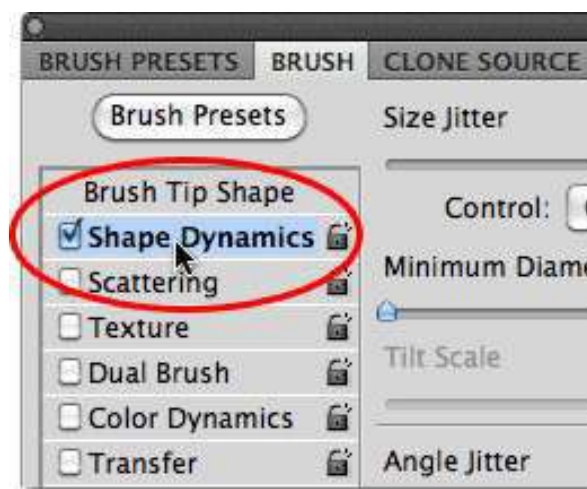
Nhấn vào biểu tượng **New Layer** ở phía dưới bảng điều khiển để tạo thêm lớp mới bên trên ảnh nền:



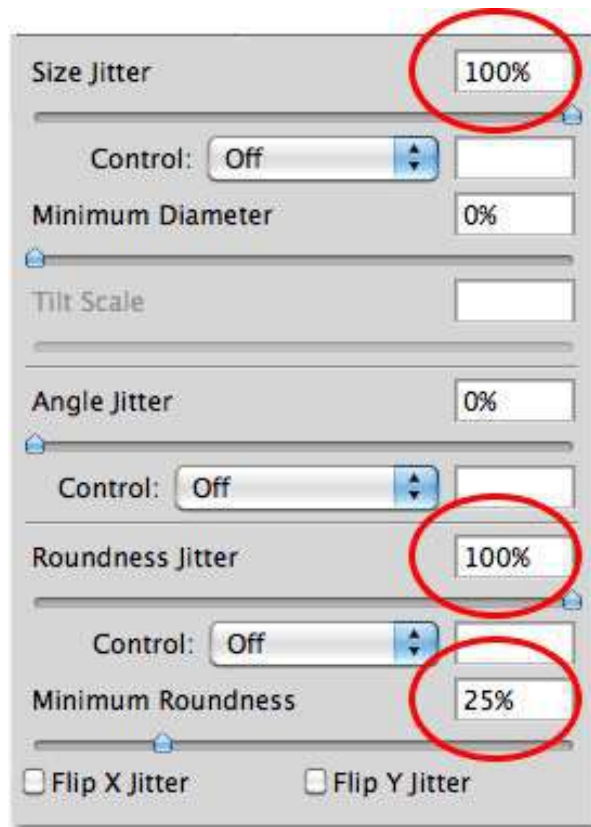
Chọn tiếp **Brush Tool** từ thanh điều khiển **Tool**, nhấn chuột phải (**Windows**) hoặc **Control + click (Mac)** tại bất cứ nơi nào trên bức ảnh để mở bảng **Brush Preset picker**, chọn thành phần cuối cùng trong danh sách và nhấn **Enter (Windows)** hoặc **Return (Mac)** để đóng cửa sổ này lại:



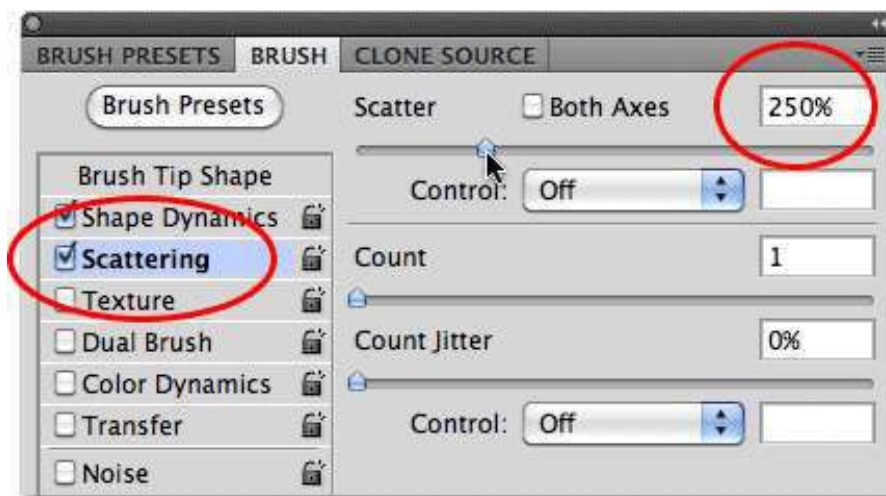
Tiếp tục, nhấn **F5** để mở **Brush**, tại đây có chứa tất cả các lựa chọn của **Brush Dynamics** cho phép chúng ta điều khiển hành động của **Brush** khi vẽ. Cũng trong bảng điều khiển **Brushes** đang mở, các bạn nhấn trực tiếp vào phần **Shape Dynamics**:



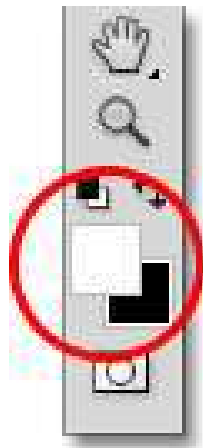
Tăng thông số **Size Jitter** tới 100%, thực hiện tương tự như vậy với **Roundness Jitter**, và cuối cùng là **Minimum Roundness** thành 25%:



Tiếp tục, chọn trực tiếp phần **Scattering** bên dưới **Shape Dynamics**, tại đây các bạn thay đổi tham số **Scatter** tới khoảng **250%** và đóng cửa sổ này lại:



Như vậy là chúng ta đã hoàn thành $\frac{3}{4}$ chặng đường, phần còn lại là tô màu cho những phần bong bóng này. Hãy đảm bảo rằng phần **Foreground color** đã được đổi về màu trắng (nhấn phím X):

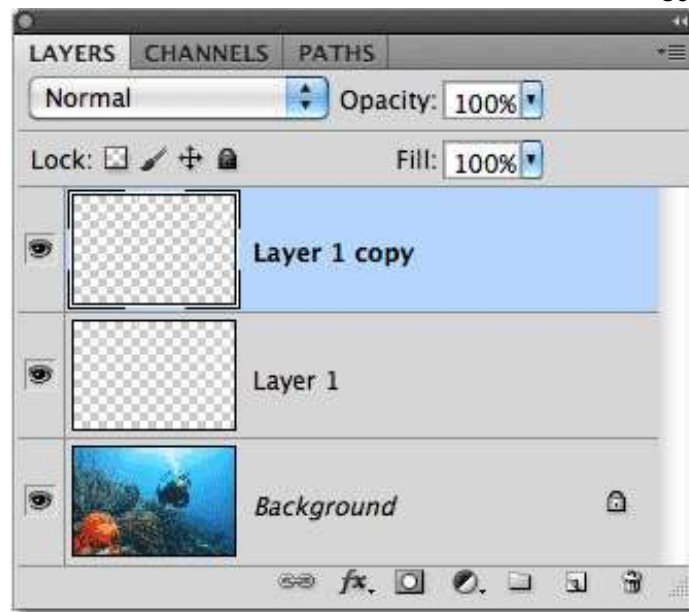


Ở chế độ mặc định, công cụ Brush đang lựa chọn có kích thước hơi to quá, do vậy các bạn nhấn phím [để thay đổi. Sau đó chọn Layer 1 và bắt đầu vẽ. Nếu cảm thấy không hài lòng với sản phẩm của mình, hãy nhấn phím tắt **Ctrl + Z (Windows) / Command + Z (Mac)** để quay lại bước trước, hoặc **Ctrl + Alt + Z (Windows) / Command + Option + Z (Mac)** để quay trở lại nhiều bước.

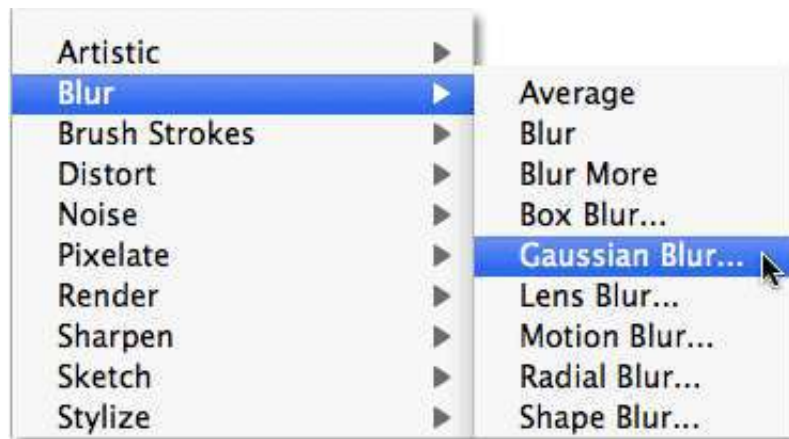


Hãy cố gắng thực hiện sao cho thật tự nhiên

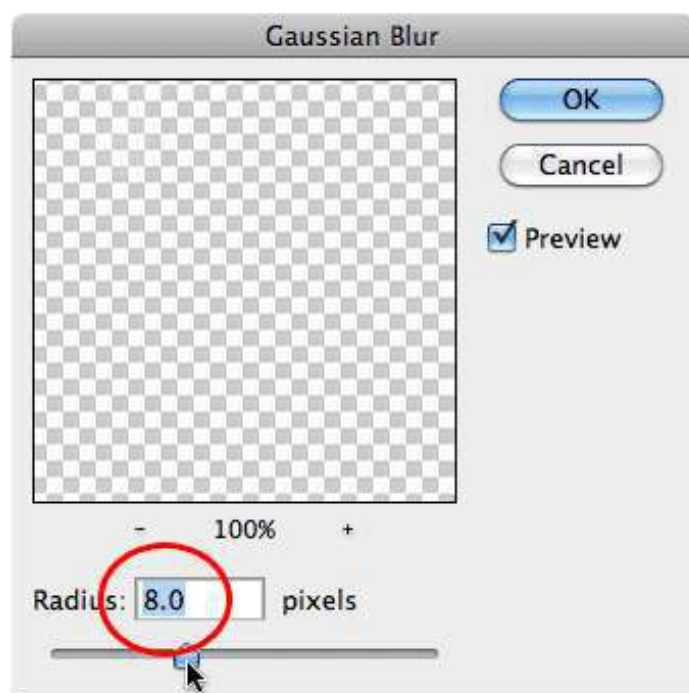
Nhưng tại bước này, hình ảnh bong bóng của chúng ta trông có vẻ hơi quá sắc nét so với môi trường nước. Để khắc phục vấn đề này, nhấn **Ctrl + J (Windows) / Command + J (Mac)** để nhân đôi lớp bong bóng này lên:



Sau đó, áp dụng hiệu ứng **Gaussian Blur** qua menu **Filter > Blur**:



Bảng điều khiển của **Gaussian Blur** hiển thị, thay đổi giá trị của **Radius** thành **8**:



Nhấn OK, và hình ảnh của những chiếc bong bóng sẽ trông tự nhiên hơn rất nhiều:



Để hoàn thiện tác phẩm của chúng ta, các bạn hãy tạo thêm 1 lớp mới, và sử dụng Brush kích thước lớn để thêm các luồng bong bóng, có tác dụng làm cho người xem cảm nhận được toàn cảnh của bức tranh khi ở dưới nước:



Chúc các bạn thành công!

Hướng dẫn sử dụng Photoshop CS5 - Phần 29: Tạo hiệu ứng phóng to trong bức ảnh

Trong bài tiếp theo trong series hướng dẫn về Photoshop, chúng tôi sẽ hướng dẫn các bạn một số thao tác cơ bản để tạo hiệu ứng phóng to với bất kỳ bức ảnh nào. Cụ thể tại đây, chúng ta sẽ sử dụng bộ lọc Radial Blur của Photoshop, và một số thủ thuật với Layer Mask và Gradient Tool.

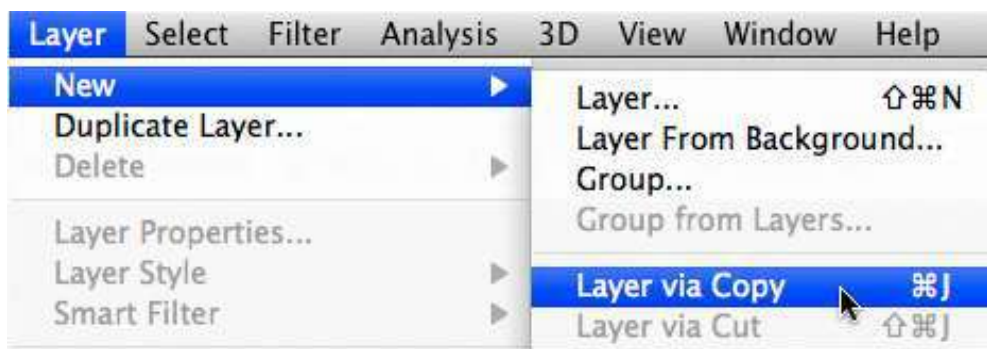
Ảnh mẫu được sử dụng trong bài thử nghiệm của chúng ta:



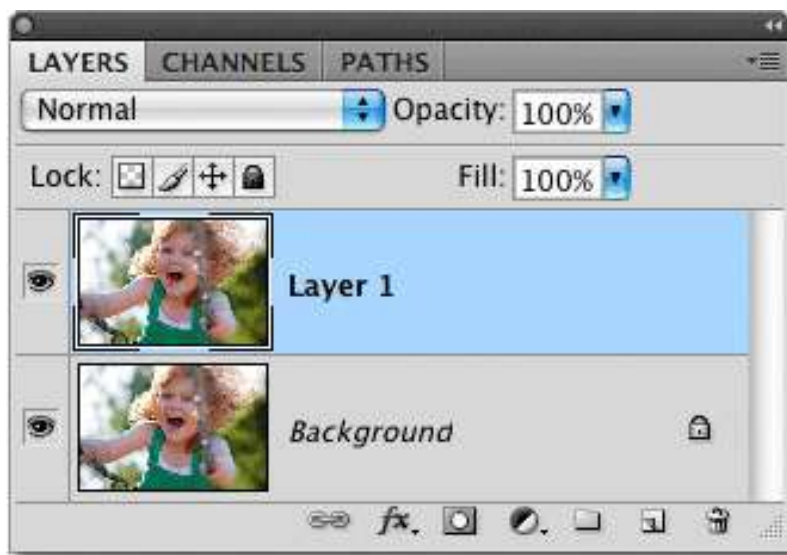
và kết quả đạt được sau khi áp dụng:



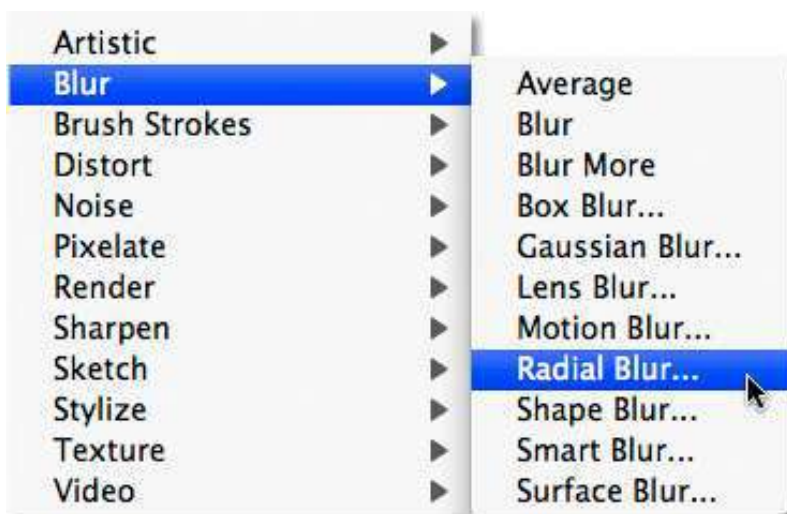
Trước tiên, các bạn phải nhân đôi lớp Layer gốc của bức ảnh, để những thao tác sau được áp dụng trên 1 lớp riêng biệt. Chọn menu **Layer** và **New > Layer via Copy**, hoặc sử dụng phím tắt **Ctrl + J (Windows) / Command + J (Mac)** trên bàn phím:



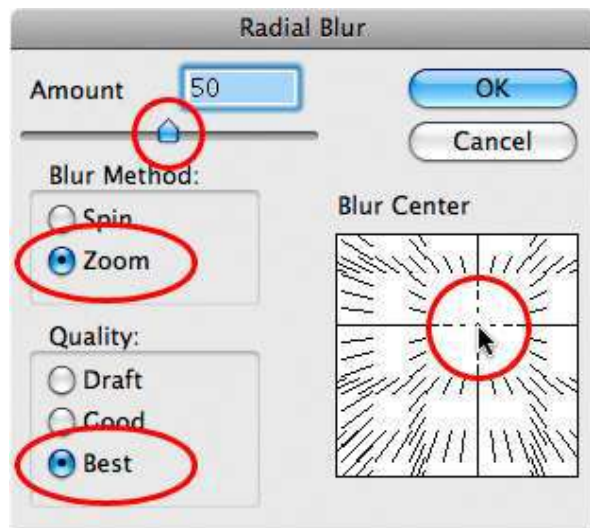
Khi nhìn vào bảng điều khiển chính, chúng ta sẽ thấy 2 Layer: một ở dưới (Layer gốc) và Layer 1 (tạo mới) ở trên:



Lựa chọn Layer 1 và mở menu **Filter > Blur > Radial Blur**:



Cửa sổ điều khiển **Radial Blur** của **Photoshop** hiển thị với 2 lựa chọn chính trong phần Blur Method là Spin và Zoom. Tại đây, chúng ta sẽ sử dụng Zoom với thông số **Amount** là 50 và **Quality – Best**:

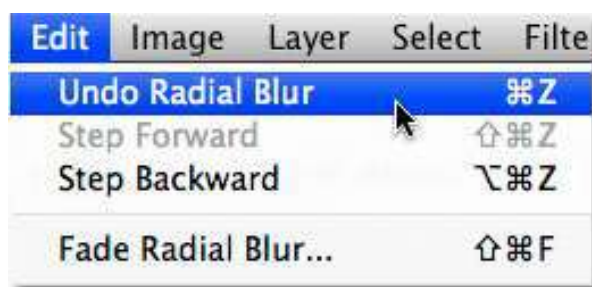


Nhấn OK để áp dụng hiệu ứng và đóng cửa sổ này lại, chúng ta sẽ có tác phẩm tạm thời như sau:



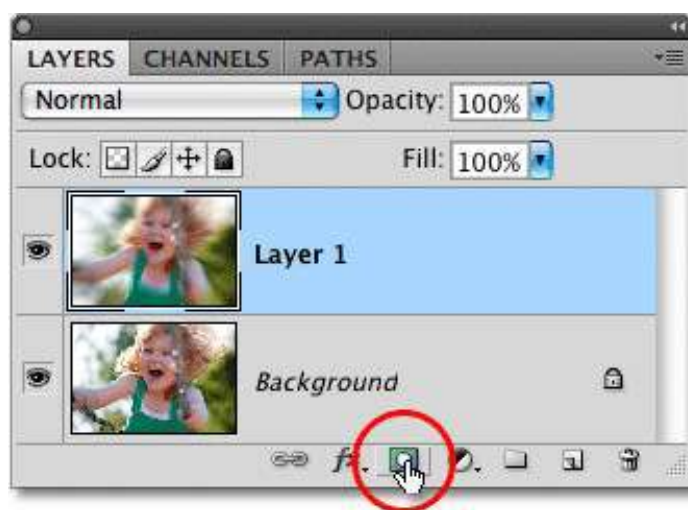
Tùy thuộc vào cấu hình máy tính và các thiết lập khác thì quá trình áp dụng này sẽ diễn ra nhanh hoặc chậm

Nếu cảm thấy chưa hài lòng với kết quả này, hãy sử dụng chức năng **Undo Radial Blur** trong mục **Edit** hoặc nhấn phím tắt **Ctrl + Z (Windows) / Command + Z (Mac)**:

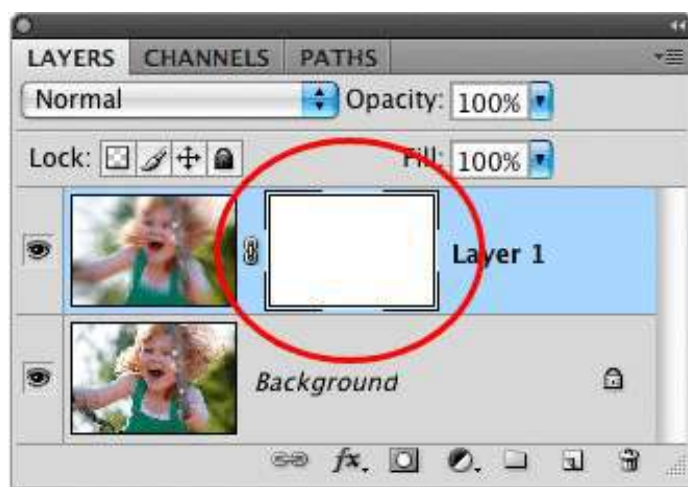


Sau đó, áp dụng lại hiệu ứng trên bằng tổ hợp phím **Ctrl + Alt + F (Windows)** hoặc **Command + Option + F (Mac)**, chọn giá trị **Amount** khác, thay đổi vị trí trong ô Blur Center... thực hiện các bước này cho đến khi bạn cảm thấy vừa ý.

Tuy nhiên, vấn đề chính khi chúng ta sử dụng hiệu ứng này là Blur đã che phủ toàn bộ bức ảnh, không thực sự phù hợp với ý tưởng của bài thử nghiệm. Cụ thể, tại đây, chúng ta cần làm rõ phần khuôn mặt của em bé, chứ không phải tất cả khung cảnh. Vẫn chọn Layer 1, nhấn vào biểu tượng Layer Mask ở dưới khay hệ thống:



Khi nhìn vào bức ảnh chính, mọi người sẽ không thấy hiện tượng gì xảy ra. Nhưng trong cửa sổ điều khiển chính của Layer, các bạn sẽ nhìn thấy 1 hình chữ nhật màu trắng bên cạnh, đó là đã tạo thành công lớp Layer Mask:



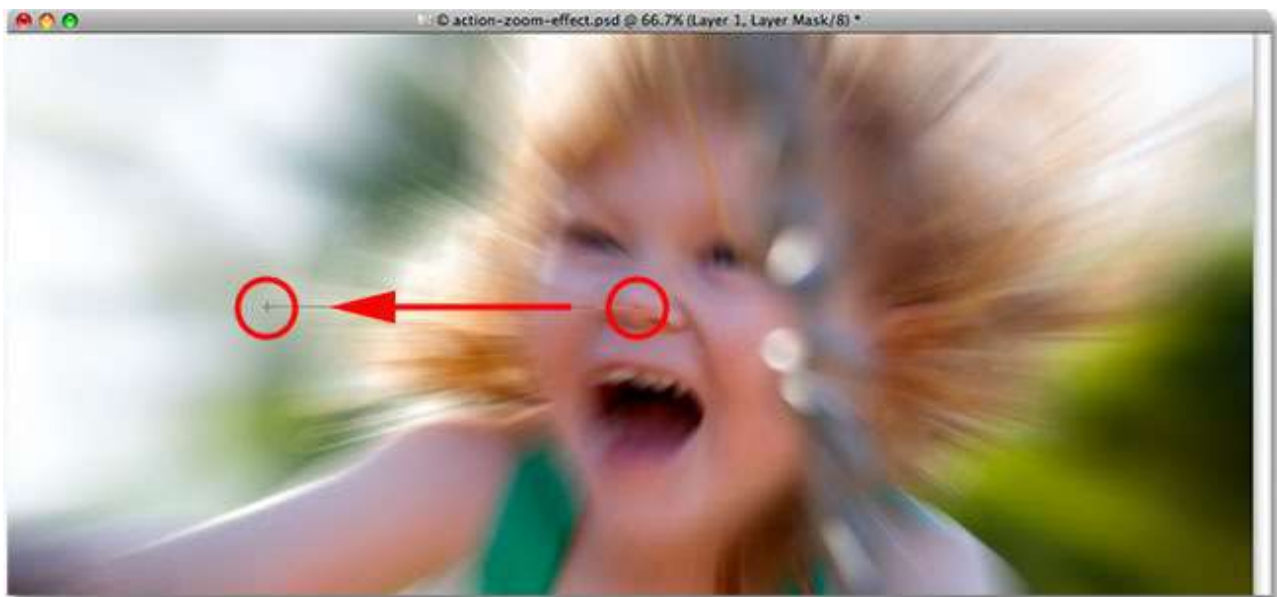
Tiếp theo, lựa chọn công cụ **Gradient Tool** từ bảng Tools hoặc nhấn nút G trên bàn phím:



Sau đó, nhấn chuột phải trong Windows hoặc Control + click (Mac) tại bất cứ vị trí nào trên bức ảnh để hiển thị bảng Gradient Picker, tại đây các bạn chọn phần Black to White (xếp thứ 3 từ trái sang phải, hàng trên cùng):



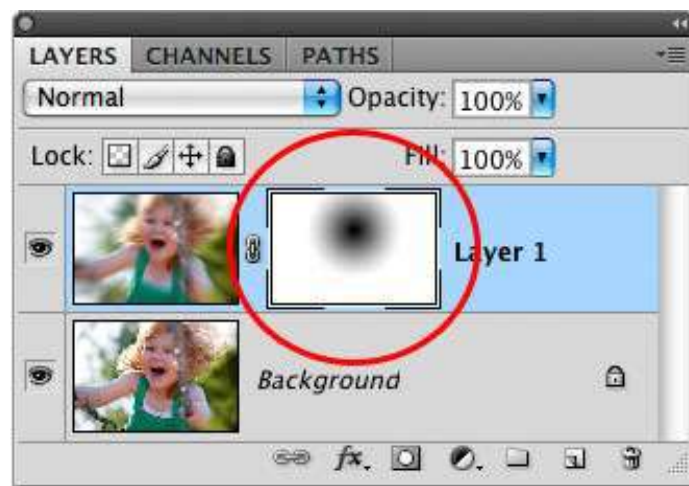
Để làm hiển thị rõ phần khuôn mặt, chúng ta sẽ phải kéo chuột từ phần giữa ra bên ngoài. Cụ thể, ở đây chiếc mũi được chọn làm phần trung tâm, từ từ kéo chuột từ đây ra bên ngoài bên trái (theo hình dưới):



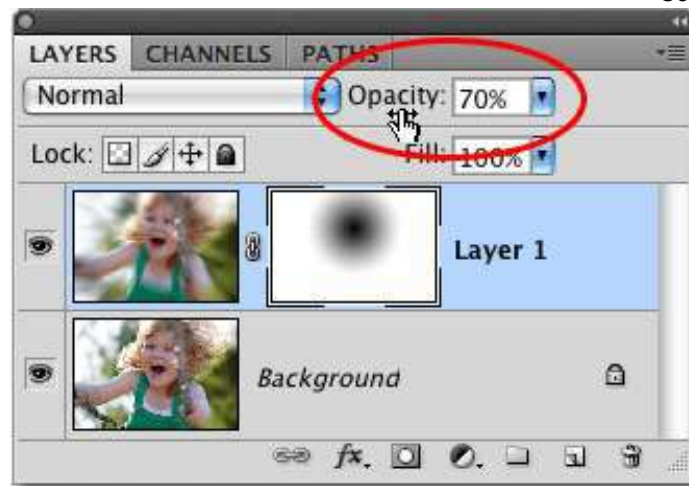
Do thao tác này được thực hiện trên phần Layer Mask, do vậy sẽ không có sự thay đổi nào trên Layer 1. Thay vào đó, kết quả này sẽ được hiển thị trực tiếp trên lớp Layer Mask vừa tạo:



Mặc dù chúng ta không thể nhìn thấy phần Gradient trong cửa sổ chính, nhưng lại rất rõ ràng qua Layer Mask. Phần diện tích màu đen bên trong được ẩn đi, và các thành phần Gradient này trở nên sáng hơn về các góc, còn toàn bộ phần màu trắng chính là những gì chúng ta đang nhìn thấy:



Trong trường hợp hiệu ứng Blur này quá "mạnh", hãy giảm độ Opacity của Layer 1 xuống tới mức phù hợp. Cụ thể tại đây, chúng tôi thay đổi về mức 70%:



Và đây là kết quả hoàn thiện của chúng ta:



Chúc các bạn thành công!